



## Legendy o argenitu

Když má člověk po letech připravit k vydání hromádku svých juvenilí, stojí nad ní v rozpacích. Je to jako probírat se dopisy z minulého života. Skoro si nepamatuje, co v nich vlastně bylo. Rozhodně by to dnes nenapsal *takhle*. A, upřímně řečeno... takovou ptákovinu by se nejspíš neobtěžoval psát vůbec. Jenže ptákovina dávno roztáhla křídla, opustila ofsetovou desku a vyletěla do světa. Kůže je na trhu. Už není majetkem svého autora. Zpátky se do ní vlézt nedá.

Někdo své staré věci spálí. Někdo dá do závěti, aby je spálili pak. Jiný je z čiré bezradnosti nechá být, a další je donekonečna přepisuje. Já jsem rozhodně typ přepisovací, přinejmenším když jde o příběhy z argenitového vesmíru. Tenhle argenit – koncentrovaná energie, která kolemjdoucím hrdinům umožňuje všemožné psychotronické figle –, mi bydlí v hlavě už dvacet let. Na to, že je úplně vymyšlený, má pěkně tuhý kořínek. Nedokázaly ho zlikvidovat všední starosti ani rádobý normální život, manželství, práce v redakci ani tři děti. K některým starým výhonům z dotyčného kořene bych se radši nehlásila, jiné zas radši usekla, další samy skončí v zapomnění mém i ostatních; ale pahýl obráží znovu a znovu jako správná pařezina. Teď z něj právě vyrostl sáhodlouhý román o planetě Össe, který už je skoro hotový, a další dva jsou ve stadiu pěkně narašených pupenů. Pupeny spící ani nepočítám. Tak si skoro říkám, že už to mám asi na doživotí.

Obhospodařovat budoucí historii paralelního vesmíru, to je jako budovat zahradu. Na začátku člověk všude nasází laciné trvalky, aby obsadil prostor a zaplnil prázdnotu. A pak je postupně

vyměňuje za vzácnější dřeviny, jak dovolí peníze a čas. Něco nestihne nebo nad tím mávne rukou. Na něco prostě nemá a mít nikdy nebude. A jiné exponované místo překopá třeba desetkrát. Za svými starými povídkami nemůžu udělat tlustou čáru, jak by se slušelo pro zodpovědnou osmatřicetiletou osobu, protože to, co píšu teď, pořád roste na stejném záhonku. Ale nemůžu je ani přerýt tak důkladně, jak by se mi zamlouvalo, protože by z nich nezbylo vůbec nic. Ovšem – vždycky se dá škrtat. Na rozdíl od pravěké keramiky povídkám prospívá, když se z nich sem tam kus uštípne. Zazelenají se!

A tak jsem to udělala. Jsou tu nové, kratší verze starších věcí (včetně mého životního úspěchu v oboru mačkání klávesy DELETE – totiž novely o Eternaalu, kterou jsem pro účely této sbírky osekala z původních 230 normostran na 110, aniž cokoliv podstatného ubylo). Je tu povídka o karwilových bobulích, která vyšla v malém nákladu v almanachu *Základna*, a ta je přepsaná doopravdy důkladně; v původní verzi, pocházející z prosince 1993, je totiž legrace jenom trošku a v souboji s patosem beznadějně prohrává, protože tehdy jsem ani zdaleka nedokázala vznešené fomalhiwské záležitosti shazovat s takovým gustem jako dnes. A konečně je tu také novelka nová, napsaná jen pro tuto sbírku.

Takže přeju pěknou procházku po argenitové zahrádce. Já si беру рýч a jdu přesazovat.

Vilma Kadlečková  
Leden 2010

Zahradnické dotazy: [www.argenite.org](http://www.argenite.org)





## Na pomezí Eternaalu

### Úvod

Legends a písne ghosidů bezesporu patří mezi sběratelsky nejzajímavější díla audiovizuálně-emozivní sugesce ve vesmíru. První z nich se objevily kolem roku 10 000 pozemského letopočtu – čili krátce poté, kdy sami ghosidi vznikli na Fomalhiwě a dostali se do okolního prostoru. Od té doby se z legend vyvinula svérázná forma. Audiovizuálně-emozivní sugesce byla sice známa už v dobách Staré civilizace na Florje~gera~suj~flaude~jíaaj – planetě, které dnes mnozí říkají krátce Floria Azmidiske –, ale teprve ghosidi ji přivedli k dokonalosti a proslavili po celém Ilieru.

Legends se obvykle tematicky vztahují k dějinám dávného osídlování planet lidmi. Jsou spjaty s argenitem a vírou v *Astuaner* čili Osud – stejně jako sama existence jejich původců a vlastně celého současného lidského vesmíru v té podobě, jak jej známe. Krystal je v nich často oslavován nejen jako zdroj bioenergie, ale též jako nástroj dobra a blahodárné moci.

Události, které popisují, už většinou dávno vymizely z povědomí civilizace a my o nich nemáme žádné informace. Já sám ale přesto věřím, že obsahují racionální jádro. Vždyť transcendentální bytosti jako ghosidi tvoří svá díla z jiných pohnutek než my; jsou to pro ně mezníky dlouhých eonů jejich existence, rozčlenění nekonečného času. Skládají ze střípků událostí vlastní paměti – a každá z těch legend je jako kotva, kterou se pokoušejí zachytit nějakých hranic, protože jediné hranice dávají věcem rozměr a pomíjivost světa smysl.

Formální podoba legend – audiovizuálně-emotivní sugesce – je podmíněná tím, že ghosidi v podstatě nemají hlas ani hmotné tělo. Své příběhy vysílají pomocí *gan~sit* (nejvyšší formy telepatie) přímo do mozku příjemce – což sice zaručuje předání informace beze ztrát a šumů, ale jen tomu, kdo *gan~sit* ovládá. A těch je málo. I záznamy legend ghosidů na dardských deskách jsou přístupné jen lidem alespoň částečně znalým argenit~míjat, vědy o používání argenitu.

Proto jsem se nakonec rozhodl, že převedu některé z příběhů do mluvené řeči. Snažil jsem se přitom zachovat něco ze snové, přízračné nálady ghosidích pověstí, jak to jen slova lidské řeči dovolují. Jejich fascinující vyprávění je vlastně jen nakupení představ; v tom spočívá hlavní kouzlo, které se samozřejmě převedením do lineární, jednorozměrné formy částečně setře.

A vzpomněl jsem si na jednu z tzv. hledačských legend. Vyprávěl mi ji kdysi můj ghosidí přítel Denurgall na Planetě Klanu. Je to klasický příběh o pátrání po krystalech. Navíc vnáší trochu světla do našich bádání, která se týkají osoby *Prvního heretika*.

Dnes už i ze zasvěcených málokdo ví, že tento floraín v roce 11083 vystoupil s kritikou Klanu Ochránců, která vyvolala lavinu dalších událostí a nakonec vedla ke vzniku dvou hlavních proudů uvnitř Klanu: starého dardského a opozičního florijského. Přestože od té doby uplynulo více než sedm tisíciletí, toto rozdělení v zásadě stále ještě platí. Klan, který sdružuje pouze *argia~luy*, jednak podléhá změnám mnohem méně než civilizace jako celek, a jednak dosud nevymizely příčiny: věčný problém vztahu k nižším bytostem.

Tento spor se táhne od samých počátků existence Klanu: zasahovat, nebo nezasahovat do osudu *warghírů*, lidí bez psychotrických schopností? Je v principu nemožné vyřešit to s konečnou platností, vždyť na příliš obecné otázky se nikdy nedá odpovědět definitivně. Můžeme jenom jediné: porovnávat výhody a nevýhody a donekonečna se přít. Navzájem – nebo sami se sebou. Balancujeme na vratké, nejisté hraně, která představuje pouhý kompromis. Naším údělem je váhání a pochybnosti.

Podle názorů starého dardského proudu tvoří argia~luové uzavřené společenství, do něhož by nižší bytosti, warghírové, neměly mít přístup; jakousi nadřazenou sektu, která – v souladu s principy Eraughoonu – buď vládne, nebo pomáhá.

Paradoxní je, že nižší bytosti samy tomuto systému napomáhají. Ty z nich, které se stanou argia~luy, jako by překročily řeku a vstoupily na druhý břeh; na celý problém začnou nahlížet docela jinak než dřív. Je to přirozený důsledek autoprojekce; člověk posuzuje svět podle sebe, a proto si nikdy neuvědomuje, že je to on sám, co se změnilo, a ne jeho okolí. Málokdo z těch, kteří se stali argia~luy, si zachová něco z dřívějšího pocitu sounáležitosti se světem warghírů.

*První heretik* kritizoval především etiku argia~luů pro její výrazně kvantitativní charakter. Tvrdil, že vžitá tradiční omezení se vztahují pouze na některé druhy zásahů a že hranice mezi povoleným a nepovoleným odporuje intuici i logice. Uznával některé ze starých principů: *zásadu rovných zbraní a rituální souboje*; to vše se ale týká především argia~luů samých. Víc ho zajímaly vztahy k warghírům – a přičila se mu nadřazenost a opovržení, které k nim argia~luové chovali. Argia~luové – ti, kterým dal Osud do rukou tak nedozírnou moc – by měli cítit mnohem větší odpovědnost za své činy... a zůstat povzneseni nad pomsty, nenávisti a boje.

Uvědomoval si, že propast mezi warghíry a argia~luy nikdo nijak nezruší; že se nedají uměle smazat rozdíly úrovní. A tak řešení, které navrhoval, znělo... *nesrovnávat*.

Tvrdil, že je potřeba důsledně se stranit warghírů a neplést se do jejich věcí; pomáhat, pokud po tom sami budou volat, ale nesnažit se předem řídit jejich osudy...

Nedělat z nich hračky ani nástroje.

Příběh o Irammě zachycuje události badatelům dosud neznámé, které ovlivnily celý jeho pozdější život a zřejmě i přístup k ideji Klanu Ochránců.

Pokusil jsem se zaznamenat ten děj co nejlíže podobě, v jaké ho do mého mozku přenesla Denurgallova sugesce. Je sice pravděpodobné, že se nikdy zcela nepodaří zmapovat historii lidstva,

protože nové státy a nové kultury se vynořují na pozadí dějin jako kry v oceánech ledu, mizí vzápětí a na světě není bytost schopná uložit si je do paměti; ve mně však stále doznívá filozofie Šipky, která kdysi dala směr celé argenitové kultuře, a proto mě neděsí snažit se o něco, čeho nikdy nebude dosaženo. Kéž toto vyprávění připomene bitvy, které tehdy byly vybojovány, a pomůže pochopit bytosti, které je vedly!

Legenda je něčí život; ony jak tenké vlákno moudrosti a času svazují náš vesmír s jeho minulostí... a náš život je jenom legendou.

18549 ItZ

Zapsal floraín Deria Allo,  
historik, průzkumník, básník