Pedagogická fakulta
Faculty of Education

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
University of South Bohemia in České Budějovice

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA ANGLISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Nadpřirozené bytosti v Odkazu Dračích jezdců Christophera Paoliniho

Supernatural Beings in Christopher Paolini´s Inheritance Cycle

Vypracoval: Vojtěch Tilp
Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.
Studijní aprobace: 3. ročník, AJu-ITu-SZu

České Budějovice 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích, dne 8.7.2022 .....

Vojtěch Tilp

Poděkování

Chtěl bych vyjádřit poděkování vedoucí své bakalářské práce PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za její vstřícnost, ochotu, a především čas který mi věnovala. Také bych rád poděkoval své rodině, rodině Knížů a přátelům za podporu, bez které by tato práce nikdy nevznikla.

Obsah

Úvod ... 1

1. Fantasy literatura ... 2

1.1 Charakteristika fantasy literatury ... 2

1.2 Historie fantasy literatury ... 3

2. Nadpřirozené postavy v anglické a americké literatuře ... 6

3. Život Christophera Paoliniho ... 7

4. Svět Alagaësie ... 9

5. Motivy ... 11

6. Starověký jazyk a kouzlení ... 15

7. Typologie a charakteristika nadpřirozených postav ... 17

7.1 Magické bytosti ... 17

7.1.1 Dračí jezdci ... 17

7.1.2 Historie Dračích jezdců ... 19

7.1.3 Draci ... 20

7.1.4 Elfové ... 22

7.1.5 Trpaslíci ... 23

7.1.6 Stínové ... 25

7.2 Postavy bez kouzel ... 26

7.2.1 Ra'zakové - Lethrblaka ... 26

7.2.2 Urgalové ... 27

7.2.3 Kočkodlaci ... 29

7.2.4 Nïdhwalové a Fanghurové ... 30

7.2.5 Nadpřirozené bytosti žijící na Vroengardu ... 30

Závěr ... 31

Bibliografie ... 34

Primární literatura ... 34

Sekundární literatura ... 34

Internetové zdroje ... 35

Anotace

Práce se bude zabývat interpretací populárnı́ fantastické tetralogie současného amerického spisovatele Christophera Paoliniho, *Odkaz Dračích jezdců* (*Inheritance Cycle*), konkrétně úlohou nadpřirozených a fantastických bytostí. Teoretickým východiskem bude přiblížení různých typů fantastických postav v anglické a americké dobrodružné fantasy literatuře pro mladé čtenáře. Samostatná kapitola bude věnována životu a tvorbě Christophera Paoliniho.

V dalších kapitolách bude hlavní pozornost zaměřena na typologii nadpřirozených postav v *Odkazu Dračích jezdců* (od draků přes elfy k urgalům a trpaslíkům), jejich funkci, charakteristiku (typické znaky) a vztah k hrdinovi, dále pak na úlohu prostředí a analýzu hlavních motivů. Součástí práce bude i zamyšlení nad Paoliniho inspirací, zvláště pokud jde o dílo J.R.R. Tolkiena. V tomto ohledu se práce pokusí stručně poukázat i na význam fantastického („starověkého“) jazyka a jeho souvislost s tématem moci.

Anotation

The thesis deals with the interpretation of the popular fantasy tetralogy by contemporary American writer Christopher Paolini, *The Legacy of the Dragon Riders* (*Inheritance Cycle*), especially with the role of the supernatural and fantastic beings. The theoretical starting point will be an introduction to the different types of fantastic characters in English and American adventure fantasy literature for the young readers. One chapter will be devoted to the life and works of Ch. Paolini.

The following chapters will focus on the typology of supernatural characters in *The Legacy of the Dragon Riders* (from dragons through elves to urgals and dwarves), their function, characteristics (typical traits) and the relationship to the hero, as well as on the role of the setting and an analysis of the main themes. The thesis will also include a reflection on Paolini's inspiration, especially with regard to the work of J.R.R. Tolkien. In this respect, it will also attempt to briefly highlight the importance of fantastic ("ancient") language and its connection to the theme of power.

Úvod

Když jsem se rozhodoval, na jaké téma bych chtěl psát svoji bakalářskou práci, zamýšlel jsem se nad fantasy literaturou, jelikož jsem od útlého věku miloval nadpřirozeno, alternativní světy a kouzla. To nejlepší, co mi kdy mohl tento žánr nabídnout, je možnost zapojit svoji vlastní fantazii, zavřít oči a všechny ty živé a kontrastní bytosti si představit, ať už jako rytíře na cválajícím koni v blyštivé zbroji, nebo jako mýtického elfského čaroděje, sesílajícího ohnivá kouzla na příšery okolo něj. Tento žánr jsem si oblíbil ve více formách, než jenom v literatuře: ať už jsou to filmy či počítačové hry, fantasy vždy byla a bude číslem jedna v mém srdci.

První kapitola se bude zabývat samotným žánrem fantasy, vymezením tohoto žánru a charakteristikou fantastické literatury. Dále přiblížím historii fantasy, její počátky a vývoj, kterým tento žánr prošel. Práce dále přiblíží nadpřirozené bytosti v anglických a amerických fantasy příbězích.

Druhá kapitola se věnuje anglické a americké dobrodružné fantasy literatuře a konkrétním nadpřirozeným bytostem. Třetí kapitola přiblíží Christophera Paoliniho, jeho život a události, které mu byly inspirací při psaní této tetralogie v raném mládí. Další kapitola nastíní prostředí alternativního světa Alagaësie, ve kterém se celý děj odehrává. Pátá kapitola vyzdvihne jednotlivé motivy, s cílem zdůraznit ty nejpodstatnější, se kterými se můžeme v této tetralogii setkat. Kapitola šestá je věnována starověkému jazyku jako nedílné a podstatné součásti celého díla, na jehož bázi funguje celý svět Alagaësie. Kapitola popíše podstatu a základní principy starověkého jazyka. Poté bude tento jazyk porovnáván jednak s jazyky vytvořenými Tolkienem a dále s jazyky reálnými.

Poslední kapitola rozdělí nadpřirozené bytosti na magické a nekouzlící, a jednotlivé podkapitoly dále přiblíží, s jakými nadpřirozenými bytostmi se můžeme ve světě Alagaësie setkat.

1. Fantasy literatura

1.1 Charakteristika fantasy literatury

Fantazie neboli obrazotvornost či představivost je tvůrčí aktivita, směřující k vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání a obměňování minulé zkušenosti. Hlavním znakem fantazie je novost kombinací, které subjekt dosud neprožil, i přesto, že jejím zdrojem je dříve vnímaná objektivní realita.[1]

„*Lidmi jsme proto, že umíme vytvářet nové světy. Inteligentních zvířat je totiž dost, ale žádné z nich zatím nevymyslelo, kdo že to dělá hromy a blesky.*“[2]

Slovo fantastický pochází z latinského slova *phantasticus*, které je dále odvozené z řečtiny a znamená „zviditelnit“ nebo „zjevit“. V tomto ohledu je fantastická veškerá imaginární činnost a všechna literární díla vztahující se k žánru fantasy.[3]

Fantazie, jak v literatuře, tak mimo ni, je velmi svůdný předmět. Dochází zde k zapojení představivosti a touhy, s čímž je spojený také takzvaný *eskapismus*, kdy se čtenář nechá unést příběhem do jiných dimenzí.[4]

Tento výraz odkazuje na Tolkienovu teorii funkcí fantasy literatury, rozdělenou na tři části: Obnova, Únik a Útěcha. **Obnova** nám pomáhá vrátit se díky fantasy literatuře do dětských let a hledět na konkrétní problém jinýma očima a z nového úhlu pohledu. **Únik** je myšlen jako odpojení mysli čtenáře od momentálních problémů či strastí a ochotu nechat se unést do jiných světů/dimenzí. S pomocí **Útěchy** si podle Tolkiena čtenář může splnit své vlastní (konkrétní i nevědomé) touhy díky možnosti identifikace s hrdinou, který může oplývat nadpřirozenými schopnostmi či dovednostmi a dopřát tak čtenáři radost ze šťastného konce.[5]

Podle teorie monomýtu Josepha Campbella můžeme dějství dobrodružné fantasy literatury, do které patří právě *Odkaz Dračích jezdců* od Christophera Paoliniho rozdělit do tří úrovní. První úroveň nazýváme **odchod**, ve kterém je hlavní hrdina postaven před úkol, jenž se zpočátku zdá být nad jeho síly, a shodou okolností

---

[1] Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník* (2004 ed.). Portál.
[2] Pratchett, T., Pringle, D. (Ed.). (2003). *Fantasy: encyklopedie fantastických světů ; hlavní předmluva Terry Pratchett ; hlavní editor David Pringle*. Albatros, s. 6.
[3] Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. Routledge, s. 13.
[4] Jackson, s. 1.
[5] Tolkien, J. R. R. (1992). *O pohádkách* (*On Fairy-Stories*). Překlad Jan Čermák. London: Winston Smith., s. 163-176.

musí odejít na cestu za dobrodružstvím. Druhá úroveň je charakterizována jako **iniciace**, kdy je hlavní postava podrobena řadě zkoušek. Před začátkem těchto zkoušek je zpochybněna důvěra v hlavního hrdinu a hlavní hrdina musí prokázat svou schopnost a odvahu. Poslední úrovní je **návrat**, kdy se hlavní hrdina vrací do svého rodného domova: nejdříve návrat odmítá, avšak nakonec se přes všechny překážky vrací.[6]

Vývoj hlavního hrdiny ve fantasy literatuře popisuje V.J. Propp ve své knize *Morfologie pohádky a jiné studie*. V.J. Propp se, podobně jako Tolkien a Campbell, zabýval významem cesty jako zásadního tématu dobrodružné literatury.[7]

1.2 Historie fantasy literatury

Prvky fantasy literatury je možné zaznamenat v dílech napříč celou historií a její kořeny spadají do dávných dob. Jako žánr však fantasy literatura vznikla relativně nedávno, přesněji v druhé polovině 19. století.

Žánr moderní fantasy využívá jako předlohu různé mytologické okruhy, například starořeckou mytologii s jejím pantheonem bohů (Zeus, Héra, Poseidon, Athéna…) či polobohů nebo héroů-polovičních smrtelníků, jako je například Hérakles nebo Perseus. Mezi další mytologické okruhy patří mytologie skandinávských a islandských bohů (Thor, Loki, Tyr, Freya…). Nesmíme ale opomenout ani germánskou mytologii, spolu s vlivem mytologie keltské, a hlavně vliv irské kultury na moderní fantasy. Náboženství (křesťanství, islám, buddhismus a hinduismus) mají též vliv na fantasy literaturu, nicméně tento zdroj je mnohými pokládán za nevhodný.[8]

Od vynalezení písma před přibližně 5000 lety, až do dnešní doby zájem o fantastické příběhy neupadá. *Epos o Gilgamešovi*, který byl napsán kolem roku 1500 př. n. l., je jedním z prvních slavných dochovaných eposů vůbec a byl vytesán do dvanácti hliněných destiček. O přibližně tisíc let později se setkáváme se starořeckými bájemi *Illias a Odyssea* od Homéra. Za zmínku z té doby stojí i eposy o mořeplavcích *Argonautech* od Apollónia Rhodského a vrchol starořímské literatury, *Aeneida* od Vergilia, pojednávající o dobrodružství trójského hrdiny Aenease.[9]

---

[6] Campbell, J. (2000). *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Portál, s. 57-220.
[7] Propp, V. J. (2008). *Morfologie pohádky a jiné studie* (Vyd. tohoto souboru 2, přeložil Miroslav ČERVENKA, přeložil Marcela PITTERMANNOVÁ, přeložil Hana ŠMAHELOVÁ). H & H, s. 29.
[8] Pratchett, Pringle, s. 8.
[9] Ibid., s. 9.

Od raného středověku se do současnosti mnoho literárních děl s fantasy prvky nedochovalo. Za nejdůležitější dochovaná díla jsou považována anglosaský hrdinský epos *Beowulf* (kolem roku 725 n. l.), jehož předlohou byla hrdinská báseň z Dánska, a *Román o Alexandrovi* (952), popisující činy Alexandra Velikého.[10] „Artušovský cyklus" je jedním z hlavních zdrojů středověké beletrie v čele s králem Artušem, kouzelníkem Merlinem a legendami o svatém grálu. Původ svatého grálu je spjatý s keltskou mytologií a křesťanskými prvky. Středověk dále přinesl velmi důležité dílo od Danta Alighieriho: *Božskou komedii* (1308-21), která se stala inspirací pro mnoho dalších autorů literárních děl z této doby.[11]

Většina literárních textů byla psaná ve verších, a to až do začátku 16. století. Jeden z prvních důležitých stavebních kamenů dnešní fantasy položil Garci-Rodriguéz Odóñez de Montalvo svým rytířským románem *Amadisem Waleským* (1508), což byla čirá fikce, spojená se zakletými zámky a příšerami. Během 17.-18. století byla fantasy literatura (rytířské romány) lehce upozaděna díky věku rozumu, kdy do popředí nastoupila věda a spolu s ní utopické romány jako vzor pro pozdější vědeckou fantastiku, nicméně nebyla nikdy zcela zapomenuta. V tomto období přichází překlad známé sbírky orientálních pohádek a příběhů, *Tisíc a jedna noc* (1704-17) od Antoineho Gallanda. Pohádky samotné psali v 17. století Charles Perrault s Madame d'Aulnoy a staly se inspirací pro jazykovědce bratry Grimmy, kteří prováděli bádání v této oblasti. Bratři Grimmové jako první zpracovali mnoho známých děl, jako například *Sněhurka* nebo *Šípková Růženka*, a položili tak základy folkloristiky.[12]

Navzdory tomu, že 18. a 19. století se neslo v duchu realismu, tato dvě století plodila mnoho nových děl v žánru fantasy. Hlavními autory, kteří ovlivnili mnoho svých současníků, byli Fridrich de la Motte Fouqué a William Morris. Avšak mezi nejznámější autory patří Lewis Carroll s knihami o *Alence* (1865-71), Charles Kingsley a dílo *Vodňátka* (1863), Carlo Collodi a jeho *Pinnochiova dobrodružství* (1883), a Hans Christian Andersen se svou sbírkou pohádek. V této éře vzniklo mnoho dalších děl, za zmínku stojí *Vánoční koleda* (1843) od Charlese Dickense a *Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše* z roku 1889 od Marka Twaina. V poslední etapě viktoriánské doby se setkáváme s trendem fantasy thrillerů, spojených

[10] Pratchett, Pringle, s. 10.
[11] Ibid., s. 11.
[12] Ibid., s. 11.

s převtělováním, egyptskými mumiemi, či zlými padouchy prahnoucími po moci, které hraničí s hororovým žánrem. Mezi autory tohoto období řadíme Edgara Leeho (*Faraonova dcera,* 1889), Brama Stokera a jeho *Klenot sedmi hvězd* z roku 1903, Saxe Rohmera (*Zrádný doktor Fu-Manchu* z roku 1913) a mnoho dalších.[13]

Začátkem dvacátého století dochází k velkému rozkvětu a rozmachu fantasy literatury. Vznikají nová literární díla, jako například *Čaroděj ze země Oz* (1900) od amerického spisovatele Lymana Franka Bauma a série knih *Petr Pan* (1904-11) od Jamese Matthewa Barrieho.[14] „Zvířecí příběhy" jako druh fantasy žánru se podle D. Pringla stávají častějším námětem knih, patří mezi ně především *Žabákova dobrodružství* (1908) od Kennetha Grahama, *Medvídek Pú* (1926) od Alana Alexandra Milneho a série knih *Doktor Dolittle* (1920-24) od Hugha Loftinga.[15]

Začátkem čtyřicátých let dvacátého století se J.R.R. Tolkien stává spisovatelem s největším přínosem pro tento žánr, autory fantasy literatury ovlivňuje dodnes. Se svým dílem *Hobit* (1937) a trilogií *Pán prstenů* (1954-5) se stal nejvlivnějším autorem tohoto žánru. Vytvořením fantastických světů pozvedl fantasy literaturu na takzvanou „high fantasy", pojmenovanou tak později Alexanderem Lloydem.[16] Jeho přítel Clive Staples Lewis napsal další velmi důležité dílo, *Letopisy Narnie*, ve kterém vytvořil, stejně jako J.R.R. Tolkien, pozoruhodný sekundární svět, kde se celý děj odehrává.

Mezi novější fantasy literaturu řadíme rozsáhlou sérii knih ze *Zeměplochy* (*Discworld series*, 1983-2015) od Terryho Pratchetta, J.K. Rowlingovou a její sérii fantasy příběhů *Harry Potter* (1997-2007), Christophera Paoliniho a tetralogii *Odkaz Dračích jezdců* (2003-11), dále i *Píseň ledu a ohně* (1996-) od George R. R. Martina a mnoho dalších.[17]

---

[13] Pratchett, Pringle, s. 12.
[14] Hunt, P. (1995). *Children's literature: An Illustrated History*. Oxford University Press., s. 241.
[15] Watson, V. (2001). *The Cambridge Guide to Children's Book in English*. Cambridge University Press, s. 253-254.
[16] Watson, s. 254.
[17] Wikipedia contributors. (26. června, 2022). Fantasy. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy&oldid=1095067365. [Převzato 26. června, 2022].

2. Nadpřirozené postavy v anglické a americké literatuře

Napříč celou historií fantasy literatury se můžeme setkat s velmi širokou škálou nadpřirozených postav, a to jak v anglické, tak americké literatuře. Tradiční nadpřirozené bytosti (draci, elfové a trpaslíci) jsou převzaté ze severské mytologie, kterou vyzdvihl a proslavil J.R.R. Tolkien.

Draci jsou nejznámější nadpřirozené bytosti ve fantastické literatuře. Za jedno z prvních a nejdůležitějších děl, přinášejících tento typ nadpřirozené postavy, je považován *Beowulf*. V *Beowulfovi* drak představuje čirou destrukci a sílu, jež způsobuje zkázu a roznáší strach. J.R.R. Tolkien se ve svém díle *Hobit*, konkrétně v motivu draka *Šmaka (Smaug)*, inspiruje právě *Beowulfem*. V *Hobitovi* je drak sice destruktivní, avšak nikoho nezahubí. Důvodem je skutečnost, že kniha *Hobit* byla určena dětem a J. R. R. Tolkien chtěl dopřát svým čtenářům vždy dobrý konec.

Christopher Paolini ve své tetralogii *Odkaz Dračích jezdců* vztah mezi člověkem a drakem dále rozvíjí. První díl *Eragon* začal Paolini psát ve svých 15 letech. Christopher Paolini díky své originální představivosti a touze po vzrušujícím fantastickém dobrodružství chtěl svým hrdinům umožnit komunikaci s drakem. Ve svém díle rozvíjí motiv dorozumívání mezi drakem a člověkem prostřednictvím myšlenek, čímž zároveň poukazuje na inteligenci draka, který je pro člověka rovnocenným partnerem. Paolini draky nevyobrazuje jen jako destruktivní a enormně silná stvoření, ale i jako milující, přemýšlející a komunikující nadpřirozené bytosti, posouvá tak dále hranice a hloubku vyobrazení těchto tvorů.

Mezi další druh tradičních nadpřirozených bytostí můžeme zařadit elfy. Stejně jako draci, i elfové jsou převzati ze severské mytologie. Jejich podoba nebyla přesně definována před příchodem J.R.R. Tolkiena, který jako první upřesnil charakteristické rysy této rasy a inspiroval tak své následovníky.[18] Elfové jsou popsáni jak v dílech J.R.R. Tolkiena, tak Christophera Paoliniho jako velmi stoická rasa, nadřazená všem ostatním. Důvodem může být fakt, že elfové se dožívají vysokého věku oproti lidem či jiným rasám, jsou neobyčejně krásní, půvabní a elegantní. Moudrost je jejich další klíčovou charakteristikou, s níž však přichází i pýcha, která mnohdy přechází v aroganci. J.R.R. Tolkien oproti Christopheru Paolinimu svůj život zasvětil studiu, ať

[18] Pratchett, Pringle, s. 208.

už severských jazyků, nebo mytologie, a odvodil vznešenou elfštinu (quenijštinu), kterou elfové mluví, z finského jazyka.[19]

Paolini ve svých obrazech elfů zdůrazňuje prvek romantiky. Tento prvek převládá jak u *Pána Prstenů*, tak u *Hobita*, podobně jako kouzlení. V Paoliniho světě dokáže kouzlit jakákoli nadpřirozená bytost, jež se naučí ovládat moc starověkého jazyka *(Ancient language)*.

Trpaslíci jsou vyobrazeni velmi podobně jak v dílech J.R.R. Tolkiena, tak v dílech Paoliniho. Originální portrét těchto tvorů můžeme najít v pohádce *Sněhurka a sedm trpaslíků* od bratří Grimmů. Zde jsou trpaslíci kouzelné nadpřirozené bytosti, starající se o Sněhurku. I přesto, že se jedná o nadpřirozené bytosti, J.R.R. Tolkien s nimi nespojuje schopnost kouzlení či převtělování. Tolkien však přiblížil čtenářům historii a kulturu trpaslíků, o což se před ním, stejně jako v případě elfů, nikdo v takovém rozsahu nepokusil. U Christophera Paoliniho se z trpaslíků stávají magické bytosti, pokud se naučí ovládat sílu starověkého jazyka; pak mohou i kouzlit. Trpaslíci bývají vyobrazeni jako podsaditá stvoření menšího vzrůstu, která si zakládají na okázalosti svého bohatství a řemeslné práci s kamením. Jsou mistři svého oboru, především kovářství, klenotnictví a výroby honosných zbraní. Trpaslíky nemůžeme považovat za vysoce inteligentní, tak jako elfy, avšak na rozdíl od mnohých nadpřirozených postav oplývají selským rozumem.

3. Život Christophera Paoliniho

Christopher Paolini se narodil 17. listopadu 1983 v jižní Kalifornii. V dětství nechodil do školy spolu s ostatními dětmi stejného věku, ale učil se spolu se svou sestrou Angelou doma. Jeho matka Talita opustila práci učitelky ve školce Montessori, aby vychovávala Christophera sama.[20] Materiály montessorského stylu výuky jsou poměrně nákladné, nicméně i přes nutnost improvizace dokázala Talita vychovat z Christophera člověka s nadprůměrnými znalostmi, čímž se odlišoval od svých vrstevníků.[21]

---

[19] Tolkien, J. R. R. (2008). *Silmarillion: mýty a legendy Středozemě* (3.ed.). Argo, s. 343.
[20] Encyclopedia of World Biography. (n.d.) *Christopher Paolini Biography.* Dostupné z: https://www.notablebiographies.com/news/Ow-Sh/Paolini-Christopher.html. [Převzato 2. července, 2022].
[21] Encyclopedia of World Biography. (n.d.).

Christopher byl matkou veden ke čtení a psaní, v těchto oborech začal postupně vynikat. Na střední škole Christopher oproti ostatním studentům v psaní a čtení exceloval, a tak se již v patnácti letech začal plně věnovat psaní fantasy literatury.[22] V této době započala jeho práce na novele plné fantastických a nadpřirozených bytostí. V tvůrčím psaní se chtěl dále zdokonalovat, a tak ve volném čase dál rozvíjel svůj literární styl.[23]

Christopher Paolini během rozhovoru pro *The Guardian* řekl: *„I would certainly home-school my children if I have the chance. I think it gives people the opportunity to actually enjoy learning in a more unstructured environment and to pursue their own interests. By doing that, I learned how to teach myself, which I consider the most valuable lesson I learnt.“*[24]

Paolini vždy snil o fantasy příbězích a nadpřirozených bytostech, a proto se rozhodl napsat knihu především pro sebe, aby ho bavila číst.[25] Původně tato kniha neměla vyjít, nicméně časem se tak stalo. Christopher věnoval svému dílu velkou péči, kniha prošla mnoha změnami a úpravami, a během roku 2001 pod názvem *Eragon* dospěla k finální verzi.

S pomocí rodičů, kteří mu pomohli dokončit úpravy před vlastním vydáním v rodinném nakladatelství Paolini International LLC, se v roce 2002 dostává první díl *Odkazu Dračích jezdců* s názvem *Eragon* do prodeje.[26] Aby se jeho dílo dostalo do povědomí společnosti, navštívil Paolini mnoho škol a knihoven, kde svoji novou knihu promoval v tematickém středověkém kostýmu.[27]

I přes obrovskou snahu celé rodiny měla kniha zpočátku spíše průměrný prodej. Časem si ale díla *Eragon* povšimla některá velká americká nakladatelství. Nakladatelství Knopf po domluvě s Paoliniho rodinou koupilo od Paoliniho práva na

---

[22] Britannica Kids. (n.d.) *Christopher Paolini*. Dostupné z: https://kids.britannica.com/students/article/Christopher-Paolini/599333. [Převzato 2. července, 2022].
[23] Britannica Kids.
[24] Michell, P. (2011). The Guardian. *Christopher Paolini: ‚Inspiration strikes about once every blue noon‘*. Dostupné z: https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2011/nov/16/christopher-paolini-interview. [Převzato 2. července 2022].
[25] Paolini.net. (n.d.). *Christopher Paolini*. Dostupné z: https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/. [Převzato 2. července, 2022].
[26] Paolini, C. (2004). *Odkaz Dračích jezdců*. Fragment, s. 486.
[27] Famous Authors. (n.d.). *Christopher Paolini*. Dostupné z: *https://www.famousauthors.org/christopher-paolini*. [Převzato 2. července, 2022].

vydání jeho díla a po dalších úpravách se díky tomuto nakladatelství stal z *Eragona* bestseller.[28]

Paolini se inspiroval hlavně knihami, které přečetl ve svém dětství a mládí. Mezi ně patří díla jako *Pohádky bratří Grimmů* a zvláště pak *Beowulf* a severské ságy. Největší vliv na jeho dílo měl především J.R.R. Tolkien s trilogií *Pán Prstenů* a Anne McAffreyová se svou dračí sérií *Drakeni z Pernu*. Tato díla ovlivnila Paoliniho natolik, že dokonce začal přes den snít o dracích, elfech, trpaslících, exotických místech a nadpřirozenu obecně.[29]

Od vydání prvního dílu v roce 2002 se prodalo více, než 33,5 milionů výtisků všech čtyř dílů (*Eragon, Eldest, Brisingr, Inheritance*).[30] Poslední díl byl vydán v roce 2011. Tomuto dílu Paolini nechal otevřený konec, a čtenáři proto dlouho na diskusních fórech spekulovali ohledně vydání dílu dalšího. Paolini další díl této série neplánoval, chtěl však ukázat fanouškům svou vděčnost, že mu umožnili být tím, kým je dnes. V roce 2018 vydal krátký sequel tří povídek *Poutník, čarodějnice a červ (The Fork, the Witch, and the Worm)*, aby nabídl svým fanouškům to, co chtějí.[31] Název díla nepřímo odkazuje k fantastické sérii Tolkienova současníka Lewise, konkrétně k první knize série *Lev, čarodějnice a skříň (The Lion, the Witch and the Wardrobe)*.

Po vydání *Inheritance* se Christopher Paolini začal věnovat své nové sérii *Spát v moři hvězd (To Sleep in a Sea of Stars)*, která spadá do žánru science fiction. Pro lepší pochopení a vhled do tohoto žánru Paolini dokonce více než rok zkoumal jeho typické rysy, aby byl při psaní této série co nejvíce věrohodný.[32] Doposud byly vydány dva díly.

4. Svět Alagaësie

Příběh *Odkazu Dračích jezdců* se odehrává v alternativním světě Alagaësie, který Christopher Paolini stvořil jako kulisu pro fantastická dobrodružství. V tomto světě můžeme nalézt nejen rozmanitou faunu a flóru, ale i další tvory, kteří jsou typičtí

---

[28] Paolini.net. (n.d.). *Christopher Paolini.*
[29] Encyclopedia of World Biography.
[30] Paolini.net. (n.d.). *Inheritance Cycle.* Dostupné z: https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/inheritance-cycle/ [Převzato 2. července, 2022].
[31] Paolini.net. (n.d.). *Christopher Paolini*.
[32] Pan Macmillan SA. (2020). *Christopher Paolini | To Sleep in a Sea of Stars.* [Video]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=AOEK9FlJwFw.

pro fantasy svět, a to svým vzhledem, inteligencí, kulturou anebo územím (elfové žijí v lesích, trpaslíci v horách), kterou daná rasa obývá. Při pohledu na zbraně (luky, kuše, meče…) všech ras a na obléhací stroje (katapulty, trebuchety) můžeme toto fantasy dílo časově zasadit do středověku, stejně jako je tomu u děl od J.R.R Tolkiena (*Pán prstenů* a *Hobit*). Christopher Paolini, stejně jako J.R.R Tolkien, obohatil příběh o mapu celé Alagaësie, díky níž může čtenář sledovat cesty všech postav příběhu. Ve druhém dílu *Eldest* je mapa velmi nápomocná, jelikož zde dochází k paralelnímu rozvíjení dvou příběhů: Eragona a jeho bratrance Rorana.

Alagaësie je z hlediska terénu různorodou zemí. Severozápadní a západní část je poseta Dračími horami (*The Spine*) a skalními masivy, které oddělují moře na západě od vnitrozemních údolí. Na západ od Dračích hor jsou rozmístěna přístavní města plná rybářů, obchodníků, dělníků a obyčejných lidí. Pokud bychom putovali přes moře na severozápad, dostali bychom se k pradávnému ostrovu Vroengard, na kterém v městě Doru Araeba dříve pobývali Dračí jezdci spolu s celým řádem. Na ostrově Vroengard můžeme nalézt Skálu Kuthian (*Rock of Kuthian*), která je známá jako Pevnost duší (*The Vault of Souls*), v níž jsou uschované všechny *eldunarí* (srdce draků). Jihozápad Alagaësie je spojen s menším státem Surdou (*Surda*), který je osídlen lidmi prchajícími před krutovládou krále Galbatorixe, vládce celé Alagaësie. Od jihu až po jihovýchod se rozkládá pás Beorských hor (*Beor Mountains*), mnohonásobně masivnějších a vyšších, než Dračí hory. Beorské hory obývají trpaslíci spolu s unikátními zvířaty, žijícími pouze v Beorských horách. Tato zvířata jsou ve většině případů mnohem větší, než zvířata volně žijící v ostatních územích Alagaësie.

Daná oblast je domovem feldûnostů (berani, na kterých se buď jezdí, nebo se chovají jako hospodářská zvířata, a je podle nich pojmenovaný trpasličí klan *Dûrgrimst Feldûnost*), nager (*Nagra* je zvíře, které se loví pro maso), shrrgů (*Shrrg* znamená vlk) či urzhadů (*Urzhad*, neboli medvěd).[33] V Beorských horách rovněž žijí trpaslíci, kteří hovoří svým vlastním jazykem, nicméně rozumí i jazyku lidí. V centru Alagaësie je rozprostřena poušť Hadarak, která odděluje Beorské hory na jihu a lesy Du Weldenwarden na severu, kde žijí elfové. Na západním konci pouště Hadarak

[33] Paolini, C. (2006). *Odkaz Dračích jezdců, Eldest* (1st ed.). Fragment, s. 648-649.

začíná Království, linoucí se přes Dračí hory až k moři. Tato část Alagaësie je nejhustěji osídlena lidskou rasou.

Král Galbatorix sídlí v hlavním městě Urû'baen (ve starověkém jazyce *Ilirea*), odkud vládne své podřízené šlechtě a baronům, kteří ovládají všechna města v Království. V severní části Alagaësie je hluboký les Du Weldenwarden, obývaný elfskou rasou. Nachází se zde i hlavní město elfů, Ellesméra. Toto překrásné město má naprosto odlišnou architekturu, než je ta, kterou mají v oblibě trpaslíci. Elfové, na rozdíl od trpaslíků, staví své stavby sami s pomocí magie: zpívají o nich ve starověkém jazyce, jehož magickou mocí lze město elfů vybudovat. Celé toto město leží v přírodě plné stromů a květin a hlavním stavebním materiálem je dřevo v různých formách. Trpaslíci u svých staveb kouzla nevyužívají, spoléhají se na své šikovné ruce a um v práci s kamenem, který dominuje všem jejich stavbám.

V porovnání s planetou Zemí je Alagaësie světem plným kouzel, nadpřirozených bytostí a rostlin, které nejsou na planetě Zemi k nalezení. Rozmístění biomů nemá nic společného s rozmístěním biomů na Zemi. Biomy samovolně přecházejí z hor do pouští a lesů, bez náznaku přechodného pásma.[34]

Mezi prvními obyvateli Alagaësie byla zvířata všeho druhu, draci i trpaslíci a Šedý lid (*Grey folk*), kterému se, dle pověstí Alagaësie, jako prvnímu podařilo ovládnout sílu starověkého jazyka. Celá historie Alagaësie byla sepsána mnichem Heslantem (*Heslant the Monk*) v kronice *Domia abr Wyrda,* z níž se do dnešní doby dochovalo jenom pár výtisků. Několik výtisků uchovává ve svých knihovnách Surda a Eragon dostal od teirmského kupce Jeoda Tyčky (*Jeod Longshanks*) jeden výtisk za své zásluhy.

5. Motivy

Zasazení celé tetralogie do alternativního světa plného kouzel a nadpřirozených bytostí je jedním z hlavních rysů fantasy literatury. Hlavní postava Eragon je obyčejný farmář z údolí Palancar, žijící poklidně svůj život dospívajícího mládence. Stejně jako Bilbo Pytlík (*Bilbo Baggins*) v díle *Hobit,* je Eragon obyčejným obyvatelem vesnice, stejně jako jeho blízcí. Poté, co Eragon nalezne dračí vejce a jeho strýček Gero

[34] Biom (*Biome*) - společenství rostlin a živočichů určité rozsáhlé geografické oblasti, charakterizované makroklimatem a konkrétními fyzikálními faktory prostředí.

(*Garrow Cadocsson*) je zavražděn ra'zaky, se poprvé setkáváme s dominantním motivem boje dobra a zla, který převládá v celé tetralogii. Na jedné straně stojí Eragon se svou dračicí Safirou, jež představuje dobro, na straně druhé je Království v čele se zločinným králem Galbatorixem, který do příběhu vnáší prvek zla. Galbatorix však nebyl vždy šílený a zlý, ve ztělesnění zla se proměnil ve chvíli, kdy ho přepadli urgalové, zabili jeho dračici Jarnuvösk a nový drak mu byl řádem jezdců odepřen. V této pro něj zcela nepřijatelné situaci započal jeho pád do temnoty a šílenství.

Paolini velmi vyzdvihuje důležitost rodiny a přátelství. Eragon celou dobu hledá svou vlastní identitu a kořeny, pátrá po své rodině, avšak jeho hněv je v prvním dílu zaměřen na odplatu za smrt strýce Gera. Když se Eragon ze strýcovy smrti konečně vzpamatuje, bylinkářka Angela v Teirmu mu vyloží budoucnost z dračích kostí. Eragon se dozví, že někdo z jeho blízkých má zemřít. Eragon však tento výklad budoucnosti nebere vážně. Jednoho dne, když Eragon s Bromem naleznou ra'zaky, které se již dlouho snaží vystopovat, jsou ra'zaky přepadeni a Brom je smrtelně zasažen dýkou do žeber. Proroctví Angely se naplní a Brom zemře.

V druhém dílu *Eldest* se Eragon dozví od Murtagha, že jsou bratři a jejich otec je Morzan, který spolu s Galbatorixem a ostatními z Křivopřísežných (*The Forsworn*) pomocí lsti pobil všechny z řádu Dračích jezdců na Vroengardu. Tato skutečnost Eragona velice nepříznivě zasáhne a s vědomím, že jeho otcem je zločinný Morzan, žije dlouhou dobu. Bromův odkaz, který dostane Eragon od Oromise, toto tvrzení však vyvrátí. Morzanova žena totiž otěhotněla s Bromem a jejich jediným synem je právě Eragon.

Murtagh celou dobu ví, kým je a jaké jsou jeho kořeny, většina lidí ho však nenávidí, a to i přesto, že neprovedl nic špatného, jenom je synem Morzana. Je zde kontrast mezi dětstvím Eragona a Murtagha. Murtagh vyrůstal na panství se svým otcem, který ho neměl rád. Jednoho dne, když byl Morzan opilý a rozčilený, hodil po Murtaghovi meč a způsobil mu jizvu přes celá záda. Od té doby Murtagh svého otce nenávidí. Oproti tomu Eragon žil poklidný život na farmě v údolí Pallancar, kde se staral o hospodářství spolu s bratrancem Roranem a stýčkem Gerem. Po smrti Gera Eragon však musel své rodné město nenávratně opustit. Murtagh ve všech dílech prochází naprostým peklem, je nenáviděn a pak zotročen Galbatorixem. Na konci posledního dílu se po smrti Galbatorixe této tíhy konečně zbaví, pro dobro všech se rozhodne odebrat do Dračích hor. To, co spojuje oba nevlastní bratry, s výjimkou

společné matky, je vynucený útěk z vlastních domovů, i když u obou z různých důvodů.

Eragon hraje jednu z klíčových rolí v celém díle jako prostředník komunikace mezi všemi rasami a jediný možný sjednotitel. Elfové a trpaslíci čekali nespočet let, než se zrodí nový Dračí jezdec. Jelikož před Eragonem byli jako jediní žijící Dračí jezdci krutovládce Galbatorix spolu s elfem Oromisem (jenž je mrzák a ostatní bytosti, kromě elfů, o jeho existenci nemají ponětí) a Bromem. Jak elfové, tak trpaslíci nevěřili, že by Galbatorix mohl být vůbec někdy přemožen. Elfové tajili existenci přeživšího Oromise, byli nuceni stáhnout se do lesů Du Weldenwarden až do doby, než bude zrozen a vycvičen nový Dračí jezdec, schopný se postavit Galbatorixovi a jeho krutovládě.

Dračí jezdci byli vždy politicky nestranní, nesvázaní jinými rasami, nicméně Eragon se musel stát členem *Dûrgrimst Ingeitum* (klan trpasličích kovodělníků v čele s vůdcem klanu a králem trpaslíků Hrothgarem), aby si získal náklonnost a přátelství trpaslíků. Eragonovi se dále podařilo zachránit před smrtí dceru královny elfů Aryu, díky čemuž získal přízeň elfů. Tato skutečnost pomohla podpořit plán trpaslíků a vardenů, že je čas zaútočit spolu s elfy na Galbatorixe.

Eragon prochází lineárním vývojem charakteru, svých schopností a dovedností. Z obyčejného farmáře se postupem času stává nejmocnější bytost, kterou Alagaësie zná. Eragon prochází různými výcviky, zpočátku ho učí otec Brom, který mu předává životně důležité zkušenosti. Další dovednosti v boji získává od Oromise, který dále rozvíjí jinou oblast schopností a dovedností Dračích jezdců. Mezi ně patří šerm, péče o draka a základy magie. Eragon je na počátku výcviku velmi nevrlý, jelikož Brom pokaždé v šermířském duelu vítězí. Z Eragona se však stává muž, jeho tváře jsou ošlehané a rysy zkosenější, v kouzlení se časem zlepšuje.

Po smrti svého otce se snaží po boku Murtagha a polootrávené elfky Aryi dostat co nejdříve k trpasličím léčitelům do Tronjheimu v Beorských horách, aby Aryu zachránili. Z cesty za záchranou Aryi se stane útěk, jelikož jsou pronásledováni hordou urgalů. Úspěšný útěk přechází v bitvu v hlavním městě trpaslíku Tronjheimu. Eragon utrpí v bitvě v hoře Farthen Dûr sečné zranění přes celá záda od stína Durzy, společně s kletbou, která mu časem způsobuje záchvaty a bolest.

Eragon spolu s trpaslíkem Orikem a dcerou královny elfů Aryou cestují k elfům do Elesméry. Zde se setkávají s Dračím jezdcem Oromisem, který je opakem

Broma. Oromis si zakládá na duševním zdraví, práci s myslí, čtení, psaní, vnímání přírody a péči o svůj vzhled. Eragon se musí rychle adaptovat na zvyklosti a schopnosti elfů, aby nebyl nenáviděn, či aby na něj nepohlíželi jako na neschopného. Z Eragona se díky Oromisova výcviku stává vegetarián, Oromis jej učí meditovat uprostřed přírody, naslouchat a vnímat dění v přírodě. Eragon tak intenzivně prožívá všechny pocity a myšlenky zvířat, s kterými se spojuje ve své mysli, a nyní je pro něj již nepřijatelné pojídat zvířecí maso.

Po oslavě pokrevní přísahy (*Blood-Oath Celebration*) se díky daru draků jeho jizva na zádech zacelila a současně byl i zbaven kletby, způsobující bolest a záchvaty. Eragon získal vlastnosti elfů (ostřejší smysly, enormní vytrvalost a rychlost), stejně jako jejich rysy (špičaté dlouhé uši). Díky výcviku Oromise zmoudří, více přemýšlí nad svými rozhodnutími. Do konce třetího dílu *Eldest*, kdy Oromis zemře, je Eragon pod vedením některého z mistrů, tak tomu však nemá být napořád. Musí se naučit rozhodovat rozvážněji sám a aplikovat všechny nabyté schopnosti a dovednosti od svých mistrů.

Magie hraje v celé tetralogii důležitou roli, jelikož s sebou přináší velkou moc a zároveň i zodpovědnost. S touto schopností se musí opatrně nakládat a Eragon není zpočátku ideálním kouzelníkem. Na konci prvního dílu z nerozvážnosti a neznalosti starověkého jazyka požehná dívce jménem Elva, která je sirotkem a jediný, kdo se o ni stará, je zesláblá starší žena. Eragon chtěl, aby dívku provázelo celým životem štěstí a aby byla chráněna před nepřízní osudu, nicméně dívka v dospívání cítí bolesti všech ostatních kolem sebe a dokáže předpovídat budoucnost.

Síla magie je zcela viditelná u oslavy pokrevní přísahy, kdy Eragon, postižený kletbou a jizvou na svých zádech, je díky daru mocných draků zbaven tohoto postižení, a navíc získává sílu, schopnosti a vzhled elfů. Paolini současně ve svém příběhu ukazuje, jak zlá magie také může být. Při výcviku Oromis demonstruje na menší skupině živých rostlin a zvířat, jak funguje vysávání energie ze všeho živého: zanechá tak po sobě naprosto zetlelou mrtvou oblast. Magie sama o sobě není špatná či zlá: To, co z ní dělá hrozbu, jsou jenom její uživatelé a jejich zlomyslné úmysly.

6. Starověký jazyk a kouzlení

Starověký jazyk je jeden z nejdůležitějších a nejmocnějších jazyků v Alagaësii, jelikož jako jediný skýtá možnost kouzlit. Starověký jazyk v této zemi existoval již od pradávna, pouze se čekalo, než bude objeven. Šedý lid jako první ovládal podstatu tohoto jazyka a jeho pravidla, kterými se musí uživatel řídit, aby jej mohl užívat. Starověký jazyk neumožňuje lhaní, protože to, co je vysloveno prostřednictvím tohoto jazyka, musí být myšleno naprosto vážně a upřímně. Elfové jako mistři intrik proto využívají různé slovní hříčky, aby mohli něco říct a myslet si něco jiného.

V prvním dílu tetralogie se Eragon učí od vypravěče Broma z údolí Palancar (o kterém první tři díly tetralogie neví, že je jeho otec) základy kouzlení a zjišťuje, že všechno, co zná ve svém jazyce, má svůj název v jazyce starověkém. Můžeme zde uplatnit jednoduchou rovnici. Čím více slov starověkého jazyka uživatel zná, tím větší může mít potenciální moc. Každý uživatel tohoto jazyka však musí mít opravdovou vnitřní sílu, aby mohl jeho prostřednictvím ovládat všechna kouzla. Největší mistři kouzlení dokážou ovládat svá kouzla pro vlastní potřeby, například vysloví slovo „zelená“ a s pomocí fantazie vytvoří smaragd, neboť je zde evidentní spojitost mezi smaragdem a zelenou barvou. Pokud uživatel starověkého jazyka zná slova ze starověkého jazyka, avšak neumí dostatečně ovládat svou vnitřní sílu, nedokáže s využitím tohoto jazyka provést žádná kouzla. Někdo však nebude schopen ovládat kouzla v žádné situaci, jde spíše o schopnost, se kterou se člověk narodí, anebo musí dostatečně dlouho a vytrvale trénovat svoji vnitřní sílu tak, aby tuto dovednost získal.

Ve starověkém jazyce je velmi složité pochopit význam svého opravdového jména, nicméně pokud se to podaří, má uživatel nad sebou plnou kontrolu. Galbatorix využíval této znalosti spolu se starověkým jazykem k zotročení ostatních, včetně své šlechty, která mu musela přísahat ve starověkém jazyce oddanost. Touto přísahou si tak vynutil absolutní moc nad ostatními, vzal jim možnost odvolat jej, i kdyby byl vlastním lidem sebevíce nenáviděn.

V posledním dílu *Inheritance* se Eragon před smrtí Galbatorixe dozví pravé jméno starověkého jazyka, jež mu umožňuje měnit pravidla tohoto jazyka a dává mu tak absolutní moc nad ostatními. Galbatorix před smrtí vysvětluje Eragonovi své utopické záměry: chtěl pozměnit pravidla starověkého jazyka, aby se bytosti mezi sebou nemohly zabíjet pomocí kouzel. Eragon díky znalosti pravého jména

starověkého jazyka pozmění znění smlouvy mezi jezdci a draky, a tím dá urgalům a trpaslíkům možnost stát se také novými jezdci.

Starověký jazyk hraje velkou roli v díle Christophera Paoliniho, dává moc do rukou všech lidí, kteří se naučí kouzlit. Jsou zde ale zásady, kterými se uživatel tohoto jazyka musí řídit. Kromě lhaní, které je zapovězeno, je nutné při kouzlení zohlednit síly kouzelníka, které se nesmí přecenit, jinak bude kouzlo vysávat kouzelníkovu sílu, dokud nezemře. Samotné kouzlo musí odpovídat energii, kterou by jinak kouzelníci vynaložili na vykonání díla „vlastníma rukama". Při kouzlení je nutné zohlednit, zda je vůbec reálné danou aktivitu vykonat a přežít. Například zvednutí malého oblázku je v reálném životě jednoduché, s pomocí kouzel u trénovaného kouzelníka také, avšak zvednutí hory je nemyslitelné. Pokud by tedy uživatel kouzla přecenil své síly, znamenalo by to jistou smrt.

V tomto kontextu je zřetelný vývoj postavy Eragona a jeho znalosti starověkého jazyka. V prvním dílu při pronásledování urgaly zná Eragon jediné starověké slovo, *jierda*, které znamená „zlomit". Jeho omezená slovní zásoba jej v této chvíli sice zachrání a zlomí vaz všem z hordy urgalů, ale spotřebuje tím všechnu svoji sílu, skončí na pokraji smrti a upadne do spánku. Eragon se však postupem času naučí nová slova starověkého jazyka a snaží se být co nejvíce efektivní při zacházení se slovy během kouzlení, aby minimalizoval množství spotřebované energie na kouzlo a maximalizoval účinek kouzla.

Starověkého jazyka je také možné využít pro vložení svých sil do drahokamu v jílci meče Dračího jezdce, do prstenu nebo pásu, a využít tuto nastřádanou sílu v čase potřeby. Eragon totiž získal od svého mistra Oromise pás Belota Moudrého (*Beloth the Wise*, jeden z bývalých velmi silných Dračích jezdců), který obsahuje dvanáct diamantů a do každého z nich je možné sbírat neomezené množství energie. Tato technika se využívá pro velké bitvy, kde je nutné mít mnoho energie, ať už v šermířském souboji nebo při používání kouzel. Jedním z dalších takových artefaktů je prsten Aren (*yawë*, znamenající přítel elfů ve starověkém jazyce), který byl odkazem Broma pro Eragona.

Kromě komunikace používají elfové starověký jazyk především ke kultivaci svých lesů Du Weldenwarden, k hospodaření a farmaření obecně. V Království starověký jazyk ovládají kromě Galbatorixe i někteří jeho kouzelníci ze špiónské skupiny Černá Ruka (*The Black Hand*), dále surdští kouzelníci spolu s vardenskými

a několik dalších výjimek. Kouzelníci většinou zastávají funkce léčitelů a mohou tak léčit malá zranění. Kromě elfů téměř nikdo nemá tak obrovskou vnitřní sílu a znalost *gramarye* (kouzel), aby mohl používat silná nebo komplexní kouzla, a přitom nezemřít v důsledku přecenění vlastních sil, či špatného vyslovení celého kouzla.

7. Typologie a charakteristika nadpřirozených postav

7.1 Magické bytosti

7.1.1 Dračí jezdci

Dračí jezdci patří mezi nejkomplexnější postavy spolu s elfy a trpaslíky. Dračího jezdce si vybírá nevylíhnutý drak ve chvíli, kdy se hrdina dotkne jeho vejce. Drak vycítí přítomnost „vyvoleného“, pro kterého se má vylíhnout, a tímto způsobem vznikne mezi ním a jezdcem pouto. Tito jezdci netvoří specifickou rasu, jelikož Dračím jezdcem může být prakticky kdokoli, avšak v zásadě to od počátku existence draků bývala lidská rasa či elfové. Trpaslíci odmítli být Dračími jezdci ze strachu, který cítili k drakům a mírovému rituálu *Agaetí Blödhren* (oslava pokrevní přísahy, týkající se pouze draků a elfů), a byli tedy zbaveni možnosti stát se Dračím jezdcem.

Dračí jezdci během trvání řádu měnili své postavení mezi ostatními jezdci od učedníka až po hlavního Dračího jezdce. Každý nový Dračí jezdec začínal svou dráhu s hodností učedník a musel podstoupit výcvik pod vedením Starších (*Elda*), kteří mu pomohli osvojit si nejpodstatnější morální vlastnosti a dovednosti hodné Dračího jezdce. Následně po dokončení výcviku se jezdec stal právoplatným držitelem titulu Dračího jezdce, rovnocenného s ostatními.

Pílí, časem, či věkem se z jezdců stali jedni ze Starších, kteří měli za cíl vést výcvik nových mladých jezdců a byli považováni za jedny z nejvýznamnějších a nejúctyhodnějších obyvatel Alagaësie, ke kterým bylo s obdivem vzhlíženo. Jejich hlavním úkolem bylo udržovat mír v zemi a být moudrými diplomaty mezi všemi bytostmi obývajícími Alagaësii.

Dračí jezdci mají jeden velký dar, který nikdo jiný nemá, a to je pouto mezi jezdcem a drakem. Od první chvíle, kdy se jezdec dotkne dračího vejce, vzniká pouto, díky němuž může drak sdílet s jezdcem své myšlenky. Nejde jen o sdílení myšlenek, ale i pocitů a obrazů, jezdec se dokonce může podívat na svět očima svého draka. Dále má jezdec na dlani jizvu ve tvaru zatočeného draka *gedwëi ignasia* (ve starověkém

jazyce zářivá dlaň) jako znak jezdce, propojeného se svým drakem. *Gedwëi ignasia* vždy svítí, buď jako varování, pokud se má stát něco špatného, či při používání kouzel s pomocí starověkého jazyka. Drak také může jezdci propůjčovat své vnitřní síly nebo naopak.

Jednou z dalších vlastností Dračího jezdce je nesmrtelnost, kterou jezdec získává ve chvíli, kdy se dotkne dračího vejce spolu se znamením *gedwëi ignasia*. Dračí jezdci mohou výjimečně zemřít na smrtelná zranění, otravu či zhoubné následky některých kouzel. Postupem let jejich tělo velmi pomalu chřadne, ale s pomocí starověkého jazyka lze stárnutí zpomalit.

Každému Dračímu jezdci byl vykován meč nejlepším kovářem v celé Alagaësii, elfkou Rhunon, jež tento meč na míru ukovala ze zářoceli. Zářocel je speciální druh oceli, který dopadl na Alagaësii v podobě meteoritu před tisíci lety. Každý takto ukovaný meč měl svoje jméno, například *Zar'roc* (utrpení). Byl prakticky neztupitelný, nezničitelný a do drahokamu v rukojeti bylo možné ukládat nadbytečnou energii jezdce.

V dobách Eragona žije posledních pět Dračích jezdců. Eragon se svou safírově modrou dračicí Safirou, Murtagh se svým červeným drakem Trnem (*Thorn*), král Galbatorix a jeho černý drak Šruikan (*Shruikan*), elf Oromis a jeho zlatavý drak Glaedr. Poslední drak se vylíhne v dílu *Inheritance* pro Aryu. Její drak Fírnen má smaragdově zelenou barvu.

Eragon obdivoval Dračí jezdce již ve svém útlém mládí v údolí Palancar, když poslouchal fantastické příběhy místního vypravěče Broma. Postupem času, když se Eragon stal sám Dračím jezdcem, chtěl se dozvědět více o kultuře a historii Dračích jezdců, aby mohl jít ve šlépějích některých z nich, nebo se vyvarovat chybám těch zlých. S rozvíjením příběhu se spolu s osobností Eragona mění i jeho názory na některé Dračí jezdce, mnohdy dochází k prozření a odkrytí některých informací, o kterých předtím nevěděl.

Největší záhadou pro Eragona je identita jeho otce. Eragon se dozvídá od Oromise, že vesnický vypravěč Brom, který ho učil, jak se starat o svého draka, jak šermovat a kouzlit, je ve skutečnosti jeho otec. Brom byl zároveň jedním z nejdůležitějších Dračích jezdců vůbec.

7.1.2 Historie Dračích jezdců

Z historického hlediska původně žádní Dračí jezdci neexistovali. Ke změně došlo v době, kdy elfové chtěli uzavřít mír s divokými draky prostřednictvím mírového rituálu *Agaetí Blödhren*, který vedl k vzestupu Dračích jezdců. Díky tomuto rituálu elfové získali nesmrtelnost a draci se naučili komunikovat s ostatními, s pomocí starověkého jazyka, který ovládali elfové. Dračí jezdci měli na starost chránit celou Alagaësii se záměrem zachovat a udržet mír v celé zemi. Prvním Dračím jezdcem byl elf Eragon, pro něhož se vylíhnul drak Bid'Darm. Elf Eragon spolu s Bid'Darmem byli velmi užiteční, ať už svému lidu, nebo drakům. Z tohoto důvodu se draci rozhodli každoročně dávat dvě až tři vejce do rukou elfů a lidí tak, aby se pro ně mohl vylíhnout další drak a rozšířit tak řady Dračích jezdců.

Strážci dračích vajec pravidelně putovali křížem krážem celou Alagaesií a nespočtu lidí umožnili dotknout se těchto vajec, ze kterých se pak vylíhli draci. Řady Dračích jezdců se rozšiřovaly a postupem času se usadily na Vroengardu, který se stal domovem Dračích jezdců. Zde Dračí jezdci trávili mnoho času, získávali nové vědomosti, zdokonalovali se ve starověkém jazyce a učili se všem potřebným dovednostem. Učili se hlavně psát, číst, počítat, zacházet s mečem a starat se řádně o svého draka.

Jednoho dne však jeden z Dračích jezdců, jménem Galbatorix, přišel při potyčce s urgaly o svou dračici Jarnuvösk. Zdrcený svou ztrátou se u ostatních Dračích jezdců z řádu dožadoval nového draka, byl však příliš posedlý touhou nového draka mít, a proto jej koncil Starších odmítl. Toto odmítnutí jej dohnalo k šílenství a nenávisti. Rozhodl se, že zabije všechny Starší, svrhne řád a stane se novým králem celé Alagaësie. Díky svým intrikám, prohnanosti a líbivým slovům získal na svoji stranu další Dračí jezdce, kterým se dosavadní řád také nelíbil, a tak založili skupinu Křivopřísežníků.

Křivopřísežníci byli Dračí jezdci, toužící po moci a absolutní síle s cílem svrhnout a zabít všechny Dračí jezdce z řádu na Vroengardu. Jednoho dne se Galbatorix spolu se svým učněm Morzanem vloupali do Vroengardu a ukořistili zde dračí vejce. Tou dobou už Galbatorix ovládal velmi dobře starověký jazyk, přesněji jeho aspekty zabývající se temnou magií, a tak starověkým jazykem donutil draka Šruikana, aby se mezi nimi vytvořilo pouto, díky kterému musí být Šruikan poddaným Galbatorixe. Časem Galbatorix spolu s ostatními dvanácti jezdci z Křivopřísežníků

svrhli řád Dračích jezdců na Vroengardu a postupně všechny pochytali a zabili. Podařilo se uniknout pouze dvěma Dračím jezdcům, elfovi Oromisovi s jeho drakem Glaedrem a Dračímu jezdci Bromovi, jemuž bohužel dračici Safiru zabili Křivopřísežníci.

Oromis se se svým těžce zraněným drakem Glaedrem schoval v lesích *Du Weldenwarden* na severu Alagaësie, kde se zotavoval ze svých zranění. Brom se prozatím ukryl ve vesnici jménem Carvahall na severo-západě Alagaësie, kde se stal místním vypravěčem a čekal na vzestup nové generace Dračích jezdců. Brom spolu s Jeodem Tyčkou (Teirmský obchodník) založili odbojovou skupinu proti Galbatorixovi, nazývanou Vardenové. Cílem Vardenů bylo vyvíjet odpor a škodit Galbatorixovi i jeho království. Mnoho členů skupiny z Křivopřísežných zemřelo na následky nadměrného užívání magie (neznali své hranice), nebo zešíleli a spáchali sebevraždu. Bromovi se podařilo díky vychytralosti a intelektu zabít všechny zbývající z Křivopřísežných kromě Galbatorixe. Galbatorix se usídlil ve městě Ilirea, které přejmenoval na Urû'baen.

Jednoho dne dcera královny elfů, Arya, spolu se svými společníky převážela dračí vejce napříč Alagaësií, přičemž byla napadena Stínem Durzou a jeho urgalským vojskem. Její společníci byli při převozu zabiti. Arya před zajetím přemístila pomocí kouzla dračí vejce. Chtěla ho přenést do Carvahallu, nicméně vejce omylem skončilo v Dračích horách poblíž vesnice, kde žil Brom.

O několik dní později našel farmář Eragon při každotýdenním lovu v Dračích horách podivný modrý kámen. Snažil se tento kámen identifikovat, nicméně bez úspěchu. Po krátké době se ukázalo, že se nejedná o krásný kámen, ale o dračí vejce. Když se Eragon kamene dotkl, začala ho pálit dlaň a objevilo se na ní znamení Dračího jezdce (*gedwëi ignasia*). Z vejce se vylíhla dračice, kterou Eragon pojmenoval Safira. V tento den došlo ke zrození nové generace Dračích jezdců.

7.1.3 Draci

Draci (*The Dragons*) patří mezi původní a nejznámější bytosti obývající Alagaësii. Před pokrevní přísahou s elfy byli draci jenom divoká zvířata bez možnosti sdílení myšlenek, či umění používat starověký jazyk k dorozumívání. I přes značné zdroje vnitřní energie, kterou by mohli využít ke kouzlení, draci kouzlit nedokážou, pouze využívají svých fyzických dispozic, mají silné nohy, mohutnou tlamu a chrlí

oheň. Draci byli odjakživa vnímáni jako majestátné nadpřirozené bytosti, uznávaní nejen trpaslíky pro svou sílu, ale i elfy pro svoji krásu a inteligenci. Draci mají vyvinutou silnou mysl, jejich největší síla spočívá ve schopnosti komunikace s Dračím jezdcem, a to i na velkou vzdálenost. Draci hrají po boku jezdců největší roli při utváření historie Alagaësie.

Draci mají překrásné blyštivé šupiny jako drahokamy v závislosti na barvě draka (Safira, *Saphira* – safír). Od barvy draka se odvíjí i barva kouzel Dračího jezdce, pro kterého se drak vylíhne. Drak se líhne z vejce, které má stejné zabarvení jako jeho šupiny. Po vylíhnutí dosahuje velikosti kočky. Postupem času roste, naučí se létat a šlehat plameny. V dospělosti dosahuje velikosti domu. Draci jsou, stejně jako Dračí jezdci, prakticky nesmrtelní. Nejslabším místem draků jsou jejich křídla, která jsou pokryta membránou. Draky odlišuje od ostatních ras, kromě šlehání plamenů, jejich srdce, jež se jmenuje eldunarí. Eldunarí je specifický druh srdce, nacházející se pouze v nitru draků. Pokud by drak měl zemřít, může své srdce vyjmout a dále přebývat pouze se svým vědomím a svou vnitřní silou v tomto srdci. Této dračí schopnosti si byl vědom Galbatorix, který ukradl a zotročil mnoho eldunarí na svém hradě v Urû'baenu. Z nich mohl případně čerpat energii, vědomosti a využívat je ke svému prospěchu. Povědomí o eldunarí v Alagaësii je minimální, patří mezi jedno z největších tajemství vůbec.

Ze všech nadpřirozených postav má Eragon nejhlubší vztah právě k drakům, a především k Safiře. Safira je pro Eragona tím nejdůležitějším, co mimo svou rodinu měl. I přes počáteční nedůvěru a nařčení, že za smrt strýčka Gera může právě zrození Safiry, časem pochopil, že za tuto skutečnost Safira nemůže. Eragonův vztah a obdiv k drakům rostl stejně jako Safira, o kterou se staral od jejího vylíhnutí. Opravdu silné citové pouto s ní navázal Eragon po jejím vylíhnutí, kdy došlo k prvnímu spojení a vzájemnému propojení myslí. Při společném dospívání byla Safira ta, která byla ve většině případů rozumnější a moudřejší.

Eragon respektuje, a především obdivuje Oromisova draka Glaedra, který je jeho mistrem. I přesto, že Oromis zemřel v bitvě u Gil'eadu, Glaedr se rozhodl vyvrhnout své eldunarí a dále přežívat se svojí myslí uvnitř eldunarí. Po čase, kdy jeho mysl byla zasažena nesmírnou trýzní a smutkem po padlém Oromisovi, se mu podařilo psychicky zcela zotavit. Mnoha drakům se však nepodařilo překonat stesk po svém padlém Dračím jezdci, a nakonec z tohoto velkého smutku přišli o rozum.

7.1.4 Elfové

Elfové (*The Elves*) jsou spolu s trpaslíky a draky další nejstarší rasou, žijící od pradávna v Alagaësii. Až na drobné odchylky jsou stavbou těla velmi podobní lidem. Po fyzické stránce elfy od lidí odlišují jejich zkosené rysy v obličeji, špičaté dlouhé uši a jejich enormní fyzická zdatnost a vytrvalost. Jejich postava je vysoká a štíhlá. Elfové dokážou díky kouzlům upravit své fyzické rysy nebo se proměnit v prakticky jakékoliv zvíře. Elfové se od narození snaží rozvíjet své vnitřní schopnosti a dovednosti, umí kouzlit, jelikož jejich mateřským jazykem je jazyk starověký. Každý elf je vegetarián, elfové se učí od útlého věku naslouchat přírodě a všem zvířatům, žijícím v lesích Du Weldenwarden. Respektují tato zvířata a jejich život, a tak se jim příčí pozřít jejich maso. Elfové tak nahrazují maso zeleninou na různý způsob.

Starověký jazyk neumožňuje lhát, a tak jsou elfové nuceni užívat různé slovní hříčky, mnohdy je nutné zkoumat, co svým výrokem chtěl elf skutečně říct. Elfové si velice zakládají na slušném chování a zdvořilosti při rozhovoru. Před zahájením konverzace musí elf správně oslovit druhého řečníka a vzdát mu hold tak, aby jej neurazil. V úvodu konverzace se oba řečníci musí dotknout dvěma prsty rtů jako projev pravdomluvnosti, rozhovor začíná ten s nižším postavením.

Elfové nejsou věřící, jako například lidé či trpaslíci, jsou to racionálně založení ateisté. Elfové věří pouze v přírodní zákony, snaží se o všem co nejvíce kriticky přemýšlet. Elfové jsou genderově rovnocenní a rovnoprávní. Monarchou se tak může stát jak elf, tak i elfka. To samé platí u válečníků, oproti tomu mají trpaslíci zastaralé a stereotypní myšlení. Muž může bojovat a vládnout, kdežto trpasličí žena se stará pouze o domácnost a děti. V tomto kontextu elfové představují, oproti trpaslíkům, velmi vyspělou, nadčasovou a moderní rasu. Elfové dříve žili v celé Alagaësii, jejich hlavním městem byla Ilirea (dnešní Urû'baen), avšak po vpádu Galbatorixe byli elfové vyhnáni a nuceni se usídlit v lesích Du Weldenwarden na severu Alagaësie. Hranice těchto lesů začarovali tak, aby dovnitř nemohl jen tak někdo vklouznout.

Po kulturní stránce elfové milují hudbu, literaturu a umění. Elfové vlastní nespočet literárních děl, ať už lyricko-epické básně o různých významných osobnostech elfů, tak historické knihy. Knihovny elfů v Ellesméře patří mezi ty nejvýznamnější a největší vůbec, společně s knihovnou trpaslíků a královskou knihovnou ležící v Urû'baenu. Nacházejí se zde nejdůležitější svitky, které datují

všechny historické události v Alagäesii. Elfové excelují ve všech typech boje. Jsou zdatní v šermu, kouzlení a dostatečně disciplinovaní na osobní souboj myslí. Jelikož jsou elfové oproti lidem mimořádně silní a vytrvalí, je nemožné, aby elf prohrál v souboji proti člověku. Elfové jsou stejně vytrvalí, jako urgalové, dokážou běžet i několik dní v kuse.

Elfové ovlivnili Eragona ze všech ras nejvíce. Eragon spatřil jako prvního elfa Aryu, kterou shledává velmi půvabnou a krásnou. Fyzický vzhled Aryi symbolizuje dokonalost, krásu a půvab elfů (Brom označuje ve svých vyprávěních elfy jako „půvabný lid"). Eragon se od Aryi začal učit základním pravidlům chování, jelikož na rozdíl od ní nevynikal elegancí. Po setkání s novým mistrem Oromisem se musel hodně učit, především jak správně vystupovat a jak se chovat ve společnosti elfů.

Jelikož původní Dračí jezdci byli pouze elfové a jejich výcvik trval roky až desetiletí, Oromis musel Eragonův výcvik velmi zrychlit a zintenzivnit. Bylo velmi důležité, aby Eragon byl rovnocenným protivníkem Galbatorixe. Po oslavě pokrevní přísahy Eragon získal jejich fyzický vzhled, jejich sílu a vytrvalost. Časem začal Eragon přemýšlet nad svojí identitou, jelikož se vzhledem začal podobat více elfům, než lidem.

7.1.5 Trpaslíci

Trpaslíci (*The Dwarves)* patří spolu s elfy a draky mezi jediné původní obyvatele Alagaësie. Žijí v Beorských horách na jihovýchodě Alagaësie. Před příchodem elfů vedli trpaslíci spolu s draky dlouholetou válku, která měla za následek vymření téměř všech trpaslíků. Od té doby trpaslíci cítí nenávist vůči dračí rase. Převážná většina trpaslíků žije v hoře Farthen Dûr, která leží na konci údolí vedoucího od pouště Hadarak. Historie trpaslíků sahá až do dávné minulosti.

Po fyzické stránce trpaslíci připomínají svalnaté zakrslé lidi. Typický trpaslík (*knurla* v jazyce trpaslíků, *dvergar* ve starověkém jazyce) má dlouhé vousy, svázané do spletitých tvarů, na jejichž koncích jsou různé korálky nebo jiné ozdoby. Trpaslíci rádi hodují, pořádají velké slavnosti ve Farthen Duru, kde se například podávají pokrmy z nagry. Je známo, že medovina teče proudem při různých oslavách, pořádaných v hoře Farthen Dûr. Trpaslíci překypují bohatstvím a pyšní se výtvory architektury. Jedním z takových skvostů je Isidar Mithrim (Hvězdný safír), což je gigantický obří opracovaný safír zasazený do stropu hory Farthen Dûr. Isidar Mithrim

je považován za největší skvost trpaslíků a nejkrásnější safír v celé Alagaësii. Za zmínku dále stojí Vol Turin (Nekonečné schodiště) spirálovitě se táhnoucí od přízemí Farthen Dûru až po nejvyšší patra této hory. Své bohatství trpaslíci demonstrují v boji svou blyštivou honosnou zbrojí, kterou jsou často vybaveni.

Trpaslíci jsou rozděleni do třinácti *Durgrimst* (klan), přičemž jeden z nich vždy vládne všem klanům. Mezi nejznámější a nejmocnější klany patří *Dûrgrimst Ingeitum* (*Ingeitum* – kovodělníci), kterému vládl král Hrothgar. Král Hrothgar zemřel v bitvě na Hořících pláních rukou Dračího jezdce Murtagha a jeho draka Trna. Na jeho místo byl zvolen Orik z klanu Dûrgrimst Ingeitum, který byl adoptivním synem bývalého krále Hrothgara. Každý klan má svého vůdčího *Grimsborith* (vůdce klanu), jenž celému klanu vládne. Názvy některých klanů jsou odvozeny od práce/aktivity, ve které excelují, například Dûrgrimst Knurlcarathn (klan horníků). Trpasličí rasa je velmi zajímavá a zároveň specifická svými zásadami a trestáním obyvatel, u kterých se prokáže vina. Za nejzávažnější trestné činy může být trpaslík vyhoštěn ze svého klanu a stát se takzvaným *vargrimst* (vyhoštěnec), kterého kompletně ignorují všichni trpaslíci. Tento trest je považován za jeden z nejhorších trestů vůbec, ne-li horší, než trest smrti. Trpaslík, který je vyhoštěn, musí neprodleně opustit svůj domov a nesmí se vrátit mezi ostatní trpaslíky.

Trpaslíci jsou od pradávna pobožní, stvoření Alagaësie připisují svému hlavnímu bohu Gunterovi, jenž dle trpaslíků stvořil spolu s nimi i faunu a flóru celé Alagaësie. Trpaslíci také věří v posmrtný život. Každý trpaslík si přeje zemřít v bitvě a být následně zapečetěn do kamene, aby se mohl setkat se svými blízkými a předky. Pokud trpaslík zemře v Tronjheimu, je následně zapečetěn do kamene v komnatě pod Farthen Dûrem, kde je hřbitov trpaslíků.

Hodně trpaslíků díky hněvu Galbatorixe před příchodem Eragona trpělo, a tak to Eragon neměl zpočátku moc lehké. Trpaslíci Dračí jezdce odsuzovali a stranili se jich. Eragon si proto musel upevnit postavení mezi trpaslíky a získat náklonnost předchozího trpasličího krále Hrothgara, a tak přísahal věrnost jemu a jeho klanu Dûrgrimst Ingeitum. Tento krok byl pro Eragona do jisté míry svazující, ale velmi důležitý, jelikož Dračí jezdci se vždy snažili být nestranní, být členem jednoho z třinácti klanů znamená být bratrem všech z daného klanu. Díky tomuto rozhodnutí by měl Eragon vždy respektovat a ctít rozhodnutí vůdce klanu. S jeho nevlastním synem Orikem má Eragon velmi dobrý vztah, po bitvě v hoře Farthen Dûr je Orik jeho

společníkem na cestě z Tronjheimu do Ellesméry. Na konci druhého dílu se koná bitva na Hořících pláních. Zde padne trpasličí král Hrothgar a všechny klany jsou nuceny zvolit nového král trpaslíků. Naštěstí se novým králem stane právě Hrothgarův nevlastní syn Orik. Eragon se později dohodne s Orikem ohledně svých povinností vůči svému klanu, aby mohl být více nestranným a nesvázaným.

7.1.6 Stínové

Stínové (*The Shades*) jsou hned po Dračích jezdcích nejmocnějšími bytostmi. Stína mohou stvořit pouze velmi mocní kouzelníci, zabývající se temnou magií. Někteří z nich se pokoušeli ovládnout sílu zlých duchů, aby se mohli stát stínem, avšak mnozí z nich byli na konci rituálu naopak zlými duchy ovládnuti. Po celé Alagaësii jsou stínové vysoce obávané bytosti, nenáviděné všemi obyvateli Alagaësie.

Pokud jde o fyzický vzhled, stínové mají rudé vlasy, vínové oči a velmi bílou pleť. Navíc dokážou kouzlit. Mezi jejich velmi silné stránky patří mysl, zaměřená na překonávání obrany cizí mysli a její následné ovládnutí, nebo k vlastní obraně proti vpádům ostatních. Úzce s tím souvisí jejich vysoká inteligence a šarm. V boji se pohybují velmi ladně jako elfové, nosívají u sebe dlouhý úzký meč, který dokáže projít mezi žebry a zároveň je dostatečně silný, aby prorazil jakékoliv brnění. Stínové dokážou v noci vidět velmi ostře, stejně jako ra'zakové. Jsou prakticky nesmrtelní, jejich jediné slabé místo je srdce, při jehož poranění se stín rozpoltí spolu se všemi zlými duchy, kteří ovládali jeho duši. Pouze několika bojovníkům se podařilo stína zabít, většinou tomu bylo naopak.

V celé tetralogii se setkáváme se dvěma stíny, Durzou a Varaugem. První stín Durza byl přisluhovačem Galbatorixe a na konci prvního dílu vedl útok spolu s urgaly na Tronjheim. Durza byl při střetu s Eragonem silnější a mocnější, nicméně Aryi se podařilo na chvíli odpoutat Durzovu pozornost. Arya se Safirou roztříštily Hvězdný safír (*Star Sapphire*), Eragon využil tohoto momentu a zasadil smrtící ránu do srdce Durzy.

Eragon se stal po bitvě obávaným Stínovrahem (*Shadeslayer*), nicméně z bitvy si odnesl vážné sečné zranění přes celá záda, jež mu způsobovalo silné záchvaty. S druhým stínem Varaugem se setkáváme ve třetím dílu *Brisingr* při obléhání přístavního města Feinsteru. Na konci obléhání, kdy je město vardeny prakticky dobyto, Eragon spolu se Safirou a elfkou naleznou tři zaklínače, snažící se vyvolat

stína. Zaklínačům se nakonec podaří vyvolat stína Varauga a Eragon se Safirou a Aryou jsou nuceni se s ním vypořádat. Po vyčerpávajícím boji Eragon pomůže elfce zasadit smrtící zásah do srdce Varauga, po jeho smrti se Arya stává druhým žijícím Stínovrahem.

7.2 Postavy bez kouzel

7.2.1 Ra'zakové - Lethrblaka

Ra'zakové (*Ra'zac*) jsou starobylá stvoření obývající Alagaësii. Za dávných časů, kdy se lidská rasa poprvé odhodlala zavítat do Alagaësie v čele s králem Palancarem (po kterém je pojmenované údolí Palancar), byla následována ra'zaky, kteří dříve žili spolu s lidskou rasou ve stejné zemi. Před vpádem jezdců žilo mnoho ra'zaků v Alagaësii, kde lovili lidi pro svoji zábavu a především maso. Dračím jezdcům se tento teror vyvolaný ra'zaky nelíbil, a tak vyvraždili skoro všechny ra'zaky až na jeden pár. Galbatorix zbylému páru nabídl ochranu, výměnou za jejich loajalitu. Umístil je do *Helgrindu*, nazývaného také Brána temnot, kde nalezli své útočiště. Galbatorix je očaroval ochrannými kouzly, což jim mělo poskytnout imunitu vůči zraňujícím kouzlům. Specifický je způsob komunikace ra'zaků, s lidmi dokážou mluvit jejich jazykem, ale při jeho používání syčí.

Ra'zakové jsou velmi dobří bojovníci, především díky svému dechu, který dokáže paralyzovat dotyčného, a tím usnadnit jeho zabití. Elfové jsou vůči dechu ra'zaků imunní, trpaslíky může tento dech nanejvýš lehce omámit. Ra'zakové jsou nechvalně proslulí používáním upraveného seitrového oleje. Seitrový olej běžní lidé používají k uchovávání perel. Ra'zakové pro své účely tento drahocenný olej „obohatili" o několik příměsí, díky nimž se z něj stala jedovatá žíravina, které je prakticky nemožné se po kontaktu s kůží zbavit. Tato směs požírá vše živé, čeho se dotkne, a zanechává po sobě jen zářivě bílé kosti. Ra'zakové nevyužívají seitrový olej jenom k zabíjení, ale také k mučení svým nepřátel. Galbatorix rád využíval ra'zaky proti Dračím jezdcům, jelikož mysl ra'zaků nemůže být napadena, a tak je mnohem těžší s nimi bojovat.

Typický ra'zak vypadá jako přerostlý brouk. Na hlavě má velmi ostrý dlouhý zobák, černé oči velké jako pěsti a fialový jazyk. Má hubený pas a jeho tělo je z vnějšku chráněno exoskeletonem. Bývá shrbený, jelikož pod jeho zády mu při vývinu rostou křídla. Ra'zakové se k smrti bojí světla a vody, proto na své oběti číhají

pod rouškou tmy, ve které jejich zrak exceluje, podobně jako zrak Stínů. Svůj ostrý zobák využívají k zabíjení svých obětí. Dalším vývojovým stádiem ra'zaků je dospělý jedinec, který se nazývá Lethrblaka. Lethrblaka jsou velcí jako draci, mají silná křídla a nohy. Než se křídla ra'zakům vyvinou, často létají na svých rodičích (lethrblaka).

Eragon nenávidí ra'zaky, ra'zakové totiž zabili jeho strýce Gera a v Roranově dějové lince pobili mnoho bezbranných vesničanů, když bránili Carvahall. Ra'zakové způsobují utrpení jak Eragonovi, tak Roranovi během prvních třech dílů. Nejdříve zabijí Eragonova strýce, který je otcem Rorana. Zoufalý Eragon touží po odplatě a spolu s Bromem se snaží ra'zaky vystopovat. Poté, co vystopují ra'zaky, Eragon utrží další psychickou újmu. Ra'zakové jej spolu s Bromem přepadnou ze zálohy a oba je zajmou. Utéct se jim nakonec podaří díky Murtaghovi, nicméně Brom za několik dní umírá Eragonovi v náručí na fatální zranění. Ra'zakové symbolizují teror, který způsobuje neštěstí Eragonovi a jeho blízkým.

V druhém dílu Galbatorix hledá Eragonova bratrance Rorana. Otec Roranovy snoubenky Sloun nemá Rorana v lásce a nahlásí Království jeho polohu. Ra'zakové spolu s Galbatorixovým vojskem se snaží Rorana zajmout, aby mohl být Eragon vydírán. Vojáci spolu s ra'zaky terorizují a zabíjejí bezbranné vesničany. Rorana se jim zajmout nepodaří, avšak vesničané, kteří utrpěli obrovské ztráty, jsou nuceni opustit své majetky a vydat se na cestu do útočiště v Surdě.

Na začátku třetího dílu musí Eragon s Roranem vysvobodit ze spárů ra'zaků Roranovu snoubenku Katrinu. Po urputném boji s ra'zaky a rodiči (lethrblaka) nalezne Eragon v Helgrindu Katrinu živou a zdravou i s jejím otcem, řezníkem Slounem (*Sloan*). Sloun takové štěstí neměl. Sice přežil, ale ra'zakové mu vyklovali obě oči. Sloun neměl rád Rorana, protože pocházel z chudé rodiny a nemohl Katrinu zaopatřit. Řezník chtěl pro svoji dceru jenom to nejlepší, avšak jeho úsilí bylo tak sobecké, že obětoval štěstí všech ostatních a udal polohu Rorana, díky čemuž zemřelo mnoho vesničanů. Nakonec byli nuceni navždy odejít z Carvahallu.

7.2.2 Urgalové

Urgalové (*The Urgals*, nebo *Urgralgra* v jazyce urgalů) patří mezi další rasu, obývající zemi Alagaësii. Většina ras je vnímá jako velmi zlá, ošklivá a hloupá stvoření, jimiž však ve své podstatě nejsou. Podle slov Broma dorazili urgalové do Alagaësie ze stejné země, jako elfové. Ostatní rasy urgaly pohrdají, protože neznají

slitování a jsou schopni vyvraždit vesnici neozbrojených lidí pro svůj požitek. Urgalové však v podstatě za svou krvelačnost a touhu po válčení s ostatními nemohou, protože tuto svou temnou stránku nedokážou ovládat.

Galbatorix si jednoho dne povšiml zbloudilých vojsk urgalů, pobíhajících v jeho království, a musel zakročit. Pomocí kouzel jim zmátl mysl a donutil je, aby mu sloužili. Galbatorix urgaly vytlačil z dostupných míst do hor, aby na ně lidé v jeho království nenaráželi. Urgalové byli vnímáni jako úderné oddíly Galbatorixova vojska. Při vpádu do Farthen Dûru v čele se stínem Durzou měli za cíl zajmout Murthaga. Postupem času dojde k prozření urgalů. Uvědomí si, že byli pod vlivem kouzel Galbatorixe, vzbouří se proti němu a spolu s vardeny, trpaslíky a elfy se vydají na tažení proti Galbatorixovi. Po vítězném tažení urgalů a ostatních je král Galbatorix svržen a zabit. Eragon následně pozmění kouzlo tak, aby i trpaslíkům a urgalům bylo umožněno stát se Dračími jezdci. Tato výsada dosud náležela pouze elfům a lidem.

Vzhledem jsou urgalové vyšší, než lidé či elfové (zhruba šest až devět stop), oproti lidem a elfům jsou mohutní a velmi svalnatí. Mají kratší zatočené rohy, oči žluté jako prasata a kůži zabarvenou do šeda. Jsou velmi vytrvalí, dokážou běžet dlouhé vzdálenosti i několik dnů. Stejně jako pro elfy, i pro urgaly je výhodnější běžet, než se nechat vozit na koni. Navzdory výše zmíněné krvelačnosti a krutosti této rasy jsou urgalské matky velmi milující a nesmírně jim záleží na svých dětech. Urgalské děti jsou podobné dětem lidí, kromě očí a kůže. V dospělosti se tato podobnost zcela vytrácí, neboť jim narostou rohy.

Urgalové žijí v horách, do kterých byli vytlačeni Galbatorixem, jsou rozděleni do různých klanů, avšak ne tak sofistikovaně, jako trpaslíci. Urgalové mají svůj vlastní jazyk, urgalštinu, ale dokážou mluvit i řečí lidí. Jazyk urgalů zná pouze několik výjimečných jedinců, tuto řeč totiž neovládají ani elfové. Jediným člověkem, který tento jazyk ovládá, je bylinkářka Angela. Mysl urgalů a elfů je velmi hluboká, nezkušenému kouzelníkovi, který se snaží do jejich mysli nahlédnout, hrozí nebezpečí šílenství. Urgalové jsou všežravci, avšak nejvíce si pochutnají na mase Nagry nebo na zvěřině. Vedle urgalů se mohou rodit i kullové, avšak není známo, jaký faktor ovlivňuje, zda se narodí urgal nebo kull. Kull je respektován jako elitní voják a na rozdíl od urgala je ještě vyšší (průměrně více, než osm stop), silnější a má nohy silné jako kmeny stromů.

Eragon zpočátku urgaly nenáviděl. Při útěku z Carvahallu Eragon s Bromem procházeli městem Yazuak, které se nachází nedaleko od Carvahallu. Eragon zde utrpěl trauma, způsobené hordou urgalů. Urgalové obrátili město naruby a nechali po sobě spoušť s hromadou mrtvých těl, naházených na sobě. Eragon zde v sobě probudil nenávist vůči urgalům a použil zde první kouzlo *brisingr* (znamenající ve starověkém jazyce „oheň"), když byl urgaly pronásledován, a zachránil tak svůj život. Podle tohoto kouzla pojmenoval svůj meč Dračího jezdce, vykovaný elfkou Rhunön. Eragon postupem času pochopil povahu urgalů, respektoval jejich touhu po boji, ale stále je neměl příliš v lásce. Po smrti Durzy urgalové přestali být ovlivňováni jeho kouzlem a časem se přidali na stranu vardenů, aby mohli společně svrhnout a zabít krále Galbarixe. Po úspěšném tažení pochopil Eragon jejich pravou povahu a zahrnul je s pomocí pravého jména starověkého jazyka do paktu, který jim umožnil stát se také Dračími jezdci.

7.2.3 Kočkodlaci

Kočkodlaci (*Werecats*) jsou velmi tajemná stvoření. V celé tetralogii se setkáváme především s kočkodlakem Solembumem (*Solembum*), který po boku bylinkářky Angely cestuje a vyhledává místa, kde se děje něco zajímavého. O kočkodlacích toho není mnoho známo. Co však lze s určitostí tvrdit, mají schopnost převzít podobu ostatních (Solembum se v Teirmu přeměňoval v malého černovlasého chlapce se špičatými zuby). Jsou velmi inteligentní, možná nejinteligentnější stvoření vůbec. Solembum disponoval informací o ložisku zářoceli (*brightsteel*), o kterém nikdo jiný nevěděl, ani Galbatorix či Oromis. Tato skutečnost spolu s informací, kde se vyskytují zbylé ukryté eldunarí, výrazně pomohla Eragonovi zvítězit nad Galbatorixem. Není známo, kde kočkodlaci žijí, armáda kočkodlaků se v příběhu objevuje až ke konci posledního dílu, bez sebemenšího náznaku jejich původu. Kočkodlaci jsou nadřazeni kočkám a kocourům. Neví se, zda kočkodlaci umí kouzlit a jejich styl boje je velkou záhadou.

Eragon se poprvé setkal s kočkodlakem v Teirmu. Zde s Bromem navštívil tamní bylinkářku Angelu, se kterou žije kočkodlak Solembum. Solembum prozradil Eragonovi velmi důležitou informaci, která se týkala zbraně skryté pod kořeny stromu Menoa v Ellesméře a skálou Kuthian na ostrově Doru Araeba. Eragon v prvním dílu ještě netušil, jak mocná a důležitá informace to je, vůbec mu nedávala smysl. Díky

získaným informacím mohl být ze zářoceli ukován meč Brisingr, což hrdinovi následně umožnilo získat velké množství eldunarí z Pevnosti duší. Ta mu poté dodala sílu k poražení Galbatorixe. Při posledním tažení na Urû'baen se Eragon setkává v Ellesméře s Maud, společnicí královny Islanzadí, a Grimmrem Půltlapou (*Grimmr Halfpaw*). Eragon vnímá kočkodlaky jako velmi silné a inteligentní jedince, dokonce silnější než samotné kully.

7.2.4 Nïdhwalové a Fanghurové

Nïdhwalové (*Nïdhwal*) jsou mýtičtí mořští hadi, žijící v severozápadním moři. Mezi všemi rasami o nich kolují různé příběhy, ale málokdo je skutečně spatřil. Dosahují velikosti velryby, někdy však bývají i větší. Jsou velmi inteligentní a mluví se o nich jako o příbuzných draků spolu s fanghury. V celé tetralogii je jim věnována poměrně malá pozornost, nicméně s určitostí můžeme říct, že nedokáží kouzlit. Nïdhwalové a fanghurové neumí chrlit oheň jako draci, ale umí používat svou silnou mysl za účelem ochromení kořisti. Při lovu jsou nïdhwalové schopni rozevřít svou mohutnou čelist natolik, že jim nedělá problém sníst celého koně najednou.

Ke konci posledního dílu *Inheritance* musí Eragon letět spolu se Safirou a Glaedrovým eldunarím na Vroengard do ruin Doru Araeba a skály Kuthian, kde se snaží najít zbylá eldunarí. Během letu přes moře se setkávají s mýtickým Nïdhwalem, kterému se málem podaří Safiru spolu s Eragonem a Glaedrovým eldunarí sníst. Nïdhwalové jsou jedni z mála nadpřirozených tvorů, kteří dokážou poměřit své síly s draky. Fanghurové oproti nïdhwalům žijí v Beorských horách, umí létat a mají křídla stejně jako draci. Podle fanghurů je pojmenován jeden z trpasličích klanů, Dûrgrimst Fanghur. Loví svou kořist ve skupinkách a jejich oblíbenou pochoutkou jsou feldûnosti.

7.2.5 Nadpřirozené bytosti žijící na Vroengardu

Eragon po usmrcení Galbatorixe a zjištění pravého jména starověkého jazyka začne pojmenovávat bytosti, žijící na Vroengardu. Většina těchto bytostí nikdy nebyla pojmenována, jako třeba vrtonožky (*Burrow grubs*, ve starověkém jazyce díky Eragonovi pojmenovány na *íllgrathr*), které Galbatorix využíval k mučení královny vardenů Nasuady v Urû'baenu. Vrtonožky vznikly spolu s některými dalšími nadpřirozenými bytostmi na Vroengardu díky dlouhým bojům mezi Dračími jezdci.

Během těchto bojů zemřel jeden elf, který rozpoltil své tělo a duši na energii a jed, naplňující celé ovzduší Vroengardu. Tento jed je možné přirovnat k radiaci, protože způsobil zmutování všech zvířat, žijících právě na Vroengardu. Vrtonožky vypadají jako larvy s hlavou plnou ostrých zubů. Tito parazité se živí masem, což byl důvod, proč je Galbatorix využíval k mučení svých protivníků. Larva se vždy zavrtala do Nasuadiny ruky a začala si v ní prokousávat svou cestu. Dalšími z bytostí, jež byly ovlivněny jedem, jsou sundavrblaka (vroengardské sovy). O těchto stvořeních, která vypadají jako strašidelné sovy, toho není příliš známo. Eragon je pojmenoval na konci díla díky pravému jménu starověkého jazyka.

Dalšími bytostmi žijícími na Vroengardu jsou snalglí (obrovští slimáci). Snalglí, oproti vrtonožce a sundavrblakům, žili na Vroengardu od pradávna a dokázali se bez problémů adaptovat na jed. Eragon se s nimi setkává před koncem posledního dílu, stejně jako s nïdhwalem. Snalglí vypadá jako obrovský šnek velký pět a půl stopy. Když Glaedr učil Safiru poblíž Ellesméry, zmínil se, že ulita snalglí je velmi bohatá na živiny, podporující trávení draků.

Závěr

Tato bakalářská práce se zabývala analýzou a členěním nadpřirozených bytostí v *Odkazu Dračích jezdců* od amerického spisovatele Christophera Paoliniho.

Úvodní kapitola charakterizovala žánr fantasy, jeho typické rysy a s ním spojenou teorii, kterou pomohli vymezit J.R.R. Tolkien, V. J. Propp a Joseph Campbell. Dále tato kapitola sumarizovala historii fantasy literatury, její stěžejní autory a díla, která ovlivnila vývoj tohoto žánru od počátků do dnešní doby.

Druhá kapitola představila tradiční a nejčetnější nadpřirozené bytosti fantasy literatury, které jsou populární i v současnosti. Vedle představení těchto bytostí, které proslavil a popsal především Tolkien, kapitola porovnává vyobrazení tradičních nadpřirozených postav v díle Tolkiena, Paoliniho i dalších autorů.

Třetí kapitola přiblížila život Christophera Paoliniho a vysvětlila události, které měly vliv na jeho tvorbu, od jeho dětství přes dospívání, kdy začal psát první díl své slavné tetralogie *Eragon*, po dospělost, kdy se přesouvá k žánru sci-fi. V dětství byl Christopher Paolini ovlivněn především severskou mytologií a ságami, dílem *Beowulf*, bratry Grimmovými a jejich pohádkami, a především Tolkienem a jeho dílem *Hobit* a trilogií *Pán prstenů*.

Ve čtvrté kapitole je popsán samotný alternativní svět Alagaësie, jenž je jedním z hlavních znaků „high fantasy“. Tento svět byl stvořen Paolinim jako kulisa, ve které se odehrává veškerý děj a která přispívá k umocnění zážitků spjatých se čtením fantastického příběhu. Celý svět je velmi rozmanitý a jsou v něm vidět podobnosti se sekundárním světem stvořeným Tolkienem, který je však sofistikovanější a promyšlenější. I přesto je tento počin Paoliniho úctyhodný a získal si srdce mnoha mladých čtenářů.

Pátá kapitola vyzdvihuje nejpodstatnější motivy, se kterými se můžeme setkat při čtení fantasy literatury. Především poukazuje na převažující téma boje dobra a zla, které nás provází celou knihou. Kapitola popisuje okamžik zrození tohoto konfliktu a další důležité motivy, mezi něž patří důležitost rodiny a přátelství, moc jazyka a ruku v ruce s ní i magie.

Kapitola šestá vysvětluje sílu starověkého jazyka a moc, jež se pojí se znalostí tohoto jazyka. Tato kapitola je velmi důležitá, Paolini totiž derivoval zmíněný jazyk ze severských jazyků a mnoha bytostem žijícím ve světě Alagaësie dal do rukou moc, která má vliv na tvorbu historie tohoto alternativního světa.

Předposlední kapitola, zaměřená na hlavní téma této práce, charakterizuje všechny důležité nadpřirozené bytosti, žijící v Paoliniho fantastickém světě. Pro pochopení celého děje je zde shrnuta historie Dračích jezdců a osudové momenty, které se podepsaly na rozložení nadpřirozených postav a různých ras v tomto světě. Kapitola dále rozřazuje všechny nadpřirozené bytosti, popisuje jejich kulturu, zvyky a jejich původ. Je zde zmíněn kontrast ve vyobrazení genderových vztahů mezi elfy, představujícími moderní společnost podporující rovnoprávnost mužů a žen, a trpaslíky, zosobňujícími stereotypní postavení obou pohlaví (vládne pouze trpaslík a trpaslice pečuje o domácnost a děti).

Kapitola se dále věnuje vlivu jednotlivých nadpřirozených bytostí na charakterový vývoj Eragona napříč celou tetralogií. Lidské vlastnosti jsou pak demonstrovány na některých nadpřirozených bytostech, především u ras tradičních (elfové a trpaslíci) a těch, které byly stvořeny Paolinim (urgalové a ra’zakové). V závěru každé podkapitoly je u jednotlivých nadpřirozených bytostí shrnuto postavení dané bytosti ve společnosti a vliv na Eragona, jakožto na hlavního hrdinu celého díla.

Christopher Paolini dodnes čelí kritice vůči tomuto dílu, které začal psát v tak mladém věku, a to především kvůli neoriginalitě, přílišné inspiraci Tolkienem a ságou *Star Wars* od George Lucase. Motivy těchto děl jsou skutečně patrné v celé tetralogii, především se shodují názvy různých míst, či pojmenování důležitých jedinců vybraných ras. Tolkien ovlivnil mnoho autorů fantasy literatury svým sofistikovaným konceptem tradičních ras a alternativních světů. Ty jsou předlohou pro mnoho děl a Paolini není první, ani poslední, kdo tyto motivy ve svých dílech využívá.

Paolini ukázal světu vášeň pro psaní fantasy literatury, vždyť už ve svém mladším věku se stal velmi známým spisovatelem, což se téměř nikomu jinému nepovedlo. V dnešní době se věnuje psaní svého nového sci-fi díla *Spát v moři hvězd* (*To Sleep in the Sea of Stars*). Z důvodu zachování autentičnosti prováděl dlouhodobý výzkum v oblasti tohoto literárního žánru.

Bibliografie

Primární literatura

Paolini, C. (2004). *Odkaz Dračích jezdců*. Fragment

Paolini, C. (2006). *Odkaz Dračích jezdců.* Fragment.

Paolini, C. (2009). *Odkaz Dračích jezdců*. Fragment.

Paolini, C. (2012). *Odkaz Dračích jezdců*. Fragment.

Paolini, C., & Paolini, A. (2019). *Poutník, čarodějnice a červ: příběhy z Alagaësie I. - Eragon*. Fragment.

Sekundární literatura

Campbell, J. (2000). *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Portál.

Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník* (2004 ed.). Portál.

Hunt, P. (1995). *Children's literature: An Illustrated History*. Oxford University Press.

Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion*. Routledge.

Pratchett, T., Pringle, D. (Ed.). (2003). *Fantasy: encyklopedie fantastických světů ; hlavní předmluva Terry Pratchett ; hlavní editor David Pringle*. Albatros.

Propp, V. J. (2008). *Morfologie pohádky a jiné studie* (Vyd. tohoto souboru 2, přeložil Miroslav ČERVENKA, přeložila Marcela PITTERMANNOVÁ, přeložila Hana ŠMAHELOVÁ). H & H.

Tolkien, J. R. R. (1992). *O pohádkách* (*On Fairy-Stories*). Překlad Jan Čermák. London: Winston Smith.

Tolkien, J. R. R. (2008). *Silmarillion: mýty a legendy Středozemě* (3.ed.). Argo.

Watson, V. (2001). *The Cambridge Guide to Children's Book in English*. Cambridge University Press.

Internetové zdroje

Britannica Kids. (n.d.) *Christopher Paolini*. Dostupné z: https://kids.britannica.com/students/article/Christopher-Paolini/599333. [Převzato 2. července, 2022].

Encyclopedia of World Biography. (n.d.) *Christopher Paolini Biography.* Dostupné z: https://www.notablebiographies.com/news/Ow-Sh/Paolini-Christopher.html. [Převzato 2. července, 2022].

Famous Authors. (n.d.). *Christopher Paolini*. Dostupné z: *https://www.famousauthors.org/christopher-paolini*. [Převzato 2. července, 2022].

Michell, P. (2011). The Guardian. *Christopher Paolini: ‚Inspiration strikes about once every blue noon'*. Dostupné z: https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2011/nov/16/christopher-paolini-interview. [Převzato 2. července 2022].

Pan Macmillan SA. (2020). *Christopher Paolini | To Sleep in a Sea of Stars*. [Video]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=AOEK9FlJwFw.

Paolini.net. (n.d.). *Christopher Paolini*. Dostupné z: https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/. [Převzato 2. července, 2022].

Paolini.net. (n.d.). *Inheritance Cycle.* Dostupné z: https://www.paolini.net/biographies/christopher-paolini-full/inheritance-cycle/ [Převzato 2. července, 2022].

Wikipedia contributors. (26. června, 2022). Fantasy. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy&oldid=1095067365. [Převzato 26. června, 2022].