



**DRÁČIA  
SKRINKA**

**DANIELLE  
TRUSSONI**

**Lindeni**

# Dračia skrinka

Vyšlo aj v tlačovej podobe

Objednať môžete na  
[www.lindeni.sk](http://www.lindeni.sk)  
[www.albatrosmedia.sk](http://www.albatrosmedia.sk)

## Ljndeni

Danielle Trussoni

**Dračia skrinka – e-kniha**  
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všetky práva vyhradené.  
Žiadna časť tejto publikácie nesmie byť rozširovaná  
bez písomného súhlasu majiteľov práv.

  
**ALBATROS** MEDIA

# **DRAČIA SKRINKA**



Danielle Trussoni

---

# DRAČIA SKRINKA

Preložila Nina Weidlerová

**Ljndeni**

Danielle Trussoni: The Puzzle Box  
Copyright © 2024 by Danielle Trussoni  
Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2025  
Translation © Nina Weidlerová, 2025

Všetky práva sú vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie kopírovať a rozmnožovať s cieľom rozširovania v akejkoľvek forme alebo akýmkoľvek spôsobom bez písomného súhlasu vydavateľa.

Vyťažovanie textu a dát z tejto publikácie v zmysle čl. 4 smernice 2019/790 EÚ je zakázané.

ISBN v tlačenej verzii 978-80-566-4823-0  
ISBN e-knihy 978-80-566-4826-1 (1. zverejnenie, 2025) (epub)  
ISBN e-knihy 978-80-566-4827-8 (1. zverejnenie, 2025) (mobi)  
ISBN e-knihy 978-80-566-4825-4 (1. zverejnenie, 2025) (ePDF)

Pre môjho syna Alexandra,  
ktorý sa narodil v Japonsku v roku Kovového draka.



## DRUHÁ HÁDANKA

---

# Dračia skrinka

The background is a grayscale abstract composition. It features a complex network of thin, white, glowing lines that intersect and swirl, creating a sense of dynamic movement. Interspersed among these lines are numerous small, bright white circles of varying sizes, some appearing as sharp points of light while others are softer, more diffused. In the lower right quadrant, there is a prominent fractal flower-like structure, resembling a nautilus shell or a spiral galaxy, with its center radiating outwards in a series of concentric, overlapping layers. The overall effect is ethereal and futuristic, with a soft, hazy atmosphere.



Savantizmus alebo nadobudnutý syndróm učenca je vzácna, no skutočná porucha, pri ktorej normálny človek získa mimoriadne kognitívne schopnosti po traumatickom poranení mozgu. Na svete sa zaznamenalo menej než päťdesiat prípadov nadobudnutého syndrómu učenca.



# I

---

VELKÁ SVĚTYŇA ISE, JAPONSKO

23. FEBRUÁRA 2024

ROK DREVENÉHO DRAKA

Šintoistický kňaz bežal do chrámu a popritom si nadvihoval ľem rúcha, aby oň nezakopol. Nezostáva žiaden čas nazvyš. Prvé svetlo úsvitu dopadá cez stromy a vrhá dlhé tieňe na čerstvo napadaný sneh. Čoskoro do sväteyne vstúpia jeho bratia a začnú sa modliť. Čoskoro sa začne najdôležitejší deň jeho života a s ním aj posvätná úloha, na ktorú sa roky pripravoval.

Kňaz striasol sneh zo svojho rúcha, uklonil sa a vkročil do chrámu. Ťažké, voňavé kadidlo zaplňa vzduch v miestnosti. Za paravánovými dverami *šodži* blikajú na oltári sviece, ich svetlo sa skláňa nad medenými nádobami a spája sa nad podložkami tatami, čo v ňom vyvoláva nutkanie padnúť na kolená a začať sa modliť.

Ide o inštinkt, ktorý je v ňom hlboko zakorenený. Počas posledných dvanástich rokov dennodenne prichádzal do chrámu pred východom slnka, aby sedel pred oltárom a meditoval. Nikdy nespochybňoval svoju úlohu – ani to, prečo tu je, ani to, čo by sa stalo, ak by zlyhal. Nikto z nich si také otázky nekládol.

A predsa za tie roky nazbieral útržky informácií o vzácnom predmete, ktorý strážil, o tradícii obklopujúcej cisárovu Dračiu skrinku. Šepkalo sa, že počas vojny cisár skrinku schoval, aby ju ochránil pred americkými bombami, a odvtedy putovala

do svätých po celom Japonsku – Veľká svätýňa Ise, Svätýňa Acuta, Trojsvätýňa v cisárskom paláci –, kde na ňu vo dne v noci dozerali kňazi a chránili ju aj za cenu vlastného života.

Šírili sa zvesti, že skrinka ukrýva poklad, možno nejaký staroveký text, alebo dokonca artefakt patriaci samotnej cisárskej rodine. Dupočul sa o jej nástrahách: *Jediný pohľad ťa oslepí; jediný dotyk ti spáli kožu na prstoch až na kosť*. Veril týmto varovaniam. Pred niekoľkými desaťročiami jeden mladý kňaz zomrel pri čistení oltára a žiaden lekár nedokázal vysvetliť, čo sa mu stalo. Pravda nebola určená pre mužov ako on, pre kňazov. A tak nekládol žiadne otázky. Jediná nerozvážnosť – hoci i to najmenej poddanie sa zvedavosti – by mohla viesť ku katastrofe.

V diaľke sa rozozvučali zvony, ktoré zvolávajú kňazov k modlitbe. Prvý slnečný lúč dopadol do svätyně a rozlial sa po podlahe, čím osvetlil oltár. Sekundy plynú rýchlejšie a rýchlejšie, neustále ho predbiehajú. Musí sa poponáhľať, kým prídu ostatní. Teraz nastala tá chvíľa.

Pokľakol pred oltár a otvoril dvere svätostánku, kde leží vzácny predmet: Dračia skrinka. Skrinka, veľká akurát tak do dvoch rúk, je vyrobená z pásov tvrdého dreva precízne narezaných a spojených do jedného celku. Jej povrch, ktorý tvoria rôzne intarzované dyhy, zdobí krútiaca sa podobizeň draka.

Kňaz vidí iba na povrch, no vnútri skrinky sa skrýva prastará záhada odetá do vrstiev smrtiacich pascí, ktorá čaká tisícky rokov, kým ju niekto vyrieši.

Pokyny, čo dostal, hovoria jasne: Musí zabaliť skrinku do kúska hodvábu a odniesť ju do Tokia. Nesmie sa jej dotknúť; nesmie sa na ňu dokonca ani pozrieť. Rozumie tomu rovnako dobre, ako rozumie svojim rituálnym textom *norito*. A predsa, keď hľadá dolu na Dračiu skrinku, jeho odhodlanie zakolíše. Môžu byť všetky tie chýry pravdivé?

*Jediný pohľad ťa oslepí; jediný dotyk ti spáli kožu na prstoch až na kosť.*

Prstom prejde po dreve a začne prehmatávať jemné hrebene spojov v snahe nájsť otvor. Necht zasunie do drážky a vyvinie na ňu nepatrný tlak. Odrazu sa doňho zareže žiletka, jej čepeľ horúca a žiarivá ako oheň, a spustí sa mu krv.

Kňaz si krv zotrie, zabalí skrinku do hodvábu, ktorý zaviaže do slávnostného uzla, a chytí ju pod pazuchu. Pokloní sa oltáru, narastajúcemu slnečnému svitú, všetkým a všetkému, komu slúži – božstvu *kami*, cisárovi, horám, moriam –, otočí sa a ponáhľa sa preč.

Semienko jedu však už zapustilo korene v jeho krvnom obehú a skôr než nad svätyňou zapadne slnko, skôr než úplne pochopí, akú hroznú chybu urobil, bude kňaz mŕtvy.

## 2

---

MESTO NEW YORK

22. FEBRUÁRA 2024

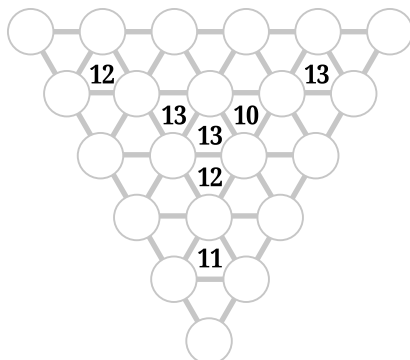
ROK DREVENÉHO DRAKA

**M**ike Brink pevne držal na vôdzke svoju fenu, jazvečíka menom Conundrum, skrátene Connie. Bolo februárové štvrtkové ráno a vonku mrzlo, no i napriek tomu sa Columbus park hmýril psami – od dobermanov, cez kólie, zlatých retrieverov, labradorov a mopslíkov, až po pudlov. Connie sa napínala na vôdzke v zúfalej snahe pripojiť sa k ostatným. Brink rozumel jej nutkaniu divoko sa za nimi rozbehnúť, chápal tú neviazanú hybnú silu, ktorá ju ťahala ku skupine psov, čo sa naháňali a skákali na čerstvo napadanom snehu. Naklonil sa k nej a odopol jej vôdzku. Connie odskočila a so štekotom sa rozbehla ako zviera prekypujúce energiou, keď niečo zavetrí vo vzduchu.

Brink sa zhlboka nadýchol, potom vydýchol a sledoval, ako vzduch okolo neho mrzne. Prechádzky po snehu so šálkou horúcej kávy v ruke a s rannými novinami pod pazuchou mal rád. Tešilo ho, že žije v dobe, keď sa napriek všetkému zlému, čo sa na svete deje – ani noviny si nemohol prečítať bez toho, aby nenarazil na tisíc zlých vecí –, môže spoľahnúť na dobrú kávu, každodennú krížovku a park, kde jeho pes môže voľne pobehovať.

Otvoril *The New York Times* a prelistoval jednotlivé sekcie, až kým nenašiel tú s hlavolamami. Na prednej stránke priamo uprostred sa

nachádzala jeho hádanka s podtitulom zvýrazneným tučným písmom. Jeho redaktor, Will Shortz, ho požiadal, aby vytvoril číselný rébus strednej obťažnosti, a tak Mike vymyslel Triangulum.



Na jeho vyriešenie treba vložiť čísla od 1 po 6 do každého kruhu, pričom pozdĺž sivých čiar sa nesmie opakovať žiadne číslo. Do trojuholníka vpísal niekoľko súčtov tak, aby sa riešenie dotýkajúcich sa kruhov rovnalo danému súčtu.

Mike Brink sa nestal známym iba pre svoje pravidelné prispievanie do sekcie s hlavolamami v *The New York Times*. Bol všeobecne považovaný za jedného z najtalentovanejších majstrov hádaniek na svete a pred šiestimi mesiacmi vystúpil v televíznom publicistickom programe *60 Minutes*. Rozhovor sa zaoberal jeho minulosťou a traumatickým poranením mozgu, ktoré z mladej futbalovej hviezdy spravilo matematického génia so zdanlivo nekonečnou schopnosťou riešiť neriešiteľné hlavolamy. Opisovali ho ako „mozgovú jadrovú energiu“ a sociálne siete zaplnili trápne internetové *meme* obrázky stvárnajúce výbuchy. Odvtedy prestal poskytovať rozhovory.

Brinka táto pozornosť privádzala do rozpakov. Uprednostňoval skôr vytváranie hádaniek v súkromí než vystupovanie na verejnosti, no po tom, čo vyriešil takzvanú „Božiu hádanku“ – šifru, ktorá

sa stala kľúčom k vražde v dome na severe New Yorku –, sa jeho meno začalo skloňovať všade. Keď odmietol hovoriť o okolnostiach prípadu – nezúčastnil sa žiadnej šou, dokonca ani tej rannej s Colbertom, jeho obľúbeným moderátorom –, stal sa v očiach ostatných ešte tajomnejším. Nazývali ho výstredným, samotárskym géniom s *poškodením*, a ak mal byť úprimný, príliš sa nemýlili.

*Poškodenie.* To slovo u Mika Brinka rezonovalo. Posledné dve desaťročia sa učil žiť s traumatickým poranením mozgu, ktoré uňho vyvolalo savantizmus. Táto vzácna porucha spôsobovala, že sa mozog v dôsledku náhlej plastickej deformácie dostane do stavu nadmerného vývinu. V Brinkovom prípade viedla k úžasnému daru – s ľahkosťou dokázal vyriešiť tie najťažšie a najkomplikovanejšie úlohy. Svet vnímal ako sériu navzájom do seba zapadajúcich vzorcov. Okrem fotografickej pamäti disponoval aj neuveriteľnou schopnosťou získavať a uchovávať informácie a bez akejkoľvek námahy dokázal rozlúštiť aj tie najzamotanejšie hádanky.

Jeho dar bol superschopnosťou, no zároveň aj jeho najväčším prekliatím. Snažil sa žiť normálny život, cítiť sa dobre vo vlastnej koži. Zatiaľ čo navonok nebolo vidno žiadne stopy po poškodení – Mike Brink pôsobil očarujúco, mal vyšportovanú postavu a v kruhu priateľov a kolegov bol obľúbený –, pod povrchom sa ukrýval človek plný úzkostí. Zranenie mu poškodilo nervový systém, prinieslo mu nespavosť a synestéziu, stav, v ktorom sa jeho zmysly miešali, čo spôsobovalo skreslenie farieb a zvukov. Doktor Trevors, neurovedec, ktorý s Brinkom od začiatku pracoval, a ktorý sa kvôli nemu dokonca presťahoval zo stredozápadnej časti Spojených štátov na východ do New Yorku, prišiel s domnienkou, že za jeho matematické a mnemotechnické dary zodpovedá práve synestézia.

„Váš mozog vníma vzorce tak, ako normálny mozog vníma hrozby,“ povedal mu raz doktor Trevors. „Keď narazíte na výzvu, dôjde k uvoľneniu podobných chemických látok, ako keď sa človek ocitne v nebezpečenstve. Alebo ako keď sa zamiluje. Výsledkom

je supersaliencia, výrazná nápadnosť súvislostí, ktoré vytvárajú dojem, akoby všetko dávalo zmysel. Tieto látky však postupne vyprchávajú. Vaša potreba prekonávať prekážky predstavuje spôsob, akým ich dokážete získať stále viac a viac. Váš mozog neprestajne vyhľadáva vzrušenie a neustále dvíha latku. Potrebujete čoraz náročnejšie a nebezpečnejšie výzvy, aby ste sa cítili normálne. Potrebujete sa vystavovať mentálnej hrozbe, aby ste sa cítili nažive.“

Nemýlil sa. Brink túžil po namáhavom hľadaní riešenia. Desiat-, dvanásť-, štrnásťhodinové súťaže, ktoré ho fyzicky i psychicky vyčerpali, priniesli deň-dva pokoja, občas i viac. No potom sa rovnaký cyklus začal odznova.

S pomocou doktora Treversa nachádzal spôsoby, ako zvládať svoj stav. Meditácia, zdravá strava a cvičenie do určitej miery pomáhali, ale vždy iba na chvíľu. Rovnako ako pri užívaní aspirínu na maskovanie bolesti hlavy, účinky sa po čase vytratil a Brinka často zahltili rovnaké pocity ako predtým.

Celé to ešte viac sťažoval fakt, že jeho vnútorný boj nebolo navonok poznať. Ľudia ho považovali za úspešného, fešáckeho mladého génia, ktorému sa v živote dostalo všetkého. A zatiaľ čo jeho popularita a neutíchajúci rozvrh plný medzinárodných hádankárskych súťaží vytvorili okolo neho bublinu, často si uvedomoval, že túži po obyčajných veciach. Priatelia. Rodina. Pohodlie, ktoré so sebou prináša bežný život bežného človeka. Takáto túžba sa mohla vonkajšiemu svetu zdať absurdná, keďže všetci verili, že úspech a sláva ho robia šťastným. No v skutočnosti ho fyzické aj psychické následky jeho zranenia neprestajne mučili. Zmieriť sa so svojim darom patrilo medzi najťažšie výzvy, akým kedy Mike Brink čelil.

*Váš mozog je ako labyrint, povedal mu raz doktor Trevers. Najzložitejšou hádankou, s akou sa kedy stretnete, ste vy sám.*

Brink dopil posledný dúšok kávy a vložil si noviny pod pazuchu. Vtom si všimol ženu, ktorá stála na okraji parku a sledovala ho. Išlo o mladú Ázijčanku, a hoci sa vo výbehu pre psy nachádzali desiatky ľudí – štvrtok o pol ôsmej ráno bol obľúbeným časom

na vychádzky –, z nejakého dôvodu medzi ostatnými vynikala. Keď sa ich pohľady stretli, ani nežmurkla, iba ho ďalej skúmavo pozorovala. Vyrovnanosť jej výrazu a postoj, ktorým dávala najavo, že ho pozná, no nemá v úmysle ho osloviť, v ňom vyvolávali nepríjemný pocit.

Rovnako nepríjemný pocit mal aj z jej oblečenia. Vonku mrzlo a šľahal ostrý vietor, ale žena si cez sýtoružové tričko neprehodila nič viac než tenké čierne sako. Nemala na sebe žiadnu čiapku, takže husté vlasy s prameňom zafarbeným na modro jej silno povievali vo vzduchu. Nemala rukavice ani šál. Akoby mrazivý vietor vôbec necítila.

Brink vytiahol z vrečka bundy gumenú loptičku a hodil ju Connie. Prsty ho štípali od chladu, tak si ich pošúchal a opäť sa pozrel na ženu. Vo vetre sa ani nemykla. *Čo od neho chcela? Prečo sa naňho tak pozerala?*

Možnože ho spoznala z televízie. Nestávalo sa to často – ľudia poznali hádanky Mika Brinka, nie jeho tvár. I napriek tomu k nemu občas niekto podišiel s jednou z jeho hádaniek v ruke a požiadal ho o autogram alebo fotku. Táto žena však nedržala žiadnu knihu s hlavolamami a nevyzerala ako typ človeka, ktorý by rád pózoval pred fotoaparátom. Rozhodol sa, že si ju nebude všímať. Ešte niekoľkokrát hodil Connie loptičku, potom jej pripol vôdzku a zamieril domov.

Na ženu z parku takmer úplne zabudol. Keď však vyšiel do svojho podkrovného bytu na piatom poschodí, našiel ju čakať pri vchodových dverách. Pokožku mala vyštípanú od mrazu, líca žiarivo ružovkasté, čierne kožené topánky pokrývala vrstva soli a snehu z chodníkov. Očividne z parku utekala. To by vysvetľovalo, že sa jej sem podarilo doraziť skôr než jemu. Nevysvetľovalo to však, odkiaľ vedela, kde býva.

„Zdravím,“ pozdravila a pozrela sa naňho. „Nechcela som vás vystrašiť.“ Podala mu ruku. „Volám sa Sakura. Sakura Nakamotová. Môžeme sa na chvíľu porozprávať?“

Mala japonské meno, no hovorila plynulou angličtinou bez prízvuku. Potriasol jej rukou. „Mike Brink.“

„Viem dobre, kto ste.“

Prv než stihol zareagovať, žena siahla do vrecka svojho saka a ako kúzelník, ktorý z klobúka vyčarúva holubicu, z neho vytiahla malú drevenú skrinku. Vložila mu ju do ruky a opatrne odstúpila, akoby skrinka predstavovala nebezpečenstvo, akoby mohla každú chvíľu vybuchnúť. Brink prekvapene hľadel dolu do svojej dlane, v ktorej sa, ľahká ako balíček kariet, nachádzala japonská skrinka rébusov.

Obracal skrinku a skúmal ju zo všetkých strán. Bola jednoduchá, elegantná, jej hladký povrch z dreva sa leskol. Pozrel späť na Sakuru. Prečo ho, prepánajána, nasledovala z parku, aby mu dala skrinku rébusov?

Žena sa uklonila. Uprostred špinavej chodby pred jeho podkrovným bytom sa toto formálne gesto zdalo nepatričné. „V mene japonského cisára prijmite, prosím, túto výzvu.“

Brink zalapal po dychu, keď pochopil význam jej slov. Žena nebola žiadnou nebojácnu fanúšičkou. Nesledovala ho až domov kvôli autogramu. Priniesla mu pozvánku na vyriešenie najnáročnejšej a najzáhadnejšej hádanky na svete: Dračej skrinky.

# 3

---

**M**ike Brink našiel kód do klávesnice pri dverách – súčet jeho dátumu narodenia a čísla sociálneho poistenia, delené dvoma, preskupené do radov vzostupných čísel. Nepotreboval vynaložiť žiadne úsilie na to, aby si kombináciu zapamätal, čísla jednoducho videl ako farebnú škálu na periférii svojho zraku, čo bolo vedľajším dôsledkom jeho synestézie. Brink nerozumel tomu, ako to funguje, vedel iba, že farby ho vždy dovedú k riešeniam a že sa nikdy nemýlia.

Viedol Sakuru do bytu preplneného hádankami. Hromady krížovkárskeho knižiek viazaných do špirálovitej väzby, sudoku, číselných hádaniek a rébusov; zbierka vzácných kníh o hlavolamoch; sklenená vitrína plná vyriešených Rubikových kociek – takmer päťsto kusov –, ktoré žiarili ako brúsené drahokamy. Na stenách viseli záhadné skladačky, každý jeden štvorec hádanky prilepený a zarámovaný ako abstraktné umenie. Na druhej strane bytu, na policiach vyrobených na mieru, boli vystavené jeho japonské skrinky rébusov.

Tieto skrinky boli zložitými zariadeniami plnými tajných priehradiek, zradných otvorov, falošných stien a iných taktík odvracajúcich pozornosť, ktoré mali zmiať a frustrovať ich riešiteľ'a. Ako napovedal názov, vnútri sa neskrýval jeden rébus, ale mnohé – jeden sa ukrýval v druhom a ten zasa v ďalšom. Skrinka

uprostred skrinky. Aby ju človek vyriešil, musel postupne usporiadať jej časti tak, aby sa zmenila celá jej štruktúra. Jeden nesprávny ťah a skrinka sa zavrela ako päšť. Rubikove kocky, čínske hlavolamy, skladačky, bludiská, rozuzľovacie hádanky – to všetko boli príklady mechanických rébusov. Patrili medzi jeho najobľúbenejšie hádanky, no dokázali byť nesmierne náročné.

Svoju prvú skrinku si kúpil pred vyše desiatimi rokmi. Vyhľadal vtedy distribútora, ktorý vyvážal tradičné japonské skrinky, a objednal si ich tucty. Experimentoval s prepracovanými a komplikovanými skladačkami navrhnutými tak, aby sa ich riešiteľ točil v kruhu. Stretol sa s inovatívnym americkým návrhárom skriniek, ktorý mu ukázal svoje výtvary a pomocou nich mu predviedol, čo všetko dokáže výrobca skriniek – s trochou šibalskej predstavivosti a bystrého zmyslu pre darebáctvo – skonštruovať. Svojou presnosťou a náročnosťou, svojou pevne danou postupnosťou skrinky rébusov pripomínali lúštenie hmatateľnej šifry.

Väčšina ľudí sa cez bludisko posuvných častí snažila predať metódou pokus-omyl. Brink medzi nich nepatril. Mal pre tieto skladačky šiesty zmysel. Intuitívne vytušil každý ťah, cítil ho tak, ako klavirista cíti ďalší kláves, ako šprintér ďalší krok. Rozumel tajnému jazyku skrinky, reagoval na najmenšie zapraskanie alebo zacvaknutie mechanizmu, rozoznal, čo znamená, keď sa jednotlivé časti hýbali s ľahkosťou a keď s odporom. Skrinky rébusov hovorili svojím vlastným jazykom a Mike Brink ho ovládal.

Brink sa zahľadel na skrinku vo svojej ruke a pocítil neodolateľné nutkanie otvoriť ju. „Držím to, čo si myslím, že držím?“

Sakura sa naňho chvíľu uprene dívala, akoby si užívala jeho nepohodu, a potom prikývla. Strohé gesto, pri ktorom mu poskočilo srdce. „Vnútri skrinky sa nachádza pozvánka na rozlúštenie Dračej skrinky,“ povedala. „Je vaša, ak sa vám ju podarí dostať.“

*Samozrejme, že táto malá skrinka nebola sama o sebe rébusom. Dračiu skrinku by nikdy nevyviesli z Japonska. Išlo o hlavolam vedúci k hlavolamu. Presne tak fungovali skrinky rébusov: hádanky uprostred*

hádaniek, vzorce uprostred vzorcov, hniezdo neznesiteľných záhad, ktorých obťažnosť mala zmiast' aj tých najskúsenejších riešiteľov. Dračia skrinka patrila medzi najzložitejšie zo všetkých. Bola legendárna, mýtická ako Sfingina hádanka. Pozvánka na jej vylúštenie prišla len raz za život a Brink stále nemohol uveriť, že je skutočná.

Otáčal skrinku v ruke a skúmal jej povrch. Cítil jej pevnosť, zručne vyrobenú konštrukciu, bezohľadnú úspornosť. Napriek jej veľkosti išlo o majstrovskú skladačku, ku ktorej sa nemohol postaviť ľahkovážne.

„Koľko ťahov?“

„Skrinka má tri suny,“ odvetila, „a na jej otvorenie je potrebných dvadsaťštyri ťahov.“

Brink vedel, že sun je japonská jednotka dĺžky. Rovnala sa približne trom centimetrom. „Zdá sa pomerne malá na dvadsaťštyri ťahov.“

„Veľkosť nemá nič spoločné s obťažnosťou.“ Prekrížila si ruky na prsiach a premerala si ho. „Ani s hodnotou pokladu, ktorý sa ukrýva vnútri.“

*Veľké veci môžu prichádzať aj v malom balení.* Uznal, že je to skutočne tak, a usmial sa. „Obsahuje nejaké výnimočné dizajnové prvky, o ktorých by som mal vedieť?“

„Neobsahuje žiadne iné, iba výnimočné dizajnové prvky. Skrinka rébusov nikdy nie je taká, aká sa na prvý pohľad zdá. Je ako majster ilúzií. Nikdy nepoľavte v ostražitosti, ani na sekundu.“

Pozrela sa na jeho zbierku skriniek. Cítil, ako prehodnocuje, či na to Brink má, či je dosť dobrý. Pochybovala vari o jeho schopnostiach? Nikoho lepšieho by nenašla. Strávil roky rozlúskavaním týchto predmetov. „Som pripravený,“ vyhlásil. „Môžeme kedykoľvek začať.“

„Dobre,“ odvetila a pootočila zápästím, na ktorom jej viseli čierne chytré hodinky s čiernym koženým remienkom. Ťukla na dotykovú obrazovku, kde sa odrazu rozsvietili stopky. „Máte šesťdesiat sekúnd.“

Nečakala na jeho reakciu a ďalším ťuknutím spustila časomieru.

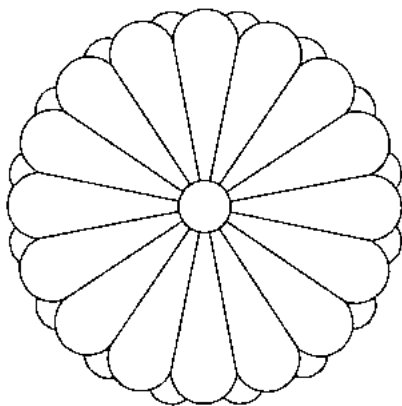
Na rozlúštenie hádanky mal Brink jednu minútu. Nebude ju potrebovať. Ani zďaleka. Bez toho, aby sa zahľbil do premýšľania, dokonca i bez toho, aby poriadne vedel, čo robí, jeho myseľ krúžila po skrinke, premeriavala ju, kĺzala po jej povrchu, hľadala cestu dnu. Vždy to prebiehalo rovnako. Jeho myseľ zachytávala hádanku tak isto, ako jeho jazyk zachytával chuť, alebo ako jeho nos zachytával vôňu – bez akéhokoľvek úsilia, akoby bola stvorená presne na tento účel. Jeho dar, to nevysvetliteľné nadanie, ktoré v ňom zanechala trauma, prevzal vedenie. Zjavil sa mu prvý ťah. Potom druhý. Riešenie sa mu vynorilo v mysli ako hologram, videl rad panelov, poradie ťahov, jasné a zreteľné, až kým skrinka neležala na stole otvorená a vyriešená.

„Pôsobivé,“ hlesla Sakura. Oči sa jej rozšírili od obdivu, keď zastavila stopky. „Otvorili ste ju za dvanásť sekúnd.“

Pocítil vlnu rozkoše, prival triumfu, lahodné uvoľnenie chemických látok v jeho krvnom obeh. To bolo ono. Presne *toto* miloval na riešení hádaniek – tú chvíľu, keď všetko do seba zapadne, keď sa spoja všetky časti. Tú chvíľu, keď všetko odrazu dáva zmysel.

„Ale ešte nie je koniec,“ pokračovala Sakura. „Zvyšných štyridsaťosem sekúnd môžete využiť na vyriešenie tohto...“

Vnútri skrinky ležal kus úhľadne poskladaného origami, ktorého papierové lupene tvorili žiarivú, žltu-oranžovú chryzantému.



„Chryzantéma je symbolom japonského cisára,“ vysvetlila Sakura. „Posiela vám pozdrav a úprimne dúfa, že vyriešite moju hádanku.“

„Toto ste navrhli vy?“ spýtal sa a uvedomil si, že za origami sa skrýva viac než len dômyselne poskladaná socha z papiera.

Sakura prikývla a Brink zdvihol kvet do rúk. Otáčal ho, aby si ho mohol pozorne prezrieť z každej strany, študoval jeho tieň, jeho hĺbku a vrstvy. Bol nesmierne ľahký, ako predmet utkaný zo vzduchu. Jeden z okvetných lístkov bol o niečo dlhší ako ostatné, a keď zaň Brink potiahol, kvet sa rozprestrel do rovného hárku papiera, ktorý sa zachvel. Niečo sa pod ním ukryvalo. Kĺzal nechtom po okraji, vďaka čomu sa vrchná vrstva chryzantémy začala odlupovať a odhalila ukrytú hádanku. Na jednej strane papiera bola nakreslená mriežka a na druhej rad indícií písaných rukou. Išlo o krížovku, hádanku uprostred hádanky, lahodné pokušenie vyrobené na mieru pre Mika Brinka.

Sakura ťukla po hodinkách, spustila časomieru a Brink sa pustil do práce.

# 4

---

Sakura Nakamotová vedela, že pri taktickej hre patria úvodné ťahy medzi tie najdôležitejšie a najťažšie. Zvonku by sa mohli zdať ako výsledok tipovania – séria náhodných rozhodnutí –, no nebolo to tak. Človek musí poznať správne ťahy bez toho, aby ich poznal. Človek musí dôverovať fosforescencii intuície, múdrosti nahromadených skúseností, tomu jemnému, nestanoviteľnému *čomusi*, čo ukazuje cestu ako lampáš osvetľujúci tmavú uličku. Bolo to ako odpovedať na otázku, ktorá nebola položená. Alebo ako riešiť rovnicu, ktorá nebola zapísaná. Išlo o chvíľu čistej predstavivosti, keď sa pred človekom rozprestierali všetky možnosti a lákali ho k sebe. Niektorí naslepo skočili; iní sa pohybovali opatrne a len krok po krôčiku vstupovali do neznáma. Bez ohľadu na to, aký spôsob človek zvolil, zvládnuť úvod hádanky bolo nevyhnutné. Jeden nesprávny ťah na jej začiatku a všetko by sa zrútilo.

Mike Brink bol známy svojimi úvodnými ťahmi. Sakura o ňom prvýkrát počula pred desiatimi rokmi, keď mala trinásť rokov a pripravovala sa na svoju prvú newyorskú súťaž v skladaní Rubikovej kocky na rýchlosť. Brinka všetci považovali za zlatý štandard, za riešiteľa hádaniek, akým sa každý chcel stať, a tak si ho vyhľadala na internete. Našla jeho videá a začala ho sledovať

v akcii – jeho štýl, jeho rýchlosť, jeho intuitívne chápanie riešenia, to všetko zmenilo jej pohľad na hru.

Odvtedy videla stovky videí Mika Brinka a prečítala všetko, čo o ňom našla. Naživo vyzeral presne tak ako na internete. Bol vysoký, mal modré oči, bledú pokožku a orlí nos, ktorý jeho tvári dodával nápadný vzhľad. Pieskovoblondavé vlasy pôsobili strapato, no štýlovo, a vďaka trojdňovému strnisku vyzeral neupravené a pekne zároveň. Oblečený bol nenápadne, takmer nudne. Mal na sebe červené nízke tenisky premočené od topiaceho sa snehu, čierne džínsy a tričko s nápisom MASSACHUSETTSKÝ TECHNOLOGICKÝ INŠTITÚT, ŠIFROVAČKA 2015.

Sakura sa narodila v Japonsku a do New Yorku sa presťahovala, keď mala deväť rokov. Plynule ovládala oba jazyky. Jej hlboké znalosti o Spojených štátoch by sa mohli pri stretnutí s Mikom Brinkom zísť. Rovnako ako jej výcvik. Do vienka dostala nadanie taktizovať, hovorieval jej otec, a strategickú stolovú hru *go*, ktorá je vo východnej Ázii veľmi populárna, ju naučil hrať skôr, než vedela napísať zložité znaky japonskej abecedy. Svoj prvý regionálny turnaj vyhrala vo veku osem rokov, a to v kategórii pre dospelých. Vďaka tomu si vyslúžila nežiadajú pozornosť, no zároveň tento výkon podnietil jej vášeň pre taktické hry, ktorá ju odvtedy neopustila.

Po príchode do New Yorku sa jej výcvik zintenzívnil. Hrávala turnaje v *go*, vyhrávala majstrovstvá v šachu, cestovala na rôzne súťaže po celých Spojených štátoch. Zo zábavy sa začala zúčastňovať súťažného hrania videohier. Často víťazila a zaradila sa medzi zopár tínedžeriek, ktoré sa stali významnými a vplyvnými hráčkami. Videá, na ktorých hrala hru *Fortnite*, dosiahli milióny vzhliadnutí. Inšpirovala dievčatá v určitom veku, aby si zafarbili pramienok vlasov na jasnú akvamarínovomodrú farbu. Dokonca aj teraz, keď už roky nehrala, jej stále písali oddaní fanúšikovia.

Málokto však poznal skutočný zámer jej výcviku. Jej schopnosti predstavovali tajnú zbraň, hovorievala jej teta. *Získavanie vedomostí je prospešné, no zároveň môže byť aj riskantné*, citovala kňaza

Kōnana Ošōa. Hrdinský bojovník, *kusemono*, musí očakávať, že vedomosti, hoci získané s tými najlepšimi úmyslami, v sebe môžu ukrývať nebezpečenstvo. Staň sa príliš chytrým, a budeš arogantný. Staň sa príliš silným, a budú ťa vyzývať do boja. Staň sa príliš láskavým, a budú ťa využívať. A preto Sakura dosiaľ svoje schopnosti skrývala. Teraz však konečne nastal čas, aby ich využila.

Jej tínedžerské ja by bolo z Mika Brinka uveličené, ale jej dvadsaťtriročné ja si nemohlo dovoliť, aby na ňu robil dojem. V hre bolo priveľa. Dostala za úlohu dozerať na každý krok cisárovho pozvania: doručiť skrinku; posúdiť, či Mike Brink disponuje schopnosťami na jej vyriešenie; zostrojiť druhú hádanku a zaistiť ju vnútri skrinky. Pripravila sa aj na to, že skôr než Brinka odprevadí do Tokia, bude musieť zodpovedať jeho otázky. Neočakávala žiadne prekvapenia – málokedy ju niečo zaskočilo –, všetko sa to však zbehlo tak rýchlo.

Pred dvoma dňami, počas návštevy Tokia, dostala pozvanie do paláca Fukiage. Uviedli ju do súkromných izieb cisára, modernej miestnosti s plyšovými bielymi kobercami a elegantným súdobým nábytkom. Výzdoba z ikebany na mramorovom konferenčnom stolíku a niekoľko kúskov tradičného umenia patrili medzi jediné japonské prvky, ktoré sa tu nachádzali. Cisár a cisárovná sedeli vedľa seba na veľkom bielom diváne a čakali. Jej teta Akemi, ich osobná tajomníčka, sedela neďaleko. Sakura zaváhala, nebola si istá, čo tu robí, ale keď na ňu teta veľavýznamne pozrela, vstúpila do miestnosti a hlboko sa uklonila. Spevnila chrbát, pohľad zaborila do zeme a čakala, kým k nej niekto neprehovorí.

„Ďakujeme, že ste prišli, Nakamoto-san,“ ozvala sa cisárovná. Oslovila ju priezviskom a vykala jej – z oboch týchto prejavov formálnosti Sakuru zachvátil pocit nepokoja. Pozrela sa na tetu v nádeji, že jej naznačí, čo sa deje, ale Akemi len kývla hlavou, čím jej dala najavo, aby sa usadila. Sakura poslúchla a sadla si.

„Potrebujeme vašu pomoc,“ pridal sa cisár a pozrel jej priamo do očí. Keď sa im stretli pohľady, prebehol jej po chrbte mráz.

Po tisícročia bol japonský cisár uctievaný ako božstvo, ako priamy potomok bohyně Amaterasu. Sakura bola moderná žena s modernými svetonázormi, a predsa sa v nej prebudila pudová potreba odvrátiť zrak. „Hľadáme osobu, ktorá hovorí plynule po anglicky a ktorá dokáže byť diskrétna a bezvýhradne lojálna.“

Na stole medzi nimi ležala malá skrinka so zložitým dreveným dizajnom – presne tá skrinka, ktorú mala vložiť do rúk Mika Brinka v New Yorku. Cisár jej vysvetlil, čo od nej požadujú, a ona súhlasila.

„Formálne táto pozvánka nejestvuje,“ vysvetľoval cisár. „Ani váš výlet. Ak sa naň príde, poprieme ho. Rovnako to urobíte aj vy.“

„Sakura to zvládne bez problémov,“ uistila ich Akemi. Teta sa jej pozrela do očí a Sakura pochopila, že o toto všetko sa pričínila ona, že k tejto jedinej chvíli viedli roky a roky podrobného plánovania. Akemi položila základy. Teraz je rad na Sakure.

„Američan, s ktorým sa stretneš...“ dohovárala jej teta Akemi tesne predtým, než Sakura nastúpila do cisárskeho lietadla smerujúceho do New Yorku. „Pozorne si ho všímaj. Sledujeme ho už dlho a veríme, že je naozaj tým, za koho sa považuje. Musíš sa však o tom uistiť. Ako dobre vieš, existujú ľudia, ktorí čakajú na príležitosť, aby nám ublížili. Ak budeš mať čo i len najmenšie pochybnosti, musíš ma s nimi oboznámiť. Prosím, buď opatrná.“

Sakura sa tete uklonila a prijala zodpovednosť za svoju misiu. Cítila, ako na ňu dolieha váha úlohy, ktorú jej zverili. Nebola len obyčajným vyslancom. Všetko záviselo od jej odbornosti, od jej úsudku, od jej schopností. Až teraz, po rokoch výcviku, to naplno pochopila. Dračia skrinka čakala na ňu. Celý život sa pripravovala na to, že ju otvorí.

## 5

---

**B**rink letmo pozrel na Sakurine hodinky. Zostávalo mu štyridsaťosem sekúnd na vyriešenie hádanky, čo nebolo veľa. Prehral sa vo vrecku, aby našiel svoje obľúbené, štvorfarebné pero, a začal vypracovávať krížovku. Riešenia k nemu prichádzali rýchlo – len čo si prečítal nápovedu z legendy, zjavila sa mu odpoveď. Nebol si istý, ako to fungovalo, no pri riešení slovných hádaniek nepotreboval ani tak veľmi hľadať správne odpovede, ako sa na ne potreboval rozpamätať. Ako *déjà vu*, len zreteľnejšie, prítomnejšie, dostupnejšie.

Niežeby táto hádanka bola ľahká. Ani zďaleka. Sakura vytvorila takzvanú sobotňajú hádanku, ako tomu hovorili v *The New York Times* – najzložitejšiu hádanku týždňa. No napriek prepracovanému dizajnu krížovky a náročnosti indícií ju bez námahy rozlúskol. Vďaka akejsi alchýmii medzi jeho fotografickou pamäťou a rozsiahlou slovnou zásobou mu lúštenie prišlo také prirodzené ako dýchanie: nadýchol sa nápovedy; vydýchol odpoveď.

Dračia skrinka mala byť iná, výzva presahujúca hocijakú inú, s akou sa dosiaľ stretol. Keď sa o nej po prvýkrát do počul ako študent na univerzite, okamžite upútala jeho pozornosť. Snažil

sa dopátrať k ďalším informáciám v nádeji, že nájde jej fotografiu, odborný článok alebo aspoň nejaký dôkaz, že naozaj existuje.

Nič sa mu však nájsť nepodarilo – ani na internete, ani v knižnici. Nikde.

Jediní ľudia, ktorí kedy o skrinke počuli, boli jeho vedátorskí priatelia – skladatelia hádaniek. Keď sa pokúsil rozpútať o nej debatu na internete, ako odpoveď dostal iba konšpiračné teórie – že skrinka v sebe skrýva mapu Jamašitovho pokladu, zlata ulúpeného z krajín juhovýchodnej Ázie cisárskymi silami počas druhej svetovej vojny; že v sebe skrýva démona *jókai*, ktorého vnútri uväznila kliatba; že Dračia skrinka bola len rozprávkou na odvrátenie pozornosti amerických okupačných síl po vojne. Vraj nikdy neexistovala. Jedna jeho časť uprednostňovala toto vysvetlenie. Ak by neexistovala a bola by len fámou, ktorú vymysleli konšpirační teoretici a hádankári, nemohla by ho ďalej mučiť.

Nevedel, či ide o pravdu, či o výmysel, no počul chýry, že posledná súťaž, ktorá sa konala v roku 2012, sa skončila neúspechom. Hádankárske skupiny na internete tvrdili, že austrálskeho riešiteľa hlavolamov, mnohonásobného majstra sveta, ktorý sa špecializoval na číselné hádanky, povolali do Japonska, aby otvoril skrinku rébusov. Nastúpil do lietadla smerom do Tokia a už ho nikdy viac nikto nevidel.

To spôsobilo, že chýrov len pribúdalo. Niektorí Brinkovi priatelia zo sveta hádaniek verili, že samotná Dračia skrinka predstavuje smrteľné nebezpečenstvo, a že austrálsky hádankár zomrel pri pokuse vyriešiť ju. Iní špekulovali, že ho po neúspešnom pokuse o jej rozlúštenie zavraždili, pretože o nej vedel priveľa. Ďalší tvrdili, že skrinka rébusov zapríčinila, že sa muž zbláznil, a že sa odvtedy túla ulicami Tokia a blúzni.

Neexistoval spôsob, ako zistiť, kde sa skrýva pravda, ale Brink pochopil, že táto súťaž nie je len takou obyčajnou výzvou. Išlo o hru na život a na smrť. O hru, ktorá Mika Brinka priťahovala takým spôsobom, ktorý nedokázal úplne vysvetliť.

*Nemal na výber.* Po jeho zranení sa takéto výzvy preňho stali nevyhnutnými. Prevzali dôležitú, nezvratnú rolu v jeho živote. Zhody a vzorce videl všade, elegantné matematické usporiadania nachádzal v zdanlivo chaotickom toku života. Bez námahy riešil nemožné rovnice, s ľahkosťou usporadúval nesmierne zložité skupiny informácií, bez akejkoľvek snahy si dokázal zapamätať tisícky číselných postupností. No to, čo ho neustále hnalo vpred, bol pocit, ktorý pri tom zažíval. Riešenie hádaniek sa stalo jeho identitou. Potreboval ho ako vzduch, ako vodu, ako lásku, ako strechu nad hlavou. Keď niečo vyriešil, všetko odrazu dávalo zmysel. Vesmír sa na chvíľu usporiadal do úžasnej umeleckej symetrie. Išlo o ilúziu, to vedel, ale išlo o jeho ilúziu.

Krížovka v tvare kvetu, ktorú mal práve pred sebou, sa napríklad vyriešila sama. Keď sa pozrel späť na chryzantémovú hádanku, bola hotová.

Brink odložil pero a prebehol očami po hádanke. Uprostred chaosu uvidel správu, šesťnásť písmen svietilo ako riešenie uprostred riešenia. Zjavila sa pred ním odpoveď, písmená sa okolo kvetu pohybovali v smere hodinových ručičiek: ***Pozvánka do súťaže.***

„Výborne, pán Brink,“ pochválila ho Sakura a poklepala po hodinkách, aby zastavila stopky. „Vyriešili ste moju hádanku so štrnástimi sekundami k dobru. Cisára poteší, keď sa dopočuje, že ste skutočne taký dobrý, ako o vás všetci tvrdia.“

„Bola to ozaj dobrá hádanka,“ poznamenal a uvedomil si, že Sakura Nakamotová patrila medzi jemu podobných – bola majsterkou hádaniek.

„Ďakujem,“ slušne prijala jeho kompliment. „A teraz, ak vám to neprekáža, musíme ísť. Dolu na nás čaká auto.“

„Počkajte,“ odvetil. „Prešiel som skúškou, ale to neznamená, že som prijal pozvanie.“

Zadávala sa naňho s rovnako znepokojujúcim výrazom ako v parku. Očividne nerátala s tým, že bude klásť odpor. Nečakala žiadne otázky. Žiadne meškanie. Chcela, aby odišli hneď v jej

chvíli, čo bolo úplne šialené a predsa úplne v súlade so všetkým, čo o súťaži počul.

„Váhate kvôli odmene?“ spýtala sa. „Uistujem vás, že je značná. Ak uspejete, dostanete samotnú Dračiu skrinku. Ako dozais-ta viete, ide o neoceniteľný artefakt, ktorý by si mnohí súkromní zberatelia veľmi radi kúpili. Aj konzervatívny odhad jej hodnoty sa pohybuje v miliónoch dolárov.“

Sakura sa otočila ku stene plnej skriniek rébusov a očami opäť prešla po Brinkovej zbierke.

„Mám však pocit, že mužovi ako vy nezáleží na odmene v podobe peňazí alebo slávy. Pre niekoho, ako ste vy, by bolo skutočnou výhrou vyriešenie tej najzložitejšej, najzáhadnejšej hádanky na svete.“

Samozrejme, nemýlila sa; odmenou, po ktorej Brink najviac túžil, bola výzva a triumf v podobe vyriešenia hlavolamu, ktorý nikto pred ním dosiaľ nevyriešil. Nemohol to však brať na ľahkú váhu. Zo skúseností vedel, že taká veľká záhada môže viesť na nečakané a nebezpečné miesta. Ak boli fámy pravdivé, v hre bolo príliš veľa. „Skôr, než pozvanie prijmem, potrebujem zistiť pravdu o niekoľkých veciach. Napríklad o austrálskom riešiteľovi...“

„Máte na mysli muža, ktorý sa pokúsil otvoriť Dračiu skrinku v roku 2012?“

Brink prikývol. „Nikdy sa nevrátil domov.“

Pozerala sa naňho bez toho, aby potvrdila či vyvrátila tvrdenie o tom, že Austráľčan zmizol.

„A riešiteľ pred ním,“ pokračoval Brink. „Ani o jeho návrate domov neexistuje žiadna zmienka.“

Povzdychla si a váziac svoje slová prehovorila: „Každý hádankár, ktorý sa pokúsil otvoriť Dračiu skrinku rébusov, pri tom zomrel. Vystaví vás nebezpečenstvu, zrejme tomu najväčšiemu nebezpečenstvu, aké kedy zažijete. Existuje reálna možnosť, že sa z Japonska nikdy nevrátite.“

„To ma upokojilo,“ odvetil Brink ironicky. Bez rozmyšľania zdvihol skrinku a spätným pohybom prstov po nej prechádzal,

vracal sa po svojich krokoch a posúval drevené lamely, až kým nezapadli na miesto. Položil ju na stôl pred Sakuru ako dar. „Väčšina ľudí by o tom ani neuvažovala.“

„Vy nie ste ako väčšina ľudí,“ namietla Sakura a zdvihla pohľad. „A Dračia skrinka nie je len takou obyčajnou hádankou. Vytvorili ju, aby chránila tajomstvo, ktoré je dôležité pre mnohých mocných ľudí. Také tajomstvo je neoceniteľné, najmä pre vás.“

*Neoceniteľné preňho?* „Prepáčte, nerozumiem, čo tým chcete povedať...“

„Môžete získať viac než len slávu z víťazstva,“ vysvetlila Sakura. „Dávam vám šancu pochopiť význam a účel vášho výnimočného daru.“

Brink sa snažil vstrebať nečakaný zvrät ich rozhovoru. Táto žena ho sotva poznala – do jeho bytu vošla pred menej než dvadsiatimi minútami – a zrazu mu ponúkala odpovede na jeho najhlbšie otázky. „To je obrovský príslub.“

„Nepovedala by som to len tak hocikomu, ale vy nie ste len tak hocikto. Ste najlepší riešiteľ, akého som kedy stretla. Viem, že dokážete zvíťaziť. Ale musíte vedieť, že máte dôvod, pre ktorý sa to oplatí robiť. A ja som tu preto, Mike Brink, aby som vám oznámila, že ho máte.“