

Příloha

Obsahy vybraných děl

1) Joe Abercrombie: *První zákon (Sama čepel, Až budou viset, Poslední argument králů)*

Série *První zákon* obsahuje jak ústřední trilogii, tak řadu povídek a tři další samostatné knihy, které spojuje totožný fikční svět. Nás zajímá knižní trilogie, jejíž první díl vyšel v roce 2006 a poslední o dva roky později.

Imerzivní fantasy trilogie sleduje osud několika hlavních a řady vedlejších postav. Odehrává se v Kruhu světa: na několika kontinentech a ostrovech, které mezi sebou vedou neustálé války. Legendární bojovník Logen Devítiprsták pochází ze Severu – země připomínající vikinský středověk – kde se tyranskému Bethodovi konečně podařilo sjednotit znepřátelené kmeny a nyní hodlá začít válku proti Sjednocenému království. Logen se spolu s několika dalšími proslulými bojovníky Bethodovi vzepře a odmítá jeho nárok na trůn. Skupinka cestuje k jihu, ale je přepadena šanky, polodivokými stvořeními nepřátelské magie, a rozdělena – ostatní považují Logena za mrtvého a pokračují bez něj. Logen ovšem pád z útesu do řeky přežije a je vyhledán učedníkem Bayaze, prvního z mágů. Putuje tedy za mágem a následně s ním do Adovy, hlavního města Sjednoceného království. Království figuruje jako centrum civilizace a vyspělé společnosti. Zde působí inkvizitor Glokta, dříve věhlasný šermíř a miláček národa, po dvouletém zajetí a mučení během války s Gurchy cynický mrzák. Glokta na rozkaz arcilektora inkvizice vyslýchá a mučí určené „zrádce“ a zároveň se v tajnosti snaží odkrýt spiknutí, které tuší v uzavřené radě, nejdůležitějším orgánu vlády. V Adově žije i Jezal dan Luthar, zhýčkaný šlechtic připravující se na šermířskou soutěž, a Collem West, armádní plukovník rolnického původu.

V Guršské říši, kromě Severu největším nepříteli Království, od svých dvanácti let sloužila jako otrok Ferro Maldžinn, nyní nelítostná vražedkyně na útěku. Setkává se s mágem Julweiem, který jí pomůže z říše uprchnout a dostat se až do Adovy, kam ji dovede s příslibem dlouho vytoužené pomsty na guršském císaři.

Na konci prvního dílu je Glokta arcilektorem poslán do Dagosky, přístavu v Guršské říši, který ovládá Království, ale říše se chystá vzít si ho zpět. Mág Bayaz shromáždí skupinku tvořenou Logenem, Ferro a Jezalem, aby společně cestovali na západ, na bájný Kraj světa, kde se má skrývat magická zbraň, která Bayazovi pomůže ve válce proti guršskému císaři a jeho prorokovi Chalulovi. Chalul byl totiž, stejně jako Bayaz, před stovkami let učedníkem velkého

Juvense, mistra magie. Chalul se ovšem přiklonil k temným praktikám a vytvořil Požírače, mocná, původně lidská stvoření, která se naučila jíst lidské maso a získala tak jisté nadpřirozené schopnosti.

West odjíždí na Sever, aby společně s vojskem Království vzdoroval Bethodovi, který se rozhodl ovládnout Angland, území momentálně patřící Sjednocenému království.

Druhý díl stráví Glokta v Dagosce, kde odhaluje politické spiknutí a zradu, a zároveň se snaží ubránit město před guršskou armádou. Okolnostmi je přinucen od banky, která je v centru jeho podezření, přijmout velkou půjčku, díky čemuž dokáže přístav zabezpečit na mnohem déle, než kdokoli předpokládal. Nakonec je však arcilektorem povolán zpět do Adovy a Dagoska je ztracena. Zpět v hlavním městě Glokta řeší vraždu korunního prince a je nucen za viníka označit nevinného vyslance guršské říše, který je následně popraven.

Na Severu probíhá válka s Bethodem. Ke královským silám se přidá bývalá Logenova družina a spřátelí se s Westem. Později ke Království přeběhne několik dalších Severanů, kterým se nelíbí, že Bethod využívá služeb čarodějnice, a navíc uzavřel dohodu i s šanky, odjakživa nejhoršími nepřáteli v severních horách. Království prozatím dokáže i přes nečekanou Bethodovu strategii a magické triky jeho čarodějnice držet pozice, ale pouze za vysokou cenu.

Bayazova skupina mezitím putuje na západ, a i přes zcela rozdílné povahy se sblíží. Jezal je konfrontován s drsnou realitou „opravdového“ světa, Logen se snaží zapomenout na svou brutální minulost a najít si nové přátele a Ferro velmi pomalu upouští od své nesmlouvavě tvrdé povahy, zvláště díky prohlubujícímu se vztahu s Logenem. Postupně zjišťují, že Bayaz si je vybral z dobrého důvodu – údajnou zbraň střeží duch, se kterým dokáže díky vzácnému nadání promluvit Logen, a nést ji může pouze Ferro se špetkou démonské krve v genech. Když skupina dorazí na Kraj světa, zjistí však, že zbraň na ostrově není a celá strastiplná výprava tak byla zdánlivě zbytečná.

V závěrečném díle trilogie se Jezal nečekaně stává novým králem Sjednoceného království, dozvídá se však, že je plně ovládán Bayazem a nemůže s tím nic dělat. Snaží se najít svou roli v náhlé válce s guršskou armádou, která v odpověď na popravu vyslance napadla Adovu. Spolu s armádou přichází i uředník Chalula a sto požíračů, z nichž každý vládne nadpřirozenou silou. Jejich hlavním cílem je Bayaz a ovládnutí Adovy.

Logen se vrací na Sever, kde se přidává k armádě Království ve válce proti Bethodovi. Setkává se se svými domněle mrtvými přáteli a společně zorganizují několik strategicky

rafinovaných střetů. Válka se nakonec rozhodne soubojem Logena s Fenrisem Obávaným, prastarým bojovníkem s polovinou těla nezranitelnou díky magii. Devítiprst'ák zvítězí, zabije Bethoda a je prohlášen novým králem Severu. Během bitev ho však někdy popadá berserkrovský amok, při kterém vraždí jak nepřátele, tak přátele. Seveřané mu proto příliš nevěří a mají se před ním na pozoru. Logen se rozhodne s částí severské armády pomoci Království a cestuje zpět do Adovy, aby bojoval proti Gurchům.

V Adově se inkvizitor Glokta ocitá mezi dvěma pány a neví, kudy ven. Arcilektor mu přikazuje prověřit Bayaze a zdiskreditovat nového krále Jezala, banka, u které má velký dluh, zase nechat krále a Bayaze být a sledovat místo toho arcilektora. Glokta se proto rozhodne najmout žoldáky na svou ochranu a vydat se úplně jiným směrem. Nakonec se dozvídá, že za bankou nestojí nikdo jiný než Bayaz, který díky penězům staletí ovládal běh dějin v Království a stál ve stínu za všemi vládci. Dal zabít korunního prince, aby mohl na trůn dosadit Jezala, o kterém rozšířil historku o královském původu. Glokta slíbí svou naprostou podřízenost Bayazovi a je jmenován novým arcilektorem a nejbližším rádcem krále.

Adova je i přes rozsáhlou destrukci nakonec od Gurchů osvobozena díky navrátilivší se armádě a šikům Seveřanů. I požirači jsou poraženi, jelikož Ferro najde Sémě, onu magickou zbraň, která nebyla ukrytá na Kraji světa, ale přímo v hlavním městě. Ferro ji jako jediná dokáže použít, ale rozpoutá přitom ničivou sílu, která srovná půlku Adovy se zemí. I poté, co Sémě bezpečně uloží do úkrytu, slyší hlasy a síla druhé – démonské strany světa ji pronásleduje. Setká se s Logenem, ale nevnímá ho, a nakonec odjíždí z Adovy rozhodnutá pokračovat ve své pomstě.

Jezal se snaží vzepřít Bayazovi, který odchází z Adovy, ale naprosto selže. Mág ho ovládá stejně, jako všechny vládce před ním.

Logen se po zklamání ze setkání s Ferro opět vrací na Sever, kde zjišťuje, že jeden z jeho bývalých přátel obsadil trůn a spolu s Bethodovými syny na něj nastražil léčku. Logen se ocitá v bezvýchodné situaci, proto vyskočí oknem do řeky pod hradem – trilogie tedy končí stejně, jako začala: Logenovým pádem do propasti.

2) R. Scott Bakker: *Princ ničeho (První přichází tma, Válečný prorok, Tisícera myšlenka)*

Trilogie *Princ ničeho* je imerzivní fantasy odehrávající se ve světě Eärwa, který obývá několik ras a desítky národů. Za centrum civilizace se pokládá Trojmoří, kde vedle sebe na hranici ozbrojených konfliktů existuje císařství a několik království spolu s magickými školami, které mají každá své odlišné učení. Sousední Kian má vlastní magickou školu a především jiné,

monoteistické náboženství – fanejství. Příběh začíná v době, kdy nový šriáh Tisíce chrámů – církve inritismu, převládajícího náboženství v Trojmoří, vyhlásí svatou válku s cílem dobýt Šimeh, svaté město inriťanů, které však leží na území Kianu. Díky své podmaňující osobnosti je šriáh schopný nejen zmobilizovat prakticky celé Trojmoří, ale také obhájit spojenectví se Šarlatovými věžemi, čaroději, kteří pro církve vždy představovali kacíře.

Na severu Eärwy se rozkládá vylidněné území zničené Apokalypsou, válkou vedenou proti Nebohovi dva tisíce let před událostmi trilogie. Od té doby se zde také skrývají Dûnyainové, „přísná mnišská sekta, která se zřekla historie a živočišných choutek, aby prostřednictvím ovládnutí veškerých tužeb a všech okolností dosáhla osvícení“ (Bakker 2011a: 410). V době začátku svaté války dostává pomocí snů jeden z Dûnyainů, Anasûrimbor Kellhus, zprávu od svého otce Moënghuse, který před třiceti lety odešel do vyhnanství. Mniši vyšlou Kellhuse do Šimehu, kde se teď jeho otec ukrývá, aby ho zabil, protože nemohou dopustit, aby byla jejich sekta prozrazena.

Kellhus prochází přes Jiünatskou step, která patří barbarským kmenům Skylvend'anů, jejichž kodex cti je velmi striktní – uctívají válku, a změkčilost, projevující se například homosexuálními sklony, považují za největší hanbu a důvod k zatracení. Kellhus se zde setkává s Cnaiürem urs Skiöthou, proslulým náčelníkem Utemotů, který v něm okamžitě poznává syna Moënghuse. Když Kellhusův otec před třiceti lety putoval přes step, strávil nějaký čas u Utemotů, kde svedl tehdy dospívajícího Cnaiüra a pomocí manipulace ho donutil zabít svého otce, tehdejšího náčelníka. Cnaiür je dosud poznamenán svým komplikovaným vztahem k nepřítomnému Moënghusovi, ke kterému si vypěstoval spalující nenávisť soupeřící ovšem s přetrvávající láskou. Když se dozví o Kellhusově cíli, přidá se k němu, ačkoli se jeho kolísající pocity v přítomnosti Moënghusova syna stupňují až k šílenství.

Drúsas Achamian je čaroděj Mandátové školy, která se přes působivou moc svého učení v Trojmoří setkává s posměchem. Stále totiž věří v přítomnost Konzultu, agentů Neboha, a její snahou je Konzult vypátrat a zabránit tak Druhé apokalypse. Achamian je svou školou vyslán, aby se přidal ke svaté válce a působil zde jako zvěd. S pochodem putuje i Esmenet, prostitutka, která následuje Achamiana.

Kellhus s Cnaiürem se přidávají ke svaté válce a postupně si budují pověst – Cnaiür jako (na Skylvend'ana) překvapivě brilantní válečný stratég a Kellhus jako válečný prorok: v průběhu druhého a třetího dílu dokáže pomocí dûnyainských metod zmanipulovat prakticky celou svatou válku a prohlásit se za nástupce Inriho Sedženuse, proroka inritismu. Velká jména i řadoví vojáci ho uctívají a modlí se k němu, vytvoří mu vlastní standartu a válčí v jeho jménu. Kellhus však stále sleduje pouze své vlastní cíle – dostat se k otci do Šimehu a zabít ho. Během

cesty se připravuje na to, že otec, se stejnými schopnostmi, jaké má Kellhus, měl třicet let na to, aby pozměnil okolnosti ve svůj prospěch. Kellhus si tedy po pečlivé manipulaci zajistí Achamianovu náklonnost a služby – ačkoli je učení Mandátové školy jejím nejstřeženějším tajemstvím, čaroděj ho přesto začne učit a poskytne mu tak ještě větší moc. Věří totiž, že podle proroctví vysloveného Anasûrimborem Celmomasem, Kellhusovým dva tisíce let mrtvým předkem, je příchod dalšího Anasûrimbora předzvěstí Druhé apokalypsy. Podobným způsobem získá Kellhus Esmenetinu lásku, protože ji považuje za vhodnou matku svých případných potomků.

Svatá válka, zatímco za sebou nechává krajinu plnou statisíců mrtvých, dobude Šimeh a dokáže odvrátit hrozbu zvědů v cizí kůži – agentů Konzultu, jehož existenci se Achamianovi nakonec podařilo dokázat. Cnaiür zabíjí Moënghuse a sám při tom umírá. Achamian, zdrcený ze ztracené lásky Esmenet, nakonec prohlédne Kellhusovu manipulaci a odchází od něj, zatímco ten je prohlášen za císaře Trojmoří.

Celá trilogie je zjevně inspirována křížovými výpravami do Jeruzaléma a náboženskými válkami. Soustředí se však hlavně na postavu Anasûrimbora Kellhuse a síť jeho manipulací, díky nimž si přizpůsobí veškeré okolnosti, aby hrály v jeho prospěch. Bakker do trilogie dovedně vmísil prvky filozofie a vytvořil tak kladně přijímanou „vyšší“ fantasy.

3) Stephen R. Donaldson: *Kroniky Thomase Covenanta (Kletba Pána Zlora, Válka o kámen Zlozemě, Moc, která chrání)*

První trilogie ze série *Kroniky Thomase Covenanta*, která ve Spojených státech vycházela v letech 1977–79, se dnes počítá mezi klasická díla fantasy. Je typickou ukázkou portálovo-úkolové fantasy¹, která v sobě poněkud netradičně spojuje prvky brakových kliše (které ještě výrazněji vynikají v české verzi s nepříliš povedeným překladem, vyloženě odbytou redakční úpravou a prakticky neexistujícími korekturami) s přesahy téměř až do psychologického románu.

Určující charakteristikou eponymního protagonisty je fakt, že trpí leprou – což je víceméně i hlavní téma celé trilogie. Rámec příběhu tvoří události ze „skutečného“ světa, které popisují Covenantovu zahořklost a odpor okolí k jeho postižení. Zrovna když se Covenant rozhodne vzepřít a vydat se do města i přes nevoli občanů, přenese ho neznámá moc do cizího světa. Zde je konfrontován s proroctvím Pána Zlora, který hrozí onen svět celý zničit. Následně

¹ Ačkoli Mendlesohnová k tomu nabízí i alternativní, vcelku komplexní analýzu, viz Mendlesohn 2008: 38–43.

se Covenant ocitá v Končině, krajině, která je svým zvláštním způsobem živá a kde je lidská mysl nadaných jedinců schopna tvarovat dřevo a kámen podle svých představ. Setkává se s Lenou, která ho zavede do vesnice a na krátký čas figuruje jako jeho průvodce. Covenant je díky Končině a jejím zázračným vlastnostem vyléčen z malomocenství a v náhlém návalu zdraví Lenu znásilní. Sám si dá přízvisko Nevěrec, protože odmítá uvěřit v autentičnost světa, který vnímá jako halucinaci. Nepřijímá heroickou představu, kterou mu obyvatelé Končiny přisuzují a chová se vůči nim nepřístupně a odmítavě. Rozhodne se ale předat Zlorovo proroctví Pánům, kastě vzdělanců a svým způsobem vládců Končiny, protože v tom vidí jediný způsob, jak se z halucinace probrat. Na konci prvního dílu je díky smrti tvora, který ho do Končiny povolal, přenesen zpět do svého světa. Lepra se mu vrátí a on je tudíž utvrzen ve svém názoru.

V druhém díle je Covenant přenesen zpět do Končiny, kde mezitím uběhlo čtyřicet let. Zde se sbírá vojsko a chystá se střetnout s šiky Pána Zlora. Armádu vede Hile Troy, další přenesenec z Covenantova aktuálního světa, jenž byl podobně jako hlavní hrdina v Končině vyléčen z nenávratného postižení (slepoty), ovšem v ostrém kontrastu s Covenantem v existenci jiného světa bezmezně věří a je ochoten pro jeho záchranu učinit cokoliv. Covenant se setkává s Elenou, Nejvyšší Paní, a poznává v ní vlastní dceru zplozenou při znásilnění Leny. Na výpravě za tajnými vědomostmi, které by jim mohly pomoci ve válce, Elena umírá a Covenant se opět vrací do vlastního světa. Hile Troy zaplatí za průchod vojska původním hvozdem tím, že je proměněn v strom, čímž nakonec definitivně srůstá s Končinou.

V závěrečné části trilogie Covenant bojuje s přivoláním do Končiny, aby byl schopen zachránit dívku uštknutou chřestýšem. Prakticky za cenu vlastního života jí nejprve sežene pomoc a teprve poté se nechá přenést do Končiny. Zde opět vyráží na výpravu, do sídla samotného Zlora, rozhodnut, že tentokrát ho definitivně porazí. To se mu nakonec podaří, protože nyní dokáže přijmout svůj stav a využít ho k dobrému. Na konci rozmlouvá s žebrákem, který ho zastavil i před první návštěvou Končiny, a dozvídá se, že je to Stvořitel, bájný tvůrce Končiny. Dává Covenantovi na výběr: může žít zdravý v Končině, nebo zemřít ve vlastním světě. Covenant ani teď není schopen přijmout bezvýhradnou existenci jiného světa a vybírá svět vlastní, i za cenu smrti. Stvořitel ho přesto přenese zpět do jeho světa živého. Covenant je stále malomocný, ale nyní s tím dokáže žít.

4) C. S. Friedman: *Východ černého slunce (Trilogie ledového ohně 1)*

Trilogie americké autorky vyšla poprvé v devadesátých letech (1991 až 1995), do češtiny byl přeložen pouze první díl. Jedná se o netradiční spojení imerzivní fantasy zasazené do sci-fi rámce: odehrává se vlastně v budoucnosti, ve které kolonisté ze Země osídlili cizí planetu

nazvanou Erna. Kvůli zdejšími nestabilním proudům magické síly geologického původu známé jako „fae“, kterou je lidská mysl schopna využívat vědomě, ale i nevědomě – a v tom případě se v reálném světě zpřítomní nebezpečné demonstrace lidských obav a hrůz, však byli nuceni zničit svou techniku a dosavadní vědění a „vrátit se“ tak do časů připomínajících středověk s renesančními prvky. Teprve poté byli schopni vzdorovat nepřátelskému prostředí a alespoň částečně planetu osídlit.

Děj trilogie se odehrává 1200 let po přistání, v době nejistého vztahu lidí k fae: někteří ji využívají, jiní se jí snaží zkrotit prosazováním božského principu – mezi nimi především Církev, která následuje učení Proroka, muže, který však před lety záhadně zmizel. Hlavní postava, Damien Vryce, je kněz Církve schopný ovládat fae. Na začátku příběhu Damien přijíždí do města Jaggonath, aby zde sloužil Patriarchovi Církve. Zároveň je představen Lovec, tajemný muž ze zakázaného Lesa, který pro vlastní pobavení loví mladé ženy. Damien se ve městě seznamuje s Ciani, mistryní v zacházení s fae, a začíná s ní milostný vztah. Po několika dnech je Cianin obchůdek s magickými předměty zničen a samotná Ciani napadena neznámým útočníkem, který ji nějakým způsobem zbaví schopnosti fae ovládat a okrade ji tak o podstatnou část její identity. Damien a Senzei, Cianin pomocník, se dozvídají, že aby mistryni navrátili schopnosti, musí najít a zabít jejího útočníka.

Putují tedy do země Ráků, kam, jak zjistí, útočník utekl. Rákové jsou původní druh na Erně, který se nevědomým ovlivňováním fae společným lidským vědomím vyvinul ze zvířete v rasu konkurující lidem. Kolonisté proti nim proto uspořádali vyhlazovací válku, z níž se zachránily jen jednotlivé skupinky Ráků, kteří následně vytvořili Klenbu – magickou bariéru, která je pro lidi jen s obtížemi překonatelná. Damien, Ciani a Senzei se na cestě setkávají s Geraldem Tarrantem, mistrem, který se k nim přidá, a nakonec jsou jen díky němu schopni úkol dokončit. Později se dozvídají, že Tarrant, Lovec a Prorok, jsou jedna a tatáž osoba, což především Damiena zdrtí. Nicméně je nakonec schopen se přenést přes svoje antipatie a s Tarrantovou pomocí splnit cíl: zabít ženu, která byla odpovědná za vytvoření démonů požírajících schopnosti a vzpomínky fae mistrů, a samotného démona, čímž se Ciani navrátí paměť i dovednosti.

Gerald Tarrant je v průběhu závěrečného zápolení uvězněn nepřitelem a málem zemře při osmidenním mučení v ohnivě jámě; později je opět na pokraji smrti, když (zdánlivě) hrdinským činem zachrání ostatní, ale nakonec přežije a v závěru se s Damienem vydává na další pouť, jejímž cílem je sledovat stopu démonů a zničit jejich líheň.

5) Scott Lynch: *Páni parchanti (Lži Lockeho Lamory, Rudá moře pod rudými nebesy)*

Série amerického autora sledující osudy mladého zloděje a podvodníka Lockeho Lamory prozatím čítá tři z plánovaných sedmi dílů, přičemž první vyšel v roce 2006 a třetí v roce 2013. Do češtiny byly k dnešnímu datu přeloženy pouze první dva.

První díl imerzivní fantasy se odehrává ve městě Camorr, které připomíná pozdně středověké Benátky. Střídají se v něm dvě časové roviny: v retrospektivě se malý sirotek Locke učí zlodějskému řemeslu, v chronologické současnosti se Locke a jeho přátelé snaží uskutečnit složitý podvod a zároveň přemoci tajemného Šedého krále, který tyranizuje camorrské podsvětí. Locke, drobný, nepřilíš zručný šermíř a nešťastně zamilovaný mladík, je ve skutečnosti Trn z Camorru, proslulý mistr krádeží, podfuků a převleků. Spolu s přáteli vymyslí složitý plán, při kterém jde o uloupení jmění bohaté rodiny. Mezitím musí bojovat proti Šedému králi a jeho pomocníkům, nebezpečným Nájemágům. V závěru knihy se Lockemu podaří porazit krále, uskutečnit krádež a zachránit camorrskou šlechtu před takřikající teroristickým útokem Šedého krále. Nicméně jeho přátelé jsou až na jednoho zavražděni a Locke je nucen z Camorru prchnout.

Druhý díl popisuje události odehrávající se po dvou letech od útěku Lockeho a Jeana z Camorru. Dvojice opět naplánuje rafinovanou lest, při které jde tentokrát o uloupení největšího hráčského doupěte na ostrově Tal Verrar. Přes hrozbu odhalení a smrti Locke podvádí a neustále zvyšuje úroveň lsti. Ta jeho a Jeana nakonec zavede až do společnosti archona, vládce města. Ten jim tajně podstrčí jed, aby si zajistil jejich služby. Jed je má usmrtit za dva měsíce, pokud nebudou pravidelně brát protijed. Locke a Jean nemají na výběr a na rozkaz archona se vydávají na moře, kde se plaví s neblaze proslulou kapitánkou pirátské lodi. Zároveň se snaží přežít pomstu, kterou jim slíbili Nájemágové za to, že zmrzčili jednoho z jejich bratrů. Přes svůj původní záměr se Locke s piráty a jejich kapitánkou spřátelí a zachrání jim život. Následně se vrací do Tal Verraru, kde úspěšně dokončí krádež. Kniha končí ve chvíli, kdy Locke Jeanovi vpašuje do pití poslední protijed, který Jeana vyléčí, ale na Lockeho už nezbylo a je tedy odsouzen k pomalé smrti během několika týdnů.

6) Patrick Rothfuss: *Kronika Královraha (Jméno větru, Strach moudrého muže)*

Plánovaná trilogie *Kronika Královraha* prozatím čítá dva díly, první vyšel v roce 2007, druhý 2011. Jedná se o imerzivní fantasy, která se odehrává ve světě nazvaném Temerant, z něhož však známe pouze část jménem Čtyři kouty civilizace rozdělené do několika národů.

Rámcový příběh vyprávěný v er-formě sleduje hostinského Koteho v zapadlé vesnici. Kote se svým pomocníkem Bastem na první pohled vypadá jako obyčejný, ač nezvykle rudovlasý hostinský, ale skrývá mnoho tajemství. Jednoho dne přicestuje do vesnice Kronikář a odhalí, že Kote je vlastně Kvothe, proslulý a prakticky legendární šermíř, mág a muzikant, kterému je přisuzováno mnoho více či méně uvěřitelných činů, mimo jiné vražda krále a způsobení války, která momentálně probíhá. Kvothe slíbí, že bude po tři dny Kronikáři vyprávět svůj příběh od dětství až po současnost, pokud nevyjeví jeho pravou identitu. Vyprávěný příběh je v ich-formě, čas od času je přerušen *Mezihrou*, která se přesouvá zpět do rámce, aby posunula „současné“ dění či dovolila postavám komentovat vlastní vyprávění.

První díl popisuje Kvotheho dětství: putuje se svou rodinou, Edemskými Ruhy, divadelníky, komedianty a muzikanty. Sám se učí hudbě, zpěvu a herectví, pro což má přirozený talent. Po čase se k nim přidá čaroděj Abernathy, který Kvotheho vezme do učení a odhalí jeho neuvěřitelný intelekt a nadání pro sympatii – magii. Idylické dětství však brzy skončí, protože v době, kdy je Kvotheovi jedenáct, jsou jeho rodiče a přátelé zmasakrováni domněle neexistujícími Čandríny, bytostmi, jejichž přítomnost značí modrý oheň. Kvotheův otec sbíral materiál o Čandrínech pro svou novou skladbu, netušil však, že jsou skuteční a ničí každou zmínku a důkaz o své existenci. Kvotheovi se povede uniknout a během následujícího několikadenního truchlení přísahá, že jednoho dne na Čandrínech za každou cenu vykoná pomstu.

Dalších několik let stráví jako žebrák ve městě Tarbean. Poté však vyslechne příběh cestujícího vypravěče o Čandrínech a rozhodne se dostat na Univerzitu, a především do její knihovny, kde se chce dozvědět o Čandrínech víc. Pomocí podvodů a lstí získá peníze na cestu a doputuje do Imre na Univerzitu. Zde je přijat jako nejmladší student v historii a začne se učit sympatická (magická) umění. Mimoto si přivydělává jako hudebník v hostincích. Potkává Denu, svou osudovou lásku, nezvykle rychle postupuje ve studiu a prakticky ve všem vyniká. Začne se učit jmenování – poněkud *okultní* a nevyzpytatelnou formu magie. Začíná být znám pod různými přezdívkami, které označují jeho výjimečné činy – mimo jiné usmrcení na droze závislého draka nebo nekrvácení během bičování.

První den končí Kote vyprávění v okamžiku, kdy se začne učit u mistra jmenovače. V „současném“ příběhu dojde k útoku v hospodě, při kterém je zabit žoldněř posedlý jakousi zlou entitou. Kote selže, když se pokusí použít magii a propadá se hlouběji do deprese.

V druhém dílu Kote pokračuje ve vyprávění o studiu na Univerzitě. Kvothe se rozhodne dočasně přerušit studium a místo toho se na doporučení hraběte, jehož náklonnost si získal, vydává do města Severen, kde působí jako rádce a pomocník při námluvách vlivného šlechtice.

Odhaluje spiknutí a pokus o vraždu a stále víc se zaplétá do dvorské politiky. Nakonec odcestuje se skupinkou žoldnéřů do divočiny, aby vypátral bandity, kteří přepadávají cestující na Králově cestě. Poté se setkává s bájnou Felurian, stvoření Fae. Stráví s ní neurčitě dlouhý čas v její říši, kde se učí umění lásky. Zpět ve světě smrtelníků se Kvothe seznámí s Tempim, bojovníkem z proslulých Ademů, a pod jeho vedením trénuje bojové umění. Cestuje s ním do Ademre, odlehlé země za horami, kde žije oddělená společnost bojovníků. Zde pokračuje ve výcviku a získá meč Cézuru. Vrací se na Univerzitu, kde konečně díky svým dobrodružstvím získává finanční stabilitu. Během svých cest sbírá střípky informací o Čandrínech a pokračuje ve snaze poskládat kompletní příběh.

Na konci druhého dne se vyprávění opět vrací do rámcového příběhu, ve kterém se Bast snaží pozvednout náladu a sebevědomí svého přítele, ale ve všech ohledech selže.