



VIZE TĚLA A KRVE

PRŮVODCE SVĚTEM
Z KRVE A POPELA A ŽÁR TĚLA A OHNĚ
OČIMA SLEČNY WILLY

JENNIFER L.
ARMENTROUTOVÁ
A RAYVN SALVADOROVÁ

FRAGMENT

Vize těla a krve

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.fragment.cz
www.albatrosmedia.cz

FRAGMENT

Jennifer L. Armentroutová
Vize těla a krve – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.


ALBATROS MEDIA

VIZE
TĚLA
A
KRVE

JENNIFER L.
ARMENTROUTOVÁ
A RAYVN SALVADOROVÁ

FRAGMENT

PODĚKOVÁNÍ OD AUTORŮ

Za každou knihu stojí tým lidí, kteří do jejího zrodu vkládají krev, pot i slzy, aby jí dodali patřičný lesk.

Jako již tradičně dlužíme obrovský dík vydavatelství Blue Box – jmenovitě Liz Berryové, Jillian Steinové a M. J. Roseové za podporu tohoto nápadu a realizaci knihy, Kim Guidrozové a Jessica Saundersové za jejich bezkonkurenční odbornost, Erice Haydenové za pomoc při podchycení i těch nejdrobnějších detailů a skvělému týmu editorů a korektorů BBP – Lauře Helsethové, Stacey Tardifové a Jessice Mobbsové. Nemluvě o všech ostatních, kteří nás zahrnovali podporu a znalostmi, aby se Vize dostaly tam, kam měly. Děkujeme vám!

V další řadě jsme nesmírně vděčné Hang Le (@ByHangLe) za její bezkonkurenční grafiku a dalším přispívajícím umělcům, kteří nám propůjčili svůj neuvěřitelný talent a díky nimž vypadá tato kniha tak, jak vypadá: Alicii MB Art (@Alicia.MB.Art), Creatively Agnes (@AgnesArt42), Jenně Pearsonové (@Jemlin_C), Kassie Ramosové (@K_Psps), Kseniyi Bocharovové (@romannaboch), Macareně Ceballosové (@ArtBy.Mikki), Art by Steffani (@ArtBySteffani), Daně J. K. (@Debra.Entendre), Emilii Mildnerové (@Emilia.Mildner) a Shane Munceové (@ShaneMunce).

Velký dík také našim agentům Kevanu Lyonovi a Taryn Fagernessové a všem, kteří nás dennodenně podporují ve všem, co děláme – bez vás bychom to nedali.

Mohly bychom (a nejspíš i měly) jmenovitě poděkovat mnoha dalším, ale spotřebovaly bychom tím více stránek, než máme k dispozici. Proto pokud teď čtete toto poděkování a jakoukoli měrou jste se podíleli na tom, abychom nesjely z cesty, nebo pokud jste nám pomohli s čímkoli jiným, co jsme v průběhu tvorby potřebovaly – víte, že máme na mysli právě vás, a máme vás moc rádi.

V neposlední řadě by nic z toho nebylo možné nebýt vás, čtenářů. Před lety jste si na facebooku o takovou knihu řekli, a tady je. Bez vaší neochvějné lásky k oběma sériím a jejím hrdinům by možná nikdy nevznikla. Neskonale si vaší podpory vážíme a doufáme, že vám kniha udělá stejnou radost jako nám, když jsme ji skládali dohromady.

VĚNOVÁNÍ

Vám, kteří rádi prožíváte tisíce různých životů na stránkách knih a trávíte čas ve společnosti fiktivních hrdinů... Tohle je pro vás.





ÚVODEM OD SLEČNY WILLY

Milí čtenáři,

*pročítáte-li si tyto stránky, někdo objevil mou tajnou skříň poznámek, zá-
znamů a deníkových zápisů a rozhodl se alespoň některé z nich zpří-
stupnit.*

*Jak víte, jsem tu s vámi už velmi dlouho – vlastně celé věky. Jako nej-
starší členka Rady starších jsem toho za svůj život zažila spoustu a byla
svědkem řady věcí. Jako věštkyně... jsem toho viděla ještě víc. Ne vždy
ovšem v přesném chronologickém pořadí. Dostávám střípky z různých
dob nebo od různých lidí, a tak je potřebuji uspořádat a uvést do pořád-
ku – samozřejmě jak pro sebe, tak pro budoucí potomstvo.*

*Občas některé z těch historických okamžiků zažiji na vlastní kůži – jak
velké věci, tak i ty malé, protože všechny jsou důležité –, a tak vím, kdy
a jak se odehrály. V jiných případech se snažím vypátrat toho o klíčových
aktérech co nejvíce a pak kvalifikovaně odhadnout, co se vlastně stalo.
Vždycky se však vydávám tam, kam mě to táhne. Ať už na základě vize,
nebo... z jiných důvodů, protože, jak už víte, nikdy svým tužbám neodpo-
ruji. A volání krve ani ohnivé přitažlivosti těl ignorovat nemohu.*

*Proto je to, co právě držíte v ruce, směsicí faktů, domněnek a pozo-
rování, kombinovanou s osobními zápisy mých vlastních zážitků. Potře-
bovala jsem zaznamenat historické údaje, poznatky související s měněním se*

světem a informace k jednotlivým časovým liniím a významným osobám. Bez mých myšlenek a pocitů to však nemělo smysl dělat. Člověk by měl přece vždy důvěřovat svým instinktům.

Mějte, prosím, na paměti, že se věci neustále mění. Stejně jako se mění fáze Měsíce a dějiny se proměňují naplňujícími se proroctvími, některé události mohou nabývat nových významů. Nejsíte-li znali minulých dějinných událostí, které zde podrobně popisují, možná vám prozradím něco, co ještě nevíte. Upřímně se omlouvám, nicméně... varovala jsem vás.

Tak či tak, teď když už o mé soukromé sbírce víte, užijte si ji. Život je přece od toho, aby se žil, a vzhledem k tomu, že jsem byla obdařena toulavou duší s touhou po objevování, můžu vám slíbit, že některé její části jsou vsukulku štávnaté.

*Se srdečným pozdravem,
slečna Willa*



SLOVNÍČEK POJMŮ

Než se pustím do vyprávění o tom, co o světě a o významných hrdinech současnosti i minulosti vím, považuji za nutné objasnit některé pojmy, s nimiž operuji. Pravděpodobně používám i další, k nimž zde vysvětlení nenajdete, ale i přesto věřím, že bude následující přehled budoucím generacím k užitku.

Arae: Neboli sudičky. Přebývají na hoře Lotho.

Arkádie: Další říše, kde jsou na věčném odpočinku uloženi bohové. Je vyznačena sloupy, mezi nimiž září jasné světlo.

Atlantáné: Obyvatelé Atlantie členění do různých pokrevních linií. Rodí se jako smrtelníci a ve věku devatenácti až jednadvaceti let vstupují do fáze zrání nebo-li proměny a dospívají, čímž se naplno projevuje jejich síla a schopnosti. Všichni Atlantáné mají dva tesáky a jantarově zbarvené oči v různých odstínech; pouze elementální Atlantáné mají jasné zlaté duhovky. K přežití musí pít atlantskou krev. Bez ní nezemřou, ale promění se v něco neživého. Plnokrevní Atlantáné jsou v podstatě nesmrtelní.

Barat: Mohutný hlodavec, velký asi jako divočák.

Bohové věštbý: Bohové se schopností vidět, co je ostatním skryto – jejich tajemství, minulost i budoucnost.

Božstva: Děti bohů. O jednom z nich se traduje, že založil Atlantii.

Céreni: Atlantská pokrevní linie, která se umí měnit ve vodní lidi. Početná populace žila poblíž Tritonových ostrovů u pobřeží Hygieie. Má se za to, že jakmile se Saion uložil k odpočinku, ještě před válkou vymřeli.

Dakajové: Rasa zlovolných masožravých stvoření, která se údajně zrodila z bezzedných jam kdesi v Iliseeu. Bez obličejů, jen s tlamou plnou zubů a hlubokými štěrbinami místo nosu. Rádi útočí z vody a přitahuje je éter. V Dalosu byla dakajům svěřena úloha cvičených hlídacích psů a Kolis se k některým choval jako k domácím mazlíčkům.

Drakeni: Ochránci a strážci prvotních. Jejich předky jsou draci, kterým dal Eythos, tehdejší prvotní bůh života, smrtelnou podobu. Oheň, který vydechují, i jejich krev jsou esencí bohů. Revenanty lze zabít výhradně drakení krví (více o nich později).

Elementální Atlantané: Atlantané s nejčistší krví. Děti prvního smrtelníka, který podstoupil zkoušku spřízněných duší s bohem. Dokážou přežít bez jídla několik dní, ale potřebují více krve. Většina z nich má zesílené smysly a zvláštní schopnosti nebo dary.

Éter: Mocná zbytková síla, o níž se věří, že stvořila říši smrtelníků a Iliseum (o stvoření říši ještě bude řeč) a proudí v žilách bohů, přičemž dává i těm menším, neznámým nepředstavitelnou moc. Označuje se také jako prvotní esence nebo esence bohů. Všichni Vyvolení v sobě nějaký éter mají. Povznesení ho mají více než většina.

Falešný bůh: Smrtelník, který není druhým ani třetím synem či dcerou a je povznesen bohem. Jeho schopnosti se podobají těm božským, ale všeobecně jsou považováni za cosi ohavného.

Graeca: Slovo ve starém jazyce prvotních znamenající život nebo lásku.

Gyrmové: Za vlády bohů se věřilo, že jsou to smrtelníci, kteří se na věčnost zaslíbili bohům nebo prvotním a stali se **Lovci** nebo **Hledači**. Nebo duše, které

v okamžiku své smrti odmítly vstoupit do Země stínů, a tak uzavřely dohodu o tom, že budou sloužit, a nakonec se staly **Strážci**. V obou případech se jedná o přízračné bytosti se sešitými ústy a plné hadích těl. V dobách po Válce dvou králů se tradovalo, že nikdy živí nebyli a byli stvořeni z iliseejské půdy a éteru, povoláni jako vojáci nebo strážci posvátných míst. Za vlády bohů je bylo možné zničit pouze úderem do hlavy, v dobách po Válce dvou králů jakoukoli smrtelnou bodnou ránou.

Hniloba: Mor šířící se říší bohů i smrtelníků, kontaminující půdu a způsobující strádání obyvatelstva. Mělo jít o důsledek dohody uzavřené mezi prvotním bohem smrti a tehdejším lasanijským králem. Ve skutečnosti však šlo o důsledek změny moci a narušení rovnováhy poté, co Kolis připravil Eytha o moc. Jiskry života přebývající ve smrtelné nádobě šíření Hniloby jen urychlily. Jakmile se Choť stala skutečnou prvotní bohyní života, Hniloba se dala na ústup.

Hvězda: Zcela jedinečný diamant známý nejen pro svou nezníčitelnou sílu, ale také pro svou neotřelou krásu a stříbrný lesk. Traduje se, že vznikl z plamenů draků, kteří obývali Iliseum předtím, než byli prvotní schopni ronit slzy radosti. Vnořil se do země, kde zůstal uložený po celá staletí, než ho sudičky nakonec vyprostily. Dokáže pojmout prvotní jiskry i duše. V podstatě je to prastarý proměněný dračím ohněm v kámen.

Iliseum: Říše prvotních, bohů, polobohů a smrtelníků, kteří jim slouží. Vstupuje se do ní skrze prvotní mlhu nebo portál v lidské říši, který pocestného přenesne na určité místo v Iliseeu. Za vlády bohů byly tyto portály v Seřině jezeře a v Zemi kostí – v oblasti, která nakonec připadla Atlantii.

Kardie: Kousek duše – jiskra –, s níž se rodí a umírají všichni živí tvorové a která jim umožňuje neodvolatelně a nesobecky milovat někoho jiného, kdo nemá stejnou krev.

Kosti prastarých: Používají se k poutání bohů, znehodnocují jejich schopnosti a činí je zranitelnými vůči pohřbení. Umí také znehodnocovat prvotní *notam*. Jako zbraň dokáže jedním úderem zabít boha nebo zneškodnit prvotního.

Zůstane-li v těle prvotního, znehybní ho, dokud není odstraněna. Kosti prastarých může zničit pouze prvotní bůh života nebo prvotní bůh smrti.

Kraven: Tvor se čtyřmi tesáky a drápy, který se vynořuje z mlhy a útočí poháněný žízní po krvi. Pouhým kousnutím je jeho oběť prokleta a během několika dní se mění v kravena. Vládci království Solis tvrdili, že jsou za jejich vznik zodpovědní Atlantané, že jsou výsledkem jejich jedovatého polibku a že jim vládne princ Casteel jako údajný Temný. Ve skutečnosti jsou to původně smrtelníci, jimž je krmením vysáta veškerá krev z těla, která poté není doplněna. Takový čin je zahubí na těle i na duchu a promění v amorální stvoření hnané neukojitelným hladem... Proto bylo také zabití smrtelníka při krmení zakázáno. Kraveni však existovali dříve než upíři, které Solisti znají. Vznikli již za dob bohů, jako vedlejší produkty prvního krmení Povzneseného, po němž nebyla krev oběti doplněna, nebo boha, který svou oběť vysál, aniž by doplnil esenci.

Krevel: Materiál používaný k výrobě zbraní, který dokáže zabít kraveny, Povznesené i vlkodlaky, ale na Atlantány nebo revenanty žádný účinek nemá. Vznikl z rubínově červených kamenů nalezených na březích Moří boha Saiona, o nichž se traduje, že jsou to slzy vzteku či smutku bohů, které na slunci zkameněly.

Liessa: Znamená *královna*.

Lovci: Zvláštní jednotka armády, která doručuje informace mezi městy a doprovází pocestné a zboží.

Meyaah: Znamená *moje*.

Měňavci: Atlantská pokrevní linie, která prý vznikla spojením boha a vlkodlaka. Většina z nich dokáže měnit podobu. Někteří – i když je jich málo – na sebe dokážou brát podobu jiných osob, v takovém případě ovšem přebírají i jejich chování.

Neviditelní: Původně stvoření božstvy, aby sloužili jako špehové a vojáci a odvraceli vzpoury, nakonec se však vzepřeli svým stvořitelům. Aby skryli svou identitu, nosí vlkodlačí masky.



Panna: Jedna z Vyvolených, zrozená v závoji, jejíž povznesení údajně zachrání království Solis a umožní povznesení stovek čekatelů a čekatelek.

Polobohové: Děti smrtelníka a boha. Potomci mocných bohů mají moc a schopnosti, ostatní se rodí jako smrtelníci.

Povznesení: Definice se liší v závislosti na dějinném období. Za vlády bohů mohli Vyvolení prostřednictvím tohoto procesu vstupovat do Ilisea, sloužit zde prvotnímu bohu života, a tím si zajistit věčný život. Mohlo jít také o povznesení boha do prvotního stavu nebo boha v mocnějšího boha. Popisoval se tak rovněž proces, během něhož bůh povznesl smrtelníka, který nebyl třetím synem nebo dcerou, ve falešného boha nebo falešnou bohyni. I v dobách po Válce dvou králů spočívá význam povznesení v předání bohům, ve skutečnosti jde však o to, umožnit Povzneseným jakožto upírům účastnit se zakázaných činností.

Povznesení/upíři: Smrtelníci, kteří prošli povznesením. Bledá kůže a bezedné, černočerné oči. Nestárnoucí, nadpřirozeně rychlí a silní, téměř nesmrtelní. Nechodí na slunce a mají sklon podléhat krvežíznivosti.

Požehnání: Smrtelníci věřili, že dotek krále a královny má léčivé účinky. Celé dny stáli ve frontě, jen aby se na ně dostalo. Ve skutečnosti šlo jen o dočasnou úlevu od nemoci požitím atlantské krve – tedy o klam.

Prastaří: Ryzí energie, která dopadla na zemský povrch v podobě hvězd a vedla ke stvoření říší. Nakonec povstali, žili po boku svých výtvorů a nakonec, aby omezili svou vlastní moc a zachovali rovnováhu, vytvořili prvotní bohy.

Propast: Místo, kde duše platí za každý zlý skutek, který za života spáchaly. Sídli v ní Jáma věčných plamenů, která hoří nepřetržitě a jejíž kouř propůjčuje obloze železitý odstín.

Prvotní: Nejmocnější bytosti v Iliseu, mimo sudiček. Každý z nich vládne svému dvoru a sdružuje bohy, kteří mu slouží: Země stínů (prvotní bůh smrti), Dalos (prvotní bůh života), Lotho (prvotní bůh moudrosti, věrnosti a povinnosti),

Kithreia (prvotní bůh lásky, krásy a plodnosti), Vathi (prvotní bůh válek a dohod a míru a pomsty), Thyijské pláně (prvotní bůh znovuzrození), Sirta (prvotní bůh lovu a božské spravedlnosti), souostroví Caliaasta (bohyně věčnosti, prvotní bůh rituálů a prosperity), Tritonovy ostrovy (prvotní bůh nebes, moří, země a větru). V říši smrtelníků se nemohou zdržet příliš dlouho, jinak začne jejich moc ovlivňovat lidi kolem. Smrt prvotního může mít na obě říše katastrofální dopad, proto je třeba nejprve najít novou nádobu pro uložení éteru. Jsou obdařeni mnoha schopnostmi, každý jinými, ale jedno mají společné: složí-li přísahu, musí ji dodržet.

Revenanti: Považováni za ztělesnění ohavnosti na pomezí života a smrti. Koli-sovo kouzelné dílo. Původně šlo o Vyvolené, kteří zmizeli – o ty, kteří v sobě měli jiskru éteru. Zemřeli a poté, co jim byla podána krev bohů, vrátili se proměnění. Dokážou přežít téměř každé zranění, dokonce i ta smrtelná, a znovu obžít bez ohledu na rozsah újmy. Jejich jedinou slabinou je drakení krev. Kolis je nazýval „nedokončenými uměleckými díly“ a tvrdil, že potřebuje svou *graeu*, aby je zdokonalila. Také se tradovalo, že k tomu, aby dosáhli svého plného potenciálu, potřebují krev krále, nebo alespoň toho, kdo je jím předurčen, i když to není tak docela pravda. Prvním revenantem byl Callum, který povstal poté, co si stižen zármutkem vzal život a Kolis mu dal svou krev. I když je jiný než ostatní, protože nebyl třetím synem. I Millicent se od ostatních revenantů liší, protože byla první dcerou a její proměna proběhla jinak. Revenanti nepotřebují jíst, nepotřebují krev ani žádné jiné vymoženosti a běžní revenanti nemají duši – jejich bledé oči jsou jako okna do jejich pravé podstaty a ukazují, že nejsou živí.

Rituál: Za vlády bohů šlo o obřad, během něhož byli Vyvolení třetí synové a dcery (smrtelníci) povzneseni a vstupovali do říše bohů, aby zde sloužili. Akt povznesení byl přísně střežen, ale mělo se za to, že se je Kolis pokusil proměnit v revenanty. Mnohé z nich skutečně proměnil v Povznesené tak, že z nich vysál krev až k smrti a pak použil krev jednoho ze svých bohů, aby je povznesl. Se vznikem Atlantie a Solis se stala z rituálu oslava, která se konala ještě před povznesením. Během rituálu byli druzí a třetí synové a dcery často obětováni bohům. Po Válce dvou králů však sloužil pouze jako zdroj obživy pro upíry a bylo při něm zavražděno mnoho dětí.

Senturionští válečníci: Atlantská linie válečníků. Rodí se už jako válečníci a nepotřebují žádný výcvik. Dělí se do několika nižších pokrevních linií: primordiálové (během boje umějí přivolávat živly), Symeřané (umějí přivolat noc, zastřít slunce a uvrhnout nepřátele do oslepující temnoty), empatikové (uměli číst emoce a proměnit je ve zbraně, ale také léčit, byli oblíbení u božstev a všeobecně obávaní; byli také výjimečnými bojovníky – odvážnější a smělejší než kterákoli jiná linie; často se jim říkalo Pojídači duší), pryové (schopní přivolat na své čepele plameny), bezjemenní jiní (schopní přivolat duše těch, kteří byli zabiti těmi, s nimiž bojovali).

Sirény: Strážkyně Údolí.

Služebné: Osobní strážkyně Krvavé královny. Ačkoli všechny nepatří mezi revenanty, mnohé z nich ano, a právě ty mají na obličejích namalované masky, které připomínají křídla.

Smrtníci: Zrození z těla prvotního boha a drakeního ohně. Většina z nich v sobě nosí podřimující jiskru prvotní esence, s výjimkou třetích synů a dcer. V těch je někdy jiskra aktivní. Neexistuje pro to žádné smysluplné vysvětlení, ale právě proto byli povznášeni jako Vyvolení.

So'lis: Znamená *moje duše*.

Spojení: Proces spojování mezi Atlantánem, vlkodlakem a Atlantánovým partnerem za účelem provázání životů. Vyžaduje výměnu krve a někdy může mít i sexuální rozměr. Aby výměna fungovala, musí obsahovat atlantskou krev. Jakmile nejsilnější po Spojení zemře, ostatní zemřou také. Spojením dochází k synchronizování srdečního tepu i dechu a vzájemnému vnímání emocí.

Spřízněné duše: Dvě poloviny jednoho celku. Kdykoli Arae neboli sudičky sledují vlákna osudu a mapují všechny možnosti, jak se může život člověka odvíjet, zahlédnou někdy, co může vzejít z lásky mezi dvěma nebo více dušemi. A v tomto spojení vidí příležitosti, jak přetvořit říše tím, že buď vytvoří něco dosud nevidaného, nebo přinesou velkou změnu. Téměř považovány za legendu. Tak vzácné, že se na dlouhou dobu staly mýtem.

Stínový kámen: Černý kámen používaný k výrobě zbraní, které mohou zabít boha. Jeden z nejsilnějších materiálů, ne-li ten *vůbec* nejsilnější. Stvořen z dračího ohně ještě před příchodem drakenů. Je tím, v co se proměnily všechny formy života, když je spalil dračí oheň. Organický materiál se v podstatě změnil v něco jako strusku a vsákl se do země, kde zanechal nánosy kamene. Dříve se mělo za to, že sílu stínového kamene lze zlomit pouze jiným stínovým kamenem anebo kostmi prastarých, ale může být zničen také za pomoci éteru mocného boha nebo prvotního. Ačkoli je základním stavebním kamenem chrámů stínů, jedno z největších nalezišť v říši smrtelníků se nachází v Seřině jezeře. Rozsáhlá naleziště jsou také v Nyktových horách a na Západních vrcholech.

Stínový krok: Způsob, jakým si prvotní představí, kam se chce dostat, a pak se na to místo jednoduše přemístí.

Stíny: Duše připomínající stíny, které odmítají projít Asfodelskými sloupy, aby čelily poslednímu soudu. Protože se nemohou vrátit do říše smrtelníků ani vstoupit do Údolí, zůstávají v Umírajícím lese, doháněni k šílenství nekonečným hladem, žízní a touhou po životě, což z nich činí nebezpečné bytosti. Jsou-li zničeni, není pro ně vykoupení ani návratu.

Výšina nebo Val: Mohutné hradby z vápence a železa, jež byly vytěženy na Západních vrcholech a které slouží k ochraně měst v obou královstvích.

Viktoři: Věčné bytosti zrozené s jedním cílem: střežit osobu, o níž se sudičky domnívají, že je předurčena k velké změně nebo záměru. Nejsou ani smrtelníci, ani bohové. Ne všichni si jsou své povinnosti vědomi, sudičky je však vždy postaví k tomu, koho mají chránit. Vždy se reinkarnují. Když zemrou, jejich duše se vrací na horu Lotho, kde jim Arae přidělí novou smrtelnou podobu a úkol a vymažou vzpomínky na předchozí životy. Někteří *viktoři* jsou však předurčeni k tomu, aby sami přišli na to, co jsou zač, koho byli vysláni chránit, a vzpomínky si uchovávali.

Vlkodlaci: Vlci kiyou nebo také kijouští vlci, kteří získali smrtelnou podobu, aby sloužili jako ochránci a průvodci božstev v říši smrtelníků. Když začali

elementální Atlantáné početně převažovat nad božstvy, přešla pouta vlkodlaků na ně. Byli stvořeni dříve než Atlantáné. Jejich smysly jsou mnohem bystřejší než u jiných bytostí. Navážou-li pouto s Atlantánem (nebo Atlantány), cítí jeho (jejich) emoce a Atlantán (Atlantáné) může (mohou) v případě potřeby čerpat vlkodlakovu energii. Ve své smrtelné podobě neradi zůstávají moc dlouho.

Vyvolení: Třetí synové a dcery zrození v závoji (plodové bláně), kteří byli vybráni, aby sloužili na dvoře prvotního boha života. Vyvolení se prý rodí s aktivní esencí bohů v krvi, díky čemuž mohou být povzneseni.

Wyverní: Atlantská pokrevní linie, která se dokáže měnit do podoby velké kočkovité šelmy. Má se za to, že již vyhynula.

Země stínů: Dvůr prvotního boha smrti. Zahrnuje město Léthé, Údolí a Propast za Asfodelskými sloupy.





ATLANTIA







HISTORIE SVĚTŮ

Náš svět i Země bohů se v průběhu let značně změnily. A přestože jsem na světě mnoho a mnoho staletí, v dobách, kdy svět opanovali bohové, jsem nežila. Přesto mi moje všestekné schopnosti umožňují nahlédnout do některých událostí z minulosti, což ne každý umí, a tak jsem je propojila s informacemi ze svého života a sestavila následující seznam faktů, které by měly pomoci uvést některé věci na pravou míru. Mějte však, prosím, na paměti, že porozumění se vyvíjí, na světlo vycházejí nové a nové skutečnosti a vše se mění v závislosti na tom, jak se odvíjejí lidské osudy.

Na počátku:

Mnozí mají za to, že prvotní stvořili vzduch, země, moře, říše a vše mezi nimi. Koneckonců, o počátku se toho moc neví a lidé potřebovali v něco věřit. Bylo to tak jednodušší. Pravda je však mnohem složitější a nebezpečnější, protože každý nový začátek s sebou nese riziko nového konce.

Náš počátek se datuje do dob, kdy existovaly jen hvězdy tvořené syrovou, nespoutanou esencí, a to až do chvíle, kdy ta největší, nejjasnější z nich – Orsus – explodovala. Při výbuchu se vyřinula ohromná síla, která vytvořila holé země a hory tam, kde předtím nebylo nic než nekonečná prázdnota.

V následujících tisíciletích začaly hvězdy do již vegetací bujících říší sestupovat. Některé dopadly do oblastí, kde vládla obrovská okřídlená stvoření, jiné do zemí oddělených rozlehlými vodními plochami. Hvězdy se zavrtaly hluboko do země, kterou Orsus stvořil, a živily půdu, stejně jako země živila je, dokud nepovstaly jako prastaří.

S očima plnými všech odstínů svých počátků to byly bytosti s absolutní mocí, ani dobré, ani zlé, ale ta velká okřídlená zvířata, jež vládla obloze, je

nepřijala, a než bylo nastoleno vratké příměří, během jejich bitev byly říše téměř zničeny. Nastalo období míru, během něhož se začalo desítky prastarých zdát o tom, co přijde. Prohlédli riziko absolutní moci. Nevyhnutelně kazí charakter. Ve snaze tomu zabránit stvořilo těch deset prvotní, čímž rozdrobilo svou moc mezi potomky, vybavené schopností nahlédnu nad svými potřebami a přáními. Tak byla navždy zajištěna rovnováha.

Období míru pokračovalo, prastaří stvořili překrásné elementální bytosti i noční můry zrozené z nejtemnějších a nejhlubších koutů říší. Ze země vznikli noví prvotní a další vstupovali do Arkádie, aby si odpočinuli. V těchto dobách nikoho ani nenapadlo bojovat nebo se navzájem zabíjet a vytváření nových bytostí sloužilo čistě pro účely rozmnožování. Z prvotních se rodili bohové a země harmonicky vzkvétaly, desítky prastarým se však stále zjevovaly sny. Věděli, co přijde.

Někdo by mohl namítnout, že pád prastarých a to, co mělo přijít, začal mladý prvotní bůh života a jeho neukojitelná zvědavost. To on stvořil první dvojí bytosti a upevnil příměří mezi těmi na nebi a těmi na zemi. Také stvořil smrtelníky – ne k obrazu prvotních a bohů, ale po vzoru prastarých, zrozených z hvězd.

Vývoj smrtelníků nebyl tak limitovaný jako v případě prvotních. Mladý prvotní bůh života chtěl, aby měli to, co oni ne: svobodnou vůli. A s ní přišla i schopnost cítit emoce. A tak, jak čas plynul a prvotní a bohové byli déle v kontaktu se smrtelníky, začali být zvědavější a posléze nadšeni vším, co smrtelníci cítili.

Začali se jim podobat.

Prastaří nebyli se smrtelníky spojeni tak jako prvotní, ale i přesto se jim líbili. Víte, po celé věky viděli ve všem to krásné, ale byli staří jako čas sám a bez ohledu na to, jak byli laskaví a vyrovnaní, začali vnímat pouze krutou daň za bezuzdná tvoření. Čím bylo smrtelníků víc, čím víc zaplňovali země a ničili, co bylo, prvotní se jim podobali víc a víc, až se u nich vyvinula svobodná vůle a schopnost mít rád – a nic není mocnější než schopnost cítit emoce a mít rád druhé.

Mnozí prastaří začali na své výtvořiny, od bohů až po smrtelníky, pohlížet jako na sobecké parazity. Když jim došlo, že smrtelníci nedokážou koexistovat se zemí a že prvotní pod jejich vlivem ztrácejí svou vyrovnanost, rozhodli se vzít si zpět vše, co odevzdali. Rozhodli se říše očistit. Prvotní se jim však po boku

smrtníků postavili a prastaří padli. A zatímco se někteří odebrali k odpočinku, jiní zůstali, aby pečovali o rovnováhu, a stali se Arae – sudičkami.

Vývoj pokračoval.

První prvotní se zamiloval. Sudičky začaly cítit emoce, což je znepokojilo. Obávaly se, že by tyto city mohly být použity jako zbraň, a tak zasáhly v naději, že tím odradí ostatní, a dopustily se jedné ze svých největších chyb.

Učinily z lásky skutečnou slabinu prvotních.

Jenže už bylo pozdě. Zamiloval se další prvotní. A další. Nakonec začali prvotní cítit i jiné emoce. Radost a smutek. Vzrušení a strach. Naději a hořkost. Soucit a žárlivost. A samozřejmě také lásku a nenávist. Začali *žít*, a jako u všech bytostí, které mají možnost volby, se někteří stali zkaženými, nezvladatelnými a posedlými.

A to, co se prastarým tak dávno předtím zdálo, se navzdory jejich snaze odvíjelo dál a rovnováha říší byla čím dál nestabilnější. Prvotní mezi sebou bojovali, vždy to ale byly jen potyčky – nikdy ne totální válka.

Nikdy nic, co by ohrožovalo samotnou podstatu říší.

Až do teď.

Nejprve na naší cestě za poznáním začneme u prastarých...

Poznámka: Některé z následujících informací jsou osvětleny už ve slovníčku pojmů, ale pokud jste rovnou skočili až sem, najdete je zde znovu a v rozšířené verzi.

Prastaří:

Padlé hvězdy, které stvořily říše a samy povstaly, nakonec rozdělily svou moc mezi jejich vlastní výtvoř – prvotní bohy. Postupem času je přestalo bavit, jak se prvotní, bohové a smrtelníci starají o to, co jim bylo dáno, a rozhodli se zemi očistit. Prvotní spojili síly s bohy, smrtelníky, drakeny a jejich předky – draky – a postavili se jim.

Arae/Sudičky:

Sudičky, tedy prastaří, kteří zůstali, aby pečovali o rovnováhu, tvoření čirým éterem, nejdelší možnou dobu prostě jen *existovaly*. Nakonec na sebe vzaly smrtelnou podobu. Trápily se tím, co nedokázaly předpovědět, a neznámými/

neviditelnými možnostmi. Nic jim však nedělalo větší starosti než nevyvážená moc prvotních. Chtěly mít něco v záloze pro případ, že by měl povstat prvotní bůh, ale nebyl žádný prvotní bůh života, aby ho povznesl. Je zřejmé, že jedna předpověděla, co nastane, avšak žádná z nich nečekala, že právě to, co vytvořily, přivodí to, čemu se snažily zabránit.

Přejdeme k diamantu s názvem Hvězda: kanálu dostatečně mocnému na to, aby nakrátko uložil a přenesl jiskry, které jsou ve svém syrovém a neochráněném stavu těkavé a nepředvídatelné. Byl vyproštěn z hlubin Nehynoucích vrchů a po jeho vyjmutí se země stala neobyvatelnou. Arae vyvrhly polovinu hory, aby Hvězdu našly, a rozžhavená hornina a plyn krajinu nenávratně změnily.

Hvězda byla stvořena z plamenů draků, kteří obývali říši bohů dávno předtím, než prvotní uronili první slzy radosti – které se také prezentují jako diamanty –, první svého druhu a proslulá nezničitelností a pevností, neotřelou krásou, zubatými hranami a stříbrným leskem.

V podstatě je to prastarý proměněný dračím ohněm v kámen.

O jeho existenci neměl vědět nikdo jiný než Arae. Hvězda má sice mnoho využití, ale tím nejdůležitějším je pravděpodobně skladování jisker a jejich přenos. Mocí k něčemu takovému jsou však vybaveni pouze Arae nebo prvotní.

Po událostech kolem Sotorie (podrobně popsanych níže) darovala jedna ze sudiček Hvězdu Kolisovi, není však známo která ani proč. Ten ji použil k uvěznění Eythovy duše a uchovával ji na vrcholu pozlacené klece z kostí prastarých. Sera ji nakonec zachrání, osvobodí Eytha a pak do ní uloží Sotoriinu duši.

Nyní se vrátíme o kousek zpět a povíme si něco víc o prvotních, ano?

Prvotní bohové/bohyně:

Vzhled: Vypadají jako smrtelníci, ale jejich nadpřirozené rysy se liší.

Schopnosti: Pouze deset prvotních dokáže otevřít portál mezi říšemi. Někteří prvotní umí vnímat emoce druhých. Všichni prvotní mohou měnit podoby. Mohou uzavřít pouto s drakeny na svých dvorech a mohou je v případě nouze přivolat. Většina drakenů to považuje za čest, ale někteří prvotní, kupříkladu Kolis, si pouto vynucují násilím. Mají schopnost léčit a dokážou vycítit magii. Při krmení jsou schopni dostat se ke vzpomínkám. Využívají stínový krok, kdy se pomocí éteru přemisťují, kamkoli chtějí. V říši smrtelníků může esence

prvotního ovlivňovat náladu a myšlení smrtelníků a prostředí. Mohou také pohánět elektřinu.

Biologie: Stínový kámen je zabije pouze tehdy, jsou-li oslabeni láskou. Zranění kostmi prastarých je může uvést do mnohaleté stáže. Odedávna se mělo za to, že prvotní nemohou mít děti se smrtelníky. Zhruba do dvaceti let stárnou jako smrtelníci, pak se proces zpomaluje. Prvotní vydrží poměrně dlouho bez stravy, pokud to ovšem trvá příliš dlouho, probouzejí se v nich, no... jejich prvotní instinkty a živočišnost. Běžně se jim netvoří jizvy, a aby se jim na kůži udržel inkoust, musí se do rány přidat sůl. Prvotní jsou prakticky nezníčitelní. Ve chvíli, kdy se narodí nebo jsou povzneseni, začne je jejich esence měnit. Umějí zapalovat ohně a pohybovat se neuvěřitelně rychle, ale skrze vůli, nikoli myšlenku. Oslabené prvotní *lze* uvěznit v kostěných řetězech a celách. Pokud je jejich tělo přetížené a potřebuje se uzdravit nebo nabrat síly, upadají do stáže, a v takovém případě ze země vyrazí kořeny a v zájmu jejich ochrany je zakryjí. Když se prvotní zamilují, vyvine se u nich *graeca*, což je termín, který ve starém jazyce znamená lásku nebo život.

Vládnutí: Každý prvotní vládne jednomu z iliseeských dvorů a sdružuje nižší bohy, kteří mu slouží (jedinou výjimku tvoří Vathi, o který se dělí Attes s Kynem – o dvorech se dozvíte později). Dvůr je určené území v rámci Iliseea s rozlohou dost velkou na to, aby si mohli prvotní a jejich bohové dělat, co uznají za vhodné. Prvotní mají dost moci, aby si mohli dělat, co se jim zlíbí, někteří ale vždycky chtějí víc a jejich činy mají následky. Prvotní nemohou vznášet požadavky na sudičky ani se jich dotýkat; to je v zájmu zachování rovnováhy zakázáno, přestože Arae osud povstaleho prvotního neznají. Vyhrožovat Králi bohů válkou znamená konflikt a odsouzení do nejtemnějších částí Propasti. Zabere-li si prvotní bůh smrti některou z duší, nikdo jiný se jí nesmí dotknout.

Zvyky, chování, silné a slabé stránky: Prvotní potřebují krev, jen pokud jsou vážně oslabeni. Do říše smrtelníků vstupují jen zřídka, pokud vůbec – někteří častěji než jiní, ale jsou si vědomi následků. Pro prvotní není snadné vycítit *viktora*. Odpočinek: u některých spánek, u jiných něco jako důchod. Nechtějí-li upadnout do stáže, mohou se rozhodnout vstoupit do Arkádie a na jejich

místo je povznesen některý z bohů. Pokud na sebe ve vzteku vezmou svou pravou podobu, mění se – stanou se zosobněním vzteku. Intenzivní emoce si mohou vynutit fyzické změny... ztenčení kůže, záření éteru v různých barvách a tak podobně. Při krmení mohou prvotní vidět nebo cítit, co si druhý myslí/cítí – někteří jsou v tom zběhlejší než jiní. V říši smrtelníků necítí přítomnost ostatních prvotních tak silně. Používání éteru je až do dokončení proměny neboli zrání oslabuje. Umírají jen zřídka; a pokud už se tak stane, jejich smrt způsobí vlnový efekt, který je cítit napříč říšemi. Jediný způsob, jak tomu zabránit, je přenést éter na někoho, kdo mu dokáže odolat.

Za časů Serafeny a Nykta vládli tito prvotní:

Nyktos: prvotní bůh smrti, vládl Zemi stínů.

Kolis: falešný prvotní bůh života, vládl Dalosu.

Attes a Kyn: bratři-dvojčata, prvotní bohové válek a dohod, respektive míru a pomsty, vládli Vathi.

Embris: prvotní bůh moudrosti, věrnosti a povinnosti, vládl Lothu.

Maia: prvotní bohyně lásky, krásy a plodnosti, vládla Kithreie.

Kéla: prvotní bohyně znovuzrození, vládla Thyijským pláním.

Hanan: prvotní bůh lovu a božské spravedlnosti, vládl Sirtě.

Veses: prvotní bohyně rituálů a prosperity neboli bohyně věčnosti, vládla souostroví Caliasta.

Fanos: prvotní bůh nebes, moří, země a větru, vládl Tritonovým ostrovům.

Nesmím opomenout ani ostatní bohy...

Bohové:

Bohové buď slouží prvotnímu bohu určitého dvoru, nebo se sami někdy stávají prvotními. Dokud jsou ve službách prvotního, nemohou opustit dvůr, do něhož se narodili, bez výslovného souhlasu vládnoucího prvotního. Pokud tak učiní, aniž by jim to bylo dovoleno, stihne je trest smrti – nevratný.

V časech Poppy a Casteela byli na odpočinku tito bohové:

Aios: bohyně lásky, plodnosti a krásy.

Bele: bohyně lovu.

Ione: bohyně znovuzrození.
Lailah: bohyně míru a pomsty.
Penellaphe: bohyně moudrosti, věrnosti a povinnosti.
Rhahar: bůh věčnosti.
Rhain: bůh obyčejných lidí a konců.
Saion: bůh nebes, moří, půdy/země a větru.
Theon: bůh dohod a válek.

Vzhled: Vypadají jako smrtelníci, některým však v očích září éter.

Schopnosti: Bohové nemají oproti prvotním schopnost přemísťovat se stínovým krokem. Pouze ti nejsilnější umějí skrýt svůj vzhled před ostatními. Mlha a éter jsou prodloužením jejich vůle. Někteří mohou používat nátlak. Někteří se umějí ponořit do mysli a číst ve vzpomínkách. Někteří dokážou promítat myšlenky. Mocní bohové dokážou odhalit magii. Mállokdo – někteří nicméně ano – může měnit podobu. Někteří jsou schopni získat si během krmení přístup ke vzpomínkám, jako prvotní. Pouze ti nejstarší a nejsilnější umějí pohánět elektřinu.

Biologie: Lze je zabít stínovým kamenem do mozku nebo srdce, ale zásah do jiné části těla nemůže paralyzovat, zvlášť pokud není ostří ihned odstraněno. Jsou-li jen lehoučce zasaženi kostmi prastarých, okamžitě umírají. Všichni bohové se potřebují krmit, ale smrtelná krev má na ně stejný účinek jako krev jiného boha. Bohové vydrží bez jídla dlouhou dobu, nakonec je však rozloží. Dospívají skrze proměnu neboli zrání, které zpomaluje postup stárnutí a zesiluje v nich éter. Jejich krev je třeptivě modročervená.

Zvyky, chování, silné a slabé stránky: Zahlédnout boha v říši smrtelníků není nic neobvyklého – buď se nudí, nebo tam plní úkoly, které jim zadal prvotní. Zabijí-li smrtelníka, obvykle po sobě zanechají jeho tělo jako varování. Smrtelníci jim připadají fascinující.

Příbuzní: Božstva jsou potomci prvotních ve třetí generaci nebo děti dalších bohů. Polobohové jsou potomci smrtelníků a bohů. Elementální Atlanťané jsou

nejbližšími a nejčistšími potomci božstev. Mnozí věří, že měňavci – podobně jako já – jsou výsledkem spojení vlkodlaků s božstvy, i když i o tom lze polemizovat. Možná jen stačí, když mají tyto pokrevní linie někde v rodokmenu.

A to je jen *pár* vybraných pokrevních linií pocházejících z bohů. Co ty ostatní, které vznikly potom? Vzhledem k tomu, že drakeni vznikli ze spojení prvotních s draky, navrhuji začít u nich.

Drakeni:

Kdysi dávno se draci vyskytovali v obou říších – dokonce ještě před nástupem prvotních a bohů v dobách, kdy vládli prastaří. Když vznikli prvotní a bohové, Eythos se s draky spřátelil. Zajímaly ho jejich příběhy a historie, a protože byl mocný, mladý a impulzivní, nabídl jim smrtelnou podobu, aby s ním mohli komunikovat. Někteří s dvojím životem souhlasili – tím vůbec prvním byl Nektas – a jejich potomci vešli ve známost jako drakeni. Nektas s Eythem pak ve svém snažení pokračovali a stvořili první smrtelníky.

Zde je pár dalších detailů o drakenech...

Vzhled: Ve své boží podobě vypadají jako smrtelníci – až na jemné vroubkování na kůži, které připomíná šupiny. Ty se objevují na různých místech těla a v různém čase podle toho, jak blízko jsou proměně. V ostatních případech drakeni vypadají jako draci: mají špičatý ocas, rohy, křídla, zvlnění kolem hlavy, oči se svislými zorničkami a šupiny, které na dotek připomínají kůži. Dokud Kolis svým počínáním nenarušil rovnováhu, oči všech drakenů byly zářivě safírově modré. Poté se změnilly na krvavě rudé. Jakmile se moci ujala Sera, opět zmodraly.

Schopnosti: Poznají, že byl prvotní, k němuž mají blízko, zraněn a vždy vycítí přítomnost prvotních. Drakeni jsou imunní vůči změnám, které prvotní esence působí na jejich okolí. Prvotní mohou vážně zranit, ale ne zabít. Stejně jako prvotní jsou i drakeni prakticky nesmrtelní. Jejich oheň propálí cokoli.

Biologie: Mají bystré smysly. Prvních šest měsíců života tráví ve smrtelné podobě, pak se mění a obvykle pár let zůstávají v drakení podobě – v níž se cítí nejlépe. Prvních osmnáct až dvacet let dospívají jako bohové, pak je čeká růstový

spurt do drakení podoby. Změnu přirovnávají ke shazování příliš těsného oblečení. Rozmnožování je komplikované a na nové mládě se může čekat třeba i celá staletí.

Zvyky, chování, silné a slabé stránky: Během dospívání a kolem dvacátého roku života je lze zabít úderem do hlavy nebo srdce, stejně jako bohy. Spousta drakenů přišla o život, když se Kolis stal falešným prvotním bohem života. Drakeni někdy nevnímají celé své okolí, takže se stává, že ničí vybavení i lidi kolem – i když často dumám nad tím, jestli ho přece jen nevnímají a jen jim to není jedno. Většina z nich považuje spojení s prvotním jako svoji volbu a důvod k hrdosti. Pouta se nepřenášejí automaticky – ve chvíli, kdy jejich prvotní země nebo se odebere do Arkádie, pouto se přeruší. Drakenům je zakázáno útočit na prvotní, na členy jejich dvorů však ne. Od přírody jsou to lovci, sežerou téměř cokoli – včetně bohů a smrtelníků. Kostěné řetězy na ně nemají žádný vliv. Do Údolí mohou vstoupit pouze drakeni – a ti, kdo byli povzneseni. Jejich mláďata dokážou prospat cokoli – klidně i válečnou vřavu.

Kultura: Drakeni se se svými zesnulými neloučí, vědí, že už odešli jinam. Pokud to jde, někdo z blízkých zemřelého do několika hodin po smrti spálí a každý si následně truchlí, jak sám uzná za vhodné. Párování se podobá tomu, jak uzavírají manželství smrtelníci, ale nebere se na lehkou váhu, protože pouto lze přerušit pouze smrtí.

A co vlkodlaci, naše další dvojí bytosti?

Vlkodlaci:

Vlci kiyou neboli kijouští vlci byli divocí, nespoutaní a věrní své smečce, ale řídili se instinkty, pudem sebezáchovy a smečkovou mentalitou. Všechno pro ně představovalo výzvu a mnozí nežili dlouho. Kiyou byli na pokraji vyhynutí, když se před poslední velkou smečkou objevil prvotní – většina věří, že šlo o Nykta – a požádal je, zda by chránili děti bohů v říši smrtelníků. Na oplátku jim za to nabídl lidskou podobu, aby mohli komunikovat s božstvy a měli dlouhý život. Výsledkem nebyl smluvní vztah, ale spíše partnerství. Někteří kiyou odmítli, protože prvotnímu nedůvěřovali, a jiní prostě chtěli zůstat takoví, jací byli.

Jakmile přijali dvojí podobu, vytvořili si pouta s božstvy. Tato pouta byla instinktivní a předávala se z generace na generaci. Elementální Atlanťané však postupně začali početně převyšovat děti bohů a pouta se nakonec přesunula na ně. Během Války dvou králů vlkodlaků významně ubylo, a proto nyní tak urputně usilují o znovuzískání pudy.

Ne všichni elementální Atlanťané nebo vlkodlaci jsou s někým spojeni. Ti, kteří ano, sice neumí číst myšlenky toho druhého, ale skrze pouto mohou vnímat jeho emoce. Je-li Atlanťan vážně zraněn, může čerpat sílu z vlkodlaka, s nímž je spoután. Pokud jeden zemře, druhý je oslaben, ale přežije. Spojení vše mírně mění a všechny zúčastněné posiluje (více viz níže). V duchu toho, proč bylo partnerství vůbec uzavřeno, znamená pouto především to, že vlkodlak musí Atlanťana (Atlanťany) ve všem poslouchat a chránit, a to i za cenu vlastního života – pouto nic nepředčí. Atlanťané sice život za svého vlkodlaka pokládat nemusí, většina spoutaných by to však udělala.

Co vám ještě o vlkodlacích mohu říci?

Vzhled: Ve skutečné podobě připomínají přerostlé vlky a běhají rychleji.

Schopnosti a biologie: Díky rychlému doplňování krve se vlkodlaci rychle uzdravují. Mají prodlouženou délku života – někteří dokonce žijí stejně dlouho jako já. Pouze vlkodlaci mají bystřejší smysly než Atlanťané. Oslabí je jakékoli zranění srdce nebo hlavy. Vlkodlaci umí vycítit neklid, upíry a emoce prvotních.

Kultura: V jejich kultuře jsou jizvy uctívány a nikdy se neskrývají.

Zvyky, chování, silné a slabé stránky: V zájmu ochrany domova a rodiny udělají cokoli. Vlkodlaci mají svůj vlastní jazyk. Většinu z nich oblečení otravuje. Bohové mají v jejich srdcích zvláštní místo, protože jim jeden z nich poskytl dvojí podobu, a proto se cítí poctěni, kdykoli jsou v přítomnosti dítěte bohů. Žádný vlkodlak nikdy nevládl – jsou to smečková zvířata.

Spojení: Jedná se o starou tradici, která se už moc nedělá, kdy spoutaný pár rozšíří pouto na partnera nebo partnerku Atlanťana. Vlkodlak se tím spojí s oběma

Atlantány a jejich životy jsou propojeny. Podmínkou je výměna krve všech zúčastněných. Rituál může být velmi intimní a zahrnovat i sex, ale nemusí. Neměl by se brát na lehkou váhu, protože krevní pouto jde všemi směry. Pokud jeden zemře, zemřou i ostatní. Se smrtelníky nefunguje – všechny strany musí mít alespoň trochu atlantské krve. Rituál musí proběhnout v přírodě a všichni účastníci musí být nazí. Pronesou se sliby a vymění se krev – nejsilnější se nejprve napije od zbylých dvou, ti se pak napijí od sebe navzájem a nakonec od nejsilnějšího. Pro ty, kdo nemají tesáky, se pomocí atlantského meče označí střed hrudi poblíž srdce. Krev se odebírá z vlkodlačího hrdla, protože je jakýmsi vodičem, mostem, který propojuje životy, a pak současně nejsilnějšímu partnerovi, aby udržel životy ostatních a stal se jejich základnou.

Ostatní: Vychovat vlkodlaka trvá mnoho desítek let, a proto je normální, že se sourozenci rodí s odstupem několika desetiletí. Vlkodlakům trvá nejméně dvacet let, než nad svými podobami získají kontrolu. Mladí vlkodlaci jsou ve svých alternativních podobách velmi náchylní k nehodám, a pokud se zraní, musí se co nejdříve proměnit, aby se vyhnuli trvalému poškození. Na svatbě dvou vlkodlaků mohou tančit kolem ohně pouze vlkodlaci – nebo jejich *liessa*. Vlkodlaci se obvykle těší relativně dobrému zdraví, v důsledku několika nemocí však mohou i zemřít – například chřadnutí, které vzalo život Elashyi a její babičce.

Pojďme se nyní trochu více pověnovat tomu, co Kolis provedl Eythovi a jaké to mělo následky...

Proměna sudiček

Tento příběh začíná smrtelnicí jménem Sotorie...

Kolis, tehdejší prvotní bůh smrti, vstupoval do říše smrtelníků. Ti, kdo ho spatřili, se báli a odmítali se mu podívat do očí. Při jedné ze svých cest spatřil krásnou mladou ženu, jak trhá květiny na svatbu své sestry. Tou ženou byla Sotorie.

Kolis ji chvíli pozoroval a okamžitě se do ní zamiloval. Byl jí naprosto okouzlen a nakonec vystoupil ze svého úkrytu za stromy, aby si s ní promluvil. Sotorie hned poznala, kdo to je – tehdy smrtelníci věděli, jak prvotní bůh smrti vypadá, protože jeho obličej byl zachycen na obrazech a sochách. Dala se na útěk a pronásledování skončilo tím, že spadla ze skály.

Přestože zemřela mladá a příliš brzy, přijala svůj osud a její duše dorazila do Země stínů, prošla Asfodelskými sloupy a vstoupila do Údolí sotva pár minut po svém odchodu. Nezdržovala se. Byla s novou etapou svého života smířená.

I dlouhá desetiletí po její smrti byl Kolis posedlý touhou přivést ji zpět a být s ní. Eythos, tehdejší prvotní bůh života, ho varoval, aby toho nechal, ale Kolis ho neposlechl, a protože věděl, že prvotní bůh života má moc udělat, co chce, našel způsob.

Jen on a Eythos *přesně* vědí, jak to nakonec dokázal. Jeden o tom už nikdy nepromluví a druhý tu není, aby nám to pověděl. Víme však, že pomohla Hvězda, a právě s její pomocí si Kolis se svým dvojčetem úspěšně vyměnil místa a osudy. Tento čin měl nicméně katastrofální následky, zabil stovky bohů, kteří sloužili na obou dvorech, a oslabil mnoho dalších prvotních – dokonce jich několik zabil, takže se musel další bůh v pořadí okamžitě povznést do prvotního stavu. Zahynulo také mnoho drakenů a říši smrtelníků postihla ničivá zemětřesení a tsunami. Spousta míst byla srovnána se zemí a v některých místech se odlomily kusy pevniny, některé vytvořily ostrovy, jiné se potopily.

Eythos varoval Kolise, aby Sotorii nepřiváděl zpět, že prý je v klidu a že už je to příliš dlouho. Pokud prý Kolis udělá, co plánuje, Sotorie se nevrátí taková, jaká byla. Jednalo by se o nepřirozený čin, který by narušil už tak vratkou rovnováhu mezi životem a smrtí. Přesto Sotorie povstala, a jak Eythos předpověděl, nebyla stejná. Nebyla vděčná za to, že ji Kolis přivedl zpět; byla vyděšená, nešťastná a zděšená tím, co jí bylo provedeno.

Kolis jejímu rozčarování nerozuměl a nic z toho, co udělal, ji nepřimělo, aby ho milovala. Nikdo neví, jak dlouho podruhé žila, ale nakonec opět zemřela. Někteří tvrdí, že schválně vyhladověla. Jiní si myslí, že možná začala znovu žít a bojovala se svým únoscem navzdory jeho moci.

Podle Calluma ji podruhé zabil Eythos.

Ještě toho sama nevím dost, takže to nemohu potvrdit ani vyvrátit.

Při té druhé smrti udělal Eythos něco, díky čemuž se k ní jeho bratr neměl nikdy dostat – něco, co mohl učinit jen prvotní bůh smrti. S pomocí Kély, prvotní bohyně znovuzrození, označil Sotoriinu duši, což znamenalo, že byla předurčena znovu se narodit a nikdy neprojit Pilíři. Její duše se měla neustále vracet, znovu a znovu, vybavená pouze nepodstatnými vzpomínkami na předchozí životy – pokud vůbec nějakými.

V důsledku Eythova a Kélinea počínání se měla Sotorie znovu narodit v závoji (jak víte, Poppy i Sera byly narozeny v závoji, ty nejvyvolenější z Vyvolených). Kolis to věděl a dál ji hledal v říši smrtelníků. Hledal ji, i když byl pohřbený, a využíval svou moc, aby rozšiřoval svou vůli. To, co Eythos s Kélou udělali, nebylo dokonalé, ba dokonce by někdo mohl namítnout, že to bylo ještě horší, než co provedl Kolis, ale žádné lepší řešení, jak ji ochránit, je nenapadlo.

Také za to draze zaplatili. Kolis začal svým dvojčetem pohrdat, přísahal pomstu a nakonec zavraždil Mycellu – Eythovu těhotnou choť. Udělal to, protože věřil, že je spravedlivé, aby jeho bratr ztratil milovanou osobu stejně jako on. Mycellinu duši zničil, čímž způsobil její nevratnou smrt.

Její ztráta Eytha hluboce ranila.

Kolis také zničil všechny záznamy o tom, co se skutečně stalo – jak v říši smrtelníků, tak v Iliseu. Od té chvíle už nebyl prvotní bůh smrti zobrazován v žádných uměleckých dílech ani literatuře. Kolis zašel až do krajnosti, aby utajil, že není právoplatným prvotním bohem života, a to i tehdy, když se začalo projevovat, že s rovnováhou moci není něco v pořádku. Začal ztrácet schopnost vytvářet život a udržovat ho. Stejně jako neměla moc prvotního boha smrti připadnout Eythovi, neměla role prvotního boha života nikdy patřit Kolisovi.

Trvalo staletí, než jejich moc ochabla, a v té době byl Eythos už mrtvý – zabít a uvězněn ve Hvězdě svým dvojčetem – a Kolis se chopil *jinych* sil, a aby dokázal, že stále dokáže stvořit život, vytvořil Povznesené a revenanty.

Mělo to dalekosáhlé důsledky. Přestože se do role prvotního boha smrti narodil Šed, to, co udělal jeho strýc, změnilo i jeho osud a rovnováha se ještě více posunula směrem ke smrti – konci všeho v obou říších. A přestože absolutní zkáza měla být dokonána až za několik smrtelných životů, už započala. Prvotní bohové smrti nikdy neměli být dva, a přesně to se stalo, protože ať se mu to líbilo, nebo ne, Kolis *byl* prvotním bohem smrti, nikoli života.

Před svou smrtí se Eythos rozhodl dát Nyktovi i všem ostatním šanci na záchranu. Vložil do smrtelné pokrevní linie Mierelů jiskru života a také symbol moci, který byl Nyktovi předán v době jeho narození. A pak už jen doufal v to nejlepší. Nerovnováha moci přesto postupovala ve svém ničení a způsobila Hnilobu, která ještě pokračovala a zesílila, když se narodila Sera, zranitelná nádoba pro uložení jisker s procházející dobou trvanlivosti.

Časy mezi tím, kdy si Sera uvědomila, že je pravou prvotní bohýní života, kdy byla Sotoriina duše vložena do Hvězdy a kdy se narodila Penellaphe Balfourová, jsou trochu mlhavé, ale neustále získávají další informace a budu pokračovat v aktualizaci svých znalostí, jak jen to bude možné. Víme jen to, že Poppy konečně pochopila, že je potomkem Sery a Nykta, a je tedy prvotní bohýní života i smrti. A vzhledem k tomu, že se Isbeth podařilo probudit Kolise, můžeme předpokládat, že se Sotoriina duše vrátí do hry – viděli jste přece obrázky Poppy a Sotorie? Rozhodně jsou si podivuhodně podobné. Najisto nás čekají zajímavé věci.

Odpusťte mi, že jsem skočila zpátky a pak zase vyrazila vpřed. Pokusím se dostat časovou osu příběhu zpět do chronologicky správných kolejí.

Kde jsme to byli? Ach, možná bychom se měli zaměřit na povznesení. Za vlády bohů znamenalo něco úplně jiného než dnes.

Povznesení

Původně bylo při aktu povznesení nutné odčerpat smrtelníkovi z těla krev a nahradit ji krví boha nebo prvotního. Ne vždy však smrtelník povznesení dokončil (o tom později). Vyvolení v dobách bohů se rodili v závoji a vždy s určitou dávkou prvotní esence, díky níž se mohli povznést.

Rituál byl tehdy ctěnou tradicí. Vyvolení – třetí synové a dcery – přicházeli do Ilisea, aby zde sloužili bohům. Poté dostali na výběr, zda se chtějí povznést a stát se nesmrtelnými, nebo ne. To se změnilo, když v Iliseu došlo ke změně moci. Kolis vzal Vyvoleným svobodnou vůli a začal s nimi zacházet jako s věcmi – zneužíval je, obchodoval s nimi, hrál si s nimi a nakonec je odhazoval jako nepotřebné zboží. Pakliže byli *povzneseni*, neprobíhalo to tak, jak mělo. Buď Kolis použil krev bohů, kteří sloužili na jeho dvoře, čímž Vyvolené proměnil v to, co dnes známe jako upíry – v temnotách žijící, takřka nesmrtelné bytosti s neukojitelnou touhou po krvi; nebo je nechal zabít a pak z nich pomocí své pokřivené esence vytvořil cosi na pomezí živého a mrtvého, revenanty.

V pozdějších dobách se z rituálu stalo něco docela jiného. Upíři potřebovali zdroj potravy, který by nebyl zpochybňován, a tak přesvědčili smrtelníky, aby vydávali své děti bohům. Dokonce na tom postavili celé náboženství a nutili rodiny, aby se obracely jedna proti druhé, pokud se někdo odmítl svých dětí vzdát.

Během rituálu si Povznesení berou třetí syny a dcery, aby se jimi nakrmili. Pokud je nevysají úplně a nezabijí, stávají se z obětí kravení – ačkoli většina z nich je mrtvá, ještě než se naučí mluvit. Všichni druzí synové a dcery jsou využíváni k vytváření dalších Povznesených – ovšem jinak než za vlády bohů, kdy byli třetí synové a dcery považováni za Vyvolené k povznesení. Upíři však mají jedno drobné špinavé tajemství, a totiž že k dokončení povznesení potřebují atlantskou krev; proto mají vždy nějakého atlantského vězně, jehož krev využívají.

Celá historie Atlanťanů byla v rámci Solis vymazána a Povznesení před svým lidem tají, že lze žít a přežít i mimo města chráněná hradbami. Klíčovou součástí toho, jak si udržují kontrolu, je vytvoření rozkolu mezi smrtelníky, kteří mají, a těmi, kteří nemají, v důsledku čehož chudí obracejí svou nenávist proti bohatým a nikdy ne proti Povzneseným. Mají za to, že Povznesení jsou jejich přímým kanálem ke spícím bohům, a tedy odpovědí na jejich modlitby, a jsou tudíž nedotknutelní.

Pojďme se blíže podívat na to, jak se z povznesení nakonec stal počátek upírů...

První povznesení poté, co vládli bohové

Atlantský král Malec O'Meer se zamiloval do smrtelnice jménem Isbeth. Když byla smrtelně zraněna, Malec se ve snaze ji zachránit dopustil zakázaného činu povznesení. Napil se z ní, přestal, až když cítil, že jí začíná selhávat srdce, a pak se s ní podělil o svou krev. Přestože se z ní měla stát vůbec první upírka, nakonec se stala falešnou bohyní, protože Malec byl mnohem víc než král a Isbeth nebyla třetí dcera. Malec byl bůh, a bohové nemohou povznášet smrtelníky – ne v tradičním slova smyslu.

Po Isbethině povznesení král Malec zrušil zákaz povznášení a mnozí další ho následovali a stvořili první upíry. Jak jich přibývalo, mnozí nedokázali ovládat svou touhu po krvi, a tak vznikl mor známý jako kravení, který postupně decimoval populaci smrtelníků. Kravení vznikají ve chvíli, kdy upír vysaje smrtelníka na pokraji smrti – nebo až k smrti –, ale proces nedokončí. Původně se mělo za to, že se jedná o důsledek toho, že smrtelníka nenakrmí svou krví, už však víme, že jde o chybějící magický kousek: atlantskou krev – krev obohacenou esencí bohů.

Poté, co byl Malec vyhnán a následně pohřben, královna Eloana povznesení znovu zakázala a nařídila zdecimovat všechny Povznesené, aby chránila smrtelníky, čímž mezi Solis a Atlantii zavládla nevraživost. Povznesení v Solis se

vzbouřili, čímž začala Válka dvou králů a změnila se historie. Jak jsem už zmínila, zaznamenané dějiny Solis se velmi liší od dějin Atlantie a jsou plné lží, zavádějících informací a polopravd.

Existují různé typy *povznesení*.

Bůh a smrtelník

Pokud bůh povznese smrtelníka, zejména nejedná-li se o třetího syna nebo dceru, nevytvoří dalšího boha – bůh se může pouze narodit –, ale vytvoří falešného boha. Proto to bylo vždy zakázáno. Falešní bohové by nikdy vzniknout neměli: jsou to bytosti s božskými schopnostmi, které tak velké dary a břemena neměly nikdy nést. Jsou to ohavnosti.

Bůh a polobůh

Povznese-li bůh poloboha, vznikne polobůh, který žije. Většina polobohů proces proměny neboli zrání nezvládne, protože jejich těla jsou stále smrtelná. Aby proces přežili, musejí pít z boha. Není zcela jasné, zda se jedná o plnohodnotný akt povznesení, nebo zda jim pití pouze pomáhá se uzdravit. Pokud nesmrtelnou krev nepřijmou, éter jejich smrtelné tělo nakonec zabije – k procesu proměny dochází kolem osmnáctého až jednadvacátého roku života.

Elementární Atlantán/bůh, který ještě neprošel proměnou neboli zráním

To je Poppyina situace – nebo alespoň její *část*. V jejím případě se jedná o zcela atypickou kombinaci stavebních kamenů.

Atlantán/smrtelník

Pokud Atlantán povznese smrtelníka, stane se upírem. Je to stejné, jako když Povznesený povznese smrtelníka, protože k provedení změny je zapotřebí atlantská krev.

Upír/smrtelník

Povznese-li upír smrtelníka, stane se z něj Povznesený – upír –, tedy pokud má k dokončení proměny přístup k atlantské krvi. V opačném případě se smrtelník stane kravenem.

Prvotní bůh, který ještě neprošel proměnou neboli zráním

Jedná se o případ Sery a Bele. Sera povznesla Bele a získala prvotní stříbrné oči a větší moc, ale nestala se stoprocentní prvotní bohyní. Mohla však vyzvat prvotního na souboj o vládu nad některým z dvorů a stát se čekající nádobou prvotní síly, kdyby se potřebovala někam přemístit – což se stalo, když Šed zabil Hanana.

Jak jsem již nastínila výše, některé jednorázové výtvořiny do standardního pojetí dějin tak docela nezapadají. Přesto si zaslouží, abychom si je v zájmu našich potomků také představili.

Už jsem se o nich zmínila, ale podívejme se na revenanty...

Revenanti

Revenanti jsou stejně jako falešní bohové ohavnými stvořeními a neměli by existovat. Jedná se o Kolisův experiment a vrcholný úspěch, k jejich stvoření využil svou prvotní magii. Poté, co Callum informoval o procesu Isbeth, ujala se této zábavy ona. Pro většinu revenantů – pomineme-li Calluma a Millie – platí, že je k jejich vzniku zapotřebí třetí dítě dvou smrtelníků, které v sobě nese neusíňající jiskru, smrt a krev boha, krále nebo někoho, kdo je předurčen stát se králem. Ne všechny třetí děti jsou však vybaveny vlastností, která proměnu umožňuje, a jak vidíme na příkladu Calluma a Millie, při správné souhře okolností se může stát revenantem i první nebo druhé dítě, i když pak není zcela stejné jako ostatní.

Podle Kolise je Callumova rozdílnost oproti jiným revenantům způsobena záměrem a motivací. Myslím, že to může být pravda, v kombinaci s mocí a okolnostmi stavebních kamenů použitých k jejich vytvoření. Určitě se někdy dozvíme víc.

Potom, co se Vyvolení stanou revenanty, přestanou být smrtelní. Nemají duši. A jsou zcela odolní vůči nemocem nebo zraněním – včetně těch způsobených božskou silou. Nepotřebují jíst ani pít krev, nepotřebují ani jiné vymoženosti. Existují proto, aby potěšili svého stvořitele.

Jediný způsob, jak je zabít, je požití drakení krve, i když stačí jen kapka.

Nyní se zaměříme na gyrmu...

Gyrmové

Gyrmové jsou bytosti tvořené ilisejskou zeminou a éterem, který se nachází v krvi boha nebo v kostech božstva. Existují různé druhy gymů. Lovci a hledači jsou smrtelníci, kteří přivolají boha výměnou za splnění svého největšího přání a na oplátku se nabízejí k věčnému otroctví. Po smrti se stanou gymy a jsou jim zašitá ústa, aby zůstali věrní bohu nebo prvotnímu, jemuž se zavázali. Za gymy jsou bráni kněží. Je-li lovec nebo hledač zničen a proměněn v popel, odchází do Propasti.

Strážci vstupují do otroctví, když zemřou a odmítnou projít Asfodelskými sloupy k poslednímu soudu. Místo potenciálního odsouzení do Propasti se stanou gymy, aby odčinili své hříchy. Slouží po určenou dobu a jsou *smrtelnější* než lovci nebo hledači, zachovávají si schopnost myslet. Pokud jsou proměněni v popel, mohou se buď vrátit k bohu, kterému slouží, a pokračovat ve svém otroctví, nebo se rozhodnout odejít do Propasti.

Ráda bych v tomto místě zmínila ještě pár dalších bytostí, ale jsou tak trochu vytržené z kontextu, tak mi odpusťte.

Dakajové:

Nejprve dakajové. Jednalo se o domácí mazlíčky v Dalosu. Není známo, zda je používali i jiní prvotní, ale Kolis ano, a s velkou oblibou. Jde o rasu zákeřných masožravých stvoření, která se prý zrodila z jakési bezedné jámy kdesi v Iliseeu. Jsou velcí jako koně, silně osvalení a cvičení jako ohaři k tomu, aby vycítla a stopovali éter. Dají se zabít ranou do hlavy a po smrti se proměňují v popel stejně jako gymové.

No a v neposlední řadě *viktoři*...

Viktoři:

Viktoři se rodí s jedním cílem: střežit osobu, o níž se sudičky domnívají, že je předurčena přinést významnou změnu nebo posloužit velkému účelu – dokonce i smrtelníci, kteří mají spáchat hrozné věci, mohou mít své *viktory*. Někteří si své povinnosti nejsou vědomi a prostě na své svěřence řízením sudiček ve správný čas a na správném místě narazí. Jiní si svůj účel uvědomují a obtiskují se do životů těch, které mají chránit. Předpokládá se, že na jednoho člověka připadá

vždy jen jeden *viktor*, ale my už víme, že to není tak docela pravda, protože Poppy měla Leopolda i Viktera – i když v různých dobách. *Viktoři* nesmí prozradit, kdo jsou, ani důvody, proč jsou tam, kde jsou.

Jsou to převážně smrtelníci, protože žijí a slouží jako smrtelníci. Jejich duše se však po smrti vrací na horu Lotho, kde sídlí Arae. Po reinkarnaci a návratu plní svůj další úkol, aniž by si pamatovali své minulé životy. Pokaždé když se vrátí na horu Lotho, si však vzpomenou. Někteří jsou ovšem předurčení k tomu, aby i po návratu do říše smrtelníků věděli, co jsou zač a koho mají chránit, a někteří – kupříkladu Vikter Ward/Wardwell – si pamatují všechno.

Dobrá, myslím, že je to dobrá kompilace informací o vývoji země bohů a říše smrtelníků. Jak jsem již psala, věci se neustále mění, vždy se však snažím zaznamenávat věci, jak jen to jde, abych měla přehled o všem, co se stalo, jakož i o důsledcích. Možná nejsem vystudovaná historička, ale hodím se na víc než jen na psaní sexy deníku – i když pokud se zeptáte Poppy, Case nebo kohokoli jiného, kdo deník četl (a četbu si královsky užil), možná nebudou souhlasit.



POSTAVY ZE SVĚTA Z KRVE A POPELA

V této části najdete informace o významných osobnostech z doby Solis a Atlantie po Válce dvou králů. Z většiny je zde zachyceno vše, čeho jsem byla přímým svědkem nebo co jsem *viděla*; a to v takové podobě, aby bylo možné nahlédnout do složky každé důležité osoby, projít si všechny relevantní údaje a s nimi i časovou osu událostí, jichž byla součástí. Zdá se mi to užitečné, vytahování konkrétních událostí u jednotlivých aktérů někdy vynese na světlo věci, které dříve nedávaly až takový smysl.

Je však třeba poznamenat, že jsem tak možná vyřadila nebo propojila fakta, která jsem vyhodnotila jako druhořadá, nebo jsem naopak zahrnula něco, co osobu nahlížející do těchto složek nijak zvlášť nezajímá. I širší dějinné události jsou nicméně důležité, a to žádná z dodatečných informací, které jsem zachytila – nebo nezachytila –, nezmění.

Některé osoby také zasáhly do historie jak za vlády bohů, tak po vzniku Solis a Atlantie. Pokud někoho takového hledáte, a v této části jej nenajdete, zapátrejte ve sbírce souborů ke světu ŽÁR TĚLA A OHNĚ.



PENELLAPHE BALFOUROVÁ Z HRADU TEERMAN

Prvotní bohyně života a smrti / krve a kostí

Manželské jméno: Královna Penellaphe „Poppy“ Da'Neerová

Ach, co o naší drahé Poppy říct? Sotva dospělá, a přesto připravená navždy změn-
nit běh království. Už nějakou dobu se v mých vizích objevuje na předních mís-
tech, ale její budoucnost je více než u většiny jiných nejasná.

Vlasy: Mají odstín vína máčeného v rubínech a spadají jí do půli zad.

Oči: Zelené jako jarní tráva – po proměně neboli zrání připomínají roztavené
stříbro.

Postava: O něco nižší než průměrná výška a smyslné křivky.

Rysy v obličejí: Ovalný obličej s výraznými lícními kostmi. Plné rty barvy les-
ných plodů. Výrazné obočí. Nos se v horní části zanořuje a špička se mírně zvedá
vzhůru.

Charakteristické rysy: Pár pih přes nos až k očím. Výrazná, zubatá jizva, světle
růžová, začíná u linie vlasů a protíná spánek, těsně míjí levé oko a končí u nosu.
Má i druhou, kratší jizvu táhnoucí se přes čelo a skrz obočí a jizvu na vnitřní
straně stehna, několik jizev na pravém předloktí a pár na břiše – v podobě ne-
pravidelných trhlinek. Další jizvy má na nohou – jednu výraznou z vnitřní stra-
ny kolene – a jednu na boku. Zhojená rána na stehně je od kravenova kousnutí,
ne od drápů.

Zajímavost: Její milý si myslí, že chutná jako med.

Povaha: Odvážná, chytrá. Příšerná lhářka. Laskavá. Pomstychtivá. Netopí se
v minulých rozhodnutích. Impulzivní. Bezohledná vůči svému bezpečí. Tvrdohlavá.
Soutěživá. Hodně odbíhá.

Zvyky, chování, silné a slabé stránky: Krčí nos, když dumá nad něčím, o čem
nechce mluvit. Pravidelně se v noci plíží ven. V pouzdře na stehně nosí dýku
z vlkodlačí kosti a krevelu. Trpí nočními můrami, ale po východu slunce obvyk-
le není schopna usnout. Málokdy je nemocná a rychle se uzdravuje. Mívá moř-
skou nemoc. Nesnáší hady.

Souvislosti: Narodila se v dubnu, neznámo kdy, a za den svých narozenin si zvo-
lila dvacátého dubna. Když jí bylo šest let, napadli ji kravení, málem ji zabili
a údajně zabili její rodiče. Po útoku se jí ujala královna Solis, starala se o ni jako

o vlastní a namlouvala jí, že přežila, protože se jí dotkli bohové. V osmi letech byla nucena obléknout závoj Panny.

Rodina: Původně ji vychovávali Coralena † (služebná, možná revenantka) a Leopold † (*viktor*). Ve skutečnosti je biologickou dcerou královny Isbeth † (falešná bohyně) a Irese (bůh) a potomkem Nykta (prvotního boha smrti) a jeho Choti Serafeny Mierelové (*pravé* prvotní bohyně života).

Jak jí chutnají emoce:

BEZMOCNOST = hořká, podobná úzkosti nebo jako horký, dusivý kouř

BOLEST = fyzická je horká, emocionální studená

EMPATIE = hřejivá

FRUSTRACE = pichlavá

HANBA = kyselá a dráždivá/konfliktní

HRŮZA = hořká

CHTÍČ = kořeněný, kouřový a teplý

KONFLIKT = trpký a citronový

LÁSKA = čokoláda a lesní plody

LÍTOST = vanilková

NADŠENÍ = bublinková voda nebo šampaňské

NEDŮVĚRA = hořká

NECHUŤ = kyselá

NEJISTOTA/NEKLID = trpký a citronový, ale občas kousavý

NENÁVIST = horká a kyselá, ale může být ledová

OBAVY = příliš hustá smetana

ODHODLÁNÍ = slané a oříškové, někdy dubové jako whisky

PANIKA = hořká

POBAVENÍ = sladké

PODRÁŽDĚNÍ = kyselé

POVÝŠENOST = pálí v krku a štípe v očích

PŘEKVAPENÍ = chladivé

PŘITAŽLIVOST A VZRUŠENÍ = pikantní a kouřové

PÝCHA = jako empatie, ale bohatší a teplejší skořice

ROZHODNUTÍ = slané a oříškové

SMUTEK = trpký a pikantní

SOUHLAS = máslový koláč
STRACH = štiplavý jako nahořklý meloun
STRES = jako příliš hustá, těžká smetana
STUD = velmi sladký
ŠOK = ledový, chladný a kluzký
TOUHA = pikantní a kouřová
UPŘÍMNOST = hřejivá a uklidňující vanilka
UTRPENÍ = trpké a pikantní, někdy až hořké
ÚDIV = bublinkový a sladký
ÚLEVA = zemitá, dřevitá a osvěžující
VINA = kyslá
VYČERPÁNÍ = zrnité
VZTEK = horký a kyselý, ale může být ledový
ZDĚŠENÍ = pocit podobný bolesti
ZLOST = horká a kyselá, ale může být ledová
ZMATENÍ = trpké a citronové
ZNEPOKOJENÍ = příliš hustá smetana
ZOUFALSTVÍ = pálí
ZUŘIVOST = horká a kyselá, ale může být ledová
ZVĚDAVOST = jasně svěží citron
ŽAL = těžký a hořký

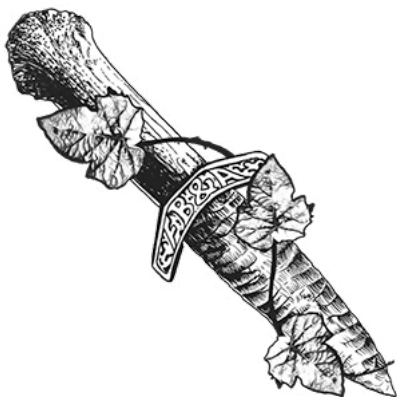
Tato neobyčejná žena se slabostí pro sýr a jahody prožila první část svého života v uzavření a izolaci jako takzvaná Panna, údajně vyvolená bohy. Proto byla ještě jako dítě ukryta pod závojem a svázána pravidly, která jí nedávala možnost rozhodovat o svém životě. To vše až do chvíle, kdy potkala Hawkea Flynna alias prince Casteela „Case“ Hawkethrona Da'Neera.

Jakmile vstoupí do jejího života a Poppy zažehne láskou, o níž se obává, že nebude nikdy opětována, přísahá sama sobě, že se už nikdy nebude skrývat – i když se víc než čehokoli jiného bojí sama sebe.

Jak se všechno, co ji kdy učili nebo čemu věřila, rozplétá v sérii zlověstných lží, její schopnosti rostou, láska mezi ní a Casem je den ode dne silnější a pravda o jejím dědictví vychází po kouskách na světlo, Poppy se učí zpracovávat nové skutečnosti a vše přijímat v rekordně krátkém čase. Stále však čelí mnoha velkým

odhalením – mimo jiné že Isbeth, falešná bohyně, je její matka a že ona – Poppy – je bohyně, prvotní bohyně zrozená ze smrtelného těla, prvotní bohyně krve a kostí a *pravá* prvotní bohyně života a smrti.

Její cesta je přinejmenším strastiplná a zaznamenala jsem z ní vše, co jsem mohla – jak to, co se skutečně stalo, tak i to, co jsem *viděla* prostřednictvím svého daru. Co je však podstatné? Její budoucnost, z níž byla zatím předpovězena jen část, je stále do značné míry v jejích rukou...



POPPYINA DOSAVADNÍ CESTA:

Penellaphe se narodila jako dcera falešné bohyně Isbeth a boha Irese a byla vychována služebnou a revenantkou v jedné osobě Coralenou Balfourovou a jejím manželem, *viktorem* Leopoldem.

Cora a Leo se pokusí uprchnout s tehdy pouze šestiletou Poppy a jejím bratrem Ianem, Coříným a Leovým biologickým synem, aby je vymanili z Isbethina vlivu, a na noc se zastaví v lockswoodském hostinci. Tam je zradí domnělý přítel, vlkodlak jménem Alastir Davenwell, který má za to, že Poppy představuje pro Atlantii hrozbu, a připraví tak cestu princovi Malikovi Elianu Da'Neerovi, aby ji zničil. Temný ji považuje za nositelku smrti a zkázy, která má dle proroctví srovnat obě království se zemí. Když však Malik v jejích očích spatří Choť – Poppyinu

předkyni Serafenu –, zaváhá, protože už tak je mu myšlenka na to, že by vzal život dítěti, proti srsti, a nakonec ji odveze zpět do Carsodonie. Ještě předtím však kravení zachytí pach krve z mnoha mrtvých v hostinci, vydají se po stopě a nakonec zaútočí, čímž způsobí ještě větší zkázu.

Na rozdíl od většiny lidí, kteří se po kravením kousnutí promění nebo zemřou, Poppy útok kravenů v hostinci přežije, což dodá důvěryhodnost vyprávění o tom, že byla vyvolena bohy. Ve skutečnosti jde o to, že Atlantané se po kousnutí kravenem nemění. A ona je mnohem víc než to. Je to bohyně. Prvotní bohyně. Ačkoli na to přijde až za nějakou dobu.

Většinu svého života si Poppy myslí, že její rodiče byli té noci v Lockswoodu zavražděni kraveny. Což ve skutečnosti není pravda. Isbeth někdy později zabila Coru tak, že ji přinutila vypít drakení krev, a Leo byl nejspíš povolán na horu Lotho, aby se tam znovuzrodil jako *viktor*.

Po návratu do hlavního města však královna osiřelou Penellaphe pošle na hrad Teerman, kde ji zahalí závojem Panny a uvězní ji v domnění, že se v den jejích devatenáctých narozenin povznese jako vůbec první od Války dvou králů – což prý království Solis uzdraví. I to je bohapustá lež. A co je ještě nešťastnější, během svého pobytu v Masadonii je Poppy vystavena tyranským příkazům a krutému týrání ze strany vévody Doriana Teermana, před kterým jeho žena, vévodkyně Jacinda, vědomě zavírá oči.

Poppy v obavách ze svého povznesení a hluboké touze po svobodě a možnosti rozhodovat se sama za sebe tajně doufá, že ji bohové shledají nehodnou povznesení.

Jedinou možností, jak se může projevit, je zdokonalování bojových dovedností a tajné výpravy mimo hrad. Díky svému daru tišit utrpení prokletých šťastnými vzpomínkami pomáhá svému trenérovi a příteli Viktorovi – a taktéž *viktorovi* – s ukončováním jejich trápení. Přesto touží po něčem víc.

Krátce před svým povznesením se Poppy vyplíží do Rudé perly – vykřičeného domu s pochybnou pověstí –, aby aspoň pár hodin skutečně žila. A s pomocí té nejvěrnější v přestrojení za jednu z místních pracovnic – nikdy jsem neřekla, že v tom nemám prsty! – se ocitne v pokoji elementálního atlantského prince Casteela Hawkethrona Da'Neera, který se v té době vydává za „Hawkea“. Políbí se a věci mezi nimi se dají do pohybu... jak ty dané sudičkami, tak plány, které má princ Casteel.

Cas alias Hawke se nechá zaměstnat jako strážce na hradě a nakonec se pracuje do nejužšího kruhu a stane se jedním z Poppyiných osobních strážců.

Považuji to za neuvěřitelně chytré. Přesto musím přiznat, že i když jsem to sama předvíдалa, jeho motivy mi zprvu nebyly zcela jasné.

Poppy postupně začíná zpochybňovat přirozený řád věcí a přemýšlet, zda ho může změnit, zvláště když její dar stále sílí a vyvíjí se. Zpočátku vnímala pouze bolest druhých, ale brzy začala rozeznávat i jejich emoce – prostřednictvím různých chutí v ústech – a zmírňovat jejich utrpení podobně jako u prokletých. Protože je empatie jednou z jejích nejvýraznějších schopností, doufá, že svůj dar jednoho dne využije k tomu, aby lidem skutečně pomáhala.

Od chvíle, kdy se dostala do mého hledáčku, jsem to na ní obdivovala.

Když v doprovodu Hawkea, Kierana – o němž se dozví, že je vlkodlak – a jejich spojenců opustí Masadonii, aby se uchýlila do Carsodonie, otevře se jí celický svět. Vidí a zažívá věci, které nikdy předtím neměla možnost poznat, a rozhodne se, že je životu v nesvobodě konec. Slíbí si, že se nepovznese, a pochopí, že má pouze dvě možnosti: utéct, nebo si promluvit s královnou. Je ovšem obklopena skutečným nebezpečím a *spousta* věcí není taková, jak se jeví.

Brzy se dozví skutečnou historii Solis i pravdu o upírech a Atlantánech, a ačkoli to s ní otřese, ustojí to se vztyčenou hlavou. Ti, kteří v ní vidí nepřítele, však neustoupí, a nakonec utrpí téměř smrtelné zranění. Možná by i zemřela, nebýt Hawkeovy atlantské krve a jejích léčivých účinků. Uprostřed bitevní vřavy a jejími následky však vypluje na povrch šokující tajemství – Hawke je ve skutečnosti atlantský princ a ona byla celý život vychována v přesvědčení, že právě on je Temný.

Vydechněte. Tedy, já to věděla, ale umíte si představit, co asi prožívala, když se tu „drobnost“ dozvěděla?

Poppy je rozpolcená, zmítaná pocitem zrady a svými city k Hawkeovi a rozhodne se utéct. Nedostane se však daleko a nakonec ji přemůže chtíč – ehm, což není nic neobvyklého? I když si uvědomuje, že ho miluje, rovněž ví, že mu nemůže věřit – nebo by alespoň neměla. Jeho temná stránka ji sice vzrušuje a rezonuje s její touhou po pomstě i občasnou bezohledností při zabíjení, zároveň v ní však vyvolává jisté znepokojení.

Jak už jsem zmínila dříve, temné stránky člověka samy o sobě neurčují, zda je dobrý, či nikoliv. O důvěře rozhoduje to, kým je ve svém srdci a duši.

Jakmile vyjde najevo, že není smrtelná, a Casteel jí oznámí, že mají namířeno do Atlantie, aby se vzali, odmítne. Je hluboce přesvědčena, že s ním a jeho lidmi není v bezpečí a že ji nakonec využijí jako rukojmí. Proto vymyslí plán, jak uprchnout a najít svého bratra. Pokud je pravda, co jí o Povznesených řekli, Ian může být zrůda a ona ho bude muset zabít. Ale to se nedozví, dokud ho nenajde.

Ani tentokrát nedojde daleko. Casteel a Kieran ji brzy dostihnou a Cas jí dá ultimátum: *Utkej se se mnou. Když vyhraješ, dám ti svobodu.* Než mu však stihne zasadit další ránu, zaútočí na ně kraveni.

Když je o zákeřné bestie postaráno, vrátí se na noc do pevnosti, kde jí Casteel odkryje další vrstvy příběhu. Povznesení ve skutečnosti nikdy neměli v úmyslu Poppy povznést. Znečistili by její krev, kterou zoufale potřebují pro své nekalé plány. A Ian pravděpodobně není její biologický bratr. K jejímu upřímnému zděšení jí také prozradí, co mu Povznesení provedli, a vysvětlí jí, proč se s ní chce doopravdy oženit: aby zabránil válce, zachránil *svého* bratra Malika, vyřešil problémy Atlantie s nedostatkem jídla a půdy a zároveň jí zajistil možnost svobodného života. Výhra pro obě strany. Poppy si uvědomí, že jeho plán má skutečné opodstatnění a pravděpodobně je i nejbezpečnějším řešením. Navíc ji přitahuje. Maličkost, na kterou nelze zapomenout.

Když ji Alastir, jehož všichni považují za důvěryhodného spojence u řad vlkodlaků, povypráví o své dceři a ujistí ji, že jí pomůže, pokud bude mít pocit, že je k sňatku nucena, cítí se bezpečněji. Jakmile se však dozví, že se Casteel má stát králem, začne pochybovat, zda mu na ní – navzdory všemu, co se stalo – opravdu záleží, nebo jestli je jen dalším pěšcem v dlouhé šachové partii.

I ve víru pochyb se její dar a smysly stále vyvíjejí a zesilují. Kdykoli se dotkne Kierana nebo Casteela, pocítí výboj elektrického napětí. Během debaty o různých atlantských pokrevních liniích Cas vysloví domněnku, že Poppy pochází z linie empatických válečníků, a Alastir později prozradí, že se jim kdysi říkalo Pojídači duší.

Když ji nakonec Povznesení vystopují, zaútočí a použijí dítě jako rukojmí, Poppy se vzdá, aby zachránila nevinné, a požádá, aby ji odvedli ke královně. Lord Chaney však má jiné plány. Potvrdí jí, že má atlantskou krev, a pohlcen krvežíznivostí ji napadne. Naštěstí jí přispěchá na pomoc Casteel a znovu jí podá svou krev, aby se rychleji vyléčila. Ta blízkost a jeho esence v ní napomohou

prohloubení jejich vztahu a Cas ji nakonec požádá, aby předstírala. *Já jsem Hawke a ty můžeš být Poppy. Žádný věrejšek, žádný zitrhek.*

Ona souhlasí a naplno se mu odevzdá.

Po cestě do Casteelova domova Poppy, navzdory všemu nebezpečí a útrapám, vstřebává vše, co může, o atlantské kultuře a minulosti těch, na nichž jí začíná záležet. Dozvídá se o Kieranově poutu k Casteelovi, o tom, že kdysi miloval a přišel o svou lásku, o Casteelově bratrovi Malikovi a Shee. A od Alastira také o Spojení.

Když dorazí do Spessova konce, setká se Poppy s dalšími blízkými Casteela a Kierana a projeví své silící schopnosti, když uzdraví Becketta – mladého vlkodlaka.

Přestože si stále není jistá, jestli se jí Cas poté, co dosáhne svého, nezbaví, uvědomí si, že už si nechce nic odpírat, a znovu se Casteelovi bezvýhradně oddá. Je to vůbec první muž, kterého si sama pro sebe vybrala, a toho se nechce vzdát. Avšak i přesto, že ho miluje, neznamená to, že on ji také.

Během svatby jim požehná sám Nyktos, ale Poppy neví, jde-li o dobré, nebo špatné znamení.

Vyjde najevo, že Poppy je spřízněná s královnou a že Ileana ve skutečnosti není Povznesená – což Poppy konečně objasní pár věcí, které si odjakživa nedokázala vysvětlit. Během další bitvy se její dar dál vyvíjí, zjistí, že dokáže vnuknout protivníkům ochromující strach, nebo si v případě nouze přivolat vlkodlaky na pomoc.

Posledně jmenovanou schopnost bych také ocenila. Rozhodně by přinesla oboustrannou spokojenost.

Jak se dál vypořádávají s nastalými hrozbami, objevují se nové a nové důkazy o tom, že jim bohové žehnají – Nyktovo požehnání na svatbě, Aios, která Poppy zachrání před pádem z útesu, hlasy, které jí ve snech radí a varují –, a Casteel jí poví, že si myslí, že ji mají rádi. To ale neznamená, že to tak cítí všichni. Na Poppy zaútočí skupinka Atlanťanů, přesvědčená, že je Pojídačkou duší a že poskvrnila prince i království. V sebeobraně se opět rozhoří její dar, jejich nenávisť je trojnásobně oplacena a všichni při tom zahynou. A v místech, kam dopadne její krev... vyrostou na znamení jejího spojení s bohy krvavé stromy.

Všechny dosavadní pochyby jsou pryč.

Během útoku se ještě více prohloubí její spojení s vlkodlaky – Poppy je znovu hromadně přivolá na pomoc a vyzve je, aby ji chránili. Když dorazí královna

s králem, Eloana odhalí, že Poppy je posledním potomkem prastarých a v jejich žilách koluje Nyktova krev. Nato se vzdá koruny a prohlásí Poppy novou královnou Atlantie.

Pod vlivem nezvyklého chování vlkodlaků se Poppy dozví, že nevědomky přerušila jejich pouto s Atlantány a že v ní cítí prvotní *notam*. Vzpomene si, jak jí Kieran vyprávěl o kijouských vlčích a o tom, že krev božstva znamená přednostní nárok na trůn před všemi Atlantány. Je snad božstvo?

Hučení magie v jejich žilách sílí a Cas jí prozradí, že když používá svou moc, září – ne moc, ale jako stříbrná spirála. Tehdy se dozví o éteru, prvotní esenci bohů.

Ve víru dalších útrap na ni zaútočí Neviditelní a zajmou ji. Během bitvy slyší hlas bohyně se stříbrnými vlasy ze svých snů a spatří, jak se ze země drápou kostěné ruce.

V kobce se setká se starým známým – velitelem Jansenem –, který jí prozradí informace o stínovém kameni a kostech prastarých. Zároveň spatří vzácného měňavce, bytost schopnou brát na sebe podobu jiných lidí. Dozví se také, že ji Alastir zradil a že Beckett, vlkodlak, kterého vyléčila, je mrtvý. Hluboce ji to zasáhne. Kromě toho získá nové poznatky o bozích a božstvech, o Zemi stínů a o Iliseu jako celku. Zjistí také, že v místě, kde ji drží, jsou pohřbená božstva, jež zdivočila poté, co proti nim povstali elementální Atlantané. Její vězňitelé jsou přesvědčeni, že představuje hrozbu a musí být zastavena. Tvrdí, že započala proces proměny neboli zrání, a obávají se, že brzy začne vykazovat stejné chaotické tendence jako ti před ní.

Pak se dozví o Malecovi a Alastir jí poví, že O'Meer je její otec. Poprvé také slyší proroctví, dozví se, že *ona* je tou, před níž její jmenovkyně varovala, a uvědomí si, že Alastir stál za útokem v Lockswoodu, který jako dítě prožila.

Tolik ke zpracování a tak málo času.

Když jí Alastir řekne, že raději půjde do války, než aby ji pustil ke svému lidu, a odvede ji do města Irelone, aby ji předal Povzneseným, zachvátí ji strach, že je s ní konec. Valyn, Casteel, Kieran, Jasper, Delano, Emil a Naill ji však nakonec zachrání.

Během bitvy, která se po její záchraně rozpoutá, otevře své smysly a uvolní svou moc, odhodlaná všechno a všechny zničit. V poslední chvíli se však zastaví, aby dokázala, že není zrůda. Nedovolí ale Casteelovi zasadit Jansenovi smrtící úder a splní tak svůj slib, že ho zabije sama.

Upřímně? Udělala bych totéž.

V boji zblízka je pak postřelena střelou z kuše, a když padne k zemi, raněná a krvácející, strhne se bouře. Ze země vyrazí krvavé stromy – nejprve se objeví zlaté pupeny, které se postupně rozvinou v krvavě rudé listy, zatímco kořeny ji obklopí jako štít. Když jí Kieran vytrhne šíp z rány, uvědomí si, že umírá a že Cas má v plánu ji povznést.

Naštěstí ji Casteel přivede zpět. Během povznesení má další vizi – vidí ženu se světlými vlasy, bledými jako měsíc, která se jí až nápadně podobá. Žena uroní krvavě rudou slzu, promluví k Poppy a vzápětí zmizí.

Když Poppy procitne, ovládne ji hlad – vrhne se na Kierana, ale její pozornost se brzy přesune ke Casteelovi. Její žízeň po krvi se rychle promění v potřebu sexu a vzplane mezi nimi vášeň – ano, i to jsem ve svých vizích *viděla*. Ne, necítím se za to provinile. Byl to klíčový okamžik, protože právě tehdy jí Cas řekne, že ji miluje – a ona jemu poprvé taky.

Poppy prahne po odpovědích a klade jednu otázku za druhou. Dozví se, že pouto mezi Kieranem a Casem se skutečně přetrhlo, že Alastirova slova byla jen lži a že Cas ji povzněl tím, že z ní vysál všechnu krev – protože doopravdy zemřela. Řekne jí také, že už mu nepřipadá smrtelná, a dokonce i Kieranovi už voní jinak. Oba z ní cítí konečnou a absolutní moc.

Poppy napadá, jestli je na tom Ian stejně jako ona – silnější, ale ne skutečně Povznesený –, a rozhodne se vydat na výpravu. Cestou vidí, jak před ní mlha řídne a zlaté Aiosiny stromy se zbarvují do krvavě rudé.

Zavalí ji události posledních týdnů – a díváte se jí? – a ona projeví dlouho a usilovně potlačované emoce. Cas je jí nablízku, aby ji utěšil, a nakonec se společně rozptýlí četbou některých z mých nejžhavějších deníkových zápisků.

Vždycky jsem doufala, že na ně někdo narazí.

Poppy a Cas probírají její nárok na trůn. Cas jí otevřeně přizná, že pokud se rozhodne koruny ujmout, bez váhání ji podpoří. Pokud však ne, budou muset z Atlantie odejít. Poppy tápe a netuší, jak se rozhodnout.

Když je náhle povolána k raněnému dítěti, zjistí, že její schopnosti se ještě více rozvinuly – nejenže dokáže léčit, ale i přivádět mrtvé zpět k životu. Brzy se také dozví, že Nyktos a jeho Choť měli dvě děti, jejichž jména i pohlaví zůstávají neznámá, a to ji přiměje k zamyšlení.

Zvlášť když se později dozví, že ani děti božstev nedisponovaly tak silnými schopnostmi jako ona. Ani nejmocnější elementálové nedokážou to, co Poppy.

A když královna prozradí, že podobné schopnosti měl i Malec, začne se jí vkrádat do mysli pochybnost – mohla mít vévodkyně přece jen v něčem pravdu? Zároveň však zjistí, že Malec jejím otcem být nemůže. Eloana trvá na tom, že ho pohřbila ještě předtím, než byla Poppy počata. Jediné, co mohou s jistotou říct, je, že je nějakým způsobem spřízněna s Nyktem. Poppy nedokáže zaplašit obavy, že její matka byla Atlantanka, kterou Krvavá koruna zajala a donutila k otěhotnění.

Nakonec vyjde najevo, že Eloana, Valyn a Starší – byť mezi námi nepanovala jednomyslná shoda – už rozhodli o zahájení války a plánují vypálit Carsodonii do základů. Poppy pochopí, že tomu mohou zabránit jen ona a Cas, ovšem jedině pokud se stanou králem a královnou. A tak, smířená s tím, že ne všichni ji přijmou, se Poppy rozhodne korunu přijmout.

Když se náhle objeví Ian, aby je pozval do Oak Ambleru, a konečně ho spatří, ví, že ji možná brzy čeká těžké rozhodnutí – pokud bratr, kterého zná, zmizel, bude s ním muset skoncovat. Zároveň s tím si uvědomuje, že i přes královnino ujištění, že jim neublíží, pokud atlantské vojsko nezaútočí, může to být past.

Když znovu zaútočí Neviditelní s jasným úmyslem ji zabít, znovu projeví svou moc. Tentokrát je to ale jiné. S neochvějnou jistotou prohlásí, že kdokoli se jí pokusí zabránit v převzetí koruny, neuspěje.

Jako členka Starších mám tu čest sejít se s Poppy ještě před korunovací a probrat s ní pár zásadních věcí – její noc v Rudé perle, její rodokmen a neodbytnou potřebu vydat se do Ilisea. Mám také tu možnost novou královskou dvojici ohlásit – krále a královnu, kteří zahájí zcela novou éru. Krále krve a popela. Královnu těla a ohně.

Poppy a Cas požádají Kierana, aby se stal jejich poradcem. A při vzpomínce na náš rozhovor i na další střípky, které v tu chvíli má, dojde k jasnému závěru – Nyktovi strážci jsou drakeni.

Společně se svými nejvěrnějšími se vydá mlhami poblíž Hor boha Nykta a zamíří do Dalosu. Tam se setká s drakeny i samotným Králem bohů, dozví se pravdu o Choti a jejím původu a znovu si připomene prastaré pravidlo – v říši smrtelníků se bohové obvykle nerodí. A přesto se to v jejím případě stalo.

Když Nyktovi poví o revenantech, označí je za ohavnosti a omluví se jí za to, čemu bude muset v nadcházejících dnech čelit. Připomene jí, že se narodila ze smrtelného těla, ale s ohněm bohů v krvi. Řekne jí, že je nositelkou života

i smrti, nazve ji Královnou těla a ohně – vládkyní, které náleží více než jedna koruna a jedno království. A znovu jí zdůrazní, že má v sobě moc odjakživa.

Když se Poppy a Cas nalodí a vydají se na další cestu, ještě více se sblíží – a prozkoumají další ze svých tužeb. S maličkou pomocí strany dvě stě třicet osm mého deníku. Hmm, ano, ano. Ta je dobrá.

V Oak Ambleru Poppy spatří velkou kočku v kleci a vybaví se jí vzpomínka na tu, kterou viděla jako malá. Moc, jež jí hučí v hrudi, kočku přiměje proměnit se v muže. Slíbí mu, že se pro něj vrátí, a přemýšlí, jestli by to mohl být Malec. Když se na to zeptá ostatních, dozví se, že Malec sice byl božstvo, ale ne tak mocné – a navíc má být už dávno pohřben. On tedy tou jeskynní kočkou určitě není.

Když je Poppy předvedena před královnou Ileanu, slíbí, že Krvavá koruna už nikdy nevztáhne ruku na jejího manžela – a konečně se jí dostane příležitosti spatřit a obejmout svou nejlepší kamarádku. Tawny byla její společnicí a důvěrnicí po většinu jejího života Panny a byla to jediná osoba, s níž mohla mluvit bez závoje. Stýskalo se jí po ní.

Během jejich dýchánku s Ileanou dojde k odhalení mnoha machinací. Krvavá královna přiznává, že vždycky plánovala, že se Poppy stane atlantskou královnou, nicméně počítala s tím, že si vezme za manžela Malika. Také prohlásí, že raději nechá celé království shořet, než aby se dobrovolně vzdala jediného akru půdy.

Nakonec odhalí to nejzásadnější – svěří Poppy, že je její matkou a její skutečné jméno je Isbeth. Přiznává i to, že Coralena s jejími plány nesouhlasila, a proto se ji snažila od Poppy držet dál. Ačkoli útok v Lockswoodu přežila, královnin hněv už ne.

Vyjde také najevo, že Malec je bůh. Poppy si náhle vzpomene na to, co jí řekl Nyktos. Zeptá se na to a Isbeth jí potvrdí, že všechno, co udělala, udělala z pomsty. V malicherném záchvatu vzteku nechá zabít Iana a Poppy v sobě probudí své prastaré instinkty, které aktivují její schopnosti. Obě ženy proti sobě bojují, jak se na dvě bohyně sluší, a Isbeth nakonec zabije Lyru – Kieranovu přítelkyni a milenku.

Poppy upadne do bezvědomí, a když se probudí, zjistí, že se Casteel vydal Krvavé koruně. Ve vzteku přivolá další bouři. Přistoupí k ní revenantka a varuje ji, aby přestala, jinak ji zastaví. Když Poppy nakonec ustoupí, zjistí, že byla Tawny zraněna stínovým kamenem – což nedokáže vyléčit ani s nově nabytými schopnostmi.

Vylučovací metodou a dedukcí si Poppy postupně uvědomí, že Choť musí být její babička a že Isbethina pomsta je hluboce osobní. Eloana si vzala Isbethinu syna, a tak si Isbeth vzala Casteela. A přestože je Malec pohřbený, Isbeth a Malec musejí být její rodiče.

Rozhodne se tedy přivolat drakeny a udělat vše pro to, aby přivedla Casteela domů. Když s Kieranem dorazí do Ilisee, najde tam Nektase, Nyktova nejbližšího strážce, v jeho božské podobě. Sdělí jí, že se Nyktos uložil ke své Choti, a zeptá se Poppy, zda je ochotná nést tíhu dvou korun a navrátit to, co měli chránit a co způsobí Chotino probuzení. Poppy zjistí, že se jedná o ztracenou drakenku – Nektasovu dceru Jadis – a Chotina syna, kterým není Malec, ale jeho dvojče Ires.

Když si uvědomí, že tou jeskynní kočkou v kleci byl její otec, přivolá drakeny a vydá se zpět do říše smrtelníků, aby navštívila Tawny a znovu se setkala s ostatními. Po návratu do Oak Ambleru se také potká s Jalarou. Řekne králi, že má pro Krvavou královnu vzkaz, a pak mu setne hlavu na znamení, že tím vzkazem je on sám. Zničí královniny rytíře, vypustí drakeny a revenantovi přikáže, aby královně vzkaz doručil, včetně toho, že si pro ni přijde. Na závěr pronese: „Jsem Vyvolená, Požehnaná, nosím v sobě krev Krále bohů. Jsem vlkodlaků *Liessa*, druhá dcera, pravá dědička, které náleží koruny Atlantie i Solis. Jsem Královnou těla a ohně a mám strážce bohů po mém boku. Řekni Krvavé královně, ať se připraví na válku.“

Poppy se chystá osvobodit Case a pomstít se. Její schopnosti sílí – dokáže roztřást stromy a přivolat bouři. Zničí pevnost Povznesených v Massene a naváže několik nových spojení.

Nedokáže jíst ani spát, neustále se jí v hlavě vrací události z Oak Ambleru. Přemýšlí, jestli mezi nimi není další zrádce – někdo jiný než Alastir.

Dny plynou a Poppy a Kieran se sblížují ve společném zármutku nad Casovým zjetím. Poppy učiní zajímavý objev: najde svazek se zaznamenaným rituálem z doby, kdy vládli bohové, a všimne si, že u druhorozených a třetích dětí chybí data úmrtí. Dojde jí, že rituály probíhaly ještě před Povznesenými, ale časem zanikly, dokud je nepřevzali upíři a neproměnili je ve zvrhlé divadlo.

V rozhovoru s Reaverem, jedním z drakenů, kteří zareagovali na její přivolání, zjistí, že i oni jsou s ní spojeni – podobně jako vlkodlaci, jen trochu jinak. Nedokážou s ní komunikovat stejným způsobem, ale na její volání *vždy*

odpoví. Řekne jí také, že to tak bylo v případě prvotních vždycky a že není moc chytrá.

Reaver si evidentně nebere servítky a není jisté, jestli si Poppy vůbec všimla, že mezi řečí zmínil, kým doopravdy je – prvotní.

Dozví se od něj i to, že bohové se mohou zabít navzájem – a že ona, Poppy, je prvním ženským potomkem prvotního boha života, nejmocnější bytosti, jaká kdy existovala. Prý se časem stane ještě silnější, než byl její otec Ires.

Když se ho Poppy zeptá na Choť, která by mohla být její babičkou, zjistí, že vyslovit její jméno je zakázané.

Zdá se, že se vše konečně posouvá správným směrem, i když je to s ohledem na všechna ta odhalení šokující. Pak ale Isbeth pošle *dárek* – Casteelův prsteníček se snubním prstenem. Poppy skoro přijde o rozum a Kieran ji musí uklidnit.

Rozhodne se, že nemůže – a ani nechce – dál čekat, a vyrazí co nejdřív. Kieran trvá na tom, že pojede s ní, a ona mu řekne, že Reaver musí jet také.

Tu noc se s Casem setká ve snu. Říká se tomu procházka duší, kdy si k sobě spřízněné duše najdou cestu i ve spánku. Sotva se uvidí, jako obvykle to mezi nimi zajiskří a Cas jí řekne, aby si ho našla, čímž jen posílí její odhodlání.

Než to stačí vstřebat, strhne se nadpřirozená bouře, při níž zahynou všichni drakeni, kteří ji doprovázejí, kromě tří. Poppy dojde, že za vším stojí Vessa, ta podivná žena, již uvěznili, když začala trochu bláznit. Nakonec ji Poppy zabije, ale ještě předtím Vessa pronese, že Poppy nespoutá oheň bohů a že válku nevyhraje. Řekne také, že slouží pravé koruně říší – ať už to znamená cokoli.

Bohužel jsem na to přišla nedlouho poté...

Později jí Reaver prozradí, že prvotním bohem života není Nyktos, jak si všichni myslí, ale *Kolis*. Vysvětlí jí, jak byl Kolis po válce mezi prvotními a bohy pohřben a následně vymazán z historie. Řekne jí také, že právě on stvořil revenanty, a odhalí, jak vznikli smrtelníci – a proč jsou třetí synové a dcery tak výjimeční.

Poppy ani přes veškerou snahu nedokáže přivést zabitě drakeny zpět k životu a dojde jí, že stejně tak nedokáže oživit ani vlkodlaky, protože i oni jsou bytostmi ze dvou světů. Z tohoto poznání vyvodí jediný možný závěr – pokud chce chránit Kierana pro případ, že se mu někdy něco stane, musí dojít ke Spojení. Jedině tak budou všichni tři – ona, Kieran a Cas – prakticky nesmrtelní.

Po příjezdu do Oak Ambleru narazí na skupinku obyvatel, kteří se snaží uprchnout. Většina z nich oplakává děti, jež jim byly odebrány. Poppy jim poradí, aby se vydali k Massene, kde budou v bezpečí, a pak osloví soliské vojáky a řekne jim, že není poslem, nýbrž nositelkou krve Krále bohů, a že jejich skutečným nepřítelem není ona, ale Povznesení.

Když přemýšlí o bouři, kterou Vessa vyčarovala, a uvědomí si, že Krvavá koruna umí používat prvotní magii, napadne ji, zda magie, kterou Isbeth použila, patřila Malecovi nebo Kolisovi a zda Malec není oním velkým spiklencem z proctví.

Zajímá se o odebrané děti a je odvedena do hrobek, kde najde jednasedmdesát tělíček z posledních dvou rituálů. Nařídí Reaverovi, aby chrám vypálil do základů, včetně kněží uvnitř, a pak uzdraví, koho může. Cestou bohužel přijdou o pět vlkodlaků a téměř stovku atlantských vojáků.

Poppy zničehonic napadne využít magii k vyhledání Casovy polohy a nashromáždí vše, co je k lokalizačnímu kouzlu potřeba. Než se však stihne vydat na cestu, dorazí Tawny. Poppy si všimne, že se hodně změnila. Stále je to její kamarádka, nicméně vypadá a působí úplně jinak. Tawny jí řekne, že ve snu, který ale působil dosti živě, viděla Viktera, a ten jí sdělil, že Poppy je bohyně a že Isbeth má v plánu zneužít ji k přetvoření říší.

Poppy to znejistí – přece ho viděla zemřít. Když ale zjistí, že je viktorem a co to znamená, dojde jí, že musel prohlédnout, kým ve skutečnosti je a koho má chránit, a že vyhledal Coru ještě předtím, než se Poppy narodila.

Znovu se zamýšlí nad proroctvím, které stále neznají celé a nerozumějí mu, a přemýšlí, kdo je první dcera – protože ona sama je odjakživa označována za tu druhou. Předpokládá, že tím dávno příslibeným králem je pravděpodobně Malik.

Postupně se dozvídá, že se Choť narodila v Lasanii a že dřív, než se dostala k moci, byla smrtelnou princeznou a právoplatnou dědičkou trůnu. Na rozdíl od třetích synů a dcer se však narodila s jiskrou čisté prvotní síly. V kombinaci s tím, že žádný prvotní nesmí vyslovit její jméno – jinak by z oblohy spadly hvězdy a hory by se zřítily do moře –, přemýšlí Poppy o sobě a svých předcích ještě intenzivněji než dřív.

Cestou narazí na velkou skupinu vojáků a dojde k bitvě. Společně s Kieranem a Reaverem je zajata, a když se probudí, jako první spatří královninu

služebnou, která se představí jako Millie. Souhlasí s dohodou, jen aby zachránila Kierana s Reaverem. O dva dny později se probudí ve své staré ložnici ve Way-fairu s Kieranem a dozví se, že Reaver je ubytovaný v komnatě pod ní.

Probírají rytíře na hradě i ty dvě prapodivné osoby, které potkali – Calluma a Millie. Poppy se snaží telepaticky spojit s Delanem. Zdá se, že jejich původní plán dorazit do města ve vlnách byl sice zmařen, ale Whitebridge a New Haven jsou nyní pod kontrolou Atlantánů – a Trojříčí je bude brzy následovat.

Poppy je předvedena před královnou a ptá se, co by na to řekli lidé, kdyby o ní znali pravdu, a jak se jí vůbec může Malik dotýkat. Podaří se jí dostat se mu pod kůži a pochopí, co doopravdy prožívá. Isbeth ho nechá odvést a vyslechně si Poppyiny podmínky, kterým se pak jen vysměje.

Nakonec jí dovolí, aby se setkala s Casem, avšak nikoho jiného k němu nepustí. Když se jí konečně podaří dostat se až k němu, Cas je pohlcený hladem a vypadá opravdu zle. Poppy mu dokáže ulevit a přivést ho zpět, ale ví, že to nestačí – potřebuje víc. Trvá na tom, aby mu přinesli pořádné jídlo a pití, Isbeth se jí ovšem znovu jen vysměje.

Později spolu Poppy a Isbeth mluví o lžích a o konečné odpovědnosti za všechno, co se dosud stalo. Nakonec se Poppy zeptá, jak královna zajala Irese, a dozví se, že přišel před dvěma sty lety, aby zde našel své dvojče Maleca. Isbeth dodá, že jeho doprovod – což, jak nyní víme, byla Jadis – vycítil Malecovu krev, a naznačí, že se s drakenkou *vypořádali*.

Když se Poppy zajímá o své početí, Isbeth jí prozradí, že nebylo vynucené, ale pak dodá „ani jednou“ a pokračuje s tím, že chtěla silné dítě a Ires byl plný chutičky a nenávisť. Dokonce se ji pak prý pokusil zabít – což Isbeth evidentně činí zvrácené potěšení.

Řekne jí také, že věděla, čím se Poppy stane, a že Malec není mrtvý, i když se jejich pouto přerušilo, když ho Eloana pohřbila.

Poppy nemá času nazbyt, a tak se spojí s Kieranem a poví mu, že musí okamžitě vysvobodit Case a uprchnout. Štve ji, že tu musí nechat otce, ale nemá na vybranou.

Po rozhovoru s Malikem a se vzpomínkou na emoce, které cítila v jeho nitru, Poppy pochopí, že tu zůstává kvůli Millie. Až později zjistí, že Malik a Millie jsou spřízněné duše.

Je to však složité.