



Kieron Gillen: Kostky: Srdceryvná fantasy  
 KRESBA Stephanie Hansová  
 PŘEKLAD Filip Drlík  
 VYDAL Host, Brno 2024  
 STRAN 184 / CENA 399 Kč  
 WWW.HOSTBRNO.CZ



# KOSTKY

## SVĚT VE TVARU DVACETISTĚNKY

JE ROK 1991 A ŠEST TEENAGERŮ SE SCHÁZÍ NA SVÉ PRAVIDELNÉ DRAČÁKOVSKÉ DOBRODRUŽSTVÍ. JENŽE TENTOKRÁT TO BUDE NĚCO SPECIÁLNÍHO. JEJICH VYPRAVĚČ SOL MÁ PŘEKVAPENÍ – NOVÝ PŘÍBĚH, NOVÉ POSTAVY A TAKÉ ZBRUSU NOVÉ KOSTKY. KAŽDÝ DOSTANE JEDNU Z NICH NA CELOU DOBU HRY. A PAK CELÁ PARTA PROSTĚ ZMIZÍ. NA DVA ROKY. text Lucie Procházková

**K**dyž se zničehonic vrátí, je jich jen pět. Co se stalo se Solem? A proč má Angela jen jednu ruku? Kde byli celou tu dobu? Na žádnou z otázek, kterými je zahrnou jejich blízcí, policie nebo psychologové, nedokáže nikdo z nich odpovědět. Nejsou

schopni o tom mluvit ani spolu. A to celých dvacet pět let. A pak, zatímco si každý žije svůj život, jak umí, dostane Dominic k narozeninám nečekaný dárek – Solovu dvacetistěnnou kostku potřísněnou krví. Je čas svolat zbytek staré družiny a vyřešit... Co vlastně?

### Bylo nás šest

Dominic se svou sestrou Angelou, Isabell, Matt a Chuck. Marketingový specialista, programátorka, středoškolská učitelka literatury, univerzitní profesor statistiky a spisovatel fantasy. Jako většina čtyřicátníků za sebou mají různá vztahová dramata, problémy s dětmi, pracovní eskapády a existenciální krize, ale je tu jeden z nich, který nikdy šanci na normální život neměl. Sol, který zůstal na místě, o kterém se nemluví, a zemřel tam, aby se oni mohli vrátit. Sol, který se obětoval.

Sol, který... možná ale přečine žije. Nebo co vlastně znamená ta krvavá dvacetistěnná? Bývalé družině nezbývá nic jiného, než do toho kyselého jablka kousnout a hodit si. Dvacetistěnnou. A pak začíná neuvěřitelná jízda, na kterou se vydávají nejen členové staré

party, ale i každý, kdo drží tehle dechberoucí komiks v ruce.

### Pravidlo návratu

Dospělí lidé otrřískaři reálným životem se náhle ocitají ve svých RPG postavách vytvořených v šestnácti letech. Ruku na srdce, kdo z nás zkušených hráčů DrD si někdy nepohrával s takovou myšlenkou. Jak by to asi vypadalo? Gillen na to odpovídá tvrdě, temně a bez výtáček. Tahle hororově laděná fantasy hra neukazuje jen temný svět kolem, ale hlavně ten v nitru samotných postav. Nedobrovolní hráči se ve staronovém světě ani nestihnou rozkoukat, když zjišťují, že Sol nejenže přežil, ale navíc tehle svět ve tvaru dvacetistěnnky ovládl. A čekal jenom na ně, aby je provedl novou hrou, kterou pro ně připravil. Nejlepší hrou jejich života. Nebo tou nejhorší.

### TOLKIENOVA NIKDY NEKONČÍCÍ SOMMA

Jeden z dvaceti světů nacházejících se na Kostce se nazývá Věčné Prusko a ne náhodou sousedí s Malou Anglií. Inspirace je víc než jasná a říše plná rozoraného bláta, kráterů od výbuchů a nekončícího válečného běsnění až příliš připomíná historickou realitu. Bitvy na Sommě v létě roku 1916 se zúčastnil i sám Tolkien jako poručík britské armády. Bitva byla zahájena 1. července a patří k nejkrvavějším střetům první světové války. Hned první den přišly britské jednotky o dvacet tisíc vojáků, bitva pokračovala až do listopadu a vyžádala si na obou stranách přes milion mrtvých, raněných a pohřešovaných. I bez mechanických draků. Ačkoli právě v této bitvě byl poprvé použit tank – což takový mechanický drak vlastně je, ne?

Družina už zná hlavní pravidlo: Zpátky se mohou vrátit jenom v případě, že si návrat budou přát všichni. A přejí si to hodně, vždyť práce, děti, partneři a další povinnosti nepočkají. Jenže je tu poslední člen party – a Sol k návratu nikdy nesvolí. Ne, dokud nebudou hrát podle jeho pravidel až do konce. Nebo dokud ho nezabijí. A je otázka, jestli je nebezpečnější svět, který stvořil, nebo jejich vlastní minulost, kterou tu před mnoha lety zanechali.

### Draci, orli a zákopy

Kieron Gillen se vydává na území RPG her, které sám dobře zná, takže nám dokáže dát archetypálně známé věci, které zároveň neuvěřitelně originálně převrací. A funguje to skvěle. Klasická nudná povolání? Zapomeňte. Generický fantasy dračákovský svět? Ano a ne zároveň. Překvapení na každém rohu? Rozhodně. Protože tady dostanete všechno, co vaše šestnáctiletá RPG já očekávají, ale s příchutí dospělého potmělého cynismu a neočekávaných vyústění. A co by to bylo za herní svět bez odkazů na Tolkiena. Jenže i tohle udělá Gillen jinak; syrově, hořkosladce a jako přímý zásah do srdce fanoušků J. R. R. Pokud mezi ně patříte, scény ze zákopů Věčného Pruska se vám zaryjí

hluboko pod kůži a ven je jen tak nedostanete.

### Opravdu srdceryvná fantasy

Kostky můžete brát jako gotické *Jumanji*, akční nářez v zajímavém fantasy světě nebo existenciální drama o krizích středního věku. A to všechno svým způsobem jsou. A ještě mnohem víc. Nádherné ilustrace Stephanie Hansové skvěle doplňují Gillenův hutný text, ve kterém snad není ani jedno zbytečné slovo navíc. Ilustrátorka si poctivě pohrála s designem každé jedné postavy a její speciální talent spočívá v barvách, kterými dokáže spolehlivě navodit potřebné emoce, aniž si to čtenář plně uvědomí. Obzvláště patrné je to na velkých panelech, kterými je celý příběh prokládán i uvozován. Ale i na těch menších se najde spousta obdivuhodných detailů, které celému ději dodávají na věrohodnosti, barvitosti i živosti.

V tomto svazku nazvaném *Srdceryvná fantasy* najdete prvních pět dílů – tak akorát, abyste zabředli do příběhu až po kolena, nahlédli do všech ústředních postav, seznámili se se světem *Kostky* a zároveň se extrémně namlsali na další díly. Protože na konci zůstane těch nezodpovězených otázek opravdu hodně! ☒

### KOSTKY JSOU STARÉ (SKORO) JAKO LIDSTVO SAMO

Kostky mají za sebou fascinující cestu, od nástroje věštění až po symbol moderních her. Kolik jich máte doma vy?



### VÍTE, ŽE...

nejstarší kostky pocházejí z roku 3000 př. n. l. z dnešního Turecka?

pyramidové čtyřstěnné kostky se objevily už ve starověké Sumérii (2600 př. n. l.)?

první dvacetistěnná pochází z Egypta z období Ptolemaiovců (300 př. n. l.)?

kostky z vikingských hrobů (1000 n. l.) ukazují jejich popularitu i mezi severskými válečníky?

desetistěnná kostka byla patentována až v roce 1906?

Dungeons & Dragons v roce 1974 popularizovalo sadu mnohostěnných kostek, včetně slavné D20?

stostěnné kostky, tzv. zocchihedrony, byly vynalezeny až v roce 1985?



### KIERON GILLEN

Oceňovaný scenárista, který navazuje na britskou vlnu reprezentovanou Neilem Gaimanem či Alanem Moorem. U nás ho můžeme znát jako autora komiksově série *Kráľ, jenž byl a bude*, kde si pohrává s britskou historií, ale zabrousil i do komiksových ztvárnění *Star Wars* nebo *Warhammeru*. Jeho série *Kostky* získala dvakrát prestižní British Fantasy Award, vychází v několika jazycích a stala se fenoménem také mezi příznivci deskových her a RPG všeho druhu. Sam Gillen nejraději hraje za přilouplé barbary nebo charismatické bardy.