



Je to Elf?
Je to ork?
Kdepak.
Je to poloork!

Jonathan French: Praví bastardi
PŘEKLAD Ladislav Václavík
OBÁLKA Larry Rostant
VYDAL Host, Brno 2021
STRAN 583 / CENA 449 Kč
WWW.HOSTBRNO.CZ

BOJUJTE DO POSLEDNÍHO POLOORKA!

PRAVÍ BASTARDI

ŽÍT V SEDLE! ZEMŘÍT NA MAZLOVI! ČÍM DÁL VÍC SE ZDÁ, ŽE HESLO PRAVÝCH BASTARDŮ, POLOORKŮ BRÁZDÍCÍCH SVÉ ÚZEMÍ NA HRBETECH OBROVSKÝCH DIVOKÝCH PRASAT, MÁ BLÍŽE SPÍŠE K TÉ DRUHÉ ČÁSTI, HOVOŘÍCÍ O SMRTI. TA TOTIŽ ČÍHÁ VŠUDE KOLEM A NEMILOSRDNĚ PO JEZDCÍCH NATAHUJE SVÉ PAŘÁTY. text Martin Bečvář

Moderní fantasy má mnoho roztočivých podob. *Praví bastardi*, podobně jako jejich předchůdce *Sedí bastardi*, patří mezi stále populárnější „špinavou“ fantasy, která sice není úplně nejvhodnější pro mladistvé, ale o to víc si při ní čtenář užije. A ještě o to víc, že Jonathan French přidal příběhu kulisy, které jsou zatraceně originální, atraktivní a zábavné.

Mezi poloorky

Ano – svět, ve kterém se *Praví bastardi* odehrávají, je jednoznačně hlavním tahákem a čtenář si ho rychle zamiluje. Hlavními aktéry příběhu jsou kříženci orků – ať již poloorki, nebo i vícenásobní kříženci. Postavy této rasy se míhají v jiných knihách spíše epizodně nebo v rolích nepřátel hrdinů jiných ras, ale zasadit je do hlavní role? To se moc nevidí! A aby to bylo ještě zajímavější, jezdí tihle pořezové na speciálních jízdních zvířatech – obrovských divokých prasatech, které nazývají mazlové. Koně jsou dobří leda pro třasořítky, jak je přezdíváno lidem, s těmi u poloorků nepochodíte.

JONATHAN & DRACI

Ještě předtím, než se Jonathan French pustil do psaní prvních knih, vytvářel příběhy v rámci hraní hry *Dungeons & Dragons*. Toto „hraní“ mu posloužilo jako základ pro postavu v jeho budoucích knihách a naučilo ho i základním vyprávěčským postupům. Frenchovo jméno však zůstalo spjato s touto kultovní RPG značkou i nadále. Je totiž také velmi energickým řečníkem, takže vedl diskusní panely na významných amerických conech jako DragonCon nebo TimeGate. S radostí přijal i možnost hovořit v jedné z epizod internetové show *Retroblasting* o kulturním dopadu franšizy *Dungeons & Dragons* na společnost.

Jen pro úplnost – skupina jezdců se nazývá kopyto a obvykle nese nějaké zajímavé jméno: Kelnatá kavalkáda, Orčí skvrny nebo třeba Sedí bastardi – tedy teď už vlastně Praví bastardi. Svě „klánové“ jméno dostává po přijetí do kopyta také každý z jezdců a samozřejmě i mazlové. Také tady se autor, potažmo překladatelé do češtiny dost vyřádili, protože kdo by (ne)chtěl jezdit na praseti jménem Vozmrd nebo Košťelůn, že?

Stíny minulosti

Pokud jste četli *Sedí bastardi*, první díl série *Souzené země*, pak tohle všechno už dávno víte. Jestli ne, rozhodně to napravte, protože *Praví bastardi* jsou přímým pokračováním prvního dílu

a události z něj se výrazně promítají do života kopyta Pravých bastardů.

Trvalým nebezpečím je válka s lidmi. Během potyček totiž padnul urozený třasořítka, díky čemuž se orčí míšenci vystavili nevoli šlechty a lidští vojáci po nich jdou. Věci dokonce zajdou tak daleko, že se lidé rozhodnou zabrat země, které poloorkové na svých prasatech odjakživa stráží. Velitel posádky hispartských vojáků je posedlý pomstou; vřdyť on sám během střetů přišel o nohu. Tahle křivda z minulosti může stát spoustu životů. A vrcholem všeho je, když si válečníci z Hisparty přizvou na pomoc neznámý kmen Zahracenů, který za ně má špinavou práci obstarat.

Jenže kopyto Pravých bastardů vedené jezdčyní jménem Náherná musí řešit akutnější problémy. Opevnění vesnice Veselice, kde kopyto žije, chátrá, a zásoby velmi rychle docházejí. Do toho se před branami objeví skupina tajemných tvorů připomínajících přerostlé heny, kteří jsou téměř nesmrtelní. Že by v tom měl prsty čaroděj, který celé kopyto podfoukl, svrhl bývalého velitele a se štěstím utekl neznámo kam?

Kam dál?

Praví bastardi trpí typickým syndromem druhých dílů. Postavy a svět jsou již představeny a vysvětleny, wow efekt je pryč. Právě

objevování zábavného, originálního a pestrého světa tvořilo velkou část kouzla prvního dílu. Jenže Jonathan French nabízí i napodruhé skvělý čtenářský zážitek, jen ho tentokrát postavil především na vlastním příběhu.

Od samého počátku je kniha drsná, ponurá a temná jako situace, ve které se kopyto nachází. Vztahy mezi lidmi a poloorky gradují, ale hrozící válku neodvrátí ani setkání vůdců všech kopyt. Náherná a společně s ní i ostatní Bastardi upadají do beznaděje a uchylují se k zoufalým řešením.

French skvěle zachycuje postavu – k původním Bastardům známým z prvního dílu se přidává i pár zajímavých nováčků a každý dostane během děje prostor dokázat, že si svoji šanci zaslouží. Postav je opět velké množství, ale pokud máte alespoň trochu v rámci žánru načteno, nebudete mít problém se v nich orientovat. Kromě poloorků se setkáme i s elfy, půlčíky a dalšími rasy, kteří mají v autorově světě své místo.

Speciální zmínku si zaslouží Náherná, se kterou budete sdílet její tajemství a těžkou roli vůdkyně, ve které nesmí ukázat slabost. Bojí se selhání, bojí se o své kopyto a bojí se, zda loajalita jejich

MÍSTO, KDE VLÁDNE MÍR

Ve světě zmítaném nepřátelstvím lidí a poloorků existuje i jedno poklidné útočiště, kde se (většinou) nepřátelé vzájemně tolerují. Je jím nevěstinec, ve kterém odevzdávají své těžce naškudlené úspory všichni bez rozdílu rasy a dostává se jim za to rovného zacházení. Protože spokojení zákazníci se vrací, a o to jde majitelce podniku především. Vypálení tohoto místa značícího neutrální půdu je pro poloorkí jezdce potvrzením skutečnosti, že lidé to s válkou a zabráním jejich území myslí opravdu vážně. O tom, že pro radní lidé nakonec za svůj čin zaplatí, vůbec nepochybuje!

jezdců není zapříčiněna jen jejím atraktivním vzhledem a zvířecími pudry...

Temné, drsné, živočišné

Příběh je spleť, a přestože budete mít zpočátku pocit, že jsou hrdinové jen vláčení okolnostmi a pouze oddalují nevyhnutelný zánik,

chystá autor spoustu překvapení a konečná gradace vás doslova posadí na zadek. Občas můžete mít pocit, že je děj dost šroubovaný, ale nakonec je vše vysvětleno a dává smysl. Autor zodpoví spoustu dílčích otázek a dočkáte se i množství dějových zvratů.

Samozřejmě nechybí ani chytlavě napsané bojové scény – souboje jezdců (ať již na hřbetech prasat, či bez nich) mají komiksový nádech a French si vyhrál s detaily. A jak jsme zmínili na začátku – *Praví bastardi* jsou určeni odrostlejšími čtenářům, takže krev, sex a sprostá slova jsou na denním pořádku a korespondují s poloorkí živelností. A co by to bylo za fantasy, kdyby chyběly silné emocionální momenty?

Druhý díl téhle poloorkí ságy je i přes temné ladění zábavný a doslova narvaný událostmi. Hrdí jezdci v sedlech divočáků opět ukážou svůj charakter a získají si vaše srdce! ☘



JONATHAN FRENCH

Americký autor žijící v Atlantě. Poprvé na sebe upozornil dvoudílným debutem *The Autumn's Fall* (2012 a 2014), za který získal nominaci na několik (i když spíše lokálních) literárních cen. V roce 2015 následoval první díl trilogie *Souzené země* – *Sedí bastardi*. Kniha vyšla samonákladem a zaznamenala tak velký komerční úspěch, že si autora konečně začala všimnout i větší vydavatelství. Následovali *Praví bastardi* (2019), v angličtině aktuálně vychází i závěrečný díl trilogie pod názvem *Free Bastards*. Svě spisovatelské umění si French třibil na RPG příbězích, v nichž nikdy nefandil kladným a klišovitým hrdinům.