

Epica

Napsal: Jáchym Kellar (Beauty in darkness)

Historie skupiny Epica se začala psát na začátku roku 2002, kdy kytarista Mark Jansen opustil kapelu After Forever kvůli rozdílným názorům na tvorbu hudby. Hned začal hledat hudebníky, kteří by s ním hráli symfonický metal spojený s klasickou hudbou, a tak vznikla formace „Saraha Dust“. Na konci roku 2002 do této skupiny vstoupila zpěvačka „Helena Michaelsen“ (z „Trail of Tears“; teď působí v kapele „Imperia“) a v prosinci 2002 vydala tato kapela i své první demo s názvem „Cry For The Moon“. Obsahuje dvě skladby a díky němu podepsala formace Saraha Dust smlouvu s nahrávací společností „Transmission Records“.

Zanedlouho (začátek roku 2003) byla však Helena Michaelsen vystřídána neznámou mezzo-sopranistkou Simone Simons, což byla v té době přítelkyně Marka Jansena. Kapelu poté doplnil kytarista Ad Sluijter, bubeník Jeroen Simons, baskytarista



Yves Huts a klávesista Coen Janssen. Skupina také dostala nové jméno – Epica, inspirováno albem od americké metalové kapely „Kamelot“. Na podporu skupiny byl také sestaven sbor (dva muži, čtyři ženy) a smyčcový orchestr (tři housle, dvě violy, dvě violoncella a basa). Ještě v červnu roku 2003 se formaci podařilo vydat debutové album pod názvem „The Phantom Agony“. Album bylo vytvářeno za pomoci známého hudebníka jménem „Sascha Paeth“, který spolupracuje i s tak známými skupinami jako Avantasia, Edugy, Angra, Kamelot, Rhapsody of Fire, After Forever atd. Na tomto CD jsou i dvě písně, které byly již vydány na demo nahrávce ještě za skupiny Saraha Dust (Cry For The Moon, Illusive Consensus) a ještě bych připomněl skladbu „Façade of Reality“, která se váže k útokům na USA z 11. září 2001 a jsou v ní obsaženy i kousky projevu bývalého britského premiéra Tonyho Blaira. Z tohoto alba také vzešly 3 singly –

ještě v roce 2003 singl „The Phantom Agony“ a v roce 2004 „Feint“ a „Cry for the Moon“. V roce 2004 poté Epica vydala své první DVD s názvem „We Will Take You With Us“. Druhé album, pojmenované „Consign to Oblivion“, bylo vydáno v dubnu 2005 a bylo ovlivněno kulturou mayské civilizace. To lze pozorovat ve skladbách „A New Age Dawns“ (A New Age Dawns – Prologue, Part I., II. a III.). Tato série písní se týká časového systému mayského lidu, který sahá až do roku 2012, ale neříká, co se tehle rok může stát. Jako host si ve skladbě „Trois Vierges“ zaspíval Roy Khan z kapely „Kamelot“ a Simone Simons si zase na oplátku zaspívala v jejich písni „The Haunting (Somewhere In Time)“ z alba „The Black Halo“. Ještě v roce 2005 byly vydány i dva singly z této desky – „Solitary Ground“ a „Quietus (Silent Reverie)“.



Simone Simons

V září 2005 se jim podařilo vydat i jedno nemetalové album „The Score – An Epic Journey“. Přestože se jedná o soundtrack k nizozemskému filmu „Joyride“, je toto CD považováno za třetí plnohodnotné album skupiny Epica. Mark Jansen prohlásil, že se jedná o jejich typické album, jen bez zpěvu, kytar, baskytar a bicích. Koncem roku 2005 a začátkem 2006 se Epica spolu se skupinou Kamelot vydala na své první Severoamerické turné. Po tomto turné opustil skupinu bubeník Jeroen Simons kvůli přání pokračovat ve svých dalších hudebních projektech. V květnu vydala také Epica první „Best of CD“ s názvem „The Road to Paradiso“, které mimo skladby obsahuje i rozhovory, obrázky a

různé dokumenty o kapele. Na podzim 2006 se Simone Simons opět podílela na tvorbě alba kapely Kamelot, zazpívala si ve skladbách „Blücher“ a „Season's End“ v albu „Ghost Opera“. V prosinci 2006 bylo poté na oficiálních stránkách oznámeno, že pro nahrání nového alba bude skupina spolupracovat s bubeníkem Ariënem Van Weesenbeekem (z kapely „God Dethroned“), avšak nebude jako stálý člen. V září 2007 se Epica vydala (tentokrát už jako hlavní skupina) do Severní Ameriky a v srpnu tohoto roku vydala nejprve singl „Never Enough“ a o pár týdnů později i již své čtvrté album s názvem „The Divine Conspiracy“. Tato deska již byla nahrána pod novou nahrávací společností – „Nuclear Blast Records“. V prosinci 2007 poté bylo oznámeno, že bubeník Ariën Van Weesenbeek se stává plnohodnotným členem skupiny Epica.

V dubnu 2008 se kapela vydala opět do Severní Ameriky spolu se skupinami „Into Eternity“ a „Symphony X“, avšak Simone Simons se ho nemohla kvůli infekčnímu onemocnění zúčastnit, takže místo ní hostovala na koncertech zpěvačka „Amanda Somerville“. V červnu 2008 byl také vydán druhý singl z posledního alba – „Chasing the Dragon“.



Dne 16. prosince 2008 poté přišla pro všechny fanoušky skupiny špatná zpráva – kytarista Ad Sluijter opustil kapelu. Důvodem bylo, že hudba se pro něho kvůli termínům a požadavkům stávala stále více povinností a ne zábavou. Jeho nástupce byl vybrán v lednu 2009 a stal se jím Isaac Delahaye (z „God Dethroned“). V květnu 2009 poté vydala Epica své první live album s názvem „The Classical Conspiracy“, které bylo nahráno 16. 6. 2008 ve městě Miskolc (Maďarsko) na mezinárodním operním festivalu spolu s orchestrem (40 členů) a sborem (30 členů). Epica také v této době oznámila, že začala nahrávat své páté album, které vyšlo 16. října 2009 pod názvem „Design Your Universe“. Jako host se zde tentokrát objevil zpěvák Tony Kakko („Sonata Arctica“), který si zazpíval ve skladbě „White Waters“. Byl také vydán

již první singl z tohoto alba – „Unleashed“.

Odkazy:

Official Epica Website: www.epica.nl

Nuclear Blast Website: www.nuclearblast.de

František Kotleba, Příliš dlouhá swingers party (ukázka)

Dveře do kobky se prudce otevřely. Stál v nich Dlouhán. Těžko říct, jestli číslo jedna nebo číslo dvě, ale stál tam a vypadal pěkně nakrknutě. Odmrštíil jsem Dominiku na postel a skočil na zem, kde ležela hromádka mého oblečení. Dlouhán za mnou. Hrál jsem do nohavice pro pistoli, vytáhl ji z pouzdra a v tu chvíli mi ji Dlouhán kopem vyrazil z ruky. Další kop jsem dostal do hlavy. Spadl jsem na zem. Následující kop následoval do mých slabin. Zařval jsem jako raněný kanec a ochrnuł jsem bolestí. Byl to bezesporu boží trest za ten anální sex na Dominice.

Dlauhán sebral ze země pistoli a těžkou botou mi přitlačil hlavu k podlaze. Tlačil zatraceně silně. Měl jsem pocit, že mi hlava každou chvíli pukne jak zralý meloun.



„Jakpak ti je, kurvičko naše? Vše v pořádku?“ ozval se mi za zády hlas Prcka. Mluvil na Dominiku.

„Ano, můj pane. Jsem tvoje čubička, smím ti udělat dobře? Udělám, co budeš chtít,“ odpověděla mámivým sladkým hlasem.

Prcek se zasmál vítězným slastným smíchem.

„Vezmeme ho dolů. Kobka číslo dvanáct je aktuálně volná, přišel právě včas,“ řekl.

* * *

Dlauhán mě chytl do páky a vyvedl z Dominičiny cely. Měl jsem hlavu dole, ale všiml jsem si překvapeně se tvářícího Kamila. Uhnul mi z cesty. Došli jsme na rozcestí a pokračovali chodbou dolů do sklepa. Jak jinak?

„Vím, že tu používáte magii. Co jste zač?“ procedil jsem skrz zuby. Zkusil jsem to, co James Bond pokaždé, když ho má padouch v hrsti: vyzvídat informace.

„To se za chvíli dozvíš. K ničemu ti to ale nebude,“ odvětil Prcek. Nevypadal na tuctového padoucha. Zatraceně, ani neměl kočku.

* * *

Po pěti minutách chůze po schodech dolů jsme došli do podobného sálu, jako byl ten za ocelovými dveřmi. I on měl klenuté gotické stropy z červených cihel, ale jinak byl osvětlený elektrickými zářivkami. Uprostřed něj seděl démon.

„Pane Bože,“ zašeptal jsem. Něco takového jsem v životě neviděl a ani zdaleka se to nepodobalo ničemu, o čem mi vyprávěl Kouda. Sakra, proč já do akce lezl bez něj a našich dvou pistolníků? Gibson už by po té příšeře teď nejspíš házel jeden granát za druhým.

Dlouhán mě pustil a padl před stvůrou na kolena. Prcek ho napodobil.

„Přišel, jak jsi předpověděla, vládkyně slasti. Přivedli jsme ti ho, jak jsi chtěla. Plníme tvá přání,“ zadeklamoval Prcek a praštil hlavou o kamennou podlahu.

Stvůra se spokojeně usmála. Kupodivu měla jenom jedny ústa a jednu hlavu. Ve své podstatě šlo o velkého, tak tři metry vysokého a nějakých tři sta kilo vážícího démona, který v základních obrysech vypadal jako člověk. V základních obrysech proto, že na rozložitém nahém těle se nacházelo asi třicet ženských ňader, jen o něco méně vagín a zhruba stejně tolik penisů. Vše v různé velikosti a co se týkalo penisů, tak i v rozličném stavu ztopoření.

Protože Prcek s Dlouhánem leželi na zemi, nemohlo mě napadnout nic jiného než se na patě otočit a zmizet. Otočit se mi podařilo, ale druhá část plánu trochu zahaprovala. Skončil jsem na zemi. Nějaká neznámá síla mi podrazila nohy.

„Mně neutečeš,“ řekl démon. Vlastně řekla, protože ten hlas byl jednoznačně ženský.

Otočil jsem se a podíval se do tváře; velké, odulé, masité tváře.

„Kdo jsi?“ zeptal jsem se.

„Slyšel jsi, vládkyně slasti. Tví předkové mi říkali Venera a uctívali mě jako bohyni.“

„Takže to jsi ty, po kom pojmenovali venerické choroby? Tak to gratuluji,“ odsekl jsem.

Démonka zkřivila svá velká ústa v úsměvu. „Jsi drzý. Ale jako všichni ostatní se změníš. Postačí můj polibek a budeš myslet jen na to, jak sloužit slasti, mé slasti. Pokaždé, když se vzrušíš, vzruší to i mě. Pokaždé, když prožiješ orgasmus, prožiju ho i já. A budeš mi sloužit tak dlouho, než přijde někdo nový a já tě pozřu,“ prohlásila Venera a natáhla ke mně ruku. Síla, jež mi zabránila utéct, mě teď nutila přijít k ní blíž. Snažil jsem se bránit se vůlí, ale nešlo to. Bylo to jako bojovat s tygrem láhví kojeneckého mléka.

* * *

„Za ty nesčetné roky, co jsem uvržena do temnoty, jsem velmi hladová. Hladová po vzrušení i lidském mase,“ pokračovala Venera.

„Vy čuráci!“ zařval jsem směrem k Prckovi s Dlouhánem, zatímco jsem jak zombie pochodoval do náruče té stvůry. „Vy jste vyvolali prastarého démona, který se živí lidským masem, jenom kvůli tomu, abyste si mohli zřídit ilegální bordel?!“

Venera opět zkřivila svá ústa v úsměvu.

„Nejen proto. Když pozřu člověka, mohu na kratičký okamžik zahlédnout záblesk budoucnosti. Proto jsem také věděla, že pro prostitutku jménem Dominika přijde zachránce. Mimochodem, pane Šustre,“ otočila se směrem k Prckovi, „v neděli budou tažena čísla 6, 17, 8, 21, 35 a 41.“

„Sportka? To jako vážně?!“ zaúpěl jsem.

„Jackpot je sto třicet milionů,“ odvětil dotčeně Prcek, jako by se tím všechno vysvětlovalo. Sakra, v jeho očích asi ano. Ostatně už jsem zažil, že lidé vyvolali démony kvůli větším

prkotinám.

Víc slov jsem neřekl. Mé nešťastné nahé tělo došlo bez odporu k Veneře. Objala mě medvědím stiskem a pak mě políbila vroucím polibkem. Nejdřív se mi chtělo zvracet, ale pak mě to vzrušilo. Byla tak úžasná, cítil jsem, že pokud bude chtít, budu ji vzrušovat, jak nejlépe budu moci. Chci poskytnout slast každému, kdo si řekne.

„Udělám vše, co si budeš přát, paní. Smím padnout k tvým nohám a líbat je?“ řekl jsem a dva muži za mými zády se zasmáli.

Anotace:

Tahle kniha není žádná selanka. Tahle kniha je literární swingers party plná démonů, prastaré magie, zombií, čarodějek, sukub, děsivých artefaktů, mocných sil z počátku věků a sexu. Spousty sexu. Ale taky akce a humoru. Jinak to František Kotleta ani neumí.

„Kotletovky jsou hodně libové záležitosti. Nadsázka, cit pro rytmus rychlých akčních filmů, exotické lokace nikdy nezastínivší starou dobrou Prahu (nebo usípanou Ostravu) a rozumný rozsah, kdy je ještě text vtipný a nesklouzává k opakování se. A ano, knihu od knihy je to lepší.“

Boris Hokr, Aktuálně.cz

Autor: František Kotleta

Název: Příliš dlouhá swingers party

Obálka: Luis Royo

Formát: paperback, 110×180 mm

Počet stran: 288

Cena: 279 Kč

Nakladatel: Nakladatelství Epoque (www.epocha.cz)

Mad Max – Fury Road: teaser trailer

Postapokalyptická akce je zasazená do nejzazšího koutu planety, do nehostinné pouště, kde lidskost nemá místo a všichni bojují o holé přežití. Dva rebelové na útěku by mohli do světa ohně a krve vnést opět pořádek. Jedním je Max (Tom Hardy), tichý muž činu, který hledá klid v duši potom, co v postapokalyptickém chaosu ztratil ženu a dítě. A pak je tu Furiosa (Charlize Theron), žena činu, která věří, že cesta k přežití vede přes poušť, zpátky do země kde vyrůstala.

Malifaux – vtipný steamviktorianhororwestpunk bez kostek

Vydáno dne 19. 10. 2010

Už jste někdy hráli hru s nemrtvou čivavou, chodícím strašidelným pytlem, plyšovým zlým medvědem, trojhlavýma tygrama, namakanejma žoldákama, kyborgama, gremlinkama, s kovbojem, který střílí za roh a nebo voodoo panenkou případně sexy sestřičkami z nevěstince?



Ne? Zkuste Malifaux – divokou skirmish, taktickou hru, s nádhernými 32 mm miniaturami, založenou na vtipných a zajímavých charakterech. Svět Malifaux lze popsat jako

Steamviktorianhororwestpunk odehrávající se na Zemi, nebo mimo ni, v alternativní historii.

... alternativní historie tohoto světa ve kterém funguje magie asi více než v našem... Čím více se zlepšoval technický vývoj, tím těžší bylo najednou magii provozovat. Proto se v roce 1787 spojili nejmocnější praktikanti toho času a našli „skulinu“ do jiného světa, ze kterého proudila stále silná magie. Rozhodli se, že skulinu otevřou..

V tom městě, kde to udělali, vychcípala v obrovských bolestech spousta lidí ve výbuchu syrové magické energie, než se utvořila jakási rovnováha mezi těmito dvěma realitami, a zůstala tam Trhlina. – dvacetimetrová dára v předivu reality.



Průzkumné týmy našly na druhé straně Trhliny město, ne nepodobné těm naším, ale ani po dvou týdnech průzkumu tam nenašli žádnou žijící věc, žádné lidi, ani zvířata. Ale ani žádné stopy po boji nebo destrukci. Poté tam poslali vědce a výzkumníky, kteří přeložili nápisy na tamějších budovách. Některé z nich byly obyčejné, ale jiné jim

nedávaly smysl: „mechanická magie“, „mrtvá chirurgie“,... Také přeložily název města – jmenovalo se Malifaux.

Začali též prozkoumávat i okolí města a našli tam podivné, zářící drahokamy, které vydávaly silnou magickou energii. I když to bylo velmi riskantní, začali je používat jako zdroj energie pro kouzlení. Problém byl ale v tom, že se tyto kameny vyčerpávaly, tmavly až se z nich stávaly obyčejné šutráky. Nějakou náhodou ale zjistili, že když jsou tyto kameny v blízkosti umírajícího člověka, tak se dobíjí. Začali jim proto říkat Kameny duší – Soulstones.

Po šesti měsících průzkumu otevřeli Malifaux pro běžnou populaci. Do města se přesunulo spousta praktikantů magie, a vypadalo to, že záchrana magie v našem umírajícím světě je na dosah...

Vše v Malifax se točí kolem Soulstonů – Kamenů duší, které se

těží v Malifaux a ze kterých lze získat obrovskou magickou moc. Hráči ovládají skupinky charakterů, které s nimi mají co do činění a potulují se po Malifaux světě, ať už z jakéhokoliv účelu.

Vybírat lze z 5 frakcí a jejich podskupin:

Arcanists – mágové, přírodní elementy, zvířata a steampunk stroje

Narazíte zde například na vládkyni ledu sněhu, nejchytřejšího vynálezce světa a steampunk mága, vládce příšer, steampunk borgy, různé bestie – trojhlavé tygry, obří hady, shapeshiftery, hustý krtky, ale taky ledové golemy nebo nestabilní vynálezy poháněné magií nebo taky holky z kabaretu



Ressurecionist – nemrtví, smrt a ožívování a samozřejmě i ten punk

Smrt na všechny způsoby. Mrtvé holky z nevěstince i s bordelmamá, bláznivé praktikanty magie, šílené doktory, zombie, zombie, zombie, steampunk polomrtvé konstrukce, duchy a také nešťastnou lásku apod.

Neverborn – démoni a divné stvoření, která neměli nikdy spatřit světlo světa

Původní obyvatelé světa Malifaux, 3 sudičky, vládkyně démonů, vládkyně postav z bažin, vládkyně snů a děsu, chodící strašidelné pytle, démonetky, demonetky, žabáky, jožina z bázina, dítě s nožem, holčičku s cukrovím, chlapečka s démonem, požírače snů apod.

Outcast – Žoldáci, namakaní odpadlíci, bezduchou magií při které zůstává rozum stát, spoustu bijců, speciální jednotky a taky gremlinky a gremlinky, prasnice, prasátka, prasečí dělo, prasečí katapult zvaný pigapult

Guild – ochránci lidí a politiků a všeho, co k tomu mohou potřebovat.

Slepá spravedlnost, rodina kovbojů, velitel lidského světa, inkvizice a její posluhovači, vše co žije a střílí a je celkem lidské.

Postavy mezi frakcemi můžete dle pravidel kombinovat a vybírat je opravdu z čeho, Každá postavička je unikátní, má spoustu schopností a kouzel a je vhodná na něco jiného.

Standardní hra se hraje s jedním velitelem tzv. Masterem a 4-8 modely. Lze hrát i větší formát se dvěma Mastery. Vybírat můžete zatím z cca 120 modelů a každý měsíc jich několik přibývá.

Každý hráč má na každou hru nějaký cíl a několik cílů vedlejších. Cíle hlavní jsou známé protihráči a cíle vedlejší být nemusí. Pokud nejste schopni splnit hlavní cíl hry, tak můžete vyhrát když splníte cíle vedlejší a nebo zabráníte protivníkovi splnit cíle jeho.

Cílů hry je velmi mnoho, od jednoduchých typu zabít cizího velitele, ukrást poklad, přežít, udržet pozici po složitě, kdy máte něco udělat, něco někam donést, s někým interagovat a přežít. Prostředí hry se také mění. Jednou hrajte ve městě, po druhé v dolech, po třetí v bažině, po čtvrté v divadle atd. V různých prostředích se stávají různé věci. Většinou teda divné J a nebo jsou tam zajímavé artefakty, třeba oběšencův strom, který nejde porazit.

Pokud si to spočítáte kolik toho je, tak při každé hře vzniká originální mix cílů a prostředí. Postavy se během hry pohybují po herní ploše, plní cíle hry, bijí se, střílí, čarují nebo používají různé schopnosti, takže o zábavu není nouze. Vtipné jsou také názvy schopností například: Dítě má nůž, Kde mám medvídko, Svlečení (u nemrtvé holčiny z nevěstince) apod.

... začali město pořádně prozkoumávat a nastal problém. Vynořily se podivné kreatury z mýtů a pověstí, fakt divné věci, které se asi objevit neměly... sami se nazývají Neverborn a vládnu prý tomuto světu...

Někteří praktikanti magie se naučili podle prastaré literatury

z Malifaux ovládat a oživovat mrtvá a těla, někteří se učili dávno ztracenou magii k ovládnání parních strojů, které byly nacházeny všude kolem.

Jednoho roku poté nastala magická bouře takového rozměru, že destabilizovala bránu. Na straně Malifaux zrovna v tu dobu zuřila velká bitva mezi lidmi a Neverborny, brána se najednou zavřela a poslední objekt, který branou prošel byla mrtvola, kde byl v její kůži napsán vzkaz...“NAŠE“...

Po sto letech bránu zase otevřeli Frakce Guild, vládci lidí poslali průzkumníky branou a našli tam jen prázdné město v ruinách. Znamky bitev byly čerstvé, ale nikde žádné stopy po lidech.

Tak se znovu lidé vypravili do Malifaux

Místní zřízení se snažilo dostat pod kontrolu těžbu Soulstonů, verbovalo spoustu žoldáků, otroků apod. Lidé pracovali v Malifaux často pod vidinou svobody a nebo získání velké magické moci, samozřejmě kriminálníci a nevhodní živly byli nejlepší pracanti.

Jenže to není taková legrace, různé uskupení bojují mezi sebou... znáte to bitva o „koření“. Nakonec Guilda víceméně dostala pod kontrolu těžbu Soulstonů.

Do čtyř let po otevření se ale našly další malé brány a Guilda ztratila kontrolu a monopol na těžbu. A tak se stalo, že se začali rojit nejen temné, ale i mocné živly v ulicích Malifaux. A aby toho nebylo málo, tak zase objevily příšery Neverborn. Nekromancie se postavila mimo zákon a ...

Zde příběh postav z Malifax začíná. Každá má své důvody, své cíle, moc, poskoky a protivníky. Hra má unikátní mechaniku ve které se nepoužívají kostky. V Malifaux se používá balíček karet tzv. Fate deck, který obsahuje jak dobré, tak špatné karty. To Vám dává jistotu, že Vám Osud nebude vždy nakloněn. Prostě místo házení kostkou taháte karty a vidíte, co Vám padlo. Na kartě je hodnota a nějaké další symboly. Pár karet si během hry nabíráte do ruky. Těmi poté můžete svůj Osud čas od času podvádět tím, že jednu otočenou kartu z balíku

nahradíte kartou z ruky, a hned to s Vámi vypadá o trochu veseleji. Naštěstí to nejde vždy a hráči se snaží, aby protivník mohl podvádět co nejméně. Pěknými prvky jsou červený a černý Žolík – vrchol magie a absolutní neúspěch. Další zajímavý prvek je také tzv. negativní/pozitivní twist – kdykoliv si taháte kartu, tak jich otočíte několik a vyberete tu nejhorší/nejlepší. Dalším zajímavým aspektem hry jsou již zmíněné Soulstony, jedná se o magické platidlo, za které si najímáte své charaktery a nebo také jimi můžete, pokud nějaké máte ještě k dispozici, ovlivňovat osud – zopakujete si líznutí, táhnete si ještě jednu kartu navíc, přehodíte iniciativu apod.

Ideální hra?

Hra je velmi snadná na naučení, možnosti hry jsou obrovské a v porovnání s ostatními je levná na pořízení. Na hraní Vám stačí 500 Kč. Modelů potřebujete jen pár a můžete si vybrat, které koupíte, všechny stojí plus minus stejně. Každá postava má u sebe referenční kartičku, takže vždy také víte s čím máte co do činění.

Díky tématu, originalitě, kvalitě modelů, herní mechanice a vyváženosti se jedná o opravdu skvělou hru, navíc i turnajové možnosti jsou obrovské.

Ve světě i v ČR si získává velkou popularitu, před pár dny vyšla první expanze, budou prý 3, která přináší několik nových mechanik, spoustu nových postav, které vyjdou v následujících dvou letech a také nové cíle a prostředí hry. Hráče a info, kde hru koupit snadno najdete, stačí použít google.



Autor článku: **Jirka Kadavý**

Užitečné odkazy:

Stránky výrobce <http://wyrd-games.net/home> – galerie všech modelů, více info apod.

Asi nejlevnější standardní prodejce na světě
<http://www.miniaturemarket.com/malifaux>

FAQ: <http://wyrd-games.net/faq>

Fantasy a SF hry firmy SSI

Vydáno dne 29. 02. 2008

Po prvním článku představujícím vývojářské studio Black Isle, vám přinášíme další pohled do počítačového herního pravěku i doby poměrně nedávné.

Tentokrát přinášíme pohled na historii firmy Strategic Simulations, Inc., vystupující dále v článku pod oficiální zkratkou SSI.

Věřím, že pro mnohé z vás bude následující článek oživením

mnohdy hluboko zasutých vzpomínek a pro mladší ročníky zajímavým pohledem na to, jak to všechno začalo!!

Vraťme se do doby přelomu 70-tých a 80-tých let. Svět začíná být okouzlen výpočetní technikou. Jak jde vývoj kupředu vznikají první domácí počítače. Ty jsou osmibitové a na scéně se objevují Spectra, C-64, Atari, AppleII , následují šestnáctibitové Apple, Amiga, Atari ST a samozřejmě první PC. Současně s vývojem počítačů se objevuje i nový hráč na poli podnikání – průmysl počítačových her. A brzy se ukazuje že, navzdory mládí světa počítačů, jde o velmi lukrativní byznys.

To pochopila i parta lidí kolem Joela Billingse. Pod jeho vedením se vytváří tým, který napíše první hry pod kterými je podepsána programátorská skupina SSI (Strategic Simulations, Inc.). Píše se rok 1979. V té době byly počítačové hry ještě v plenkách.

Za ohromný úspěch byly považovány hry, ve kterých se hýbala páčka a odpalovala pixelový míček... známý to Pong.

Již první hry distribuované pod hlavičkou této firmy položily základní kameny žánru reálnodobá strategie (RTS). Není divu, vždyť to mají v názvu, (Česky jejich název zní Strategické simulace s.r.o.) a tak se snaží svou vizi naplnit.

Jejich prvotinou se stává Computer Bismarck (1979 – 80) – jeden z prvních pokusů převést válečné pole do digitálního světa. Ten vzniká pro počítač AppleII. Ještě téhož roku vzniká patrně první simulace fotbalu v dějinách počítačů. Computer Quarterback je napsán opět pro Apple II a oficiálně vychází roku 1981. Později je hra portována pro počítač Commodore 64 a to v roce 1983.

Computerbismarck	Computerquarterbeck
------------------	---------------------


	
Computerquarterbeck	Computerquarterbeck
	

V roce 1982 SSI vydává řadu her RapidFire. Názvy Cytron Masters; Cosmic Balance 1 a 2; Galactic Gladiators dnes již ty názvy neznamenaají téměř nic. Snad jen opravdoví pamětníci vzpomenou na tyto hry s jistou nostalgií. Sice primitivní grafika, avšak překvapivá hratelnost byly v té době hlavními znaky většiny her. Zajímavý je jejich počín Epidemic! Tato hra si zcela nepokrytě zahrávala s myšlenkou pandemie.

Roku 1984 vzniká nový herní žánr – tzv. role-playing games (RPG) a SSI opět u toho nechybí. V roce 1985 přiloží své polínko do ohně i studio, o němž hovoříme.. Hra nese název Wizard's Crown a je to jedna z prvních her typu RPG, které vznikají pro více platforem. Cílovými stroji jsou počítače Atari 8-bit, Atari ST, IBM PC, Apple II a Commodore 64. V obdobném duchu pokračuje hra Questron. Pro tuto hru byl licencován herní systém od Richarda Garriotta, autora slavné hry Aklabeth či legendární série Ultima.

První jejich samostatnou sérií se stává Phantasie (1987). Jde o hru v žánru RPG. A zároveň další hrou portovanou pro více systémů. Tentokrát jsou to: Commodore 64, Apple II, DOS, Atari ST a Amiga. Hra má takový úspěch, že záhy vznikají další díly.

Phantasie II (1986) a Phantasie III: Wrath of Nikademus. (1987)

Phantasie	Phantasie II
	
Phantasie III	Phantasie III
	

Ještě téhož roku SSI kupuje od firmy TSR licenci na vydání 30 her ze světa Advanced Dungeons & Dragons. To je odvážný počín. První hrou vytvořenou na základě licence je Pool of Radiance (1988). Na tu navazují hry Curse of the Azure Bonds (1989), Secret of the Silver Blades (1990), a Pools of Darkness (1991), všechny tyto díly byly později prodávány jako komplet nazvaný Gold Box.

I tyto hry vnikly ve verzích pro více platforem: Apple IIe, Apple Macintosh, Commodore 64, Amiga a IBM PC. Pozdější hry jsou pak vydávány pouze pro počítače Macintosh, Amiga, a PC.

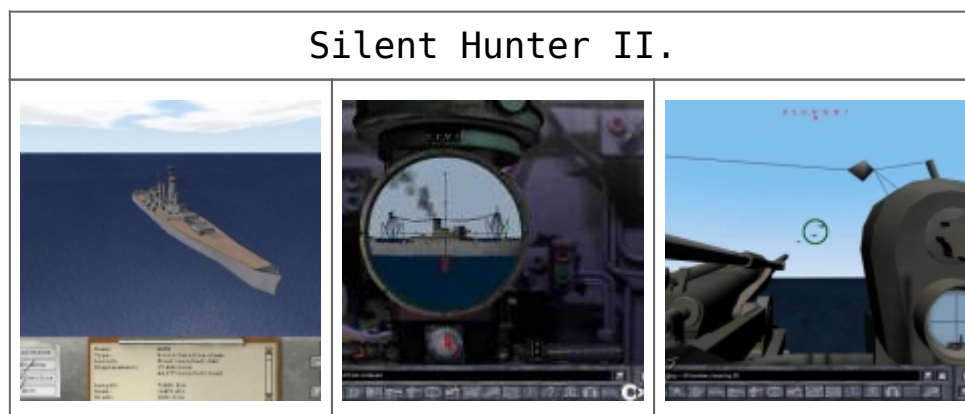
SSI je na výsluní. Každý rok vydávají větší množství her. Náš článek nemá možnost popsat detailně všechny, takže, žádostivý čtenáři : snad se spokojíš s tabulkou, na kterou odkazuje link na konci tohoto článku.

V 90-tých letech vzniká pod křídly SSI množství strategických her. Nelze opomenout „vlajkovou loď“ firmy. Právem. Je to

skupina her známá jako "General", která je postavena na historických reáliích. Z tohoto pravidla se vymykají hry Star General a Fantasy General, která přenesla válčiště ze Země do vesmírného prostoru, potažmo do fantasy světa. Hry série General se stávají kultem a každoročně vychází alespoň 1 díl. Díky licenci TSR vzniká pod hlavičkou SSI celá řada poměrně kvalitních titulů s tematikou SF a fantasy, přičemž má převahu žánr RPG.

Nelze opomenout hry sérii nazvanou Dark Sun. Ta je opět postavená na licenci TSR. Vznikají hry Dark Sun: Shattered Lands (1993), Dark Sun: Wake of the Ravager (1994), která vzniká ve spolupráci s programátorským studiem Mindscape. Ne vždy se však dílo daří a SSI často naráží na kritiku. Jejich hry pomalu, ale jistě ztrácí na atraktivitě. Problémy se hromadí a v roce 1994 dochází k nevyhnutelnému. Programátorské studio kupuje Mindscape, v té době již součást skupiny Mattel a nakonec značka SSI přechází do majetku skupiny Ubisoft. Jméno SSI nezaniká a úspěšně překračuje i mýtický rok 2000. Zatím poslední oficiálně vydávanou hrou je Silent Hunter II (2001): Kdy se opět objeví nová hra pod touto značkou je však ve hvězdách. Zatím naděje existuje. A kdyby snad ne, pak si můžeme říci:

„Tedy díky, SSI, my ...nezapomeneme. Téměř 200 her nesoucích znak SSI je pomník vskutku důstojný.“



Seznam her s velmi podrobnými odkazy naleznete na:

<http://www.mobygames.com/browse/games/strategic-simulations-inc/offset,0/so,0a/list-games/>

Autor: Wraith

Vývojářské studio Black Isle

Vydáno dne 20. 11. 2007

Znalcům her typu RPG dlouho kanuly z očí slzy při pohledu na nejrůznější dílka, který spíše žánr odsuzoval k pádu do zapomnění. Mnoho slibných titulů zkazila ohromná spousta chyb. Na jiné možná nedozrála doba, nebo narazily na nepochopení. Ovšem to se rázem změnilo, když se na scéně objevila první hra, dnes již proslulého, týmu, který si zvolil název Black Isle Studios. Psal se rok 1997. Náhle bylo všechno jinak. Málem pohřbený žánr byl vyzvednut zpět na výsluní a získal si pozornost mnohdy znuděných hráčů.

První hrou, na které se studio podílelo, byla dnes již legendární hra **Fallout**. Post katastrofické RPG si mezi hráči rychle našlo své fandky. Hra získala překvapivě kladné ohlasy a veřejnost se začala těšit na druhé pokračování. A **Fallout 2** rozhodně neznamenal zklamání. Naopak. Svět byl mnohem rozsáhlejší a obtížnější než díl první. A k velké radosti hráčů vznikl také jakýsi přívěšek jiného žánru – strategie – názvem *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, který však nepochází od Black Isle.

Fallout (1997)

Fallout 2 (1998)



Sci-fi však nebyl žánr, kterému by se chtěli Black Isle věnovat. Lákala je fantasy, která nabízí mnohem větší prostor. Takže třetí hra tohoto studia je proto již zasazena do světa kouzel, draků a zlobrů. Nese hrdý název – **Baldur's Gate** (BG) – „Baldurova brána“ a ta zavedla hráče do světa Forgotten Realms (Zapomenutá či Ztracená království). Tento svět vznikl jako součást ohromného vesmíru Dungeons & Dragons. Tato původně stolní hra na hrdiny má ohromný potenciál pro hráče. Toho si všimla některá vývojářská uskupení a vytvořila několik her, jejichž děj se odvíjel v reáliích onoho světa. Připomeňme si namátkou dnes již pozapomenutou, ovšem ve své době uznávanou, ságu od SSI: Eye of Beholder, která se dočkala 3 dílů. Svět neuvěřitelných možností začal lákat hráče a studio jejich zápalu porozumělo. A tak v relativně rychlém sledu vznikla celá série her.

Pohání je Infinity engine, který se stává typickým pro hry Black Isle. I když se postupem času vyvíjí, stále si udržuje tolik charakteristické prvky (izometrické zobrazení, inteligence postav atd..) **Baldur's Gate 2** přebírá prvky z IWD1 a je graficky mnohem úhlednější, než její předchůdce. Z BG 1 si její nástupce vzal zálibu v obsáhlých rozhovorech a hádankách. Je tu však mnohem více soubojů. Nechybí zdravý a rozvětvený příběh. Série se díky datadiskům stává jedním z nejrozsáhlejších projektů herní scény

Baldur's Gate (1998)

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (datadisk, 1999)

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000)

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (datadisk, 2001)

Úspěch BG na PC dal vzniknout i hrám pro další herní media – zejména Playstation a X – Box. Na těch však Black Isle nepracovali. Tyto hry však byly mnohem akčnější, než jejich předchůdci a svým pojetí byli bližší hrám typu Diablo. Děj se odehrává se v koloritu Planiny ledového větru (Icewind dále), o které ještě bude řeč.

Baldur's Gate: Dark Alliance I (2002)

Baldur's Gate: Dark Alliance II (2004)

Ne každému vyhovovaly zdlouhavé příběhy na kterém bylo BG postavené a tak se začaly ozývat hlasy žádající hru bližší Diablovi. Tedy hry více bojové. Jejich přání byla záhy vyslyšena ta tak již krátce po dokončení prací na BG 1 započaly přípravy první hry tohoto stylu.

Zrodil se příběh z Planiny ledového větru. Ano – již známé **Icewind Dale** (IWD1). Hra dostala nový kabát, postavy se výrazně zvětšily a hlavně ubylo množství rozhovorů. Zato souboje se staly hlavní náplní života postav z Planiny. Opět úspěch. Hra díky oblibě dostává dva datadisky, které rozvětvují příběh. Později následuje druhý díl nazvaný prostě **Icewind Dale 2**, který je ještě divočejší. Hry se liší a to nejen po grafické stránce. Ve hrách se také odráží implementace pravidel vyšších verzí pravidel D&D, což znamená posun v hratelnosti na mnohem vyšší úroveň.

Icewind Dale (2000)

Icewind Dale: Trials of the Luremaster (datadisk, 2001)

Icewind Dale: Heart of Winter (datadisk, 2001)

Icewind Dale 2 (2002)





V mezidobí, kdy byly v plném proudu práce na IWD se Black Isle pustilo do zpracování nezvyklého světa, který balancuje na pomezí SF a fantasy – **Planescape: Torment** (1999). Překvapivě silný příběh a neobvyklé zpracování daly nahlédnout do bizarního světa Planescape, který je stejně jako D&D jednou z dnes již kultovních stolních her na hrdiny. Hra si získává srdce mnoha hráčů a brzy se honosí přídomek „ kultovní“.

Stejně jako mnohá jiná studia mají i Black Isle několik “hrobečků” – nedokončených her. Namátkou uvádíme ty nejznámější.

Stonekeep II – volné pokračování známého dungeonu – zrušeno 2001

Torn – kompletně 3D RPG – zrušeno 2002

Baldur's Gate 3: The Black Hound – volné pokračování slavné série – zrušeno 2003

Fallout 3 – další RPG hra se světa po atomové válce – 2003

Některé z her se snad dál připravují, ovšem pod křídly jiných společností.

Poslední dokončenou hrou se stala hra **Lionheart: Legacy of the Crusader** (2003) z alternativní minulosti Země, kde došlo k uvolnění magických sil a fungují zde kouzla. Slibně rozběhnutý příběh se však zhruba v polovině zvrhá v jakousi „diablovku“. To hovoří o spěchu se kterým byla hra uvedena na trh. Časté chyby a ona uspěchanost udělaly z této hry patrně nejhorší dílo pod kterým je Black Isle podepsána.

V září roku 2003 se osud Black Isle Studios uzavírá. Firma Interplay, pod nimiž vývojářský tým působil, se rozhodla že problém klesající kvality her vyřeší rázně. Studio bylo zrušeno. Programátoři se rozprchli po světě a zanechali po sobě památník ve formě úžasných her. Na věčnou paměť geniálního inventora her nám zůstanou herní skvosty: ságy Icewind Dale a Baldur's Gate. Které se hluboce vryly všem fandům her na hrdiny do srdce. Ostatně jen málo z hráčů RPG se s jejich výtvary nesetkalo. Byli to právě oni, kdož navázal na slavnou tradici dungeonů a povznesl RPG zpět k výšinám.

Anna Šochová

Vydáno dne 17. 02. 2009

V anotaci ke knize *Ochránce rodu* je Anna Šochová označena za kvalitní povídkářku a to je bezesporu pravda. I proto se s ní můžete seznámit jejími vlastními slovy.

Článek je převzat z osobních stránek autorky – Koště ...Anny Šochové

Anna Šochová je jméno, které dnes již více, než dvanáct roků, souvisí s Aší. Od chvíle, kdy se dostalo do lehkého povědomí lidí, prezentují se jako ašská autorka. Zdejší mi snad prominou, že zrovna horory ze současnosti, spojené s Ašskem, patří k mým nejznámějším. Panenka mi vyhrála Pohár Edího Krígl, Autobus zabodoval ve Vidoucím, také můj vlkodlačí horor z Trojmezí se dostal do sbírky To nejlepší ze soutěže O pohár E.K. Nesmím zapomenout ani na Starý hřbitov, vydaný nakladatelstvím MF ve sbírce 2004:Český horor. Čtenáři Pevnosti si možná vzpomenou na povídku Jízda o tom, jak nelehké je tady zacvičovat se v řízení auta. Ilustrátor časopisu, nic zlého netuše, vystihl tehdy i rysy skutečného řidiče, jehož některé zkušenosti jsem tady použila. (Tím pádem mi bylo vše odpuštěno.) Většinu těch povídek už na mých stránkách najdete. Některé ještě čekají na další vydání, tak je tutlám, aby se neokoukaly. Čas jim neškodí. Od léta 2005 jsem také Lady fantasy, pasovaná členka tohoto rytířského řádu. Je to náramná pocta a moc si jí vážím. Vydobyla mi ji povídka Zrcadlová brána věčnosti. Jinak jsem se svou fantasy dost otravovala čtenáře v prvních čtyřech sbornících Drakobijců a několika číslech Dechu draka.

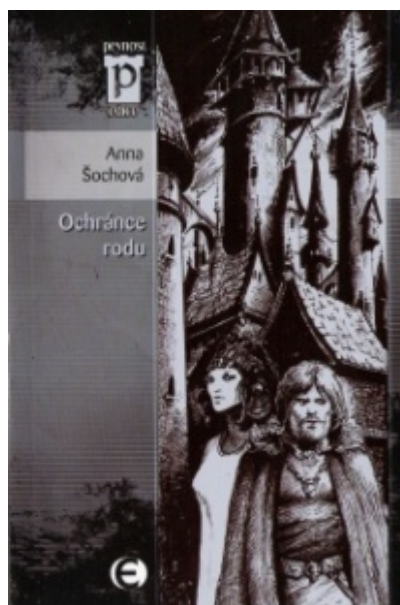


Pár lidí si také všimlo, že jsem se prodrala na první místa v CKČ, kde jsem si třikrát odnesla plaketu s mločím pulcem za vítězný román. (Třetí román se stal nyní výhrou pilných a pozorných čtenářů – stačí se ozvat na mail z úvodníku a je možné dostat Zeólu – nebo další z postupné nabídky mých románů – zazipovanou.) Nebudete tomu věřit, ale pokaždé je ta potvůrka v jiné fázi pohybu, takže kdybych těch plaket nasbírala víc, dalo by se třeba i animovat. Uvidíme. Už se k nim přiřadil i rodičovský Mlok za rok 2007, za povídku A Bůh to vidí. Sborníky Mlok jsou běžně v knihkupectvích vyprodávané celkem hbitě, ale pokud se ocitnete v Jungmannově ulici v

Praze, v knihkupectví Krakatit se můžete oblažit mnoha ročníky. Asi ne celou řadou, ale to byste už opravdu chtěli moc.

Čas od času si užívám kouzelné prozření čtenáře, ohromeného nečekaným spojením: A.Š. a Aš. Nebyl to úmysl, pseudonym jsem si zvolila už hodně dávno, jako návrat ke starým rodovým kořenům. Znáte to: Když se trhá rodina, ničí se nejen vazby mezi rodiči, ale také s dalším příbuzenstvem a přátelským okolím. A najednou se v mé pubertě z propasti mlčení a několika zapomenutých pohádek o tom, že kdysi kdesi žila byla veliká rodina, vynoří impozantní postava člověka takřka renesančního. Tou byl můj milovaný strýček Josef Šoch ze Žatce, kterému mě mamka představila, když u nás režíroval loutkové představení.

Rázem jsem získala prastrýce a pratetu, ke kterým jsem přilnula. Díky nim jsem našla kořeny, ony nezbytné vzpomínky na to, jak byl můj přísný děda mladý a jak chodili s babičkou tancovat, jak se trampovalo za první republiky, jak se děda napálil a nasbíral hořké hříby, jak byla moje máma holka drsňačka a nebála se zmlátit kluky Žižkováky.



To všechno, co mi chybělo, protože děda zemřel, když jsem šla do první a babička dávno předtím, brzy po válce. Našla jsem vazby a kontinuitu se starým světem, kde se třeba pár dělníků složilo a nechalo vydat pár próz ve vlastní Žluté edici, protože si řekli, že by se nějak vydat měly. Jak se chodilo na V+W, jak se lidé za války navzájem podporovali a propašovaný balíček masa měl někdy i cenu života. Přišly za mnou vzpomínky a příběhy ze života, viděné moudrýma a laskavýma

očima. Potkala jsem smích a heslo Carpe diem! bez ohledu na smůly, nemoci nebo omezení. No a když vám ještě prozradím, že strejda Šoch jakožto holičský učeň samotného profesora Jiráska

na Ořechovce holíval, je snad každému jasné, že jsem si jiný psavecký pseudonym ani vybrat nemohla.

Tetinka mi držela palce ještě hodně let, strýček se mých prvních úspěchů nedožil. Přesto vím, že kdykoliv jsem si šla pro ocenění, ať za povídky pro Trollslayera, pro pohár E.K. nebo za romány v Ceně Karla Čapka, byl přítomen kdesi vzadu v sále.

Z mého pestrého stylu života, který mne přiměl několikrát docela radikálně změnit povolání a rytmus dnů (byla jsem, prosím, chvíli nezaměstnaná za socialismu a ani OV KSČ s tím nehnu!) těží i dnešní Koště. Pořád se koukám okolo a tak tu najdete nejen povídky, bohužel především ty kratší, kterých mám malounko, ale také to, co dál pášu v rámci publicistiky nebo rad ze života. Takže řady Co může potrápít jsou o nemocech a Dětičkové a radostech, obě najdete pod heslem Co se jinač nevešlo. Články a fejetony jsou zvlášť.

A proč vůbec pseudonym? Na střední škole jsem sice psala spolužačkám koncepty dopisů klukům na vojnu a skládala rozverně veršované balady, později pod dojmem svědeckých prožitků v ženském kolektivu psala povídky ze současnosti, ale jaksi nebyly v socialismu publikovatelné. Potom jsem neměla přístup k psacímu stroji a myslela jsem, že rukopisný rukopis je passé... No a po několika letech jsem náhle, ba přímo bystře zjistila, že psavec je pro okolí divný, nepochopitelný a zhusta tím pádem podezíraný z bohémských, rozuměj nemravných, sklonů. Je „divnej“. A ženská tuplem. K ironii života patří, že právě po tomto mém prozření se vyrojily narážky na tento náhled, kam se podívám. Tím myslím film, TV, literaturu, divadlo. Jenom v amerických filmech si svět sedá na zadek, když se mladík rozhodne psát. Kdyby byl ženská, je z toho oscarové drámo.

Nechtěla jsem tedy dělat potíže sobě ani své nevinné rodině, která zrovna rostla a netušila, co se na ni šije. Věřte nebo ne, je to nakonec velmi pohodlné, takovýto pseudonym. Přináší

hru s identitou, díky Ašsku je z něj malá šaráda, zároveň mám veliký závazek. Strejda a teta Šochovi se pořád dívají.

Petra Neomillnerová – představení

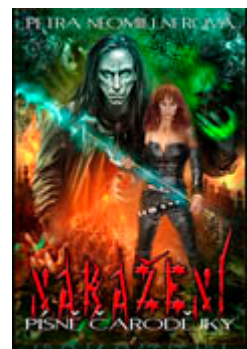
Vydáno dne 09. 08. 2008

Troufám si tvrdit, že nikdo, kdo se pohybuje ve vodách science-fiction a hlavně fantasy nemohl přehlédnout jméno, které se zdánlivě vynořilo odnikud a najednou je ho všude plno. Petra Neomillnerová totiž vtrhla se svými knihami na pulty knihkupectví se silou nebývalou a svými příběhy zcela jistě zaujala spousty čtenářů i čtenářek.

V následujícím článku naleznete její krátké představení.

Petra Neomillnerová se ve své tvorbě se zaměřuje především na fantasy. Její práce se vyznačují až naturalistickou syrovostí a tvrdostí, a to jak po stránce dějové, tak i v charakterizaci postav. Právě to dává jejím textům nádech opravdovosti. Ukazuje silné samostatné ženy schopné vyrovnat se s nástrahami světa, který jim příliš nepřeje.

Narodila se v lednu 1970 v Praze, kde stále žije. Vystudovala střední knihovnickou školu a později získala i grafické vzdělání. Od roku 1993 na volné noze a žije se jako grafička, a v poslední době zejména jako scenáristka a spisovatelka. Její články věnované magii pravidelně vychází v časopise Pevnost, se kterým dlouhodobě spolupracuje v oblasti recenzí knih a publicistiky.



Píše už od dětství, dlouhou dobu se však věnovala především poezii. S psaním prózy začala koketovat až v pětadvaceti letech, dnes se jí však už věnuje téměř výhradně.

Autorčiny začátky jsou spojeny s časopisem Pevnost. Tady také vyšla jako první text povídka *Ta, kterou smějí sedlat jen bohové...* O rok později tu také poprvé představila čarodějku Moire v příběhu *Hněv*, ve kterém se Moire pokouší zachránit malé městečko před stoupající vodou. Moire a jejímu příteli Desmondovi zůstala v dalších letech věrná a v Pevnosti postupně otiskovala nová a nová dobrodružství. Jen namátkou jmenujme *Čas, kdy klasy dozrají* nebo *Vlastní krev*. V Pevnosti vyšla také povídka *Stříbro je když..* jejíž hlavní hrdinkou je zaklínačka Lota. Má za úkol vyčistit starý hřbitov od upírů, při čemž se jí překvapivě dostane pomoci od jednoho z nich.



Publikuje také ve sbornících. V antologii Punk Fiction je zastoupena SIM příběhem *Capricorn 70* (Punk Fiction, Mladá fronta, 2004), do antologie editora Vlada Ríši přispěla velmi temnou fantasy povídkou *Květ skály* (2005: Česká fantasy, Mladá fronta, 2006), v antologii Legie nesmrtelných se znovu na scéně objevuje Lota v povídce *Zmetek z temnot* (Legie nesmrtelných, Fantomprint 2006) a pokračování příběhu *Capricorn 70* „*Odpaľ to, Red!*“ vyšlo v dalším Ríšově sborníku *Sorry, vole, error*.

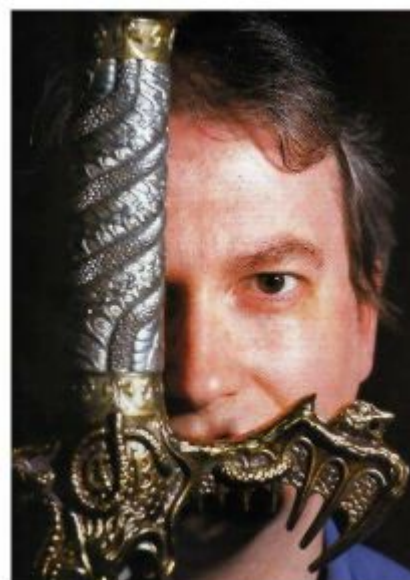
Rok 2006 se pak nese ve znamení její první samostatné knihy, povídkové sbírky *Vlastní krev* (Triton, 2006). V ní soustředila všechny zatím vydané texty o Moire a přidala několik dalších povídek. Vznikla tak drsná, ale tím netradičtější kniha. V listopadu letošního roku vydala první díl trilogie *Písně čarodějky o Moire a Desmondovi*. První díl má název *Nakažení*. U nakladatelství Triton vydala dvě knihy o magii, *Magické kameny* a *Milostná magie*.

Simon R. Green

Vydáno dne 27. 02. 2007

Simon R(ichard) Green (1955) – Britský autor fantastiky, narodil se 25. 8. 1955 v městečku Bradford na Avoně v hrabství Wiltshire, kde také dodnes žije. Vystudoval humanitní vědy, později moderní angličtinu a americkou literaturu. Dnes je spisovatelem z povolání a ve volném čase hraje v amatérském divadle, nejčastěji v divadelních hrách z pera Williama Shakespeara. Do žánru vstoupil povídkou *Awake, Awake, Ye Northern Winds* (1979, *Probudte se, probudte, severní větry*).

U nás se jako autor poprvé představil fantasy sérií *Jestřáb & Rybářka* (*Hawk & Fisher*), v níž se svérázná manželská dvojice členů městské hlídky snaží udržet pořádek a zákon v barbarském světě přístavního města Haven. Další osudy obou hrdinů odkrývají některé svazky volné série *Forest Kingdom: Blue Moon Rising* (1991, *Východ Modrého měsíce*), *Blood and Honour* (1992, *Krev a čest*), *Down Among the Dead Men* (1993, *Dolů mezi mrtvé*) a *Beyond the Blue Moon* (2000, *Za Modrým měsícem*), kde Green



čtivým způsobem přepracoval mnohé pohádkové motivy do rychle plynoucí dobrodružné fantasy. Všechny romány ze světa Jestřába a Rybářky, dvojice dříve známé jako princ Rupert a princezna Julie, jsou souhrnně označovány pod názvem *Darkwood Universe*. Odvážní rebelové se snaží čelit hněvu zpola šílené vesmírné císařovny v science fiction trilogii *Soumrak říše: Mistworld* (1992, *Mlhosvět*), *Ghostworld* (1993, *Chiméra*) a *Hellworld* (1993, *Peklo*). Vzpoura proti císařské tyranii hroutícího se impéria pokračuje pod vedením legendárního hrdiny Owena

Morituriho v následující sérii *Lord Morituri: Deathstalker* (1995, *Morituri*), *Deathstalker Rebellion* (1996, *Morituri: Rebelie*), *Deathstalker War* (1997, *Morituri: Válka*), *Deathstalker Honour* (1998, *Morituri: Čest*) a *Deathstalker Destiny* (1999, *Morituri: Osud*). Dvě století trvající zlatý věk nejen lidstva, ale i mimozemských civilizací a umělých inteligencí, je ohrožen krutým uzurpátorem v trilogii *Deathstalker Legacy* (2002), *Deathstalker Return* (2004) a *Deathstalker Coda* (2005). Nadešel čas pro nové hrdiny, nadešel čas pro posledního potomka rodu Morituri – Lewise Morituriho a jeho společníky.



Jako směs městské dark fantasy a drsné detektivky lze označit románový cyklus *Noční strana*, v němž autor vypráví příběhy soukromého detektiva a specialisty na hledání ztracených věcí Johna Taylora, původem z *Noční strany* města Londýna, temného a nebezpečného srdce města, v němž se setkávají andělské i ďábelské bytosti. Do stejného prostředí je zasazen rovněž děj povídky *The Nightside, Needless to Say* (2004, *Noční strana*).

Na dlouhou dobu jediným zcela samostatným dílem byl science fantasy román *Shadows Fall* (1994), jehož děj se odehrává ve městě robotů a pohádkových bytostí. Green si v něm přesto neodpustil zařazení několika postav z Moriturské série. V rodném městě se odehrává děj románu *Drinking Midnight Wine* (2002, *Popíjení půlnočního vína*), v němž se obyčejný úředník zaplete do boje bohů a andělů v magickém paralelním světě. Za zmínku stojí také komerčně velmi úspěšná novelizace filmu *Robin Hood: Prince of Thieves* (1991, *Král zbojníků Robin Hood*). V poslední době vzniká nový románový cyklus, jenž by se dal označit za špionážní příběh přísně tajného agenta bojujícího s temnými projevy nadpřirozena.

Simon R. Green není autorem, jenž by se objevoval na seznamech prestižních ocenění. Přesto jeho tvorbě nechybí kvalita schopná pobavit a upoutat každého čtenáře fantastiky, jenž má

rád barvitá dobrodružství a rozevlátou fantazií. Není tedy divu, že jsou jeho knihy v českém překladu tak hojně vydávány a oblíbeny.

text: **Martin Šust**

Knihy vydané v češtině:

- 2007 Polaris: Ostřejší než hadí zub**
- 2007 Wales: Soumrak Říše – Peklo**
- 2006 Polaris: Cesty, po kterých jsme se nevydali**
- 2006 Polaris: Kouzlo města**
- 2006 Wales: Morituri: Válka**
- 2006 Polaris: Polaris 2006 – Výroční sbírka...**
- 2006 Wales: Soumrak Říše – Chiméra**
- 2006 Wales: Soumrak Říše – Mlhosvět**
- 2005 Polaris: Agenti světla a temnoty**
- 2005 Wales: Morituri**
- 2005 Wales: Morituri: Rebelie**
- 2005 Polaris: Nářek Slavíka**
- 2005 Polaris: Něco z Noční strany**
- 2004 Polaris: Dolů mezi mrtvé**
- 2003 Polaris: Krev a čest**
- 2002 Polaris: Za Modrým měsícem**
- 2001 Polaris: Polaris 2001 – Výroční sbírka...**
- 2000 Polaris: Jestřáb & Rybářka: Kostí města**
- 2000 Polaris: Jestřáb & Rybářka: Stráž proti...**
- 2000 Polaris: Východ Modrého měsíce**
- 1999 Polaris: Jestřáb & Rybářka**
- 1999 Polaris: Jestřáb & Rybářka: Vítěz bere vše**
- 1999 Polaris: Jestřáb & Rybářka: Vlk v ovčím...**
- 1999 Polaris: Jestřáb & Rybářka: Zabíječ bohů**

Philip José Farmer

Vydáno dne 02. 09. 2006

Článek zabývající se výčtem rozsáhlé a zajímavé bibliografie Philipa José Farmera, jehož cyklus Svěr řeky patří do zlatého fondu science fiction.

Americký SF autor, narodil se 26.1.1918 v North Terre Haute ve státě Indiana, v roce 1950 dokončil dálkové studium anglické jazykovědy.

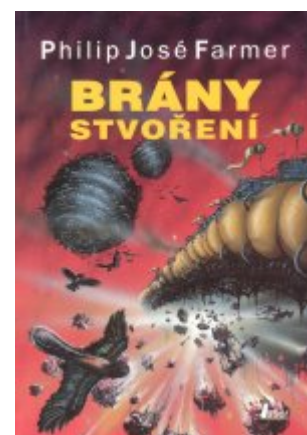
Debutoval dobrodružnou povídkou *O' Brien and Obrenov* (1946) v časopisu Adventure, do SF žánru vstoupil úspěšnou novelou *The Lovers* (Startling Stories 1952, knižně 1961), příběhem milostného vztahu člověka a mimozemského tvora, který dokáže dokonale napodobovat lidský vzhled i chování. Úspěch novely mu v následujícím roce zajistil cenu Hugo pro velmi nadějného nováčka žánru. Pokračování tvoří novely *Moth and Rust* (Startling Stories 1953) a *Rastignac the Devil* (Fantastic Universe 1954), z nichž první byla přepracována do krátkého románu *A Woman a Day* (1960 The Day of Timestop a Timestop!) zabývajícího se motivem genetických změn člověka. Přibližně v téže době napsal své první dva romány, avšak žádný z nich se tehdy nedostal do tisku. První titul nebyl vydán kvůli zrušení magazínu *Startling Stories*, později vyšel pod názvem *Dare* (1965) a autor se v něm opět vrací k předešlým tématům. Tím druhým byl z dnešního pohledu zajímavější román *I Owe for the Flesh* (napsán 1953), s nímž se zúčastnil literární soutěže nakladatelství *Shasta Press*. Tu sice vyhrál, ale kvůli zhroucení firmy mu nebyla výhra vyplacena a jeho rukopis byl nakladatelem dokonce ztracen. Tyto nešťastné události přiměly Farmera opustit na několik let dráhu spisovatele z povolání, k níž se vrátil až v roce 1969. Přesto ani jeho tehdejší tvorba nepozbyla na zajímavosti, za zmínku stojí zejména povídkový

cyklus publikovaný v magazínu F&SF, v němž otec John Carmody řeší různé teologické záhady na několika planetách. Vrcholem série je jednoznačně román **Night of Light** (F&SF 1957, knižně 1966), odehrávající se ve světě, kde se výplody nevědomí stávají skutečností. Knižní vydání série uzavírá sbírka na sebe navazujících povídek **Father to the Stars** (1981), ze které u nás známe povídku **Father** (F&SF 1955, česky Otec – lkarie 2/2000). Prvním knižně vydaným románem se stal **The Green Odyssey** (1957), líčící zábavné a velmi barvitě dobrodružství pozemšťana Alana Greena, který se po ztroskotání na planetě středověkého zřízení stane dvorním šaškem jednoho z feudálních pánů. Posádka vesmírné lodi z románu **Flesh** (1960, česky Těla, samá těla..., Aradan 1996) se nestačí divit změnám, kterými po téměř tisíci letech od jejich odletu prošla pozemská civilizace. Děj románu **Tongues of the Moon** (Amazing 1961, knižně 1964) se odehrává na Měsíci poté, co Zemi zachvátila ničující nukleární válka. V románu **Cache from Outer Space** (1962) je mladík ze vzdálené budoucnosti vyslán hledat lepší životní prostor pro svůj kmen. Mimo fantastiku stojí román **Fire and the Night** (1962), zabývající se vztahem mezi bílým mužem a černou ženou. Otázkami na téma existence duše či posmrtného života se zabývá v románu **Inside Outside** (1964). Dobrodružného ražení je naopak román **The Gate of Time** (1966, rozš. Two Hawks from Earth), jehož hrdina se během svého letu za 2. světové války přemístí na odlišnou verzi Země. Hlavní protagonista románu **The Stone God Awakens** (1970, česky Kamenný bůh, Laser 1993) se probouzí v milióny let vzdálené budoucnosti, aby spolu s tamními domorodci bojoval proti rozpínavosti zřejmě inteligentního jednolitého pralesa.

V románu **Lord Tyger** (1970) se milionář pokouší vytvořit si svého vlastního Tarzana. Jack Weston prožije v nefantastickém románu **Love Song** (1970) neobvyklé sexuální dobrodružství s překrásnou mladou dívkou a její matkou, ze kterého stěží vyvázne živý. Na známé dílo Hermana Melvilla navazuje román **The Wind Whales of Ishmael** (1971).

Jak již název sám napovídá, ústřední postavou příběhu je právě Ishmael, který se v daleké budoucnosti musí naučit zcela odlišnému druhu lovu velryb.

Zajímavým dílem je také série shrnutá v souborech **The World of Tiers: #1** (1981, 2 díly) a **#2** (1986, 3 díly), původně vydaná jako pentalogie pod názvy **The Maker of Universes** (1965, česky Stvořitel vesmíru, Laser 1992), **The Gates of Creatioll** (1966, česky Brány stvoření, Laser 1993), **A Private Cosmos** (1968), **Behind the Walls Terra** (1970) a **The Lavalite World** (1977). Čtenáři se v ní



představuje skupina téměř božských bytostí se schopností tvorby neuvěřitelných světů, které svým uspořádáním stojí mimo běžné lidské chápání. Celý cyklus pak spojuje popis boje o moc nad těmito světy, jenž se však uzavře až v následujících dílech nazvaných **Red Orc's Rage** (1991) a **More Than Fire** (1993). Téměř současně vznikla eroticky laděná trilogie **Exorcism: The Image of the Beast** (1968), **Blown or Sketches Among the Ruins of my Mind** (1969) a **Traitor to the Living** (1973), jejíž hrdina Herald Childe narazí na existenci legendárních bytostí (vlkodlaků, upírů či duchů) a odhalí jejich mimozemský původ. První dva díly trilogie vyšly v jednom svazku jako **The Image of the Beast** (1979).

Následovala trilogie **A Feast Unknown** (1969), **Lord of Trees** (1970) a **The Mad Goblin** (v r.1970 pod názvem *Keepers ar the Secrets*), v kontextu autorovy tvorby dílo velmi zajímavé. Objevují se tu Farmerovy oblíbené postavy Tarzana E.R.Burroughse (zde jako Lord Grandrith) a Doca Savage Lestera Denta (Doc Caliban). Oba hrdinové se v opět eroticky zaměřeném příběhu musí v řadě humorných situacích vypořádat s tajným spolkem nesmrtelných. Poslední dva díly vyšly v jednom svazku jako **The Empire oj the Nine** (1988). Právě toto dílo autora zřejmě inspirovalo k vytvoření chaotického světa Wold Newtoll Family, kterému jako základ posloužil předpoklad, že meteorit

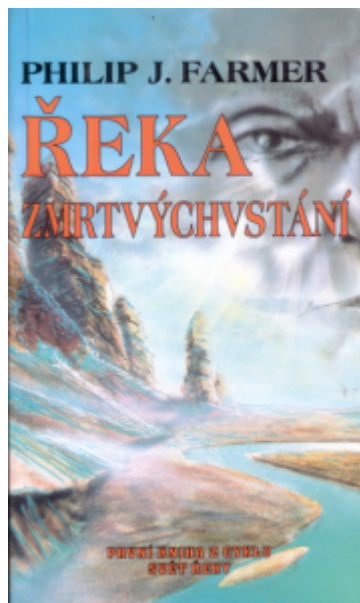
spadlý v 18. století blízko yorskhirského Wold Newtonu ozářil množství těhotných žen a tím dal vzniknout rodině mutantních nadlidí. Tato rodina zahrnuje nejen protagonisty předchozí série, ale také hrdiny velkého množství následujících děl, ve kterých se autor věnuje zejména Tarzanovi. Vrcholem cyklu je zřejmě román **Tarzan Alive: A Definitive Biography of Lord Greystoke** (1972), předkládající co nejpravděpodobnější verzi Tarzanova životopisu, včetně dodatků a rodokmenů, které ho spojují s mnoha dalšími postavami moderní zábavné četby. Podobnou přílohu obsahuje také román **Doc Savage: His Apocalyptic Life** (1973), opět poskytující bohaté „životopisné“ údaje. Tarzan se objevuje také v románu **Time's Last Gift** (1972), který využívá prostředí knih E. R. Burroughse a H. Ridera Haggarda.



Doplněn byl romány **Hadon of Ancient Opar** (1974) a **Flight to Opar** (1976), ve kterých je popsán prosperující Opar vzdálené budoucnosti. Román **The Other Log of Phileas Fogg** (1973) obohacuje Cestu kolem světa za 80. dní Julese Vernea o dosud neznámé skutečnosti, které odhalují skrytý boj dvou mimozemských ras o nadvládu nad planetou Země. Tarzan potkává Sherlocka Holmese v románu **The Adventures of the Peerless Peer** (1974, sp. H. John, M. D. Watson). Šestnáctiletý Doc Savage bojuje v I. světové válce v románu **Doc Savage: Escape from Loki: Doc Savage's First Adventure** (1991). Dílo belgického autora J. H. Rosnyho velkoryse rozvíjí román **Ironcastle** (1976). Do Wold Newton Family patří také povídky **Tarzan Lives: An Exclusive Interview with Lord Greystoke** (Esquire 1972), **The Obscure Life and Hard Times Kilgore Trout** (Moebius Trip 1971), **Extracts From the Memoirs of „Lord Greystoke“** (Tarzan Alive 1972) a **After King Kong Fell** (Omega 1973). V celém cyklu se dále objevují postavy Jamese Bonda či Kilgora Trouta, který je českým čtenářům znám z díla Kurta Vonneguta. Právě jméno Kilgore Trout použil

Farmer jako pseudonym při vydání románu ***Venus on the Half Shell*** (F &SF 1975), zřejmě jako odpověď na zdlouhavé rozhodování Kurta Vonneguta v otázce propůjčení jeho postavy. Jde o humorné přepracování Gulliverových cest a jednou z postav je také jakýsi Jonathan Swift Somers III, jehož jméno použil Farmer později jako pseudonym u několika povídek.

Ztracený román ***I Owe for the Fresh*** byl přepracován do světoznámé série ***Riverworld: To Your Scattered Bodies Go*** (Worlds of Tomorrow 1965-1966, knižně 1971, česky Řeka zmrtvýchvstání, WS 1993), ***The Fabulous Riverboat*** (lfI1967-1971, knižně 1971, česky Bájná loď, WS 1993), ***The Dark Design*** (1977), ***The Magic Labyrinth*** (1980) a ***The Gods of Riverworld*** (1983). Ta je dodnes považována za autorovo stěžejní dílo, zvláště díky popisu fascinujícího světa uměle vytvořeného říčního koryta, na jehož březích byly oživeny všechny inteligentní bytosti žijící na planetě Zemi po dobu celé její historie až do roku 1984. Složitě pátrání po tvůrcích tohoto nepochopitelného projektu vedou především Sir Richard Francis Burton a Samuel Clemens, ale svou úlohu zde sehrají např. Alice Hargreavesová (předloha k Alence Lewis Carrolla), mimozemšťan Monat Grrautut, Hermann Goering, neandrtálec Kazz, Jan Bezzemek, Cyrano z Bergeracu, SF spisovatel Peter Jairus Frigate (personifikace autora), Sir Thomas Mallory, Jack London a další fiktivní i reálné osoby. Povídky z tohoto prostředí – v čele s novelou ***Riverworld*** (Worlds of Tomorrow 1966), v níž se westernový herec Tom Mix setká s židovským poustevníkem Ješuu, který by snad mohl být dokonce Ježíšem Kristem – shrnují sbírky ***Riverworld and Other Stories*** (1979) a ***Riverworld War:***



The Suppressed Fiction of Philip Jose Farmer (1980). Román *River of Eternity* (1983) vznikl jako pokus o obnovení původního románu *I Owe for the Fresh*. Celý cyklus dále doplňují Farmerem sestavené antologie *Tales of Riverworld* (1992) a *Quest to Riverworld* (1993).

Román *Jesus on Mars* (1979) sleduje pozemskou expedici na planetu Mars, která zde objeví nábožensky založenou podzemní civilizaci. Neobyčejně kvalitně vybudovaná space opera *The Unreasoning Mask* (1981) se zabývá hledáním Boha, tedy motivem Farmerovu dílu vlastním. Román *A Barnstormer in Oz* (1982) popisuje dobrodružství Dorotčina syna poté, co jeho letadlo prolétne podivným zeleným oblakem. Na motivy povídky *The Sliced-Crosswise Only-On-Tuesday World* (New Dimensions I, 1971) vznikla poměrně kvalitní trilogie *Dayworld* (1985), *Dayworld Rebel* (1987) a *Dayworld Breakup* (1990) odehrávající se na vysoce přelidněném světě budoucnosti, jehož obyvatelé mohou aktivně strávit pouze jeden den v týdnu a zbytek musí prožít v „kamenné“ nehybnosti. V románu *The Caterpillar's Question* (1992) následuje student umění záhadnou němou dívku branou do jiného světa, kde je pronásledován agenty galaktické říše. Farmerův první čistě detektivní román *Nothing Burns in Hell* (1998) zavede soukromého vyšetřovatele nejen do společnosti nejhorší spodiny, ale i mezi bohatou smetánku. Jmenujme také román *Dark Is the Slin* (1979) a antologii *Mother Was a Lovely Beast: A Feral Mail Anthology of Fiction and Fact about Humans Raised by Animals* (1974). Zajímavým projektem je román *Naked Came the Farmer* (1998), detektivní příběh, jehož třináct kapitol napsalo třináct autorů.

Román *The Dark Heart of Time* (1999) je prvním Farmerovým

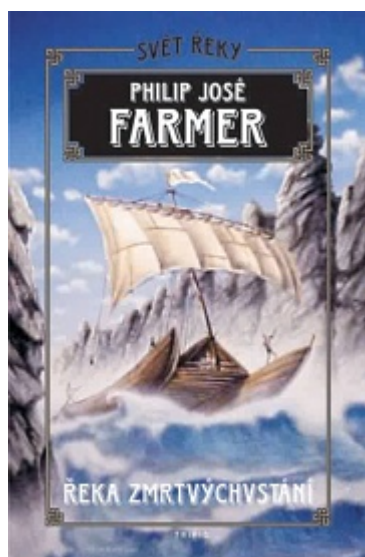
autorizovaným příběhem se světoznámým Tarzanem, jenž se zde snaží nalézt svou unesenou ženu.

Celá řada mnohdy vynikajících povídek je sebrána v souborech *Strange Relations* (1960), *The Book of Philip J. Farmer, or The Wares of Simple Simon's Custard Pie and Space Man* (1973), *The Classic Philip J. Farmer 1952-1964* (1984), *The Classic Philip J. Farmer 1964-1973* (1984) a *Riders of the Purple Wage* (1992). Jmenujme z nich tituly *Sail On! Sail On!* (Startling Stories 1952, česky Plout dál až k obzoru – Od Heinleina po Aldisse, AFSF 1994) či *Riders of the Purple Wage* (Dangerous Visions, ed. Harlan Ellison 1967, česky Jezdci purpurové mzdy – Hugo Story 1968-1969, Virgo 1996).

Farmerovo dílo je plné ve své době často šokujících náboženských a sexuálních provokací, které dnes budí spíše rozpaky. Mnohdy si dal velkou práci s tvorbou barvitého a propracovaného prostředí, bohužel jeho snahu nezřídka poškozují nevalné stylistické schopnosti. Přesto se v tak bohatém díle najde celá řada literárních skvostů, pro něž si zasloužil jeden z posledních titulů „Velmistra žánru“ více než kdo jiný

Napsal: Martin Šust

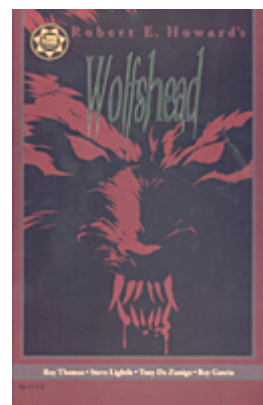
Zdroj: Řeka zmrtvýchstání (str. 249 – 253), Triton 2002



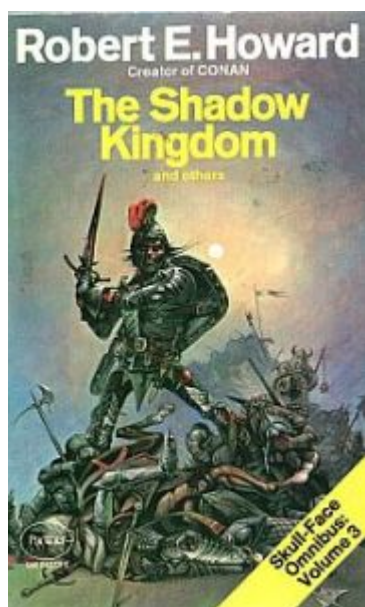
Robert Ervin Howard

Robert Ervin Howard (22.1.1906-11.6.1936) přišel na svět v městečku Pester v Texasu v roce 1906, což je dost dávno na to, aby se ještě stal svědkem poslední etapy kolonizace jihozápadu – postupného osidlování rozlehlých plání podél jižního břehu Rio Grande, podivuhodného rozkvětu naftového průmyslu a z tohoto boomu se rodících městeček.

Otec, který nakonec syna přežil, byl v tomto kraji jedním z prvních lékařů. Žili ve východním, pak západním Texasu, v západní Oklahomě, a pak opět, po několik posledních let, v Cross Plains nedaleko Brownwoodu v Texasu. Robert vyrůstal v pohraničí a brzy se stal stoupencem drsné mužské tradice, jaká tu vládne. Jeho znalosti historie a folklóru rodného kraje byly neobyčejně hluboké, přičemž popisy a vzpomínky, které obsahují soukromé dopisy, nám poskytují představu o schopnostech a síle výrazu, které – kdyby žil déle – by mu zajistily úspěch v literatuře. Jeho rodina pochází ze slavné skupiny skotsko-irských osadníků, většina jeho předků přišla do Georgie a Jižní Karolíny již v osmnáctém století. Howard začal psát v patnácti letech, svou první povídku Spear and Fang vydal o tři léta později v červencovém čísle Weird Tales roku 1925. Studoval tehdy na Howard Payne College v Brownwoodu. Širšího uznání se dočkala až novela Wolfshead, otištěná v témže časopise v dubnovém čísle roku 1926. V srpnu roku 1928 vyšla první povídka o Solomonu Kaneovi, anglickém puritánovi, který se vyznačoval neodbytnou touhou po soubojích a nepřiliš dobře usměrňovaným úsilím o nápravu veškerých křivd. Osud Kanea zanesl na nejružnější místa, především do přízraky obydlených trosek prastarých, dávno zapomenutých



měst v hloubi afrických džunglí. Právě v těchto příbězích Howard poprvé ukázal to, co se později stalo jedním z jeho největších přínosů – popisy obrovských megalitických měst, pocházející ze světa staršího, než je náš, kde se kolem ponurých věží a bludišť vznáší aureola předlidské hrůzy a magie. Nikdo z ostatních spisovatelů se mu v tom nedokáže vyrovnat. Tyto příběhy také svědčily o jeho lásce ke krvavým scénám, tak typickým pro jeho díla. Postava Solomona Kanea, stejně jako i mnoha jiných hrdinů Howardových příběhů, byla načtrnuta již v autorově dětství, dlouho před tím, než vyšlo první vyprávění o něm.



Jelikož byl Howard vždy pilným badatelem o historii Keltů a stejně tak i jiných epoch prastaré minulosti, zahájil roku 1929 příběhem Království stínů, vydaným v srpnovém čísle časopisu *Weird Tales*, cyklus povídek o prehistorickém světě, které mu rychle přinesly slávu. První příběhy tvořila vyprávění o neobyčejně vzdáleném období lidské historie, o dobách, kdy se Atlantida, Lemurie a Mu ještě nacházely nad vodami oceánů a stíny hadích lidí, sídlících v těchto zemích ještě před člověkem, byly ještě živé. Hlavní postavou byl Kull, vládce Valusie. V prosincovém čísle *Weird Tales* z roku 1932 vyšla povídka *The Phoenix on the Sword* – první příběh Barbara Conana, který zavedl čtenáře do pozdějšího období prehistorie, do světa asi před patnácti tisíci lety, těsně před tím, než vznikaly první zápisy kronik. Dosah a nenarušitelná spojitost Conanova světa jsou dobře známy všem milovníkům fantasy. Pro tato vyprávění si Howard připravil velice důkladnou pseudohistorii, svědčící o jeho inteligenci a veliké síle fantazie.

Mezitím vzniklo mnoho příběhů o starých Piktech a Keltech, mimo jiné i pozoruhodná série, jejímž hrdinou byl náčelník Bran Mak Morn. Jen nemnozí dokáží zapomenout na strašlivou,

drtivou sílu takového hrůzného příběhu, jakým byla Pomsta ze země, otištěná ve Weird Tales v listopadu 1932. Mnoho nádherných příběhů se ocitlo i mimo tématicky související série. Mezi nimi je třeba připomenout slavný cyklus Skull Face a několik pozoruhodných povídek, jejichž děj se odehrává v současnosti. Patří mezi ně například Black Canaan, kde v běžném místním koloritu Howard vykreslil hrůzyplný obraz strachu, jenž se krade mechem porostlou bažinou, navštěvovanou přízraky a hemžící se hady dálné Jižní Ameriky.

Robert E. Howard byl neuvěřitelně plodným autorem i mimo oblast fantastiky. Jeho zájem o sport – snad souvislost s láskou k prvotním konfliktům a střetům sil – jej přivedl k vytvoření vítězného plavce Steveho Cosrignana. Vyprávění o něm, situovaná do vzdálených a exotických zemí, uchvacovala čtenáře nesčetných časopisů. Novely, popisující orientální bitvy, zřetelně dokazovaly Howardův talent pro psaní romantických „fanfaronád“, početné příběhy z Divokého západu, jako například cyklus Brackinridge Elkins, zase ukazovaly na rostoucí touhu i schopnosti k využívání témat, které znal z vlastní zkušenosti.



Poezie Roberta E. Howarda – neobyčejná, plná dobrodružství a bitev – si zaslouží nemenší pozornost než próza. Ukazuje nám skutečného ducha balad a ság, posíleného pulsujícím rytmem verše a mohutnou sílu autorovy fantazie, která nemá sobě rovnou. Mnohé z těchto veršů se jako „citáty ze starých textů“ staly motty nejrůznějších částí jeho příběhů. Musíme litovat, že nikdy nebyl vydán žádný soubor Howardovy poezie. Doufejme, že někdy vyjde – posmrtně.

Stejně jako dílo, byl i charakter Roberta Howarda neobyčejný. Tento spisovatel si nade vše oblíbil prostý, starý svět barbarů nebo pionýrů, kde se odvaha a síla uplatňovala víc než vychytralost a intrikánství, kde nebojácní a tvrdí lidé bojovali a prolévali krev a neprosili nepřátelskou přírodu o milost. Tato filozofie nachází svou podobu vevšech dílech a

právě z ní tyto příběhy čerpají svou životnost, jakou lze najít jen u mála jeho vrstevníků. Nikdo nedokázal psát o bolesti a násilí přesvědčivěji než Howard. Jeho popisy bitev charakterizuje instinktivní vycítění taktiky, které by jej ve válečných časech mohlo vynést vysoko. Skutečný Howardův talent byl větší, než si mohli myslet vydavatelé a čtenáři. Kdyby žil, našel by s určitostí své místo ve vážné literatuře ság z milovaného jihozápadu.

Je těžké přesně vystihnout, čím se Howardovy příběhy tak odlišovaly, přesto ale lze říci, že jejich skutečné tajemství spočívá v tom, že do každého z nich, nezávisle na tom, zda to je okatě komerční nebo ne, autor vložil něco ze sebe. Nehnal se jen za ziskem a i když se podřídil svým komerčně zaměřeným vydavatelům, vynikaly jeho vnitřní poctivost a síla a dávaly punc všemu, co vycházelo z jeho pera. Zřídka kdy se u něj objevovaly postavy zbavené životnosti. Než totiž dopsal, získaly všechny jejich vlastnosti opravdovost a plastičnost. Nezávisle na všeobecné vydavatelské politice čerpal Howard vždy ze studnice svých zkušeností a znalostí života a nikdy nepoužíval zkostnatělá připravená schémata. Nezaměřoval se jen na popisování namáhavých výkonů a krvavých řeží, byl také takřka jediným, kdo dokázal vytvořit reálný pocit strašlivého strachu a nejistoty. Žádný spisovatel, byť by se zabýval tou nejokrajovější oblastí literatury, nemůže být skutečně dobrý, nebere-li svou práci vážně. Právě takový byl R. E. Howard, i tehdy, kdy se mu samotnému zdálo, že tomu tak není. Skutečnost, že tento báječný kumštýř mizí z tohoto světa, zatímco davy barbarů neustále vyrábějí nesmyslné přízraky, upíry, kosmické lodě a okultní zločiny, je skutečně smutným důkazem ironie vesmíru.

Howard, který poznal tolik etap života na jihozápadu, žil se svými rodiči v polozemědělském městečku Cross Plains ve státě Texas. Psaní bylo jeho jediným povoláním. Jako čtenář volil vážná vědecká díla, pojednávající o tak různých oborech, jako jsou dějiny amerického jihozápadu, Velké Británie a Irska, dále celého Východu a Afriky a též prehistorických dob. V literatuře dával přednost mužnosti před vychytralostí a naprosto odmítal modernismus. Měl liberální politické názory, byl zuřivým nepřítelem společenské nespravedlnosti. Jeho nejmilejšími koníčky byly sport a cestování, přičemž to druhé pro něj bylo vždy příležitostí k posílání kouzelných dopisů, v nichž se popisy proplétaly s historickými reflexemi. Humor nebyl jeho silnou stránkou, i když měl smysl pro ironii a nevyčerpatelné zásoby srdečnosti a dobré nálady. Měl hodně přátel, ale nepatřil k žádné literární klice a pohrdal všemi druhy „intelektuálních efektů“. Cenil si spíše síly těla a ducha nežli intelektuálních výkonů. S mnoha spisovateli fantasy si vyměňoval časté a obšírné dopisy, nikdy se s nimi ale osobně neseťkával. Výjimkou byl neobyčejně talentovaný E. Hoffman Price, jehož tvorba v Howardovi vyvolala silný dojem.



Robert E. Howard měřil více než metr osmdesát a měl mohutnou postavu rozeného válečníka. Byla také, kromě keltsky modrých očí, velice snědý typ. V posledních letech vážil kolem devadesáti kilogramů. Vždy si cenil drsného, prostého života a – ne náhodou – připomínal svého vlastního slavného hrdinu Conana Cimeřana. Smrt tohoto jedenatřicetiletého spisovatele byla vážnou ranou fantasy literatuře.

Všechno už odešlo – všechno už je pryč, tak položte mne na oltář.

*Je po slavnosti a lampy ztlumily svou zář.
(poslední řádky R. E. Howarda)*

Robert Howard se za svého života dočkal opravdu vydání jen jediného románu. O to víc však byly, po jeho smrti, povídky a materiály, které zanechal, přebírány, kompilovány a v mnoha výsledných úpravách uvěřejňovány. Zvláště Howardův hrdina Conan se stal ve světě fantasy literatury pojmem a nekorunovaným králem všech hrdinů rychlé akce.

Robert E. Howard

William Mark Simmons – představení

Americký autor fantastiky, čtenářům známý rovněž pod jménem W. Mark Simmons, se narodil 20.2.1953 v Independence ve státě Missouri. Při svém studiu se soustředil na obor hromadných sdělovacích prostředků, poté působil jako politický aktivista, redaktor časopisu, producent a režisér vlastní show vysílané kabelovou televizí a po celé dvě desetiletí pracoval v rozhlase.

Vydáno dne 15. 07. 2006

Mezi jeho různorodé zájmy patří například šerm, horolezectví, divadlo a film, hudba, teologie a sbírání známek, kamenů, mincí či comicsů. Všem se věnoval mnohdy velmi aktivně, ačkoli v poslední době mu téměř veškerý čas zabere práce, rodina a psaní. Dnes žije ve West Monroe ve státě Louisiana a vedle spisovatelského řemesla řídí rovněž rozhlasovou stanici a vyučuje na tamní univerzitě.



Do žánru vstoupil všeobecně kladně přijatým románovým debutem **In the Net of Dreams** (1990, č. V síti snů – Triton 2004), ve své době poměrně svěžím spojením science fiction a fantasy ze světa počítačem generovaných her pro virtuálně připojené uživatele. Spisovatel a programátor Robert Ripley se zde snaží udržet pod kontrolou uměle vytvořený svět elfů, goblinů a dalších mýtických bytostí. Pokračování tvoří román **When dreams Collige** (1992, č. Když se sny střetnou – Triton 2005) a obě knihy nedávno vyšli také v jednom svazku v mírně přepracované podobě pod titulem **The Dreamland Chronicloes** (2002), kdy se poprvé objevil dříve nepublikovaný třetí díl série **The Woman of His Dreams** (2002, č. Žena jeho snů – Triton 2006).



V románu **One Foot in the Grave** (1996) se po kratší tvůrčí pauze vrátil k psaní fantastiky s atraktivním příběhem muže, jenž se po tragické ztrátě rodiny musí vyrovnat rovněž s postupnou přeměnou v nemrtvého, která ho náhle vystaví vražednému zájmu dvou významných skupin upírů. Osvojení nově nabytých schopností doprovází pátrání po skutečné povaze hrdinovy přeměny a hledání důvěryhodných osob ve zcela neznámém světě krutých

nadpřirozených bytostí. Christopher Cséjthe se na scénu vrátil v pokračování nazvaném **Dead On My Feet** (2003), tentokrát jako příležitostný soukromý detektiv a vysokoškolský učitel, kterého však vlastní přirozenost opět zavede do života nebezpečného prostředí intrikujících upírů a vlkodlaků.

Prozatím se zdá, že tradice několikaletých odmlk v autorově literární dráze nebude v dohledné době potvrzena, v současnosti dokončil již třetí díl upírské série a do budoucna chystá ještě čtvrté, klasickou SF z hlubokého vesmíru pod pracovním názvem **Never Land** (nepub.), směs fantasy, detektivky a romance pojmenovanou prozatím **Cross & Circle** (nepub.) a psychologický thriller **Legion** (nepub.). Jeho dílu je vlastní

všudypřítomný humor a nadhled, sám je velmi zvědav, jak se českému překladu poaří převést z anglického jazyka množství vtípků spojených často s čistě americkým prostředím.

Napsal: Martin Šust

Převzato se souhlasem vydavatele **Triton**