

# ENIGMIR

FANZIN ZA  
ZNAKOVNE FANTASTIKU  
I FANTAZIJU

BROJ: 1

PROSINAC 2014

# CHAT NOIR



## Chat Noir

Br. 01

Fanzin za znanstvenu fantastiku i fantaziju,  
službeno glasilo kluba "Titan Atlas"

Izdavač: **Klub Titan Atlas** - udruga ljubitelja znanstvene fantastike i fantazije,  
Sarajevska 8, 31000 Osijek, Hrvatska, chatnoir@klubtitanatlas.hr  
[www.klubtitanatlas.hr](http://www.klubtitanatlas.hr)

Predsjednik: Slaven Karakaš  
Tajnik: Kristina Bjelić

## UREDNIŠTVO

Urednik: Slaven Karakaš  
Zamjenik urednika: Ana Bortić

Suradnici:

Luka Zucić, Toni Kulić, Alen Kulić, Miroslav Markić, Mario Pastuović, Ivan Gudelj

Copyright © 2014 by Klub Titan Atlas

## Sadržaj

<u>Uvodnik</u>	4
<i>Slaven Karakaš</i>	
<u>Sajam knjiga u Beogradu</u>	6
<i>Kristina Bjelić</i>	
<u>Kratke vijesti</u>	7
<i>Slaven Karakaš</i>	
<u>Noć Vještica</u>	8
<i>Kristina Bjelić</i>	
<u>Boardgame Mantra</u>	10
<i>Slaven Karakaš</i>	
<u>Dungeons and dragons 5</u>	13
<i>Ivan Gudelj</i>	
<u>Call of cthulhu 7th Ed.</u>	16
<i>Mario Pastuović</i>	
<u>Tales of Ketty Jay</u>	20
<i>Slaven Karakaš</i>	
<u>Goodreads</u>	22
<i>Ana Bortić</i>	
<u>Ne tako ljudska nota</u>	24
<i>Luka Zucić</i>	
<u>Nešto za kraj</u>	27
<i>Slaven Karakaš</i>	

**Ajmo se vratiti. Kažu da smo puno toga zaboravili. Nekad nam kažu da nas se plaše. Da smo mi čudovišta iz mraka, kosturi iz ormara. Kako onda napraviti nešto novo što bi obrisalo stare ljage, kako prenijeti entuzijazam koji je nekada bio tako sjajan opet na novu generaciju?**

Prije dvanaest godina sam se mlad, pun želja i snova, zaputio na moj prvi susret sa GAIA udrugom i Essekonom. Došao sam u mračnu zgradu starog kina Slavija, punu čudnih likova što su govorili fantastičnim jezicima punih alkemičarskih formula i čarolija. Nasuprot moga djetinjstva gdje sam proveo teške godine i bio stalno šikaniran od zajednice koja nije prihvaćala one drugačije od sebe, rat je puno toga napravio, ali još više "Balkan" u svima nama, došao sam među ljude koji su prihvaćali strance kao što sam ja i uzimali pod okrilje svoga svijeta. D'n'D, Vampiri, Cthulu, književni uradci svih vrsta, oduševili su me. Volio sam svaki djelić svega toga, zavirivao sam u svaki kut, memorizirao sve. Htio sam biti dio toga i učlanio sam se.

Povijest GAIA Udruge započinje sa GEA Udrugom koja je nastala davno još prije domovinskog rata u 80-tim godina prošlog stoljeća. Sama GAIA je nastala poslije nemogućnosti naplate starih dugova GEA udruge. Osnovana je 1995. i uz veliki broj entuzijasta nastao je fanzin pod imenom Via Galactica. Koji je ujedno bio i prvi hrvatski elektronički fanzin! No smjena generacija, koja se često događa u studentsko/adolescentski orijentiranim udrugama, dotakla je i GAIA udrugu i nestao je prvobitni oblik kako Via Galactice tako i Essekona. Prvi Essekon je bio još 1997. kao manifestacija osječke znanstvene fantastike i fantazije no i druženja istomišljenika. No kao što sam spomenuo promjene su se dogodile i sav sjaj koji je tada blještao je nestao sljedećim godinama, a ono što je mene oduševilo 2003. je bio samo maleni dio jedne velike cjeline koja je kao i egipatska civilizacija ostala samo na ruševinama i odjecima prošlosti koji se još uvijek se nalaze na tamnoj strani interneta.

Godine nakon što sam se učlanio obilježile su nastojanja udruge GAIA da se nastavi sa Essekonom no sama zajednica iznutra je bila okovana sukobima. Moja osobna razočaranja su rasla sa ljudima koji su bili dio svega toga samo u imenu. Sve više je izlazilo na vidjelo da igranje i alkohol prerasta bilo koji oblik rada, a sve je propadalo. Nekoliko ljudi je pokušavalo, radilo se punom parom, no projekt Essekon, kao i onda na početku nije trebao biti rad male grupe ljudi, nego puno entuzijasta, što nije bio ovdje slučaj. Uništavanje ogromne tradicije još od Udruge GEA, naslijede generacija je nestajalo, samo zbog nekoliko ljudi koji su forsirali bezumnu zabavu ispred idealja Essekona i GAIA udruge. Danas kada gledam na to, možda bih postupio drugačije, možda bih zaustavio sam sebe u nastojanju da obranim književni aspekt konvencije i tu znanstvenu fantastiku i fantaziju koje su povezivale sve.

Sada je svijet drugačije mjesto za mene. Ne strašnije, imao sam svojih kostura u ormaru dovoljno i onda, ali definitivno drugačije. Sada znam da sam trebao otici iz Udruge i napraviti ovo što sada radim. Napraviti mjesto koje će gajiti ideale znanstvene fantastike i fantazije, koji će imati mjesto za okupljanje kako za igranje društvenih igara, ali tako i za književnost. Pogodilo me što se dogodilo tih mračnih mjeseci raspada Essekona. Pogodilo me da su ljudi iz jala spremni uništiti sve što se tako dugo stvaralo. Pogodilo me da takvi ljudi postoje. Odlučio sam se odmaknuti od svega i uzeti daha. Sada sam uzeo dovoljno zraka u plućima i spremam sam na sve izazove. "Nova Ekipa" je došla i planiraju ostati.

Titan Atlas je ime koje smo uzeli zbog dva razloga. Prvi je da je to klub spremam na sve što bace na njega, a drugi zbog prihvaćanja naslijeđa prijašnjih udruga u Osijeku. Klub će dirigirati svoju službenu stranicu kao glasilo i mjesto okupljanja svih preko mreže, dok planiramo nekoliko događaja koji bi trebali pokazati naše namjere i koliko smo odlučili ne ponoviti pogreške naših prethodnika prema hobiju znanstvene fantastike i fantazije. Promicanjem zdravog života i umnih aktivnosti se nadamo napraviti pomak prema ugodnom druženju i kvalitetnim radovima naših članova koji će biti objavljivani u našem fanzinu.

Događaji koje planiramo organizirati bi bili prekretnica prema okupljanju ljubitelja kako igara na ploči, tako i književnosti. Ipak je sve to povezano i mi bismo htjeli sa našim "Stolom za sve" okupiti ljubitelje igara na ploči na jednom mjestu i upoznati novake po tom pitanju i znatiželjnice da nam se pridruže. Sa organiziranjem književnih večeri i "Čitaj mi priču" želimo usvojiti znanstvenu fantastiku i fantaziju pod naše okrilje i dati priliku svim piscima i ljubiteljima da kažu svoje mišljenje i daju kritiku na već postojeća djela.

Očekujemo uskoro i dozvolu za službenim mjestom okupljanja za sve ljubitelje misaonih društvenih igara gdje bi bilo mjesta za sve zainteresirane. Nadamo se utjecati na sve generacije i pružiti priliku svima zaljubljenima u ovaku zabavu priliku da ju iskuse, a ne samo da maštaju o tome kako je to igrati stvari kao što su D'n'D ili Game of Thrones, ili njihove priče da ostanu zakopane ispod bilježnica i knjiga prošlosti te srama. Nemojmo se sramiti znanstvene fantastike i fantazije jer je svuda oko nas. Ljudi obezvrijedjuju ovakve hobije i zovu ih 'geekovski' i 'nerdovski' po američkim standardima kao obilježje stida i žig izopćenih, ali mi nismo u Americi niti se moramo ophoditi po njihovom utjecaju. Idemo pokazati da znanstvena fantastika i fantazija nisu samo Marvel filmovi na velikom ekranu nego da spadaju u važan dio našeg života i da prije filmova Gospodara Prstenova su postojale knjige koje su bile dio djetinjstva rijetkih sretnika nekada, a sada su neizostavni dio svakog djetinjstva.

Vremena se mjenjaju, ljudi se mjenjaju i ne smijemo se ponašati da je naša ljubav prema znanstvenoj fantastici i fantaziji te igramu vezanim uz to nekakav grijeh. Idemo zajedno otjerati sjenke prošlosti koje su se nadvile nad naše društvo i napravimo nešto veliko!

*Urednik*

*Slaven Karakaš  
Osijek, 1. studeni 2014.*



*Posjetili smo...*

# Beogradski sajam knjiga

Uz dugogodišnju tradiciju, Beogradski sajam knjiga održava se svake godine u listopadu i traje osam dana. Osim samog predstavljanja knjiga, posjetitelji mogu uživati i u konferencijama, okruglim stolovima, susretima s piscima, itd. Cilj mu je, razmjena iskustava, predstavljanje izdavačke produkcije, ostvarivanje kontakata i suradnje.



Sajam knjiga za Beograd predstavlja jedan od glavnih brendova. Ovogodišnjim sloganom „Vreme je za knjigu“ željeli su pokazati da knjiga i u ovim teškim vremenima ostaje simbol kompromisa i neprihvatanja površnih pogleda na svijet.

Ovo mi je bio prvi posjet Beogradskom sajmu knjiga, ali i Beogradu općenito. Čim sam ušla u halu ostala sam oduševljena. Ogorčna dvorana na kat kružnog oblika za koju sam u prvi tren pomislila da se proteže u nedogled. Prvih nekoliko trenutaka ostala sam očarana veličinom i širom otvorenih očiju promatrala sve oko sebe. Ljudi su se kretali kroz gužvu, kupovali knjige, a ja sam samo promatrala. Dvorana mi se učinila toliko velikom da sam pomislila kako cijeli naš Interliber nije toliko velik. Za veliku gužvu koja nas je dočekala, kasnije smo iz razgovora s dugogodišnjim posjetiteljima saznali da je zapravo mala i da gužve budu toliko velike da se ljudi jedva kreću. No bez obzira na gužvu, svaki ljubitelj knjiga ili stripova naći će nešto za sebe, a veliki popusti toliko željene nove stranice za čitanje čine još dostupnijima.

Problem je vrijeme kojeg je uvijek premalo tako da nismo stigli obići sve što smo htjeli, ali nakon nekoliko sati na nogama malo odmora dobro je došlo. Zbog velike gužve, stol smo dijelili s dva muškarca koji često dolaze na Sajam pa smo saznali mnogo o Sajmu, ali i podijelili pokoje životno iskustvo.

Zaključak je da je jedno popodne definitivno premalo da bi se sve obišlo, stoga ovakav događaj vrijedi opet posjetiti. Beogradski sajam knjiga mjesto je koje pokazuje da kultura čitanja knjiga nije izumrla i da svatko može pronaći nešto za sebe te se tako još jednom podsjetiti istinske vrijednosti knjiga koje čitamo i mašte koju time razvijamo.



*Kristina Bjelić*

## Udruga ljubitelja znanstvene fantastike i fantazije "Klub Titan Atlas"

Od dana 13.11.2014. Klub Titan Atlas je službeno i Udruga te se možemo pohvaliti sa novom domenom na novom serveru! Iza nas su ona davna barbarska vremena besplatnog hostinga i vječitog limba neprestanog zatvaranja službenih stranica kluba.

Uživajte, dok se šećete kroz dveri fantastike i znanstvene fantastike! Podsjecamo vas na naš moto – "Libros et ludos" te najavljujemo mnoge skorašnje realizacije projekata kao i druženja!

Svi zainteresirani za naše aktivnosti od sada nas mogu pronaći na [klubtitanatlas.hr](http://klubtitanatlas.hr)

## Prijateljski posjet Wargaming klubu "Avalon"

U petak 03.10.2014. u 16 sati predstavnici Titana otišli su u posjet wargaming klubu Avalon u nadi da uspostavimo prijateljske odnose sa ovim klubom koji gaji jako slične interese u obliku društvenih igara, ali na malo većim pločama :)

Prvi saveznički pakt ubrzo je uspostavljen i čast nam je u budućnosti predstavljati i obavještavati vas o aktivnostima naših novih prijatelja. Let the games begin!

## Svjetski dan igranja na ploči? Da i takav dan postoji.

Na dan 5.travnja održava se svjetski dan igranja igara na ploči odnosno stolu (službeni naziv je ipak "Tabletop day"). Mi smo ga proslavili ne ustručavajući se gaženjem u neke dublje vode, tako da nas nije bilo strah zaigrati *Game of Thrones* niti *Warrior Knights* (prosječno vrijeme jedne partije ovih igara je od tri do četiri sata). Naravno, nije nedostajalo drugog sadržaja. Dan smo obilježili i sa *Race for the Galaxy*, *World of Warcraft Adventure Gameom*, *Ugh-Tectom*, *Smallworldom...* da popis je podugačak :)

## Obilježen Svjetski Tjedan Svemira u Osijeku!

World Space Week Asocijacija je najveća svjetska obrazovna organizacija povezana sa svemirom, direktno podržana od strane UN Ureda za miroljubivo korištenje svemira (UNOOSA). Svjetski tjedan svemira se obilježava svake godine od 04.-10. listopada, a nacionalni koordinatori rade tokom cijele godine i pomažu organizatorima događanja te koordiniraju aktivnosti povezane s obilježavanjem Svjetskog tjedna svemira. World Space Week Asocijacija ima nacionalne koordinatori u preko 80 država širom svijeta.

U Hrvatskoj, i ponajviše u Osijeku, ovaj tjedan obilježen je raznim događajima, izložbama i radionicama, te osnivanjem službene udruge u Hrvatskoj sa sjedištem u našem gradu.

## Obilježen međunarodni Dan čitanja stripova u javnosti!

Iako bi trebali čitati stripove dnevno, svaki dan i svugdje, nekada je dobro izaći van i pokazati svima da ih čitamo.

Dan čitanja stripova u javnosti, događaj koji se odvija svaki 28. kolovoza, koji je ujedno i rođendan slavnog strip kreatora Jacka Kirbyja — bila je šansa za sve strip fanove da izađu van na otvoreni zrak i čitaju u solidarnosti sa drugim istomišljenicima.



**Priredio:**  
**Slaven Karakaš**

# Noć vještica

**Noć vještica je dan kada sve vještice mogu ponosno izvaditi svoju metlu iz ormara i poletjeti. No šalu na stranu jer ču u idućih nekoliko redaka pokušati predstaviti ovaj svake godine sve popularniji praznik.**

Halloween ili meni draži naziv Noć vještica iako relativno mlad praznik, ima jako dugu tradiciju. Kroz godine se postupno mijenjao i oblikovao, a sve je započelo još kod drevnih Kelta. Keltski festival koji je obilježavao početak nove godine, slavio je gospodara smrti koji je 31.listopada brisao granice između svijeta živih i mrtvih. Mnogo godina nakon toga porastom praznovjerja, vjerovalo se da upravo te noći svijetom haraju demoni i vještice na metli po čemu je praznik i dobio ime. Sredinom 19.st. praznik je dospio u Ameriku i tamo su ga komercijalizirali te je poprimio današnje okvire.

Iako se neki protive obilježavanju Halloweena, među njima i katolička crkva jer 1.studenog obilježavaju blagdan Svih svetih (a obilježavanje je nekada započinjalo upravo u ponoć u noći s 31.10. na 1.11.) mislim da Halloween nikoga ne vrijeda svojim održavanjem. U Americi je to obiteljski praznik i cijela obitelj sudjeluje u ukrašavanju kuće, a mlađa djeca s roditeljima obilaze susjedstvo da bi dobili slatkiše. U to vrijeme sokro da i nema kuće koja nema bundevu i u njoj zapaljenu svijeću. U našim krajevima još uvijek je malo drukčija situacija pa je to uglavnom dan kada se mladi maskiraju i zabavljaju, a poneki članovi starije populacije na to gledaju sa zgražanjem.

Noć vještica nastala je kao spoj različitih kultura i u svojoj povijesti ima utkane religiozne i svjetovne elemente pa malo zabave na račun tolike tradicije nikome ne može naškoditi. Svojim obilježjima je nešto između karnevala i poklada pa zato nije na odmet reći i pokoju riječ o pokladama. Poklade se obilježavaju u veljači svake godine i to je razdoblje kada se oblače najšarenije maske i kostimi, a sami vrhunac proslave su veliki karnevali i povorke maskiranih ljudi. Najpoznatiji karnevali su oni u Veneciji i Rio de Janeiru. U Hrvatskoj tradicija potječe od zvončara koji su se u istarskim krajevima oblačili u kostime od ovčje vune da bi poboljšali plodnost stada ili usijeva. Za razliku od poklada, za Noć vještica se oblače mračni kostimi poput vještica, demona, vampira i kostura.

Kako god bilo, u noći 31.listopada koristi se prilika da bi se oživila stara poganska praznovjerja i običaji kako bi se zaštitili od zlih duhova. Zato baš kao nekad – izbjegavanje crnih mačaka i paljenje kresova dolaze u modernijem obliku - staviti svijeću u izrezbarenu bundevu, obući ludi kostim, pomaziti crnu mačku i strašno se zabaviti.

**Kristina Bjelić**

AVALON

[avalon.forumcroatian.com](http://avalon.forumcroatian.com)

# BOARDGAME MANIA

piše: Slaven Karakaš

Što su igre na ploči za prosječnog čovjeka? Vjerojatno izbor odmora poslije teške svakodnevnice i način bijega od stvarnosti. Za razliku od video igara, igre na ploči nude direktnu interakciju s ljudima i tu se igrači ne mogu sakrivati iza avatara ili pseudonima. Igrači igara na ploči to znaju i povremeno izbjegavaju velika okupljanja jer ne vole tu interakciju u prevelikom broju. Oni su najčešće introvertne osobe i njihovo poimanje pobjede i poraza pripada osobnoj pobjedi ili gubitku.

Za našu malu zajednicu to praktično pripada i statusu u društvu. Ipak je najveću gusar, ratnik ili pak farmer, NAJVEĆI. Status u društvu je uvijek bitan, koliko god šutili o tome, jer svijet voli pobjednike, Darwin i te fore. Već smo shvatili koje igre nam više pašu, ne možemo se samo osloniti na to da ako je igra za zabave ona je ujedno svima zabavna ili pak ako je jako komplikirana da će je svaki igrač saha obožavati. Nekima čak i igra poput Settlera neće biti zabavna iako je jedna od najomiljenijih igara na svijetu.

Svaka igra koju igramo pripada jednoj od dvije vrste: europski tip ili američki tip. Niti jedan od tih tipova nije niti loš niti dobar, također nijedan nije bolji odnosno lošiji. Podjela pripada prema tome kako se igre igraju i kako se dolazi do cilja. Krenuti ćemo od američkog tipa gdje se sukob nalazi u centru igre. Sukob u tome da je svaki igrač za sebe i pokušava doći do cilja igre preko drugih igrača, najbolji primjer za to su igre tipa Risk i Nexus od Avalon Hilla. Europski tip igara su igre u kojima se do pobjede ne mora nužno doći preko drugih igrača, nego jednostavnom kooperacijom, no sa uključivanjem elemenata solo igranja. Igra poput Indiga je pravi primjer gdje mi igramo svaki za sebe, no kooperacijom, odnosno postavljanjem heksagona popločavamo put svima ostalima u igri. Ja sam jedan od onih kojem paše i jedan i drugi tip, no postoji puno ljudi kojima je ova razlika u igramu možda i najbitniji dio igranja i točno označava granicu prema kojoj se ravnaju pri nabavci i igranju igara.

Možda ne postoji bitna razlika no ja bih dodao u podjelu još i azijske igre, poput Love Lettersa u kojima mi odlazimo do pobjede na američki način, preko drugih igrača no uz kooperaciju. Nešto kao fini blend tih dvaju tipova, ali većina će vjerojatno reći da ne postoji ovaj treći tip.

Ne smijemo zaboraviti niti na ugodaj kod igara. Svaka igra će stvoriti jedan, Jamaica će vam biti gusarski raj, Axis and Allies rovove drugog svjetskog rata, a Arkham Asylum poput Lovecraftovih Planina Ludila. Od svakog ćemo imati nešto što će nam poboljšati igranje no ujedno može značiti i problem jer ne voli svaki igrač tematske igre pa niti one koje će izbjegavati samo zato što posjeduju paukove među svojim figurama. Pričati o tome da je igrač napustio igru u pola zbog toga što mu je jedna od figura s kojima mora igrati zmija zvuči smiješno no događalo se. Svaki puta kada izvadimo kutiju sa igrom je pametno da se rpvo raspitamo da li su ljudi zainteresirani za neku temu. Ponekad ćete dobiti igrača samo na osnovi toga da poznaje neke elemente priče iz koje je potekla igra, a da nikada nije igrao ništa od igara na ploči osim možda Monopola ili Jenge. Primjer za takvo nešto je globalno popularni Game of Thrones, Igra Prijestolja, koja dan danas dobiva kupce diljem svijeta samo na sonovu likova i priče, makar većina kupaca nema pojma da je igra izuzetno komplikirana sa jako malo mjesta za pogrešku.

Igre sa mapama i igre sa kartama. Ta podjela je tek specijalna. Neki vole više igre sa kartama, a postoje i oni koji uopće ne vole kartice u njima. Zašto je to tako, nemam pojma, no tako je. Igre poput Bhonanze, Dragon Flamea ili Love Letters su primjeri laganih igara koje bi čak i osobe poput onih mogli igrati, no Magic The Gathering im je izuzetno odbojan, tako da imate u vidu takve stvari. Igra poput Mansions of Madness može biti dobra, na prvi pogled, igraču koji ne voli karte, no kasnije će vidjeti da je sve u kartama, a jako malo u figurama i pokretima. Tako imamo s druge strane igre gdje karte su samo minimalni kraj i nemaju nikakve specijalne tekstove kao što je Camel Cup. Igre sa mapama, tipa Twilight Struggle, Risk, itd. su igre u kojima karte znaju i jesu bitne no mapa je ona koju stalno imamo u vidnom polju. Nekada je potrebno vidjeti i taj aspekt igranja na ploči.

Danas kod nas postoji nekoliko vrsta igrača, kojima će nadjenuti nadimke, Šahist, kojega sam maloprije spomenuo, igrač koji ne voli igre na sreću i bilo kakve verzije bacanja kocke ili povlačenja nasumičnih karata će mu uništiti igru, on preferira igre kao što su: Game of Thrones (prvo izdanje), Puerto Rico, itd.; Srećko, igrač koji obožava igre na sreću, kao što su Camel Cup, Jamaica, itd.; Brzi, ne voli spore igre sa puno teksta i načina igranja, on voli Stone Age, Alien Frontiers, itd.; Komplicirani, njegove igre su uvijek dugačke sa brdo figura, pravila i kartica, što duže to bolje, primjer njegovih igara su Descent: Journeys into Darkness, Mansions of Madness, itd.; Ratni, što god da je samo da se ratuje, osvaja, ubija i prebija, njegove igre su Risk, Warrior Knights, itd.; Prilagodljivi, on igra sve igre dokle god ima društva za njih; Skupljač, on voli igre u kojima nema sukoba dokle god se nešto skuplja, njegove igre su Amazonas, Colossal Arena, itd.; Vješti, onaj koji voli precizne i napete igre u kojima jedan potez može biti sve, njegove igre su Axis and Allies, Battleship: Galaxies, itd. Mogao bih nabrojati sigurno još nekoliko grupa no ovo su mentalno skrojene grupe igrača s kojima se najčešće susrećemo.

Svaka grupa u kojoj pripadate nije loša, to je samo tip igrača što ne znači nužno da spadate u samo jednu grupu. Ovako je samo lakše odrediti s kime biste proveli poslijepodne, jednu partiju ili ne biste uopće. Jer vrijeme je dragocjeno, zašto ga provesti s nekime tko će vam pokvariti vašu zabavu ili vašu igru.

Ako igrate u zajednici kao našoj od nekih dvadesetak ljudi morate biti svjesni mentaliteta svakog od svojih igrača jer neće svi biti za igranje Zombie igara niti će svako biti za skupljanje repova jednoroga u duginim bojama. Tako da svaku puta kada igrate nekoliko osoba radi kompromis. To je jako bitno, jer time održavate harmoniju dok vam grupa ne naraste.

Dakako postoje mnoge teme kojima možemo pristupiti dok pričamo o mentalitetu igrača, koliko on brzo može podnijeti gubljenje, posebno kod igara gdje jedan igrač može relativno rano steći prividnu prednost dok ostalo kaskaju, da li će onda jedan igrač početi namjerno "trollati" i htjeti završiti što prije, "jer nema smisla više igrati"? Kratka je granica između "trollanja" i dakako onih sa legitimnim izborom da odustanu od igranja. Najgori je problem odustajanje od igre kod većine igrača, jer time uništavaju zabavu onima koji je igraju samo radi igre, koji znaju da ne moraju pobjediti da bi se zabavili ili pak uništavaju šansu onima koji još mogu pobjediti. Čak sam i ja sam nekoliko puta tako nešto napravio i ne ponosim se sa time. "Predaja" ne mora biti nužno izbor posebno ako svi igramo igru koja traje nekoliko sati i onda kada shvatimo da nećemo pobjediti uništimo igru ostalih četvero koji misle da mogu pobjediti.

# CHAT NOIR

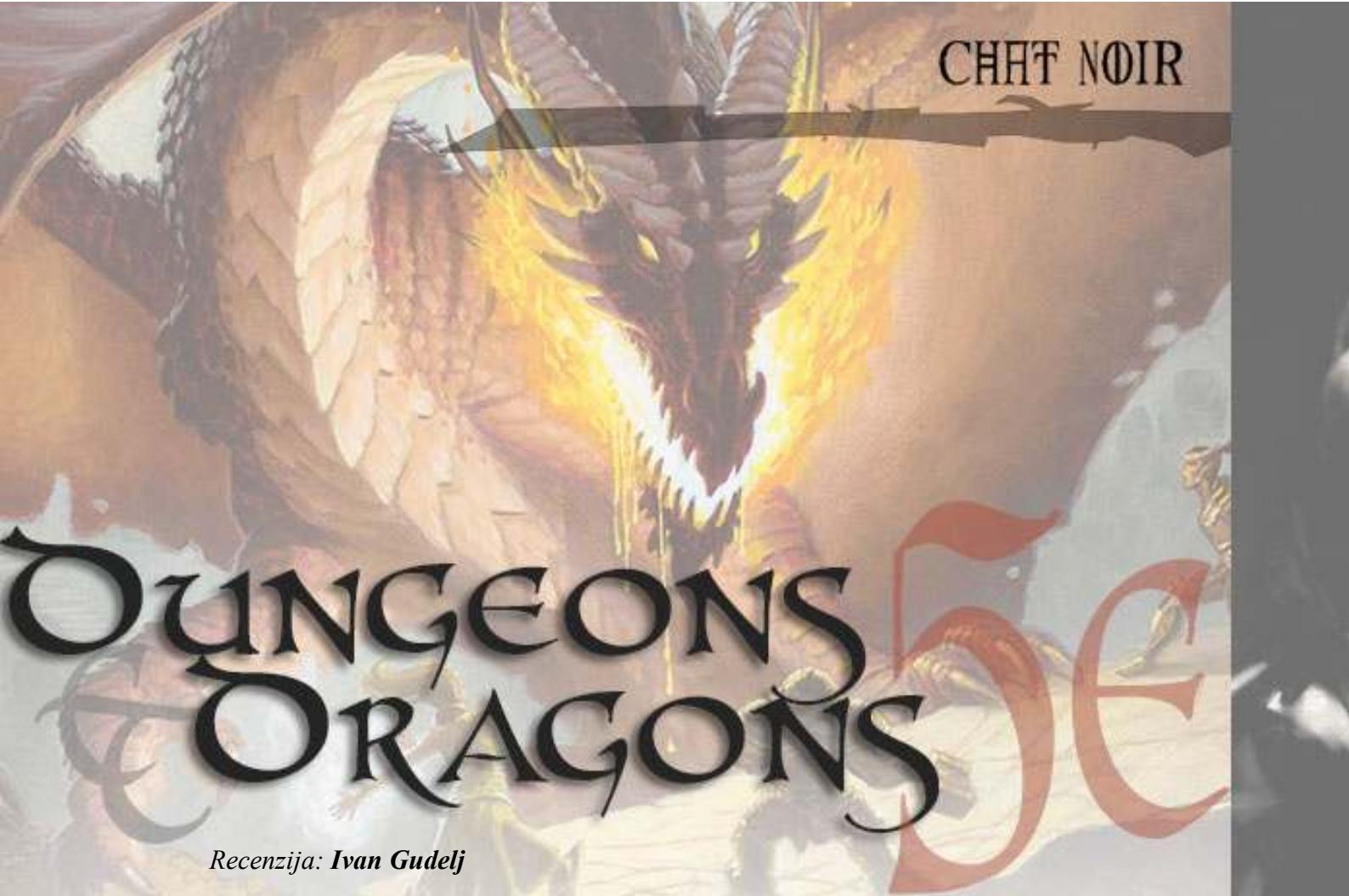


Drugi problemi su odugovlačenje koje nekada zaista je nepotrebno u igrama kada jedan od onih Vještih igra jednu igru sa Brzim. To su nekompatibilne osobe koje mogu odigrati jednu do dvije igre zajedno no kad tad će nastati konflikt zbog toga što jedna strana "odugovlači" dok pak druga igra "glupo". Naravno, moramo uzeti u obzir tu još i različiti pristup nastanku svake igre. Rizik kao igra je izuzetno jednostavna no igra je konfliktna sama po sebi i onda ako još imate ljude koji će vam zapamtiti svaku invaziju na svoj teren i vratiti trostruko u sljedeće dvije igre, vrlo je pametno, znati izabrati grupu ljudi za igranje.

Postoje još i ljudi koji kukaju. kada oni igraju sa vama to vam je kao da je cijeli svijet na njihovim leđima i sada oni igraju ovu igru ne da se zabave sa vama nego zato što im je teška sudska dodijelila ovaj glomazni zadatak. Pa onda slijedi kuknjava ako dobiju manje na kocki od vas, pa ako dobiju neku kartu koja im baš sada ne paše, ap ako globalni event nacilja i njih, itd. Nema veze što nisu pročitali sva pravila i ne znaju da postoji više kartica od te prve tri koje su dobili, te da ne znači da je kocka namještena ili da neko ima odnosno nema sreće. Sa takvima je najbolje igrati igre u kojima nema sreće ili ti nasumičnog faktora jer ćete požaliti što ste ih upitali da igraju sa vama.

Izbor igre je jako bitan no po mom mišljenju pri izboru igre imajte na umu s kime želite igrati i poredajte ih u grupe koje sam naveo. Tada ćete imati jasnu sliku što izbjegavati i što češće pokušavati. Jer kada igrate igre, ne želite mjenjati ljude nego se zabaviti.





# DUNGEONS & DRAGONS

Recenzija: **Ivan Gudelj**

Nakon višegodišnjeg pričanja o resetiranju edicija, Wizard of the Coast je konačno to i napravio. No, prije nego što nastavim sa recenzijom jedan disclaimer. Zbog određene matorosti i lijenosći autora, neke pojmove jednostavno neću prevoditi na hrvatski jezik; jednostavno ne vidim smisla u tome, a i većina ljudi koji čitaju ovaj članak bi bez nekih većih problema trebali razumijeti na što se odnose. Ukoliko nekome to smeta, žao mi je što vam se ne prevodi 4-5 riječi koje, iako postoje u hrvatskom riječniku, jednostavno ubijaju smisao i kontekst tih riječi. Da ne spominjem kako mi smiješno zvuči govoriti "nanosim ti štetu" - to sam već napravio čitatelju samim time što sam napisao članak i dotični ga čita, to ni ne bih trebao posebno naglašavati.

A sada nastavak. Prva knjiga je izašla 18.8. ove godine, dio je core rulebook seta, većini poznata kao Player's handbook. Ostale knjige su izašle 30.9 (Monster's manual) i 9.12 (Dungeon's Master Guide). Pošto se o D&D-u može puno pričati, taj cijeli dio će preskočiti, pa će samo iznijeti svoje mišljenje o onome što sam do sada imao priliku pročitati.

## ZAŠTO BAŠ 5TH ED?

Jednostavno. Nešto novo, nešto divlje.

Uredu, kako ne bi ostalo samo na tome, istina je da nakon nekog vremena jednostavno ljudi trebaju nove izazove. Nastavak svijeta, nove avanture itd. Često zna biti zanimljivo što su kreatori jedne od najpopularnijih društvenih igara zamislili kao nastavak. Ne mora nam se uvijek sviđati, ali zanimljivo je istražiti i vidjeti.

Isto tako, nakon čitanja 4th ED-a, nekako sam ostao poprilično razočaran. Previše približavanja online generaciji i gubitak te neke čari. Rezultat tome je bio nastanak Pathfindera, koji opet ima neke svoje filozofije. Ukratko, trebao im je reset franšize. Isto tako 3.5ED je bila zabavna, ali poprilično neizbalansirana i kompleksna za uvodenje novih ljudi. Neki bi se složili da to tako i treba biti, pa da se iskorijene ljudi kojima nije stalo do učenja, razmišljanja. Isto tako ne znam niti jednu osobu koja radi preko 60+ sati tjedno da mu je do učenja više knjiga pravila samo da bi se možda jednom mjesечно ili tjedno zabavio sa društvom na par sati.

## **OK, KADA JE VEĆ TOLIKO BRANIŠ, PO ČEMU JE TAKO SJAJNA?**

Nije sjajna niti savršena. Ova edicija, kao i sve druge, je drugačija. Nekima će biti bolja i zabavnija, neki će se nostalgično sjećati kako napucati neki skill, combat itd. i biti bogovi i batine (ah, kad se sjetim mog malog gargoyle-a koji je išao okolo grickati i grebatи i mog wizarda koji je imao plan osnovati extraplanarni bordel, nekako mi bude toplo oko srca). Nego da nastavim prije nego što odem u ulicu sjećanja. Sveukupno edicija djeluje puno jednostavnija od starijih izdanja, ali opet dovoljno kompleksnija i različitija od 4th E tako da nisu svi likovi identične kopije.

## **MEHANIKA, KAKO SE ŠTO PONAŠA?**

Sistem je i dalje d20. Sve se vrti oko te čarobne kockice, sa iznimkom od par detalja kao što su hit points, damage i duration nekih stvari. Znači bacate kocku koja ima brojceve od 1 do 20, sa određenim bonusima i gledate da li ste probili nečiji DC (Difficulty Check), AC (Armor Class) ili nešto deseto. To se događa kada god pokušavate napraviti neku radnju koja nema automatski uspjeh ili neuspjeh. Neke od njih su napadanje, castanje spellova, penjanje po planini dok te napucavaju goblini, nagovaranje stražara da te pusti u odaje princeze da ju otmeš (ili iživiš neke svoje perverzne maštarije) itd.

U osnovi sustav je iznimno jednostavan. Pokraj d20 kocke, eventualno imate proficiency bonus na koji dodajete i ability score. I to je to. Neki spellovi i bard songovi mogu vam pomoći, ali uglavnom je to to. Jednostavno, direktno, bez puno filozofiranja.

## **PO ČEMU JE MEHANIKA RAZLIČITA U ODNOSU NA PRETHODNE EDICIJE?**

Zapravo, sa iznimkom od prethodnih edicija, gdje je igrač morao odlučivati za skoro svaki aspekt svog lika dok ga razvija, u 5thE to je sve mainstreamano. Znači, proficiency bonus je svakom isti i jednak se odnosi bez obzira što vi igrali. Igraš Fightera sa snagom 18? Kada zbrojiš te osnovne bonuse, bonus na napad na 20-tom lvl-u je i dalje 10. Igraš Wizarda sa snagom 18? Imaš jednaki bonus na to-hit kao i fighter. Nema razlike. Ista stvar sa skill-ovima, savevovima. Sve je to manje više jednak. U čemu je onda štos? Pa ti proficiency bonus se dodaje samo na stvari s kojima je tvoja rasa/klasa dobra. Zašto wizard neće biti toliko dobar u borbi kao fighter iako imaju isti bonus? Pa jednostavno, fighter dobiva druge stvari koji mu tu pomažu, kao što taj bonus dodaje i kada koristi greatsword, što wizard nema. Stilovi koji mu daju bolji damage kada vitla ta oružja, dodatne napade u rundi, taktičke manevre... i tako dalje. Pored toga, uvedena je jedna novina kod tog d20 sistema koja daje dodatnu razliku između dva lika. Advantage/Disadvantage. I u jednom i u drugom slučaju bacaš dvije d20ice. S tim da kada imаш advantage uzimaš veći od 2 rolla, a ako imаш disadvantage uzimaš manji od 2 roll-a. Pa ako želiš igrati halfling wizarda koji vitla greatswordom, budi spreman na to da nemaš proficiency bonus i imаш disadvantage. Znači bacaš dvije 20-ice, uzimaš manji od dva rolla i dodaješ samo svoj strength. Čestitam, dokazao si zašto se tako bore samo siledžije koji su preglupi i prelijeni sa korištenje spellova. Zato što si ti bio preglup i prelijen za naučiti koristiti ogromne mačeve.

Ukratko, mehaniku su za učenje znatno skratili i pojednostavili. Razlike nastaju isključivo po rasama i klasama kakvog si lika zamislite i to je to.

## **KLASE, RASE, SKILLOVI?**

Ovako, kada pravite lika, birate njegovu rasu i klasu. Rase, kao što samo ime govori, jeste rasna opredjeljenost. U PHB-u (Player's Handbook) dolaze core rase koje su se nalazile i u prethodnim edicijama: Human, Half-Elf, Half-Orc, Elf, Halfling, Dwarf, Gnome, Dragonborn, Tiefling. Sve imaju neke svoje posebnosti i nedostatke. Osim humana, njega svi vole i mrze.

Ukoliko ste igrali starije edicije, svaka rasa je imala penale na stat. Sada više toga nema, sve rase imaju isključivo bonuse. Biranjem podrase (obavezno je) imate i neke dodatne bonuse. Čisto da malo začini lika. Za specifične detalje, samo pročitajte malo knjigu.

Nakon biranja mamice i taticе, birate što ste radili u životu do ovog trenutka. Odnosno profesionalnu okupaciju. PHB nudi 12 osnovnih klasa: Barbarian, Bard, Cleric, Druid, Fighter, Monk, Paladin, Ranger, Rogue, Sorcerer, Wizard i Warlock. Neću ići u detalje koja klasa radi što, to zaigrajte pa vidite sami. Što se tiče ostalog, klasa vam određuje hit pointe po lvl-u, skill-ove i oružja na koje vam ide proficiency bonus i na koje save-vove vam idu ti bonusi, i naravno spellovi. Odmah da i razjasnim neke stvari starosjediocima. Sve klase sada imaju 1 ili maksimalno 2 relevantna stava vezano isključivo za njihovu klasu, ne uključujući konstituciju. Isto tako, inteligencija više ne utječe ni na što. Ni na dodatne jezike ni na dodatne skillove. Kada je u pitanju min max, gledate isključivo to. Ne treba više razmišljati da li staviti neki veći stat u int zato što misliš da ti trebaju dodatni skillovi. Čemu onda uopće stavljati u druge statove? Jednostavno. Zbog skill-ova i save-ova. I dalje određeni skill-ovi zahtjevaju određeni stat. Želiš se popeti, a nemaš athletics ni strength? Šteta. Wizard ti baca spell koji zahtjeva Int save a tebi inteligencija 6? Budi spreman da ćeš mu biti potrčko. Jednostavno, svi stat-ovi su bitni. Neki malo više neki malo manje.

Pokraj biranja core rase, tijekom leveliranja će se ponuditi izbor stila ili specijalizacije. Te specijalizacije zapravo predstavljaju nešto što je starijim generacijama poznato kao Prestige Class. Odnosno uža specijalizacija za određene klase. U jedno ruku je to dobro, jer pojednostavljuje sustav pa se igrači mogu više orijentirati na priču. Osobno mi je bio draži otvoreni pristup 3.5E, gdje su bili potrebni jedino određeni uvjeti ispunjeni da bi nešto postao, a kako ćeš doći do njih je tvoj izbor. Sada je to sve vezano direktno uz samu klasu.

Skillovi su zapravo jednostavnji. Ovisno o klasi imaš pristup određenom setu skillova i koliko tih skillova možeš izabrati da budeš proficient u njima, tj. na koliko njih dodaješ proficiency bonus. I to je to. U redu, imaš i svoj background koji ti možda može dati dodatne skillove ili dodatni izbor skillova. I rasa isto. I DM ako imaš jako lijepo okice ili radiš usluge ispod stola. Za one koje zanima, općenito skillova ima daleko manje nego u prethodnim edicijama. Nije da ima manje radnji sa njima, nego su jednostavno grupirani. Slično kao što je to napravljeno u 4th E i ADnD (2nd E).

## **NEŠTO ZA KRAJ?**

Konačno je i to došlo.

Nakon čitanja PHB-a, mogu reći da sa određenom dozom uzbuđenja očekujem ostale knjige u svojoj kolekciji. Ako ništa, onda da vidim kako cijela edicija izgleda u kompletu. Do sada nisam razočaran edicijom, stvar djeluje solidno. Malo mi je žao što nema više toliko razmišljanja oko razvoja lika, jer sam volio otvorenost 3.5E. Stvarno se moglo svašta napraviti, ali to sam onda opet ja.

Djeluje kao da pokušavaju staviti veći naglasak na priču, a manje na brojeve. I to možda ispadne jako dobro, no jedan mali dio mene će plakati što više neće biti potrebe za kalkulatorom u određenim trenucima i vikanju kao nasred tržnice: ja ti dajem +1 od spella, imaš +2 od flanka, ne zaboravi da imaš još +2 od charge akcije..., svim drugima djeluje kao da će edicija biti zabavna.

# CALL OF CTHULHU *7th edition*

*Recenzija: Mario Pastuović*

U redu, dosta herojskog preseravanja iz prethodne recenzije. Svi ionako dobro znamo da nije bitno da li je vaš lik dovoljno snažan, častan ili brz... samo treba biti brži od najsporijeg člana družine pri bijegu i pustiti prirodnoj selekciji da preuzme stvar.

Ukoliko ste jedni od onih igrača koji su prepoznali gore navedenu opasku, tada vrlo sigurno znate o čemu se ovdje radi. S druge strane, ukoliko ste se prenerazili blaćenjem svega što vam je sveto, pozivam vas da upoznate jedan drugačiji svijet od onog na koji ste navikli. Znate, onaj u kojem ćete prelijepu sirenu gađati sačmaricom, u kojem niti jedna soba nema dovoljno svjetla i u kojem dame u nevolji... pa, same su si krive, zare ne?

Sedmo izdanje najlegendarnijeg horror RPG-a svih vremena je napokon ovdje i nakon trideset godina prvi puta doživljava jedan ozbiljniji reboot. Točno koliko ozbiljan, ovisi o tome koliko ste privrženi starim pravilima. Nije nikakva tajna kako posljednja tri reizdanja Chaosiumova klasika, nisu bili odveć drastični, već su više djelovali kao mali i precizni kozmetički zahvati - što ne znači nužno da je takav pristup bio loš, nakon svega, ako ništa nije pokidano, čemu vršiti popravke? Međutim, Call of Cthulhu je baš kao i BRPS sustav često zahtjevao od Keepera i igrača nekoliko vještih improvizacija na krivinama. Primarni atributi nisu bili baš najbolje povezani međusobno, a avantura bi lako mogla usporiti ukoliko igrači padnu na ključnim skill checkovima tijekom priče. Bez obzira na resistance table, nikada nije bilo jasno definiranih odnosa prilikom sukoba i pozadinska priča među likovima bi bila problematična u početku za one likove koji nisu oduvijek bili bliski itd. Drugim riječima, rješavanje ovakvih problema često je ovisilo o Keeperovim sposobnostima stvaranja zapleta i ambijenta kako bi se izbjegle moguće kočnice tijekom sessiona. Ovi problemi s vremenom su učinili Call of Cthulhu igrom rezerviranom za poseban soj igrača. Većina zapleta bi se uvijek događala negdje u sjeni, a istražitelji bi se uglavnom morali nositi s nedostatkom informacija i donositi zaključke tek nakon što je šteta već učinjena. Ovo naravno ne znači da je igra loša, dapače, ambijent je jedna od najjačih strana ovog rpg-a, bio je i ostao njegovim zaštitnim znakom trideset godina. Jako dobra posveta djelima H. P. Lovecrafta prema čijim djelima je igra nastala, ali velika pušiona za ekipu igrača željnih malo akcije.

Pa, pogledajmo onda o kakvim promjenama je ovdje riječ.

Prva stvar koja će vam obavezno zapeti za oko, jest ta od sada imamo posla sa dvije odvojene knjige. Posebno odvojena knjiga kao vodič za igrače tzv. Player's handbook i onaj za voditelje tj. Keeper's Lore. Ove dvije knjige zajedno u sebi sadrže preko sedamstotin stranica pravila, naputaka, savjeta i primjera... u... ok, drž' te se... u punom coloru. Ovo možda nije velika vijest novim igračima ili onima koji nikada nisu niti čuli za Call of Cthulhu, međutim, nama starijim igračima ovakvo nešto je poput šoka.

Čista kozmetika, naravno, ali prokleti dobra kozmetika. Slike, tekstovi, naputci sa strane i mape odlično su napravljene i zbilja ističu ambijent po kojem je ova igra toliko poznata dodajući mu jednu novu notu. U trenutku pisanja ovog teksta, trenutno postoji samo elektroničko izdanje ovih knjiga i iskreno se nadam, da jednom kada tvrdo ukoričena izdanja ugledaju svijetlost dana, takve i ostanu. Cijeli projekt je financiran putem Kickstarter kampanje, tako da ne očekujem većih izmjena što se tiče kvalitete prezentacije. Jedino color izdanje koje smo do sada ikad imali prilike vidjeti bilo je za d20 verziju igre, što sam oduvijek smatrao gubitkom.

Ok, dakle, cijela stvar ima lijepo sličice i pravi je slatkiš za oko, međutim, kako stvari stoje ispod haube?

### **STVARANJE LIKA**

Druga stvar koja će vam zapeti za oko je nedostatak tzv. resistance tablea. Ja osobno imam jednu kopiju koja mi stoji odmah ispod korica rulebooka, i otkako vodim avanture za ovu igru, ta tablica je prva stvar koju stavljam ispred sebe. Od sada pa nadalje, većina statistika koju trebate nalazi se na character sheetu svakog lika. I tu dolazimo do onih ozbiljnijih kirurških zahvata o kojima sam ranije govorio.

Najveća izmjena u cijeloj mehanici igre, je zapravo ona vezana za pravljenje i vođenje likova. Primarni atributi poput snage, inteligencije, izgleda itd. od sada više djeluju kao skillovi. S jedne strane ima smisla, budući da Call of Cthulhu, baš kao i BRPS nije d20 sustav, već d100 (skill rollovi su prikazani pomoću postotka). Ako uzmemu u obzir nedostatak resistance tablice, logično je da će primarni atributi morati biti prevedeni s jedne skale na drugu. Međutim ovdje stvari malo trzaju. Umjesto klasičnih vrijednosti atributa (jedan jednoznamenasti ili dvoznamenasti broj, u prosjeku 11 ili 10) sada imamo po tri vrijednosti za svaki, Riječ je o postotku, njegovoj polovičnoj vrijednosti i jednoj petini. Kako bi lakše shvatili, riječ je zapravo o skill checkovima raspoređenim po težinama prepreka koje lik mora proći - lagano (puna vrijednost), komplikirano (polu vrijednosti) i teško (jedna petina vrijednosti). Ukoliko vaš lik recimo, želi razvaliti vrata, morate napraviti strength check u postocima (isto kao i kod skillova, rezultat bacanja mora biti jednak ili ispod vrijednosti atributa). Drugim riječima, polovica i petina vrijednosti nisu ništa drugo nego samo penali na vaš roll check. Ovo je ujedno dobra stvar, ali i loša.

Ressistance table je dodavao više varijacija među tipovima prepreka, dok ih nova mehanika pojednostavljuje. Ne znam da li je riječ o nekom trendu, ali Call of Cthulhu nije jedina igra koja je prošla kroz slične izmjene. Većina izdavača rpg igara vratila se jednostavnijim mehanikama. Baš kao što je i slučaj kod D&D-a ovakav pristup bi se mogao svidjeti novijoj generaciji igrača, ali što je s onim starijima? Nikakav problem, zapravo atributi uvijek i jesu bili postoci, samo što je taj postotak uvijek bio prikazan preko sekundarnih atributa (luck, idea, itd.). Prilikom pravljenja likova, na raspolaganju su vam dva načina određivanja primarnih atributa: rollovima (stari način 3d6, 2d6 +6 itd.) ili raspodjelom bodova. Izmjena sama po sebi nije toliko drastična koliko djeluje na prvi pogled.

Koliko god mehanika bila pojednostavljena, ipak je i detaljnija u nekim stvarima nego do sada. Detalji o dobu vašeg lika nisu samo šminka radi pozadinske priče, dob će utjecati na kretanje, reflekse i izgled vašeg lika, pa čak i njegovo duševno stanje (o tome malo kasnije). Pozadinska priča vašeg lika je u novoj verziji povezana direktno s mehanikom, skillovi (vještine) vašeg lika nisu samo rezultat Education atributa kao prije, već ovise o ostalim atributima, zanimanju (neka zanimanja utječu i na karakteristike lika) i sl. Ova mehanika nije strana, naime, bila je tu i ranije, ali nikada nije bila ispolirana do ove razine detalja kao sada. Ok, iskreno, malo je problematično biti stari knjižničar u ovoj igri, pogotovo ako u obzir uzmete i nova combat pravila, međutim, ovo ne mora nužno biti loša stvar. Razmislite na trenutak, stari profesor u trećoj dobi neće baš previše trčati ili skakati. Da li je takav lik uzbudljiviji za igrati za razliku od neke devetnaestogodišnje atletičarke, ovisi o osobnom ukusu, ali izbor je svejedno stavljen na raspolaganje.

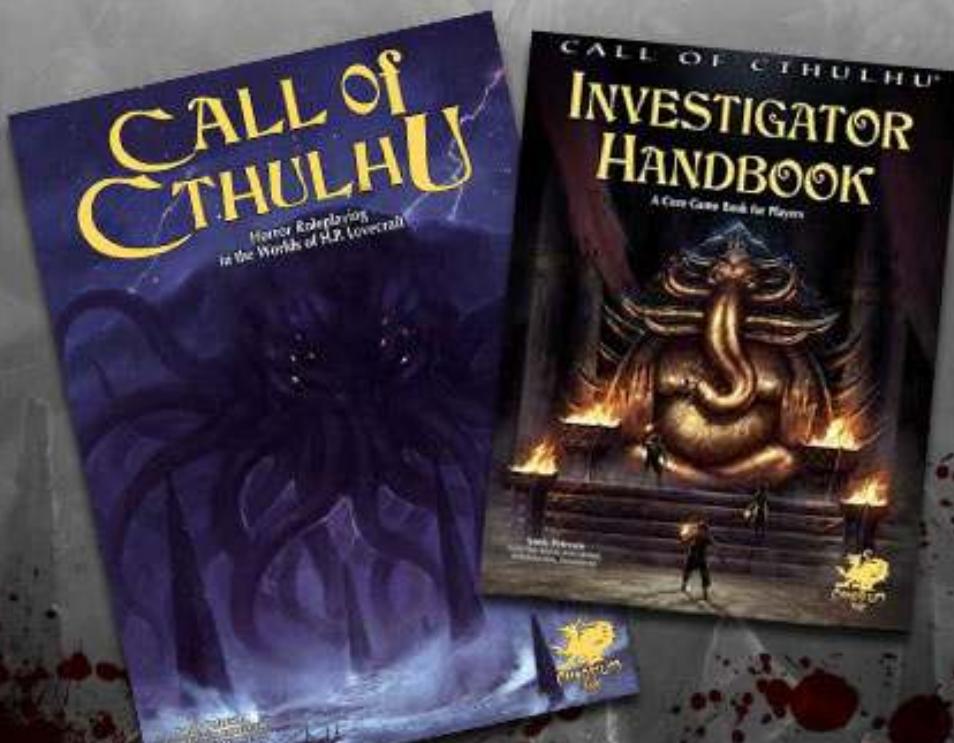
## AKCIJA AKCIJA AKCIJA

Ah, već mogu zamisliti starije igrače kako dobivaju osip po koži na spomen ovih riječi. Ne brinite, nije ono što mislite. I dalje je riječ o igri koja posvećuje dvadeset stranica na combat pravila, i preko pedeset stranica na mentalne bolesti... dodajte tome i dvadeset stranica novih pravila posvećenih bježanju.

Evo o čemu je riječ.

Nema sumnje kako je Chaosium, kao i svi ostali izdavači, suočen s problemom privlačenja nove online generacije. Međutim, ovo je i dalje isti onaj svijet u kojem su obični ljudi uglavnom, bezopasni ili ako baš hoćete bespomoćni. Zbog toga nova edicija nije bacila naglasak na kretanje ili borbu, već nam je samo ponuđena opcija ukoliko do takvih situacija i dođe. Chase rules, tj. onih dvadesetak stranica posvećenih bjež... taktičkom povlačenju (da nazovimo to tako) u suštini samo nude mehaničko rješenje za tipični klišej koji nije stran niti jednom klasičnom horroru, bježanju od čudovišta. Na taj način, izdavači samo pokušavaju uvesti neku vrstu pravila kojom bi takve situacije bile jasnije i jednostavnije (bježanje je predstavljeno nizom točkica na papiru, ili pomoću figurica na mapi) za igrače i Keepere. Ukoliko pročitate Keeper's Lore, primjetit ćete da je većina pravila opisana opcionalno, npr. "možete" umjesto "morate". Skoro niti jedna od novih izmjena nije apsolutna, već nam je samo ponuđena na izbor. Drugim riječima, ukoliko imate ekipu igrača koji probleme rađe rješavaju provajivanjem u crkve s napunjениm puškama umjesto da provode noći po knjižnicama, sada imate jasniju mehaniku koja je tu da vam pomogne. Ovo ne znači da je igra izgubila na ambijentu ili misteriji, dapače, setting je i dalje jednako poguban za likove kao što je bio ukoliko igrači nisu pažljivi.

Onih preostalih dvjesto stranica player's handbooka je najviše posvećeno savjetima kako igrati likove, detaljima od svijetu dvadesetih godina, suočenja s užasima itd. Kao primjer jednog teamplaya player's handbook u sebi sadrži i Lovecraftovu priču Dunwich Horror. Ovo je nešto što su mnogi zamjerili, budući da je tradicionalno uz pravila uvijek išla priča Call of Cthulhu prema kojoj je i igra dobila ime. Iako vrlo atmosferična, Call of Cthulhu nije priča o timu istražitelja, dok Dunwich Horror jest i osobno ju smatram puno boljim izborom. Uostalom... koliko kopija jedno te iste priče možete imati? Jedan dio posvećen je i opširnom opisu tajnih društava, ovo je predviđeno za lakši početak avantura (npr. prepostavlja se da su likovi koje igrači igraju, članovi jednog od tajnih društava) - malo vuče na nešto što bi obično napravio Fantasy Flight Games (npr. Fireborn, Call of Cthulhu Black Sun), međutim ovo je ostavljeno kao dodatna opcija.



**PUSHES AND PENALTIES**

Svatko tko je ikada vodio bilo kakvu ekipu igrača naletio je na onaj tipičan problem gdje igrač padne na roll checku i želi probati ponovno. U teoriji, može ponavljati rollove koliko ga volja dok ne prijeđe prepreku. Upravo tome služe pushevi. Najjednostavnije za objasniti push pravila bilo bi kako je riječ o penalima na svaki ponovljeni roll koji igrač ne prođe. Kako igrač ponavlja rollove (tj. pusha roll nakon neuspjeha), tako se šanse za uspjeh smanjuju, a kazne za neuspjeh postaju gore za njegova lika. Ovo je nešto što je do sada bilo samo nepisano pravilo i obično je ovisilo o dogovoru između igrača i Keepera. Baš kao što je riječ o chase pravilima, i ovdje govorimo samo o mehanici koja je tu da neke stvari postanu jednostavnije i da ne koče napredak priče. Pravila za penalty rollove od strane Keepera su ovdje malo komplikiranjija, i zbilja bacaju mrlju na renovirana pojednostavljena pravila. Zapravo, mogu se kladiti da će mnogi ili potpuno ih zaobići, ili posegnuti za starim pravilima. Stvar treba malo navikavanja.

**ZAKLJUČAK**

Kad se sve zbroji sedmo izdanje Call of Cthulhu me uistinu iznenadilo. Osobno nemam ništa protiv par izmjena na character sheetu, definitivno pohvaljujem doslovno tonu dodatnog materijala za Keepere i igrače. U cijelom paketu dolaze i dvije avanture. Tradicionalno, stare edicije bi imale Haunted House avanturu koja je ovog puta zamjenjena sa dvije nove. Po jedna za svaku vrstu igrača, s primjerima, naputcima i odlomcima teksta.

Igra je i dalje uglavnom kakva je i bila, ovdje nije riječ o nekoj drastičnoj promjeni kao što je bila s recimo Wizardsovim D&D 4ED. Bez problema možete uzeti bilo koju avanturu iz naftalina i igrati ju prema novim pravilima. Većina izmjena je ionako opcionalna. Da se razumijemo, Call of Cthulhu je rpg koji je težinu uvijek stavljao na priču i ambijent, a manje na striktna pravila. U svakom slučaju, Chaosium prema običaju nudi besplatnu verziju quickstart pravila na službenim stranicama, pa konačnu presudu možete donijeti sami. U najmanju ruku, ukoliko ste novi igrač i ukoliko vam ovaj svijet nije poznat, sedamstotstranica možda djeluje previše za neku početničku igru, ali nedajte se zastrašiti (to dolazi tijekom igre).



# CHRIS WOODING TALES OF KETTY JAY

*Recenzija: Slaven Karakaš*

Kako bismo bolje upražnjavali našu dosadnu svakodnevnicu nego sa dobrom knjigom. Chris Wooding sa svojim serijalom od četiri knjige nam je ne samo ispunio vrijeme sa kvalitetnim sadržajem nego i zabavom o kojoj možemo pričati mjesecima poslije.

Cijeli serijal je smješten u svijetu steampunk žanra gdje vam na nebu haraju nebeski gusari u svojim letećim parnim brodovima, gdje zombie demoni ubijaju i veliki rat se spremi između država. Po meni sam pojam gusara u steampunku pomješanih sa letećim strojevima je dovoljan da se upustim u čitanje. No postoji jedan veliki detalj koji čini cijeli serijal toliko fantastičan i da trebate odmah otići do najbliže knjižare i kupiti sva četiri dijela. Taj detalj je posada.

Posada na brodu Ketty Jay je puna ljudi koji su izgubili nešto u svom životu, nešto što ih čini bliskima i ranjivima, nešto sa čime se možemo poistovjetiti. Njihova posada me jako podsjeća na neprežaljenju i voljenu TV seriju Firefly. Kapetani su Bon Vivanti, osobe pune duha i tamne prošlosti, posada je splet okolnosti i divljeg vremena u kojem se nalaze, od pilota potresenih ratom i užasima oko njih do doktora koji je napustio ugodnu praksu zbog problema sa alkoholom i još ponekim sitnicama. Svaki od likova je detaljno odraden i u njima možete prepoznati sve ono što nas čini ljudima. Ti likovi rade greške, oni rade loše stvari i dobre stvari, sve u svrhu preživljavanja. Kao i danas u našoj sadašnjici gdje je teško pronaći posao i njima je jednak teško i onda su odlučili pristupiti poslovima koji su s druge strane zakona da bi preživjeli.

Četiri knjige: Retribution Falls, The Black Lung Captain, The Iron Jackal i The Ace of Skulls će vam ponuditi sve što od jedne avanture želite. Dramu, akciju, triler i komediju. Iako steampunk polako počinje ulaziti u mainstream znanstvene fantastike, dan danas ovakve knjige neće leći svima jer nisu knjige o herojima, to nisu likovi koji brane neku državu, neki sveti predmet ili pokušavaju se popeti na najviši vrh neke planine zbog slave. Oni nisu osobe koje će bacati dramu na status u društvu, oni pokušavaju preživjeti u okrutnom svijetu i to čine sa stilom. Taj stil nije doduše Bog zna što, no ponekad je uspješan.

Kapetan Darien Frey je osoba puna mračnih detalja iz prošlosti i ujedno jedan od onih koji će vam se odmah pri prvom čitanju svidjeti ili ćete baciti knjigu iz ruke. Nije lako suošjećati sa osobom koja ima više mana nego vrlina pa ipak pokušava izvući kraj sa krajem i kojem je stalo do njegovog broda možda i više nego do bilo koga drugog.

Stil pisanja je brz, jednostavan i lagano ćete prijeći sa strane na stranu dokle god imate na umu da nije veledjelo moderne književnosti nego jedan izuzetan splet savršenog stava prema životu i ljudi koji u

stvarnosti neće skakati pred auto da bi spasili drugu osobu, takve stvari u filmovima izgledaju odlično, no budite iskreni, u takvim situacijama samo najhrabriji od nas neće ostati sleđeni u trenutku.

Da bi otkrili sve detalje svijeta u kojem se nalaze knjige morati ćete pročitati sve četiri knjige. Čitati samo jednu ili dvije samo će vam zagorčati život. Svaka knjiga donosi jednak broj pitanja koliko daje odgovora i samo je pitanje vremena kada će nastati još koja knjiga u tom svijetu. Sam serijal je završio baš kako treba i kada sa tugom odložite zadnju knjigu kao da gubite prijatelja. Ja sam još danima poslije razmišljao o kraju jedne serije, kraju puta koji smo prošli zajedno, posada broda Ketty Jay i ja, te kako sada naći nešto što će mi jednako podići duh i pokazati da postoji način da se pređu sve poteškoće, koliko god nam se život činio teškim.

Prelaziti preko likova i njihovih karakternih mana bi bilo vrijedanje serijala jer ne vidim razlog zašto vam uništiti makar i jedan trenutak spoznaje koji vam može nuditi iznenadenje, jer vjerujte biti će iznenadenja. Svaki, ali baš svaki član posade je jedinstven, pa čak i bijeli mačak Slag ima svoje trenutke po kojima ćete zavoljeti tu bešiju.

Postoje stvari koje će smetati, posebno onima koji su religijski zatvoreniji, knjiga je napisana da bude dio realnog svijeta, koliko god bio izmišljen, i samim time postojat će stvari koje će ako na ništa drugo podsjećati na ispiranje umova i inkviziciju. Imajte na umu, mi pričamo o sivome svijetu gdje je granica između dobra i zla jako, ali baš jako tanka i kao takva imat će posljedice za sve koji misle da je grijeh granica koja je lagana za odrediti. Sam dio o Maneovima i Awakenerima je živ i posve stvaran i koliko god čitali takve stvari, možemo se uživiti, jer takve stvari u prošlosti su se događale, samo na drugačiji način.

Knjige će vam dati duh avanture u ruke, dati će vam osjećaj da svijet nije zatvoren globus nego živ i stvaran sa puno ranjivih heroja i nevjerojatnih tragedija. Kada pročitate sve četiri knjige imati ćete osjećaj zadovoljstva i dobro potrošenog vremena, a što je to ako ne najljepša nagrada kojoj se možete nadati.



Piše: Ana Bortić

# GOODREADS

Zastupljenost svjetske fantastične književnosti na hrvatskom tržištu knjiga očekivano je u zaostatku od recentnih hitova i noviteta. Prema Goodreads stranici koja predstavlja primjer socijalne katalogizacije i druženja kada je u pitanju ljubav prema knjizi za 2014 godinu izglasana su najbolja nova izdanja prema kategorijama.

Rezultati su slijedeći:

## Kategorija fantastika

1	<i>The Book of Life (All Souls Trilogy 3)</i> Deborah Harkness
2	<i>Words of Radiance (The Stormlight Archive 2)</i> Brandon Sanderson
3	<i>Skin Game (Dresden Files 15)</i> Jim Butcher
4	<i>The Slow Regard of Silent Things (Kingkiller Chronicle Novella)</i> Patrick Rothfuss
5	<i>The Magician's Land (The Magicians 3)</i> Lev Grossman
6	<i>Night Broken (Mercy Thompson 8)</i> Patricia Briggs
7	<i>Up From the Grave (Night Huntress 7)</i> Jeaniene Frost
8	<i>The Witch With No Name (The Hollows 13)</i> Kim Harrison
9	<i>Magic Breaks (Kate Daniels 7)</i> Ilona Andrews
10	<i>City of Stairs</i> Robert Jackson Bennett
11	<i>Prince of Fools (The Red Queen's War 1)</i> Mark Lawrence
12	<i>The Broken Eye (Lightbringer 3)</i> Brent Weeks
13	<i>The Queen of the Tearling (The Queen of the Tearling 1)</i> Erika Johansen
14	<i>Fool's Assassin (The Fitz and the Fool 1)</i> Robin Hobb
15	<i>Murder of Crows (The Others 2)</i> Anne Bishop
16	<i>The Goblin Emperor</i> Katherine Addison
17	<i>The Emperor's Blade (The Chronicle of the Unhewn Throne 1)</i> Brian Staveley
18	<i>Shattered (Iron Druid Chronicles 7)</i> Kevin Hearne
19	<i>Tower Lord (Raven's Shadow 2)</i> Anthony Ryan
20	<i>Traitor's Blade (Greatcoats 1)</i> Sebastien de Castell

## Kategorija znanstvena fantastika

<i>The Martian</i> Andy Weir
<i>Lock in</i> John Scalzi
<i>Sand Omnibus (Sand 1-5)</i> Hugh Howey
<i>The First Fifteen Lives of Harry August</i> Claire North
<i>The Long Mars (The Long Earth 3)</i> Terry Pratchett, Stephen Baxter
<i>Annihilation (Southern Reach Trilogy 1)</i> Jeff VanderMeer
<i>Apolonia</i> Jamie Macguire
<i>Influx</i> Daniel Suarez
<i>California</i> Edan Lepucki
<i>Earth Awakens (The first Formic War 3)</i> Orson Scott Card
<i>The Flight of the Silvers (Silvers 1)</i> Daniel Price
<i>Ancillary Sword (Imperial Radch 2)</i> Ann Leckie
<i>Cibola Burn (Expanse 4)</i> James C.A. Corey
<i>Haven's Queen (Paradox 3)</i> Rachel Bach
<i>A Better World (Brilliance Saga 2)</i> Marcus Sakey
<i>World of Trouble (The Last Policeman 3)</i> Ben H. Winters
<i>Out of the Black (Odyssey One 4)</i> Evan Currie
<i>The Honor You Call Us (Man of War 1)</i> H. Paul Honsinger
<i>Hollow World</i> Michael J. Sullivan
<i>Lines of Departure (Frontlines 2)</i> Marko Kloos

Razlog zašto prenosimo oba popisa u cijelosti je sljedeći. Ovo su favoriti čitatelja fantastike i znanstvene fantastike za 2014 godinu. Radi se o čitateljima s engleskog govornog područja ili čitateljima koji čitaju na engleskom. Na obje liste nalaze se gotovo isključivo književni serijali od kojih su samo par noviteta. Uzmemli u obzir da ih većina izlazi već nekoliko godina dolazimo do porazne činjenice da je od navedenih autora većina nepoznata hrvatskim čitateljima. Od svih navedenih autora na hrvatski jezik je prevodena tek četvrtina i to neki za djela koja nisu dio fantastične književnosti (za primjer navodimo Jamie Macguire koja je u izdanju Fokus komunikacija hrvatskim čitateljima poznata kao autorica knjiga Divna propast i Prava propast reklamiranim kao štiva za ljubitelje serijala Pedeset nijansi sive). Većina ovih autora nikada neće biti prevedena na hrvatski jezik jednako kao što hrvatski čitatelji nikada neće čitati većinu autora koji pišu fantastičnu ili znanstveno-fantastičnu književnost na nekim drugim stranim jezicima.

Od navedenih djela s obje liste samo je jedna prevedena na hrvatski.

U izdanju Frakture izašla je u listopadu „Knjiga Života“ autorice Deborah Harkness. Radi se o trećem i finalnom dijelu serijala, a Frakturna je na ovogodišnji Interliber uspjela dovesti i autoricu kao gosta.

Dok će neki možda frknuti nosom na ovaj primjer fantastične literature, jer radi se o takozvanoj urbanoj fantastici s vampirima, vješticama te ponešto romantike; ovo je ipak jedan od najzastupljenijih podžanrova omiljenih kod čitatelja. Urbana fantastika na hrvatskom jeziku svodi se na površno kategoriziranu erotiku s primjerom jeftinih izdanja Bratstva crnog bodeža ili pak tinejdžerskih uradaka poput Vampirskih dnevnika. UF serijali poput Dresden Files, Iron Druid Chronicles ili pak Mercy Thompson vjerojatno nikada neće progovoriti hrvatskim jezikom.

Od ostalih na hrvatskom jeziku možda možemo očekivati Lev Grossmana, ako se V.B.Z. izdavač smiluje i nastavi s izdavanjem (Prvi dio Madioničari izašao je 2010.) Isto vrijedi za Patricka Rothfussa od kojeg je Algoritam izdao prvi nastavak serijala Kronike Kraljosjeka, a za novelu koja je na ovom popisu šanse su jako male.

Prema nekakvim afinitetima i popularnosti najbolje šanse za objavu od ostalih navedenih imaju: The Martian – Andy Weir i možda Lock in – John Scalzi. John Scalzi sa svojim romanom Rat jednog starca u pripremi je od strane Algoritma već neko vrijeme i ako je suditi prema dosadašnjim Algoritmovim trendovima kada su naslovi u pripremi u pitanju, datum izlaska ne mora biti određen još par godina.

Sudeći prema sve većoj zastupljenosti fantastične i znanstveno-fantastične literature u obliku kino hitova ili pak televizijskih ekranizacija fantastika je danas unosnija nego ikada dosada. Stoga hrvatskoj izdavačkoj sceni ne bi škodilo popratiti svjetske trendove na polju noviteta fantastičnih žanrova.

Budući da je reklama za književna djela u Hrvatskoj rijetka pojava, smatramo da ljubiteljima fantastične i znanstveno-fantastične literature ne treba nedostajati inicijative za predlaganjima i potražnjom novijih naslova i autora voljenog žanra. Pozdravljamo sve izdavače, prevoditelje, suradnike i čitatelje koji prate fantastičnu i znanstveno-fantastičnu literaturu i nadamo se budućim izdanjima.

#### Izvori:

##### **Best Fantasy of 2014**

<https://www.goodreads.com/choiceawards/best-fantasy-books-2014>

##### **Best Science Fiction of 2014**

<https://www.goodreads.com/choiceawards/best-science-fiction-books-2014>

##### **Algoritam izdanja u pripremi: Rat jednog starca**

<http://www.algoritam.hr/?m=1&p=proizvod&kat=12&id=161819>

# NE TAKO LJUDSKA NOTA

copyright©2014 by: Luka Zucić

Artem Solovjev je zurio u blistavo zeleni plakat na kojem je pisalo „Dobrodošli u 2050. godinu!“ kroz razbijenu staklenu stijenu Ureda za urbanizaciju. Svi radnici u uredu su užurbano sklanjali osjetljivu opremu sa stolova da je ne bi uništilo snažni ledeni vjetar koji je nanosio snijeg kroz razbijenu stijenu. Dok su se ljudi oko njega derali jedni na druge, Artem je pokušavao objasniti sebi neke stvari, koje bi bile nejasne, barem je tako Artem pretpostavljao, svakom čovjeku koji posjeduje barem mrvicu razuma.

Prvo, zašto je staklena stijena razbijena? Jednostavan odgovor. Neki mladić koji se predstavio kao kurir se zaletio i bacio naglavačke kroz staklenu stijenu. Dok je trčao prema stijeni, kurir se nije derao ili vrištao, poput bolesnika koje je Artem nekad čuo kod svojih susjeda u Centru za apstraktne bolesti Kandinski. Za razliku od Armeta, koji je bio tužan jer se prisjećao zašto je kupio stan pored umobolnice, kurir se tijekom svog trka blaženo smijao, osjećajući smirenu ushićenost, ushićenost koja razvija onaj polagani i zadovoljni smiješak od uha do uha. Po posljednji put je uživao u snazi i skladu svojih mladih i moćnih mišića koji ga nisu iznevjerili pri njegovom posljednjem skoku.

Drugo, zašto mu je mladić prije svog samoubojstva uručio uobičajeno dosadni paket uredskih potrepština ispod kojih se nalazila tanka, željezna pločica s utisnutim grčkim slovom Ω? Artem je predao paket osiguranju, koje je odmah došlo smiriti ljude i popraviti štetu uzrokovanu mladićevim posljednjim jurišom. Ali pločicu je ubacio u unutrašnji džep svojeg kaputa. Zbog ovog ludog incidenta, svi radnici u Uredu su poslani ranije kućama. Dok se spuštao dizalom s 67. kata, Artem je lagano držao lijevu ruku na pločici. Bio je lagano zaintrigiran tim tankim predmetom, ali srce mu nije lupalo, nije se znojio i ruke su mu bile mirne.

Kada je izašao iz zgrade, video je ambulantna kola i područje ograđeno hologramskom trakom. Roboti čistači, nalik čimpanzama s lopatama umjesto ruku, su skupljali ostatke mladog samoubojice. Armeta je čitav prizor podsjetio na izgled tanjura neodgojene djece. Mladićevo tijelo kao da je bilo raščerešeno nekakvom vilicom, koju je vodila nespretna dječja ruka. Smrskani dijelovi tijela ležali su po velikom dijelu ceste. Artem je prošao pored nijemih robota koji su čistili ostatke s ceste, preskočio smrznutu baru poprskanu krvlju i uskočio u mali gradski vlak čija je zadnja stanica bila ispred Centra za apstraktne bolesti Kandinski.

Gledajući Artemova leđa, mladićeva poluuništena glava se samozadovoljno naslanjala na bankinu dok se jedna hrpica snijega nadvijala na nju. Možda je bila tako samozadovoljna jer je konačno odvojena od tijela. Čudnom igrom slučaja, od glave su ostali samo zubi i vilica, što je bilo dovoljno da održi onaj osmijeh osobe koja je bila sretna s onime što je obavila. Osmijeh je konačno prekrila ona drska hrpa snijega koju je srušio neki zgađeni prolaznik.

Čim je došao u svoj stan, Artem je izvadio pločicu i stavio ju na trokutasti drveni stol koji je imao u dnevnoj sobi. Legao je na kauč i uživao. Imao je vremena za pločicu. Solovjev je uvijek imao vremena. Vremena za dobiti promaknuće, vremena za očistiti onaj jedan pljesnivi kut stana. Sa svojih trideset devet godina, nigdje mu se nije žurilo. Odlazak kod frizera je mogao čekati, ipak mu kosa nije toliko duga. Ali je odlučio otuširati se, što je uvijek trajalo trinaest minuta. Kad bi nakon tih trinaest minuta izašao iz tuš-kabine, imao je običaj šetati gol stanom. Nije mu se žurilo obući. Tako je gol šetao dnevnom sobom, razmišljajući što bi mogao odgoditi, kad je primjetio da mala pločica svijetli. Kleknuo je ispred pločice i zurio u treptajuće slovo Ω. Ali svjetlo nije slabilo. Samo se pojačavalo sve dok iz sredine slova nije izletjela mala sfera od čistog svjetla. Sfera se brzo povećavala, i kad je dosegla veličinu košarkaške lopte, počela se stanjivati i mijenjati oblik sve dok pred Artemom nije lebio blještavi pravokutnik obrubljen debelim crvenim linijama. Artemu je malo nedostajalo da

izmrmlja molitvu, ali je njegov pokušaj grubo prekinuo glas iz pravokutnika koji je naredio: „Obuci se, Kopijo“.

U pravokutniku se počela pojavljivati slika i Artem je shvatio da je pravokutnik zapravo ekran koji prikazuje snimku na kojoj se jasno video visoki muškarac s očima morskog psa i masnom sijedom kosom koja je pojačavala njegov grabežljivi izgled. Duboke brazde i ožiljci su mu prekrivali staro lice. Muškarac je nosio iskrpani vojnički kaput i zeleni ruksak. Na nogoma je imao visoke čizme s kojima je, sudeći po mrljama, gazio sve one koji se nisu slagali s njim. Sada je ta strašna figura gledala u Artya Solovjeva, koji je u međuvremenu oko sebe omotao plavi ručnik s poda.

Kad je video da je Artem djelomično obučen, krenuo je govoriti: „Valjda je prikladno da novorođenče bude golo kada ga otac vidi. Ali dobro Kopijo, konačno sam te našao, što znači da je barem jedna osoba umrla da ovo dospije do tebe. Neću dugo pričati. Samo ču ti reći da nisi čovjek. Ti nisi ljudsko biće kao ja. Ti si savršena kopija. Svaki dio tebe, svaka stanica i njezina jezgra, sve je to umjetno. Ti si savršeni android. Besprijekorna imitacija ljudskog bića napravljena mehaničkim putem. Ostatak čovječanstva je tek počeo otkrivati razna poboljšanja, poput kibernetičkih proteza. Noga, ruka, uho, oko, nije bitno. Ti si savršena reprodukcija. Kad se porežeš, krvariš. Kašleš. Imaš rok trajanja kao i ljudi. Ali imaš jednu skrivenu kartu. Nemoguće je otkriti da si android. Napravio sam te s takvom preciznošću da te ni doktori otvorenog na operacijskom stolu ne bi mogli razlikovati od ostalih pacijenata. Bilo kakav tehnološki pregled, rendgen, ništa. Jednostavno ne djeluje. Samo sam ti to htio reći. Nisi čovjek.“. Snimka se prekine, a Artem padne u nesvijest.

Kada se osvijestio, Artem je video da je pločica uništena, smrvljena u fini prah koji je Artem bacio s balkona. Nakon što se riješio ostataka, počeo je razmišljati o snimci. Zašto bi uopće vjeorvao starom luđaku? Uopće nema dokaza! Ne može mu vjerovati.

Ali u tome je i najveći problem. Starac je unio sumnju u Artemove misli. Stalno je preispitivao svoje misli. Što ako? Artem je u jednom trenutku bio poput djeteta jer bi pomislio da je našao način da pobije lude tlapnje tog starca, ali bi se sekundu kasnije sjetio nekog drugog problema. Sve dok nije odlučio što će napraviti.

Od početka ljudske povijesti, dobri ljudi su se borili protiv zlih. Stoga je Artem pomislio da bi on mogao pobijediti nekog zločinca. Ako uspije, neće biti samo čovjek, nego i dobar čovjek. Uzeo je pištolj kakav je izdan svakom građanu i otisnuo se naći nekog zločinca.

Aleksej Ikarov je večerao u skupom restoranu kojeg su mu preporučili njegovi brojni prijatelji. Ikarov je čovjek koji pomaže ljudima. On je sam te svoje poslove nazivao sivim uslugama. Jednostavnije rečeno, pomicao je zapreke i rješavao probleme ljudima koji su mogli platiti takve poslove. Nije bio komplikiran čovjek, imao je skromne ukuse i ravan život koji mu nije donosio puno uzbudjenja jer je bio predobar u svom poslu. Ali ove večeri, Ikarov se odlučio nagraditi za pomicanje jedne teške zapreke. Večera u lijepom restoranu u kojem su ga konobari salijetali mu je bila dobrodošla promjena. Uživao je gledajući zavjese od kašmire, obrubljene misterioznim crnim linijama. Jelo je nezainteresirano pojeo, jer je Ikarov jedan od onih ljudi kojima je svejedno jedu li meso skoro pa izumrlog noja ili obično pile. Restoran mu se svudio zbog profinjene aure. Oko njega su ljudi pričali na nepoznatim jezicima dok je on sam razmišljaо vrijedi li u 2050. godini učiti bilo koji jezik. Nitko nije povisivao glas, restoranom se pronosio melodiozan žamor. Zbrka, ali ipak profinjena. Kada je odlučio da je dovoljno dugo bio sretan, Ikarov je platio objed i izašao iz restorana, skrenuvši lijevo prema najbližoj postaji gdje je vlak stajao. Aleksej je razmišljaо o svojoj kućici preko puta Centra za apstraktne bolesti Kandinski. Dio grada u kojem je živio mu se gadio, ali ipak se uvijek tamo vraćao. Prijelaz s nauljenih tračnica središta grada na zahrdale tračnice njegovog kvarta bi mu uvijek natjerao želudac na lagan skok. Nakon pola sata vožnje, došao je pred Kandinski centar, pomolio se da nikad ne završi tamo i nastavio hodati prema kućici koju je mrzio. Šest koraka prije vrata, Solovjev ispaljio tri metka u Alekseja Ikarova. Jedan u glavu, jedan u vrat i jedan u srce. Zadnja misao Alekseja Ikarova je bila sretna. Ipak nije umro u toj odvratnoj kućici.

Artem se hitro poput guštera vratio u svoj stan. Nije osjećao nikakvu grižnju savjesti. Znao je da je Ikarov gad koji ubija za novac. Polako je skinuo odjeću. Ruke su mu drhtale, ali ne od straha, nego od hladnoće i uzbuđenja. Skočio je na krevet, rekao sebi da će sutra postati duplo bolji čovjek jer će ubiti dvojicu zločinaca. Zatim je zaspao, misleći da sanja o vjetrenjačama i potocima.

Tog sna se sjećao idućeg jutra. Ali to uopće nije sanjao. Neki snovi su presnažni za naše pamćenje. Artem je zapravo sanjao nešto drugo.

Solovjev je stajao pred malim crnim okruglim stolom, čije su tri noge izlazile iz središta samog stola. Na stolu je ležala debela knjiga uvezana u sjajnu crnu kožu. Artem nije vidio knjigu više od dvadeset godina, otkad su vlasti odlučile da tiskanje knjiga zahtijeva previše drveća. Knjiga je na prednjoj strani imala utisnuto bijelo slovo α. Oko stola su sjedila tri slijepa muškarca. S Artemove lijeve strane sjedio je stariji muškarac obješene kože na licu. Oči su ga odavno iznevjerile. Ono malo kose što je imao je zalazio prema natrag. Nosio je bijelo ljetno odijelo engleskog kroja. Oči mu nisu bile u istoj ravnini, ali je tu neugodnost nadoknađivao njegov laki osmijeh, iskren i očaravajuć poput zaboravljenih, ali opet otkrivene simfonije. Ravno ispred Armeta se nalazio muškarac odjeven u neštnju engleskog plemića iz sedamnaestog stoljeća. Smiješni ovratnik suprostavljao se tužnim očima, dugom aristokratskom nosu i dugoj valovitoj smeđoj kosi. Bore strogoće oko ustiju su odavala da je plemić navikao obnašati neku visoku političku dužnost, poput ministra ili kraljevskog savjetnika. Muškarac zdesna Artemu je bio i najčudniji. Imao je snažnu vilicu i gustu bradu. Zračio je fizičkom snagom, na tijelu mu se mogla učiti anatomija. Oči su mu bile tanki prorezi kroz koje je izbijalo prljavo bijelo svjetlo. Jasno se vidjelo da ga ostala dvojica nekako čudno doživljavaju, kao da se ne mogu odlučiti sjedi li on za stolom ili uopće ne postoji. Bar bi u snovima tralo biti određeno da se sve razumije kada ništa nije jasno.

Prvi je progovorio gospodin u engleskom odijelu. „Artem“. Kao da iskušava ime. „Artem“. Ovaj put je naglasio slovo „e“. Nastavio je izgovarati ime, svaki put s drukčijim naglaskom sve dok nije rekao na engleskom, jeziku kojeg Artem nikada nije učio, da je to lijepo ime. Gospodin s zvonkim smijehom se nastavio zabavljati s Artemovim imenom, ali ispod glasa. Progoverio je na oštrom i pravilnom latinskom jeziku. Artem nikada nije čuo ni riječ latinskog, ali je sve razumio. Ispitivao ga je o gramatici i retorici, a Artem mu je oduševljeno odgovarao. Zadovoljan, engleski plemić je, zabacivši glavu unazad, počeo pjevati neku latinsku pjesmicu dok se ljujao na stolici.

Nakon te kratke pjesmice, plemić i gospodin s zvonkim smijehom su se oštro zagledali u Artema. Artema je prvo pogledao u oči plemića. U njima je bio strašan rat, između demona i anđela, titanske demonske strojeve koji su udarali o neosvojive zidine nebesa. Vidio je usamljenog prognanika kako pada. Vidio ga je kako ustaje iz središta Zemlje i obećaje osvetu, prekrasan u svom nebeskom bijesu. Otrgnuvši oči od plemića, Artem je poput zarobljene mačke panično potražio utjehu u drugom paru očiju, u paru koji je pripadao gospodinu s zvonkim smijehom. U njima je bio teorije beskonačnosti, svijet koji prezire mjere i brojeve, konstrukcije koje bi natjerale Euklida da se sam prijavi u Centar za apstraktne bolesti Kandinski. Gledao je ljude kako uskaču u vječne uloge pjesnika, robova, vojnika, kraljeva. Zadrhtao je vidjevši mačeve kako režu protivnike svojim hladnim i oštrim poljupcem. Ali je i od njega uspio odvratiti oči. Prvo što je primijetio je to da treći muškarac drži u rukama knjigu sa stola. Plemić i gospodin su uljudno pognuli glave kada se moćna figura ustala. Čim se ispravio, zabio je knjigu Artemu u prsa i rekao „Pogledaj me i svjedoči početak“. Njegove oči, u početku samo sitni prorezi, sada su blještale odrazom tisuću ulaštenih štitova i oštrica. Strah koji je kolao Artemovim umjetnim tijelom je bio itekako stvaran. Vidio je sile koje su stajale iza ovog moćnog stvaratelja, sile koje su mu omogućile da stekne stvarnost koju nitko živ nije stekao. Artem je bio brodove propete na valovima, razaranja gradova, ratnike i ratnice koje su vodile nebrojive ljude iza sebe, bogove koji su stvoreni samo da bi bili likovi u vječnoj predstavi ovog stvaratelja. Kada mu je knjiga bila maknuta s prsa, Artem je pao u potok i ugledao konačno onu vjetrenjaču.

Artem se probudio sretan jer se jedino sjećao vjetrenjače i potoka. Otišao je pod tuš, ali ovog puta se tuširao samo sedam minuta jer su u stan provalili policajci koji su ga vezali i odveli u Centar za apstraktne bolesti Kandinski. Nakon dvije godine, novi stanari u njegovom stanu su isto slušali krikove iz Centra, ali nisu znali da je njihovoj simfoniji i njezinim ljudskim notama pridružena još jedna ne tako ljudska nota.



*Na kraju bih se samo zahvalio svima koji sudjeluju u našem projektu fanzina i Udruge. Ovo su bili olujni dani koje smo prošli i sada možemo gledati u budućnost. Fanzin će rasti sa vremenom no nigdje nam se ne žuri, nismo profitni i ne trebamo profit da bismo nastavili sa radom. Jedina stvar koja nam sada treba je strpljenje i vrijedne umove koji su spremni nam pomoći u našem naumu da napravimo nešto od našeg malog kluba i njegovog glasila. Klub Titan Atlas će biti naš temelj, a fanzin te ostali projekti naši zidovi na kući koja neće imati krov. Jer krov su nam samo zvijezde. Sa maštom nam nije ni nebo granica. Fanzin je naš krik u tami s kojim pokušavamo razbiti monotoniju sadašnjice i čupanje vrijednosti kreativnosti i snalažljivosti iz mraka bezidejnosti. Na ovaj način mi se nadamo podići svijest ljudi oko nas, naše cijele zajednice, da postoje ljudi koji vole znanstvenu fantastiku i fantaziju i da oni nisu "vanzemaljci" nego ljudi sa dušom i stilom. Nećemo se držati tema ili zadanih pojmoveva vremena u kojem živimo niti ćemo se libiti održati nekome kritiku koga sljedeće ista. Nadamo se samo pokušati približiti okus znanstvene fantastike i fantazije svima koju su voljni kušati. U sadašnje vrijeme nam je potrebna promjena, ljudi su bez posla, ideja je malo, pa ipak ako nismo voljni raditi na ovakvim projektima nećemo se nikada ni trgnuti iz rutine i to će nas kopkati. Da li smo mogli bolje, da li možemo bolje?*

*Između igara na ploči, knjiga, šarolikih igara na zelenim poljima i klasičnih sustava igranja uloga, ovaj fanzin će izabrati najbolje što može te predstaviti teme koje ne možete kod nas pronaći. Cilj nam je edukacija i promicanje znanstvene fantastike i fantazije u našem području djelovanja. No daleko od toga da se nećemo pokušati približiti svima kojima su ove teme drage. Vrijeme nam je naklonjeno, imamo vjetar u leđa i novi svijet je pred nama.*

*Ako volite ove teme i znate ponešto, a želite više, obratite nam se preko naše stranice, Facebook grupe ili foruma. Uvijek ćemo trebatи nove kolumniste, recenzente i pisce odnosno pjesnike.*

*Nadamo se da ste uživali u našim stranicama i da ćemo se družiti još mnogo brojeva!*

**Slaven Karakaš**

*Osijek, prosinac 2014.*



[klubtitanatlas.hr](http://klubtitanatlas.hr)