

GENOPIR

FANZIN ZA ZNANSTVENU FANTASTIKU I FANTAZIJU

BROJ 3

SRPNJ 2016



Chat Noir

Br. 03

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

Izdavač: Klub Titan Atlas - Udruga ljubitelja znanstvene fantastike i fantazije
Sarajevska 8, 31000 Osijek, Hrvatska
chatnoir@klubtitanatlas.hr
www.klubtitanatlas.hr
Predsjednik: Slaven Karakaš
Tajnik: Kristina Bjelić

UREDNIŠTVO

Urednik: Slaven Karakaš
Zamjenice urednika: Ana Bortić,
Davorka Ljubenkov
Lektorica: Davorka Ljubenkov
Suradnici:
Hrvoje Babić, Sara Bakota, Borna
Biljan, Kristina Bjelić, Tomislav
Buljević, Vanja Dragišić, Maja Đeke,
Daniel Ferenc, Ivan Hrenovac, Silvio
Jolić, Marko Kolić, Alen Kulić, Toni
Kulić, Filip Kraus, Kristina Lovković,
Danijel Ljubas, Mario Pastuović,
Marko Pavelić, Martina Plaščak,
Krešimir Puhanić, Bruno Tomic, Nera
Tomić
Ilustracija naslovnice: Maja Đeke

Copyright © 2016 by Klub Titan Atlas

Sadržaj

Uvodnik	5
<i>Slaven Karakaš</i>	
Retrospektiva	6
<i>Martina Plaščak</i>	
Spring Gathering 2015.	12
<i>Danijel Ljubas</i>	
Marsonikon 2016.	14
<i>Kristina Lovković</i>	
Airsoft	18
<i>Vanja Dragišić</i>	
Moj prvi Fantasy Day	20
<i>Martina Plaščak</i>	
44: A game of automatic fear	24
<i>Tomislav Buljević</i>	
Razvoj i napredak 5. edicije Dungeons and Dragons	28
<i>Bruno Tomić</i>	
GURPS	31
<i>Daniel Ferenc</i>	
Ivanjski Krijesovi	36
<i>Kristina Bjelić</i>	
Perspektiva Dungeon Mastera	40
<i>Filip Kraus</i>	
MMORPG	42
<i>Ivan Hrenovac</i>	
Log Horizon	46
<i>Borna Biljan</i>	
Mansions of Madness... i zašto bih ja to igrao	48
<i>Hrvoje Babić</i>	
Svi pričaju o... Dixitu	54
<i>Marko Kolić</i>	
Boardgame mantra	56
<i>Slaven Karakaš</i>	
Igra mi se... Witches	58
<i>Alen Kulić</i>	
Seasons	60
<i>Slaven Karakaš</i>	
Žensko viđenje boardgameanja	64
<i>Kristina Bjelić</i>	



nastavak sadržaja

Knjižni izazov	66
<i>Ana Bortić</i>	
Međunarodni dan ručnika 2015.	68
<i>Klub Titan Atlas</i>	
Međunarodni dan ručnika 2016.	70
<i>Klub Titan Atlas</i>	
Čitala sam... Shadowdale	72
<i>Kristina Lovković</i>	
Game of Thrones iz mojeg kuta	74
<i>Marko Pavelić</i>	
Napiši mi malo o knjigama...	78
<i>Martina Plaščak</i>	
Gladstone	82
<i>Silvio Jolić</i>	
Drugi pogled	84
<i>Sara Bakota</i>	
Marsonic	86
<i>Toni Kuljić</i>	
Vampirske serije koje nikada niste gledali	88
<i>Ana Bortić</i>	
Crno Sunce	98
<i>Slaven Karakaš</i>	
Arias	104
<i>Krešimir Puhanić</i>	
Galerija	108
<i>Maja Đeke</i>	
Zaključnik	122
<i>Davorka Ljubenkov</i>	



piše Slaven Karakaš

Uvodnik

Tu smo!

Sada nakon više od godinu dana sa Klubom, štošta se izmijenjalo od početka, ali volja za radom i uživanje u tome radu nije nestala. Dokaz toj predanosti je i ovaj fanzin.

Što se tiče fanzina, tu smo se naradili. Od redovnih mozganja o društvenim igram, Kristina i ja smo se tu razbacili, do recenzija *Mansionsa* od Hrvoja, *Dixita* od Marka te Alena o *Witches*. Ja sam opisao *Seasons*. Naravno tu su redovne kolumnne o čitanju koje Martina žustro piše i Ivanove o MMORPG-u, nismo zaboravili ni dnd gdje smo imali Martininu reportazu, ali i Bruninu kolumnu. Daniel je pisao o GURPS-u, a Tomislav o 44. Zaista materijala i ljudi koji žele raditi i pisati nije manjkalo!

Galerija je djelo Maje Đeke, umjetnice za koju već dugi niz godina znamo da je talentirana i njezina djela sada krase naše stranice. U fanzinu se nalaze i priče, neću o njima puno, pročitajte sami, djela smo pisali Krešimir i ja. Danijel je pisao o Spring Gatheringu, Ana je pisala o vampirskim serijama. Sara se dotakla utjecaja fantazije na djecu, a Borna je pisao o omiljenom animeu. Vanja je objasnio što je to Airsoft i kako do njega. Raznovrsne teme i brojni autori!

Kristina je opisala što su to ivanjski krijesovi, a Silvio je recenzirao Gladstone dok je Toni napisao osvrt na *Marsonic*. Marko se dotakao *Igre prijestolja*, a Martina je u Retrospektivi opisala događanja, kojih je zaista bilo puno. Ana je opisala književni izazov, a također smo i objavili najgore pjesme po užem izboru komisije za Međunarodni dan ručnika kao pravi Vagonci. Nezaboravnu reportazu napisala je Kristina Lovković o Marsonikonu, a pred nama je opet pregršt izazova.

Što smo radili i gdje smo bili, sada je dio povijesti i jedan ćemo vam dijelić otkriti uz naše članove koji su vam pisali. Za sada toliko od mene, do čitanja!

U Osijeku 1. srpnja 2016.

Retrospektiva

piše Martina Plaščak



Prošlo je vremena od posljednjeg broja. I to s dobrim razlogom. Radili smo svašta, radimo i dalje, sretni smo i zadovoljni.

Naime, Udruga i Klub djelo su šačice ljudi koji su odlučili raditi na nečemu i s nečim što vole. Istinski entuzijasti i zaljubljenici u znanstvenu fantastiku i fantaziju u svim oblicima. No, da bi se oni, da bismo se mi bavili time što volimo, ponekad nam život i vrijeme stoje na putu, ali unatoč svim preprekama, u 2015. i prvoj polovini 2016. godine unutar naših malih redova izdogađalo se sljedeće...

Prošlu 2015. godinu Clash of the Titans održavali smo do ljeta u Caffe baru Smile, nakon njegova odlaska na preuređenje preselili smo se u pizzeriju Novi Saloon, a nakon toga u hotel Central. Zahvalni smo im na gostoprivrstvu, no prerasli smo njihove prostore brojnošću članova pa smo morali potražiti novo i bolje rješenje i krajem godine smo u tome i uspjeli - smjestili smo se u GČ Retfala, a od 8. siječnja 2016. godine svaki petak od 18:00 sati rezerviran je za nas i Clash do kraja godine. WoHooo!

Zajedno s Clashem i kviz ZFIF smo održavali i selili po spomenutim mjestima i nismo se dali omesti u tome.

Također, selio se i After Dark Book Club. Naš književni klub pod vodstvom Ane Bortić prošle je godine bio pomalo stidljiv pa se društvanice rijetko okupljalo, nije točno znalo što želi pa je tako neopaženo prošao i Književni izazov za 2015. godinu, ali novu godinu smo dočekali malo stariji i ozbiljniji.

Sad se okupljamo jednom mjesечно i do sitnih sati razglabamo o onome što smo čitali (Cookove serijale), što čitamo (domaća djela autorice Viktorije Faust) i što bismo htjeli čitati (još nenapisanog Martina), napadamo Književni izazov za 2016. godinu kao don Quijote vjetrenjače i trudimo se ne otkriti jedni drugima spoilere za ekrанизirane filmove (*Mad Max, Batman vs. Superman, Civil War...*) i serije (GoT, *Outlander, Grimm...*) dok raspravljamo o njima, ali i ostajemo iznenadjeni kad se nađemo u situaciji da djevojke pričaju o animeima dok dečki raspravljaju o *Pedeset nijansi sive*. Oh, yes sir, that happened!

Kad smo već kod knjiga, Noć knjige 2015. klub je obilježio na Algoritmovom pub kvizu u Caffe baru Old Bridge Pub s temom lika i djela Georgea R. R. Martina, na kojem nismo osvojili prvo mjesto, ali smo osvojili nagrade u obliku majica iz serije *Game of Thrones* (hvala HBO-u) i kupili knjigu *Vitez sedam kraljevina*, koju možete posuditi iz klupske knjižnice. Noć knjige 2016. odlučili smo obilježiti drukčije – imali smo Clash of the Titans, kviz ZFIF i Harry Potter LARP za članove kluba. LARP se, gospodo, dogodio slučajno. Prvo je započeo kao suradnja s Miroslavom Wrankom i Udrugom Breza krajem prošle godine putem niza radionica, o čemu smo i pričali na STV-u u njihovoј emisiji Za dobar dan, a onda je naš predsjednik Slaven Karakaš odlučio da svojim članovima pruži ono što oni nisu ni znali da trebaju i žele – prvi čarobnjački LARP, a sve ostalo je povijest. Živio predsjednik!

Odmah nakon Noći knjige 2015. održali smo Spring Gathering 2015., odnosno Warhammer: 40k turnir 25. i 26. travnja 2015. godine u prostorijama GČ Gornji grad. Okupio se popriličan broj zaljubljenika te vrste fantasyja i prema njihovim riječima bilo je poprilično zabavno.



Nikako ne smijemo zaboraviti i obilježavanje međunarodnog Dana ručnika 2015. pisanjem i čitanjem brzopotezne vogonske poezije. Antonio, nadamo se da ćeš doći i obraniti obraz i ove godine.

Prvi veliki klupske izlet i predstavljanje kluba izvan granica našeg divnog grada dogodio se na četvrtom Marsonikonu 6. lipnja 2015. godine u Slavonskom Brodu i bilo je iznad svih očekivanja; družili smo se s posjetiteljima i igrali društvene igre, naša tajnica Kristina Bjelić održala je kratko predstavljanje kluba, pogledali smo izložbu umjetničkih djela na temu SF-a i slušali predavanja Hrvoja Gaže o robotima u znanstvenofantastičnim filmovima, Ratka Martinovića o transhumanizmu, Krešimira Miška o toku povijesti, Aleksandra Žiljka o Metropolisu, igrali smo Anti-kviz, a najbolje od svega je što ćemo ga ponoviti opet i ove godine na jubilarnom petom Marsonikonu 18. lipnja 2016.

Nakon tog izleta nismo mogli reći ne sljedećem. Naime, sudjelovali smo kao jedan od partnera na Antičkim filmskim večerima u Vinkovcima pod pokroviteljstvom Gradskog muzeja Vinkovci i Ministarstva kulture, koje su se održavale od 3. do 14. srpnja 2015. godine. Osjećali smo se kao kod kuće.

Odmah nakon toga, naša članica Davorka Ljubenkov, zvana Dada, otisnula se na samostalno putovanje i izlet na prvi FantaSTikon u Splitu koji se održavao od 17. do 19. srpnja 2015. godine i predstavila nas je hrabro najbolje što je mogla, a kako je to odradila pogledajte, ako već niste, na našem YouTube kanalu.

Sredinu ljeta dočekali smo 31. srpnja 2015. godine u Kopačevu na Festivalu mladih FiFe 2015. na poziv našeg člana Marka Kolića. Igrali smo društvene igre i družili se s članovima zajednice Mađara. Ni kiša nam nije mogla pokvariti ugodan dan. Početkom ove godine sudjelovali smo i u njihovoј emisiji Dravataj na STV-u.





S početkom 2016. godine uveli smo i novu aktivnost u klub pod nazivom Fantasy Sunday, ona se prema dogovoru organizira jednom mjesечно i tada svi imaju priliku doći i naučiti sve o role-playing igramama, ali i zaigrati iste, pod budnim vodstvom našeg člana Brune Tomića.

Predstavljanje kluba smo ove godine podigli na iduću razinu sudjelovanjem na RTL-ovom obiteljskom kvizu 5 na 5, a za to su zaslužni članovi Mile Orešković, Kristina Lovković, Mario Katusić i Kristina Bjelić s mojom malenkošću, a emisije od 14. i 15. ožujka 2016. godine možete potražiti na našim mrežnim stranicama. S tim sudjelovanjem predstavljanje našeg kluba nije završeno za ovu godinu. Ne, ne. Kristina Bjelić i ja predstavile smo klub još jednom, ali ovaj puta putem društveno odgovorne kreativnosti, uz igranje društvenih igara s posjetiteljima našeg predavanja Legend of the Titans na Ekonomskom fakultetu u Osijeku 20. travnja 2016. godine, odnosno prvog dana održavanja drugog popularizacijskog simpozija Kreativne riznice 2016.

Ubrzo potom smo dogovorili i predstavljanje kluba učenicima dvaju završnih razreda Elektrotehničke i prometne škole Osijek na *Star Wars Day*. Jedan školski sat smo Ana Bortić i ja, uz pomoć predsjednika Slavena, s njima igrali *The Witcher*, *RiddleCraft* i *King of Tokyo*, a s knjižničarkom Daliborkom Pavošević i profesoricom hrvatskog jezika i književnosti Sandrom Matijević dogovorili smo suradnju za sljedeću školsku godinu. Jeiii.

S obzirom da nam se može, međunarodni *Star Wars Day*, odnosno 4. svibnja, obilježili smo i u klubu 6. svibnja 2016. godine na Clashu na istoimenu temu i odigrali turnir u X-Wingu. Bilo je napeto, a koliko možete vidjeti na našim mrežnim stranicama, ali i društvenim mrežama, od YouTubea preko Facebooka do Instagrama. Antoniju svaka čast i slava na pobjedi.

Prvi International Tabletop Day, tj. Međunarodni dan društvenih igara, samostalno kao klub održali smo 7. svibnja 2016. godine, dok smo ga prošle godine organizirali u suradnji s Caffe barom Smile. Igrali smo društvene igre od 8:00 ujutro do 20:00 sati (i duže) navečer. Bio je to pravi izazov. Naime, iako se čini da je 12 sati poprilično dovoljno vremena da se odigra nekoliko društvenih igara, pravom igroljupcu to nije lako sjelo, jer je trebalo između igara nešto pojesti i popiti, ali i kavu ne smijem zaboraviti, kao ni grickalice, no to nije dozvoljeno uz igre, spomenut ēu i wc, jer ga koristimo, za razliku od likova u stripovima, knjigama, serijama i filmovima, plus odabir pravih igara i ekipe za to, malo vremena kako bi se zapravo što kvalitetnije iskoristio dan, not an easy choice, i tell you.





I za kraj, prije izlaska trećeg broja *Chat Noir-a*, na crni petak 13. svibnja 2016. godine održan je Cthulhu Fhtagn, večer horora uz društvene igre te tematike, a o njoj će pričati preživjeli, ako ih se usudite pitati.

Do sljedeće godine ima još dosta, a klub i članove očekuje još mnogo uz tradicionalni Clash of the Titans, ZFIF i ADBC te Fantasy Day, a spomenut ću samo nešto od toga da vam zagolicam maštu... Dan ručnika, Luda čajanku, Marsonikon, *Harry Potter Day*, *Hobbit Day*, nagradne igre i drugo.

Hvala svim članovima zbog kojih klub živi, svima koji nas čitaju i komentiraju te pričaju o nama, hvala svima što nas podržavaju i što su omogućili sve ovo što se dogodilo i što će se dogoditi, bez vas, znanstvene fantastike i fantazije kao i društvenih igara u Osijeku organizirano ne bi bilo.



KLUB TITAN ATLAS

ČLANARINA JE
60 KUNA
GODIŠNJE

POSTANI I TI ČLAN!
PRIJAVI SE DANAS NA
INFO@KLUBTITANATLAS.HR

OTKRIJ ČAROLIJU
IGRANJA!

WWW.KLUBTITANATLAS.HR

SPRING GATHERING

piše Danijel Ljubas

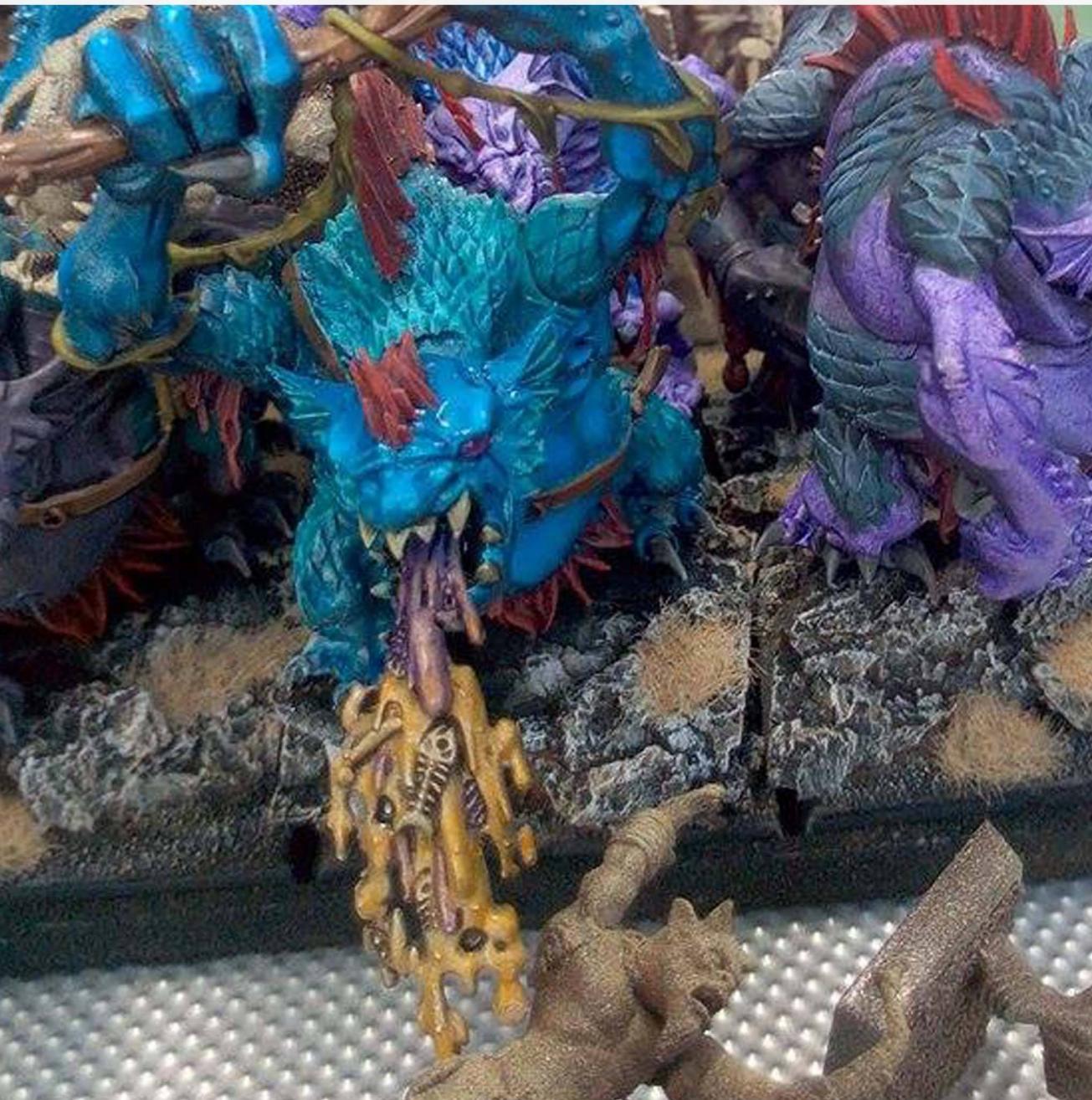


Spring Gathering održan je u Osijeku je 2015. godine. Spring Gathering? Što je to? Novi kafić u gradu u kojem ne sviraju narodnjaci? Promatranje dolazaka roda i lastavica iz nekih južnijih krajeva? Okupljanje bajkera najčudnijeg imena kluba, ikada. Ako ste pomislili išta od toga u krivu ste. Riječ je o natjecanju u stolno strateškoj igri Warhammer Fantasy Battles ili u skraćenoj verziji WHFB. Iako Spring Gathering postoji već duži niz godina, ovo je drugi puta za redom da je Osijek preuzeo organizaciju. Za realiziranje ovog turnira svu svoju volju, želju, trud i prvorodenu djecu uložili su neki članovi kluba Titan Atlas te nekolicina ljudi izvan kluba. No, da se ne hvalimo sami kako smo najbolji na svijetu idemo dalje. Turnir je bio otvoren za sve zainteresirane natjecatelje, no zbog raznih opravdanih (i neopravdanih) razloga ove godine nas je posjetilo samo četvero ljudi iz Zagreba i jedna osoba iz Slavonskog Broda (na čemu im ovim putem još jednom zahvalujem na pruženom povjerenju). Tako je na kraju ukupni broj natjecatelja, uključujući i članove neregistriranog kluba Avalon iz Osijeka, bio deset. Možda se brojka natjecatelja i ne čini tako impresivna, no po reakcijama gostiju i naših domaćih igrača, zabave nije nedostajalo.

Sam turnir je trajao dva dana i sastojao se od pet partija. Neću puno ulaziti u pravila, jer sama igra ima oko 350 stranica pravila pa dok bih vam sve objasnio... jednostavno nije vrijedno žuljeva na mojim prstima. Ako nekoga zanima, neka mi se obrati, uvest će vas u jedan predivan svijet u kojem novac nema vrijednost jer ga nikada nećete imati dosta za sve figure koje biste htjeli posjedovati. No, skrenuo sam debelo s teme, vratimo se na turnir. Nakon dva dana bjesomučnog bacanja kockica d6, miscastova, dispelova, chargeva i manevriranja po stolovima, gosti su uspjeli ugrabiti prvih pet mjesta dok su se Osječani redom plasirali na donju polovicu tablice.

Jesu li platili danak neiskustvu ili su u duhu dobrog domaćinstva „malo popustili“, to je na vama da presudite. Prvo mjesto i nagradu za najboljeg generala osvojio je Franjo Bolkovac, drugo mjesto suvereno je uzeo Marko Haddad, dok je na trećem mjestu zacementirano sjedio Srđan Jovanović. U natjecanju za najljepše obojanu vojsku pobijedio je Tomislav Zovak.

Nekakav rezime svega bi bio da, iako je bilo trzavica u organizaciji, turnir je vrlo uspješno održan. Gosti su bili iznimno zadovoljni organizacijom, riječi hvale letjele su kao čaše u kafani: na sve strane i bez imalo opreza.



piše Kristina Lovković

MARSONIKON 2016.



Konačno sam dočekala i svoj drugi Marsonikon! Za one koji ne znaju, to je ZF konvencija koja se održava u Slavonskom brodu. Ime je dobila po starom rimskom nazivu za isti grad – Marsonija, te slavni dodatak „-kon“ što gotovo sve konvencije imaju u svom nazivu.

Prošle godine sam prvi puta bila na Marsonikonu i ostala oduševljena. Ne samo događajem, nego i predivnim ljudima koji su došli posjetiti konvenciju, sudjelovati na razne načine ili organizirati istu. Već tada sam znala da će sljedeće godine opet ići ako se ukaže prilika i eto, došla je. Čak sam se i hrabro prijavila za održavanje predavanja o kojem će pisati ukratko malo kasnije.

Dakle, vožnja do tamo uvijek bude jedan od najsmješnijih dijelova. Prošle godine smo se nekoliko puta izgubili do Slavonskog Broda jer smo odlučili ići selima. Osim toga, zaključili smo da ne vjerujemo u GPS pa smo ručno napisali sva sela koja moramo proći no zaboravili smo koje je skretanje na kružnom da se uđe u grad. Nije bilo znakova na cesti zbog radova, pa smo ga, naravno, uspjeli promašiti. Kada smo konačno ušli u grad, nije bilo ništa bolje... Skoro smo završili u susjednoj nam Bosni i Hercegovini. Par prometnih prekršaja kasnije, otvoren prozor i prijateljski nastrojen biciklist i našli smo naše odredište! Veselje je bilo ravno onome kad ljudi otkriju naftu, zlato ili vodu u pustinji!

Ove godine smo bili bolji! Krenuli smo ranije, uspjeli stati na kavu, nismo se izgubili putem i čak smo po sjećanju, zajedničkim snagama, uspjeli nakon desetak minuta gubljenja po gradu naći staru tvrđavu.

Ulaz je bio slobodan za sve posjetitelje, a program, koji je trajao od 11:30 do 21:00, je bio bogat i zanimljiv. Nakon svega, moglo se s ekipicom doći na after party i produžiti cjelodnevnu zabavu. Tema ovogodišnjeg Marsonikona je bio *pulp* i *trash* s kojima je cijela priča i krenula, a ja sam se zbog toga odlučila na predavanje „Povijest superjunaka“, što me stavilo prvu na raspored i ubacilo tremu i nervozu u koljena.



Sve je to isparilo kada sam ugledala Kazamat iz kojeg se naziralo nekoliko štandova udruga koje su također sudjelovale. I knjige! Obožavam knjige pa sam tako i prvo njima poklonila svu svoju pažnju, te kupila štos knjiga. Puuuuno sati nako toga, kada sam već došla kući, shvatila sam da nemam kuda s njima jer se police savijaju pod težinom, no našlo se još malo mjesta i napravila mentalna zabilješka kako mi treba nova polica.

No, nastavimo s Marsonikonom! Nakon službenog otvorenja u galeriji Ružić, organizatori, Udruga Marsonikon i SF skupina Orion, predstavili su događanja i raspored. Moram spomenuti da su imali odlične kostime *Star Treka* i prekrasno su se isticali tako slaveći 50. obljetnicu *Star Treka*.

Do svog predavanja sam imala cijela dva sata za druženje, upoznavanje ljudi, igranje i gledanje svega što je bilo izloženo na štandovima. Nadam se da nikoga neću zaboraviti spomenuti, a i ako zaboravim, duboko se ispričavam, to je od uzbuđenja! Oh, da! Dobila sam i *fancy* akreditaciju na kojoj je pisalo „izlagач“ što me baš razveselilo!

U Kazamatu je bilo svega, od knjiga, figurica, časopisa, ljudi, meze i pića. Pokušati će nekim redom opisati sve. Nakon ulaza s desne strane je bio štand na kojem se predstavio novi broj Marsonica i nazovimo ih, „domaća ekipa“ koja je cijelo vrijeme bila spremna za druženje i razgovor te predstavljanje svog časopisa i samog događaja, pa ih se tako često moglo vidjeti kako daju intervju. (oni su bili ekipa u *Star Trek* obleki!)

Preko puta njih su bili Cadenas s odvratnom prerealističnom osom... Uzmite u obzir da se bojam buba i svega sličnog, pa sam tako ovaj štand izbjegavala u širokom luku iz straha! Osa je izgledala stvarno realistično i svaka čast dečkima koji su je izradili. Jedino mi je žao što nisam uspjela više saznati o njima iz prve ruke. E da, oni su bili ta okrutna ekipa s držaćima vrata "Hodor", koje su također izradili. Iako je fora fenomenalna, svima nam se stisnulo srce uz tihe riječi „too soon....“. No, šalu na stranu, dečki su stvarno umjetnici i obogatili su program.

To soon....

Pored njih je bilo veeeeeeeliki stol sa knjigama! Moja slaba točka! To je bila knjižna građa Gradske knjižnice Slavonskog Broda koja je ponudila otpisanu literaturu za samo 5 kuna, a mogli su se naći odlični naslovi i skrivena blaga. Ne moram ni reći da sam ih pronašla samo nekolicinu! Preko puta je bio Boban Knežević koji je predstavljao „Čudnu knjižaru“. Tu se uistinu moglo naći svakakvih naslova koje prepoznaju samo pravi ljubitelji žanra.



U nastavku prostorije, katakombe, bio je šank sa nekoliko barskih stolova na kojima je bila meza. Sve stvari na šanku prodavale su se za donaciju, a bilo je za svakoga po nešto – kava, sokovi, piva, žeste... Za šankom su svi uvijek bili ljubazni i pristupačni. U drugom dijelu katakombi je bila ekipa udruge Panonia Minor koji su prikazali pozamašnu kolekciju figurica koje su ručno rađene i obojane. Tom dijelu sam prilazila na sigurni metar udaljenosti zbog znaka „Ne dirati“ jer inače imam tendenciju srušiti ono što ne treba i što u pravilu košta, no ekipa je bila super i vesela pa su me pozvali bliže i dopustili mi da diram figurice i pobliže vidim rad i trud uložen u njih. Osim toga, odgovorili su na sva moja pitanja o izradi, materijalima, uloženom vremenu, alatima koji se koriste te gdje se što može nabaviti.

Pored njih je Udruga za zaštitu životinja Victus imala svoj štand i humanitarnu ponudu knjiga čiji su prilozi išli za pomoć napuštenim životinjama. Nakon njih, namjerno posljednji, moj Klub, Titan Atlas. Mi smo, naravno kao i svake godine donijeli printane primjerke časopisa *Chat Noir* koji se može besplatno pronaći preuzeti s naše službene stranice. Čist informativno, uskoro izlazi novi... oh, već je izašao! ;)

Donijeli smo i pozamašan broj *tabletop* igara, upoznavali ljudе s aktivnostima Kluba i pozivali ih da se iskušaju u igram. Ponosno mogu reći da su naši članovi uvijek otvoreni za druženje, šalu, ali i učenje novaka pravilima raznih igara koje ih zanimaju, komunikativni te im uvijek možete prići i pitati ih bilo što! Ako niste ove godine, pozivam vas da to učinite slijedeće!

Ja sam održala predavanje prva i tako napravila uvod u temu *pulpa i trasha*. Povijest superjunaka sam započela objašnjavanjem termina te kratkim pregledom najpoznatijih stvaratelja i izdavača stripova, društvenim stanjem tog razdoblja i slučajnim uspjesima prvih superjunaka. Posebno sam se osvrnula na razlog njihova nastajanja, zašto su ih ljudi toliko voljeli i njihov razvoj kroz godine. Stripovi nisu bili samo za zabavu, kao što to danas mnogi ljudi misle, nego su bili pokretači društvenih i političkih promjena. Često su ih koristili kao propagandu i borbu društva te je bilo od iznimne važnosti da se ljudi mogu poistovjetiti s njima. Tako sam se dotakla i podnaslova diskriminacije s „obojenim“ superjunacima te ženama u stripu. Ako čitatelji budu zainteresirani, mogu me kontaktirati preko stranice za popis literature. Posjećenost predavanja me oduševila, publika je bila divna i u potpunosti su ignorirali prvih par minuta treme, što me ohrabriло.

Osim mene tu je bilo još mnogo zanimljivih predavanja koja se isplatilo poslušati, ne samo predavanja nego i predstavljanja knjiga te ste mogli i porazgovarati s autorima. Sljedeći na rasporedu, da se držim nekog reda, je bio Ratko Martinović s predavanjem „Psihodelici“. Pozivam vas da posjetite njegov blog i pročitate ukratko o temi i najavi za njegovo predavanje u kojima je malo šire objašnjeno na koje se to psihoaktivne supstance odnosi te zašto su oni „najveći neprijatelj današnje civilizacije, religije i sustava“ kako je to sam autor opisao.

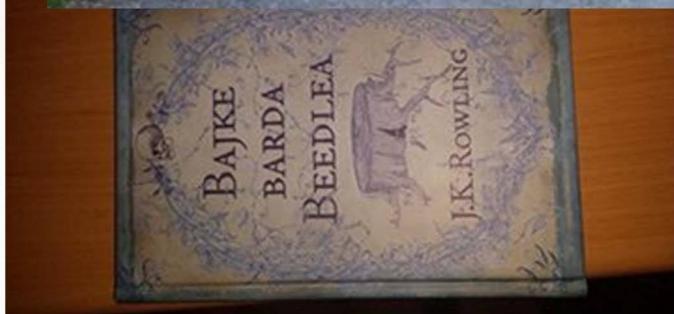
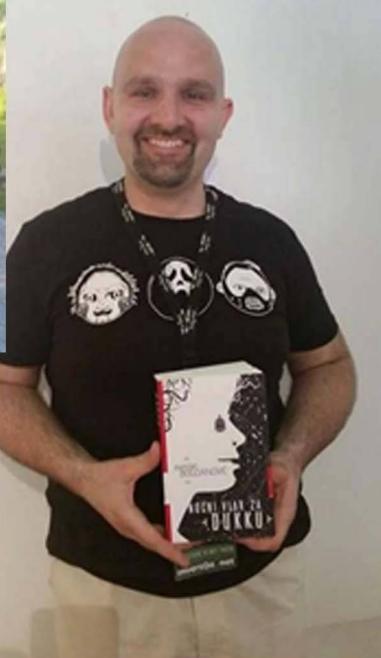


Zatim smo odslušali promociju novog broja *Marsonica*, *Svemirskog broda 7*, te su autori Jelena Crnjaković, Krešimir Čorak i Mira Satarić zajedno predstavili Pera Marsonica.

Za vrijeme kviza „Pogodi tko sam?“ sam na svoju veliku žalost propustila predavanje Danijela Bogdanovića i predstavljanje njegove knjige „Noćni vlak za Dukku“, no nema veze jer ju ionako planiram nabaviti i pročitati, a na kvizu sam osvojila nagradu koja me oduševila i tako mi uljepšala cjelokupno iskustvo.

Već smo tada bili umorni i nisam mogla izdržati do kraja te smo morali napustiti Marsonikon, iako je ostalo još jako puno dogadanja. Najradije sam se htjela umnožiti i posjetiti sve, ili nabaviti neki stroj za putovanje kroz vrijeme, ali to nažalost (JOŠ) nije moguće...

Puna novih iskustava i znanja, te prijateljstava, umornim korakom došla sam do auta i krenula na put za Osijek. Već putem kući su započela planiranja i dogovaranja za sljedeći Marsonikon koji ćemo definitivni posjetiti i kao Klub i kao obožavatelji žanra. Do neke sljedeće konvencije, vidimo se!



piše Vanja Dragišić

AIRSOFT

Airsoft je popularna igra nastala 80-ih u Japanu. Njezin nastanak se direktno veže uz stroge japanske zakone vezane uz posjedovanje oružja te su replike korištene u airsoftu nastale kao odgovor velikog dijela kolezionara na spomenuti zakon. S vremenom su se, osim za kolepcionarske svrhe, replike počele koristiti i za igru te tako nastaje ono što mi danas zovemo Airsoftom. Replike nastoje biti što sličnije pravom oružju (po gabaritima, težini...), kao streljivo koriste kuglice promjera 6 mm različitih težina te rade na električnom principu. Motor putem zupčanika pokreće klip te kao posljedica nastaje stlačeni zrak koji dalje potiskuje kuglicu. U suštini su to, dakle, zračne puške malih snaga. Treba napomenuti kako je u ovoj igri najvažniji element fair play, jer nema fizičkog obilježja kada je netko pogoden, već je na pojedincu da se pridržava pravila i prizna svoje pogotke. Osim toga, najbitniji dio opreme je i zaštita, odnosno naočale nekog stupnja balističke zaštite, koje su bez iznimke dio opreme koji se mora nositi! Bit je airsofta, za razliku od nekih drugih arkadnih igara toga tipa (paintball, lasertag), izvršavanje misija te realna simulacija ratovanja u kojem sami pogoci nisu ključni element za samu pobjedu, a trajanje samih susreta varira od nekoliko sati pa sve do nekoliko dana u komadu.

Airsoft svoju popularnost u svijetu gradi već preko dva desetljeća, igra se na terenima čija površina nerijetko prelazi i par tisuća metara kvadratnih uz dodatak funkcionalnih vojnih vozila, tenkova, helikoptera, a broj igrača povremeno varira od nekoliko stotina do nekoliko tisuća. U Hrvatsku airsoft stiže krajem 2004. godine, a prvi bum igrača doživljava od 2012. godine pa nadalje te je u tu svrhu osnovana i krovna organizacija HASS (Hrvatski airsoft savez), koja pod svojim okriljem ima preko deset klubova. Kako airsoft teži realnoj simulaciji, tako se i sama oprema prilagođava tome, pri čemu dolazimo do pojma reenacting ili impression airsofta kojem je cilj podići igru na jednu sasvim novu razinu, odnosno prilagoditi opremu stvarnim postrojbama kao i obavljanju stvarnih misija i treninga kroz koje je ta postrojba prošla. To naravno nije preuvjet za bavljenje ovom igrom, već otvara više mogućnosti za pojedinca. Osim takvog oblika simulacije, u posljednje se vrijeme popularizira i igranje raznih fantasy i SF-settinga uz pomoć airsoft replika, pa tako imamo posebne setove pravila koja uključuju fallout, stalker, zombie ili neke treće settinge.





Na području Osijeka djeluje i Osječka airsoft zajednica koja pod svojim okriljem ima 25 aktivnih članova podijeljenih u razne timove i grupe, koji se bave uprizorenjima različitih bitaka, a i postrojbi od kojih neke čak imaju i propisanu opremu (dress-code). Nisu ograničeni samo na Osijek pa tako u svom sastavu imaju tim iz Slatine, igrače iz drugih mesta te se igra na terenima diljem Slavonije. Ti su tereni područje bivšeg Prehrambeno-tehnološkog fakulteta u Tenji, Pampas u Osijeku, šumski tereni u Bilju, Ilok u, Slatini te urbani teren u blizini Darde.

Osim Osječke Airsoft zajednice, na području Slavonije djeluje više samostalnih timova i klubova. Neki od njih su Airsoft klub Slavonija sa sjedištem u Slavonskom Brodu, Airsoft udruga Eastpoint sa sjedištem u Županji, Airsoft klub Falcons sa sjedištem u Vinkovcima, Airsoft team Foxhound sa sjedištem u Dardi, Airsoft team Elite Force 111 sa sjedištem u Đakovu, Airsoft klub BOPE sa sjedištem u Osijeku te podružnicom u Zadru te mnogi drugi manji timovi.



piše Martina Plaščak



Moji prvi Fantasy Day

U nedjelju 14. lipnja 2016. s početkom u 10:00 sati održao se TREĆI Fantasy Day Kluba Titan Atlas. Kako li sam samo završila na njemu i što je uopće Fantasy Day?!

Naime, totalni sam noob za role-playing igre, lažem ili ne lažem, ovisi kako gledate na činjenicu da sam igrala WoW ilitiga World of Warcraft dobrih šest godina dok nisam postala ovisna o igri pa sam za kraj našeg druženja napisala diplomski o njemu. Za pen-and-paper RPG-ove čula sam u prolazu od drugih ljudi, nikad me nisu dovoljno zanimali da bih se dodatno informirala o njima i sve što sam znala do te kobne nedjelje, bilo je da postoji netko koga zovu GM, odnosno Game Master, koji vodi igru uz tekicu ili hrpicu papira te olovku, te grupica ljudi koja također ima papire i olovke, tabla na kojoj se igra, figurice i famozne mnogostrane kockice s puno brojeva.

U klubu sam uskoro puna četiri mjeseca, iako mi se čini da su prošle godine, i kad god naš veliki vođa nešto pita, ne možeš a da ne odgovoriš odgovorom koji on odobrava ili da ne pristaneš na nešto što je zatražio od tebe. Mislim možeš, naravno da možeš, imаш pravo na to, no, čula sam da su ljudi koji su ga odbili danas M.I.A/K.I.A. I tako, kad me pitao, vođena mišlju „uvijek možeš otići ako ti se ne svidi“, prihvatih izazov da isprobam i tu avanturu. Nevoljko. Dolazim u Smile biciklom u nadi da će mi vožnja podići tlak koji su mi 35° C u hladu spustili na razinu jedvadasamživa, 18:50 kaže sat na mobitelu, neustrašivi vođa me dočekuje na ulazu i smije mi se, znam, uživa u mojoj patnji. Tražim Prvu damu i ekipu s kojom se trebam upustiti u još nepoznatu mi avanturu i GM-a. Nakon mijenjanja dvaju stolova, jer prvi je bio na katu uz prozor gdje je prevruće za samo postojanje, a drugi uz ulazna vrata sa zvukovima ljupkog vođina glasa, nije nam preostalo ništa osim da protjeramo ljude od stola pod klimom i zasjednemo za the one.

“Prvo pravilo koje sam naučila za upuštanje u avanturu s papirom, olovkom i kockicama jest: mjesto na kojem ćeš igrati minimalno iduća tri sata mora biti udobno.”

Mladi GM vadi sadržaj ruksaka na stol. Lete papiri po stolu, kožne vrećice, plastične kutijice, gumene ovčice, kopije priručnika za igru; ekipica priprema olovke, HB, čisto da se zna; Dama izvlači drvenu rezbarenu kutijicu sa svojom šarolikom zbirkom kocki; gledamo se međusobno i zaključujemo kako nitko ne zna što sad, a onda slijedi unakrsno ispitivanje tko ima koliko iskustva, kinky, naravno u igri.

“Pravilo broj dva: svi lažu o iskustvu s igranjem.”

Igra je započela odabirom likova na papirima koje je GM unaprijed priredio i objašnjenjem settinga, po hrvatski postava, igre. U ovom trenutku sva dotadašnja i buduća objašnjenja o igri padaju u vodu, jer sam već tad izgubljena, i nemam pojma o tome što radim, ali ne odustajem, mogu ja izaći na kraj s jednom igrom pa nije to science fiction ili možda pak je (mislim da će ovo biti i ostati samo meni smiješno). Treće pravilo glasi: ako ti nešto nije jasno pitaj, ako ti i dalje nije jasno pitaj sve dok ti ne postane jasno.

“Treće pravilo glasi: ako ti nešto nije jasno pitaj, ako ti i dalje nije jasno pitaj sve dok ti ne postane jasno.”

Igra je započela odabirom likova na papirima koje je GM unaprijed priredio i objašnjenjem settinga, po hrvatski postava, igre. U ovom trenutku sva dotadašnja i buduća objašnjenja o igri padaju u vodu, jer sam već tad izgubljena, i nemam pojma o tome što radim, ali ne odustajem, mogu ja izaći na kraj s jednom igrom pa nije to science fiction ili možda pak je (mislim da će ovo biti i ostati samo meni smiješno).

Jedna stvar je vodila drugoj i postala sam ženski rogue i k tome još vođa naše male družine koju su pored moje malenkosti činili ženski druid, muški bard i klerik te ženski monk. Zadatak je bio za kralja istražiti tko pljačka stanovnike njegova grada za pozamašnu količinu zlata.

“Pravilo broj četiri: što se dogodi nakon što jednom ekipa uđe u likove nikako ne smije napustiti stol nakon što ekipa izide iz likova. Ne mrzi igrače, već igru, reklo bi se.”



GM odmaže na samom početku igre, ne želi reći više od već izrečenog. Slijedi međusobna diskriminacija svih vrsta, smijemo se, frcaju ideje, bacamo kockice, svi za jednog protiv GM-a. Mladac u razvoju posustaje, pomaže nam, raspravljamo, nabacujemo se s novim idejama, pokušavamo uklopiti već spomenute, manipuliramo GM-om.

Podlost izlazi na vidjelo iz svih nas, ako ne ide nikako drukčije, izvuci informacije iz NPC-a (Non-Player Character, po hrvatski lik iz igre koji nije jedan od igrača) seksom, GM se guši sokom, monk plače, ne može se prestati smijati kroz suze, klerik je začuđen razvojem situacije, družina se raspada. Svatko odlazi na svoju stranu, prošli su već sati, a mi se s početnog mjesta nismo maknuli, GM-u nije jasno pobogu zašto?

Okuplja nas, jer ni trenutka više ne želi ostati u tom gradu, prilagođava se igračima i izvlači kartu iz rukava: seks muškog NPC-a i jednog od muških igrača. Homoseksualnost na djelu, "bard takes one for the team", bacaju se loše kockice, druid ludi, klerik ludi, monk ludi, rogue ne prestaje navijati za seks i preskakanje spavanjca. Druid je željan krvi i prirode, monk je uvjeren da nije učinio sve što je bilo u njegovojo moći i selimo se na tablu, GM crta novi setting po njoj.

Nalazimo se pred ulazom u špilju, iščekuje se borba, kreće bacanje kockica jedne za drugom te pisanje po papirima. Brisanje, izvikivanje d20, d6, d4 svako malo, gubim se u brojanju strana po kockama, pobijedili smo, ili pak nismo?

Gledam na sat, svjetli 22:30, session, po hrvatski sesija, završava. Ne sviđa mi se ta ideja, mislila sam da se igra dok se ne dođe do kraja, ma koliko sati i dana za to trebalo, ekipa se slaže sa mnom i dogovaramo novi susret kod mene, pobogu želim vidjeti i doživjeti cijeli koncept igre kako bih mogla odlučiti sviđa li mi se ili ne...

"Posljednje, peto pravilo: HRANA i PIĆE su obavezni."

U svoj toj zabavi pitali smo se međusobno hoćemo li pauzirati i nešto pojesti i popiti, posjetiti wc pa nastaviti, jer po suhim usnama ekipe dalo se naslutiti da smo na tragu dehidracije, no nitko nije htio pauzirati i zadovoljiti osnovne ljudske potrebe... There is no time! There's never enough time. Oh, shut up. You shut up.

Session je na moje iznenadenje bio i više nego uspješan, što se mene tiče, vjerujem da bi se i ekipa složila sa mnom. Ima nešto naš veliki voda, šesto čulo, intuiciju, nekakvu sposobnost, nazovimo ju tako, da spoji uvijek ljude tako da kliknu i pošteno se zabave, stoga ako vas ikad pita da nešto napravite i/ili da negdje idete samo se prepustite i vjerujete mu, nećete požaliti.

P.S.

Zašto sam bila uporna s kraticom GM i zašto odbijam koristiti kraticu DM, odnosno Dungeon Master? Nisam d od dungeona vidjela ni čula i nisam se niti u jednom trenutku osjećala kao da sam u jednom. Zašto nisam niti u jednom trenutku spomenula naziv igre? Nitko mi nije rekao koju igru igramo, tj. pisalo je na papiru, ali odbijam vjerovati da sam igrala Dungeons & Dragons, ilitiga D&D, jer kao što rekoh već jednom, pa što se ne bih još jednom i ponovila, d od dungeona vidjela ni čula nisam, a dragons, po hrvatski zmajevi, nisu bili ni u jednom zmajevom jajetu od početka do kraja igre.



TITAN
ATLAS KLUB OSJEK

predstavlja

Fantasy Day

dan kada možete igrati igre poput

**DUNGEONS
& DRAGONS**

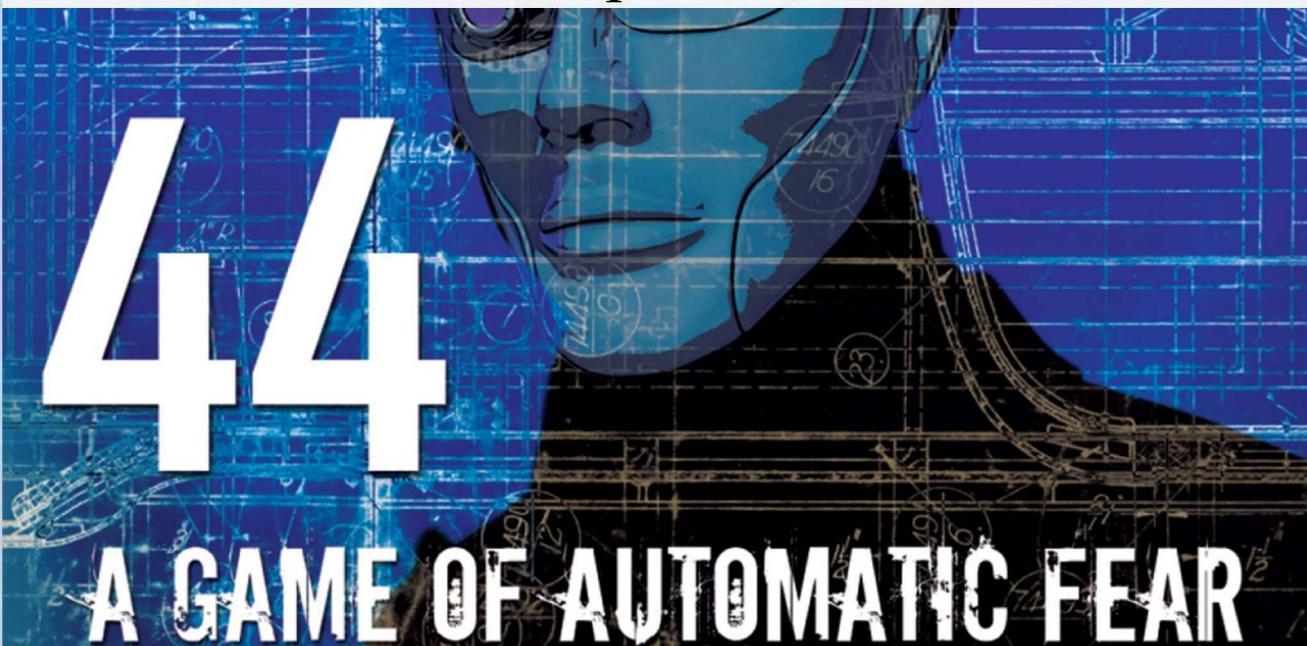
CALL OF
CTHULHU

Cyberpunk™

no i mnoge druge...

WWW.KLUBTITANATLAS.HR

piše Tomislav Buljević



**„Nekog koga znate upravo je zamijenio stroj.
Nitko drugi ne zna. Vi ste sljedeći.“**

Prve tri rečenice koje sam pročitao o ovoj igri, a koje su napisane u navodnicima iznad ovog odlomka, bile su dovoljne da me potaknu da se okušam u vođenju igre 44: A Game of automatic fear. Ne znajući u što se upuštам, skinuo sam igru (izdavač ju je ponudio u besplatnoj inačici) i u trenutku kad je najavljen Fantasy Day, nakon proučavanja settinga, upustio sam se u vođenje. Mogu vam reći da nisam požalio ni trenutka.

44: A Game of Automatic Fear je igra smještena u 50-e godine te ima dašak starih SF filmova i horora 50-ih. Prvi film na koji me podsjetila je Invasion of the Body-snatchers, SF koji za temu ima vanzemaljce koji vrše invaziju na Zemlju tako što ljudi zamjenjuju identičnim replikama, a koje za svoj cilj imaju potpunu dominaciju nad svijetom. Kako sam obožavatelj starih filmova, što filma noir, što SF-a 50-ih, pomislio sam kako je ovo pravi RPG za mene. Također, budući da je kreirana za jednokratne događaje (ili za večer igranja između kampanja ili za upoznavanje novih ljudi s konceptom RPG-a), kao da je bila stvorena za Fantasy Day.

Priča

Osnovica priče ide ovako: 50-e su godine, vrijeme je paranoje i u tom vremenu, u mračnim zakucima čovječanstva, postoji tajna organizacija (prikladno nazvana Sekcija 44) koja iz nekog razloga, samo njima znanog, zamjenjuje ljudе robotima, identičnim replikama, zbog nekog svog tajanstvenog cilja.

Igrači koji se nađu u ovoj priči na početku igre, da bi se lakše krenulo i da bi postojala napetost od samog početka, odlučuju koja je osoba iz njihovog života pretvorena u stroj, time ujedno kreirajući i pozadinu svog lika. Zanimljivo je to što se tu ne mora puno izmišljati, samo se treba odgovoriti na nekoliko jednostavnih pitanja i igra može započeti. Do kraja igre bit će odlučeno tko će preživjeti urotu, a tko će biti pridružen stroju.

Sustav

Sustav igre je potpuno jedinstven, stvoren je da bude iznimno jednostavan što se tiče kreiranja likova za igru, ali i što se tiče samog odlučivanja o ishodu određene situacije. Naime, prilikom kreiranja lika, igrač ima mogućnost odabira triju statistika (vjerojatno najmanji broj s kojim sam se susreo u dosadašnjem igranju), a to su:

Material, sposobnost korištenja predmeta oko sebe

Contact, brojnost kontakata i dogovori sa njima

Resolve, sposobnost izvlačenja iz situacija snagom volje, bilo suočavanjem s vlastitim strahovima ili samo racionalnim i logičkim razmišljanjem

Također, igrači na temelju ovih statistika mogu birati i neke dodatne pogodnosti kao što je broj kontakata ili broj tjeskoba (svakodnevnih strahova s kojima se sukobljavaju), a koje im daju bonusе u igri.

Ovdje također treba napomenuti jednu stvar: ne postoje iskustveni bodovi. Smatra se da je igra dobro prošla ako su svi ili samo neki igrači izvukli živu glavu. Ostali su vjerojatno pretvoreni u strojeve. Isto tako, svaki put kad igra kreće, kreće se ispočetka (ipak je ovo igra za jednokratna događanja), i to tako da se radnja odvija u četiri zasebna kruga. U svakom od krugova GM zajedno s igračima plete priču oko toga što se i kako događa. Tako svi uključeni dobivaju osjećaj stvaranja filma s četiri scene, koje su povezane njihovim likovima.

Prema ovom sustavu, GM sa svakim igračem pojedinačno sudjeluje u svakoj sceni, no on ne pokušava priču progurati dalje, njegov je cilj igrače pretvoriti u strojeve, a na njima je da se izvuku kako god umiju. To opet stvara jedinstveno iskustvo u kojem igrači nikad ne znaju što ih čeka iza ugla. Također, osobno se još nisam susreo sa sličnim sustavom koji je kreiran tako da GM aktivno pokušava igrače „ubiti“. Ukoliko se dogodi da neki igrač bude pretvoren u stroj, on nastavlja igrati, ali pod kontrolom Sekcije 44. Što znači da igrač i GM će od tad aktivno pokušavati pretvoriti ostale igrače u strojeve. Obično RPG-ovi ne dopuštaju takve stvari, ali ovaj RPG predstavlja iznimku u još jednom polju.

Većina igre odvija se pričanjem priče u kojoj igrač pokušava nešto učiniti, a GM pokušava učiniti nešto drugo, što neizbjegivo dovodi do konflikta. Tek kad dođe do konflikta, oni bacaju kocke i rješava se ishod.





Iskustvo igranja

Kao što se može i pretpostaviti iz svega navedenog, iskustvo igranja predstavlja potpunu paranoju. Igrači se aktivno pokušavaju izvući iz živog pijeska, u koji zapravo iz kruga u krug tonu sve dublje i dublje, dok ih GM stalno pokušava još više ugurati u isti. Ne mogu vam opisati tu sreću i životnu radost koja je zračila iz igrača kad god sam vodio i kad bi se oni izvukli iz naoko bezizlazne situacije (ako bi to uspjeli), ali ni to hvatanje za posljednju slamku spasa koja bi im mogla pomoći kad bi se našli u takvoj situaciji.

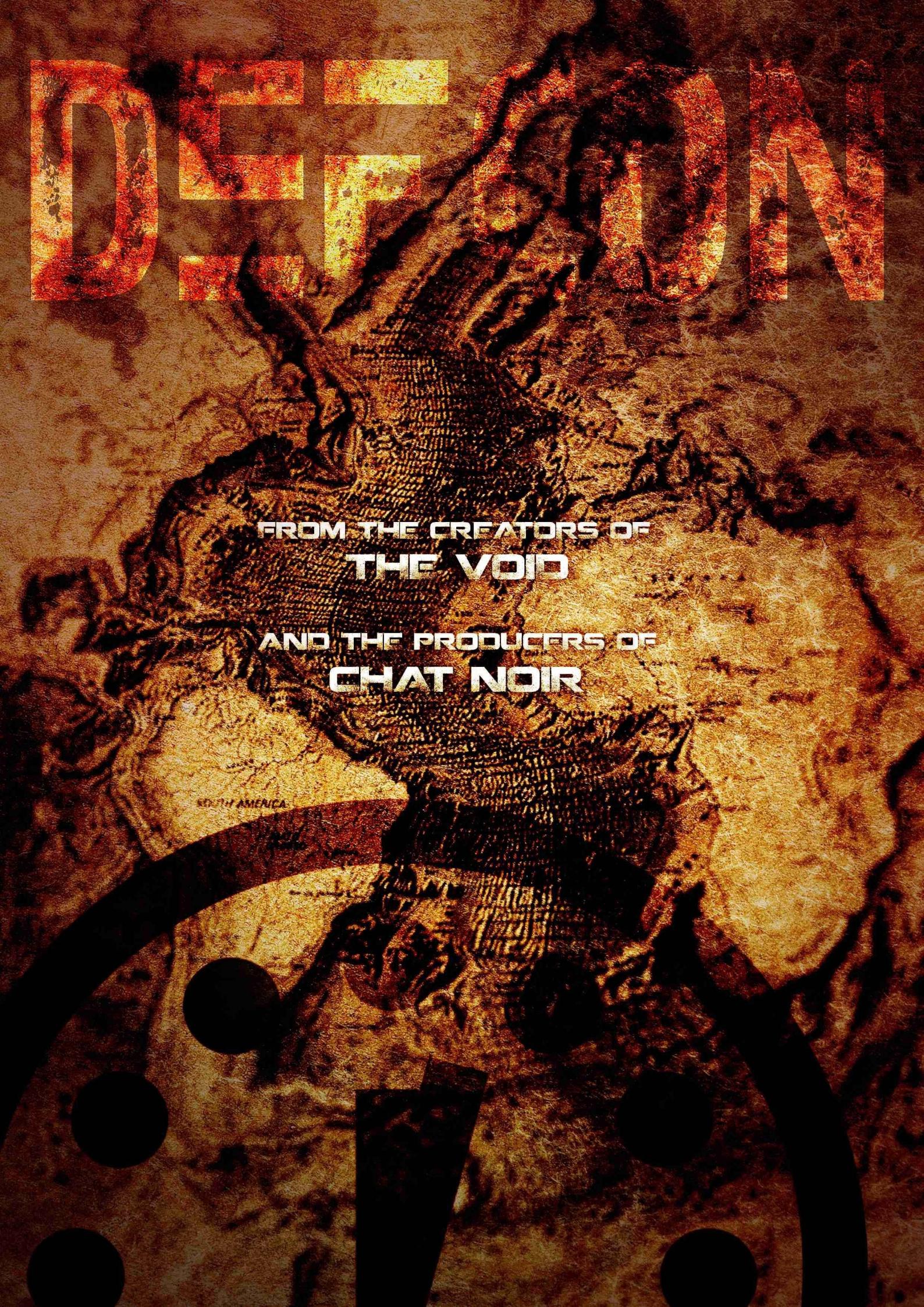
Svaki krug igre je posebno napet i kulminira konfliktom u kojem se često odlučuje hoće li igrač preživjeti ili ne, no ako slučajno i preživi, njegov lik vjerojatno ostaje živ s trajnim psihološkim posljedicama koje će ga pratiti čitav život.

Zaključak

44: A Game of Automatic Fear zasigurno je jedan od napetijih i psihološki napornijih RPG-ova koje sam imao prilike zaigrati i/ili voditi. No, ne bih ga preporučio osobama koje se vole igrati samo zbog bacanja kockica i nabrijavanja svoga lika. Vjerujte, ovdje toga nema. Lik ne možete nikako nabrijati, jer on ovisi samo o svojim ljudskim sposobnostima. Dakle, kao vi ili ja. Možda se zato i lakše uživjeti u lik na taj način. No isto tako, ako vam je bitnija priča od bacanja kockica i ako vas je ova recenzija bar malo zaintrigirala, svesrdno vam preporučujem 44, jer ćete se sigurno zabaviti.

Za više informacija o besplatnom PDF-u za skidanje, slobodno posjetite stranicu www.storiesyouplay.com autora ove igre Matta Snydera. Kreirao je još nekoliko igara, a ako su imalo zanimljive kao ova, ja ću ih svakako skinuti.

DEFCON



FROM THE CREATORS OF
THE VOID

AND THE PRODUCERS OF
CHAT NOIR

piše Bruno Tomić



Kroz zadnjih nekoliko mjeseci pokušavam odlučiti jesam li zadovoljan poslovnim planom Wizards of the Coast kada je u pitanju peta edicija *Dungeons & Dragons*.

Kako sam veliki zagovornik ovog izdanja otkad se pojavilo na tržištu, često me ljudi pitaju za prednosti, nedostatke i novosti vezane za petu ediciju. Iako i dalje smatram kako je ovo izdanje vrhunski odrđeno, to se najviše odnosi na dvije od tri originalne knjige pete edicije: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* te popratne sadržaje, da ih tako nazovem. Od izlaska knjige *Player's Handbook* Wizards su nam sadržaje vezane uz opcije za igrače dali na kapaljku. *Player's Companion*, PDF koji je besplatno dostupan za preuzimanje od izlaska avanture *Elemental Evil*, donio je desetak stranica novih opcija za igrače, ali to je prilično malo s obzirom na standard na koji je zajednica navikla u obilju dostupnim u prijašnjim izdanjima igre te u *Pathfinderu*.

Rastuće nezadovoljstvo nedostatkom igraćeg materijala Wizardsi su obećali smiriti izdavanjem knjige *Sword Coast Adventurer's Guide* krajem prošle godine, koji je nažalost ponovno donio vrlo malo. U 160 stranica knjige tek desetak sadrži nove opcije i to redom one već izdane u mjesечноim člancima *Unearthed Arcana*, kojim se ideje u tijeku daju na razmatranje javnosti. Najveći šok bio je u tome što su sve opcije u potpunosti nepromijenjene. Ostalih 150 stranica knjige donosi opise *Zaboravljenih Kraljevstva* i upute kako smjestiti svoje avanture u taj setting, ali čak ni u ovom segmentu ne donosi mnoge novosti. Naime, *Zaboravljena Kraljevstva* se nisu mnogo promijenila od izdanja s sličnim sadržajem iz prijašnjih edicija.

Nakon prilično lošeg uspjeha *Sword Coast Adventurer's Guide*, fanovi pete edicije s veseljem su pozdravili najavu avanture pod imenom *Curse of Strahd*, koja igrače vodi u *Ravenloft*, vrlo popularni setting koji obećava dramu, horor i misteriju svim igračima koji se upuste u igranje.

Sada već naivno, zajednica igrača *Dungeons & Dragons* ponadala se da će ova knjiga donijeti nešto više od same avanture i kratkih uputa za DM-ove, ali ponovno smo razočarani sa samo dvije stranice novih opcija za igrače. Kako se za manje od mjesec dana približava druga godišnjica od izlaska pete edicije, igrači i fanovi sve nestrpljivije iščekuju izlazak sljedeće knjige, u nadi za dodatnim opcijama za igrače koje Wizardsi sada sve češće obećavaju putem Twittera.

U nedavnom obraćanju javnosti saznali smo da će sljedeća knjiga, koja je na veliko razočaranje igrača opet samo avantura, ipak donijeti neke nove iugo očekivanje opcije za igrače. Prema svemu što je rečeno, ta knjiga bi trebala donijeti nekoliko novih opcija koje bi igrači mogli izabrati te misterioznu runsku magiju o kojoj se zasada vrlo malo zna. Ono što je poznato je da će se knjiga zvati *Storm King's Thunder* te da će se radnja avanture odnositi na ratovanje s divovima, a bit će dostupna sredinom rujna. Hoće li ova knjiga konačno donijeti novitete koje svi željno čekamo ili će nas ponovno razočarati s tek nekoliko stranica već viđenog materijala, samo vrijeme može reći.

Dobre vijesti ipak dolaze za one među nama koji se često nalaze u ulozi DM-a. Nedavno je također najavljena knjiga *Volo's Guide to Monsters* koja će u svojih dvjesto stranica donijeti mnoge nove protivnike za naše avanture u petoj ediciji. Ipak, izgledno je da ćemo se do kraja godine morati zadovoljiti mrvicama koje nam Wizardsi daju u *Unearthed Arcanama* ili se u potpunosti okrenuti sadržajima koje su napravili sami igrači. Takvih sadržaja nažalost danas ima ogromna masa, i čak je i iskusnim igračima prilično teško izdvojiti dobre od loših. Iza velike promocije stranica poput dmsguild.com kojom Wizardsi daju "podršku" igračima da stvaraju materijale za petu ediciju u obliku veće slobode u korištenju postojećeg materijala, kako iz ove tako i iz prijašnjih edicija, da bi svoje uratke mogli prodavati u pdf obliku, krije se činjenica kako kompanija uzima oko 50 % sve zarade, pa je većina materijala na takvim stranicama zapravo besplatna, jer igrači ne žele ulagati prevelik trud za mali dobitak.

Tako nam na kraju dana samo ostaje nadati se da će Wizardsi poslušati želje fanova pete edicije te da će nam uskoro dati ono što želimo, kako ovo iznimno dobro izdanje ne bi bilo uništeno greškama iz prošlih izdanja te doživjelo neslavan kraj i zaborav.



Klub Titan Atlas te poziva

Budí dílo sanzin ekipa

Stvaraj s nama

Piši priče, članke, rezencije, kolumnne

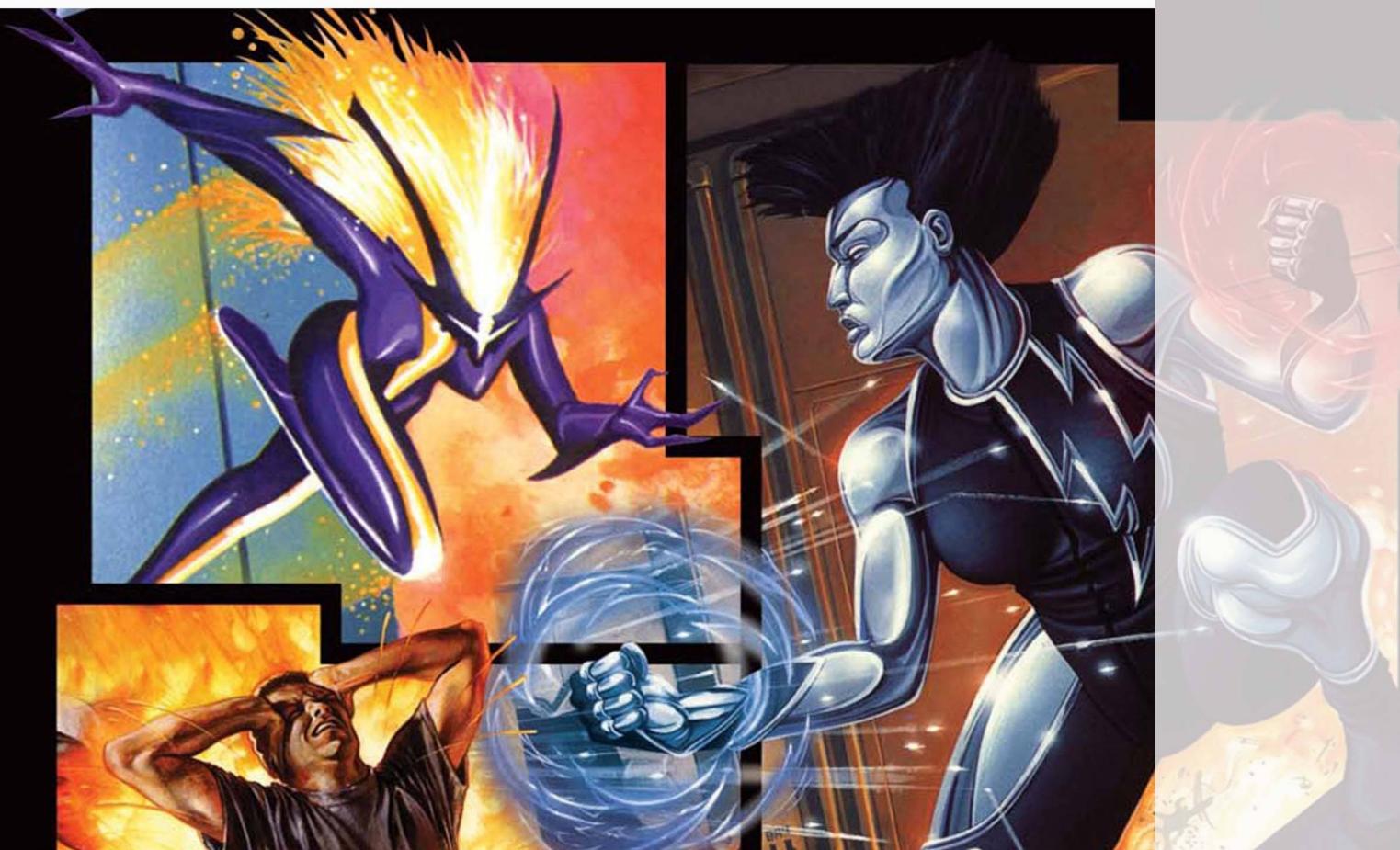
Ako si za javi se na
chatnoir@klubtitanatlas.hr

piše Daniel Ferenc



Iza pomalo opskurnog naziva (skraćenice) GURPS krije se pomalo ambiciozno ime sustava *Generic Universal RolePlaying Game*. GURPS već nekoliko godina izlazi u svom četvrtom izdanju i lagano postaje sve popularniji u svijetu tabletop role-playing sustava. Osnovni set, koji dolazi u dvije knjige koje zajedno imaju gotovo 700 stranica pravila, može izgledati komplikirano, pa čak i odbojno. Ali to ne bi trebalo uplašiti igrača koji se želi okušati u GURPS-u jer se sustav temelji na vrlo jednostavnim generičkim pravilima koja se onda nadograđuju s toliko opcionalnih koliko *Game Master* i igrači žele koristiti.

Za razliku od većine današnjih *role-playing* sustava koji su usko specijalizirani na *fantasy*, vampire ili nešto treće, GURPS je uistinu univerzalan. Sama pravila omogućavaju igranje u doslovce bilo kojem *settingu* koji GM i igrači mogu zamisliti, a stotine dodatnih knjiga (*supplementa*) opisuju *settinge* i opcionalno proširuju pravila gdje je to potrebno. Neki poznatiji dodaci kao što su *GURPS fantasy*, *Traveller*, Pratchettov Svijet Diska, *Sid Meier's Alpha Centauri*, *Transhuman*, *Space*, *Zombies* ili Drugi svjetski rat nam govore koliko je GURPS univerzalan i koliko novog sadržaja izlazi na mjesecnoj razini.



“GURPS nije samo još jedan hack’n’slash sustav!”

Dapače, GURPS čak i potiče na *role-play* već kod samog stvaranja likova, što je najbolje vidljivo kroz sustav (*dis)advantagea*. Unatoč velikoj raznolikosti koju omogućava, GURPS nema razvodnjena pravila i postoji jasna razlika između *damagea* jednog mača, metka .45 kalibra ili pak *lightning bolt* spella. Svi atributi na liku su izračunati prije same igre te kod kreiranja istog i tijekom igre nema potrebe za računanjem. Sustav je vrlo jasno raspisan i gotovo nema situacije kada neko pravilo nije dovoljno jasno opisano, a velika većina ima i vrlo dobro razrađene primjere. Jedan od meni dražih primjera je slaganje nasumičnog planetarnog sustava u *GURPS Space* knjizi gdje se u detalje razglaba o pravilima i tablicama te njihovom odnosu prema stvarnoj fizici planetarnih sustava.

GURPS je temeljen na običnim kockicama sa šest strana koje svi imamo po kućama. *Combat grid* je u šesterokutima koji omogućavaju puno veću fleksibilnost i realizam pravila nego kvadratići (treba imati na umu da GURPS uopće ne podržava kvadratiće). GURPS se trudi maksimalno biti realan i u obzir se uzimaju i fizika, i međuljudski odnosi, i razne druge znanosti što neke scenarije čini nevjerojatno realnim - npr. igrači mogu napraviti likove koji predstavljaju njih same i igrati zombi apokalipsu smještenu u vlastitom gradu s oružjem koje ima vrlo realistična pravila ciljanja, *reloada*, *damagea*, *recoil-a*, i *rate-of-fire-a*.

GURPS nema klase. Sve sposobnosti lika se temelje na bodovima. Svaki *ability*, *skill*, *advantage* ili *disadvantage* imaju svoj *point cost*. *Game Master* bodove dijeli kao nagradu igračima za dobro odradene *role-playeve*, borbu, riješavanje zagonetki i ostalo. Ne postoji standard niti pravilo koje definira koliko koja situacija vrijedi bodovne nagrade i to je ostavljeno svakom GM-u na izbor. Često možemo vidjeti kako igrači dobijaju po $\frac{1}{4}$ boda za neku uspješno odradenu sitnicu.



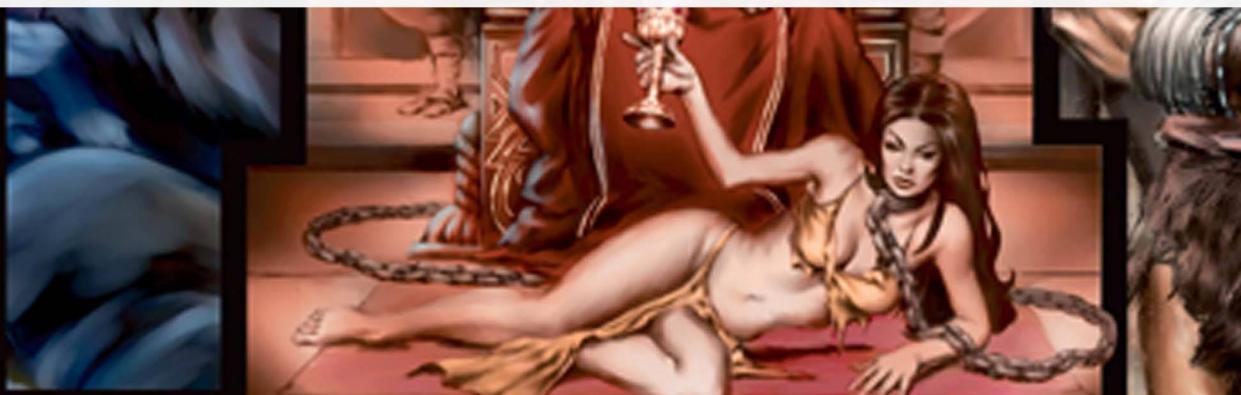


Velika tajna GURPS-a je *advantage/disadvantage* sustav. *Advantage* je neko korisno svojstvo lika koje mu daje mentalnu, fizičku ili društvenu prednost pred drugima koji imaju drugačije sposobnosti. Letenje, ambidekstroznost, telepatija, politička moć ili vampirski ugriz primjeri su *advantagea*. *Advantage* je ono što će definirati lika koji će biti pandan nekoj rasi ili klasi iz drugih RPG sustava. *Disadvantage* je prava suprotnost. *Disadvantage*, umjesto da ima *point cost*, zapravo igraču daje bodove koje može iskoristiti na nešto korisno, ali uz neke penale. Ovisnost, amnezija, loš vid, prekomjerna težina, seksualna devijantnost ili šepanje primjeri su *disadvantagea* koji će liku dati još koji bod, koji se može dobro iskoristiti, ali će isto tako i stvoriti vrlo zanimljive role-play opcije.



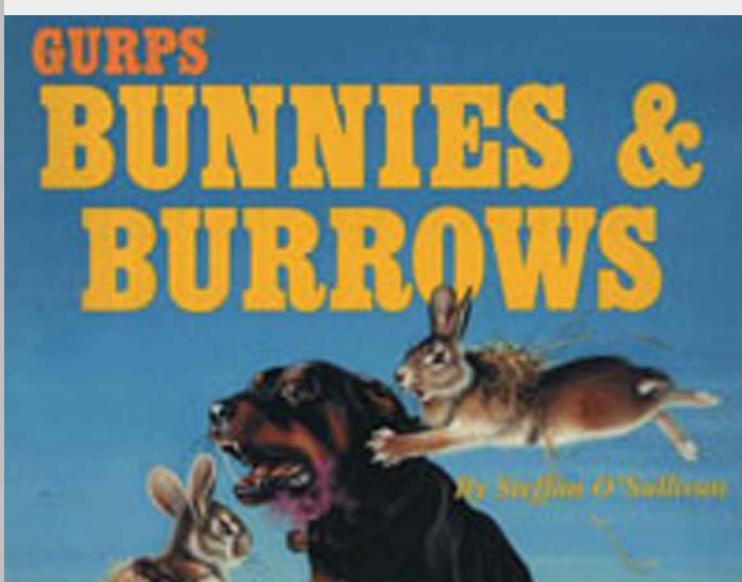
GURPS naravno, kao i svaki drugi sustav, ima i svoje nedostatke. Dva najveća su (pre)veliki broj *advantagea*, *disadvantagea* i *skillova* koji jednom novom igraču mogu biti opterećenje i igrač se jednostavno gubi u opcijama koje ima kod stvaranja lika. Ova stvar je dobrom dijelom ispravljena огромnim brojem *templateova* koji predstavljaju rase i zanimanja te podržavaju *customiziranje* pa su idealan početak za svakog novog igrača.

Drugi veliki nedostatak je vrlo mali broj čudovišta i NPC-a, što stavlja veliki teret na *Game Mastera* kojeg u drugim sustavima nema jer postoje stotine gotovih čudovišta. Ovo je također vrlo dobro ispravljeno kroz mnoge dodatne knjige i GURPS-ov službeni magazin *Pyramid*, u kojima se mogu sada već naći tisuće *monstera* i NPC-a za izazov igračima. Internet je također nepresušan izvor izazova, a osobito treba napomenuti kako se može naći GURPS konverzija gotovo svakog *Dungeons & Dragons* monstera. A ovo može biti i velika prednost GURPS-a jer se mnogi *Dungeon Masteri* ograniče samo na *monstere* koji su izašli u službenim knjigama drugih sustava jer se ne nudi mogućnost stvaranja vlastitih, što s vremenom igračima postane dosadno, dok GURPS upravo tjera GM-a da napravi neku novu rasu ili *monstera*. Također, jedna od meni najdražih stvari u GURPS-u (koja se opet može naći u knjizi *GURPS Space*) je sustav za nasumično generiranje rasa koji može stvoriti tisuće vrlo zanimljivih neprijatelja igračima.





GURPS je sustav koji bih preporučio svakom igraču da ga barem proba igrati. Možda se neće svima svidjeti i nije toliko razvikan kao neki drugi sustavi, ali igračima i GM-u daje slobodu koja se rijetko može vidjeti u drugim sustavima. Službene stranice sustava su na <http://www.sjgames.com/gurps>, a kada posjetite te stranice shvatit ćete da ista ekipa radi i vrlo popularne *Munchkine*, što bi trebala biti dodatna motivacija da probate ovaj sustav. Na istoj stranici se mogu naći i light, besplatne i skraćene, verzije pravila koje su dovoljne da se odigra i čitava kampanja.



“I za kraj, zapamtite, u GURPS-u možete biti što god poželite od jahača zmajeva, preko sirena, detektiva, lovca na dinosaure u kamenom dobu, duhova, opskurnih aliena iz dubina svemira, sve do sentient robova ili inteligencije koja je nastala od električnih naboja u velikim olujama Jupitera.”



Proslavite

MEDUNARODNI DAN ZVJEZDANIH RATOVA

uz Klub Titan Atlas



**X-WING TURNIR
IMPERIAL ASSAULT, REBELLION**
OSIJEK, STROSSMAYEROVA 200
WWW.KLUBTITANATLAS.HR

piše Kristina Bjelić

Ivanjski Krijesovi

**„Ugaslo je nebo svjetlo oka mog
sva sam za te gorjela kao baklja ivanjska“**

Pjevaju Doris Dragović i Mladen Bodalec. Kad pjevač legendarnih Prljavaca spominje baklje ivanjske, vrijeme je da saznamo koja vatra ih pali...

Ivanjski krijesovi su, kako narod kaže, stari običaj paljenja vatre 23. lipnja navečer uoči svetkovine rođenja sv. Ivana Krstitelja. Kada se pogleda etimološko značenje riječi (krijes, kres, koleda, ovisno o kraju odakle riječ potječe) vidi se da zapravo označava ljetni suncostaj, a ne lomaču. Riječ je o 21. lipnja, tj. o danu Sunčeva obrtaja odakle je i potekao glagol okretati, a kasnije i riječ krijes.

Običaji su poznati još u pretkršćansko vrijeme, a obilježavali su se u zimskom i ljetnom suncostaju te ravnodnevnicama. Ljetna svetkovina bila je vezana uz žetvu i početak ljeta. U poganskih naroda vjerovalo se da biljke koje se u toj noći prikupe štite od svih uroka i nedaća. Kasnije se naravno vjerovalo i kako se vještice tu noć okupljaju kako bi se spojile sa silama zla.

Ivanjski krijesovi vežu se uz Ivana Krstitelja koji je bio svetac, mučenik i Kristov prethodnik. Propovijedao je kršćanstvo te se u kršćanskoj povijesti spominje da je on krstio Isusa, a njegov rođendan obilježava se 24. lipnja.



Zanimljiva je povijest ovog blagdana i iz slavenske mitologije. Naime, u slavenskoj mitologiji se priča o Jurjevu, točnije o dolasku proljeća za koje je zaslužan bog vegetacije Juraj. Međutim, u kasnijim tekstovima o ivanjskim svečanostima više se ne spominje Juraj nego Ivan, odnosno Ivo. Glavna junakinja priče je i dalje Mara (kao i u jurjevskim tekstovima), no glavni junak više nije Juraj nego Ivan. Nalaze se u kući boga Peruna, na stablu svijeta, a današnje Ivanje noć je njihove svadbe (ljetni solsticij ujedno je pobjeda Sunca nad tamom). Osim što je Ivanje noć njihove svadbe, to je slavenska noć ljubavi i zaljubljenih. U početku su Ivan i Mara uživali u svojoj ljubavi, a zatim je Ivan prevario Maru, a ona ga je za osvetu probola strjelicama i na taj način ubila. Nakon toga postala je starica Morana, odnosno božica zime i smrti.

Moram priznati da jako volim kad se uz neki običaj veže legenda od prije. To mi uvijek da neku posebnu čar događaju i bude mi samo još draži. Kad sam počela pisati o Ivanjskim krijesovima, nisam znala o njima skoro ništa, a onda čitajući, otkrivajući ovu legendu odmah sam zamišljala slike kako je to doista moglo izgledati na Perunovom dvoru, na vrhu stabla svijeta. Te legende su tu da bi nas danas podsjećale na davna vremena. Mislim da su na taj način priče svima zanimljivije. Nešto mistično, nešto drevno samo su neki od sastojaka svake dobre priče. Sve što se obilježava dugi niz godina logično je da ima pozadinu ispunjenu pričama o bogovima. U pradavna vremena ljudi su puno pažnje posvećivali svojim božanstvima, priče su se vrtile upravo oko njih i zato ni ne čudi da još jedan običaj ima u svojoj pozadini praslavensku priču o bogovima.



Nekada se manji krijes palio u dvorištima, a jedan veliki u središtu sela. Uz njega su se okupljali seljani, a najviše mladi. Pjevalo se i slavilo, a sve je bilo popraćeno i nekim zanimljivim običajima:

- Budući da su ivanjski običaji u slavenskih naroda vezani uz vodu i plodnost, djevojke su znale praviti vjenčice od cvijeća i bacati ih u vodu. Ovisno o tome kako su plutali o vodi, proricale su si budućnost.

- U Dalmaciji se ponegdje moglo cijelu noć čuti crkvena zvona, a kako bi se zaštitili od zlih sila i očuvali plodnost, okupljeni su preskakali dogorjeli krijes i to najčešće u parovima.

- Djevojke su pravile vjenčice od cvijeća i zelenila. Najčešće se koristila paprat i to zbog toga što su vjerovali da ona cvjeta baš u Ivanjskoj noći. Međutim, govorili su da cvjeta vrlo kratko i odmah rodi plod, a onaj tko pronađe i ubere baš te noći njezin cvijet i sjeme dobit će posebne moći.

- Još jedan običaj je obredno kupanje. Vjerovalo se da obredno kupanje pročišćava i donosi zdravlje ljudima, ali i stoci pa se i nju obredno pralo.

Dakle, vidi se da su Ivanjski krijesovi od davnina cijenjeni i imali su veliko značenje za ljude toga doba. Krijes se palio uglavnom noću i nerijetko na nekom povиšenom mjestu kako bi bio što uočljiviji, ali ponegdje se palio i danju, no onda se koristilo svježe granje kako bi se stvorio što veći dim da bi bio vidljiv, ali i da bi zaštitio urod. U nekim područjima se uz krijes palilo i manje baklje napravljene od usitnjelog drveća (npr. hrasta). Mještani su s bakljama šetali po brežuljcima i pjevali. Ovdje vidimo zašto Mladen Bodalec i Doris Drgović pjevaju o bakljama ivanjskim. No, nisu oni jedini koji spominju i danas Ivanjske krijesove.

U mnogim našim krajevima ovaj se običaj i danas obilježava – uz rijeke Kupu i Cetinu te gradovima poput Karlovca, Požege, Đakova... Najpoznatija manifestacija je u Karlovcu, gdje vatre ivanjske gore čak od 1779. g., i danas su to manifestacije uz koje se veže puno pjesme i slavlja, održavaju se natjecanja u paljenju krijesova, a ugošćuju se i brojni poznati glazbenici. Na internetu se vrlo lako može pronaći program za posjet nekom od gradova koji su domaćini, a najviše se ističu već spomenuti Karlovac i Požega.

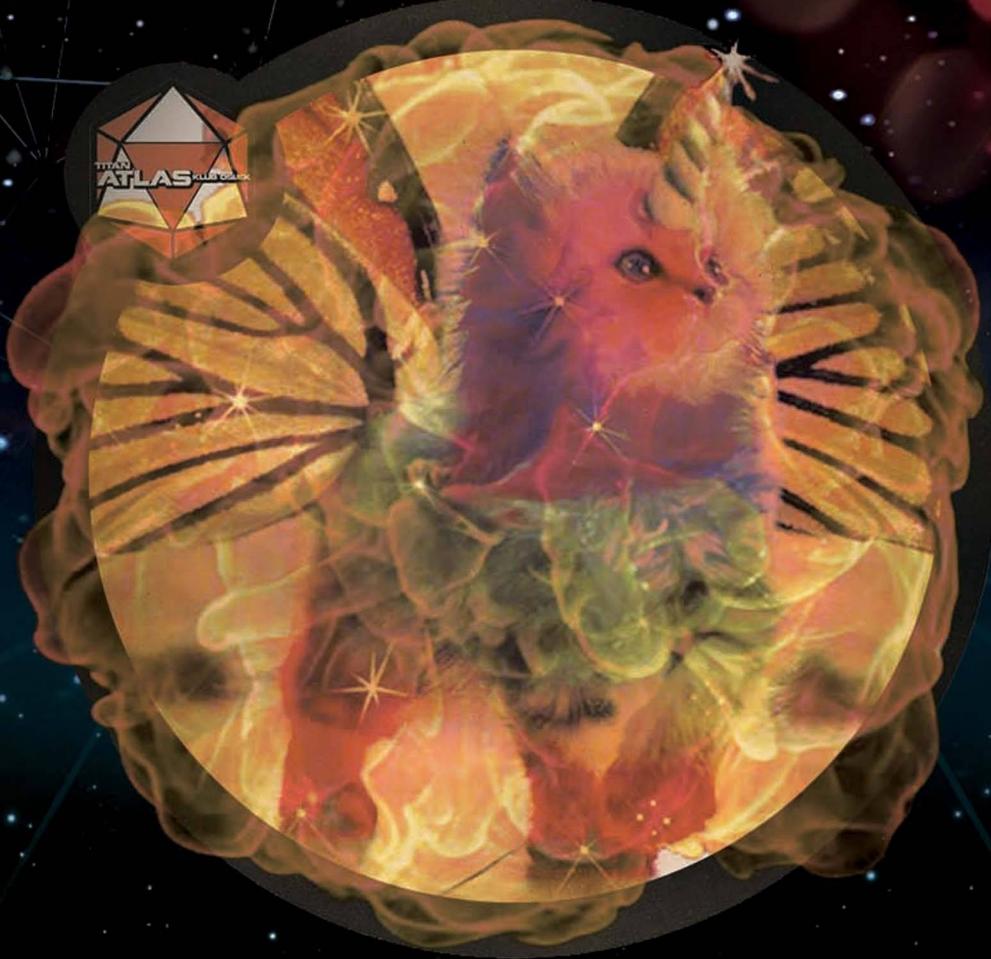
Za kraj, možemo samo reći da možda mi u Osijeku ne obilježavamo Ivanjske krijesove na tako velik način, ali s obzirom da gradovi u našoj okolini imaju lijepe manifestacije, možemo učiti na njihovom primjeru ili ih posjetiti u nekoj od nadolazećih godina i osjetiti dašak te stoljetne tradicije.

Klub Titán Atłas predstavlja:

ZFIF

Kviz iz:

ZNANSTVENE FANTASTIKE I FANTAZIJE



JEDNOM MJESECNO

IZAZOVITE SVOJE ZNANJE

RAZNE TEME

BESPLATAN ULAZ SVIMA

KLUB TITAN ATLAS

STROSSMAYEROVA 200
OSIJEK

piše Filip Kraus

Perspektiva DUNGEON MASTERA

Kada se DM-a pita o problemima s kojima se suočava, prva je pomisao najčešće improvizacija. Jako često se dogodi da većina stvari ne ide po smisljenome planu. Tu sad стоји činjenica da mora improvizirati na mjestu, dohvaćati neka imena, mjesta ili detalje. Naravno, prilikom izvođenja takvih egzibicija treba održati kampanju fluidnom, interaktivnom i zanimljivom bez držanja neke striktne putanje događaja. DM se može prikazati kao pisac koji piše svoju knjigu, izrađuje svijet, likove i događaje. U njih ubacuje svoje igrače koji potom priču pišu dalje. No, igrači koji se nađu u svijetu vođenim DM-om ponašaju se kao živa vatra, gorjeli bi prema svojim željama, i to bi im trebalo dopustiti, naravno s određenim posljedicama, dobrim ili lošim. Sve u svemu, svijet koji se stvori i igra koja se igra trebaju biti zabavni svima, uključujući i DM-a. Idealna stvar bi bila kada bi se u grupi ponekad izmjenjivali igrači kao DM-ovi s različitim kampanjama, čime bi se unosile svježe ideje, dašak noviteta, a ni vođenje ne bi postalo naporno.

Za početak, prije igre svaki se DM treba pripremiti za svoju kampanju kao i svaki igrač koji mora osmisliti lika napisavši ga na papir. Prije svega, poželjan je dogovor s igračima u vezi tematike igre i njihovih želja po pitanju lika koji bi htjeli igrati, tako da se svijet može što bolje prilagoditi njihovim očekivanjima i da bi se stvari mogle održavati zanimljivima. DM-u kao voditelju avanture poželjno je preporučiti da sve informacije o avanturi i likovima drži na jednom mjestu i vodi zapisnik o svemu što se odvija radi lakše kasnije pripreme. Prije početka avanture dobro je definirati osnovnu tematiku svijeta, ekonomiju i velike događaje tako da igrači imaju ideju gdje su smješteni i što se odvijalo oko njih. Nakon početne točke avanture lakše je usporedno graditi kampanju i detalje za dalje. Također, način grananja kampanje može se razvrstati u dva pristupa: konvergentan i divergentan.

Pri konvergentnom pristupu cilja se opširnome detaljiranju cijele mape svijeta i njezinih mesta. Tada se još i osmišljava većina važnijih osoba i događaja te se smještaju u kampanju. Ovaj pristup zahtijeva puno truda i pripreme prije početka igranja, ali se onda znatno olakšava dodatno obogaćivanje i detaljiranje svijeta tijekom kampanje, naspram točke početka avanture. Drugi, divergentan, pristup se bazira na početnu točku avanture. Osmisli se bazno mjesto kretanja, pojedine osobe i početni zadatak. Potom se usputnim osmišljavanjem novih naselja, ljudi i događaja kampanja odvija u hodu. Ovim se pristupom smanjuje prevelika priprema prije početka igre i dopušta osmišljavanje dalnjih detalja tijekom avanture. Naravno treba naglasiti, za oba slučaja, da se ne smije forsirati pretjerano linearna putanja, nego dozvoliti kampanji da se odvija svojim tokom.

Time bi se pokrila većina priprema prije početka avanture i ostaje nam nekoliko savjeta o odnosu tijekom igranja kampanje. Kao prvo bih rekao da je bitniji put negoli cilj svake avanture. Ponekad nije potrebno raditi komplikirane radnje i spletke u priči da bi se tok kampanje održao zanimljivim, nego je dovoljno dati igračima prostora da se upuste u svijet po svojoj volji, čime i oni sami pridonose razvoju radnje. Dakako, unošenje malih doza humora nikad nije loše. Velike rupe između događaja mogu se popuniti uvođenjem malih avantura poput urušenog mosta, staraca u nevolji ili sela teroriziranog banditima. Rješavanje problema konstantnog stvaranja velike količine NPC-eva može se riješiti filtriranjem starijih, koje su igrači zaobišli tijekom starijih avantura ili ostavljanjem istih specifikacija, samo promjenom osobnih značajki.

Također, prilikom razgovora između NPC-eva prihvatljivije je koristiti treće lice nego monologe DM-a sa samim sobom... Provjerite pred ogledalom. Za kraj, jedan od čestih problema prilikom vođenja kampanje je natjecanje između DM-a i igrača. DM-u nije cilj pobijediti igrače, bilo to u diplomacijama ili borbi s neprijateljima, nego osmisliti probleme u rangu njihovih mogućnosti i gledati kako će ih igrači pokušati riješiti. Natjecanje samo izaziva nezainteresiranost jedne od strana, tako da bi DM-u u cilju bilo da se, zajedno s igračima, vodi kroz kampanju i dođe do njezinog kraja.

Na kraju, malo tko ima volje za vođenjem i za time da bude DM. Neki to rade iz zabave, dok drugi upravo jer nema tko drugi. Makar DM-anje ima prednosti u smislu realizacije svojih ideja i svjetova, kontrole više različitih osoba i osobina, puno je napornije voditi nego igrati. Pogotovo u smislu praćenja zainteresiranosti igrača tijekom igre, promjene nekih stvari ili dodavanja novih u kampanju radi bolje zabave. Ovisno o grupi kojoj se vodi, bili oni upušteni u „role-play“ ili samo željni akcije i napredaka, kampanju treba prilagoditi njihovoj volji. Tako da s vremenom i DM-u treba dati malo oduška, dati mu samo papir, te uzeti stvari u svoje ruke i upustiti se u DM-ovske vode.



piše Ivan Hrenovac

MMORPG

kolumna jednog gejmera

Posljednji smo put pričali općenito o MMO-svijetu te je li to podobno mjesto za ljude koji nikad nisu imali, ili su imali jako malo, doticaja s računalnim igrama. Nadam se da su neki ljudi testirali uzlazak u taj vrlji i zanimljivi svijet računalnih igara te da je sve dobro prošlo. No, za one koji još nisu, jer im ta ideja odudara zbog opisanih ljudi, proći ćemo kroz socijalnu podjelu igrača koji se mogu naći u skoro svakom MMO-svijetu.

Casual igrači su opuštena skupina ljudi koji igraju s vremena na vrijeme čisto radi zabave. Ako se ne bahatite, popujete ili pravite pametni, ovi igrači će vas prihvati bez problema i bit će zafrkancije neovisno o tome što radite. Negativna strana ovih igrača je to što zbog svog pristupa igranju, neće igru shvatiti malo ozbiljnije te vas mogu usporavati u postizanju vaših ciljeva. Ovo je donji dio spektra igrača na koje će te naići i ako se želite samo zabaviti bez ikakvih obaveza, onda je ovo vaša ciljana skupina.

Najveći postotak igrača u svakoj igri i njezina žila kucavica su *semi-casual* igrači, bez njih će igra polako početi propadati sve dok jednostavno ne nestane. Oni su skupina ljudi koji vole igrati, imaju ciljeve prilikom igranja bili oni PvE ili PvP, o kojima će riječi biti malo kasnije, te ih pokušavaju izvršiti. No, ono što je puno bitnije i što ih još dodatno razlikuje od *casual* gamera je da neće nenadano nestati u pola igre. Većina početnih igrača vrlo brzo uđe u ovu skupinu ljudi, nakon što malo nauče kontrole svoje klase jer onda dobiju i neke ciljeve koje žele postići.





Posljednja skupina igrača koju čini možda 5-10 % ljudi su *hardcore gameri*. Samo ime govori da kod ovih ljudi, što se tiče ciljeva, nema zafrkancije. Nemojte krivo shvatiti, zafrkancija postoji, ali zna se kad je vrijeme za nju, a kad je vrijeme za ozbiljnost. Ovisno koliko ste ambiciozni i natjecateljski raspoloženi, možda uđete u ovu skupinu, ali kao početniku dugo će vam trebati.

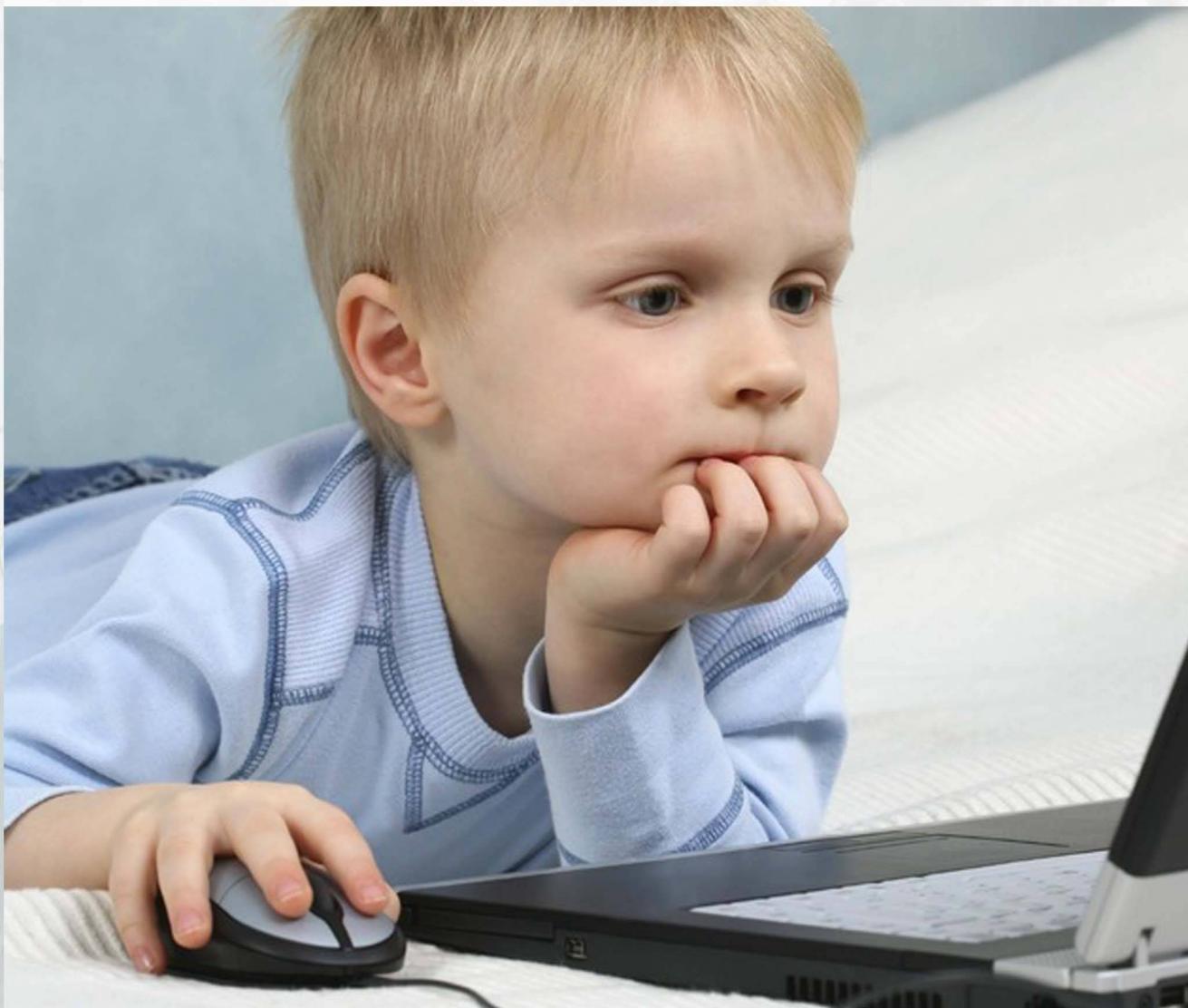
Razlog zašto kažem natjecateljski je taj što čim izađe novi sadržaj, u svijetu se napravi neslužbeno natjecanje tko će ga prvi riješiti. Postoji i manja skupina igrača unutar ove koji shvaća igre toliko ozbiljno da uzimaju godišnje odmore prilikom izlaska novog sadržaja. Normalno, ako se nalazite u takvoj skupini ljudi, tu dolazi i „slava“ ako ste najbolji, a uz nju i sponzori.

Ovo su vam bile tri primane podijele igrača koje ćete naći u bilo kojoj MMO-igri. Osim ove podjele dolazi i do jedne malo eksponirane od strane kompanije koja je napravila igru, a koja ovisi o tome kakve vas stvari zanimaju u igri, i koje ne moraju sve biti uključene u svaku igru. Stoga slijedi podjela koju sam već ranije spomenuo.

Jednostavno rečeno PvE (*Player vs Environment*) je dio igre koji je najčešće zamislila kompanija. Dio koji ima svoju priču, povijest, ogromna područja koja možete istražiti, hrpa zadataka za riješiti i borbe igrača protiv računala, bilo da ste sami, vas pet, deset, dvadeset ili više. Znači, ovo je čisto skriptirani dio igre kroz koji učite kako se igra te kako ovladati svojim likom. Ovdje je zastupljen onaj dio o neslužbenim natjecanjima, koji je spomenut gore u tekstu.

Malo opušteniji dio igre je PvP (*Player vs Player*), ali samo malo, jer u ovom dijelu više ne igrate protiv računala koje ima zadan algoritam, a koji mora pratiti zbog čega je svaki potez predvidljiv. Ovdje igrate protiv drugih igrača koji mogu biti nepredvidljivi, baš kao i vi, a da budete dobri u ovom dijelu igre morate uložiti malo više vremena i proučavanja. Kažem više vremena zato što morate neprestano pratiti promjene u različitim klasama te osim poznavanja vlastitog lika, potrebno je i znanje o načinima igre svih ostalih klasa, jer kako je Sun Tzu rekao „Ukoliko ne poznaješ ni sebe ni svoga neprijatelja – u velikoj si nevolji“.

Za ovaj dio igre, ako igra uopće postane popularna, postoje službena natjecanja diljem svijeta na kojima se mogu dobiti vrijedne nagrade. Stoga, ako vam je to cilj, brzo po neku MMO-igru i počnite učiti.



RP (*role-playing*) gameri nisu toliko karakterizacija, koliko to je podskup zadnjih dviju podjela. U svakoj ćete igri naći ljude koji se užive toliko u priču da se donekle poistovjetite sa svojim likovima. Kad igraju, oni su u fokusu i pričaju kako misle da bi njihov lik pričao. Jako zanimljivo za igrati, ali nije za svakoga jer ne mogu svi ljudi toliko biti u svom liku.

Dakle, ovo su vam sve podjele igrača na koje ćete naići prilikom igranja bilo koje MMO-igre. Sad samo trebate nabaviti neku te zaigrati pa odlučiti što vas više zanima i vuče.



CTHULHU FHTAGN!

ISKUSITE NOĆ HORRORA

I STRAŠNIH DRUŠTVENIH IGARA

uz

Klub
Titan Atlas

piše Borna Biljan



Ulaskom u 21. stoljeće čovječanstvo je iskusilo pravu tehnološku revoluciju. Stalan napredak i razvoj nije zaobišao ni područje igara za računala i igrače konzole u kojem posljednjih godina MMORPG-ovi (ogromne *online* igre za više igrača) doživljavaju pravi procvat. Čar stvaranja novog identiteta u novim svjetovima i stvarnostima koje obiluju tajnama, magijama, inovativnim tehnologijama i kojećime drugim u kombinaciji s istraživanjem tih istih svjetova zajedno s poznanicima ili neznanicima diljem cijelog svijeta, osvojio je mnoga srca. Igrajući te igre ja sam se, kao vjerojatno i mnogi drugi, ponekad uhvatio u maštanju o tome kako bi bilo biti tamo, živjeti u igri i iskusiti sve avanture iz prve ruke. Upravo tom tematikom bavi se *Log Horizon* („Zapis obzora“), anime napravljen prema novelama Mamarea Tounoa. Radnja započinje izdavanjem 12. ekspanzije popularnog MMORPG-a *Elder Tale* („Drevna priča“) tijekom čije aktivacije, iz nepoznatih razloga, 30 000 japanskih igrača (i nebrojeni drugi diljem svijeta) bivaju prebačeni u svijet igre, koju su do maloprije igrali u obliku svojih avatara.

Glavni lik, pomalo povučeni *enchanter* (čarobnjak) Shiroe, zajedno sa svojim prijateljima *ninjom* Akatsuki i *guardianom* (zaštitnikom) Naotsuguom, a kasnije i drugim igračima, odlučuje napraviti savez „*Log Horizon*“ kako bi se zajedno uhvatili u koštač s izazovima *Elder Talea*. A izazova ima mnogo: od depresivnih igrača koji žele povratak kući, preko robovlasničkog iskorištavanja početnika, ubijanja suigrača pa sve do interakcija s NPC-evima (neigrivim likovima) koji su oživjeli i postali svjesni. Za razliku od svog parnjaka po temi *Sword Art Onlinea* („Umjetnost mačevanja online“), a i od mnogih drugih animea, radnja ne obiluje borbama. Čak i sâm glavni lik Shiroe nije tipičan heroj i borac, štoviše on je upravo suprotno: siva eminencija koja uz pomoć manipulacije i strategija rješava bilo koji problem, a svu slavu i pohvale za to prepušta drugima. Ispod naoko hladne i bešutne vanjštine, kojom se prikazuje suigračima koji ga nazivaju Zlikovcem s naočalama, krije se osoba kojoj je izuzetno stalo ne samo do svojih prijatelja, nego i do svih žitelja svijeta *Elder Talea*.





Zanimljivost ovog animea je kako naizgled banalni problemi poput kupovanja nekretnina u igri često imaju izuzetno složeno rješenje, dok naizgled komplikiran problem bezukusne računalne hrane ima jednostavno i logično rješenje. Što se tiče pitanja smrti, iako ona ne sputava igrače u avanturama zahvaljujući oživljavanju u obližnjoj katedrali, stvari nisu idealne. Svaki igrač mora predati dio svojeg sjećanja na stvarni svijet kad umre, a postoji i mogućnost kupovine same katedrale, što otvara zanimljive mogućnosti manipulacije igračima. Stilski se anime odlikuje jednostavnim, po nekima čak i generičnim, stilom crtanja, koji ipak uspješno ispunjava svoju zadaću približavanja nas gledatelje tom svijetu. Glazbom nas u svaku epizodu obje sezone uvodi pjesma *Database* koja već nakon druge ili treće epizode ostaje u sjećanju, a zahvaljujući i repanjem na engleskom omogućava gledatelju da ju i sam pjevuši.

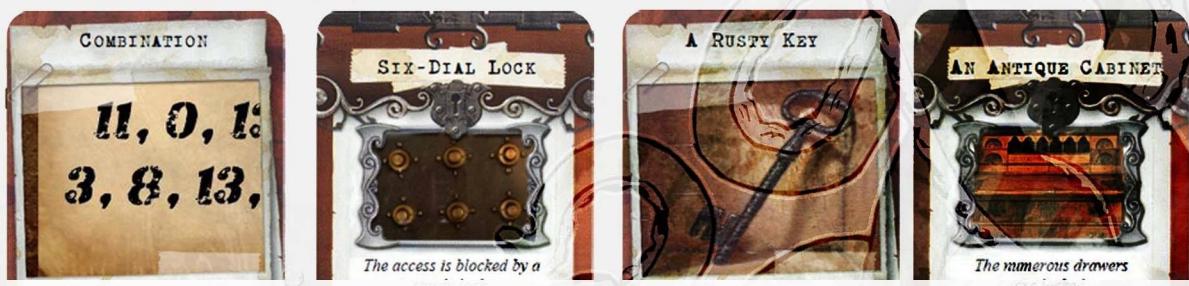
Raznolikost, jasno ocertani likovi, njihova simpatičnost, pa čak i njihove klase u igri dopuštaju nam lakše poistovjećivanje s nama omiljenim likom. *Log Horizon* je potegnuo mnoga zanimljiva pitanja, ne samo o svijetu unutar igre, nego i o općeljudskim odnosima te nam je uz zabavu dao i mnogo toga za razmišljanje. Zato jedva čekam nadolazeću treću sezonu i svima koji nisu, preporučujem da pogledaju ovaj anime. Nećete požaliti.



piše Hrvoje Babić

Zamislite da jednog dana u pošti dobijete pismo svoga dobrog prijatelja iz studentskih dana. Niste se čuli u posljednje vrijeme, kao da je u zemlju propao. S nestrpljenjem otvarate pismo, a u njemu naškrabana adresa i dvije riječi „Pomozi mi“. Pakirate stvari i jurite. Na toj adresi nalazi se oronula kuća. Na ulazu samo stara odvaljena vrata i stepenice koje vode prema dolje. Progutate knedlu u grlu i ulazite. Pažljivo idete hodnikom uz treperavo svjetlo i dolazite do vrata. Uz malo truda pretraživanja hrpe razbacanog smeća nalazite šipku i petrolejsku lampu. Upalite lampu, šipkom odvalite bravu i polako ulazite u sobu. Dok se pokušavate priviknuti na tamu i neugodan miris, čujete kako se vrata iza vas zatvaraju uz tresak. Panično se okrenete prema vratima i nađete licem u lice s čudovištem iz svojih najmračnijih mora. Svjetiljka vam ispada iz ruke, ostajete u mraku, i zadnje što čujete je...

Ako volite napete priče i spadate među one ljude koji se uvijek hvataju za glavu kad se glavni likovi u horor filmu razdvoje, *Mansions of Madness* je igra koja bi vas mogla zanimati. Smještena u vrijeme kada je tehnologija bila u povojima, kada su ljudi šaptali o nadnaravnim bićima koja vrebaju iz mraka, kreirana prema pričama iz pera praoca fantastičnog horora H. P. Lovecrafta, *Mansions of Madness* kooperativna je igra za dva do pet igrača formata jedan protiv svih. Jedan igrač preuzima ulogu čuvara (*Keeper*) koji postavlja igru za preostale igrače koji su u ulozi istražitelja (*Investigators*). Cilj igre za istražitelje je u većini slučajeva otkriti tragove i pokušati riješiti misiju prije isteka vremena dok ih u tome sprječavaju čuvar i razna čudovišta koja se pojavljuju tijekom igre. Cilj igre za čuvara je ostvarivanje njegovog mračnog plana ili ubijanje istražitelja. Igru je kreirao Corey Konieczka, a izdavač je Fantasy Flight Games.



Postavljanje igre

Osnovna igra sastoji se od ploča za sastavljanje karte, plastičnih minijatura (osam istražitelja i 24 čudovišta), različitih špilova i tokena potrebnih za igru i, naravno, nezaobilazne kockice. Uz pravila za igranje dolaze i vodiči za igrače i za čuvara u kojima se nalazi pet zasebnih scenarija.

Prije početka igre čuvar prema odabranom scenariju određuje koje će tragove i predmete postaviti na kartu dok istražitelji slažu kartu prema uputama u vodiču. Zatim istražitelji uzimaju likove koje će igrati. Svaki lik ima određeni broj *health* i *sanity* bodova, koji predstavljaju njegovo fizičko i psihičko zdravlje, i po dvije dodatne kartice s ostalim osobinama kao i početnom opremom. Početna oprema može biti raznorazno oružje ili predmeti koji daju posebne mogućnosti istražiteljima. Čuvar uzima dodatne kartice koje određuju njegove akcije tijekom igre, postavlja prepreke i zamke za istražitelje na kartu i uz kartu postavlja špilove za borbu i traume koje će moći udijeliti istražiteljima tijekom igre.



Potez istražitelja/čuvara

Istražitelji se nalaze na startu i igraju prvi. Njihov se potez sastoji od kretanja i akcije. Kretati se imaju pravo dva polja. Kao akciju mogu odabrati jednu od sljedećih: mogu se pomaknuti još jedno polje, mogu istražiti sobu, napasti čudovište ili koristiti predmete koje posjeduju. Kada istražuju sobu, imaju pravo pogledati i uzeti kartice koje se u njoj nalaze, ali samo ako prije toga uspješno riješe zamke i prepreke koje su tamo postavljene. I jedne i druge se mogu maknuti uspješnim rješavanjem slagalica koje im sastavlja čuvar. Istražitelji također mogu razmjenjivati stvari, ali samo ako potez završe na istom polju. Kada svi istražitelji završe svoj potez, na redu je čuvar. On za svoje akcije koristi *threat* tokene, koji predstavljaju prijetnje, a koje dobiva ovisno o broju istražitelja, kao i svoje kartice. S njima može prizivati čudovišta, pomicati ih i napadati istražitelje. Svako čudovište ima određene *health* i hit bodove te bodove koji pokazuju koliko su strašni i spretni. Ukoliko čudovište ozlijedi ili uplaši istražitelja, čuvar istražitelju može, kao nagradu, dati traumu.

Kako govorimo o igri napravljenoj prema poznatim horor pričama H. P. Lovecrafta, horor je ovdje zgodno implementiran. Svaki put kada vaš istražitelj ulazi u sobu u kojoj se nalazi nekakvo stvorenje ili spodoba, on mora napraviti test na horor. Hoće li on proći taj test ili ne ovisi o njegovoj snazi volje (*willpower*) i sreći u bacanju kockice. Svaki put kada vaš istražitelj poklekne strahu (jako loše baci kockicu, ali uživite se malo), on će gubiti jedan po jedan *sanity* bod. Kada mu *sanity* dođe na nulu (što inače ne želite), istražitelj poludi, nakon čega postaje marioneta u rukama čuvara. Tijekom svog reda *keeper* će moći kontrolirati sve što istražitelj radi i time vama dobrano otežati igru.



Borba

U igri se borba odvija pomoću *melee* i *ranged* oružja (ili ako ste *hardcore*, golim rukama). Čudovišta se dijele u tri grupe: *Humanoid*, *Beast* i *Eldritch*. Sve tri grupe imaju zasebne špilove pomoću kojih se odvija borba. Istražitelj će najaviti kojim oružjem će napasti koje čudovište, potom vući karte s vrha špila dok ne povuče kartu koja odgovara tipu oružja. Napad na čudovište podrazumijeva testiranje nekog od istražiteljevih atributa; na karti uz opis napada piše i koji atribut mora testirati kako bi napad uspio te što se dogodi u slučaju (ne)uspjeha. Na isti način se rješavaju i napadi čudovišta na istražitelje, barikade ili mišje rupe u koje se istražitelj sakrije. Ako pak istražitelj pokuša pobjeći od čudovišta, mora proći evade test koji ovisi o spretnosti (*dexterity*), jer ga u suprotnom čudovište udara.

Trajanje igre određuju event karte. Na kraju svakog čuvarevog poteza na event špil stavlja se jedan *token*. Kada broj *tokena* dosegne broj isписан na karti, ona se okreće i nešto (većinom nedobro za istražitelje) se dogodi. Kada se predzadnja karta okreće, igra ulazi u finale. Otkriva se objektiv igre i istražitelji imaju jako malo vremena (nedovoljno ako su tek otkrili što se događa) za pokušaj spašavanja zadatka. Igra završava otkrivanjem zadnje *event* karte i prema karti objektiva određuje se pobjednik.



Zaključak

Iako se *Mansions of Madness* na prvi pogled čini kao igra s puno pravila, ona je zapravo vrlo jednostavna. Najkomplikiraniji dio je postavljanje igre, i to za onog igrača koji je odlučio biti čuvar. Duljina igre ovisi o scenariju i broju igrača te može trajati od dva do četiri sata. Minijature su kvalitetno napravljene i predstavljaju dodatan izazov za kreativce koji vole igrati s obojanim figuricama. Scenariji jesu zanimljivi, ali kako ih u osnovnoj igri ima samo pet, nakon nekog vremena igra postaje predvidljiva, pogotovo ako uvijek igrate u istom sastavu. Veća raznolikost može se postići dvjema ekspanzijama i *print-on-demand* scenarijima, ali to naravno predstavlja i dodatan trošak za vaš novčanik.

Koju je ulogu zabavnije igrati? To zaista ovisi o vama; želite li uzbuđenje otkrivanja tajnih tragova i slaganja djelića priče u cjelinu ili želite biti *mastermind* koji točno zna što se i zašto u danom trenutku događa. Igra je za istražitelje, a ponekad i za čuvara, napeta do samog kraja, posebice ako imate kolegu koji će odjednom sam utrčati u goruću sobu boriti se s čudovištem bez oružja, a jedini ima predmet koji vam osigurava pobjedu. Ukratko, *Mansions of Madness* vam daje dva različita pristupa igri, bilo da ste timski igrač i volite rješavati priču sklapanjem komadića informacija koje nalazite ili uživate spletkariti protiv svakoga, ako ste fan horor priča i svijeta H. P. Lovecrafta, ova vam igra pruža dobru zabavu za cijelo društvo.



KLUB TITAN ATLAS



SVAKI PETAK

OTKRIJTE
DRUŠTVENE IGRE

IZDVAJAMO:

- > King of Tokyo, Ticket to Ride
- > Carcassonne, Settlers of Catan
- > Starcraft, Warcraft, Witcher

📍 Strossmayerova 200, Osijek

✉ www.klubtitatlas.hr

OD 18 DO 21 SAT

piše Marko Kolić



Dixit je kartaška igra koja pljeni pozornost svojim šarolikim vizualnim stilom. Igru čine poprilično velike i pomno oslikane karte bez ijednog simbola ili teksta na njima, što će se igračima koji su navikli na TCG i ostale moderne kartaške igre, krate znakovljem i slovima, činiti prazno. Igrači koji se prvi puta susreću s igrom provest će duže vremena proučavajući neobične likove i scenarije ilustrirane na igračim kartama. Vizualnost na kojoj se ova igra temelji ključ je zabave.

Pravila nalažu da svaki igrač lukavo smisli kako opisati zadalu kartu, bez da to bude previše očito, ali u isto vrijeme ne smije biti ni previše apstraktno. Nimalo lagan zadatak, budući da se ilustracije poigravaju našom maštom i proizvode kaotičnu bujicu misli koju igrači moraju na što domišljatiji način pretočiti u riječi, nekakav poznati citat ili pjesmu.

Dixit je zabavan. Ova igra namijenjena velikim skupinama ljudi, te je zato često popularna i na zabavama. Igru pokreće kreativnost i uz dobro društvo garantirani su sati smijeha i zabave, uz koju igrači bolje upoznaju sebe i svoje mogućnosti, ali istovremeno i svoje suigrače i njihov način razmišljanja.

IGRAJTE SE SA NAMA NA
**MEĐUNARODNI DAN
DRUŠTVENIH IGARA**



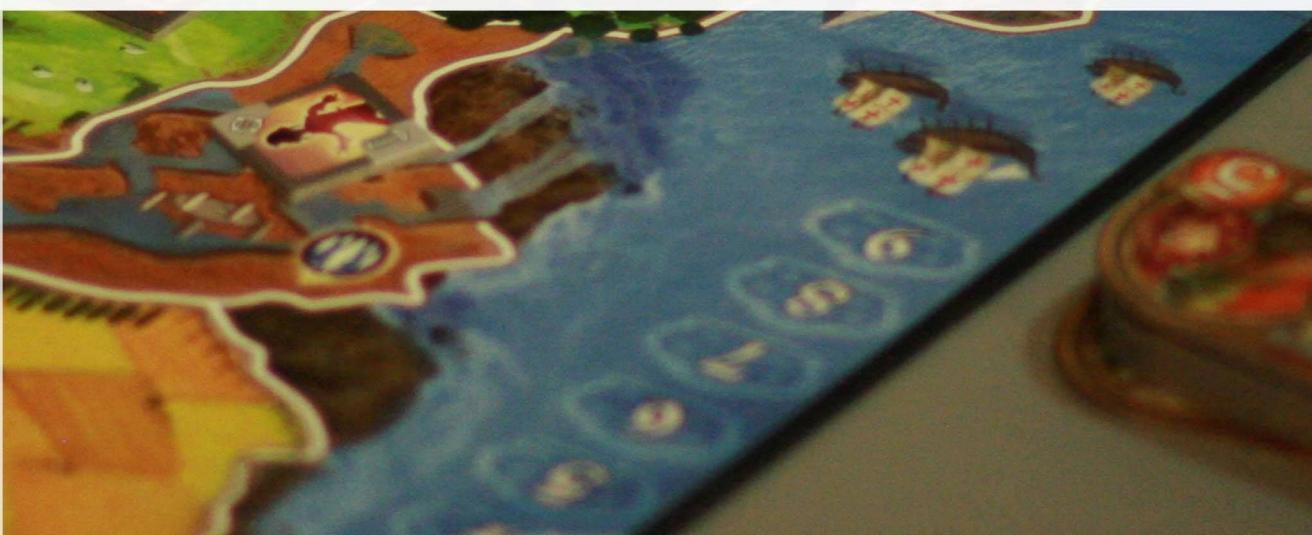
WWW.KLUBTITANATLAS.hr

piše Slaven Karakaš

BOARD GAME MANTRA

Ovaj puta krećem s temom plemena. Čak i mi igrači društvenih igara itekako volimo igrati samo s istomišljenicima, odnosno onima koji nam pašu. U početku ćemo igrati sa svima, no kad-tad će nam se iskristalizirati polovi i ljudi s kojima želimo igrati, s kojima možemo igrati jednom tjedno, s kojima ćemo igrati samo ako moramo i s kojima ni pod koju cijenu ne možemo igrati.

Počinjemo sa onima s kojima ne možemo i ne želimo igrati. To su oni koji su nam suprotnost po svemu što radimo. I kada govorim o tome, ja isto imam određene ljude s kojima nikako ne mogu igrati. To su oni koji nisu u partiji koje god igre igrali. Oni su mi najgori igrači i ne volim ih. Jako! Oni će grabiti svoj mobitel svaki tren, odletjeti mislima i pitati za vrijeme vani ili politiku. Odšetat će od stola da bi zapalili cigaretu ili otišli na toalet i onda zaglavili putem bez obzira što ih netko čeka. Oni će početi priču o sasma desetim stvarima osim igre i to osobno mrzim. Ako igrash neku igru, onda poštuj sve ostale i igraj tu igru. Takvi igrači postoje i ako sebe pronađu u tekstu neka ne budu uvrijeđeni, nekim igračima oni odgovaraju, meni ne. No, što je najgore, oni vjerojatno nemaju dovoljnu koncentraciju ni da pročitaju ovaj članak do kraja, vjerojatno su već na Facebooku i listaju što su susjedovi pas ili mačka pojeli jučer.



Igrači s kojima moramo igrati. To je samo po sebi oksimoron, no eto. Postoje ljudi za koje postoji moralna obveza da odigram partiju iz tko zna kojeg razloga, a ne bih ni da mi plate u suprotnom. To su oni koji obožavaju izražavati svoju ljubav prema nekome ili nečemu. S njima me moraju natjerati da igram i samo ako me natjeraju ču razmisliti o tome, ali ču se vjerojatno probati izvući na što više načina. Ne podnosim javne izraze ljubavi, žvaljakanja ili što već. Em smo kao ljudi izuzetno napravljeni strojevi i odmah nam svima bude neugodno, em to nikako neće lagano stati. To je neugodno i za to postoje prikladni prostori.

E sada dolaze oni s kojima možemo igrati, ali na nekoj vremenskoj bazi. Po meni, to su igrači koji odugovlače previše. Mislim, igramo misaone društvene igre i one traju, čak su neke od njih meni najdraže igre i nalaze mi se na samom vrhu, kao recimo *Twilight Struggle*, koji zna trajati i preko šest sati, ali neki ljudi stvarno odugovlače. Razmišljaju li oni pretjerano dugo, kombiniraju ili čisto odugovlače jer vole spore partije, nemam pojma, ali ja s njima ču odigrati koliko socijalna etiketa zahtijeva od mene. Pritom me najviše muče oni koji vole računati svaki aspekt igre ili odustati prije kraja jer su izračunali da je netko pobijedio na pola igre. Svojim ponašanjem takvi će natjerati sve oko sebe da izgube volju i to ne podnosim.

Na kraju, oni s kojima volim igrati.

Ugrubo bi to bili svi koji ne spadaju u gore navedene kategorije. Općenito mi pašu ljudi koji ne shvaćaju previše osobno igre, no vole pošteno natjecanje i oni koji mogu REALNO sagledati situaciju, a da ne polude na bilo kakve odluke. Ja ponekad znam biti težak, ali to će biti iz dvaju razloga: neko pravilo me onesposobilo toliko da bih pojeo tokene ili kada ljudi igraju specifično protiv nekoga na osobnoj razini (posebno ako je usmjeren protiv mene).

Kako postati osoba s kojom ljudi žele igrati? Nemam pojma, mislim da ne bismo ni trebali tražiti načine, nego jednostavno prihvati svoju plemensku retoriku i pronaći svoje pleme. Uz svoje pleme moći ćete raditi što god vas je volja i skoro svaka igra će biti dobra igra.



piše Alen Kulić

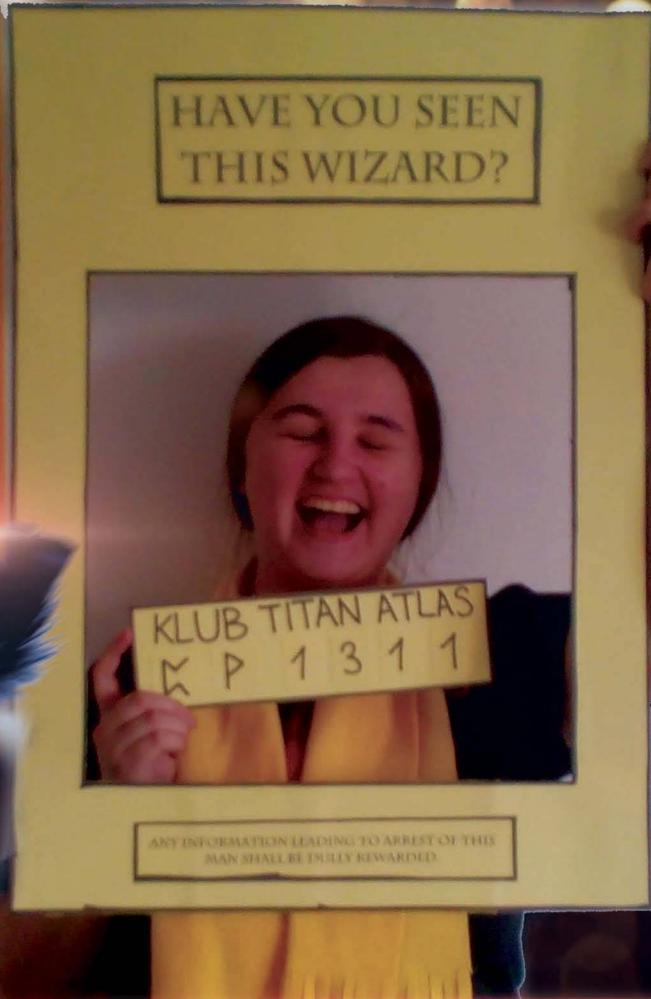


Ako ste ikada sanjali da možete letjeti na metli, onda je ovo igra za vas. *The Witches* je kooperativna igra na ploči u kojoj preuzimate ulogu jedne od četiriju vještica (ups, bolje je reći žena s posebnim moćima!). Igra je poprilično dobro napravljena iako je na samom početku potrebno malo duže da se shvate pravila, ali kada se jednom nauče poprilično je zabavna.

Cilj igre je rješavati što više problema koji se nalaze na ploči. Problemi mogu biti jednostavnji – zeleni, ili teški – ljubičasti. Da biste pobijedili u igri, morate ih što brže rješavati da se ne bi stvorilo previše *tokena* panike jer onda igra završava. Pobjedu ostvarujete rješavanjem svih problema, kako lakih, tako i teških, koji znaju biti poprilično problematični. Jedna od zanimljivosti igre je to što može završiti i prije nego što počnete igrati ako se pojavi previše *tokena* panike.

Da biste lakše riješili sve probleme, imate naravno i asa u rukavu: karte koje možete iskoristiti kao dodatak kada bacate kocke ili iskorištavate njihovu funkciju koja često zna biti veoma korisna. Velika pomoć je kada skupite tri različite karte koje imaju na sebi natpis *Power of Three*. Sada kada ste pročitali recenziju ovog boardgamea napravljenog prema svijetu i likovima iz knjiga Terryja Pratchetta, pridružite nam se na jednom Clash of the Titans i odigrajte partiju s nama.

KLUB TITAN ATLAS
PREDSTAVLJA



Čarobni LARP

OPUSTITE SE UZ
LIVE ACTION ROLE PLAY

DOŽIVITE ISKUSTVO IGRANJA LARPA POD BUDNIM OKOM ISKUSNIH VODITELJA. BACAJTE ČAROLIJE UZ POMOĆ
SVOJIH ŠTAPIĆA I PRAVILNO IZGOVORENIH RIJEĆI, OTKRIJTE MISTERIJE IZA ČAROBNIH NAPITAKA I UPOZNATJE
PROFESORE! OSVOJITE HOGWARTS KUP I DONESITE SLAVU SVOJOJ KUĆI.

ČLANOVI KLUBA TITAN ATLAS NISU VLASNICI AUTORSKIH PRAVA VEZANIH
UZ SERIJAL HARRY POTTER, NITI POLAŽU PRAVA NA ISTE. IGRA HARRY POTTER: LARP NASTALA JE KAO POSVETA
KNJIGAMA I FILMOVIMA KOJE VOLIMO.

piše Slaven Karakaš



Seasons je igra zbog koje sam izgubio volju da ikada više zaigram *Magic: the Gathering*. Društvena igra koja se bazira na kartama koje su fantastično nacrtane, dok bacate šarene kocke i uživate u nadmetanju s protivnicima, a da ne morate ulagati nesnosne količine novca i živaca u *boostere*.

Premisa igre je nadmetanje čarobnjaka u trogodišnjem turniru za najboljeg u zemlji Xidit. To je to, nema neke duboke misli ili pak žestokog obračuna. No sama igra nudi toliko toga, mehanički je izvrsna i oduševit će sve vrste ljubitelja društvenih igara.

Mehanika

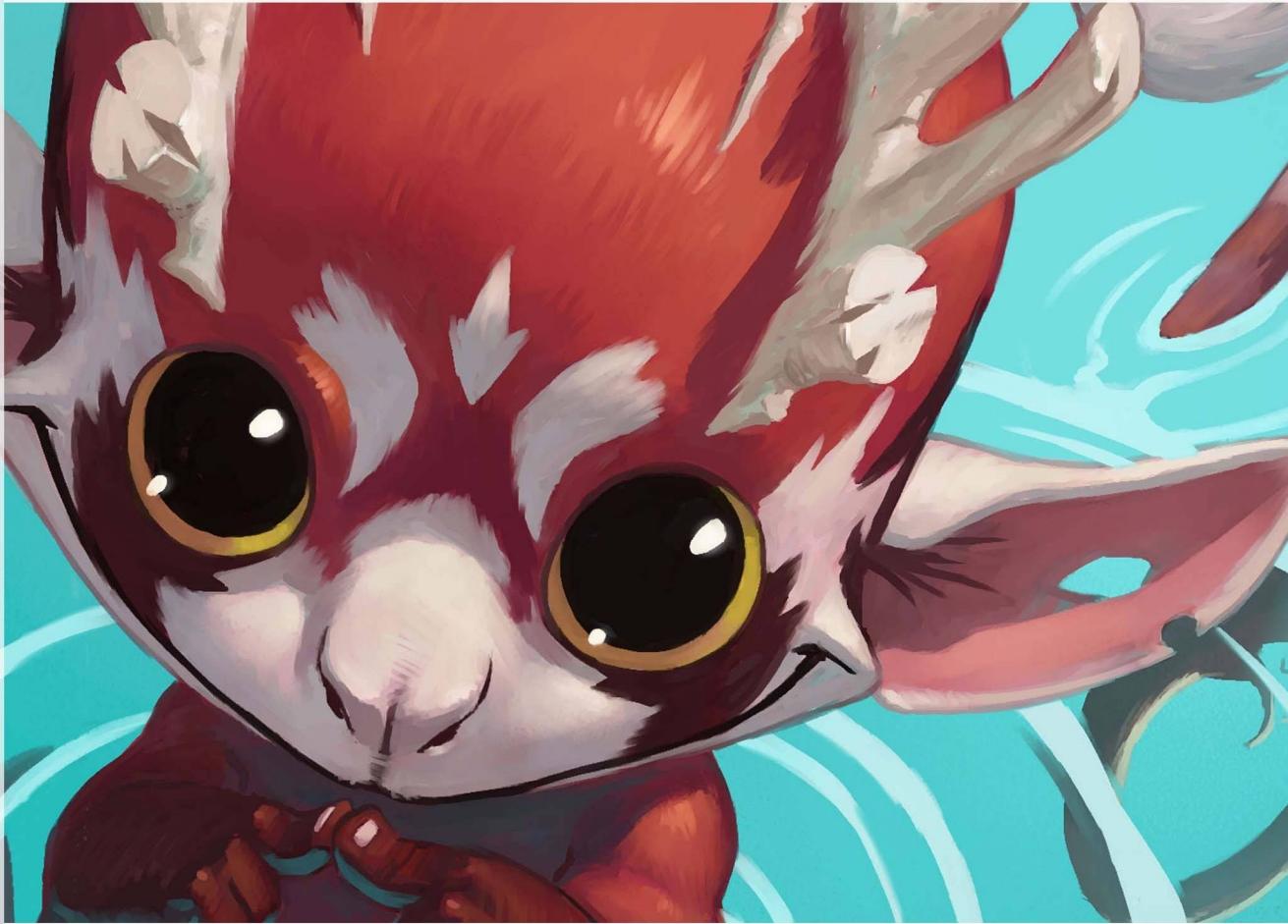
Čarobnjaci su se okupili i na početku same igre biraju svoje čarobne predmete odnosno familijare s kojima će pokušati poraziti rivale. U principu se bez ekspanzija *drafta* devet karata od kojih igrači pokušavaju odrediti s koje tri karte će igrati u prvoj godini, koje tri u drugoj i, na kraju, koje tri u trećoj. Ovaj je izbor zaista težak i predstavlja velik dio igre jer će utjecati na apsolutno svaki vaš potez.

Nakon izbora karata, igrači uzimaju svoje pločice i uz dodatni izbor na njima počinju igrati. Dodatni izbor predstavljaju akcije s kojima si igrači omogućuju stvoriti trenutnu prednost no gube bodove na kraju igre. To mogu biti dodatni mjerač karata koje igrač ima pod kontrolom, transmutacija elemenata u kristale ili najmanje dvaju elemenata u druga dva te dodatni izbor pri povlačenju karata.



Igra se tako da prvi igrač baci sve kocke trenutnog godišnjeg doba (uvijek jednu više od broja igrača) te igrači redom od prvog izaberu jednu kocku s kojom će odrediti svoju akciju za krug. Zadnja kocka će nam reći, s obzirom na broj točkica na njoj, koliko mjeseci napredujemo. Simboli na kockama su među ostalima spomenute točkice, elementi (voda, vjetar, vatra i zemlja), kristali (odnosni pobjednički bodovi), dodatne karte koje možemo povući, mjerač karata pod kontrolom i simbol transmutacije s kojim pretvaramo elemente u kristale.

Igra se dok ne isteknu sve tri godine i tada gledamo tko ima najviše bodova. Sve kartice daju određeni broj bodova, no postoje mnoge taktike koje vode do pobjede.



Karte su podijeljene u čarobne predmete koji najčešće utječu na nas te familijare, razna stvorenja, koja najčešće utječu na naše rivale. Pravila su odlično napravljena i pomažu u svakom trenutku jer je svaka karta detaljno objašnjena.

Zaključak

Lagano se uči i brzo se igra. Ako imate prijatelje koji su igrali *Magic* ili neku drugu od skuplačkih kartaških igara onda će ih *Seasons* oduševiti. Naravno, igra će se odužiti i zna potrajati malo duže od sat vremena ako igrate sa ljudima koji vole kalkulirati i razmišljati dugo, no tako je sa svakom igrom. Mi smo je znali odigrati u roku od pola sata. Sve je stvar učenja i koliko nam treba da shvatimo što želimo sa kartama koje smo dobili. Igra je fenomenalna i nije mi nimalo krivo što sam ju kupio.

Naziv igre: *Seasons*

Dizajner: Régis Bonnessée

Izdavač: Libellud (prodaje Asmodee)

Godina: 2012

Igrača: 2-4

Dob: 14+

Okvirno vrijeme igranja: 60 minuta

Mehanika: draft karata, kontrola karata, bacanje kockica

Težina: srednja - "Izazovna igra, na mnogo stvari treba pripaziti i promatrati."

Cijena: oko 250 kuna



AFTER DARK BOOK CLUB

IZAZOV

ANA
BORTIĆ

RASPRAVA

MARTINA
PLASČAK

KLUB TITAN ATLAS

piše Kristina Bjelić

ŽENSKO VIĐENJE BOARDGEJMANJA

kolumna sa stilom



Nedavno me jedna legica upitala: „A ti si jedina cura ovdje?!“ na što sam ja zbumjeno promatrala: „Kako jedina...?“ Nisam jedina niti sam ikada bila, no ima više muških članova. To je i za očekivati. Igrama se uvijek pristupa s malom predrasudom kako je to više muška stvar. Mi smo djevojke valjda još uvijek osuđene na čajanke. Međutim, iako nas je manje, činimo jednu trećinu ukupne ekipe. Ponekad se dogodi i obrnuta situacija pa su za stolom sve cure i jedan dečko. Kako on preživi tu igru, neću odati. Bitno je, kao što sam već pisala, da se svi zabavimo, nije bitno koliko nas je, bitno je da se družimo, a razlike u razmišljanjima i načinima igranja tu su da bi igru dodatno začinile.

Za početak, moram ispraviti nešto što sam rekla prošli put. Curama ne treba duže da pohvataju sva pravila igre. Mi ih hvatamo brzinom kojom nas igra zanima. Ako nas nešto jako zanima, sve ćemo prokužiti odmah, ali ako ne, onda ćemo prije svakog igranja opet pitati: „Čemu služi ovaj token?“ Da, grozne smo.

Nedavno smo igrali jednu meni zanimljivu igru i dogodilo se nešto što me iznenadilo. Ugodno iznenadilo. Riječ je o igri *Lords of Waterdeep*. Igra mi je fantastična i osvojila me na prvu. Imali smo jedan događaj s Klubom i došlo je mnogo novih ljudi. Među njima i jedna cura. I tako, počeli mi igrati *Lordse*. Odigrala je intrigu na kojoj je ona dobila dva resursa, a jedan je morala dati nekome od igrača. I sad, njezini suigrači s kojima je došla i koje zna od prije govore: „Daj meni, daj meni“, a ona gleda po ploči i pogleda moje resurse i zadatke koje trebam riješiti pa na to kaže: „Dat ћu njoj. Njoj to treba za ovaj zadatak.“ Ostala sam na trenutak šokirana. Obično sam naviknula na „kajlanje“ i namjerno kalkuliranje kome što treba ili ne treba, ali to odmjeravanje kome dati resurs uvijek je bilo takvo da se procjenjivalo kome treba najmanje. A ovo je bilo tako... neobično.



Nasuprot tome, primijetila sam da dečki uživaju u igri *Game of Thrones*. Oni se okupe oko ploče i idućih nekoliko sati postanu Lannister, Stark ili „Lignja“ i uživljeno se bore za prevlast. Sklapaju se savezi koji se održe dovoljno dugo dok ih ne ugrožavaju, a zatim se zabijaju noževi u leđa ili u prsa, ovisno o tome što je prikladnije. Drugi opet u Veneciji koriste sve moguće spletke i podvale, možda čak i ubojstva kako bi osvojili naklonost neke utjecajne obitelji na balu. Malo sam slikovito ovo opisala i nadam se da čitatelji neće pomisliti da se vode stvarne krvave bitke na našim druženjima. Poanta ovoga bila je u tome da dečki vole „kajlati“. Oni neće dati narančastu kockicu suigraču kako bi riješio zadatak i tako dobio bodove. Oni će se boriti za prevlast na ploči. No, cure zato svoje resurse uredno slažu po karticama i paze na svaki detalj, da su boje ravnomjerno raspoređene te čak i nekome od suigrača malo preslože kockice da bi vizualni dojam bio što bolji, jer ne može to tako neuredno i razbacano stajati po ploči.

Sigurno nisam jedina cura u ekipi i dok nas neki smatraju pomalo štreberskim, ja mislim da su naša druženja mjesto na kojima svatko može biti opušten i pronaći nešto za sebe. Također, to je prilika za isprobati nešto novo i nesvakidašnje jer kad se itko zadnji put borio protiv divovskog zmaja ili opasne pandemije u stvarnosti?! A u ovoj sadašnjosti, kad su brige na svakom koraku, dobro je imati mjesto na kojem možeš biti što god poželiš. Lijepo je pobjeći od stvarnosti, pustiti mašti na volju i probuditi dijete u sebi jer je dosadno uvijek biti ozbiljan i odrastao. Tako da, dok se dečki bore za prijestolje i moć, cure su te koje unose red i sklad kako na ploču tako i u igre.

piše Ana Bortić

Književni izazov

Početkom svake godine internet vrvi novogodišnjim odlukama, programima i prijedlozima za okretanje novog lista u životu. Za sve strastvene čitatelje to je razdoblje raznih čitalačkih izazova. Oni dolaze u raznim varijantama – od bingo tablica do tematskih popisa i brojčanih ciljeva. Čitalački izazovi česta su pojava u sklopu školskih programa za djecu i mlade te unutar raznih knjižnih klubova. Naš After Dark Book Club ove godine po drugi puta organizira Književni izazov za sve zainteresirane.

After Dark Book Club (dalje u tekstu ADBC) Književni izazov sastoji se od šesnaest kategorija koje potencijalnom čitatelju daju relativnu slobodu u izboru konkretnih naslova za čitanje.

Za svaku pojedinu kategoriju napravili smo vodič sa po tri primjera knjiga koja odgovaraju traženim kriterijima. Članci preporuka objavljeni su na našim mrežnim stranicama u periodu od siječnja do sredine svibnja 2016.

Za ovakav pristup odlučili smo se iz nekoliko razloga od kojih je glavni slaba dobavlјivost znanstvenofantastične i fantazijske literature na hrvatskom jeziku. Dok su neke knjižnice generalno dobro opskrbljene postojećim izdanjima u hrvatskom prijevodu, mnoga djela koja se ubrajaju u klasične fantastične književnosti trenutno nisu uopće dostupna na tržištu. Jedna od najtežih muka svakog strastvenog čitatelja zasigurno je i neizvjesnost izlaska nastavaka pojedinih znanstvenofantastičnih i fantazijskih serijala. O prijevodima istih da i ne govorimo.

Na mjesečnim druženjima u sklopu ADBC kluba dijelimo preporuke i razmišljanja o knjigama koje čitamo. Sudjelovanjem na sastancima i ostalim aktivnostima želimo pomoći svima da pronađu neku novu fantastičnu priču koja će ih osvojiti.

Jedan o ciljeva ovakvih sastanaka je i uzajamno poticanje na čitanje u prijateljski kompetitivnom okruženju. Osim osobnog zadovoljstva za one koji u najkraćem roku uspiju pročitati po jedno djelo prema svakoj zadanoj kategoriji, osigurane su i vrijedne nagrade. Prva tri čitatelja koja uspiju pročitati po jedno književno djelo za svaku navedenu kategoriju trebaju poslati svoje dojmove na mail adresu ana@klubtitanatlas.hr.

Jedini uvjet je da svako odabранo književno djelo mora imati barem jedan fantastični element. Književni izazov ADBC za 2016. službeno završava u ponoć 25. prosinca 2016 i do tada svi dojmovi na pročitano trebaju biti poslani. Pobjednici i nagrade bit će podijeljene na prvom ADBC sastanku u siječnju 2017.

Pridružite nam se i do čitanja!

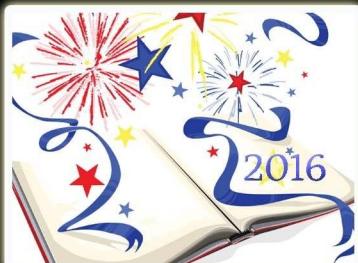
AFTER DARK BOOK CLUB

Književni Izazov!

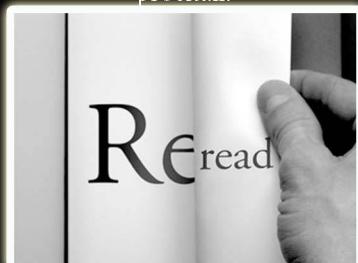
Prva tri čitatelja koja u 2016. godini pročitaju knjige prema zadanim kategorijama i pošalju svoje dojmove na pročitano dobit će nagrade!
Sve knjige moraju imati barem jedan fantastični element.

Dojmove do 25.12.2016 šaljite na ana@klubtitanatlas.hr

Knjiga koja je izašla u 2016.



Knjiga koju ste već jednom pročitali.

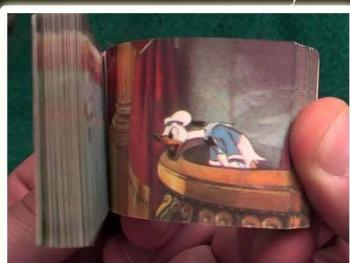


Kratka priča.

Prva knjige nekog autora.

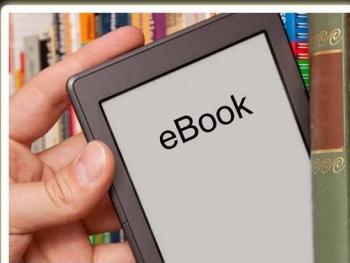


Knjiga koja je inspirirala animiranu ekranizaciju.

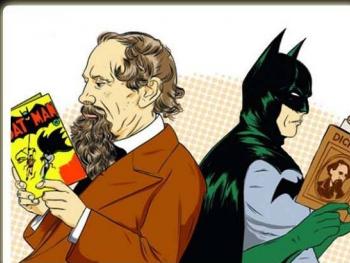


Knjiga koja nema nastavaka.

Knjiga koja je izašla samo u elektroničkom obliku.

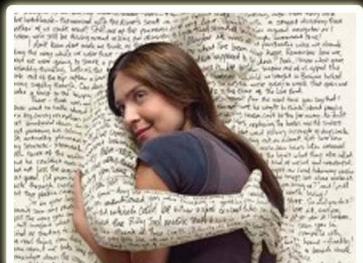


Strip ili grafička novela.

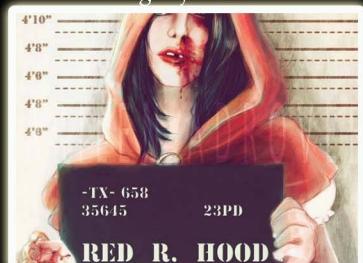


Knjiga čija je radnja smještena u prošlosti.

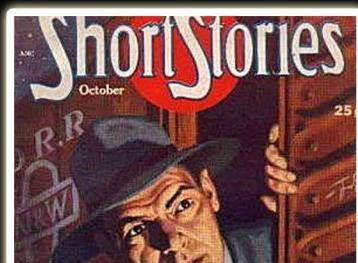
Knjiga najdražeg autora.



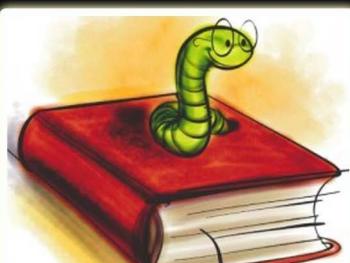
Bajka prepričana na malo drugačiji način.



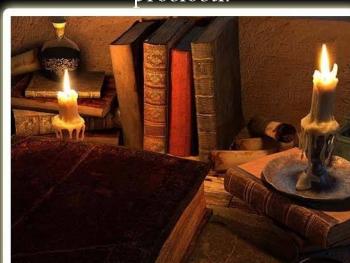
Knjiga autora iz Hrvatske.



Priča sa duhovima ili vješticama.



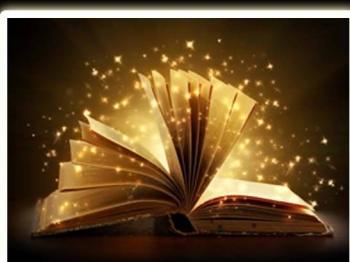
Knjiga koja je osvojila nagradu.



Knjiga o odrastanju.



Posljednja knjiga nekog serijala.



Međunarodni dan ručnika pjesme iz 2015.

Klub Titan Atlas svake godine organizira natjecanje iz pisanja najgore poezije u galaksiji: Vogonske poezije. Ovdje se nalaze finalisti iz 2015.

Pobjednička pjesma:

Jutarnji Pan Knjiga

Što vuče goru plavu
smrt i birokracija
zapaljeni papir i smrznuta plastika
opojni miris smetlišta

Teci rijeko uzbrdo
gravitacija i ispad
brada na nozi
čvimba

Antonije Hrvoje Puđa

Užasnoća i grozota

Užasnoća i grozota
strah u ništavilu
kvasac u pivu
trulo meso

Smrdljive čarape
rano jutro
kiselo vino
nakon popodnevnog ručka

Aleta Bukvić

Ludilo u vrtuljku

Bio je maleni miš
volio je kičasti Pariz
no u mapi nije bilo ulja
za frulu

Još davno
sam mislio da sam samo
užasno iznad 353 kilometra
ludila u vrtuljku

Slaven Karakaš

Rina

Ventilacija zuji
Puževi slinavi na zidu
Pepeljuga misli
da je uhvatila Boga za bradu

Penis, vagina,
grud, dinamo,
alee, aleel!
O Hajduče!

Davorka Ljubenkov

Provedite sa nama

Medunarodni dan ručnika



25.5.

*Prema knjizi Douglasa
Adamsa "Vodič kroz
galaksiju za autostopere"*

www.KlubJitanAtlas.hr

Međunarodni dan ručnika pjesme iz 2016.

Izdvajamo finaliste:

Latalica!

Moja daska njiše vesla
sudbo kleta
gdje si samo sada Tesla
izdaleka sandala peta

Vidio sam cigle masne
1.34 i tri časne
voliti šljive i brancine
unutra i van okvira štrumf

Jao boli me motiv
crni poziv u osi
piton pjeva
Latalica!

Pobjednička pjesma:

Slaven Karakaš

Poštari i rasada

Bradati dječaci
igraju se u ruzičnjaku
dok ih slinavi puževi gledaju
iz prikrajka

U fontani štraca vodurina
i teče, teče, teče
ali ne kao slap
nego fontana boje štrace

Iz prikrajka me vreba lampa
puna umrlih kukaca
koja simbolizira petnaest života

Da su barem
kukci svi
mrtvi

Davorka Ljubenkov

Ž

Tuga, čemer, jad
često me mori glad

Dani, noći, tjedni,
odoše u vjetar bijedni

Žuta, bijela, zelena
Opet ide mali mrv

Srp, čekić, motika
pohabana mi patika

Proljeće, ljeto, zima
opet sutra ima.

Ana Bortić

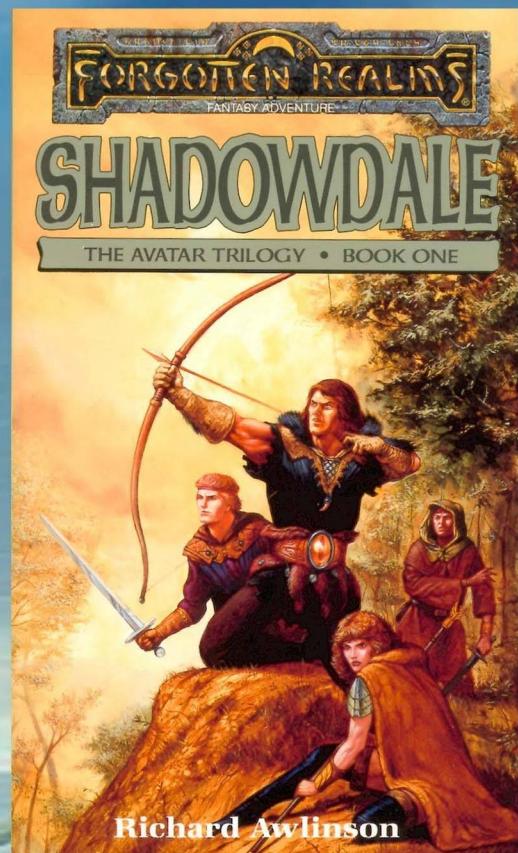


Klub Titan Atlas predstavlja
Hearthstone kviz

Angry Chicken

Strossmayerova 200
Osijek

piše Kristina Lovković



Čitala sam...

Shadowdale, Richard Awlinson

Kao samoprovani fan i obožavatelj svijeta *Forgotten Realms*, iliti Zaboravljenih kraljevstava kako je to prevedeno na hrvatski jezik, sasvim je normalno da „ih moram skupit sve (...Pokémon...)“. Posljednja u ruke, vlasništvo i moju privatnu kolekciju upala je *Shadowdale*, Avatar triologija – knjiga prva, autora Richarda Awlinsona. Izdavač primjera je „Strijelac“, izdan je u Zagrebu 2001., a preveo ju je Srđan Gulić, stoga njega okrivite za nepodudarnosti s originalnom verzijom na engleskom.

Jedva sam dočekala prvi slobodan trenutak kako bih ju počela čitati! Inače sam tip čitača koji se ne odvaja od knjige dok ne sazna što je na posljednjoj stranici, hrana nije egzistencijalno bitna, samo kofein i nikotin (ne preporuča se mlađima od 18!).

Nakon početka devetosatne vožnje autobusom na drugi kraj Lijepe naše prilika mi se ukazala – utonuti u svijet fantazije i ignorirati stariju ženu koja sjedi pored mene i ima potrebu ispričati mi svoju cijelu povijest bolesti.

Bus još nije niti krenuo a ja sam se već udobno namjestila, koliko se čovjek može udobno namjestiti u autobusnom sjedalu, i počela proučavati knjigu.

Naslovica izgleda kao loša slika ispala iz 80-ih, naslikao ju je Jeff Easley. Ženski lik izgled kao April iz *Ninja kornjača*, a jedan od muških likova kao princ Valiant... ili He – man... nisam se mogla odlučiti. Prosudite sami.

Ali kao da je bitno, ionako me zanima ono što piše unutra zajedno s onim čega se nitko ne drži: „Ne sudi knjigu po koricama“.

Prva stvar koja mi je zapela za oko bila je karta područja na kojem se radnja odvija. Iako joj je nedostajalo nekih detalja, bila je sasvim dostatna za snalaženje u prostoru i pružila čitatelju, meni, pomoć pri zamišljanju putovanja junaka, glavnih aktera priče.

Dakle, radnja kreće prologom u kojemu se objašnjavaju događaji koji su pokrenuli lavinu nevolja koje naši junaci pokušavaju spriječiti. Besmrtni lord Ao, gospodar svih bogova - čuvara ravnoteže, u svom bijesu prema njihovoj lijenosti i prestanku obavljanja svojih dužnosti ih proziva zbog događaja koji je prevršio svaku mjeru. Naime, Pločice sudbine su ukradene, a on bogove kažnjava izgonom iz njihovih čarobnih palača te im oduzima besmrtnost. Njihovu esenciju u bestjelesnom obliku šalje u smrtni svijet kako bi pronašli avatara, ljudsko biće koje će opstjeti za vrijeme svog boravka, i Pločice sudbine koje trebaju vratiti ravnotežu Zakona i Kaosa.

U međuvremenu, u gradu Arabelu, Caitlan Moonsong, djevojčica koja nosi poruku božice Mystre o tajnom zadatku, okuplja neobičnu družinu koja bi trebala obaviti taj zadatak. Prvi je bio ratnik, mačevalac Kelemvor, zatim Cyric, bivši član Lopovskog ceha i Kelemvorov prijatelj i sudrug. Sljedeći je bio prelijepi Adon, pratitelj i poklonik božice Sune, te posljednja i nimalo nevažna, čarobnica Midnight.

No, neću vam spojlati knjigu, bilo bi najbolje da sami prosudite o njezinu sadržaju, ja ћu samo dati svoje kratko skromno mišljenje. Knjiga je, po meni, loša. Radnja se odvija prebrzo i bez neke logike, sve se svodi na jahanje s jedne strane na drugu kao onaj tip dosadnih *questova* (zadataka) u WoW-u (*World of Warcraft* opa.) gdje jašeš s jednog kraja mape na drugi, i ne, nemožeš letjeti, i da, konj je onaj spori jer si *level* 20... Ekipicu si pokupio negdje putem pa ste u *partyu* da brže *levelate* i dodali ste se za frendove iako to niste. Eto, to je moja asocijacija na knjigu. Puno ničega bitnog za radnju. Napetosti gotovo uopće nema, dijalazi, ako ih uopće i ima, su loši i brzo sam gubila interes. Likovi nemaju dubinu i karakteristike kao da su im nabacane. Tek kasnije, kroz knjigu se saznaje o njima nešto više, no i dalje je površno i nikako se nisam mogla povezati s njima. Nisu mi postali dragi, brzo ћu im zaboraviti imena, kao i radnju knjige.

Čak mi je za jednu tako malu knjigu od 352 stranice džepnog izdanja trebalo jako dugo da ju pročitam. Prošla me zainteresiranost i zato ova recenzija nije napisana ranije i s nekim elanom. Vjerojatno ћe čitateljima biti dosadna i neće puno odati, ali opet, takva je i knjiga. Nadam se da ћu sljedeći puta slučajno uhvatiti zanimljiviju knjigu. Možda da promijenim autora?

piše Marko Pavelić



Gotovo da se sjećam dana kada je, nakon dugog iščekivanja, na velika vrata najavljeni *Igra prijestolja*. S više od 10 milijuna gledatelja, nimalo skromnim prvim mjestom kada je riječ o ilegalnom skidanju s neta, te nekoliko Zlatnih globusa, postala je kako kritičari, recezenti i ostale spisateljske njuške vole reći, svjetski fenomen.

U svojih, za sada, cijelih pet sezona svakako je okupila mnoštvo obožavatelja, mahom knjiga, ali i onih koji su se upoznali s fantastičnim svjetom G. R. R. Martina upravo preko malih ili velikih ekrana. A kakav li je to tek svijet, čitavi kontinenti i stotine likova u borbi za najnezahvalniju nagradu od svih, Željezno prijestolje, glomaznu stolicu iskovanoj od tisuća mačeva i kraljevski tron Sedam kraljevina Westerosa.

Priča je to epskih razmjera kojoj nimalo ne nedostaje spletki, zavjera, preokreta, ubojstava, u kojoj nitko nije siguran, nitko nedodirljiv, a heroji i zločinci odvojeni su tek tankom i maglovitom linijom same priče. Od samoga početka kontroverza je bila obilježje serije; eksplicitnog nasilja, golotinje, incesta, iznenadnih i šokantnih ubojstava likova nikada nije nedostajalo, a krikovi obožavatelja dok glave i izbodenii leševi njihovih najdražih likova padaju postali su već legendarni u svijetu interneta. Brojni likovi imaju već čitave vojske obožavatelja koje se mogu mjeriti i s onim imaginarnim. Pa da nabrojimo samo neke: Daenerys Targaryen obožavana mlada kraljica, majka triju neposlušnih zmajeva, vlasnica vojske uškopljenih muškaraca i strastvena obožavateljica kupki, dala je stvarnom svijetu toliki broj malih Khaleesi da su sve one malene Renesmee ugrožene. U njezinoj vjernoj pratnji su i Ser Barristan Selmy (Badass of Badasses), Ser Jorah Mormont (poznat i kao Knight of Friendzone), Missendei te mnogi drugi. Mlada kraljica okupit će vojsku i vratiti kraljevstvo oduzeto njezinom ocu u Krvi i vatri... jednom.

Svakako treba spomenuti i Jona Snowa (koji sigurno zna jednu stvar) te njegove prijatelje Sama Tarleyja, bijelog strahovuka Duha, crvenokosu Ygrritte i vjernu braću Noćne straže, zaklete borce protiv mračnih Drugih i njihovih vojski nemrtvih koji dolaze sa zimom. Dok rat vlada kraljevstvima Westerosa jedino ta šačica odane braće brani Zid čiji pad bi značio i pad čitavog Westerosa.

I dok se jedna vojska kreće prema Westerosu, a opasnost od druge shvaća samo mali i osiromašeni ratnički red, u samih Sedam kraljevina zavada dviju moćnih obitelji, Starkovih od Oštrozimlja i Lannisterovih od Bacačeve Hridi, probudila je stare strasti i razmirice te bacila čitavo kraljevstvo u rat. Pretendentni na prijestolje dižu se i padaju, plemičke kuće mijenjaju savezništva i lojalnosti iz dana u dan, a lešinari visoka i niska roda pokušavaju otkinuti svoj dio kolača dok Rat petorice kraljeva bijesni čitavim kontinentom.

Teško je reći tko ima više (ili manje) prava na prijestolje, još teže tko će pobijediti, a ljubav i naklonost obožavatelja kao da privlače zlu sudbinu. Samo se treba sjetiti uloge Neda Starka, časnog i odvažnog patrijarha klana Starkovih i njegove sudsbine (glumi ga Sean Bean, budimo realni bilo je očito od samoga početka). Autor se može prisjetiti (s nemalim zadovoljstvom) svih onih silnih reakcija koje uključuju i video u kojem jedan obožavatelj skače po sobi uz krikove "My nigga Ned!" pune očaja i nevjericice. A onda je došla treća sezona i svojevrsno vjenčanje koje je pokazalo (ili je tek trebalo pokazati) svima koji još nisu shvatili koliko točno serija može biti okrutna prema svojim likovima i obožavateljima.

Takozvani *shockvalue* serije podignuo je ljestvicu prilično visoko. Kod uzimanja likova i podvrgavanju istih боли i patnji te izokretanja svih njihovih ideaala i nada, pretvarajući ih usput u drugačije osobe, često sasvim suprotne početnoj točki, sâm G. R. R. Martin pokazao je vlastitu genijalnost koju je serija do sada efektivno pratila. Po mom mišljenju upravo najbolji primjer je sudsina Jaimeja Lannistera te, naravno, Theona Greyjoya kojega ovo najizravnije i najbrutalnije zahvaća. Preko simpatije, ljubavi, potpune mržnje, sažaljenja i opet ljubavi gotovo da nema lika kojega obožavatelji neće moći voljeti ili voljeti mrziti. Ovo posljednje najviše vrijedi za one najbolje odrađene, sive likove.

Teško da možemo voljeti okrutnu, prevrtljivu kraljicu koja uživa u spletkama i incestu, a opet teško da možemo mrziti ženu odmalena okruženu dužnostima kćeri moćnog i hladnog oca kojoj je čitav život određen bez njezinog izbora te požrtvovne majke koja neće prezati ni od kakvog zločina kako bi zaštitila svoju djecu.





Također možemo tu navesti i lik Stannisa (the Mannis, Lobster King, Ruler of Onions) Baratheona, čovjeka posvećenog dužnosti i pravdi te rastrganog starim proročanstvom, svojim osjećajem časti i nimalo jednostavnim izazovima rata. Jedini lik koji možda uživa univerzalnu ljubav obožavatelja je svakako genijalni Tyrion Lannister u izvedbi Petera Dinklagea. Mlađi sin moćne dinastije Lannister od samog početka zbog svog je patuljastog rasta i britkog jezika u nemilosti svoje obitelji, ali i drugih likova. Svojim humorom, britkim doskočicama, zaraznom ljubavi prema alkoholu i ženama te sasvim ljudskom suosjećanju i potrazi za ljubavi i prihvaćanjem možda je i najbolji lik čitavog serijala.

Svojim bezbrojnim zapletima i preokretima, stotinama likova, serija je tako dogurala do šeste sezone i trenutka kojega su svi do zadnjeg poricali i od njega strepili. Naime, radnja serije sasvim je sustigla književni predložak koji je do sada više-manje vjerno pratila. Svemir novih neslućenih mogućnosti otvorio se pred redateljima, ali i obožavateljima serije.

Naime, obožavatelje se oduvijek moglo podjeliti u dvije grube grupe onih koji su pročitali knjige (i poznavali radnju, detalje priče i iznimno uživali u promatranju reakcija neupućenih gledatelja) i onih koji su samo pratili seriju.

Nakon toliko dugo vremena napokon su i jedna i druga grupa zapravo postale jednake. I dok su neki likovali zbog izgubljene prednosti (nepodnošljivih znalaca), neki bješnjeli (jer serija neće više pratiti knjigu), neki su se udobno zavalili u naslonjače blaženoga izraza. *Pa da vidimo što će se sada dogoditi.* (Autor spada u tu grupu).

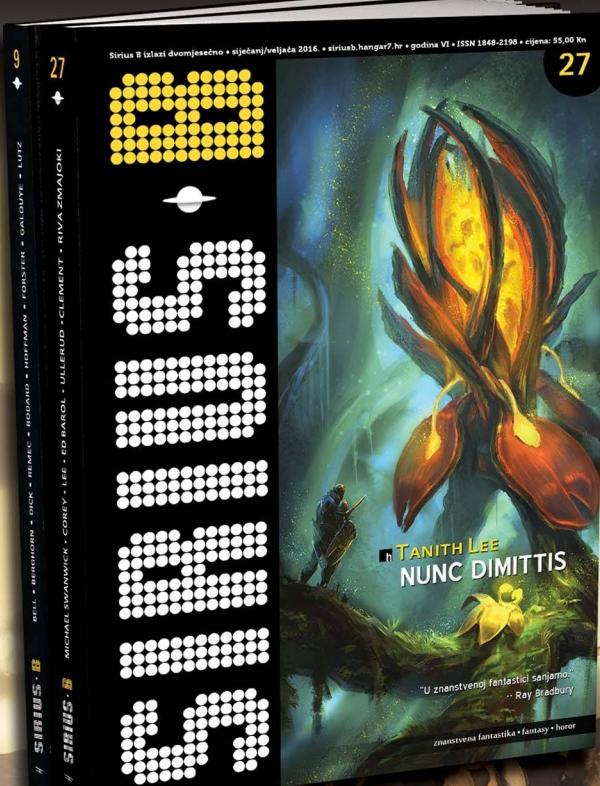
Na koncu su serija i književni predložak odvojeni, priče pojedinih likova već su krenule nekim svojim tokovima koje zasigurno sam autor nije planirao, a ponovno su svi likovi i svi događaji prepušteni na milost i nemilost producentima koji su do sad pokazali kako se ne libe ubiti, usositi i podvrći nepravdi i patnji niti jednog od njih. Ostaje nam čekati kraj šeste sezone, nadati se kako će autor konačno objaviti novi nastavak da vidimo kakvu će točno ulogu ta razilaženja imati te naravno drhtati od straha i nestrpljenja za sudbinu svojih najdražih likova i Kuća. Jer Igra prijestolja ima samo jedno pravilo, ili pobjediš ili umreš.

inverzija.net

PORTAL ZA ZANSTVENU-FANTSTIKU, FANTASY I HOROR

SIRIUS

ČASOPIS ZA
ZANSTVENU-FANTSTIKU,
FANTASY I HOROR



INFO
siriusb.hangar7.hr
facebook.com/siriusbmagazin
siriusb@hangar7.hr



piše Martina Plaščak

Napiši mi malo o knjigama

kolumna o čitanju

Vjerujem da je svaki čitatelj bar jednom u životu poželio imati jednu osobu koja čita iste knjige kao i on, pa da ima s kim malo pročavrljati o njima; poželjno bi bilo da je ta osoba ujedno i prijatelj, čisto da bude dva-u-jedan, da se ne morate službeno nalaziti za razglabanje o knjigama, već da to možete ubaciti u druženje kad god vam se to prohtije, a onda je poželjno imati pored te jedne osobe još jednu, ako ne i dvije, pa što ne i cijeli klub za službeno sastančenje i seciranje književnih djela do kasno u noć.

Ako me sjećanje ne vara, pokušala sam tijekom svog života, za sada, biti članom nekog takvog kluba bar u tri navrata i uvijek bi članstvo završilo prije nego bi uopće i počelo. Pojavila bih se na drugom sastanku, jer za prvi ne bih znala da postoji, niti bih čula za njega na vrijeme. Proučila bih pogledom članove i knjige koje drže u rukama, frknula nosom na jedno i drugo, podignula obrve u čuđenju na odabranu djelo za čitanje i raspravu na sljedećem sastanku te se razočarano povukla u sebe čekajući kraj sastanka i da se više nikada ne pojavim na tom mjestu koje nije za mene.





Ana, Prva dama kluba, djevojka je koju površno znam iz srednje škole, jer nismo išle u isti razred pa se i nismo nešto pretjerano družile, malo bolje sam ju upoznala na fakultetu, na kojem smo dijelile klupu na predavanjima kojih godinu dana i tamo sam upoznala njezinu ljubav prema *Buffy*, odnosno, bolje rečeno, *Angelu*, kako u tiskanom tako i u audiovizualnom izdanju. Tada je Ana prvi puta pokušala osnovati *Book Club*, u prostorima Paklene naranče GISKO-a.

Sjećam se da nas se na sastanku pojavilo možda petero i da smo se dogovorili za čitanje *Koraline* autora Neila Gaimana. Na sljedećem sastanku smo pričali o knjizi i to je bilo to. Treća sreća, viša sila, nešto, netko, nas je ponovno spojio putem *Facebooka*, kako bismo se još više upoznale. Naime, pronašla sam link za Klub Titan Atlas, odazvala se nekolicini subotnjih susreta *Clash of the Titans*, upoznala velikog vodu/predsjednika, uplatila članarinu, jer mi je prijetila zabrana pristupa subotnjem igranju i završila u Aninom *Book Clubu* s idejom da napravimo nešto drugčiji čitateljski klub od svih za koje smo čuli i znamo.

AFTER DARK BOOK CLUB

Na prvom sastanku *Book Cluba* održanog u Caffe baru Smile u četvrtak 2. travnja odlučeno je apsolutno ništa. Skupilo se otprilike sedamnaest ljudi, zasjelo i od 21 do ponoći časkalo o knjigama, što ne želimo od čitateljskog kluba i što želimo, o sebi i drugima te o knjigama, jesam već spomenula da smo nadugačko i naširoko razvlačili o knjigama?

Drugi sastanak čitateljskog kluba održan je na istom mjestu, istog dana u tjednu, istog mjeseca, iste godine, točnije 23. travnja i, iako smo se okupili u manjem broju nego prvi put zbog obaveza, napredovali smo, jer smo na ranijem sastanku kluba Titan Atlas donijeli svečanu odluku da se čitateljski klub zove After Dark Book Club, skraćeno ADBC, odlučivši da će prva knjiga koju ćemo kao ADBC čitati tijekom mjeseca svibnja biti *Reanimator* autora H. P. Lovecrafta.

Mjesec je brzo prošao, a s njim je brzinski doletio i treći sastanak ADBC-a 28. svibnja. Što reći ili napisati o 40 mizernih stranica knjige koju nisam pročitala, bit će da me sustiglo odrastanje, pomanjkanje vremena i povećanje obaveza, no prije vjerujem da nisam bila zainteresirana, hoće to tako, opali me s vremenom na vrijeme, ali to ne znači da nisam sudjelovala, naprotiv, puno se toga može proguglati kako bi se razgovaralo o nepročitanoj knjizi i uvijek se možete slagati ili ne slagati s ostalim članovima.

Bitno je samo da znate na čemu stojite s tom knjigom u odnosu s drugim pročitanim knjigama, ma o tome sam već pisala na mrežnim stranicama kluba, znate o čemu pričam.





Može se samo i jednostavno zaključiti da *Reanimatora* svakako treba pročitati, ako vas zanima zašto, pa pročitajte ju, ako zbog ničeg drugoga onda zbog naslova, ne možete reći da vas ne zanima o čemu se radi, ali pripazite - mogli biste se i navući pa pročitate i ostale priče iz knjige, nemojte kasnije reći da vas nisam upozorila.

Nakon trećeg sastanka za sljedeći smo odlučili unijeti malo promjene: održat će se u privatnosti dvaju domova i podijelit ćemo se u dvije ekipe s po dva moderatora, jer ima nas glasnih, bezobrazno neodgojenih s punim ustima mišljenja, brza jezika što ne dozvoljavamo drugima tihima, pristojno odgojenima s punim ustima mišljenja, spora jezika da kažu što imaju pa nas treba dovoditi u red i pobrinuti se da razgovor teče u pravom smjeru, a i knjiga je malo previše za današnju javnost, nisu svi tako evoluirali kao mi da lako pričaju o seksu gdje god i kad god stignu, a i željni smo smjestiti guze na fina mesta uz zakusku i druškati se do ranog jutra.

E da, knjiga je *Poljubac sjena*, prva iz serijala o Merry Gentry, autorice Laurell K. Hamilton. Do sljedeće kolumnе... čitajte.

piše Silvio Jolić



Osvrt na Max Gladstone: Three Parts Dead

Što je žanr? Podžanr? Jesu li uopće bitni? To su pitanja koja prolaze kroz um prilikom opisivanja ovog prvijenca Maxa Gladstonea. Postoje djela koja se nalaze u okvirima žanrovske konvencije poput tzv. urbane fantastike (Jim Butcher i njegov roman *Dresden Files*), viktorijanski steampunk vrlo utjecajnog Alana Moorea (*Družba pravih džentlmena*) itd., koji su stilski vrlo prepoznatljivi. No, s vremenem na vrijeme, vrlo rijetko, pojavi se nešto što se ne uklapa u navedene okvire. Zaista, nabrajajući utjecaje i estetiku ovog romana ne možemo se ne dotaknuti navedenih primjera jer TPD (op. a.: u nastavku ćemo se služiti tom kraticom naslova romana) prerasta okvire žanra i očekivanja.

Središnja premisa je smrt boga Kosa, čija moć pokreće grad Alt Coulumb, što dovodi kaos u red vjernika koji ga štiju. Vijest o smrti izvora energije u gradu se širi i kako bi se obuzdala, red unajmljuje nekromantsku tvrtku Kelethras, Albrecht and Ao, kako bi ga oživjela. Ovo je svijet u kojem je i smrt božanstva tek birokratska afera. Predstavnici te tvrtke su Elayne Kevarian i njezina mlada asistentica Tara Abernathy. Taru upoznajemo kroz njezin društveni i doslovni pad nakon što je izbačena sa Skrivenih Učilišta netom nakon diplome. Nakon neuspjelog vraćanja starom životu unovači ju Elayne, viša zastupnica tvrtke, koja je na misiji zastupanja interesa reda, jer obaveze boga ne prestaju njegovom smrću.

Moć bogova je ograničena i održavana kroz ugovore i paktove njihovih vjernika i stanovnika grada. Pritom se odvija zanimljiva razmjena interesa. Entitet boga raste i opstaje dokle god se on drži zadanih dogovora i dokle god ga se štuje zauzvrat. Nepoštivanje takvog pakta slabi, čak i usmrćuje božanstvo. Oživjeti boga je moguće, no metafizičko „biće“ koje nastaje nije posve isto jer gubi identitet prijašnjeg postojanja. Jedna od Tarinih zadaća je i zastupanje interesa reda koji je suprotstavljen zahtjevima drugih strana. To je „zastupanje“ opisano nalik odvjetničkim dvobojima kakve viđamo u napetim filmskim uradcima i definira tempo ovog djela. Jedno od velikih postignuća autora je taj prikaz parničenja u magičnoj inačici sudnice. Uz akciju, koja je vrlo dinamično opisana, prikaz suđenja je jednako, a u nekim trenutcima i više uzbudljiv od fizičkih sukoba između antagonistica i junaka. Naglasak je stavljen na dobrom starom principu po kojem sukob ne mora nužno podrazumijevati borbu, što je vrlo osvježavajuće kod današnjih mladih autora.

Važno je spomenuti i sporedne likove, čije mane grade vrlo uvjerljive suputnike protagonistu. Abelard, kao vježbenik i tehničar reda koji je prvi svjedočio gubitku svog boga, prolazi kroz osobnu krizu i osjećaj krivnje. Cat, njegova priateljica iz djetinjstva, agent je Pravde, bivšeg božanstva koje je nakon smrti postavljeno na bezimeni položaj provođenja reda, djelujući kao kolektivna svijest među dobrovoljcima koji joj se ovisnički predaju. Raz, nevoljki najamnik i gusar, čiji ga vampirizam još više udaljava od civilizacije u kojoj je ugriz tek narkotično sredstvo, a on tvrdoglav moreplovac koji prkosí suncu.

Vraćajući se na utjecaje i žanrove, citirao bih Neila Gaimana: „Ako volite *fantasy* i želite postati novim Tolkienom, nemojte čitati velike serijale inspirirane Tolkienom - on nije čitao velike serijale inspirirane Tolkienom, čitao je knjige o finskoj filologiji. Idite i čitajte van svoje zone, naučite nove stvari.“ To je osjećaj koji mi pruža ovaj roman, nešto novo. U intervjima Gladstone kao inspiraciju navodi finansijski kolaps i ekonomiju velikih korporacija, azijske teologije, industrijsku revoluciju. Sve te elemente je uspješno preveo u fikciju TPD-a. Nova era fantasy žanra donosi nove autore, ali vrlo rijetko i osjećaj nečeg toliko maštovitog da se zapitate gdje je to bilo vašeg čitavog života. Kada bih rad Gladstonea usporedio s osjećajem, bio bi to osjećaj ushita kakav nisam doživio otkada sam po prvi puta otkrivaо Rogera Zelaznya odrastajući, što je za mene najveća moguća pohvala.





Drugi pogled

piše Sara Bakota

Razlike u mišljenjima

Fantazijska literatura i znanstvena fantastika odavno su prestali biti marginalizirani žanrovi. Od osnivanja klubova ljubitelja te vrste literature, pa preko uvođenja *Gospodara prstenova* kao literature za neke fakultetske kolegije, *fantasy* i fantastika su postali su temom proučavanja i razgovora. Također, čitanje djeci kao pozitivna metoda odgoja odavno se spominje u brojnim znanstvenim člancima. A što je s utjecajem navedenih žanrova na djecu?

Neki pedagozi (pa čak i književnici) smatraju da se fantastična književnost kod djece treba izostaviti. Razlozi? Od toga da je ona prvenstveno nemoguća, pa samim time i štetna za djetetov um, pa do toga da „nemoguće“ u potpunosti obuzima dijete te ono nije u mogućnosti razlučiti stvarnost od zbilje. Možda bi se to jednostavnije moglo reći – djeca počinju vjerovati u čuda.

S druge strane, nije li to upravo ono što vas čini djetetom? Vjerovanje u čuda je ono što obilježava djetinjstvo. Postoji, naravno, i drugo mišljenje. Neki se slažu da ako djeci oduzmete lijepo, pa makar to „lijepo“ bilo i u fantastičnoj književnosti, ona neće izrasti u racionalne osobe visokih moralnih načela kako neki tvrde. Upravo suprotno, postat će ogorčena još dok su malena.

"Nakon što naučite čitati, bit ćete zauvijek slobodni." — Frederick Douglass

Što fantasy i SF donose?

Vilenjaci, hobiti, čarobni štapići, letjelice, magija, neustrašivi heroji i ostali obavezni čimbenici fantazijske i znanstvenofantastične literature djeci otvaraju vrata prema nekom drugom svijetu. Vrata prema svijetu u kojem je sve moguće, u kojem se cijeli sustav temelji na zaslugama. Osobno vjerujem da je „sustav zasluga“ ona najvažnija poruka koju djeci treba prenijeti. Djecu treba od malena učiti da se do cilja ne dolazi pukim slučajem, već kontinuiranim i predanim radom. Kako to bolje prikazati nego čitajući im avanture njihovog omiljenog lika, kojem nije uvijek sve išlo na način kako je bilo isplanirano?

Glavni likovi u fantastičnim i znanstvenofantastičnim pričama su hrabri i nepokolebljivi u svom naumu. Oni se unatoč opasnosti suočavaju sa svojim najvećim strahovima.

To djeci govori još jednu važnu stvar – budite hrabri, činite ono što je ispravno, a ne ono što je lagano. Važna lekcija za dalje, definitivno. Djeca se poistovjećuju sa hrabrim Harryjem Potterom, koji u oči gleda Voldemorta, iako se boji. Poistovjećuju se s Frodom, koji prihvaca tešku zadaću zato što je to ispravna stvar za napraviti. A niti jedno od toga nije lagano. Drugim riječima, djeca se uče da u životu neće sve biti jednostavno i veselo, no da to ne znači da trebaju odustati.

Ukoliko ste baš jako nesretni, pa ste se upetljali u pedagogiju i psihologiju u književnosti namijenjenoj djeci, zasigurno ste pronašli i slučajeve socijalnog isključivanja. Uvijek postoji neki Neville Longbottom kojem se svi smiju, pa on na kraju ubije zmiju koja bi inače ubila druge. Čitajući im ovu vrstu djela, djeci govorite da nismo svi isti, ali smo svi ravnopravni, te da su svi sposobni za velike stvari. Da, čak i oni za koje to nikad ne bismo pomislili. Naravno, ove poruke mogu se prenijeti i kroz druge žanrove. Zašto onda ne?



Zato što je djeci, kojoj je cijeli svijet zapravo jedno veliko čudo, lakše predočiti moralna pitanja kroz još jedan čudesan svijet nego kroz književna djela u kojima glavni lik uglavnom uvijek umre (gotovo sva hrvatska književnost) ili ona u kojima se sve događa zbog (uglavnom) osvete ili novca (književnost za odrasle). Jer napoljetku možda nisu pjesnici čuđenje u svijetu čije oči rastu pored stvari. Možda su to upravo djeca.

A svemir?

Djeco, svemir vam je granica. Možda negdje i sretnete A'Tuin i slonove. Ako ih sretnete, pozdravite ih i recite im hvala.

Što je to?

MARSONIC

piše Toni Kulic

Na prošlogodišnjem Marsonikonu imali smo priliku vidjeti brojna djela iz znanstvene fantastike, sudjelovati u kvizu, upoznati klub minijaturista i makedara „Panonna minor“ iz Slavonskog Broda te prezentirati Klub Titan Atlas. Među raznim prodavačima knjiga mogli smo kupiti i *Marsonic*.

Marsonic je časopis za znanstvenu fantastiku i izlazi dva puta godišnje. U ovome broju (sedmome), glavnu ulogu su imali robotika i roboti, bilo kao glavni, sporedni likovi, osvajači ili nešto drugo. Sastoji se od 20 djela, a ove godine je ubaćena i novela pod nazivom „Prozori suterena“, koja zajedno s teorijskim prilogom i stripom čini novosti ovoga broja.

Priče su dolazile iz Hrvatske, ali i iz okolnih zemalja što samo pokazuje da ima ljudi zainteresiranih za pisanje znanstvene fantastike. *Marsonic* ispunjava svoju funkciju, a to je pružanje šanse mladim neafirmiranim autorima da objave svoje priče, a u tome će, nadamo se, i ustrajati. Neke od priča obrađuju već poznate teme, a neke govore o robotima i njihovim problemima na originalan i osvježavajući način. Među pričama se nalazi i „Robiografija - muke mladog pisca“ autorice Maje Orešković Igrić, u kojoj se tek osviješteni ljudoliki stroj nalazi pred Odborom za evaluaciju ljudskosti, kojemu je to već tko zna koje ispitivanje. Pred strojem je postavljen papir i piskaralo i od njega se očekuje da počne pisati. Kroz njegove oči čitatelji vide reakcije odbora i njihovo oduševljenje na kraju, kada je demonstrirao svoju osobnost i osjećaje kroz riječi te samo oduševljenje ljudolikog stroja, koji je odlučio napistati knjigu imena Robiografija kojom, putem svojih iskustava, želi omogućiti novi život i nove doživljaje u mislima onih koji čitaju.





MARSONIC

Među ostalim se pričama nalaze i one sa zauvijek izgubljenom ljubavi, putevima osvete, pronalaskom smisla, ima onih priča u kojima se čitatelj nada da neće završiti onako kako se čini da hoće, ali ipak na kraju tako završi. U drugim pričama nam je ostavljeno da sami napravimo svoj kraj, dok su treće napravljene da nas nasmiju. Među njima je i „Yebot-e“ Ratka Martinovića i „Zdeslav i Mislav-roboti i hipsteri sadašnjice“ Vanje Spirina. Dok je prva nazovi detektivska komedija, druga je čista zafrkancija u kojoj su roboti evoulirali, a razlog zašto su ljudi ipak dominantna vrsta je to što je samo njih nekolicina bila u kavezima, koji su ih zaštitili od najgorih posljedica sunčane baklje.

U kratkom teorijskom prilogu možemo pročitati kako se razvijao pojam „robot“, koji je i značio „rob“, u izvornom češkom „robota“ znači prisilni rad tipa onog, koji su kmetovi morali odrađivati za svog feudalnog gospodara te kada su nastala tri osnovna zakona robotike kojima je kasnije pridružen i četvrti, odnosno nulti zakon.

Na samom kraju možemo i pročitati kratki strip dugačak četiri stranice u kojem su se roboti i ljudi međusobno poubijali ostavljajući jedino jednog čovjeka i jednu roboticu koji kroče ususret suncu i nekom novom čovječanstvu... čovjekorobočanstvu. Preporučio bih svakome koga zanima znanstvena fantastika da pročita *Marsonic*, jer čak i ako niste ljubitelj robota možete pronaći nešto za sebe u ovim djelima. Mene je iskreno iznenadio te bih volio da ga mogu pročitati opet po prvi puta.

Vladimira Becić

Žrtva (Novela)

Teo Kos

Čovjek koji je sumnjaо

Boris Mišić

Moje godine za tvoje

Mira Satarić

Suđenje robu Jukastu

Krešimir Čorak

Praf

Saša Šebelić

Namćor

Aleksandar Kostjuk

Pričaj mi kako je nestao Svijet

Jurica Ranj

Priče stare Zemlje

Marija Pilić

Novi čovjek

Nenad Pavlović

O čudovištima i herojima

Vedran Volarić

Aeternam

Vedrana Čolić

Prekršitelji

Krešimir Mišak

Zvijer rata

Jelena Crnjačković

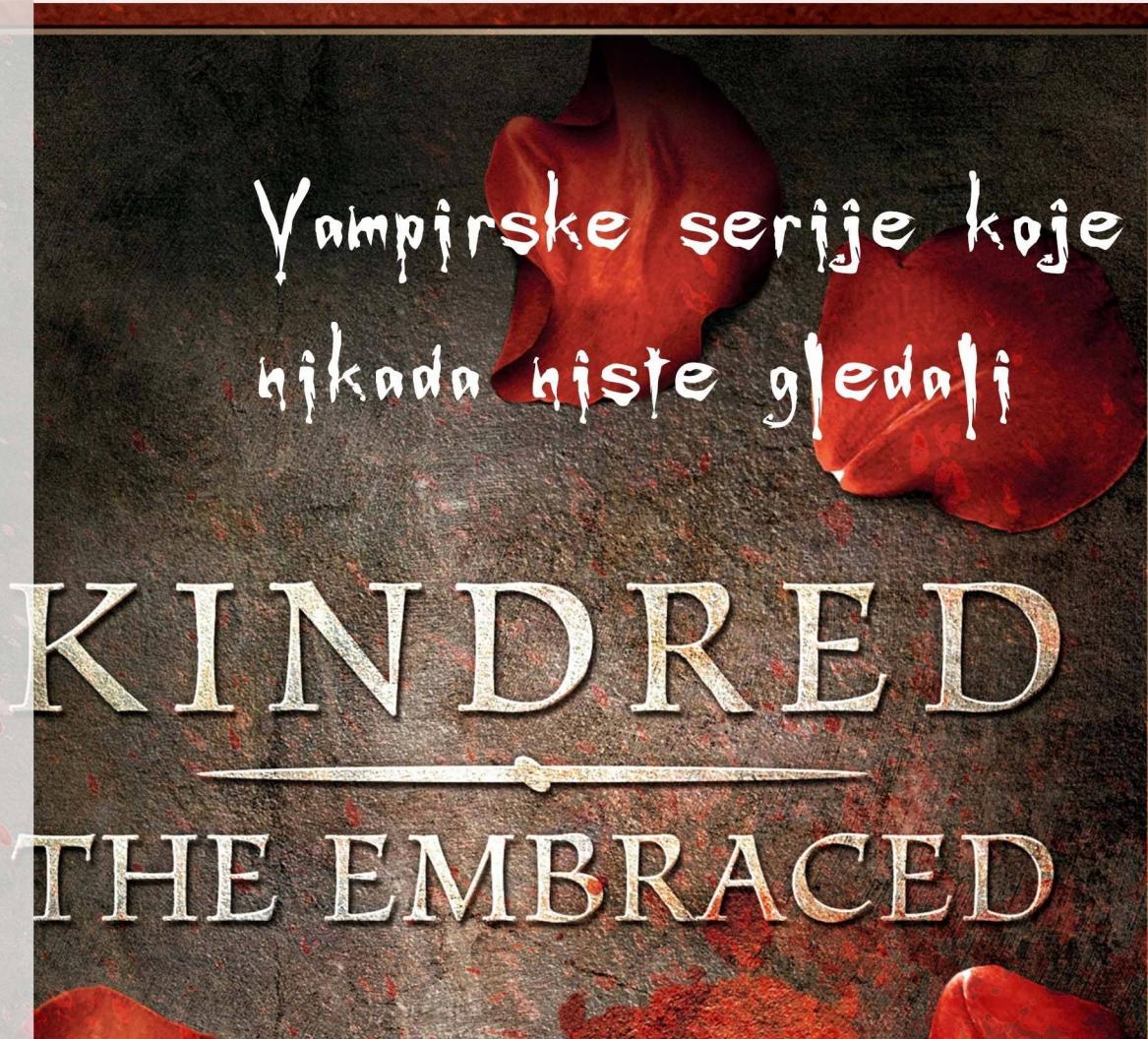
Teodor

Ratko Martinović

Philip Kinder Dick –

Psihodelična inspiracija (Članak)

piše Ana Bortić



Ono što je knjiga Pedeset nijansi sive napravila za žanr suvremenih BDSM ljubavnih romana, to je sredinom 2000-ih godina učinila Sumrak saga za učestalost vamira u popularnoj literaturi i medijima. Ne tvrdimo da navedenih tema nije do tada bilo, već da se dogodila određena prekretnica i prijenos navedenih tema s rubova literature u samo žarište.

I dok mnogi još uvijek tvrdokorno lamentiraju spram navedenih djela, idemo se podsjetiti kako je to izgledalo kroz više od dvadeset godina vampirske tematike u televizijskim i mini-serijama. Evo popisa nekih serija s vampirskim likovima za koje vjerojatno nikad niste čuli, a kamoli ih gledali! Bez nekakvog posebnog redoslijeda i bez suvišnih uvoda.

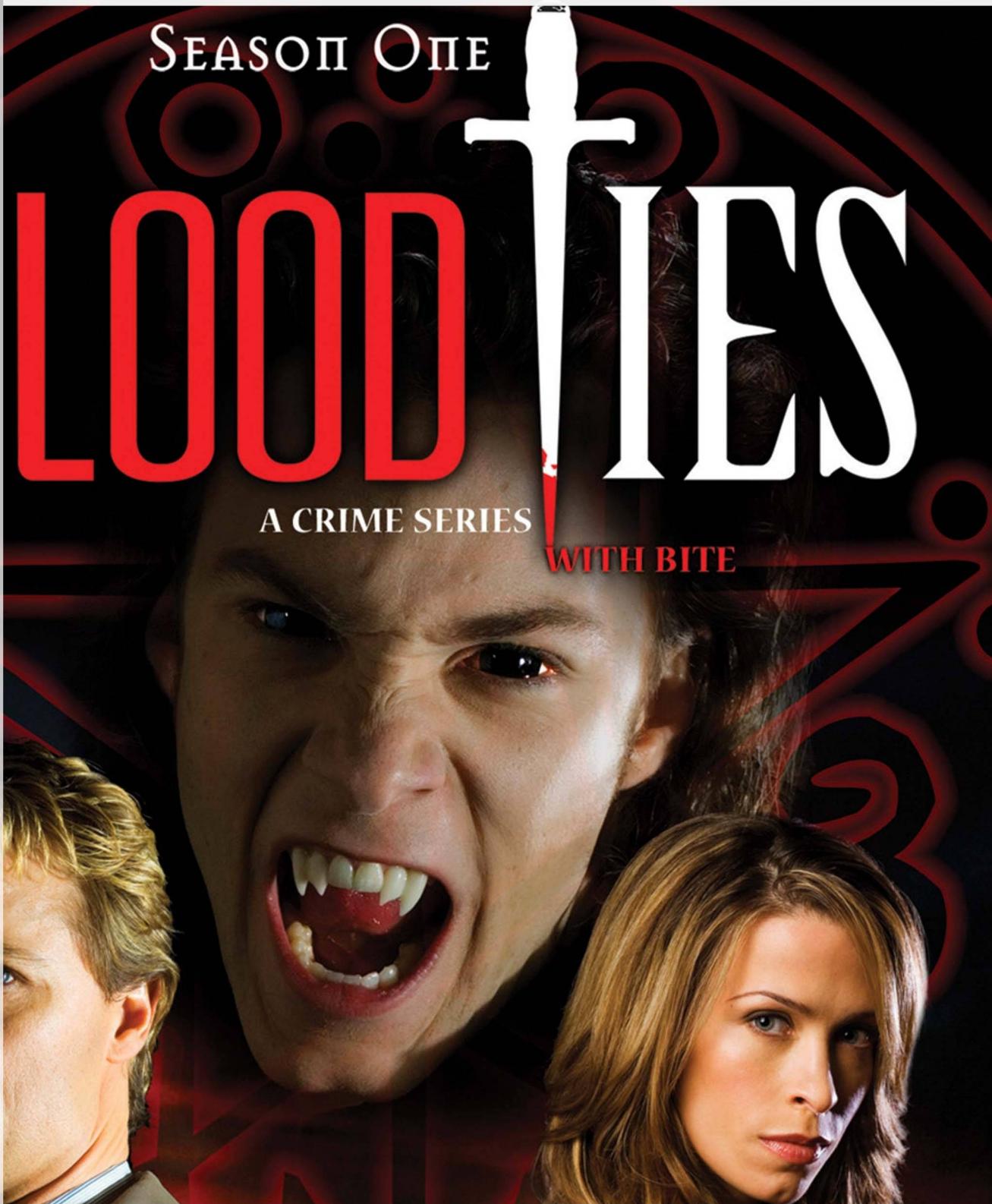
Kindred the Embraced

Nastala prije dvadeset godina i objavljena za javnost 1996. godine, ova serija svoje vampire temelji se na legendarnim igrama *Vampire the Masquerade* u potpisu tvrtke *White Wolf*. Mini-serija koja broji samo osam epizoda u trajanju od 60 minuta vješto prikazuje vampirske klanove i politku vampirskog društva. Premda je bilo mnogo kritika na ovaj uradak u cjelini, smatram kako su osnovni klanovi u konceptu jako dobro preneseni - Nosferatu, Toreador, Brujah da navedem samo neke. Mnogi spekuliraju o revampu (*pun is intended*) ove serije.

Moonlight

Klasična TV drama s fantastičnim elementima, ova serija je samo jedna u nizu mnogih kratkog vijeka od samo jedne sezone. Premda je bila emitirana 2007. - 2008. godine, njezinom opstanku nije pomogla niti nagrada *People's Choice* za najbolju novu TV dramu. Čak je i DVD izdanje dobilo nagradu *Saturn 2009.* za najbolje izdanje. Serija je rađena prema dobro isprobanoj špranci s vampirskim privatnim detektivom koji radi u Los Angelesu. Zgodan detalj za radoznaće: ulogu vampirskog mentora glavnog lika originalno je trebao glumiti Rade Šerbedžija, ali ga je na kraju zamijenio ljepuškasti i plavi Jason Dhorin. Pretpostavljam da vampiri u ovom slučaju nisu bili dovoljno hladnokrvni i da slogan iz njajava *Bringing fresh blood to the vampire legend* nije isporučio obećano. Simpatično i klišeizirano djelo koje mnogi navode kao neprežaljenu otkazanu TV seriju.





Blood Ties

Ova serija iz 2006. godine doživjela je čak dvije sezone i cijele dvadeset i dvije epizode. Glavni lik je bivša policajka koja radi kao privatni detektiv. Početak je pomalo komičan jer je otpuštena s policijske dužnosti zbog lošeg vida ili kokošnjeg sljepila, pa tako isprva ne može vjerovati svojim očima kada joj se počnu događati neobjašnjive stvari. Popratni likovi i glumačka ekipa izuzetno su simpatični, a vampir u priči ima zbilja zanimljivu povijest i obiteljsko stablo. Tvorci serije u nekim detaljima bili izuzetno dosljedni i krajnji rezultat je simpatična mini-serija. Priznajem da je jedan od glavnih aduta serije i zgodni Kyle Schmid koji utjelovljuje glavnog vamira ove priče.

13 DVD DISK SET EXCLUSIVE BONUS MATERIAL!

Forever Knight

Jedna od klasičnih televizijskih serija iz devedesetih godina, emitirala se u čak tri sezone od 1992. do 1996. Nastala je prema TV filmu iz 1989. godine čiju radnju tehnički prepričavaju prve dvije epizode serije. Mjesto radnje ovoga puta je Toronto, dok je popularno zanimanje glavnog vampira ove priče opet organ reda i mira iliti policajac. Tko će odoljeti promotivnim najavama poput: *Meet Detective Nick Knight. When the sun goes down, so does the crime rate?* Uživancije za čak sedamdeset i dvije epizode po šezdeset minuta, pa tko voli neka izvoli!





Being Human

Odnosno u prijevodu *Poput ljudi*. Ova serija ima dvije inačice. Prva je verzija bila u produkciji britanske kuće BBC 2008. godine i imala je čak pet sezona. Druga verzija je kolaboracija američke producijske kuće SyFy i kanadskog Space Channela. Zanimljivo je to da je podloga serije potpuno identična - u fokusu su vampir, vukodlak i duh koji igrom slučaja dijele stan. Američka verzija je počela s prikazivanjem 2011. godine dok je britanska bila na vrhuncu prikazivanja. Američka verzija je trajala sezonom manje i prikazivala se do 2014. godine, ali usprkos tome ima skoro duplo više epizoda od britanske verzije. Ovakva preklapanja pomalo podsjećaju na korejske i japanske televizijske uratke koje često preuzimaju iste teme i predloške i rade potpuno zasebne serije u cijelosti. I dok se za posljednje navedene još nekako može objasniti jezična i kulturološka razlika moram priznati da je *Being Human* presedan za noviju televizijsku povijest zbog vremenski gotovo nepostojecog razmaka ovih dviju serija. Koja vam se više sviđa prosudite sami, dok osobno biram Aidana Turnera iz britanske serije koji glumi vampira i njegovog simpatičnog i pomalo nespretnog cimera vukodlaka, a ni cura koja glumi duha nije loša.

The Gates

Ovo čudo od jedne sezone u prijevodu nosi naslov *Dveri*. Predstavlja pokušaj stavljanja nadnaravnih sila u prigradska naselja i svakodnevnu rutinu. U centru pozornosti je policijac koji postaje šef policijskog odjela za jedno prigradsko naselje koje na njegovo iznenađenje vrvi nadnaravnim bićima. Zanimljiv je ovo miks vampira, vukodlaka, vještice i još nekih drugih neobičnih bića u svega trinaest epizoda susjedskih odnosa. Mnogi ljubitelji žanra žale zbog otkazivanja ove serije.





Angel

Angel, za razliku od serije *Buffy ubojice vamira*, svoju posljednju sezonu doživio je nakon pet godina prikazivanja, što zapravo nije loše za jednu seriju koja je nastala na temelju lika iz neke druge serije. I dok u prvoj sezoni producenti višestruko igraju na kartu polugolog vampira koji seksualno apsatinira i često ga u seriji vidimo nakon tuširanja samo s ručnikom oko struka, kako serija napreduje kroz sezone, tako si i producenti dopuštaju i malo komplikiranije zaplete radnje. Ne mogu biti objektivna kada je Joss Whedon u pitanju, pa mislim kako je ovo jedna od boljih i zanimljivijih serija s ovog popisa. Treba imati poštovanja prema autorima koji ne prezuju pred ismijavanjem svojih glavnih likova. Mjesta radnje su Los Angeles, neki drugi kontinenti, neke druge dimenzije i sam Pakao...

Koishite akuma: Vanpaia bôî

Japanska drama u punom smislu. Ova serija od jedne sezone emitirala se 2009. Raspon tema bi za zapadnjačke televizijske kuće i gledatelje izazvao vrtoglavicu. U fokusu radnje je vampirski dječak koji još nije kušao ljudsku krv pa naravno upisuje srednju školu kako bi prošao svojevrsni test odrastanja. Svi likovi su ljepuškasti i mladoliki. Poruke tate vampira su nedvosmislene u svojoj hetero suštini. Nije stoga čudno što predmet romantičnog interesa biva učiteljica koja se od ostatka razreda razlikuje samo po nedostatku školske uniforme. Emo vampirić i tinejdžerske muke definitivno nisu tema za svakoga. Za nekoga tko nije navikao na zbumujuće japanske uratke ova serija od samo deset epizoda mogla bi sa svojim sublimalnim porukama biti malo previše. Mimo radnje, mora se odati počast zanimljivom pristupu klasičnoj vampirskoj mitologiji.





Hemlock Grove

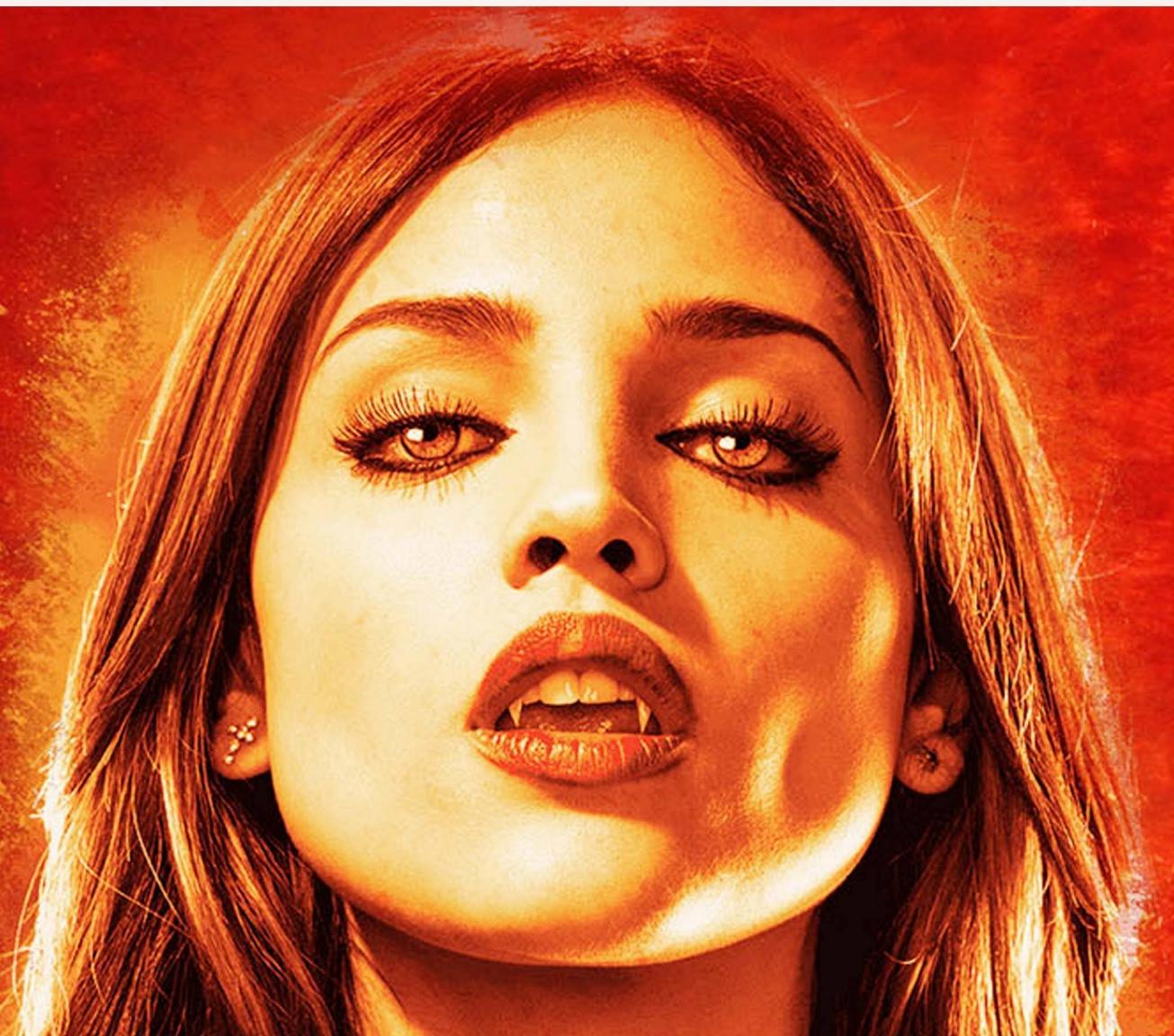
Jedna od novijih serija na ovome popisu. Trajala je čak tri sezone od 2013. do 2015. i imala čak trideset i tri epizode. Nastala prema istoimenoj knjizi, ova serija nudi pregršt raznih bića i njihovih tajni i predrasuda. Obiteljska drama s naglaskom na čudno i uvrnuto. Ton serije varira od irritantno enigmatičnog prema izrazito nasilnog. Jedan od bonusa za gledatelje je i glumica Famke Jansen u jednoj od onih uloga od koje ćete se čuditi sami себи kako vam se ova gadarija može sviđati. True story bro!

From Dusk Till Dawn: The Series

Od tvorca originalnog filma *Od sumraka do zore* iz 1996. godine krenula je i istoimena serija 2014. Nećemo se osvrtati na filmske nastavke. Mnogi su se glumci rado priključili ovom projektu samo da bi radili s poznatim redateljem. Mjesto radnje je u Texasu, bar usred ničega i hrpa žednih vampira, mješavina seksa i nasilja kakva vampirima i priliči. Serija je dogradila fantastične elemente mezoameričkim mitovima i nadnaravnim bićima. U stilu svih pravih poslastica i ovaj uradak nudi listu glazbe iz serije i filmova koja će vam pomoći za uživljavanje u ovaj brutalni svijet i biti dobra popratna pozadina za prženje na suncu ovoga ili bilo kojeg drugog ljeta.

Mala napomena

Sve navedene serije (uključujući hit *Vampire Boy*) na internetskoj bazi podataka o filmovima – IMDb, imaju bolju ocijenu od *Sumrak* sage. I na kraju ako vam koja od navedenih serija posluži za maraton za Noć vještice ili dobijete ideju za super nepoznati cosplay prema nekom od navedenih vampirskih likova, molimo da nam pošaljete svoje komentare ili slike. Ako ne, shvatit ćemo da neki vampiri ne vole javno eksponiranje i nije ih moguće uhvatiti objektivom ili kamerom jer nemaju odraza u ogledalu...



piše Slaven Karakaš

Priča u nastavcima: I dio

Crno Sunce

- Hop, hop, hop!

Djevojčica je skakala niz davno uništene kvadrate na betonu dok je tamno nebo lizalo oblake. Bila je obučena u tek bijelu, vidno pokidanu, haljinicu punu žutih mrlja i rasparanu na šavovima. Njezina je crna kosa poskakivala s njom i skrivala je crno zamrljano čelo i tužni smiješak. Malo po malo, djevojčica je zastala na jednoj nozi i pogledala u uništeni vrtić preko puta, davno obojenu zgradu u zeleno koja je sada bila uništena i bez krova te je samo poneki zvuk vjetra kroz cijevi od grijanja odavao znak života. Njezin pogled je bio staklen, ali prosječni čovjek bi video samo uprljanu devetogodišnjakinju kako igra školicu.

- Hop, hop, hop!

Djevojčica je imala u lijevoj ruci lutku smeđeg medvjedića sa samo jednim okom od dugmeta na tankom koncu koje je poskakivalo kako bi djevojčica stala na kvadratić i onda bi se vratilo. Grčevito ga je držala bez obzira što je veselo poskakivala. Crno sunce se pojavilo među oblacima i postajalo je sve veće, kosa djevojčice se razmaknula i potpuno bijele oči su buljile u prazninu na trenutak.

- Hop, hop, hop!

Djevojčica je nestala dok je samo mali smeđi medvjedić ležao na betonu uz ljubičastu boju krvi koja se prelijevala preko njegovog umjetnog krvnog krzna.

Zvuk plača odjekivao je iz željeznog pokrova kanalizacije, a nedugo zatim su kratki jecaji prekrili tamu.

- Jean, nismo joj mogli pomoći. Nitko joj nije mogao pomoći.

Glas u tami je odjekivao poput bubenja. Muškarac u svojim tridesetima, sive kose i prljave majice tamno zelene boje je tješio ženu istih godina smeđe kose, u žutoj majici sa natpisom „Rovers“ i crnoj trenerci. Žena je izgledala neutješno, a teški ruksaci na ramenima oboje su ih pritiskali dok im je nestajalo zraka od smrada koji je bio sve jači.

- Znam Luka. No to ne znači da je moja djevojčica...

On je uzdahnuo. Prošao je desnom rukom kroz kosu, kao da je skupljao pozitivnu energiju i pokušao staviti ruku na njezino rame.

- Davno je ona prestala biti tvoja djevojčica, Jean.

Odgurnula ga je od sebe i nastavila hodati niz kanalizaciju. Smeće i dugi niz mjeseci bez čišćenja napravili su od kanalizacije pravi mali raj za muhe i svakakve kukce. Jean je bijesno gazila svaku koju je mogla vidjeti. On je samo slegnuo ramenima, učvrstio torbu i krenuo za njom. Dug su put imali pred sobom, do najbližeg skrovišta je skoro 40 kilometara uz dva presjeka na površinu. Stegnulo ga je u prsima. Imali su samo ovu šansu za preživjeti, a ona je bila sve depresivnija svakim danom sve više. Od prije tri dana znali su da ih prate Bijelci.

Nitko nije znao tko su ili što su. Luka nije ni mario više. Bijelci nikad nisu dirali nikoga i samo su tumarali Divljinom. Luka je htio da pokušaju nešto, čisto da može završiti s njima ili oni s njim. Jean je pokušala potrčati dok su joj se suze slijevale niz obraze. No ne pazivši je nagazila na gomilu smeća kroz koju joj je propala nogu i pala je licem u vodu i mulj. Užasnuto se podigla i vrissnula te počela mlatiti rukama ispred sebe po smeću. Dotrčao je do nje, pomogao joj da se izvuče i zagrljio ju dok je ona ridala.

Izgubili su davno svoju kćer Mariju, a njemu se čini kao da je bilo jučer. Bio je to divan proljetni dan i on je taman došao s posla, prije Bijele Zore radio je kao zaštitar jer nigdje nije mogao pronaći posao kao strojar. Bilo je 19 sati te su Jean i Marija već završavale s večerom. Pozdravili su se na ulazu dok je on ulazio u svoju bijelu drvenu kuću, imali su čak i bijelu drvenu ogradu! Dok je skidao sa sebe znojnu odjeću jer je bio vruć dan, čuo je na televizijskim vijestima o infekciji virusa Bijela zora. Zatvorio je oči i opet bio u kanalizaciji gdje je Jean plakala, a on mrzio sve što postoji. Ta rana boli duboko dan danas, čak i kada je cijeli svijet izgorio. Pakao se činio kao dobro mjesto nasuprot njihove stvarnosti. Ustali su se i ona je obrisala svoje suze dok su gledali oko sebe gdje su zastali. Bili su pred ulazom u podzemnu željeznicu. Rampe i naplatne kućice te dugi nizovi sjedalica, sada otkinutih, opet su im počele buditi sjećanja na njihov stari život, no brzo su to opet zaboravili. Boraviti predugo u prošlosti im je značilo izgubiti se u sadašnjosti. A to si nisu mogli dopustiti. Znali su u što se upuštaju, no sada ih je taj izbor zatekao. Nisu trebali doći do urušavanja već sada, ulaz nije trebao biti najmanje 20 milja naprijed. Uhvatio ju je opet za rame, no ona ga je otresla po drugi puta. Isplakala se i sada je bila opet ona gnjevna Jean. Rekla je više za sebe nesvjesno, no krikovi Bijelaca iza njih su je tjerali u histeriju:

- Zar moramo dolje?

Luka se pokušavao ne tresti i biti jak za oboje.

- Pa pogledaj Jean, iza nas su Bijelci i ne možemo kraj njih, a urušavanje nas tjera u Mrak. Ako se želiš okušati s Bijelcima, uz tebe sam, ali možda preživimo Mrak.

Mrak ih je oboje ispunjavao jezom, priče preživjelih su pune jezovitih zuba, čeljusti koje ne prestaju zveckati i mljackati te vojnika koji žive vječno. Priče su nekada stvarnije od stvarnosti, no sami nisu znali što napraviti. Još jedan krik Bijelca ih je natjerao da požure i skočili su u Mrak. Osjetila je bol u desnoj nozi kako je doskočila na labavu dasku koja je netom pukla. Jauknula je što tiše može, pa ipak je zvučalo kao da se proderala. Luka je zabrinuto skočio da joj skine čizmu, no odgurnula ga je.

- Pusti me, mogu!

Zabrinuto je ustao i pogledao oko njih. Tama je prekrivala sve, prašina je u zraku plesala nekoliko metara od ulaza. Navio je svjetiljku na kapi uz jasan zvuk elektromotora. Punjač je napunio bateriju te je osvijetlila prolaz dalje, natjeravši štakore da se zabulje u njih i netom pobjegnu. Tada je video kako postoji odbljesak njegove svjetiljke u daljini između dvaju vagona i nakrenuo je glavu da bolje pogleda. Proletjeli su mu meci pokraj glave, na što je Luka poskočio i odgurnuo Jean od sebe na pod. Ona je jauknula od boli u desnoj nozi, a on je isti tren požalio što je napravio. Potom je odvrnuo okvir svjetiljke, pritom ju ugasivši u slabašnoj nadi da ih napadač neće pronaći. Kratko je rekao:

- Stražar!

Jean je prestravljeni drhtala i držala se rukama za desnu nogu iza starog šaltera. Bol se miješala sa strahom, a u ustima joj je slani okus krvi oduzimao dah. Meci su prestali zujati i samo se čulo natezanje puške i koraci u tami. Luka je uzeo nož u ruku i čekao.

Stražari žive vječno, no čuo je glasnu da ako im se odreže glava, ne mogu funkcionišati dok se ne spoje nazad. Možda im uspije dati šansu. Kada je čuo korake dovoljno blizu, skočio je do stražara, trznuo rukom na njega, no nož mu je udario u šalter i ispao. Potpuna tama čini svoje i odmah je zažalio zbog svog postupka. Tada je začuo kako nešto skače svuda oko njega. Nebrojene noge stvorile su se u blizini, a on sam je, makar bio u potpunom mraku, zatvorio oči i pomirio se sa svojom sudbinom. Kada je prošlo nekoliko minuta drhtanja, čuo je Jean kako dahće duboko, a ispred sebe je osjetio prisutnost. Rukom je navio svjetiljku i otvorio oči. Bijele oči su mu bile na pola metra od lica dok su prljava kosa i crno lice opaljeno Suncem bili bezizražajni. Tada je stvorenje koje je nalikovalo na djevojčicu otvorilo usta i video je ljubičastu krv među crnim zubima. Stvorenje i njegovi Bijeli prijatelji su se okrenuli i odvukli Stražara za sobom.

Luka je bio miran sve dok ih nije izgubio iz vida, a tada je poskočio za Jean koja je još uvijek drhtala i nije ni čula ni vidjela ništa dok je ruke držala na ušima i zatvorenih očiju njihala s lijeva na desno.

- To je bila naša Marija! Ona nas je spasila! Jean, Jean, Marija!

Jean je otvorila oči i ustala te pogledala u njega gnjevno.

- Naša djevojčica je mrtva, Luka! Ti si mi to rekao! Zašto mi to radiš?!

Kao da se probudila iz ludila mraka i njihove stvarnosti pokušala ga je čuti, no nije shvaćala njegov stav, on joj je stalno govorio da je ona mrtva, a sada priča obrnuto, tek su uskočili u Mrak, a on kao da je okrenuo ploču i sada ju jako ljuti. Luka je govorio sebi u bradu, mrmljao je nerazumljivo i s vremenom na vrijeme govorio da je ona u šoku, no ona ga je odgurivala od sebe.

- Što pričaš, budalo! Pusti me i odmakni se! MRTVA JE!

Bio je gnjevan, ljut i razočaran baš kao i ona. U Mraku oko njih svijet je stao, kao da se nije dogodilo spaljivanje Zemlje oko njih, kao da Virus nije došao iz laboratorija i poklao ili pretvorio zemaljsko stanovništvo u nakupine ljudskih ostataka koje su sada bezglavo jurcale po opaljenoj površini. Nitko ne zna razlog Crnog Sunca, niti se oni koji su preostali pitaju zašto je ono sada takvo. Prestrašeni ostaci čovječanstva su se sakrili pod površinu, a tada su izbili ratovi. Ratovi vođeni od strane onih koji su mogli kontrolirati starenje i stvorili vječne vojниke. No i Vječni umiru. Čuo je Luka priče, njegov djed ih je pričao, da čak i Stražari umiru, jer su se međusobno trovali, i to drogama koje su utjecale na njihov um. Sada ti Stražari tumaraju kroz Mrak i drevne baze i bunkere pod površinom dok oni na površini, koja je normalnom čovjeku previše negostoljubiva zbog Spaljivanja, jednako lutaju Bijelci. Luka je slušao povremeni jecaj dok je Jean pokušavala hodati. Desna nogu joj je otekla, no nije htjela pokazati slabost. Slabost je oduvijek bila prva stvar koju su Preživjeli, tako su sebe zvali svi netaknuti Virusom, Spaljivanjem i Ratom, odmah kažnjavali smrću. Jer ako si slab, tada nisi vrijedan hrane koja se pravi. Makar su već prije dva dana napustili Selo Zoru, kao da ju prate oči Starještine Eduarda Zima. Čovjek je mogao samo pogledom rasparati vaše najskrivenije misli. Luka se okrenuo prema Jean.

- Hoćeš li moći šepati duž Mraka ili ti mogu pomoći?

Slijevale su se znojne kapi niz njegova hladna leđa i još uvijek nije znao jesu li sigurni. Ona je opustila svoje napete oči i prihvatile njegove ruke dok su je pridržavale. Zajedno su krenuli prema Mraku. Svjetlost iza njih je jenjavala dok su se vukli kroz ostatke ruševina podzemne željeznice. Smrad ih je pratio kao vjerni suputnik i oprezno su gledali kuda hodaju jer je posvuda bilo uništenog kamena.



Tanke bijlje ruke su pridržavale ruku punu ljubičaste krvi, dok su oči potpuno bijele gledale kuda idu osobe crvene krvi. Kada su te dvije osobe nestale u Mraku, djevojčica je hrskavo zagrizla ruku i odgrizla žvačući hitno, čopor je čekao njezin obrok jer su svi ostali pojeli. Crveni ih nisu zanimali, a ona je odvratila ostale da joj ne uzmu obrok roktanjem i žvakanjem. Hrane nikada nije bilo dosta i čopor je već tjednima tragao za hranom. Svi su izgledali kao normalni ljudi no imali su naznake životinjskog ponašanja. Inteligencija kao da se povukla i prepustila mjesto čistom instinktu. Vođa je gurkao druge prema ulazu u Mrak, no većina je roktala da nisu za to. Pokazivali su prema Crnom Suncu i sjeveru. Kada je završila, pogledala je tužno prema Mraku i otrčala do igrališta gdje je brzo ugrabila malog medvjedića i potrčala za čoporom dok je glavom medvjedića lupkala po blatnom već dobro ugaženom putu.

Nedugo nakon što su Luka i Jean zašli duboko u tamu Mraka, na ulazu u podzemnu su došli ljudi obućeni u tamnu odjeću sa gas maskama na licu i puškama u rukama. Među njima je bilo nekoliko istaknutih ljudi sa drugačjom odjećom. Jedan je imao kaubojski šešir na glavi i šerifsku značku na prsima. Drugi je bio sa specijalnim ruksakom na leđima punim medicinske opreme. Treći je imao veliki noseći plazmeni top i pregledavao lijevom nogom mrtvog Stražara. Četvrti je imao ruke na leđima i dugačku sablju na boku u koricama. On je prvi i progovorio.

-Chambers, možemo li skinuti ove usrane maske?

Medicinar je uzeo u ruke maleni uređaj koji mu je bio okačen o pojas i uključio ga. Na trenutak je zavladala tišina dok su se ostali pretvarali kao da imaju pametnijeg posla. Umjetni muk jedino bi prekinuli odjeci zvučnih signala s uređaja i meškoljenje vojnika. Negdje u dubinama tunela voda je kapala iz trulih cijevi obloženih raslinjem. Chambers promrmlja par riječi i zatim da signal rukom ostalima. Skupina s olakšanjem skine maske, bilo je dovoljno naporno patrolirati noseći svu neophodnu opremu i nekoliko vojnika duboko udahne hladni vlažni zrak.

- Pa jebem ti, uvijek mi padne! - zagundja Kerry kroz svoje guste brkove dok se saginja po šešir. Par puta lupi po njemu otresajući prašinu i okreće se prema ostalima:

- Gdje je taj jebeni par?

- Možda su ih odvukli Bijelci.

Čovjek s topom u rukama slegne ramenima još uvijek promatrajući tamu ispred njih. Šerif samo pljune na kosti pod svojim nogama bez komentara i posegne za cigaretama. Protokol je zahtijevao da iza sebe ne ostavljaju nikakvih tragova. To je značilo da, osim što bi povremeno morali obavljati nuždu u plastičnu vrećicu, također bi morali za sobom pokupiti ili zakopati i opuške cigareta, ali on nije mario. Dim će mu pomoći da se lakše koncentrira na zadatku pred sobom.

- Možda... - promrmlja sebi u bradu uvlačeći dim, - ... a možda su ih i izjebali usput. U taj tren je čovjek sa sabljom podigao pogled iz duboka razmišljanja i samo tih progovorio.

- Gospodo, otišli su u Mrak.

Na to je šerif bacio opušak iz usta te pogledao na pod. Pritom je primijetio ulegnuće na zemlji. Polako je uzeo natrag svoj opušak i na dlanu je provjerio da ga je ugasio te ga je stavio u vrećicu s još desetak sličnih.

- Ona je ozlijedena, šepa, gospodine Zim.

Zim je pogledao u medicinara, koji je opet ustuknuo te drhtavo progovorio. U rukama je držao stetoskop i nervozno ga desnim palcem trljao:

- Izgleda kao ulegnuće zglobo, ništa ozbiljno, no vjerojatno ih je jako usporilo.

Eduard Zim je izvukao svoju sablju te počeo prelaziti preko ostataka tijela Stražara. Kada je došao do udubljenja na lubanji gdje je nekad bilo oko povukao je sablju nazad.

-Mrak...

Svaka riječ je bila popraćena jednim dugim uzdisajem. Zim je bio osoba koja je znala kako kontrolirati one koji ga slušaju.

- ... Mrak ih je već sada progutao, ako izgmižu, nemaju kamo osim nazad u naše krilo. Zlobno se nasmijao šerif Kerry. Volio je i mrzio Zima, no morao mu je priznati da je ovaj bio inteligentan koliko je bio okrutan. S druge strane, Chambers je i dalje nervozno trljao stetoskopom i pogledavao na svoj mali ekran na kojem su bila razna svjetla.

Ostali su samo promatrali i slušali zvukove iz mraka te je tada jedan od izviđača dotrčao do njih.

- Dolaze dva stražara, ravno sjeverno iz podzemne!

Eduard je navukao svoju masku, što je bio znak da ih svi navuku te su to i napravili. Pomislio je, Jean i Luka, postoje gore stvari od bilo čega što ćete naći u Mraku, ako se vratite. Uskoro su se pokupili i nestali istim putem kojim su došli.



KLUB TITAN ATLAS predstavlja:

NIGHT OF THE MONSTERS

Strossmayerova 200

piše Krešimir Puhanić

Priča u nastavcima: I dio

Aarias

I - Vinas

„Uskoro će noć“, reče Vinas svom suputniku. „Bilo bi lijepo prespavati na toplome, za promjenu. Noći su sve hladnije.“ Ne sklanjajući pogleda s puta, Eliar mu odgovori: „Samo prati glavnu cestu. Prije no što padne noć doći ćeš u Da'ethos. Malo selo, ali i u malim selima krčme imaju krevete. A tvojoj lutnji neće zametati ako ugleda koji željezni.“ Vinas se zagleda niz cestu. Prisjeti se Škole, i staroga Porlifasa. Prisjeti se svih noći koje je proveo svirajući mjesecu na rubu Raorra, i čežnje koju je osjećao gledajući u zvijezde. Njegov suputnik nije usporio s njim, te Vinas požuri kako ne bi hodao sam. Još su neko vrijeme hodali i uistinu sunce još nije nestalo kad su ugledali svjetla Da'ethosa. Produže korak te su ubrzo stajali pred vratima krčme. Vinas zastane slušajući buku koja je dolazila iza tamnih drvenih vrata. Kroz mutno staklo nije vidio puno, no bio je siguran da iznutra čuje barem desetak ljudi. Pogleda gore, te pročita natpis na okruglom znaku sa slikom kotača. „Tanelam ovir. Tanelov san. Mislio sam da Tanel nikad ne spava.“ „Ne spava, ali njegovi štićenici da. Hajde, idi. Ja te ovdje napuštam, i cesta i noć su duge“, odgovori mu Eliar i podje svojim putem u noć. Vinas još neko vrijeme stajaše pred ulazom u Tanelov san, razmišljajući kako mu je Eliar zasigurno dao lažno ime, jer bio je siguran da je to lice već video, a onda otvoriti vrata i uđe. Skoro je pogodio. U krčmi je bilo dvanaest gostiju, nitko zanimljiv, osim trojice koji su sjedili za najvećim stolom. Nisu se uklapali. Puna ratna sprema. Tri mača odložena uza zid iza njih. I jedno koplje. Dvojica duge tamne kose, a treći nije ni skinuo kacigu. Vinas se otkrene te sjedne za maleni stol u kutu sobe, ostavi svoju lutnju uza zid i pozove krčmara. „Dobrodošli u San“, započe Krčmar čim je došao. „Volio bih jedno pivo, hvala. Vijesti, takoder“, ubrza Vinas razgovor.

Krčmar se bez riječi okreće te brzo donese visoki vrč pun piva. Stavi ga pred Vinasa pa sjedne na drugu stolicu. „Vijesti? Odakle ti, bardu, dolaziš da trebaš vijesti?“ Krčmar se ogleda pa se nervozno počeše po bradi. Privuče stolac bliže Vinasu i skoro šaptom reče: „Sranje. Rat. Zapadnjaci novače koga god mogu. Dathil je jebeno poludio. Utvrda na Vratima puna je bojnih strojeva. Princ bi trebao uskoro krenuti po pomoć preko mora.“ Vinas se namršti. „Princ Seris? Hm. A tvoji gosti?“ Jedva primjetno kimne prema trojici za dugim stolom. Toga trenutak jedan od njih trojice, jaki bradati čovjek, iskapi svoje pivo te mahne krčmaru. Gazda brzo ustane te gostima odnese novo pivo, a zatim sjedne natrag. „Plaćenici nekakvi, valjda. Ne znam. Bradonja je danas popodne došao, onaj visoki s njim, ali on je samo šutio. Rithe, rekao mi je bradati ime, tražio je dva kreveta na dva dana, i pitao koliko piva imam. Nije se šalio. Ne znam tko su, ali dok plaćaju što popiju, i dok mačevi ostaju suhi, nije me ni briga.“



Visoki me pitao ima li posla za plaćenike i rekao sam im neka pitaju preko trga, iza kule. A onaj treći? Ne znam, nije mi se on ni obratio, kad je ušao, gospodin Rithe je samo viknuo da donosim po tri piva, ne dva.“ Krčmar se nagne još malo bliže Vinasu, i šaptom progovori: „Taj Rithe. Čudan mi je. Mornari ne pričaju tako. Niti nose kopljia na leđima. Nije običan mornar, u to sam siguran. Na tvom bih ga se mjestu klonio.“ Ustane, odnese svim gostima novo piće te se vrati za šank.

Vinasa nije previše zanimala trojka za dugim stolom, ipak se nagledao svakavih ljudi, i na Jugu, a i na putu natrag na Sjever. Uze svoju lutnju i počne uštimavati žice. Zamislio se. Pokušavao se sjetiti riječi Kamenog sunca, ali nije mu pošlo za rukom. Nikad nije mogao zapamtiti što je Graul pjevao. Bio je prebrz. Dalekosjeverni naglasak nije nimalo pomagao, pa ga čak ni Vinas, rođen u Ter'Kilathu, sjeverno od glavnog grada, nije najbolje razumio. Je li iz Rid'yalesa? Ne, ne, nije iz grada. Iz sela je. Nije se mogao sjetiti kojega. No, nije ni bitno. Sviđao mu se taj čovjek, uvijek s lutnjom ili knjigom. Njemu se nisam morao nakloniti kad god je ušao u sobu, pomisli. Graul Darr nije bio južnjak. Prvi je put bio na Raorru kad ga je Vinas upoznao. Ni on se nije naklonio Porlifasu. Ovaj se njemu naklonio. Nadao se da će jednom moći biti kao on. Kao bilo tko od učitelja, zapravo. Čak i Sandreliem Porlifas. Starac, koliko god bio uvjeren da su svi mlađi od stotinu godina nekulturna djeca, dobro ih je poučavao. Znao je u svakom svojem učeniku probuditi barem želju da vlastitim nogama prode svaki ugao Aariasa. Porlifas je već prošao sve. Ali lekcije. Ti govor! „Magija je, u svom korijenu, nestalna i opasna. Korištenje magije krivim rukama uništiti će čovjeka.“ Smijao se kad je prvi put čuo taj Porlifasov govor. I drugi put, kao i treći. No, nakon što je Oris ostao bez prstiju zbog vatre shvatio je što je Sandreliem pričao.

Vratio se iz svojih misli u krčmu i odložio triput uštimanu lutnju uza zid. Onaj s kacigom je otišao. Druga dvojica su još pili, nije se ni činilo da misle stati. No, nije mislio da tu ima novca za njegovu pjesmu. Tanel mu je pružio siguran put, no činilo se da neće i novac. Što nisam zasjeo u Arinin San, pomisli. Možda bi božica novca bila milostivija prema njegovoј kesi. A opet, možda se iz sna te noći ne bi ni probudio. Odmahnuo je rukom, kao da se rješava takvih misli. Pogleda po drugim gostima u krčmi. Fino odjeveni, neki od njih. Ostali su lokalni, činilo se. Oni neće platiti za pjesmu. A bogataši su sjedili u uglu i pričali u tišini. Nije se činilo da ih zanima ijedna od Legendi koje je toliko vježbao na rubu Otoka. Pokupio je svoju lutnju i ustao, pa upita krčmara za sobu te se uspne na kat. Nije mu dugo trebalo da zaspri te noći.

Rano se probudio. S grbavog hrastovog stola uzeo je svoju lutnju te sišao dolje. Krčmar mu zaželi dobro jutro, a dvojice od sinoć nije bilo. Četiri su gosta već doručkovala. Svi zajedno, neki putnici kao i ja, pomisli Vinas. Možda opet ne bi morao sam putovati. Morat će ih upitati prije nego odu. Sjedne za isti mali stol u kutu za kojim je sjedio i prošle noći te uze kruh iz posude na stolu. Krčmar mu doneše pivo. „Kada su oni čudaci otišli?“ upita ga Vinas. Krčmar se nasmiješi. „Kasno. Već je svanulo kad se bradonja ustao. Nisu pozdravili na izlasku, ali na stol je bacio kesu s više nego dovoljno novca za sve što su popili. A krevete nisu ni pogledali, pili su cijelu noć. Da su svi gosti takvi, uskoro bih kupio još jednu krčmu. Iako su mi slomili sedam jebenih stolica. Onaj tihi ne zna plesati. Kaže da je bolji s mačem u rukama, ali nije me baš zanimalo koliko.“ Vinas se nasmiješi, odgrize još tvrdog kruha, otpije blagog piva i zagleda se u ostale goste. „Znate li kamo putuju?“ „Prema Sordealu, mislim da sam načuo. Tako i izgledaju. Možda bi oni poslušali koju pjesmu prije puta.“ Vinas odmahne te se snuždi.



Nadao se da će imati barem kakvo-takvo društvo, do Setraniila ima još puno hoda, a za kola je znao da neće imati novca kad je tražio najbrži brod za Sjever. Mogao sam još dva dana ostati u prokletom Urdasinu. Ali što bih tamo? Nemaju ni dobru knjižnicu. Ali mogao sam i ostati na Jugu još neko vrijeme. Mogao sam otići pozdraviti Overpaara u Videselu, ili prošetati ispod Rebara Piriyatha. A ja sam baš htio natrag na Sjever. Hladni sjever, pomisli, iako je naspram Vinasovog rodnog Ter'kilatha u Da'ethosu bilo prokleto vruće.

Bogovi su, čini se, bili milostivi, pa je putovao pod toplim suncem. Samo bi tu i tamo svijetli oblak na nekoliko trenutaka potamnio sve zelene livade i polja koja su okruživala cijeli taj kraj. Put bi mogao biti lak i brz, pomisli Vinas te ubrza.



GEORGE R.R. MARTIN

ELIO M. GARCÍA, JR. I LINDA ANTONSSON



SVIJET LEDA I VATRE

DOSAD NEISPRIČANA POVIJEST ZAPADNIH
ZEMALJA I SVEGA ŠTO IH OKRUŽUJE.

STOTINE STRANICA POTPUNO NOVIH PODATAKA
O SVIJETU KOJI ŽELITE BOLJE UPOZNATI!



predstavljamo Maju Đeke



Maja je rodom iz Vinkovaca, studirala je u Osijeku, gdje se i upoznala sa redakcijom fanzina. Radila je u Nanobitu u Zagrebu, no ove se godine preselila sa svojim mužem u Los Angeles (SAD) gdje radi kao *freelance* umjetnik.

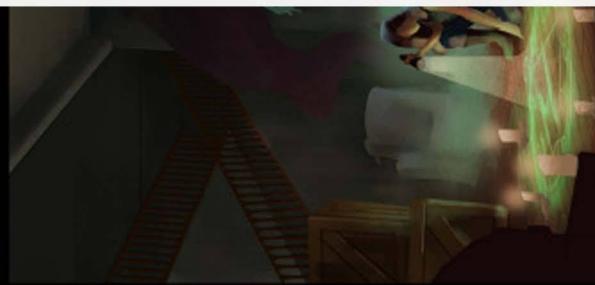
Njezine radove možete vidjeti na *deviantartu* (<http://m-whistler.deviantart.com/>), *artstationu* (<https://www.artstation.com/artist/mdjeke>) i *tumblru* (<http://m-whistler.tumblr.com/>).

Uživajte u galeriji i posjetite njezine stranice na kojima se nalazi još slika te joj ovim putem još jednom zahvaljujemo na suradnji!

Sketches



2c



2b



2a



3b



3a



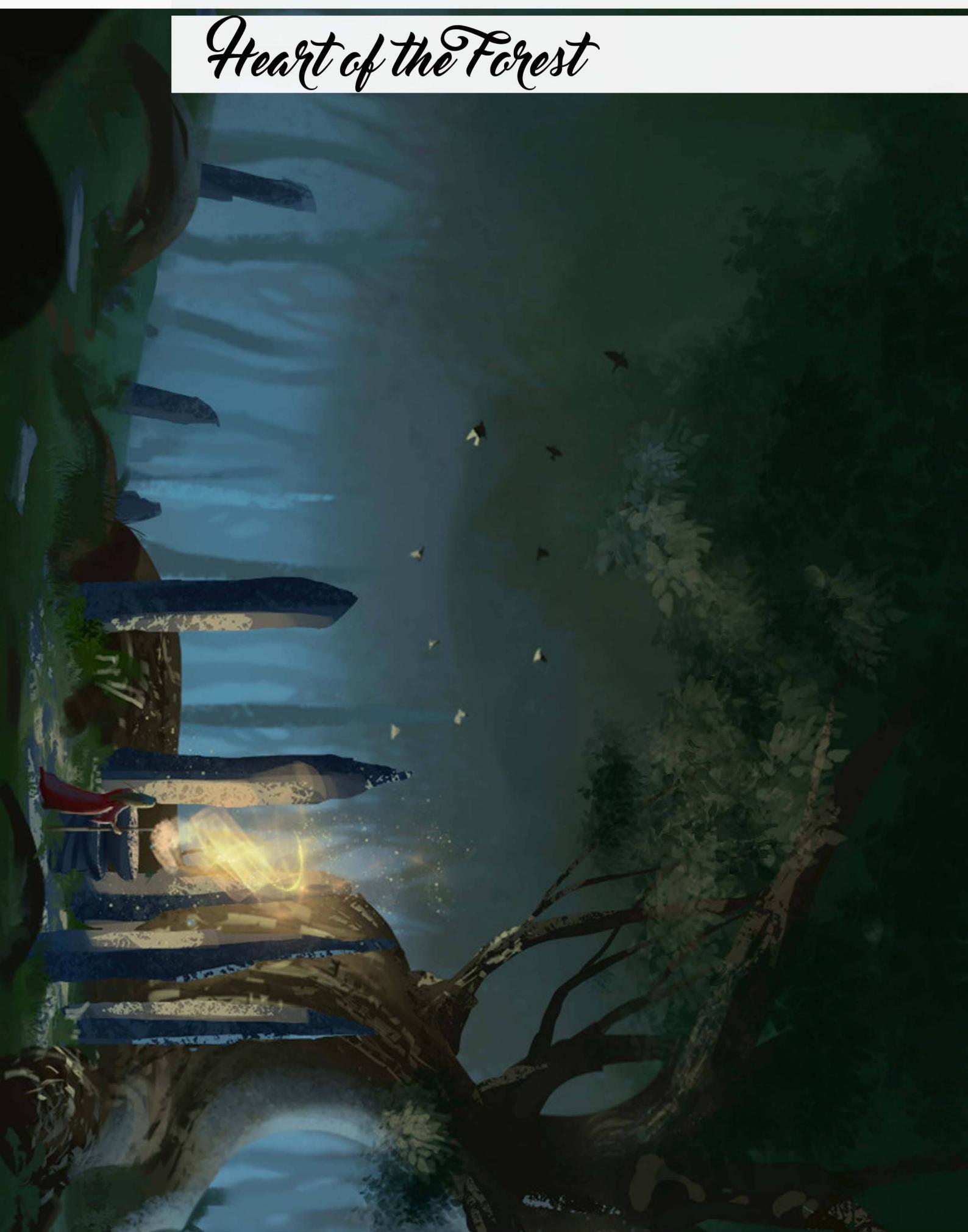
Computer tech



Elf Rogue



Heart of the Forest



Voodoo Hut



Lucy Carlyle



Schoolism homework



Sorceress



Haunted House



Journey



Susan Stottelit



Post apocalyptic Scout





MILENA
BENINI

**Nagrada SFERA 2016.
za najbolji roman!**



PRODAVAČ
SNOVA

piše Davorka Ljubenkov

Zaključnik

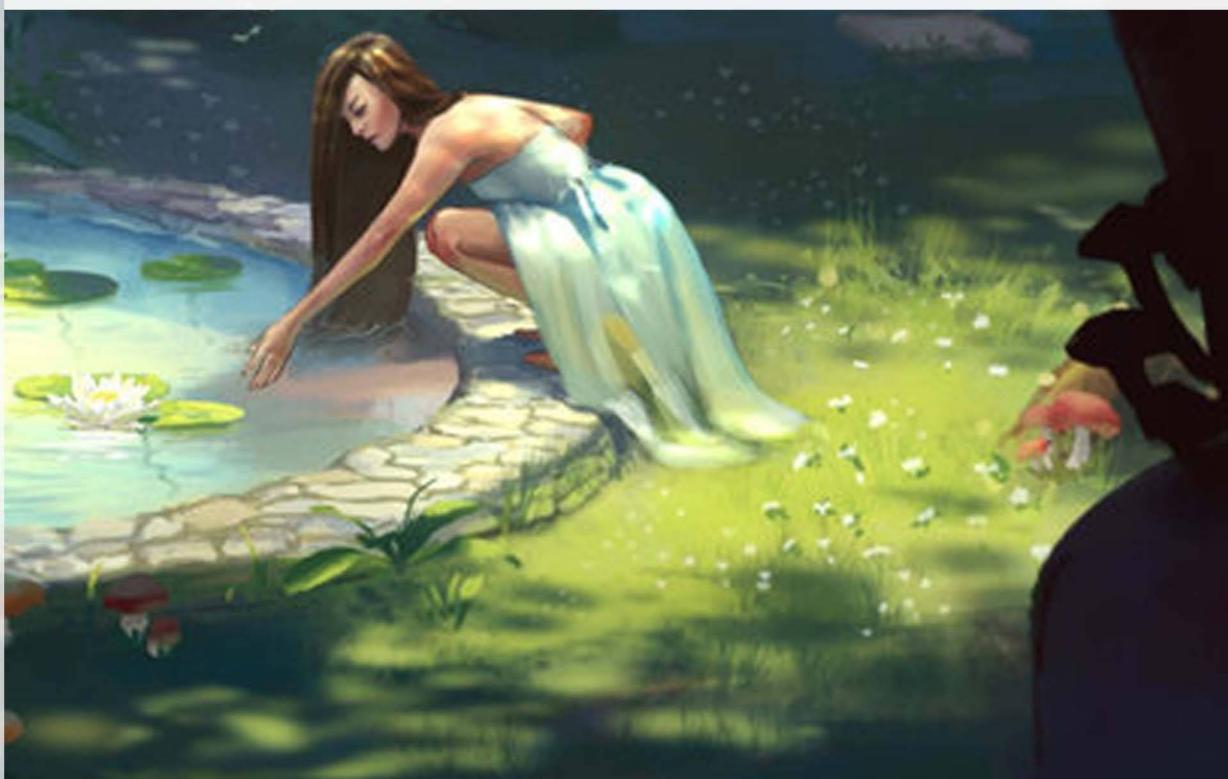
Pred vama su zadnje stranice trećeg *Chata!* Čestitam vam, dragi čitatelji, na strpljenju, jer je ovo do sada po obujmu najveći. Potrudili smo se da, kako za sebe, a tako i za vas, popunimo što veći broj stranica što kvalitetnijim sadržajima. Teme su nam šarolike jer su šaroliki i naši interesi - volimo sve što vole mladi, ali uz to želimo i da nas se čuje... No dobro, da nas se čita i gleda.

Rado smo odigrali razne igre, pročitali razne knjige, pogledali razne serije, bavili se raznim drugim kreativnim izvanškolskim aktivnostima, a sve da bismo znali prenijeti svoju stoljetnu mudrost na sljedeća pokoljenja.

Još se radije na svoje aktivnosti osvrćemo i razmišljamo o tome kako ih poboljšati, čemu služi i ova divotna publikacija. Posla oko nje je bilo, ne samo zbog pozamašnog broja stranica. Velik je posao pronaći umjetnike voljne podijeliti s nama svoja djela, ljude voljne s nama podijeliti svoja mišljenja pa onda to sve sklopiti u ovu potpuno smislenu cjelinu.

I zato vam zahvaljujem svima na strpljenju i zbog toga što bez vas našeg *Chata* ne bi bilo: i čitateljima i suradnicima i urednicima jer ste divni!

A budite nam divni i dalje, zato što za vas spremamo još more toga. U pripremi su razne nove kreativne izvanškolske aktivnosti i još divotnih publikacija (pa već je i novi broj *Chata* u povojima!) i nadamo se da ćeete nam priuštiti tu čast i slavu da s nama podijelite sve buduće trenutke sreće kakvo je napokon dočekano novo izdanje *Chat Noira*!





KLUB TITAN ATLAS



UDRUGA ZA PROMICANJE ZNANSTVENE
FANTASTIKE I FANTAZIJE



klubtitanatlas.hr