Vlastiti prozni tekst "Tajanstveni Islefort" kao inspiracija za realizaciju kostima te izvedbu u video formatu

Polović, Karmen

Master's thesis / Diplomski rad

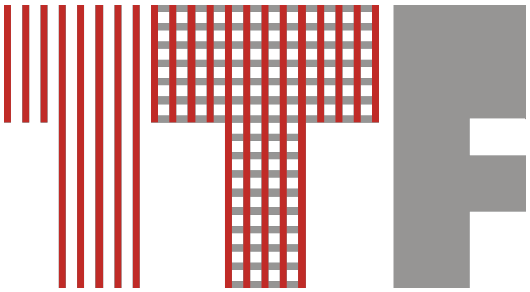
2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:201:033212

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-26**



Repository / Repozitorij:

Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

ZAVOD ZA DIZAJN TEKSTILA I ODJEĆE

Karmen Polović

VLASTITI PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“ KAO INSPIRACIJA ZA REALIZACIJU KOSTIMA TE IZVEDBU U VIDEO FORMATU

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, rujan 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

ZAVOD ZA DIZAJN TEKSTILA I ODJEĆE

Karmen Polović

VLASTITI PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“ KAO INSPIRACIJA ZA REALIZACIJU KOSTIMA TE IZVEDBU U VIDEO FORMATU

DIPLOMSKI RAD

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončič

Komentorica: doc. art. Barbara Bourek, ak. slik.

Zagreb, rujan 2021.

UNIVERSITY OF ZAGREB

FACULTY OF TEXTILE TECHNOLOGY

DEPARTMENT OF TEXTILE AND CLOTHING DESIGN

Karmen Polović

AUTHOR'S FICTIONAL PROSE TEXT “MYSTERIOUS ISLEFORT” AS INSPIRATION FOR THE REALIZATION OF COSTUMES AND PERFORMANCE IN VIDEO FORMAT

MASTER THESIS

Advisor: Ph. D. Katarina Nina Simončič, Assoc. Prof.

Co-Advisor: Assist. Prof. Barbara Bourek, Academic Painter

Zagreb, September 2021.

PODACI O AUTORU

Ime i prezime: Karmen Polović

Datum i mjesto rođenja: 15. lipnja 1997.

Studijske grupe i godina upisa: Diplomski sveučilišni studij Tekstilni i modni dizajn (TMD), smjer Kostimografija, 2019./2020.

Lokalni matični broj studenta: 11392/k

PODACI O RADU

Naslov rada na hrvatskome jeziku: „VLASTITI PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“ KAO INSPIRACIJA ZA REALIZACIJU KOSTIMA TE IZVEDBU U VIDEO FORMATU“

Naslov rada na engleskome jeziku: “AUTHOR'S FICTIONAL PROSE TEXT “MYSTERIOUS ISLEFORT” AS INSPIRATION FOR THE REALIZATION OF COSTUMES AND PERFORMANCE IN VIDEO FORMAT”

Broj stranica: 128

Broj priloga: 65

Datum predaje rada: 6. rujan 2021.

Sastav povjerenstva koje je rad ocijenilo i pred kojim je rad obranjen:

1. izv. prof. dr. sc. Ivana Salopek Čubrić, *predsjednica*

2. doc. art. Barbara Bourek, ak. slik., *članica*

3. izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončič, *članica*

4. doc. dr. sc. Karla Lebhaft, *zamjenica članice*

Datum obrane rada: 14. rujan 2021.

Broj ECTS bodova: 10

Ocjena:

Potpis članova povjerenstva:

1. ----------

2. ----------

3. ----------

4. ----------

IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA

Ovim potvrđujem da sam osobno napisao/la diplomski rad pod naslovom

VLASTITI PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“ KAO INSPIRACIJA ZA REALIZACIJU KOSTIMA TE IZVEDBU U VIDEO FORMATU

(naslov rada)

i da sam njegov/a autor/ica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

KARMEN POLOVIĆ

(ime i prezime studenta)

Karmen Polović

(potpis)

Zagreb, **29. lipnja 2021.**

SAŽETAK

Ovaj diplomski rad se bavi *Role-Playing* igrom, odnosno igrom uloga kao temeljnom inspiracijom za nastanak vlastitog proznog teksta pod nazivom „Tajanstveni Islefort“, koji je uprizoren u video formatu te za koji je osmišljeno kostimografsko rješenje. U radu se opisuje nastanak i povijesni razvoj igre uloga (RPG-a) od ratnih igara i simulacija do pojave *fantasy* književnosti kao ključnim povodom za nastanak onoga što će postati poznato kao *Role-Playing Game*. Nadalje, objašnjene su vrste RPG-a pod temeljna četiri oblika, a to su stolni (TRPG), uživo (LARP), računalni (CRPG) i virtualno-tekstualni (MUD). Rad obuhvaća klase likova unutar *fantasy* RPG-a, s osnovnom podjelom na klase ljudi i polu-ljudske klase, odnosno rase. Posebna je pažnja posvećena stvorenjima i čudovištima koja se pojavljuju u *fantasy* RPG-u, a naglasak je na onima koja se pojavljuju u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“. U radu su spomenuta i dva značajna filma koja su temeljena na RPG-u, ali ga prema žanru obrađuju na potpuno drugačiji način. Sastavni dio diplomskog rada je i vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“ te kostimografsko rješenje za likove za izvedbu teksta u video formatu. Kostimografskom rješenju je prethodila analiza likova, izrada idejne mape kostima te skice kostima. Zatim su izrađena tri kostima za dvoje glavnih i jednog sporednog lika, a naposljetku je „Tajanstveni Islefort“ izveden u video formatu.

Ključne riječi: Tajanstveni Islefort, prozni tekst, *Role-Playing Game*, *fantasy*, kostim, izvedba

SUMMARY

This master thesis seeks to clarify the concept of Role-Playing Game as a fundamental inspiration for the creation of the author's fictional prose text entitled "Mysterious Islefort", which is staged in a video format and for which the costume design was realized. Thesis describes the origin and historical development of Role-Playing Games (RPGs) from war games and simulations to the emergence of fantasy literature as a key occasion for the emergence of what would become known as the Role-Playing Game. Furthermore, the types of RPG under four basic forms are explained, namely Tabletop Role-Playing Game (TRPG), Live Action Role Play (LARP), Computer Role-Playing Game (CRPG) and Multi-User Dungeon (MUD). Thesis includes character classes within a fantasy RPG, with a basic division into human classes and demihuman classes, or races. Special attention is paid to the creatures and monsters that appear in the fantasy RPG, and the emphasis is on those that appear in the prose text "Mysterious Islefort". Thesis also mentions two significant movies that are based on the RPG, but according to the genre, they process it in a completely different way. The constituent part of this master thesis is the author's fictional prose text "Mysterious Islefort" and a costume design for characters for the performance of prose text in video format. The costume design was preceded by an analysis of the characters, the creation of a conceptual map of the costumes and costume sketches. After that, three costumes were made for the two main characters and one supporting character, and finally "Mysterious Islefort" was performed in video format.

Key words: Mysterious Islefort, prose text, Role-Playing Game, fantasy, costume, performance

SADRŽAJ:

1. **UVOD** ... 1
2. **DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA** ... 2
3. **ISTRAŽIVAČKO PITANJE** ... 9
4. **NASTANAK IGRE ULOGA (RPG-a)** ... 10
   - 4.1. *Kriegsspiel* ... 10
   - 4.2. *Little Wars* ... 11
   - 4.3. *Tactics* ... 12
   - 4.4. *Fantasy žanr kao povod za nastanak RPG-a* ... 13
   - 4.5. *Dungeons & Dragons* ... 15
5. **VRSTE RPG-a** ... 17
   - 5.1. *Tabletop Role-Playing Game (TRPG)* ... 17
   - 5.2. *Live Action Role Play (LARP)* ... 19
     - 5.2.1. *LARP u Hrvatskoj* ... 22
   - 5.3. *Computer Role-Playing Game (CRPG)* ... 23
   - 5.4. *Multi-User Dungeon (MUD)* ... 25
6. **KLASE LIKOVA U FANTASY RPG-u** ... 27
   - 6.1. *Klase ljudi (eng. human classes)* ... 27
     - 6.1.1. *Klerik* ... 27
     - 6.1.2. *Korisnik magije* ... 28
     - 6.1.3. *Borac* ... 28
     - 6.1.4. *Lopov* ... 29
   - 6.2. *Polu-ljudske klase/rase (eng. demihuman classes)* ... 29
     - 6.2.1. *Patuljak* ... 29
     - 6.2.2. *Vilenjak* ... 30
     - 6.2.3. *Polu-vilenjak* ... 31
     - 6.2.4. *Halfling* ... 31
7. **STVORENJA U FANTASY RPG-u** ... 32
   - 7.1. *Goblin* ... 33
   - 7.2. *Hobgoblin* ... 33
   - 7.3. *Gray Ooze* ... 34
   - 7.4. *Gnoll* ... 34
   - 7.5. *Ghoul* ... 35
8. **FILMOVI TEMELJENI NA RPG-u** ... 36

8.1. *Mazes and Monsters* ... 36
8.2. *The Gamers* ... 38
9. **UVOD U PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“** ... 40
10. **„TAJANSTVENI ISLEFORT“** ... 41
10.1. *Tko su oni?* ... 41
10.2. *Susret* ... 42
10.3. *Dolazak u krčmu* ... 43
10.4. *Svi znaju za jednookog Barta* ... 44
10.5. *A tko je posjekao drvo?* ... 44
10.6. *Potraga za barkom* ... 45
10.7. *Netko je ovdje?* ... 46
10.8. *Polazak u Islefort i nova barka na putu* ... 46
10.9. *Dolazak u Islefort i prve prepreke* ... 46
10.10. *Nešto je trulo…* ... 47
10.11. *Nije li to samo još jedna zamka?* ... 49
10.12. *Oni samo dolaze i odlaze* ... 50
10.13. *Nit' smrdi, nit' miriše* ... 51
10.14. *Nazire li se svjetlo na kraju tunela?* ... 52
10.15. *A legenda kaže…* ... 54
11. **KOSTIMOGRAFSKO RJEŠENJE VLASTITOG PROZNOG TEKSTA „TAJANSTVENI ISLEFORT“** ... 58
11.1. *Analiza likova i moodboard/idejna mapa kostima* ... 58
11.2. *Izrada skica kostima* ... 69
12. **IZRADA KOSTIMA** ... 80
12.1. *Opis izrade kostima* ... 80
12.1.1. *Alfrmagi* ... 81
12.1.2. *Kriga Ravglans* ... 89
12.1.3. *Grønnøyna* ... 99
13. **OPIS IZVEDBE PROZNOG TEKSTA „TAJANSTVENI ISLEFORT“ U VIDEO FORMATU** ... 108
14. **ZAKLJUČAK** ... 110
15. **LITERATURA I IZVORI** ... 111
15.1. *Literatura* ... 111
15.2. *Elektronski izvori* ... 113
16. **POPIS SLIKA** ... 119

1. UVOD

Tema diplomskog rada jest „Vlastiti prozni tekst *Tajanstveni Islefort* kao inspiracija za realizaciju kostima te izvedbu u video formatu“. Motivacija za pisanje proznog teksta proizišla je igranjem različitih igara uloga, tzv. *Role-Playing Games* (skraćeno RPGs) *fantasy* tematike, koje su poslužile kao temeljna inspiracija za nastanak „Tajanstvenog Isleforta“. Prozni tekst pokazao se kao vjerodostojan izazov, ali prije svega nadahnuće za realizaciju kostimografskog rješenja te izvedbu u video formatu.

Prvi dio rada obuhvaća nastanak i povijesni razvoj RPG-a, počevši s 19. stoljećem i ratnim igrama čija je svrha bila obučavati pruske vojne časnike, preko engleskih verzija ratnih igara, do sredine 20. stoljeća i prve komercijalno dostupne društvene ratne igre te *fantasy* književnosti koja značajno utječe na nastanak prvog i još uvijek najpopularnijeg RPG-a *Dungeons & Dragons* (1974. god.). Knjiga *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games* (2012. god.), autora Jona Petersona značajno je doprinijela ovom dijelu rada. Nakon toga navedene su vrste RPG-a, prema obliku, odnosno načinu igranja, koje se mogu podijeliti na; *Tabletop Role-Playing Game* (RPG na stolu ili ploči), *Live Action Role Play* (RPG uživo), *Computer Role-Playing Game* (računalni RPG) i *Multi-User Dungeon* (virtualno-tekstualni RPG). Knjiga autorice Jennifer Grouling Cover pod nazivom *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* (2010. god.) poslužila je kao relevantan izvor literature za obraditi podjelu RPG-a. Autori Gonnerman i Gygax značajno su pridonijeli sljedećim dvama poglavljima koja se bave klasama i rasama ljudskih i polu-ljudskih likova te različitim stvorenjima i čudovištima koja se pojavljuju u *fantasy* RPG-u, a važna su za razumijevanje proznog teksta „Tajanstveni Islefort“. Rad se dotiče i filmova *Mazes and Monsters* (1982. god.) *i The Gamers* (2002. god.) koji su inspirirani i temeljeni na RPG-u, ali tu vrstu igre obrađuju iz potpuno drugačijih perspektiva. Zatim slijedi vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“ koji se sastoji od petnaest poglavlja, a pisan je u trećem licu. Nakon proznog teksta razrađeno je kostimografsko rješenje istog, koje uključuje analizu likova, idejnu mapu kostima i skice kostima. Prema navedenoj kostimografskoj razradi izrađena su tri kostima, za dvoje glavnih likova i jedno sporedno lice, a naposljetku je prozni tekst izveden u video formatu, kako bi se prikazala temeljna svrha kostima, a to je „oživjeti“ likove i, samim time, cjelokupni prozni tekst „Tajanstveni Islefort“.

2. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA

Istraživanja igara uloga (eng. *Role-Playing Games*, skraćeno RPGs) kao jedinstvenog fenomena vrlo su rijetko zastupljena kao znanstveni ili stručni radovi i djela, a kad govorimo o istraživanjima na području Hrvatske, ona gotovo ne postoje. Većina postojećih istraživanja u svijetu, uglavnom se temelji na samom igranju igara uloga, koje su analizirane unutar priručnika i vodiča za igrače, a bez kojih ne postoji mogućnost za kvalitetnim i jasnim razumijevanjem ovog složenog oblika igre. Mnoga istraživanja koja obrađuju pojam igre uloga prvenstveno se bave istraživanjem društvenih ili računalnih igara kroz povijest, a igra uloga je prisutna kao samo jedan od postojećih oblika društvenih ili računalnih igara. Značajan broj autora i dizajnera igara uloga kao razlog nedostatnog istraživanja ove igre ističe upravo njezinu složenost i zahtjevnost pri samom igranju, koje ujedno predstavlja i jedini način za potpunim razumijevanjem igre uloga.

Istraživanja koja prethode proučavanju igara uloga započinju početkom 20. stoljeća, a temelje se na, u to vrijeme popularnim ratnim društvenim igrama, koje su neophodne za nastanak igara uloga, a time i njihovo istraživanje. Knjiga *Little Wars* (hrv. *Mali ratovi*), punog naziva *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books*, predstavlja skup pravila za igranje s vojnicima-igračkama, a napisao ju je engleski romanopisac Herbert George Wells 1913. godine. Osim što je pružila jednostavna pravila za minijaturne ratne igre, knjiga ujedno donosi prvu ratnu igru koja je namijenjena amaterima i zabavi srednje društvene klase tog vremena, a pritom nagovještava nekoliko filozofskih aspekata rata. Wells također daje opis igre iz pogleda jednog od generala u bitci, razmetljivo se odnoseći na njegove sjećanja. Nakon pojave prvih igara uloga pojavljuju se i prvi vodiči te priručnici za igrače igara uloga. Prvi kao takav je *Priručnik o čudovištima* (eng. *Monster Manual*) autora Garyja Gygaxa, a predstavlja izvornu knjigu bestijarija[1] o čudovištima u prvoj *fantasy* igri uloga *Dungeons & Dragons* (1974. god.), koja je objavljena 1977. godine. Priručnik uključuje stvorenja izvedena iz mitologije, legendi i narodnih vjerovanja, kao i stvorenja stvorena posebno za igru uloga *Dungeons & Dragons* (hrv. *Tamnice i zmajevi*). Gygax opisuje svako stvorenje sa statistikom

[1]bestijarij (srednjovj. lat. *bestiarium*), poseban oblik ilustrirana didaktičnog spjeva o životinjama, raširen u srednjovjekovnoj Francuskoj i Engleskoj (IX–XIV. st.). *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 4. 7. 2021. Url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=7287

specifičnom za igru te kratkim opisom njegovih navika i staništa. Uključujući *Priručnik za igrače* (eng. *Player's Handbook*) iz 1978. godine, također autora Garyja Gygaxa te *Vodič za gospodara tamnice*, (eng. *Dungeon Master's Guide*) iz 1979. godine, čiji je autor Monte Cook, *Priručnik o čudovištima* predstavlja jedan od triju „temeljnih pravilnika" u većini izdanja igre uloga *Dungeons & Dragons*. Za svako sljedeće izdanje igre uloga *Dungeons & Dragons* izdano je i nekoliko izdanja *Priručnika o čudovištima*. Zbog visoke kvalitete razrađenih detalja i ilustracija, *Priručnik o čudovištima* je naveden kao ključni primjer dizajna novog stila knjiga za igre uloga. U ovom je radu posebna pažnja posvećena upravo na njegova istraživanja, u poglavljima koja uključuju polu-ljudske rase likova te stvorenja i čudovišta prisutna u *fantasy* igrama uloga. Jedno od najranijih istraživanja igara uloga može se pronaći i u knjizi *Dicing with Dragons* autora Iana Livingstona iz 1982. godine, u kojoj Livingstone predstavlja uvod, u tada novi svijet igara uloga. Autor objašnjava kako se odvijaju igre uloga i kao primjer uključuje samostalnu, tzv. avanturu za igre, pod nazivom *Zmajevo oko* (eng. *Eye of the Dragon*). Livingstone zatim iznosi glavne sustave igara uloga koji su prevladavali na tržištu 1982. godine, kao što su: *Dungeons & Dragons, RuneQuest, Traveller* i *Tunnels & Trolls*. Ukratko opisuje još trideset i jednu igru uloga, uključujući najznačajnije; *Boot Hill, Bushido, Call of Cthulhu, Gamma World, Gangbusters* i *Top Secret*. Autor nudi i dodatke, koji uključuju sažetke avantura za prethodno spomenute igre uloga, te časopise i glasila obožavatelja (eng. *fanzines*) posvećena igrama uloga, uputstva kako obojati minijaturne figure za igranje te kako biti gospodar igre (eng. *Game Master*). Knjiga spominje i računalne sustave te računalne igre koje su bile dostupne 1982. godine, a opisano je i nekoliko akcijskih igara uživo koje će se kasnije razviti u igre uloga uživo (eng. *Live Action Role Play*, skraćeno LARP). Aaron Allston, dizajner igara i autor knjige *Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia* (1991. god.), izdaje spomenutu knjigu kao nastavak osnovnog izdanja *fantasy* igre uloga *Dungeons & Dragons*, koja se razvijala istodobno s razrađenijom i složenijom inačicom igre, pod nazivom *Advanced Dungeons & Dragons* (skraćeno AD&D). Knjiga je sadržavala sva pravila, sastavljena i prerađena iz osnovnih pravila igre uloga *Dungeons & Dragonsa*, kao i setove proširenja igre u kutiji (eng. *Box Expansion Set*), koja uključuju stručna pravila (eng. *Expert Rules*), prateća pravila (eng. *Companion Rules*) i glavna pravila (eng. *Master Rules*). Knjiga je namijenjena kao uputstvo za one koji već igraju igru uloga *Dungeons & Dragons*, dakle, iskusnom korisniku, odnosno igraču. Njegovo je istraživanje uvelike pridonijelo pri istraživanju klasa likova u *fantasy* igrama uloga ovoga rada. Krajem 20. stoljeća, Steve Darlington u prilično

cjelovitom i pomalo subjektivnom izlaganju *The History of Roleplaying* (1998/1999. god.), opisuje i analizira nastanak i razvoj igre uloga iz ratnih igara te ratnih amaterskih i hobističkih igara, od njegovih početaka do suvremenog doba. Njegovo je izlaganje obrađeno u devet dijelova, unutar digitalnog časopisa namijenjenog igračima igara uloga pod nazivom *Places to Go, People to Be: The On-line Magazine for Roleplayers*. Knjiga Kurta Lancastera, *Warlocks and Warpdrive: Contemporary Fantasy Entertainments With Interactive and Virtual Environments* (1999. god.), nudi deset poglavlja koja ispituju suvremene forme *fantasy* razonode koja koriste virtualna okruženja namijenjena razonodi sudionika. Autor ih naziva „virtualnim maštarijama" (za razliku od virtualne stvarnosti), koje su kao načini razonode podijeljene u tri glavne skupine. Svi načini uključuju izvedbu i izmišljeno, imaginarno okruženje kao važne elemente, a pritom su sudionici često, istovremeno izvođači i publika. Mnogi načini virtualne razonode uključuju računalnu tehnologiju kao što su; multimedija, digitalni video i internetsko čavrljanje (eng. *Internet Chatting*).

Dolaskom 21. stoljeća, dolazi i do sve veće popularnosti igara uloga, ali i njenih različitih oblika, odnosno načina igranja. Jedna od novijih vrsta igara uloga obrađena je u knjizi Johna Kilgallona i suradnika, *Rules to Live by: A Live Action Roleplaying Conflict Resolution System* (2001. god.), koja predstavlja skup općih pravila za igru uloga uživo (LARP). Knjiga je podijeljena u tri različita poglavlja. Prvi dio je namijenjen igračima, te govori o načinima kako stvoriti lik, kako uporabiti vremensku mehaniku izvođenja, te daje mnoge korisne savjete i detalje kako odigrati karakter. Drugi dio je usmjeren prema tzv. gospodarima igre (eng. *Game Masters*) i sadrži korisne informacija o upravljanju igrom uloga uživo. Treći dio sadrži dodatak sustavima, neobavezna pravila koja se mogu dodati po želji, kako bi se unaprijedila igru uloga uživo. Napretkom tehnologije i zanimanjem za dizajn računalnih igara, od 2003. godine pojavljuju se sve češća istraživanja koja se određenim dijelom bave računalnim oblikom igara uloga, ali sve su zastupljeniji autori koji se bave i proučavanjem igara uloga kroz povijest, pritom se oslanjajući na prvu igru uloga *Dungeons & Dragons*. Autori Andrew Rollings i Ernest Adams 2003. godine donose praktični priručnik za programere računalnih i video igara, a nazivaju ga *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. U priručniku predstavljaju načela i tehnike dizajna računalnih i video igara, analizirajući ključne elemente igara, uključujući svjetove, pripovijedanje priča, dizajn likova i korisničkog sučelja, temeljnu mehaniku i ravnotežu, raspravljajući o različitim žanrovima igara i njihovom jedinstvenom dizajnu te kreativnim izazovima. Njihov je priručnik bio jedan od najrelevantnijih radova koji

je poslužio u istraživanju računalnih igara uloga ovoga rada. Autorica Tanja Vučković, ujedno i jedina autorica u Hrvatskoj koja se u svojem kratkom istraživanju jednim djelom bavila istraživanjem igara uloga, u svojem radu *Role-playing games (RPG) subkultura* (2003. god.) nastoji dati kratki uvod u *role-playing* igračku supkulturu koju smatra specifičnom i u mnogim pogledima drugačijom od zajednica koje se obično smatraju supkulturama. Prvo, prikazuje razvoj koncepta „supkulture" te nastoji doći do upotrebljive definicije supkulture. Nakon toga daje kratak opis nastanka igara uloga te njenih oblika. U drugom dijelu rada, služeći se klasifikacijom Phila Cohena o četiri podsustava supkulturnog životnog stila (imidž, glazba, sleng i ritual) te njegovim konceptom „teritorijalnosti", razmatra supkulturne karakteristike RPG zajednice, a na kraju daje prikaz supkulturnih sudionika. Rad, odnosno izlaganje autorica Falk i Davenport, *Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming* (2004. god.), opisuje prirodu igara uloga uživo, izvještava o zapažanjima iz niza igara i predlaže implikacije za dizajn sveprisutnih sučelja za igre. Knjiga Harloda Johnsona i suradnika, *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons* (2004. god.), osvrće se na bogatu povijest igre uloga *Dungeons & Dragons* te osim osvrta na prošlost, nudi pogled na sadašnjost i budućnost igre. Knjiga je ispunjena esejima i fotografijama događaja, proizvoda, ličnosti i umjetnosti koji su tijekom godina krasili svijet *Dungeons & Dragonsa*. Istraživanje McNaugtona i suradnika, *Code Generation for AI Scripting in Computer Role-Playing Games* (2004. god.) prikazalo je kako mali skup strukturiranih obrazaca karakterizira većinu interakcija korištenih u pustolovinama unutar igara uloga. Žanr računalne igre uloga (CRPG) koriste kao primjer i predstavljaju katalog obrazaca koji podržava većinu postavaka koje nastaju u ovom žanru. Waskul i Lust zajedničko istraživanje pod nazivom *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing* (2004. god.) temelje na otprilike devedeset sati promatranja sudionika i četrdeset intervjua s trideset igrača uloga; istražuju kako igrači uloga aktivno pregovaraju o simboličkim granicama, odnosno kako stvaraju različite sfere značenja između sebe, svojih *fantasy* osobnosti i statusa kao igrača igara uloga. Istraživanje pritom prikazuje i kako te iste razlike danas postaju sve manje vidljive. U radu *Generating Ambient Behaviors in Computer Role-Playing Games* (2005. god.), Cutumisu i suradnici opisuju kako se generativni obrasci ponašanja mogu koristiti za brzo i pouzdano generiranje postavaka okolnog ponašanja u računalnim igrama uloga. Te su postavke vjerodostojne, zabavne i ne ponavljaju se, čak i u složenijim slučajevima međusobno povezanih likova neigrača (eng. NPCs). Ovaj pristup prikazuju koristeći igru kanadske računalne tvrtke

BioWare, pod nazivom *Neverwinter Nights*. Vodič autora Slavicseka i Bakera iz 2005. godine, *Dungeons and Dragons for Dummies*, početnicima daje osnove istoimene složene igre te pomaže iskusnim igračima detaljniji pristup igranju igara uloga. U ovom je radu njihov vodič pomogao pri analiziranju ključnih pojmova za igru uloga *Dungeons & Dragons*, kao što su „gospodar tamnice" (eng. *Dungeon Master*) i likovi „neigrači" (eng. *non-player characters*), a što je važno za razumijevanje svake sljedeće igre uloga. Rad Tychsena i suradnika, *The Game Master* (2005. god.), daje pregled i definiciju gospodara igre (eng. *Game Master*) te zadaće povezane s tim pojmom u igrama uloga, na četiri platforme. Autori procjenjuju uspjeh kojim je funkcionalnost gospodara igre uključena u elektroničke igre te ističu mjesta za razvoj funkcionalnosti *Game Master* alata u elektroničkom obliku igre. Usredotočujući se na proučavanje računalne igre uloga (CRPG), za svoje istraživanje koriste više od trideset godina iskustva u igranju stolnih igara uloga (TRPGs) i igara uloga uživo (LARPs). *Cthulhu Lives!: A Descriptive Study of the H.P. Lovecraft Historical Society*, diplomski je rad J. Michaela Bestula iz 2006. godine. Cilj njegovog rada bio je uključiti igru uloga uživo, pod nazivom *Cthulhu Lives*, u raspravu o studijama izvedbe, djelujući pritom na razmeđi umjetnosti i zabave, kazališta i igara, rada i igre. Što je najvažnije, ova studija promatra subjekt izvedbe koji stavlja „razonodu" izravno u središte svojih ciljeva. Bestul raspravlja o stilovima izvedbe koji su politički ili umjetnički ili pak imaju neku mnogo veću svrhu. Rad opisuje igru uloga uživo, *Cthulhu Lives*, kao izvedbeni medij koji postoji u najveće svrhe, a to je zabava. Morton u radu *Larps and Their Cousins Through the Ages* (2007. god.) ukratko opisuje priče o desetak različitih stilova igara uloga uživo (LARPs), uključujući i svojevrsne igre kao preteče igara uloga uživo kroz stoljeća, s pogledom na pitanja koja povijest igara uloga uživo postavlja igračima (tzv. larperi) u današnjoj *Role-Playing Game* (RPG) tradiciji. Knjiga *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2008. god.) autora Egenfeldta-Nielsena, prvi je opći uvod u novo područje studija videoigara. Knjiga prati povijest videoigara, predstavlja glavne teorije koje se koriste za analizu igara poput studije igara (eng. *ludology*) i naratologije[2], daje pregled ekonomije industrije igara, ispituje estetiku dizajna igara, istražuje širok spektar žanrova igara, istražuje kulturu igrača i bavi se glavnim raspravama oko medija, od obrazovnih

[2] naratologija (franc. *narratologie*, od *narration*: pripovijedanje + *-logie*: -logija), opća teorija pripovjednoga teksta koja teži sustavnom određenju pripovjedne strukture i njezinih sastavnica te opisu različitih pripovjednih oblika i učinaka koje pripovjedni tekstovi ostvaruju u čitanju. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 4. 7. 2021.
Url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=42951

koristi do nasilnih učinaka. Rad autorice Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* (2010. god.), istražuje stolne igre uloga (eng. TRPGs) kao žanr odvojen od računalnih igara uloga (eng. CRPGs). Autorica ispituje odnos stolnih igara uloga s drugim igrama, kao i interakciju između stolnog modula, računalne igre i novih verzija *fantasy* igre uloga *Dungeons & Dragons.* Cover je posebnu pažnju posvetila narativnoj i jezičnoj strukturi igraće sesije i načinima na koje igrači i gospodari igara (eng. GMs) zajedno rade na stvaranju narativa. Tekst također istražuje šire kulturne utjecaje koji okružuju igrače stolnih igara uloga. Knjiga *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games* (2010. god.), čiji je autor Michael J. Tresca, ispituje arhetipove i koncepte unutar žanra *fantasy* igara uloga, zajedno s ulogama i funkcijama samih igrača. Tresca analizira činjenice kako su romani *Hobit* (1937. god.) i *Gospodar prstenova* (1954. i 1955. god.) pomogli pri oblikovanju *fantasy* igara uloga temeljenu na Tolkienovoj značajnoj pažnji koju je pridao detaljima i izgradnji virtualnog svijeta. Jon Peterson u knjizi *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games* (2012. god.) istražuje konceptualno porijeklo ratnih igara i igara uloga u jedinstvenoj povijesti simuliranja stvarnog i nemogućeg. Uključuje opsežno istraživanje primarnih izvora u rasponu od stratega 18. stoljeća do modernih hobista. Knjiga pojašnjava priču o tome kako su igrači prvo odlučili igrati izmišljene bitke pomoću drvenih dasaka i kocaka te kako su prešli sa simulacije ratova na simulaciju života ljudi. Peterson ističe izum igara uloga kao „kamen temeljac“ za istraživanje načina na koje se književni koncept lika, privlačnost *fantasy* avanture i načela igranja spajaju u prepoznatljivu kulturnu inovaciju s kraja dvadesetog stoljeća. Petersonovo detaljno istraživanje uvelike je doprinijelo poglavlju koje se bavi nastankom igara uloga i njenim razvojem kroz povijest. John H. Kim u svojem istraživanju *What Is a Role-Playing Game?* (2013. god.) nudi nekoliko uvodnih pogleda na različite vrste igara uloga, odgovara na pitanja o igrama uloga i navodi ostale, prema njemu relevantne elektronske stranice koje govore o tome što je zapravo igra uloga. Za ovaj rad većim je dijelom korišteno njegovo analiziranje stolnih igara uloga (eng. TRPGs). Knjiga *Basic Fantasy Role-Playing Game 3rd Edition* (2014. god.) predstavlja nadopunjeno, treće izdanje knjige *Basic Fantasy Role-Playing Game* (2007. god.), čiji je autor Chris Gonnerman. Knjiga uključuje sustav jednostavnih igara uloga, ali uvelike prepravljenih nadahnućem iz prvih, ranih RPG sustava igara (tzv. *Old-School Revival* ili *Old-School Renaissance*, skraćeno OSR). Gonnerman ističe kako je knjiga pogodna za one igrače koji su ljubitelji mehanike izvornih igara uloga. Knjiga predstavlja sustav otvorenog koda za igre (eng.

Open-source software), koji je podržan od strane posvećenih obožavatelja širom svijeta, koji su pridonijeli stotinama stranica dodataka pravilima, avanturističkim modulima i ostalim korisnim materijalima za igru. Gonnermanovi opisi klasa likova pomogli si pri realizaciji poglavlja koje se bavi klasama likova u *fantasy* igrama uloga.

3. ISTRAŽIVAČKO PITANJE

Temeljno istraživačko pitanje ovog diplomskog rada jest: „Postoji li mogućnost za stvaranjem vlastitog proznog teksta čija se radnja temelji na igranju *fantasy* igre uloga (eng. *Role-Playing Game*)?“ Pritom se postavljaju pitanja o mogućnosti realizacije kostimografskih rješenja za likove tog proznog djela te o mogućnosti uprizorenja proznog djela u video formatu.

U istraživanju se traži odgovor na sljedeća pitanja: Kako je nastala igra uloga (eng. RPG) i kako se razvijala kroz povijest? Koje igre su značajni prethodnici igara uloga, a koji su žanrovi i oblici umjetničkog izražavanja predstavljali povod za nastanak prve igre uloga? Koje sve vrste igara uloga postoje, i jesu li neki od tih oblika prisutni u Hrvatskoj? Koje se klase i rase likova mogu pojaviti u *fantasy* žanru igara uloga, a koja su stvorenja i čudovišta prisutna u *fantasy* igrama uloga? Radnja kojih filmova se temelji na igrama uloga, na koji su način izvedeni i postoje li razlike među njima? Hoće li istraživanje ponuditi jasne i relevantne odgovore na postavljena pitanja, a koji će pomoću igranja *fantasy* igre uloga omogućiti stvaranje vlastitog proznog teksta? Hoće li biti moguće preispitati i ostvariti kostimografska rješenja za likove tog proznog teksta, te naposljetku, hoće li biti moguće uprizoriti prozno djelo i predstaviti ga u video formatu?

4. NASTANAK IGRE ULOGA (RPG-a)

4.1. Kriegsspiel

Role-Playing Game, skraćeno RPG (hrv. igra uloga) razvio se iz ratnih igara i simulacija te se njegovi začeci pojavljuju već početkom 19. stoljeća, kada pruski barun, Georg Leopold Baron von Reisswitz i njegov sin, pruski vojni časnik Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz razvijaju igru *Kriegsspiel*. Igra je bila namijenjena uvježbavanju pruskih vojnih časnika u kojoj su sudionici pomicali zastavice koje su označavale različite skupine vojnika na ploči koja je predstavljala bojište, bacali kockice i oslanjali se na suca pri odlukama tko je u pojedinoj bitki pobijedio. Među mnogim, prvobitnim kvalitetama igre, najrevolucionarnije je bilo upravo uvođenje neutralnog suca koji tumači i izvršava usmene naredbe igračima (Peterson, 2012: 378).

Barun Reisswitz je u početku eksperimentirao sa stolom prekrivenim slojem vlažnog pijeska. Pijesak je oblikovao u trodimenzionalni model bojnog polja, s istaknutim brdima i dolinama. Za predstavljanje formacija vojnih trupa koristio je male drvene kocke. Pruski su princevi čuli za projekt Reisswitza i zatražili demonstraciju. Igru im je prezentirao 1811. godine, a oni su oduševljeno preporučili igru svom ocu, kralju Fredericku Wilhelmu III. Reisswitz nije želio kralju predstaviti stol prekriven vlažnim pijeskom, pa je krenuo u izgradnju impresivnijeg dizajna. Reisswitz je 1812. godine kralju predstavio drveni stol, odnosno ormarić. Peterson opisuje ormarić u čijim je ladicama bio je pohranjen sav potreban materijal za igranje igre. Ormarić je imao preklopnu dasku koja je, kad se rasklopi i postavi na vrh ormarića, pružala površinu za igranje, čije su dimenzije iznosile oko 180 cm x 180 cm. Umjesto od pijeska, bojište je bilo izrađeno od porculanskih pločica, na kojima su crteži igraćih polja bili prikazani u oslikanom bareljefu[3]. Pločice su bile modularne i mogle su se rasporediti na površinu stola kako bi se stvorilo prilagođeno bojište. Formacije trupa bile su predstavljene malim porculanskim kockama. Kocke su se mogle premještati preko bojnog polja u slobodnoj

[3] bareljef (franc. *bas-relief*, tal. *bassorilievo*), nizak, plitak reljef, kojemu su plastični oblici priljubljeni uz podlogu, za razliku od reljefa koji je jače izbočen. Dolazi u kiparstvu Egipta, Asirije (bareljefi Ašurbanipalove palače u Ninivi, VII. st. pr. Kr.) i istočnih zemalja, u grčkoj i rimskoj umjetnosti, u romanici, gotici, renesansi i potonjim razdobljima. Danas se primjenjuje u zlatarstvu, medaljerstvu i keramici.
Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=5902

formi, a šestari i ravnala korišteni su za regulaciju kretanja (Peterson, 2012: 378-379). Kraljevsku obitelj oduševila je Reisswitzova igra i često su je igrali. Međutim, vojni obučavatelji ju nisu usvojili, niti prodali u komercijalne svrhe. Prototip koji je Reisswitz izradio za kralja bio je preskup za masovnu proizvodnju. No, ono što je još važnije, njegov sustav nije bio potpun i zahtijevao je određene improvizacije od strane igrača (Peterson, 2012: 382).

Razvoj ratne igre nastavio je njegov sin, Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz. Igru je razvio uz pomoć kruga mlađih časnika u Berlinu. Princ Frederick William IV je čuo za projekt Reisswitza mlađeg i, imajući lijepe uspomene igrajući ratnu igru Reisswitza starijeg, pridružio se igračem krugu. Peterson govori kako je igra Reisswitza mlađeg dizajnirana za igranje na stvarnim topografskim kartama velikih omjera (1 : 8 000). Pruska vojska ubrzo je počela koristiti takve karte, koje su bile plod tadašnjeg napretka u kartografiji i tisku. Korištenje topografskih karata omogućilo je prirodniji teren i odigravanje bitaka na stvarnim mjestima (Peterson, 2012: 384). Početkom 1824. godine princ Frederick William IV je pozvao Reisswitza mlađeg u Berlinski dvorac kako bi prezentirao ratnu igru svom ocu, već spomenutom kralju Fredericku Williamu III i njegovim starijim generalima. Bili su zadivljeni i službeno podržali njegovu igru kao alat za obuku časničkog zbora. Kralj je naredio da svaka pukovnija dobije po jedan *Kriegsspiel* igraći set. Reisswitz je osnovao radionicu pomoću koje je mogao masovno proizvoditi i distribuirati igru. Materijal igre prodavao je u kutiji po cijeni od 30 talira.[4] Ovo je, dakle, bila prva ratna igra koju je vojska široko prihvatila kao ozbiljan alat za obuku i istraživanje (Peterson, 2012: 399-400).

4.2. Little Wars

Nedugo zatim, igru preuzimaju Englezi i dalje ju razvijaju. Nakon francusko-pruskog rata (19. srpnja 1870. – 10. svibnja 1871.), Englezi su iznijeli svoju verziju igre, a oružane snage su ih počele mudro koristiti za obuku u taktici i predviđanje vojnih ishoda. No, trebalo

[4] talir (njem. *Thaler*, *Taler*; lat. *talerus*, *tallerus* i *thalerus*; hrv. *taler*, *talir*, *toljer*, *tolar*), vrsta velikoga srebrnog novca u optjecaju od prve polovice 16. do sredine 20. st. Naziv je dobio prema *Joachimstaleru*, srebrnom novcu grofova Schlick, kovan približno od 1520. do 1528. od srebra iz rudnika u Sankt Joachimsthalu (češ. Jáchymov) u Češkoj, u težini od 26,39 g. Talir je bio je različite vrijednosti (od 3 do 5 franaka srebra), visoke umjetničke vrijednosti, a zbog velike čistoće srebra težio je od 26,39 do 27,20 g, odnosno 1 uncu, zbog čega se nazivao i *uncialis*.
Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60281

je proći više od stotinu godina da bi se ta igra počela upotrebljavati i za druge svrhe osim vojnih. Engleski romanopisac Herbert George Wells 1913. godine prilagođava *Kriegsspiel* u igru u kojoj više nije bilo sudaca i takav oblik ratnih igara sljedećih pedesetak godina postaje sve popularnije sredstvo zabave srednje klase. Wells je prvi osmislio igru za amatere koja se sastoji od niza amaterskih pravila ratnih igara u knjizi pod nazivom *Little Wars* (hrv. *Mali ratovi*), a koja se danas smatra „biblijom ratnih igara". Knjiga je napisana u specifičnom humorističnom stilu te ilustrirana zabavnim crtežima i fotografijama igre koju Wells opisuje. Wells je pritom prvi predložio sakupljanje minijaturnih figura vojnika koje predstavljaju odgovarajuće vojne snage i doprinose osjećaju sudjelovanja u igri (Darlington, 1998).

Prema Wellsu, za kojeg je bilo poznato kako je pacifist te se protivio bilo kakvom obliku nasilja, ideja o igri razvila se iz posjeta njegovog prijatelja, engleskog književnika Jeromea K. Jeromea. Nakon ručka, Jerome je počeo pucati na igračke vojnike iz igraćeg topa, a Wells se pridružio kako bi se natjecali. Odlučili su kako se uz dodatak napisanih pravila može razviti dobra igra po uzoru na *Kriegsspiel* (Wells, 1913: 11-13). U igri su se upotrebljavali olovni, šuplje lijevani vojnici koje je izrađivala tvornica igračaka *W. Britain* te bojna polja od materijala koji su tada bili prisutni, obično su to bile kocke ili druge slične igračke. Jednostavna pravila kretanja, pucanja i bliske borbe razvijena su s određenim vremenom za pokretanje i pucanje svakog od igrača (Wells, 1913: 39-62). Wells također pruža poglavlje *Extensions and Amplifications of Little War* (hrv. *Proširenja i pojačanja Malog rata*). U dodatku *Little Wars and Kriegspiel* (hrv. *Mali ratovi i Kriegspiel*), Wells navodi složenija pravila koja obuhvaćaju igru u većem prostoru, uključujući vojnu logistiku, vojne inženjere, konjaništvo i željeznički prijevoz vojnih trupa (Wells, 1913: 88-111).

4.3. Tactics

Iako je knjiga *Little Wars* bila vrlo popularna, ratne igre zapravo nisu zaživjele sve dok 1953. godine Charles S. Roberts nije dizajnirao, a 1954. godine i objavio prvu komercijalno dostupnu „društvenu" ratnu igru *Tactics* (hrv. *Taktika*) pod nazivom tvrtke *Avalon-Hill Game Company*. Danas je to jedne od najvećih svjetskih tvrtki za ratne igre i strateške društvene igre uopće, čiji je osnivač bio upravo Charles S. Roberts. Roberts je igru prodavao po narudžbi poštom sljedećih šest godina, iz svog doma u Catonsvilleu, u SAD-u, prodavši 2000 primjeraka

(Peterson, 2012: 31-32). Dizajn je bio sličan ostalim ratnim igrama objavljenim u Engleskoj i drugdje, tijekom prethodnih pola stoljeća (Peterson, 2012: 155). Peterson ističe kako je bio jedinstven kao samostalni tiskani proizvod za komercijalno tržište koji nije zahtijevao minijature ili izradu karte. Igra *Tactics* pokrenula je mnoge mehanike igara koje su postale standard u industriji ratnih igara, uključujući tablicu s rezultatima borbe i promjenjive troškove kretanja za ulazak na kvadrate (kasnije šesterokute) koji sadrže različite vrste terena. Također se razvila upotreba kartonskih brojača. Dijelovi igre uključuju oklopne jedinice, stožerne jedinice, redovne pješačke jedinice i specijalizirane jedinice koje se sastoje od planinara, padobranaca i amfibijskih[5] jedinica (Peterson, 2012: 478-481).

4.4. Fantasy žanr kao povod za nastanak RPG-a

Tijekom 1960-ih godina, postojala je snažna i ustrajna skupina igrača ratnih igara, bilo je to okruženje koje je poticalo mnogo kreativnosti i eksperimentiranja među svojim članovima. Ključan trenutak dogodio se 1966. godine, kad je epsko-fantastični[6] roman engleskog književnika J. R. R. Tolkiena, *Gospodar prstenova* objavljen u cijelosti, u tri sveska, širom Sjedinjenih Američkih Država te zauvijek promijenio svijet književnosti. Igrači ratnih igara više nisu željeli rekreirati bitku kod Gettysburga[7], već *bitku za Helm's Deep*[8].

---

[5] amfibijske jedinice: kombinirane pomorske, mornaričko-desantske, zrakoplovne, raketne i kopnene snage. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2237

[6] epska fantastika (eng. *epic fantasy*, *high fantasy* ili jednostavno *fantasy*) formirala se kao književna vrsta sredinom 20. stoljeća, pod utjecajem Tolkienova djela Gospodar prstenova, koje je utjecalo na mlađe autore, nametnuvši im niz svojih apstraktnih obilježja koja su utemeljila epsku fantastiku kao književnu vrstu. Karakteristike epske fantastike: 1. likovi u romanima su najčešće bića iz mitologija raznih naroda, 2. neophodno je prisustvo magije, 3. priča je obično jednoobrazna (npr. potraga i zadatak glavnog junaka).
HRPDF.INFO: EPSKA FANTASTIKA KAO KNJIŽEVNA VRSTA
url:https://hrpdf.info/dokumenti/85a698/epska-fantastika-kao-knji%C5%BDevna-vrsta-epska-fantastika--
(Pristupljeno 11.5.2021.)

[7] Bitka kod Gettysburga odigrala se u tri dana (1.–3. srpnja 1863. godine), u okolici grada Gettysburga u Pennsylvaniji, kao dio Gettysburške kampanje, tijekom Američkog građanskog rata. Osim što je to bila najveća bitka u povijesti na prostoru Sjeverne Amerike, bitka kod Gettysburga je uz pad Vicksburga, koji se odigrao samo dan poslije, označila prekretnicu koja je promijenila tijek čitavog rata u korist Unije.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 11. 5. 2021.
url:https://hr.wikipedia.org/wiki/Bitka_kod_Gettysburga

[8] *Bitka za Helm's Depp* (hrv. bitka za Helmov klanac), koja se naziva i *Bitka kod Hornburga*, izmišljena je bitka u *Gospodaru prstenova* J.R.R. Tolkiena.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021.
url: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Helm%27s_Deep

Napoleonski ratovi odbačeni su u korist *Rata za Prsten*[9], a *goblini*[10] i *orci*[11] zamijenili su pješaštvo i konjaništvo. Ljudi su željeli znati koliku štetu može nanijeti *Balrog*[12] i koliki je bio domet u čaroliji udara munje. Darlington govori kako je bilo samo pitanje vremena kad će biti objavljena prva igra postavljena u Tolkienovom svijetu. Međutim, postojala je mala prepreka, odnosno činjenica kako je bilo vrlo malo dobrih ratnih igara koje su se dovoljno dobro bavile srednjovjekovnim razdobljem da bi omogućile uvođenje elemenata poput magije i zmajeva (Darlington, 1998).

U malom gradu u Wisconsinu, zvanom Lake Geneva, Ernest (Gary) Gygax, Jeff Perren i prijatelji stvorili su ratnu igru koja je ponudila vjerodostojan model većine elemenata srednjovjekovnog ratovanja. Igra je nazvana *Chainmail*, a objavila ga je Gygaxova novonastala tvrtka *Tactical Studies Rules* 1971. godine. Kasnija, šire distribuirana verzija postala je prva ratna igra koja je sadržavala pravila za divove, *trolove*[13], zmajeve i čarolije (Darlington, 1998). *Chainmail*, osim što je predstavljao ratnu igru usredotočenu na simulaciju srednjovjekovnog razdoblja, također je sadržavao i mali dodatak koji detaljno opisuje *fantasy* okruženje, a koje je uglavnom izvedeno iz Tolkienovih djela (Peterson, 2012: 13).

U vrijeme kada je nastajala igra *Chainmail*, Gygax je bio član udruženja srednjovjekovnog ratovanja pod nazivom *The Castles and Crusade Society*. Darlington ističe kako je njegov kolega David Arneson već tada počeo eksperimentirati s idejama o igranju uloga. Početkom 1970-ih godina Arneson i Gygax počeli su povezivati svoje ideje (Darlington, 1998). Arneson je preuzeo *Chainmail* sustav pravila kao osnovu za svoju prvobitnu *fantasy* igru *Blackmoor*, koja je uvela istraživanje tamnica i mnogih drugih elemenata ključnih za

---

[9] Rat za Prsten (eng. *The War of the Ring*) bio je masovni sukob koji se vodio između Saurona (eng. *The Dark Lord Sauron*) i slobodnih naroda Međuzemlja (eng. *Free Peoples of Middle-earth*) u *Gospodaru prstenova* J.R.R. Tolkiena. *The One Wiki to Rule Them All*: War of the Ring. Pristupljeno 11. 5. 2021
url: https://lotr.fandom.com/wiki/War_of_the_Ring

[10] Goblin je čudovišno stvorenje koje se pojavljuje u narodnim vjerovanjima više europskih kultura, što je prvi put potvrđeno u legendama iz srednjeg vijeka. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Goblin

[11] Ork je u germanskoj mitologiji masivno barbarsko čovjekoliko biće, zelene kože, šiljastih ušiju, crne kose, bez obrva i s dvjema kljovama. Orci su prema predajama uništavali sve pred sobom i bili su vječni neprijatelji ljudi. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Ork

[12] Balrog je moćno izmišljeno čudovište u Međuzemlju J. R. R. Tolkiena. Prvi put se pojavljuje u njegovom romanu *Gospodar prstenova*, gdje se Prstenova družina susreće s Balrogom poznatim kao *Durin's Bane* u rudnicima Morije.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11.5.2021. url:https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog

[13] Trolovi su stvorenja iz nordijske mitologije, divovski i nezgrapni stanovnici divljine. Načini na koje ih se prikazuje se razlikuju, ali obično su to stvorenja s velikim nosovima, dugim stopalima i dlakavim tijelima, neprijateljski raspoložena prema ljudima.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2020. Pristupljeno 11.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Trolovi

nastanak prvog RPG-a (Peterson, 2012: 13). Preobrazbe kojima su David Wesely, jedan od dizajnera društvenih igara, i njegovi suigrači podvrgnuli ratne igre otvaraju put za ono što će postati RPG. Primjerice, ponovo su uveli suca, promijenili su uvjete pod kojima neka strana pobjeđuje, igrači su počeli upravljati samo jednim likom, za razliku od cijele vojne postrojbe, a isti se mogao „upotrebljavati" više nego jednom, likovi se nisu više samo borili, itd. (Darlington, 1998).

4.5. Dungeons & Dragons

Suradnja Davida Arnesona i Garyja Gygaxa 1974. godine dovela je do izdavanja prvog i još uvijek najpopularnijeg *fantasy* RPG-a, *Dungeons & Dragons* (D&D). Iako je igra izvorno nastala iz stolnih ratnih igara, prvo izdanje D&D-a se općenito smatra početkom suvremenih igara uloga i, samim time, početkom industrije RPG-a (Vučković, 2003: 34). Lancaster opisuje originalni D&D koji je predstavljao mali paket s tri knjižice pravila, amaterski dizajniran, a pretpostavljao je poznavanje stolnih ratnih igara. Popularnost mu je brzo porasla, prvotno među igračima ratnih igara, a zatim se proširila i na širu publiku studenata i srednjoškolaca. Oko 1000 primjeraka igre prodano je 1974. godine, kad je i objavljena, oko 4000 primjeraka 1975. godine, a zatim sve više u godinama koje su uslijedile (Lancaster, 1999: 34). Osim što je igra u vrlo kratko vrijeme osvojila tržište, jednako je brzo i prerasla svoj hobistički karakter, što je dovelo do stvaranja zajednice igrača koju se može nazvati „RPG supkultura"[14]. Ubrzo je došlo i do modifikacija igre, kao i do pojave novih inačica samog stolnog RPG-a, ali i drugih oblika RPG-a (Vučković, 2003: 34). Kasnija izdanja igre *Dungeons & Dragons* predstavljaju osnovna pravila kroz tri glavne knjige: *Priručnik za igrače* (eng. *Player's Handbook*) prvi put objavljen 1978. godine, *Vodič za gospodara tamnice*, (eng. *Dungeon Master's Guide*) iz 1979. godine te *Priručnik o čudovištima* (eng. *Monster Manual*) objavljen 1977. godine.

Svijet D&D-a inspiriran je svjetskom mitologijom, poviješću i modernom *fantasy* književnošću, među kojom su najvažniji utjecaj imali romani *Gospodar prstenova* (1954. i 1955. god.) i *Hobit* (1937. god.), autora J. R. R. Tolkiena. Sustav magije u D&D-u, u kojem

[14] Pripadnike RPG supkulture obično povezuje i pripadništvo istoj čitalačkoj publici, odnosno upoznatost sa SF/*fantasy* literaturom. Štoviše, osim igrača ratnih igara iz kojih su se RPG-i razvili, druga najvažniju populaciju iz koje se članovi RPG supkulture u njezinim počecima regrutirali su činili fanovi SF-a i fantasy-a (Vučković, 2003: 33).

čarobnjaci uče magične čini i zatim ih zaboravljaju odmah kada su bačene, potječe iz serije priča i romana američkog autora Jacka Vancea. Sustav moralnog opredjeljenja, koji likove kategorizira u „zakon“, „neutralnost“ i „kaos“ inspiriran je romanom *Tri srca i tri lava* (1953. god.) autora Poula Andersona (Peterson, 2012: 188-189).

Waskul i Lust govore o tome kako je D&D igra uloga određena pravilima, ali nema strogo određen završetak, niti pobjednike i gubitnike. Obično se igra u zatvorenom prostoru, a igrači su okupljeni za stolom. Razlikuje se od tradicionalnih ratnih igara postavljajući svakog igrača u ulogu pojedinačnog lika, umjesto veće vojne postrojbe. U pravilu, svaki igrač upravlja jednim izmišljenim likom, u imaginarnom svijetu (Waskul i Lust, 2004: 333-356). Kada surađuju kao tim, grupa igrača sačinjava „pustolovnu družinu“ u kojoj se njihove različite sposobnosti međusobno nadopunjuju (Slavicsek i Baker, 2005: 268). Tijekom igre, svaki igrač usmjerava postupke svojeg lika i njegove interakcije s drugim likovima. Ta se aktivnost provodi kroz glumu, tj. verbalno oponašanje izmišljenih likova, ali i druge društvene i kognitivne vještine poput logike, osnovne matematike te mašte (Tweet i sur., 2003: 5). Igra se često nastavlja kroz niz susreta (eng. *parties*) i sačinjava jednu pustolovinu, koja se može usporediti kratkom pričom. Niz takvih pustolovina povezanih u širu priču naziva se „kampanja“ (Cook i sur., 2003: 129). Skup lokacija u kojima se ove pustolovine odvijaju (npr. u gradu, zemlji, na planetu ili čitavom imaginarnom svemiru) zove se „svijet kampanje“ (engl. *campaign setting*). Svjetovi D&D-a inspirirani su različitim *fantasy* podvrstama i uključuju različite stupnjeve čarolije, ali i tehnologije. Neki od najpopularnijih svjetova kampanja su: *Greyhawk, Dragonlance, Forgotten Realms, Mystara, Spelljammer, Ravenloft, Dark Sun, Planescape, Birthright,* te *Eberron* (Johnson i sur., 2004).

Igrom upravlja tzv. „gospodar tamnice“ (eng. *dungeon master*, skraćeno DM). Prema Slavicseku i Bakeru, on određuje i oblikuje posljedice odluka igrača i tijek priče, slijedeći i interpretirajući pravila igre. *Dungeon Master* odabire i opisuje razne „likove neigrače“ (eng. *non-player character*s, skraćeno NPCs) koje družina susreće, priprema svijet u kojemu se priča odvija te određuje kakve će izazove ostali igrači susresti (Slavicsek i Baker, 2005: 293). Ti izazovi su često bitke s različitim neprijateljima (divljim životinjama, zlim čarobnjacima, mitološkim čudovištima, itd.), ali mogu biti i društvene ili logičke prirode (zagonetke, šuljanje, potraga za mirnim rješenjem problema). DM ima dužnost poznavati i slijediti pravila, ali je također i slobodan pravila uvoditi, izbacivati ili prilagođavati svojem načinu igranja (Tweet, 2004: 32). Takve izmjene nazivaju se „kućna pravila“ (eng. *house rules*) i u pravilu se provode

uz prethodan dogovor sa svim igračima. Nakon uspješno obavljenih zadataka, likovi bivaju nagrađeni blagom, znanjem i bodovnim iskustvom (eng. *experience points*, skraćeno XP), što im omogućuje napredovanje i otvara vrata prema još većim izazovima (Tweet i sur., 2003: 58-59).

5. VRSTE RPG-a

5.1. Tabletop Role-Playing Game (TRPG)

Tabletop Role-Playing Game (hrv. stolna igra uloga), također poznata kao igranje uloga olovkom i papirom, oblik je igre uloga (RPG-a) u kojoj igrači opisuju postupke svojih likova govorom. To je ujedno prva i najproširenija vrsta RPG-a i kad se govori o RPG-u kao igri općenito, obično se opisuje RPG na stolu, govori Kim. Igrači određuju postupke svojih likova na temelju njihove karakterizacije, a prema postavljenom formalnom sustavu pravila i smjernica određuju uspijevaju li u tome ili ne. Unutar pravila, igrači imaju slobodu improvizacije; njihovi izbori oblikuju smjer i ishod igre (Kim, 2013). Stolni RPG-ovi često se izvode poput radio drame; glumi se samo izgovorena postavka uloge. Takva gluma nije uvijek doslovna i igrači nisu uvijek isključivo uživljeni u karakter lika. Umjesto toga, igrači glume svoju ulogu odlučujući i opisujući koje će radnje njihovi likovi poduzeti unutar pravila igre (Cover, 2010: 6). U većini igara posebno određeni igrač koji se obično naziva „gospodar igre“ (eng. *game master*, skraćeno GM) stvara pozadinsku priču (eng. *setting*) u kojoj svaki igrač igra ulogu jednog lika. GM opisuje svijet igre i njegove stanovnike, dok ostali igrači opisuju namjeravane radnje svojih likova, a GM navodi ishode. Neke ishode određuje sustav igre, a neke odabire GM (Kim, 2013). Određeni stolni RPG-ovi mogu imati jedinstveni naziv za ulogu *Game Mastera*, poput prethodno spomenutog „gospodara tamnice“ (eng. *Dungeon Master*, skraćeno DM) u *Dungeons & Dragons*, sudac (eng. *Referee*) u svim igrama izdavača *Game Designers' Workshop* ili pripovjedač (eng. *Storyteller*) u sustavu igara *Storytelling System*.[15]

Prije samog početka igre, svaki igrač stvara svoj lik i zapisuje njegove podatke i statistike na tzv. *character sheet*, odnosno zapisnik karaktera. Prvo se određuju sposobnosti

[15] Game Master: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GameMaster (pristupljeno 13.05.2021.)

lika, izražene kao *snaga* (engl. *strength*), *izdržljivost* (engl. *constitution*), *pokretljivost* (engl. *dexterity*), *inteligencija* (engl. *intelligence*), *mudrost* (engl. *wisdom*) i *osobnost* (engl. *charisma*). Svaka od igara nudi različite metode određivanja ovih statistika, no, u većini slučajeva određuje se bacanjem kockica. Igrač zatim odabire rasu, odnosno vrstu za svoj lik (npr. čovjek, patuljak, vilenjak, itd.), pustolovno zanimanje, tzv. klasu (ratnik, čarobnjak, *bard*[16], itd.), moralno opredjeljenje, te ostale značajke koje će zaokružiti sposobnosti i svojevrsnu biografiju igračeva lika (Heinsoo i sur., 2008: 4). Tijekom igre, igrači pokazuju namjere svojih likova, kao npr. napad mačem na neprijatelja, ili obijanje brave, a zatim bacaju kockice, te pritom statistike lika ulaze u računicu i dobiva se rezultat koji se uvijek zapisuje u spomenuti *character sheet*. GM proglašava uspjeh ili neuspjeh te određuje posljedice likova. Uspjeh ovisi o zahtjevnosti zadatka i sposobnostima lika. U situacijama kada likovi nemaju kontrolu nad događajima, npr. ako aktiviraju zamku ili progutaju otrov, bacaju kockice za spašavanje (engl. *saving throw*), odnosno imaju pravo na bacanje spašavanja (Tweet i sur., 2003: 136). Svaki igračev lik (engl. *player character*, skraćeno PC) kroz igru se mijenja i uglavnom napreduje u svojim sposobnostima; likovi dobivaju, ali ponekad i gube bodove iskustva, nalaze blago i kupuju bolju opremu, mijenjaju svoje svjetonazore poučeni pustolovnim iskustvima, napreduju kroz razine likova (engl. *character level*), itd. Iskustvo ostvaruju izvršavanjem zadataka i prevladavanjem izazova, a više razine likovima jačaju statistike te otvaraju nove mogućnosti i sposobnosti (Cook i sur., 2003: 46). Zdravlje i životna snaga likova mjeri se kroz bodove zdravlja (engl. *hit points*, skraćeno HP), a pustolovne klase imaju različite količine tih bodova. Primjerice, ratnik je daleko izdržljiviji od čarobnjaka, pa ima mnogo više bodova zdravlja, tj. HP-a (Cook i sur., 2003: 289-296). Gubitak svih bodova zdravlja u pravilu rezultira smrću lika. U *fantasy* svijetu često je moguće oživjeti mrtve čarolijom, no, onda kada to nije slučaj ili igrači to ne žele, izrade novi lik, uvedu ga u priču i nastave igru (Cook i sur., 2003: 41).

Neke od najpoznatijih stolnih igara uloga su*: Dungeons & Dragons*, *Tunnels & Trolls*, *RuneQuest*, *Top Secret*, *Call of Cthulhu*, *Middle-earth Role Playing* (MERP), *Rolemaster*, *The Generic Universal RolePlaying System* (GURPS), *Warhammer Fantasy Roleplay*, *Star Wars:*

[16] Bard je u keltskim kulturama profesionalni pripovjedač priča, stvaratelj stihova, glazbeni skladatelj, usmeni povjesničar i rodoslovac, zaposlen od strane pokrovitelja (poput monarha ili plemića) u spomen na jednog ili više predaka zaštitnika i kako bi veličao njihove vlastite aktivnosti.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Bard

The Roleplaying Game, Vampire: The Masquerade, Pathfinder Roleplaying Game, The One Ring Roleplaying Game i *Mörk Borg*.

5.2. Live Action Role Play (LARP)

Live Action Role Play (hrv. igranje uloga uživo) oblik je igre uloga u kojoj igrači fizički utjelovljuju svoje likove, za razliku od stolnih igara uloga, gdje su radnje likova samo verbalno opisane. Igrači slijede ciljeve u izmišljenom okruženju, predstavljenom okruženjem iz stvarnog svijeta, dok međusobno komuniciraju u određenom karakteru, improvizirajući govor i pokrete svojih likova, što nalikuje glumcima u improvizacijskom kazalištu[17]. Ishod igračevih radnji može biti posredovan pravilima igre ili određen dogovorom među igračima (Kilgallon i sur., 2001: 1).

Organizatori događaja, kao i u stolnom obliku RPG-a nazivaju se „gospodarima igre“ (eng. *game masters*) te odlučuju o postavljanju i pravilima koja će se koristiti i olakšati igru. Za razliku od GM-a u stolnoj igri uloga, GM u LARP-u rijetko ima pregled svega što se događa tijekom igre jer brojni sudionici mogu odjednom komunicirati. Iz tog razloga, Game Master u LARP-u često se manje bavi čvrstom strukturom priče i izravnim zabavljanjem igrača, a više uređivanjem strukture LARP-a prije početka igre i olakšavanjem igračima održavanje izmišljenog okruženja tijekom igre (Tychsen i sur., 2005: 218). Bestul govori kako sudionici, koji su ponekad poznati i kao „družina“, mogu GM-ovima pomoći uspostaviti i održavati okruženje LARP-a tijekom igre, djelujući kao scenski radnici ili glumeći „likove neigrače“ (eng. *non-player characters*, skraćeno NPCs) koji ispunjavaju okruženje, poput statista u kazališnoj predstavi, televizijskoj seriji ili filmu (Bestul, 2006: 26). Družina obično dobiva više informacija o postavki igre i više uputa od GM-a nego igrači. U stolnoj igri uloga, GM obično igra sve likove „neigrače“, dok u LARP-u svakog NPC-a obično igra zasebni član družine (Tresca, 2010: 188). LARP može biti vrlo sličan igri, a može se više baviti dramskim ili umjetničkim izražavanjem.

[17] Improvizacijsko kazalište, koje se često naziva improvizacijom, oblik je kazališta, često komedije, u kojem je većina ili sve ono što se izvodi neplanirano ili nepisano: izvođači ih stvaraju spontano. U svojem najčišćem obliku, dijalog, radnju, priču i likove igrači stvaraju zajedničkom suradnjom dok se improvizacija odvija u sadašnjem trenutku, bez upotrebe već pripremljenog, napisanog scenarija. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 15. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Improvisational_theatre

Falk i Davenport govore o tome kako se žanrovi koji se koriste u igranju uloga uvelike razlikuju; od realističnih modernih ili povijesnih postavki do fantastičnih ili futurističkih oblika, ponekad mogu uključivati i političke teme koje prikazuju distopijska[18] ili utopijska[19] društva te postavke (eng. *settings*) nadahnute *cyberpunkom*[20], *steampunkom*[21], svemirskom operom[22] i post-apokaliptičnom fantastikom[23], a mogu biti nadahnuti horor fantastikom ili pak zombi apokalipsom. Produkcijske vrijednosti ponekad su minimalne, ali ponekad mogu uključivati složena i detaljno razrađena mjesta održavanja i kostime. LARP igrač, tzv. *larper*, poput scenskog glumca, osoba je koja se pretvara i uživljava u lik. Kostim i dodaci, ili pak potpuna cjelina koja sadrži i rekvizitu pomažu transformaciji. Igrači često koriste i artefakte[24] ili alate kao rekvizitu kako bi njihova uloga bila što uvjerljivija (Falk i Davenport, 2004: 131). LARP-ovi se mogu organizirati kao mali privatni događaji koji traju nekoliko sati, do velikih javnih događaja s tisućama igrača koji traju danima, najčešće, ali ne i nužno, bez publike

[18] Distopija je ideja društva, općenito u pretpostavljenoj budućnosti, koju karakteriziraju negativni, antiutopijski elementi, koji variraju od ekoloških do političkih i društvenih pitanja. Distopijska društva, koja najčešće pretpostavljaju pisci fikcije, kulminirala su u velikom nizu podžanrova, te se pojam često koristi da aktualizira pitanja koja se odnose na društvo, okoliš, politiku, religiju, sociologiju, duhovnost ili tehnologiju koja se može pojaviti u budućnosti.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 15. 5. 2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Distopija

[19] Izrazom utopija označava se svaka neostvarljiva zamisao, sanjarija, maštarija; težnja da se prevlada aktualna zbilja i da se od pojedinih njezinih elemenata izgradi nova, idealno zamišljena realnost. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 5. 2021.
url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=63513

[20] *Cyberpunk* je naziv za podžanr znanstvene fantastike u kojem postoji globalna računalno-komunikacijska mreža, tehnološka ili biološka usavršenja čovjeka, virtualna stvarnost i holografske simulacije, razvoj naprednih računala i umjetne inteligencije te sučelja između čovjeka i računala. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk

[21] *Steampunk* je podžanr znanstvene fantastike s elementima alternativne povijesti i *cyberpunka*. Radnja se događa u prošlosti, često u početcima industrijske revolucije, gdje postoje neke tehnologije ili izumi koji su u stvarnosti otkriveni, odnosno izumljeni kasnije. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 16.5.2021.
url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Steampunk

[22] Svemirska opera je podžanr znanstvene fantatstike. Kod svemirske opere ili *Space opere* radnja je obično smještena u daleki svemir, a putnici, istraživači ili posade svemirskih brodova doživljavaju mnoge avanture. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Znanstvena_fantastika#Svemirska_opera

[23] Post-apokaliptična fantastika je podžanr znanstvene fantastike; znanstvena fantazija , distopija ili horor u kojem se Zemljina tehnološka civilizacija urušava ili je uništena. Pritom događaj apokalipse može biti klimatski, poput odbjegle klimatske promjene; astronomski, destruktivan, kao što je nuklearni holokaust ili iscrpljivanje resursa; medicinski, poput pandemije, bilo prirodne ili uzrokovane čovjekom, itd ili događaj može biti maštovitiji, kao što je zombi apokalipsa, kibernetska pobuna, tehnološka singularnost ili invazija vanzemaljaca.
Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021.
url: https://hr2.wiki/wiki/Apocalyptic_and_post-apocalyptic_fiction

[24] artefakt (lat. *arte factum*: vješto ili umjetno načinjeno), umjetna tvorevina; proizvod ljudske djelatnosti, za razliku od predmeta koji je nastao djelovanjem prirodnih sila. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16.5.2021.
url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=4035

(Tychsen i sur., 2006: 258-259).

Prema Mortonu, prvi su LARP-ovi pokrenuti krajem 1970-ih godina, bez određenog jedinstvenog podrijetla, već su ga samostalno osmislile skupine iz Sjeverne Amerike, Europe i Australije. Te su skupine podijelile iskustvo sa žanrovskom fantastikom i stolnim igrama uloga te želju za fizičkim iskustvom takvih postavki. Osim stolnih igara uloga, LARP je ukorijenjen u dječjim igrama pretvaranja, igranju borbi, kostimiranim zabavama, simulacijama igara uloga, *Commedia dell'arte*[25], improvizacijskom kazalištu, psihodrami[26], vojnim simulacijama i povijesnim rekonstrukcijama kao što to radi *Društvo za kreativni anakronizam* (eng. *Society for Creative Anachronism*, skraćeno SCA) čiji je osnivač spomenuti književnik Poul Anderson (Morton, 2007: 25-26). Najranija zabilježena LARP skupina je *Dagorhir*, koja je osnovana 1977. u Sjedinjenim Američkim Državama i oslanja se na *fantasy* bitke.[27] Ubrzo nakon izlaska filma *Loganov bijeg* (eng. *Logan's Run*) 1976. godine, na američkim konvencijama znanstvene fantastike pokrenute su osnovne igre uloga uživo, temeljene na tom filmu (Muir, 2003).[28] Igra se globalno proširila tijekom 1980-ih godina u raznolikim stilovima. *Međunarodno fantasy igračko društvo* (eng. *The International Fantasy Gaming Society*, skraćeno IFGS), 1981. godine započelo je s pravilima pod utjecajem igre *Dungeons & Dragons*. IFGS je dobio ime po izmišljenoj družini u romanu *Park snova* iz 1981. godine, koji je opisivao futurističke LARP-ove (Lancaster, 1999: 34). *Društvo za interaktivnu književnost* (eng. *The Society for Interactive Literature*), prethodnik *Udruge igrača uloga uživo* (*Live Action Roleplayers Association*, skraćeno LARPA), osnovano je kao prva zabilježena LARP skupina kazališnog stila u SAD-u 1982. godine (Olmstead-Dean, 1998).[29] *Zamka s blagom* (eng. *Treasure Trap*),

[25] tal. *Commedia dell'arte*, kazališni je oblik koji se začinje u Italiji sredinom XVI. st. i prevladava do XVIII. st. Brzo se širi u Francuskoj, gdje se osniva *Comédie Italienne*, koja utječe na komični teatar od Molièrea do Marivauxa. Ime naznačuje da je izvode profesionalni glumci („komedija od zanata"), a naziva se i *buffonesca* (lakrdijaška) ili histrionska zbog udjela glumačkih doskočica, tzv. lazzi, te također i komedija all'improvviso, a *soggetto* ili *a braccio* (improvizirana), jer joj autor priskrbljuje puki zaplet, scenarij ili *soggetto*, zvan *i canovaccio*, prepuštajući većinu predstave inicijativi glumaca. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 5. 2021. url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=12313

[26] Psihodrama je dijagnostička i psihoterapijska tehnika koja od bolesnika zahtijeva da u prisutnosti terapeuta i drugih bolesnika glumi određenu ulogu iz svakodnevnoga života. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 5. 2021.

[27] The Origins of Dagorhir
url: https://web.archive.org/web/20070629193916/http://www.dagorhir.com/dagorhir/history.htm (pristupljeno 16.5.2021.)

[28] Muir, J. K.: *Logan's Run: The Series*, 2003.
http://www.johnkennethmuir.com/JohnKennethMuirsRetroTVFile_LogansRun.html (pristupljeno 16.5.2021.)

[29] Olmstead-Dean, G: Theatre Style Live Roleplaying Events
url:https://web.archive.org/web/20080607121135/http://www.larpwriting.org/essays/article_ts/ts8.shtml (pristupljeno 16.5.2021.)

nastala 1982. godine u dvorcu Peckforton, bila je prva snimljena LARP igra u Velikoj Britaniji i značajno je utjecala na *fantasy* LARP-ove koji su uslijedili (Livingstone, 1982: 194-196). Prvi zabilježeni LARP u Australiji pokrenut je 1983. godine, koristeći postavku znanstvene fantastike pod nazivom *Putnik* (eng. *Traveller*). *White Wolff Publishing* 1993. godine objavio je *Mind's Eye Theatre*, koji se još uvijek igra na međunarodnoj sceni i smatra se komercijalno najuspješnijim objavljenim LARP-om (Appelcline, 2007).[30] Danas je LARP široko rasprostranjen, posebno u SAD-u i Europi. Profitne tvrtke vode igre s tisućama sudionika, a postoji i mala industrija koja prodaje kostime, oklope, oružje i specijalne efekte, namijenjene prvenstveno LARP-u, dok brojni umjetnici specijalnih efekata i vizažisti rade u okruženju LARP-a u svrhu obučavanja (Tychsen i sur., 2006: 258).

5.2.1. LARP u Hrvatskoj

LARP se u Hrvatskoj počeo razvijati krajem 90-ih godina 20. stoljeća, a prvi događaj organiziran je u ljeto 1996. godine. Danas u Hrvatskoj postoji nekoliko grupa koje organiziraju jedan, ili nekoliko velikih ili manjih događaja godišnje, a sjedišta imaju u Zagrebu i Osijeku. Grupe koriste svoja pravila igre ili pravila drugih grupa. U Hrvatskoj LARP zajednici najzastupljeniji je *fantasy* žanr, koji broji najviše igrača i ujedno najviše skupina. Neke od najpoznatijih, aktivnih *fantasy* LARP grupa i organizatora u Hrvatskoj su: *Udruga Ognjeni Mač*, *Green Banner Hrvatska*, *Krvomeđe i Rajski Vrhovi* te *Majčin Vrh* iz Zagreba i *Udruga Gaia* iz Osijeka. Pritom je važno spomenuti i LARP skupine koje se bave drugačijom tematikom, a to su *Para pokreće svijet* (*steampunk*) i *Fallout* (*postapokaliptični*).[31]

Udruga Ognjeni Mač osnovana je u Zagrebu 2005. godine, s ciljem organizacije i provođenja LARP-a u Hrvatskoj i edukaciji stanovnika o ovoj relativno novoj, ali zabavnoj aktivnosti. Prvi trodnevni LARP događaj *Udruga* je organizirala na Žumberku u izviđačkom kampu „Koretići", u svibnju 2006. godine, a od svibnja 2007. godine svaki mjesec redovno organizira jednodnevni događaj u gradskom parku Maksimir. U 2008. godini *Udruga* je počela svake godine organizirati dva velika četverodnevna događaja, na području Jaske. U

[30] Appelcline, S: A Brief History of Game #11: WHITE WOLF, PART ONE: 1986-1995
url:https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml (pristupljeno 16.5.2021.)
[31] LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja"
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/ (pristupljeno 19.5.2021.)

prostorijama udruge članovi mogu sudjelovati u raznim radionicama (od izrade LARP oružja do oklopa, krojenja i šivanja, kao i raznih rekvizita za događaje), filmskim večerima ili kratkim i zabavnim malim LARP-ovima. Srednjovjekovne oklope (kožne, pune, pancirne košulje) i autentične kostime koje naprave članovi *Udruge*, osim na samim događajima, mogu se vidjeti i na raznim prezentacijama LARP-a i *Udruge* u medijima, kao i na tematskim konvencijama, sajmovima, itd.[32]

Zeleni Barjak Hrvatska ili *Green Banner Hrvatska* (GBH) je skupina *larpera* (popularno zvani „Zeleni“) iz Zagreba, koji su se originalno okupili 2011. godine kao grupa likova u *fantasy*/srednjevjekovnom žanru, ujedno i najpopularnijem žanru u Hrvatskoj. Postoji nekoliko pravila koja se koriste za *fantasy*/srednjevjekovni *setting* te su ona obično jedinstvena za svaki događaj. Međutim, svi članovi GBH-a mogu pronaći svoju ulogu, kao što su: pješadija (laki, srednji i teški), helebardieri[33], samostrijelci i diverzanti. Postoje i potpomažuće uloge, koje variraju ovisno o pravilima koja se koriste, a u njima se obično nalaze korisnici magije, te članovi koji se ne bore, tzv. „logistika“. Svaka je uloga važna, a podjele na ženske i muške uloge ne postoje. Ovisno o ulozi, razlikuje se i izgled opreme članova. No, na početku svi prolaze osnovni trening u borbi s mačem i okruglim štitom koji je također jedinstveno obilježje *Green Bannera*. *Zeleni* jednom tjedno organiziraju treninge na kojima vježbaju borbu različitim kombinacijama oružja kao i razne formacije koje koriste u samom LARP-u.[34]

5.3. Computer Role-Playing Game (CRPG)

Computer Role-Playing Game (hrv. računalna igra uloga) je vrsta video igre koja se počela razvijati sredinom 1970-ih godina te koristi gotovo identičnu terminologiju, postavke i mehaniku igara kao prve stolne igre uloga (eng. *tabletop* RPG) kao što je *Dungeons & Dragons* (McNaughton i sur., 2004). Adams i Rolling govore kako grači u CRPG-u upravljaju glavnim

[32] LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja“
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/uom/ (pristupljeno 19.5.2021.)
[33] helebarda (njem. *Hellebarde*, srednjovisokonjem. *helmbarte*: sjekira na dugom držku), oružje na motki, dužine 1,5 do 2 m, koje ispod metalnoga šiljka ima sjekiru (bradvu) s jedne, a zubati trorog ili kuku s druge strane. Služila je za borbu pješaka s oklopljenim konjanicima. Helebarda se pojavila u XIII. st. i bila je u općoj uporabi u europskim vojskama do XVI/XVII. st. kada se napušta nošenje oklopa i sve više razvija vatreno oružje. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 20. 5. 2021.
url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=24836
[34] LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja“
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/gbh/ (pristupljeno 20.5.2021.)

likom u igri, ili više likova, koji se obično nazivaju družina, kao i u TRPG-u i LARP-u, a pobjedu postižu rješavanjem niza zadataka (eng. *quest*) ili donošenjem zaključka glavne priče. Igrači istražuju svijet igre, dok rješavaju prepreke i sudjeluju u borbama. Ključna značajka, kao i u ostalim oblicima RPG-a je da likovi rastu u snazi i sposobnostima, a likove obično dizajnira igrač (Adams i Rollings, 2003: 347). Računalne igre uloga obično pokušavaju ponuditi složeniju i dinamičniju interakciju likova od one koja postoji u drugim žanrovima video igara. To obično uključuje dodatnu usredotočenost na umjetnu inteligenciju i scenarijski određeno ponašanje likova „neigrača" kojima upravlja računalo (Cutumisu i sur., 2005: 19-27). U računalnim igrama uloga računalo izvršava funkciju *Game Mastera*. To igraču nudi manji opseg mogućih radnji, jer računala ne mogu biti spontana i baviti se maštovitom ili improvizacijskom glumom koju ljudski igrači i njihove vještine mogu iznijeti. Umjesto toga, računalne igre uloga nude različite scenarije radnje, korisnička sučelja i stilizirane scene događaja kako bi se postigao što izravniji mehanizam pripovijedanja (Egenfeldt-Nielsen i sur., 2008: 48). Priča igre često se temelji na istraživanju, gdje se svako poglavlje priče preslikava na drugo mjesto. Prema Adamsu i Rollingsu, računalne igre uloga obično omogućavaju igračima povratak na prethodno posjećene lokacije. Igrači pritom moraju steći dovoljno snage za prevladavanje velikog izazova kako bi napredovali i uopće dospjeli do sljedećeg područja (Adams i Rollings, 2003: 347-348). U računalnim igrama uloga igrači mogu pronaći plijen (poput odjeće, oružja i oklopa) u cijelom virtualnom svijetu igre i sakupljati ga, a mogu mijenjati predmete za valutu ili bolju opremu. Trgovina se odvija tijekom interakcije s određenim prijateljskim likovima koji nisu igrači, kao što su trgovci, te se često koristi specijalizirani zaslon za trgovanje. Kupljeni predmeti ulaze u inventar igrača. Neke igre pretvaraju upravljanje zalihama u logistički izazov ograničavanjem veličine inventara igrača, prisiljavajući tako igrača da odluči što u tom trenutku mora nositi. To se može postići ograničavanjem maksimalne težine koju igrač može nositi, primjenom sustava raspoređivanja predmeta u virtualnom prostoru ili jednostavnim ograničavanjem broja predmeta koje može imati (Adams i Rollings, 2003: 347-362). Iako neke od *single-player* računalnih igara[35] uloga nude igraču *avatar*[36] koji je uglavnom unaprijed definiran zbog određene priče, mnoge igre

[35] *Single-player* igra je video igra u kojoj se očekuje samo jedan igrač tijekom igraće sesije. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 20.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Single-player_video_game

[36] Avatar je u informatici i komunikacijama, grafika, slika ili tekstualni opis kojim korisnik predstavlja samoga sebe na mrežnim forumima, igrama, u prividnoj stvarnosti i dr. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje.

koriste zaslon za stvaranje likova, što omogućava igračima odabiranje spola svog lika, rase ili vrste te klase lika (Adams i Rollings, 2003: 358-361).

Neke od najpoznatijih računalnih igara uloga su: *Diablo*, *Neverwinter*, *The Elder Scrolls*, *Baldur's Gate*, *Pathfinder: Kingmaker*, *Planescape*, *Fallout* i *World of Warcraft*.

5.4. Multi-User Dungeon (MUD)

Multi-User Dungeon (danas poznat pod nazivima *multi-user dimension* i *multi-user domain*, skraćeno MUD) je virtualni svijet namijenjen za više igrača u stvarnom vremenu, obično zasnovan na tekstu. Prve igre koje su bile prepoznatljive kao MUD pojavile su se 1977. godine na PLATO računalnom sustavu[37]. Otprilike u isto vrijeme u Europi, razvoj MUD-a bio je usredotočen na akademske mreže, posebno na Sveučilištu u Essexu, gdje su ih igrali mnogi ljudi, kako unutar tako i izvan samog Sveučilišta. Prvi poznati MUD stvorili su Roy Trubshaw i Richard Bartle 1978. godine. Odabrali su kraticu MUD kako bi označavala *Multi-User Dungeon*, u odnosu na drugu igru pod nazivom *Dungeon*.[38]

MUD povezuje elemente RPG-a, *hack and slasha*[39], PVP-a[40], interaktivne fantastike i internetskog razgovora. Igrači mogu čitati ili pregledavati opise soba, predmeta, drugih igrača, likova neigrača i radnji izvedenih u virtualnom svijetu. Igrači obično komuniciraju jedni s drugima i sa svijetom upisivanjem naredbi koje nalikuju običnom jeziku. Tradicionalni oblici MUD-a obično uključuju računalnu igru uloga smještenu u *fantasy* svijet naseljen imaginarnim rasama i čudovištima, s igračima koji biraju klase kako bi stekli određene vještine ili moći. Cilj

Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 20. 5. 2021.
url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=4818

[37] PLATO (Programirana logika za automatske nastavne operacije) bio je prvi generalizirani računalno potpomognuti sustav poučavanja. Počevši od 1960. godine, radio je na računalu Sveučilište Illinois 'ILLIAC I. Krajem 1970-ih podržavao je nekoliko tisuća grafičkih terminala distribuiranih širom svijeta, koji su radili na gotovo desetak različitih umreženih glavnih računala. Mnogi moderni koncepti u višekorisničkom računarstvu izvorno su razvijeni na PLATO-u, uključujući forume, oglasne ploče, mrežno testiranje, e-mail, chat sobe, jezike slika, trenutne poruke, daljinsko dijeljenje zaslona i video igre za više igrača. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://hr2.wiki/wiki/PLATO_(computer_system)

[38] MUD
Url: https://newmedia.fandom.com/wiki/MUD#cite_note-wired-article-1 (pristupljeno 24.5.2021.)

[39] *Hack and slash* odnosi se na tip igre koja naglašava borbu oružjem temeljenim na *meleeu* (poput mačeva ili oštrica). Igra također može uključivati oružje na bazi projektila (poput pištolja) kao sporedno oružje. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_and_slash

[40] Igrač (i) protiv igrača (a), poznatiji kao PvP, vrsta je interaktivnog sukoba za više igrača u virtualnoj igri između ljudskih igrača. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 24.5.2021.
url: https://en.wikipedia.org/wiki/Player_versus_player

ove vrste igre je poraziti čudovišta, istražiti svijet mašte, izvršiti zadatke, ići u avanture, stvoriti priču igranjem uloga i unaprijediti stvorenog lika. Mnogi MUD-ovi oblikovani su prema pravilima bacanja kockica iz serije igara *Dungeons & Dragons*. Takve su *fantasy* postavke uobičajene, ali postoje i mnogi drugi MUD-ovi koji imaju postavke znanstvene fantastike ili se temelje na popularnim knjigama, filmovima, animacijama, povijesnim razdobljima, svjetovima naseljenim antropomorfnim životinjama, itd. No, nisu svi MUD-ovi igre; neki su dizajnirani u obrazovne svrhe, dok su drugi puka okruženja za razgovor, a prilagodljiva priroda mnogih MUD poslužitelja dovodi do njihove povremene upotrebe u područjima od istraživanja računalnih znanosti preko geoinformatike[41] do medicinske informatike ili pak analitičke kemije.[42]

Neki od najpoznatijih RPG MUD-ova su; *Aardwolf*, *Achaea*, *Dreams of Divine Lands*, *God Wars*, *DragonRealms*, *Armageddon*, *LegendMUD* i *TorilMUD*.

[41] Geoinformatika je znanost koja razvija i koristi informatičku infrastrukturu za označavanje problema u geoznanosti i srodnim granama tehničkih znanosti. Geoinformatika kombinira geoprostornu analizu i modeliranje, razvoj geoprostornih baza podataka, dizajn informacijskih sustava, interakciju ljudi i računala, te žičnu i bežičnu mrežnu tehnologiju. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 24.5.2021.
url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Geoinformatika

[42] MUD
Url: https://www.definitions.net/definition/mud (pristupljeno 24.5.2021.)

6. KLASE LIKOVA U FANTASY RPG-u

Klasa likova je oznaka koja određuje sposobnosti likova (a ovisno o igri, ponekad i njihovo podrijetlo, obrazovanje i područje stanovanja), često u obliku posla ili arhetipa. Allston navodi klase likova u *fantasy* RPG-u koje je moguće odabrati, a najčešće uključuju četiri ljudske klase (klerik, borac, korisnik magije i lopov) i četiri polu-ljudske klase (patuljak, vilenjak, polu-vilenjak, *halfling*). Polu-ljudske klase likova u svojim su mogućnostima ograničenije od ljudi, pa jedna klasa likova može predstavljati cijelu rasu. Svaka klasa likova ima svoj vlastiti „primarni zahtjev" (eng. *prime requisite*), što znači kako je svaka klasa talentirana za određene stvari, poput borbe (borci zbog njihove snage), iscjeljenja (svećenici zbog svoje mudrosti), šuljanja (lopovi zbog njihove spretnosti), itd. Što je viša kvantitativna vrijednost primarnog zahtjeva (eng. *prime requisite*) lika, to će izraženiju vještinu lik imati u svojoj klasi (svome „poslu" ili „zanimanju"). Polu-ljudski likovi trebali bi biti manje prisutni i te bi rase trebale biti pomalo povučene i tajanstvene. Poznati su kao polu-ljudi jer su vrlo slični ljudima. Svaka klasa polu-ljudskih likova ima specifične primarne zahtjeve sposobnosti, kao što ima i klasa ljudi. Ako novostvoreni lik nema dovoljno visoke kvantitativne vrijednosti u nekim specifičnim sposobnostima, on ne može pripadati polu-ljudskim klasama, odnosno rasama (Allston, 1991: 6-7).

6.1. Klase ljudi (eng. human classes)

6.1.1. Klerik

Klerici (eng. *Clerics*) su oni koji su se posvetili službi božanstva, panteona[43] ili drugog sustava vjerovanja. Većina klerika svoje vrijeme provodi u ovozemaljskim oblicima službe poput propovijedanja i služenja u hramu, ali postoje i oni koji su pozvani otići iz hrama u inozemstvo i izravnije služiti svom božanstvu, napadajući „nemrtva" čudovišta (eng. *undead monsters*) i pomažući u borbi protiv zla i nemira. Pretpostavlja se kako je igrači lik *Klerik* među

[43] U religiologiji, sveukupnost božanstava koja se časte u nekoj politeističkoj religiji; izdiferencirani kroz mitove i kultove, u stanovito vrijeme poredani su u panteon. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 6. 2021.
url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=46474

posljednjom skupinom koju igrači odabiru. Klerici se bore otprilike jednako dobro kao i Lopovi, ali ne toliko dobro kao Borci. Otporniji su od Lopova, barem na nižim razinama, jer su navikli na fizički rad koji bi Lopov spretno izbjegavao. Mogu bacati čarolije božanske prirode počevši od druge razine igre te imaju moć tjerati nemrtva čudovišta samo pomoću vjere. Glavni uvjet za postati klerikom je mudrost. Mogu nositi bilo koju vrstu oklopa, ali dozvoljeno im je koristiti samo hladno oružje, što posebno uključuje ratni čekić, buzdovan, malj, toljagu, *quarterstaff* [44] i praću (Gonnerman, 2016: 7).

6.1.2. Korisnik magije

Korisnici magije (eng. Magic-Users) su oni koji traže i koriste tajanstveno znanje o magiji. Ne koriste magiju na način kao klerici, vjerom u božansku moć, već uviđanjem i razumijevanjem. Najslabiji su od svih klasa u borbi, a niti sati provedeni u proučavanju magije iz opsežnih svezaka ne dovode do toga da lik postane jak ili vješt s oružjem. Oni su najmanje izdržljivi, jednaki lopovima na nižim razinama igre. Glavni uvjet za postati Korisnikom magije jest inteligencija. Jedino oružje s kojim postaju vješti su bodež i *quarterstaff* (ili ponekad toljaga). Korisnici magije ne smiju nositi oklop, niti koristiti štit jer takve stvari ometaju bacanje čarolije. Korisnik magije prve razine započinje igru znajući samo čitati magiju i još jednu čaroliju prve razine. Te su čarolije zapisane u knjižici čarolija koju je osigurao Game Master. On može baciti kockicu za odabrati čaroliju, dodijeliti je onako kako ju on smatra prikladnom ili dopustiti igraču da je odabere, prema vlastitoj želji (Gonnerman, 2016: 8).

6.1.3. Borac

Borci (eng. *Fighters*) uključuju vojnike, stražare, barbarske ratnike i sve ostale kojima je borba način života. Oni treniraju u borbi, a problemima uglavnom pristupaju s oružjem. Nije

[44] eng. *quarterstaff* – drveni štap/palica dugačka oko 2 do 3 m, koristi se za napad i obranu. Vjerojatno je sačinjen od čvrste mladice drva koje doseže do visine grudi, a u promjeru ne iznosi više od 10 cm. Mnogi legendarni junaci opisivani s njim kao vrstom oružja. Postigao je veliku popularnost u Engleskoj tijekom srednjeg vijeka. Obično je bio izrađen od hrasta, krajevi su često bili potkovani željezom, a držao se objema rukama, desnom rukom držao se za četvrtinu udaljenosti od donjeg kraja (otuda i naziv), a lijevom otprilike na sredini. – https://www.britannica.com/technology/quarterstaff (Pristupljeno 13. 5. 2021.)

iznenađujuće što su borci najbolji u borbi od svih klasa. Oni su ujedno i najizdržljiviji, sposobni su podnijeti više kazni od bilo koje druge klase. Iako nisu vješti u korištenju magije, borci ipak mogu koristiti mnoge čarobne predmete, uključujući, ali ne ograničavajući se samo na čarobno oružje i oklope. Glavni uvjet za postati borcem je snaga. Pripadnici ove klase mogu nositi bilo koji oklop i koristiti bilo koje oružje (Gonnerman, 2016: 7).

6.1.4. Lopov

Lopovi (eng. *Thieves*) su oni koji potajno uzimaju ono što žele ili trebaju, razoružavaju zamke i obijaju brave kako bi došli do zlata za kojim žude; kradu novac iz džepova, torbica za pojas itd., izravno pred žrtvom, a da ista to ne primijeti. Lopovi se bore bolje od korisnika magije, ali ne tako dobro kao borci. Izbjegavanje poštenog rada dovodi do toga da lopovi postaju manje izdržljivi od ostalih klasa, iako su izdržljiviji od korisnika magije na višim razinama igre. Glavni uvjet za postati lopovom je spretnost. Oni mogu koristiti bilo koje oružje, ali ne smiju nositi metalni oklop koji ometa nevidljive aktivnosti, niti smiju koristiti bilo kakve štitove. Međutim, kožni oklop je prihvatljiv (Gonnerman, 2016: 8).

6.2. Polu-ljudske klase/rase (eng. demihuman classes)

6.2.1. Patuljak

Snažnoj rasi Patuljaka (eng. *Dwarves*) stjenovita su brda omiljeno prebivalište. Patuljci se obično udružuju u klanove koji nisu međusobno isključivi ili neprijateljski raspoloženi, ali su konkurentni. Ta rasa može istovremeno djelovati u dvije ili više klasa, pa su primjerice mogući patuljci borci ili patuljci klerici. Patuljci su najčešće oklopljeni verigom (eng. *chain mail*)[45] i štitom, a od oružja mogu imati; mač, samostrel, koplje, sjekiru, čekić, buzdovan ili pijuk. Postoji više od polovine vjerojatnosti pri bacanju igraće kockice da će pripitomljene životinje služiti kao stražari u njihovom brlogu, što može uključivati pet do dvadeset vukova

[45] *Chain mail* ili *Chainmail* je vrsta oklopa koji se sastoji od malih metalnih prstenova međusobno povezanih u mrežasti uzorak. Općenito je bio u uobičajenoj vojnoj upotrebi između 3. stoljeća prije Krista i 16. stoljeća poslije Krista u Europi, a duže u Aziji i sjevernoj Africi. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Chain_mail

(u četvrtini slučajeva bacanja igraće kockice) ili dva do osam smeđih medvjeda (u tri četvrtine slučajeva bacanja igraće kockice). Svi patuljci su otporni na magiju i na otrov. Mogu vidjeti u mraku (tzv. „infravizija“), primjećujući čudovišta na udaljenosti od oko osamnaest metara. Zbog njihovih rudarskih vještina, dobri su (gotovo u tri četvrtine slučajeva bacanja igraće kockice) u otkrivanju; prolaza koji se pružaju prema gore ili dolje, klizanja ili pomicanja zidova ili soba, nove građevine, dubine ili neobičnog kamenog zida. Patuljci govore svoj jezik i jezik gnoma, goblina, *kobolda* (prema njemačkoj mitologiji odgovaraju gnomima), i orka. Postoji velika vjerojatnost kako patuljci također mogu govoriti i ljudskim jezikom. Patuljci su obično preplanule do svijetlosmeđe kože, rumenih obraza i svijetlih očiju (gotovo nikad nisu plave). Dlaka im je smeđa, crna ili siva, a pritom je kosa duga i brada gusta. Ponose se dugom i gustom bradom, a ponekad ju pletu u pletenice. Ljubitelji su zemljanih tonova s malim elementima svijetle boje u odjeći. Iako su visoki samo oko sto dvadeset centimetara, zbog svoje zdepaste mišićave građe teže gotovo sedamdeset kilograma. Obično su posesivni, tvrdoglavi, ali i hrabri. U prosjeku žive oko tristo pedeset godina (Gyax, 1977: 35-36).

6.2.2. Vilenjak

Postoje razne vrste vilenjaka (eng. *Elves*), uključujući sve vrste vodenih rasa, sive vilenjake (vile) i šumske vilenjake. Ta bića mogu istovremeno djelovati u dvije ili više klasa, pa su, primjerice, mogući vilenjaci borci i vilenjaci klerici. Imaju slobodnu društvenu strukturu zasnovanu na neovisnim skupinama koje duguju odanost nadređenom (npr. vojvodi, princezi, kralju ili kraljici). Vilenjaci svih vrsta svoj dom nastoje osigurati sigurnim smještajem u osamljenom trupcu ili šumi. Obično (u više od polovine slučajeva bacanja igraće kockice) imaju od dva do dvanaest divovskih orlova kao čuvare svojeg staništa. Najčešće imaju oklop od veriga (eng. *chain mail*) i štit, a od oružja; mač, luk ili koplje. Iako vilenjaci nisu ljubitelji konja, određene grupe vilenjaka imat će žene borce koje će biti postavljene na jednoroge, iako je to rijetkost, a obično se može susresti samo deset do trideset takvih ratnica. Vilenjaci su gipki i graciozni. Imaju oštar vid i sluh. Kad su u prirodnom okruženju, poput šume ili livade, vilenjaci se mogu tiho kretati i stopiti s vegetacijom kako bi bili nevidljivi sve dok ne napadaju, što zahtijeva sposobnost uočavanja nevidljivih predmeta kako bi se mogli orijentirati. Vilenjaci su također vrlo brzi i okretni, stoga se mogu kretati, ispaljivati strijele iz lukova i kretati se

unatrag, sve u istom krugu igre. Vilenjaci su gotovo uvijek otporni na šarm i uroke svih vrsta. Imaju normalnu infraviziju, što znači da su sposobni vidjeti u mraku na udaljenosti od oko osamnaest metara. Primjećuju tajna ili skrivena vrata i slično, u gotovo polovini slučajeva bacanja igraće kockice, ovisno o zaštiti ili magiji kojom su prikriveni. Vilenjaci mogu govoriti jezikom goblina, orka, *hobgoblina*, gnomova i *gnolla*, uz ljudski jezik, jezik za usklađivanje i vilenjački. Vilenjaci su vitke građe, blijede puti, šiljastih ušiju i nježnih crta lica. Obično su visoki oko sto pedeset centimetara, a teže do šezdeset kilograma. Kosa im je tamna, s malo ili nimalo dlaka na tijelu ili licu, a oči zelene. Njihova odjeća je obično pastelna; plave, zelene ili ljubičaste boje, ali često prekrivena zelenkasto-sivim ogrtačem. Vilenjaci su znatiželjni, strastveni, samopouzdani, a ponekad i oholi. Životni vijek ove rase dug je desetak stoljeća (Gyax, 1977: 39).

6.2.3. Polu-vilenjak

Svi su polu-vilenjaci (eng. *Half-Elves*) ljudskog porijekla. Privlačni su ljudi, s dobrim osobinama od obje rase, a mogu se miješati s bilo kojom od tih dviju rasa. Neznatno su viši od prosječnog vilenjaka (sto šezdeset osam centimetara) i teže oko šezdeset osam kilograma. Ne posjeduju mačeve, lukove i ostalo oružje, što je inače prednost vilenjačke rase. Tajna ili skrivena vrata teško je sakriti od polu-vilenjaka, baš kao što ih primjećuju i vilenjaci (u trećini slučajeva bacanja igraće kockice). Polu-vilenjaci imaju normalnu infraviziju – u stanju su vidjeti do osamnaest metara u potpunoj tami, primjećujući različit stupanj toplinskog zračenja. Svi polu-vilenjaci mogu govoriti „zajedničkim jezikom" ljudi, i sljedeće jezike: vilenjački, gnomski, *halflingski*, goblinski, *hobgoblinski*, jezik orka i gnolla. Polu-vilenjaci žive dvjesto pedeset godina (Gygax, 1977: 39).

6.2.4. Halfling

Halflingsi (eng. *Halflings*) su nizak, pomalo zdepasti narod visok tek oko devedeset centimetara i težak oko trideset kilograma. Iznimno su robusni zbog svojeg niskog rasta. Postoje halflingsi višeg rasta od običnih, koji se nazivaju *Tallfellows*, dok postoji i vrsta halflinga još nešto nižeg rasta od izvornih, a nazivaju se *Stouts*. Spretni su i okretni, te su

izuzetno vješti u tišini kretanja i skrivanju. U osnovi su marljivi, uredni i mirni građani zajednica sličnih ljudima, iako njihova sela obično sadrže jame i kolibe umjesto kuća. Tipična jazbina halflingsa je u pastirskom selu. Vrlo su otvoreni, društveni, skromni i dobrodušni. Uobičajena zaštita koju nose sastoji se od podstavljenog ili kožnog oklopa. Obično su naoružani malim mačem, kratkim lukom, kopljem, praćkom ili ručnom sjekirom. Na prirodnom terenu tretiraju se kao nevidljivi, ako postoji oblik vegetacije u kojem se mogu prikriti. Oni ne posjeduju infraviziju i klone se vode. Govore svoj vlastiti jezik, jezik za usklađivanje i ljudski jezik. Uz to govore jezikom gnoma, goblina i orka. Često su svijetle puti i rumenih obraza, imaju tendenciju prema kovrčavoj smeđoj ili pjeskovito-smeđoj boji kose i dlakama na stopalima, a oči su im smeđe ili boje lješnjaka. Obično hodaju bosi. Njihova odjeća je šarena, ali hlače i kaputi najčešće su sivi ili smeđi. Njihov životni vijek je sto pedeset ili tek nešto više godina (Gygax, 1977: 50).

7. STVORENJA U FANTASY RPG-u

Čudovište u RPG-u predstavlja svako biće koje nije lik igrača. Ta stvorenja nisu uvijek halapljive i grabežljive zvijeri koje odmah napadaju likove ili se divljački bore do smrti, već mogu biti prijateljski ili neprijateljski raspoložena, divlja ili pripitomljena, obična ili neobična, ističe Allston. Vrste stvorenja uključuju obične životinje (uključujući divovske životinje i pretpovijesne životinje), životinje kratkog životnog vijeka (uključujući insekte, paučnjake, gljivice, sluz, itd.), konstrukte (začarana čudovišta), zmajeve (uključujući bića slična zmajevima i zmajev rod), humanoide (ljudski, polu-ljudski i divovski humanoidi), čudovišta (ona koja ne pripadaju niti jednoj od navedenih kategorija), planarna čudovišta (začarana čudovišta) i „nemrtve“. Ponekad će stvorenje pripadati više nego jednoj od ovih kategorija. (Allston, 1991: 152-153). U nastavku slijede opisi stvorenja/čudovišta koja se pojavljuju u vlastitom proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“.

7.1. Goblin

Goblini su plemensko društvo, gdje najjači pojedinci vladaju ostalima, na čelu s kraljem goblina. Moguće je da su goblini u daljnjem srodstvu s *koboldima*. Kao i potonji, goblini uživaju boraviti u sumornom okruženju, imaju tendenciju naseljavanja špilja i sličnih podzemnih mjesta, naspram bilo kojeg nadzemnog prebivališta, a ne podnose dnevno svjetlo i imaju normalnu infraviziju. Obično su naoružani; kratkim mačem, vojnim pijukom, kopljem, praćkom ili buzdovanom. Vođe i stražari obično imaju najbolje oružje, noseći po dva, svaki. Goblini su pošteni rudari i sposobni su primijetiti novu ili neobičnu građevinu u četvrtini slučajeva bacanja igraće kockice. Preziru gnome i patuljke te ih žele napasti više od bilo koje druge rase. Svi su goblini robovlasnici i naklonjeni mučenju. Jezici kojima govore su: vlastiti, zakonit zli jezik, koboldski, jezik orka i hobgoblinski. Goblini se kreću od žute preko zagasite narančaste do ciglasto crvene boje kože. Oči su im crvenkaste do limunsko žute boje. Odijevaju se u tamnu kožnu opremu, a odjevni predmeti teže prema degradiranim bojama prljavog dojma (smeđe-siva, prljavo siva i prljavo smeđa). Goblini dožive otprilike oko pedeset godina (Gygax, 1977: 47).

7.2. Hobgoblin

Hobgoblini su također plemenske skupine, a mogu se sresti gotovo bilo gdje, jer su ta bića podjednako kod kuće, na sunčevoj svjetlosti ili u podzemlju. Dobro se bore po dnevnom svjetlu i imaju normalnu infraviziju kako bi se mogli boriti u potpunom mraku. Svako je pleme ljubomorno na status drugog plemena hobgoblina, a ako se dvije plemenske skupine sretnu bit će zviždanja i podsmijeha te mogu izbiti otvorene borbe, osim ako je riječ o jakom vođi; moćnom čudovištu, borcu ili zlom vrhovnom svećeniku koji će ih moći kontrolirati. U poznatija (zloglasnija) plemena hobgoblina spadaju: trbosjeci, lomitelji nogu, razbijači lubanja, topitelji mesa, sisatelji srži, skidatelji kože i spori ubojice. Najčešće su naoružani; mačem, kopljem, buzdovanom, lukom ili bičem. Ako su vilenjaci u blizini, hobgoblini će ih napasti radije od bilo koje druge rase. Hobgoblini su vrlo vješti u rudarstvu i mogu otkriti novu građevinu, kose prolaze, pa čak i pomicanje zidova u nešto manje od polovine slučajeva bacanja igraće kockice. Većina hobgoblina govori goblinski, jezik orka i osnovni jezik

majmuna mesojeda uz njihove rasne jezike i jezike koji ih svrstavaju. Nešto manje od četvrtine hobgoblina može govoriti i ljudskim jezikom. Dlakava koža hobgoblina kreće se od tamno-crvenkasto-smeđe do sivo-crne. Lica su im svijetlocrveno-narančasta do jarko crvena. Veliki mužjaci imaju plavo-crvene nosove. Oči su im ili žućkaste ili tamno-smeđe, a zubi žuto-bijeli do prljavo žuti. Hobgoblini su ljubitelji svijetle, krvavo crvene i crne kože kad je riječ o odjeći. Održavaju oružje dobro ulaštenim i očuvanim. Hobgoblini žive oko šezdeset godina (Gygax, 1977: 53).

7.3. Gray Ooze

Gray Ooze ili tzv. „sivi mlaz“, sluzavo je stvorenje koje nastanjuje podzemna mjesta. Izbliza podsjeća na mokro kamenje ili sedimentne špiljske tvorevine. Ovo stvorenje nagriza metal, ali njegove kiseline ne štete kamenu ni drvu. Čarolije ne štete ovom stvorenju, a neosjetljivi su na vrućinu ili hladnoću. Svjetlost i oružje im, s druge strane šteti. Velika stvorenja veća su od odraslog čovjeka, neki imaju širinu od oko devedeset centimetara i dugi su do tristo šezdeset pet centimetara, iako su debljine samo oko petnaest do dvadeset centimetara. Kod izuzetno velikih stvorenja inteligencije je dobro razvijena (Gygax, 1977: 49).

7.4. Gnoll

Gnolli (eng. *Gnolls*) putuju i žive u grabežljivim grupama nestabilne organizacije, gdje najveći dominiraju nad ostalima. Te skupine ne prepoznaju nijednog drugog gnolla kao vrhovnog, što ne znači kako nužno ne vole druge skupine, a ponekad se dvije ili više skupina nakratko i udruže kako bi se zajedno borile, napadale plijen, i tako imale veće šanse za uspjeh protiv nekog zajedničkog neprijatelja ili potencijalne žrtve. Gnolli žive u podzemlju u većini slučajeva, ali povremeno će se nastaniti u napuštenom selu ili nekoj vrsti građevine. Gnolli koriste veliku raznolikost oružja, svi nose mačeve, u kombinaciji s; velikim lukom, buzdovanom ili ratnom sjekirom. Općenito su u prijateljskim odnosima s orcima,

hobgoblinima, *baucima*[46], *ogrima*[47], pa čak i trolovima – pod uvjetom da ova stvorenja, slabija od gnolla, nisu i znatno manja količinom prisutnih, a gnolli su po snazi relativno jednaki jačim čudovištima. Gnolli su jaki, ali ne vole raditi svoj posao i nisu dobri rudari. Oni imaju normalnu infraviziju. Govore jezikom svoje rase, kaotičnim zlim jezikom, jezikom trolova i ponekad jezikom orka i/ili hobgoblina. Velika je sličnost između gnolla i hijena. Gnolli imaju zelenkasto-sivu kožu, tamniju u blizini njuške, s crvenkasto-sivom do zagasito žutom grivom. Oči su im prljavo crne, a nokti jantarne boje. Oklop im je sačinjen od roga, metalnih ploča i kože; a poput njihovih krznenih pelerina i prsluka je pohaban (pelerine i prsluke su izjeli moljci, prljavi su i sačinjeni od smeđe, crne ili sivkaste kože). Gnolli imaju kratak životni vijek – prosjek je trideset pet godina (Gygax, 1977: 46).

7.5. Ghoul

Guli (eng. Ghouls) su „nemrtva“ stvorenja, nekada ljudska bića koja se sada hrane ljudima i ostalim leševima. Iako je njihova promjena iz ljudi u gule poremetila i uništili njihov um, oni imaju izraženu lukavost koja im omogućuje najučinkovitiji lov na plijen. Napadaju grebanjem svojim prljavim noktima i očnjacima. Njihov dodir uzrokuje ljudima (uključujući patuljke, gnomove, polu-vilenjake i halflinge, ali ne i vilenjake) paralizu, oni postaju nepomični. Svaki čovjek ubijen napadom gula i sam će postati gul, osim ako je blagoslovljen (ili blagoslovljen, a zatim uskrsnuo). Čopor gula uvijek napada bez ikakvog straha. Ta su bića podložna svim oblicima napada, osim čarolija spavanja i šarma. Svećenici ih jedini mogu preobratiti u ljude. Čarobni krug zaštite od zla zapravo drži ova čudovišta u potpunosti pod kontrolom. (Gygax, 1977: 43-44).

[46] Bauk (eng. *bugbear*) je legendarno stvorenje ili podvrsta *hobgoblina*, koja su se u nekim kulturama povijesno koristila za zastrašivanje neposlušne djece. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Bugbear

[47] Ogr je legendarno čudovište koje se obično prikazuje kao veliko, gadljivo biće nalik čovjeku koje jede obična ljudska bića, posebno dojenčad i djecu. Ogri se često pojavljuju u mitologiji, narodnim predajama i fikciji širom svijeta. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Ogre

8. FILMOVI TEMELJENI NA RPG-u

8.1. Mazes and Monsters

Mazes and Monsters (hrv. *Labirinti i čudovišta*) američki je televizijski dramski film, koji žanrovski spaja triler i fantastiku, premijerno je prikazan na CBS-u 1982. godine, a režirao ga je kanadski redatelj Steven Hilliard Stern. U filmu glume, tada 26-ogodišnji Tom Hanks, u svojoj prvoj glavnoj filmskoj ulozi, Wendy Crewson, David Wallace, Chris Makepeace, Lloyd Bochner, Peter Donat, Anne Francis, Susan Strasberg ,Vera Miles, Murray Hamilton, Louise Sorel, i drugi. Radnja filma *Mazes and Monsters* prati grupu studenata i njihovo zanimanje za istoimenu *fantasy* igru uloga. Film je adaptiran prema istoimenom romanu američke spisateljice Rone Jaffe za čiji je scenarij zaslužan Tom Lazarus. Jaffe je svoj roman iz 1981. godine temeljila na netočnim novinarskim izvještajima o nestanku studenta Jamesa Dallasa Egberta III sa Sveučilišta Michigan 1979. godine. Rani medijski napisi pretjerano su naglašavali Egbertovo sudjelovanje u igranju uloga, često pretpostavljajući kako je njegov hobi igranja igre *Dungeons & Dragons* mogao biti razlog njegovog nestanka. Jaffe je svoj roman napisala u samo nekoliko dana zbog straha da bi neki drugi autor također mogao izmisliti istragu o Egbertu. William Dear, privatni istražitelj slučaja, objasnio je stvarne događaje i razloge koji stoje iza medijskog mita u svojoj knjizi *The Dungeon Master* iz 1984. godine (O'Connor, 1982).[48]

Film započinje scenom u kojoj se novinar sastaje s policijom pretražujući špilju. Rečeno mu je kako igra *Mazes and Monsters* izmakla kontroli. Robbie Wheeling (Tom Hanks) započinje studij na imaginarnom sveučilištu Grant te ubrzo stekne grupu prijatelja od koje svatko ima svoje osobne probleme i poteškoće. Jay Jay (Chris Makepeace) osjeća se omalovažavanim od svoje majke koja neprestano preuređuje njegovu sobu jer se ne može odlučiti za najbolje estetsko rješenje. Kate (Wendy Crewson) imala je niz neuspjelih veza i pati zbog oca koji odlazi od kuće; Danielovi roditelji (David Wallace) odbijaju njegov san da postane dizajner video igara; a Robbiejeva majka alkoholičarka i strogi otac neprestano se svađaju, dok njega i dalje zabrinjava misteriozni nestanak njegova brata Halla (Lloyd Bochner). Svi su oni obožavatelji *fantasy* igre uloga *Mazes i Monsters,* zbog koje je Robbie

[48] O'Connor, J. J.: TV: 'MAZES AND MONSTERS,' FANTASY, 1982.
url: https://www.nytimes.com/1982/12/28/arts/tv-mazes-and-monsters-fantasy.html (pristupljeno 15.6.2021.)

prije izbačen iz svoje posljednje škole, kad je postao previše opsjednut spomenutom igrom. Iako je bezvoljan, ostalo troje studenata uspijeva nagovoriti Robbieja da ponovno počne igrati igru s njima. Tijekom igranja igre, Robbie i Kate započinju ozbiljnu vezu, u kojoj joj se on povjerava kako još uvijek ima noćne more o svom nestalom bratu. Na kraju, Jay Jay, uznemiren zbog osjećaja izostavljenosti svojih prijatelja, odluči počiniti samoubojstvo u lokalnoj špilji. U procesu planiranja, predomisli se i odluči kako bi špilja bolje odgovarala novoj kampanji igre *Mazes and Monsters*. Zatim dramatično ubija svog lika prisiljavajući ih da započnu novu kampanju, u kojoj opisuje kako će proživjeti svoju maštu. Predlaže igranje svoje nove igre u još „neiskorištenoj" i ukletoj špilji, a odbacuje upozorenja svojih prijatelja koji nerado pristaju sudjelovati. Tijekom stvarnog špiljarenja[49], Robbie doživljava psihotičnu epizodu koja uključuje posljednji put kad je vidio svog brata te halucinira kako je porazio čudovište zvano *Gorvil*. Od ovog trenutka nadalje, Robbie vjeruje kako je on zapravo svoj lik, klerik *Pardieu*. To ga dovodi do prekida veze s Kate (radi održavanja celibata) te započinje crtati karte koje će ga odvesti do svetog mjesta koje je vidio u snovima, pod nazivom „Velika dvorana" (eng. *The Great Hall*). U snu mu Velika dvorana „govori" da ode u „Dvije kule" (eng. *Two Towers*) i on nestaje. Prijatelji prijavljuju njegov nestanak policiji prikrivajući putovanja u špilje. Oni i policijski istražitelji sumnjaju kako je preminuo. U to vrijeme Robbie putuje u New York, gdje nožem ubode kradljivca za kojeg umisli da je čudovište. Na nožu ugleda krv, a zatim na prozoru ugleda svoju okrvavljenu odjeću te se nakratko izvlači iz iluzije te poziva Kate s telefonske govornice. Nakon što pristane otići Jay Jayevoj kući, iluzija ga dalje vodi u podzemnu željeznicu. Ne pronašavši ga u kući Jay Jaya, prijatelji zaključuju kako je Robbie zamijenio, odnosno izjednačio „Dvije kule" s *Blizancim*a (eng. *Twin Towers*) *Svjetskog trgovačkog centra* (eng. *World Trade Center*). Robbie vjeruje kako će se skokom s jednog od njih i čarolijom napokon pridružiti „Velikoj dvorani". Nakon potrage, prijatelji ga pronalaze i sprečavaju ga da skoči s južnog stražarskog tornja, koristeći se pravilima igre, još jednom ga izvlačeći iz iluzije. Film završava tako da prijatelji posjete Robbieja na imanju njegovih roditelja, nadajući se kako će nastaviti svoje prijateljstvo tamo gdje su stali. Iako je sada na redovnom savjetovanju, podrazumijeva se kako će Robbie ostatak svog života proživjeti zatočen u svom imaginarnom svijetu vjerujući da je još uvijek klerik Pardieu, da su njegovi prijatelji zaista likovi koje igraju

[49] Špiljarenje (eng. *caving*) – poznato i kao *spelunking* u Sjedinjenim Američkim Državama i Kanadi i *potholing* u Ujedinjenom Kraljevstvu i Irskoj, predstavlja zabavno rekreacijsko istraživanje divljih špiljskih sustava. Suprotno tome, speleologija je znanstveno proučavanje špilja i špiljskog okoliša. Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 15.6.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Caving

te da živi u gostionici (zapravo kući svojih roditelja) i plaća svoj smještaj čarobnim novčićem, koji se iznova pojavljuje u njegovoj torbici svakoga jutra. Zatim svojim šokiranim prijateljima govori o velikom zlu koje vreba u šumi preko jezera, vjerujući da ono prijeti životu „gostioničara“ i njegove supruge. Njih troje, sažalijevajući se nad Robbiejem i krivećи se zbog svoje uloge u njegovom psihotičnom slomu, odluče ga posljednji put uključiti u igru *Mazes and Monsters*, prepuštajući Robbieju određivanje događaja.[50]

8.2. The Gamers

The Gamers je film iz 2002. godine koji je napisao i režirao američki redatelj Matt Vancil, a producirala ga je neovisna filmska kuća Dead Gentlemen Productions. Riječ je o simpatičnoj fantastično-pustolovnoj humoreski[51] igre uloga, a često se prikazuje i na konvencijama o igrama. Nastavak, *The Gamers: Dorkness Rising*, objavljen je 2008. godine, a treći dio, *The Gamers: Hands of Fate*, objavljen je 2013. godine. Za kostimografiju je zaslužno čak troje kostimografa, a to su Steve Payne, Carla Terpenning i Mark Thomason, dok je u izradi rekvizite od njenog dizajna, do konstrukcije i likovne dorade sudjelovalo gotovo 20-ero ljudi. Glavne uloge u filmu imaju Matt Cameron (*The Gamemaster*), Chris Duppenthaler (*Mark*), Matt Shimkus (*Rogar*), Phil M. Price (*Nimble*), Emily Olson (*The Princess*), Nathan Rice (*Newmoon*) i Justin McGregor (*Ambrose/Magellan*).[52]

Film prati grupu studenata u studentskom domu, koji su zadubljeni u igru uloga i njihove likove (glume ih isti glumci) dok putuju svijetom fantazije i pitaju se kako pobijediti biće poznato kao „Sjena“ (eng. *The Shadow*) i spasiti princezu. Ovo potonje je teoretski herojska potraga, ali dok „gospodar igre“ pokušava poticati pripovijedanje priče, igrače obično više zanima tolerancija njihovih likova na pivo (eng. ale) i ostale trivijalne stvari. Film ismijava stereotipe igrača i prikazuje nesklad između optimalne RPG radnje i događaja stvarne RPG

[50] ALCHETRON: MAZES AND MONSTERS
Url: https://alchetron.com/Mazes-and-Monsters (pristupljeno 15.6.2021.)
[51] humoreska (franc. *humoresque*), vrsta novele ili kratke priče, vedra humora i jednostavne obradbe. Kao oblik kraće umjetničke proze, resi ju zabavan pripovjedni stil koji svoj sadržaj, za razliku od satire ili groteske, predočuje u optimističnom i komičnom svjetlu, bez nakane društvenoga kritiziranja. Nastanak humoreske povezuje se s usmenom književnošću, odnosno pučkim šaljivim pripovijedanjem. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 6. 2021.
url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26680
[52] The Gamers:
url: https://www.imdb.com/title/tt0369445/ (pristupljeno 16.6.2021.)

sesije, što dovodi do postizanja maksimalne apsurdnosti. Primjerice, onaj tko utjelovljuje lopova u družini cilja na džep slučajnog prolaznika, a zatim mu ukrade hlače, ali ne zato što želi hlače, već isključivo kako bi provjerio dopuštaju li to njegove statistike vještina. Jedan lik, iako je prisutan u igri, veći dio igre ne komunicira s ostalim likovima, jer igrač koji ga utjelovljuje nije fizički prisutan u studentskoj sobi, gdje ostatak igrača igra igru. Kad nesretno bacanje kockica uzrokuje smrt jednog lika, likovi ostalih igrača na trenutak ga oplakuju, a zatim se odmah počnu prepirati oko predmeta koje je nosio. Likovi u igri kreću u napad, a ubrzo zatim padaju na tlo, jer igrači koji ih utjelovljuju zaboravljaju da njihovi likovi u igri zapravo spavaju i ne mogu se kretati, niti napadati u snu. Igrači se često prepiru i stvaraju buku, a njihovu igru često prekida djevojka iz istog studentskog doma koja zahtijeva da šute kako bi mogla učiti. „Sjena" je naposljetku poražena, nakon duge potrage, a likovi se nađu u neobičnom tunelu. S druge strane vrata čuju glasove svojih igrača koji pripovijedaju o radnji, vani u hodniku. Upavši u sobu, likovi unište igrače (kako im narede sami igrači), a zatim počnu prebirati po sobi tražeći blago. Zatim otkrivaju kako su cijelu njihovu avanturu dokumentirali „nepoznati čarobnjaci" koje su sada upravo uništili svojim likovima. Usred ovih otkrića u sobu im upada „Princeza" (djevojka koja treba učiti, a neprestano je prekida buka igrača) koja ih napada i istovremeno ismijava, misleći pritom kako su djetinjasti, posebno zbog kostima koje nose. Nakon što ona ode, igrači ostanu prilično zapanjeni što je njihova voljena princeza tako gruba i bijesna.[53]

[53] The Gamers
url: https://deadgentlemen.fandom.com/wiki/The_Gamers (16.6.2021.)

9. UVOD U PROZNI TEKST „TAJANSTVENI ISLEFORT“

„Tajanstveni Islefort“ je prozni tekst, koji nije strogo određen formalnim metričkim sredstvima poput stiha, ritma ili rime te kao takav predstavlja jedan od najraširenijih oblika književnog izražavanja u suvremenoj književnosti. Prozni tekst prvenstveno je inspiriran igranjem stolnog RPG-a, odnosno igranjem uloga *fantasy* tematike, a nastao je pomoću brzog zapisivanja natuknica tijekom same igre. Iz tih osnovnih natuknica zatim je razvijena cjelokupna radnja proznog teksta koji se sastoji od 15 (petnaest) poglavlja, a sadrži 5831 (pet tisuća osamsto trideset jednu) riječ. Tekst je pisan u trećem licu, zbog objektivnosti pripovjedača, koji je sveznajući, a samim time i dominantan nad likovima, što se može usporediti s „gospodarom igre“ (eng. *Game Master*) u igrama uloga. Dakle, radnju gleda iz perspektive svakog igrača, odnosno lika i odlučuje o njegovom ishodu bez ikakve privrženosti.

Sva su osobna imena likova i nazivi mjesta radnje imaginarni i autorski osmišljeni. Inspiracija za imena i nazive proizašla je iz višegodišnjeg proučavanja staronordijske mitologije i nordijskih jezika, odnosno jezika sjevernogermanske skupine indoeuropskih jezika, prvenstveno norveškog i islandskog. Imena i nazivi pritom opisuju i sadrže određene prepoznatljivosti za svakog, bilo da je riječ o zanimanju i fizičkim karakteristikama likova ili klimatskim i geografskim odrednicama za mjesta radnje.

Radnja prati dvoje glavnih likova, *polu-vilenjaka* Alfrmagija, koji je prema klasi u RPG-u određen kao *Magic-User*, odnosno „korisnik magije“ i Krigu Ravglans, prema rasi u RPG-u određenoj kao *halfling*, a prema klasi kao *Fighter*, tj. „borac ili ratnica“. Put ih oboje vodi u *Islefort*, ruševnu utvrdu u kojoj nailaze na niz prepreka, predvođene stvorenjima koja se inače pojavljuju u *fantasy* RPG-u, a sva su navedena i opisana u petom poglavlju ovog diplomskog rada.

Kako je riječ o *fantasy* žanru, smještanje radnje i likova u prostoru i vremenu je magično i imaginarno, dakle, nije stilski ili povijesno određeno. Iz tog razloga kostimi likova predstavljaju eklektičan spoj srednjeg vijeka, nordijske mitologije i suvremenog doba. U tekstu ne postoje detaljno razrađeni opisi kostima, kako bi svaki čitatelj imao mogućnost maštati i zamisliti svoju verziju pojedinog lika.

10. „TAJANSTVENI ISLEFORT“

10.1. Tko su oni?

Svježe je proljetno jutro u gradu Vorborgu[54], u Árstíðanni[55], zemlji godišnjih doba. Nebo je ispunjeno bijelim, nježnim oblacima, a trava se zeleni uz kapljice rose koje su prigrlile poljsko cvijeće i zablistale na lišću obasjanom prvim zrakama sunca. Ptice su se oglasile svojom prvom, ranojutarnjom melodijom, dok povjetarac s polja polako donosi toplinu. S voćnjaka se šire opojni mirisi zrelih plodova, raznovrsnih oblika, boja i veličina. Kroz šumu teče rijeka obasjana nebeskim plavetnilom, a mnogobrojni slapovi isprepliću svoje srebrne niti te razigrano skakuću svojim koritom, tvoreći glasan i moćan šum.

Sa zapadnog dijela Vorborga dolazi Alfrmagi[56], mladi polu-vilenjak, kojeg krase duga, valovita bakrena kosa i brada, plave oči, blijeda put te poneka pjegica na licu. Alfrmagi je u Vorborgu, ali i šire u Árstíðanni poznat po svojoj posebnoj vještini, on se naime, koristi magijom i poznaje mnoge čarolije te ga mnogi poistovjećuju s čarobnjakom. Većinu svog vremena provodi usavršavajući svoju vještinu i pomažući drugima, ne tražeći pritom ništa zauzvrat, a unatoč činjenici što je mlad, izrazito je sposoban i cijenjen.

Na istočnom dijelu Vorborga živi mlada Kriga Ravglans[57], koja pripada rasi halflinga. Nižeg je rasta, ali skladne građe, duge kose boje jantara, zeleno-smeđih očiju i blijede puti. Ona je ratnica, ženski borac, uvijek spremna napraviti sve kako bi svoju malenu obitelj održala na životu. Njezin je partner poginuo u surovoj bitci prije šest godina, a roditelji su joj preminuli još kad je bila dijete. Zbog toga se naučila boriti, kako bi mogla preživjeti u divljini te radi sve kako bi prehranila svoju dvanaestogodišnju kćer Grønnøynu[58] i pripremila ju za život. No,

[54] Vorborg – imaginarni „grad proljeća“ čiji je naziv dobiven spajanjem islandskih riječi „vor” što znači „proljeće” i „borg” što znači „grad”

[55] Árstíðanna – imaginarna „zemlja godišnjih doba“, čiji je naziv dobiven od islandskih riječi „land árstíðanna“ koje u prijevodu znače “zemlja godišnjih doba”

[56] Alfrmagi – imaginarno ime dobiveno spajanjem staronordijske riječi „álfr”, što znači „vilenjak” i norveške riječi „magi”, što znači magija”, a opisuje Alfrmagija kao polu-vilenjaka, specifične klase koja se služi magijom

[57] Kriga Ravglans – imaginarno ime dobiveno od norveške riječi „krig“, što znači „rat“ te opisuje Krigu kao ratnicu, dok je nadimak nastao spajanjem norveških riječi „rav“, što znači „jantar“ i „glans“ što znači „sjaj“, a opisuje njezinu prepoznatljivost po kosi boje jantara.

[58] Grønnøyna – imaginarno ime dobiveno od norveške riječi „grønnøyet“, što znači „zelenih očiju“ te je prilagođeno u hrvatsku imenicu ženskog roda, a opisuje glavnu karakteristiku po kojoj je dobila ime

Kriga je nažalost primorana otići iz Vorborga i ostaviti ju privremeno samu kako bi pronašla rješenje za bolju budućnost.

10.2. Susret

Ne poznajući jedno drugo, Alfrmagi sa zapada, a Kriga s istoka Vorborga kreću u nepoznatu avanturu, pritom ne znajući hoće li se ikad vratiti u Vorborg ili uopće preživjeti. Unatoč tome, spremni su prihvatiti sve izazove koje ta avantura sa sobom nosi, ne bi li ostvarili svoje ciljeve. Oboje ih put vodi prema Islefortu[59], ruševnoj, otočnoj utvrdi, kilometrima udaljenoj od Vorborga. Alfrmagi odlazi prema Islefortu jer je čuo mnoge priče o tome kako se tamo događaju vrlo začudne, gotovo bizarne stvari. Vrlo je sumnjičav prema tim pričama, ali prvenstveno je znatiželjan. Govori se kako se previše ljudi (običnih smrtnika) okuplja oko utvrde u potrazi za, ni manje ni više, no blagom. No, ono što situaciju čini intrigantnom jest kako se nikad nitko nije vratio s tog otoka, već su sve pustolovine i sudbine ljudskih života ostale neotkriveni misterij. Alfrmagi ima namjeru riješiti se tog, još uvijek neotkrivenog blaga, u nadi kako će to spriječiti ljude na samu pomisao o odlasku u ruševnu utvrdu Islefort. Njegova je namjera uništiti blago kako bi spasio mnoge nedužne živote. Većinu ovih priča Alfrmagiju je ispripovijedao jednooki seljak, debeljuškasti starac po imenu Bart, u zabačenoj krčmi koja se nalazi u predgrađu Vorborga. Sada je Alfrmagijeva namjera otkriti pravu istinu i suočiti se sa svime što se može naći na putu.

Predvečer je, osjećaju se sparina i vlaga u zraku, a na izlazu iz Vorborga susreću se Alfrmagi i Kriga. Oboje su umorni i iscrpljeni od puta koji su započeli u rano jutro. Dvojica stražara čuvaju ulaz, odnosno izlaz iz grada i ne dopuštaju im proći bez detaljnog objašnjena gdje su se zaputili, i to zajedno. Teškom su mukom uvjerili stražare kako se zapravo ne poznaju i nikad prije se nisu susreli. Nakon toga napokon uspijevaju proći kroz velika željezna vrata na izlazu iz Vorborga.

Kriga također poznaje jednookog Barta, koji joj je jednom prilikom pozajmio zlatnike za svu opremu potrebnu za suočavanje s preprekama u potrazi za hranom i preživljavanjem u divljini. Njihovo je poznanstvo započelo u onoj istoj krčmi gdje je susreo i Alfrmagija. Kriga

[59] Islefort – imaginarni naziv za ruševnu utvrdu dobiven spajanjem engleskih riječi „isle“, što znači „otok“ i „fort“, što znači „utvrda“, a označava otočnu utvrdu

je tada ušla u krčmu zamoliti čašu vode, a Bart se sažalio nad njezinom životnom pričom i odlučio joj pomoći. Spomenuo joj je priču o utvrdi Islefort i skrivenom blagu koje se tamo nalazi, blagu koje bi za nju moglo predstavljati spas. Kriga je potragu za blagom shvatila kao jedinstvenu priliku za prehraniti svoju kćer i sebe. Međutim, činjenica je, osim što se Kriga i Alfrmagi međusobno ne poznaju, kako niti Bart nije pomišljao o njihovom mogućem susretu.

Alfrmagi je govorio zaštitarima o nekoj krčmi u koju ide odmoriti, a Kriga je zapamtila i pomno slušala svaku njegovu riječ. Ona bi htjela poći s njim, ali ne zna na koji način mu se obratiti jer su potpuni stranci. Trgne se, skupi hrabrosti i odlučno ga upita: „Mogu li s Vama do one krčme koju ste spomenuli stražarima? Uskoro će noć, a nemam gdje prespavati.“ Nakon kratkog premišljanja, Alfrmagi pristaje te zajedno kreću do krčme. Putem se polako upoznaju, prepričavajući jedno drugom svoje dogodovštine, interese i životne ciljeve te naposljetku shvate kako su se oboje zaputili prema utvrdi Islefort.

Kriga već razmišlja na način kao da je blago pronađeno te predlaže Alfrmagiju ravnopravnu podjelu na pola-pola. No, Alfrmagi joj objašnjava kako njegova namjera nije uzeti novac, već riješiti pitanje života ili smrti onih koji odlaze tamo zbog blaga i više se nikad ne vrate svojim kućama i svojim obiteljima. Upozorava Krigu na karakternu promjenu koja zadesi mnoge kad se domognu velike količine novca te se vrlo lako izgubiti u toj silnoj pohlepi za materijalnim. S druge strane, govori joj kako bi bio neizmjerno sretan kad bi imao tu mogućnost i pokloniti spomenutu polovicu blaga njoj i njezinoj kćeri.

10.3. Dolazak u krčmu

Pala je noć, a Kriga i Alfrmagi napokon stižu do krčme. Ušavši u nju ugledaju mnoštvo ljudi koji piju u kutovima krčme. Jednookog Barta nema, ali svi su mu tamo slični. Dolaze na šank na kojemu nikog nema. U pozadini se začuje uzvik jednog od gostiju: „Krčmar se uskoro vraća, otišao je samo nahraniti konje, pa će brzo doći natrag!“ Ponudi im piće, što oni jednoglasno odbijaju. Alfrmagi odlučuje platiti prenoćište za oboje, na što Kriga iskaže veliku zahvalnost.

10.4. Svi znaju za jednookog Barta

Jutro je, svjež zrak dolazi sa sjevera. Alfrmagi i Kriga pozdravljaju čuvare na izlasku iz krčme te kreću u pustolovinu prema Islefortu. No, već na samom početku nailaze na problem, u daljini ugledaju veliku rijeku, ali ne znaju kako ju prijeći. Alfrmagi upita Krigu da li zna za neko plovilo koje stoji uz rijeku ili možda zna nekoga tko bi im ga mogao posuditi. Kriga promisli i kaže kako zna jednog starog seljaka po imenu Bart, koji bi im mogao pomoći. Govori mu: „Upoznala sam tog Barta baš nedavno, u ovoj istoj krčmi gdje smo noćas prespavali.“ Na što Alfrmagi iznenađeno upita: „Ne govoriš li kojim slučajem o jednookom Bartu?!“ Kriga će oduševljeno: „Upravo o njemu govorim, i ti ga poznaješ?!“ Alfrmagi joj govori kako je to jedna duga priča za koju sada nije trenutak, ali pretpostavlja kako govore o istom Bartu.

10.5. A tko je posjekao drvo?

Alfrmagi i Kriga sve su bliže šumskom putu. Šuma je mješavina visokog crnogoričnog i zimzelenog drveća, a put je zemljani i vrlo uzak, stoga nije pogodan za više ljudi ili prijevozna sredstva, primjerice kola. Namijenjen je kako bi se dvije osobe mogle nesmetano kretati. Na početku puta, s njihove lijeve strane nalazi se velika gomila kamenja te druga gomila s dva veća mramorna kamena koji stoje slobodno nagnuti.

Na lijevom kamenu ugledaju runski[60] natpis „ᛁᛋᛚᛖ“ („ISLE“), a na desnom kamenu se nazire natpis „ᚠᛟᚱᛏ“ („FORT“) te zaključuju kako je nekada to kamenje vjerojatno bilo spojeno i na njemu je pisao naziv utvrde ᛁᛋᛚᛖᚠᛟᚱᛏ („ISLEFORT“) . Kako zalaze dublje u šumu, sve se više čuje cvrkut ptica, a ubrzo zatim gotovo da se i ne čuje, te postupno nestaje. Pogled im se polako pruža u daljinu te ugledaju vodu, a potom i otok prema kojemu su se zaputili. Do otoka im je preostalo još tri milje[61] udaljenosti zračne linije, što otprilike zahtijeva

[60] Rune – alfabetsko pismo kojim su pisani najstariji spomenici mnogih germanskih jezika (npr. gotskoga, staroengleskoga, staronordijskoga). Po prvim slovima f, u, th, a, r i k runski se alfabet naziva i futhark. Razvio se iz sjevernoitalskih alfabetskih pisama, poput etrurskoga pisma, a među Germanima se morao preko Alpa proširiti već u posljednjim stoljećima prije Krista. Najstarija očuvana, općegermanska verzija runskoga alfabeta upotrebljavala se od I. do VIII. st., a sadržavala je 24 slova; mlađe su nordijske rune, sa 16 slova, i anglosaske rune, s 28 (poslije 33) slova. Mnoga su slova slična latiničkima, ali ima i slova za germanske glasove, za koje ne postoje slova u latinskoj abecedi. – *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. – http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=53720 (Pristupljeno 3. 5. 2021.)

[61] 3 milje = 4,828032 km

još jedan sat hoda.

Gladni su i žedni. Izvade hranu iz svojih naprtnjača, među kojom se nađe obilje orašastih plodova, suhih šljiva, voća, kruha, mesa i vode. Ugledaju jedan panj kod kamena na koji planiraju sjesti. Alfrmagi prepušta panj Krigi, a on sjeda na pod. Jedu.

Alfrmagi upita Krigu: „Što misliš, zašto je ovo, očigledno veliko drvo, na čijem ostatku ti sada sjediš, posječeno? Stvarno ne razumijem kome je smetalo to jedno drvo. Ah, kao da je bitno, sada imamo mnogo važnijih problema o kojima treba ozbiljno razmišljati“. Pojedu do kraja i nastavljaju put.

10.6. Potraga za barkom

Šuma polako nestaje i otkriva se sve više sunca, uskoro je podne. Sve je više grmova, niskog drveća i raslinja. Tlo je kamenito i sve se više približavaju vodi. Otok se sada vidi prilično čisto i pregledno, a zatim ugledaju ruševnu utvrdu i velika vrata na otoku. Alfrmagi zbog svojih posebnih vještina mnogo jasnije i detaljnije vidi te zaključuje kako to mjesto uistinu odiše nečim zastrašujućim. „Kriga, gdje ti je taj tvoj Bart s barkom?“ – upita Alfrmagi. Na što će Kriga: „Sigurna sam kako Bart neće biti tamo, ali je rekao kako će drvena barka biti privezana za veliku smreku u čije je deblo urezana runa „ᛒ“, koja označava slovo „B“, kao Bart, jer je tamo poredano više barki.“

Dolaze do mosta ispod kojega teče mali, uski potočić i skreću desno. Kopnenog je dijela sve manje i sada više ne vide velika vrata na otoku, jer dolaze s bočne strane. Nastavljaju hodati, približavaju se i ponovno se sve vidi. Sada i Kriga jasnije vidi ruševinu. Preostalo im je još oko desetak minuta hodanja. Ugledaju barke! Uzbuđeno traže spomenutu veliku smreku i napokon ugledaju onu u čije je deblo urezana runa „ᛒ“. Pažljivo odvezuju barku sačinjenu od hrasta te shvate kako se u njoj nalazi samo jedno veslo. Dogovaraju se kako će veslati naizmjence. Prvo vesla Kriga, dok Alfrmagi proučava što se vidi u daljini, ali ne ugleda niša posebno drugačije od onoga što su i prije vidjeli. Zatim on preuzima veslo, a Kriga priprema i oštri oružje u slučaju iznenadne opasnosti od mogućih zvijeri.

10.7. Netko je ovdje?

Stigli su na odredište, sumrak je i sunce polako zalazi. S desne strane ugledaju drvene daske koje su najvjerojatnije ostaci uništenih barki, a izgledaju kao da ih je netko namjerno uništio. S lijeve je strane malo viša trava, u kojoj se nalazi jedna cijela barka, s dva vesla. Alfrmagi predlaže Krigi kako bi najbolje bilo ostaviti barku s ovima koje su uništene, jer mu je barka s dva vesla vrlo sumnjiva i ne želi da nitko posumnja kako je još netko ovdje. Osim toga predlaže kako je najpametnije malo se udaljiti od tog mjesta. Kriga se slaže, te zaključuje kako bi sada trebali završiti s istraživanjima za ovaj dan i isplanirati detaljno sutrašnji dan te ulazak u utvrdu. Nakon toga će večerati i postaviti šator kako bi mogli odmoriti, ali pod uvjetom da pola noći na straži bude Kriga, a pola Alfrmagi.

10.8. Polazak u Islefort i nova barka na putu

Svježe je jutro. Alfrmagi uspaničeno budi Krigu jer je čuo nepoznate zvukove dok je čuvao stražu te smatra kako je najbolje što prije krenuti prema Islefortu. Planiraju ući u ruševnu utvrdu, ali kako nisu fizički jaki i pritom ih je samo dvoje, odlučuju kako je bolje više se pritajiti, kako ne bi upali u nevolje. Trebaju biti tihi i neprimjetni, a Kriga će voditi put jer ima snažnije oružje te je spremna i zna se boriti.

Pospremaju šator. Oko njih je sve zaraslo i shvaćaju kako neće moći samo tako lako proći, već će trebati ići okolnim putem. Ugledaju barku na istom mjestu, ali ono što ih zabrine je jedna nova barka koja se pojavila, upola manja i prevrnuta. Vrlo su sumnjičavi zbog toga što barka tako stoji, ali nemaju se vremena zadržavati. Prolaze pored barke, skrenu udesno, penju se blagom uzbrdicom i napokon – ugledaju Islefort!

10.9. Dolazak u Islefort i prve prepreke

U daljini ugledaju metalna vrata, srednje veličine, nisu prevelika, što ima daje do znanja kako je zasigurno riječ o sporednom ulazu. Kriga prilazi vratima i pokušava ih otvoriti, vrata su teška i zahrđala. Odjednom vrata zaškripe i polako ih uspije otvoriti. Kriga opisuje Alfrmagiju što vidi ispred sebe, dok ju on pažljivo sluša i prati. Kratko su išli ravno, a zatim

skreću malo udesno, pa dolje po stepenicama, što je trajalo malo duže, potom su ponovno skrenuli udesno, a onda začuju korake! Alfrmagi će uspaničeno Krigi: „Brzo ugasi lanternu, previše je brzih i bučnih koraka!“ Kriga odmah ugasi lanternu. Začuju sve bliže mnoštvo koraka, pritaje se i zastanu, a pored njih prođe čak šest goblina. Srećom, goblini nisu uspjeli uočiti Krigu i Alfrmagija. Alfrmagi odlučuje Krigi dati jednu svoju svijeću, zbog funkcionalnosti, kako bi u ovakvim situacijama mogla što brže i tiše ugasiti „svjetlo“.

Krenuli su dalje po stepenicama i ugledali sobu u daljini, s ulazom bez vrata. Nastave se spuštati niz stepenice i na njima uoče nepoznate tragove, a zatim stepenice skreću udesno i vode ih sve bliže sobi. Soba izgleda prazno, a na podu su također mnogobrojni tragovi i mrlje. Sada su sigurni kako goblini nisu samo jednom prolazili onuda. Soba je velika, prostrana, simetrična, okruglasta oblika, a zapravo na sve četiri strane ima izlaze. Kriga i Alfrmagi prema tragovima zaključuju kako su goblini ušli kroz istočni prolaz, a izašli kroz zapadni.

Kriga i Alfrmagi skreću ulijevo, također prema istoku, a ispred sebe nailaze na manja vrata, na samom kraju hodnika. Pokušavaju ih otvoriti, ali shvaćaju kako su zaključana, i to vjerojatno od strane goblina koji su prošli tim putem. Alfrmagi pogleda kroz ključanicu i sve što vidi je mrak. No, kad malo bolje pogleda vidi nešto vrlo blizu vrata, nešto što pretpostavlja nije tamo izvorno stajalo, a izgleda poput neke vrste žice. No, ne uspijeva razaznati što je to uistinu. Odlučuju krenuti prema južnom hodniku i putem ponovno nailaze na neku žicu. Oboje su vrlo zamišljeni i užasnuti, a od silnog straha nisu niti primijetili kako se približavaju provaliji.

10.10. Nešto je trulo…

Odjednom padaju dolje, u zamku, svijeće im ispadaju iz ruku prema dnu provalije i ugase se. Srećom, tlo na koje su pali nije jako tvrdo, pa osjećaju samo laganu bol, bez težih posljedica. Površina na koju su pali je izrazito sluzava, a zrak u prostoriji ispunjen je trulim mirisom. Alfrmagi upali svijeću i krene prema Krigi. Ugleda pod, koji osim što je sluzav, prekriven je mahovinom i gljivicama. No, barem se više ne čuju nikakvi koraci, što ga u ovom trenutku smiruje. Dolazi do Krige i polako krenu izlaziti iz te uznemirujuće prostorije. Kriga kreće prva, a Alfrmagi će iza nje osvjetljavati put. Neko vrijeme hodaju i razmišljaju, no, Kriga začuje neobičan zvuk gaženja. Skrenu ulijevo, a Kriga ponovno čuje neugodan zvuk poput

„gacanja“ po blatu. Alfrmagi pogleda malo bolje i učini mu se kao da se nešto pomaknulo ravno ispred njih. Skupili su hrabrosti i krenuli prema naprijed vidjeti što je to pred njima. Ubrzo zatim ugledaju stvorenje poznato kao gray ooze, koje klizi po sluzavoj mahovini. Kreće se sporo, ali unatoč tome predstavlja veliku opasnost. Alfrmagi krene unatrag te se on i Kriga pomiču leđno okrenuti jedno prema drugom. Kriga svojim ramenom dotakne zid koji se prostire ravno od čudovišta. Na zidu ubrzo pronalaze prolaz i odmah pobjegnu van.

Nađu se u kratkom, uskom hodniku, u kojemu se nalaze mala, polukružna drvena vrata s metalnim rešetkama na prozoru. Kroz taj prozor ne vide ništa osim neke vrlo široke prostorije. Kvaka na vratima se pomiče, ali vrata su zaključana. Alfrmagi predlaže Krigi da se vrate natrag kako bi vidjeli postoje li možda još neka vrata uz taj zid. Krenuli su ravno prema natrag u smjeru prolaza kroz koji su netom prije izašli. Ponovno su okrenuti leđima jedno drugom, Alfrmagi sada ide prvi, a Kriga izvadi ratnu sjekiru[62] i drži ju čvrsto uza sebe. Kako su polukružna vratašca preniska za čovjekoliki uzrast, ispod njih ostavljaju meso, količinom dovoljno za jedan dan, ne bi li saznali ima li tamo nekih živih bića koja će to meso nanjušiti. Nastavljaju hodati ravno uza zid, sve je i dalje prekriveno mahovinom. U blizini uoče kamenje pokraj zida, a u pozadini začuju tihe zvukove kretanja gray oozea. Odluče kako je na tom dijelu hodnika dovoljno sigurno i koriste vrijeme za kratak odmor, kako bi se najeli i napojili. Nakon toga vraćaju se prema vratašcima te ugledaju kako meso koje su ostavili još uvijek stoji na istom mjestu, u istoj količini.

Kriga izvadi uže iz svoje naprtnjače i raspetljava ga kako bi pokušali razvaliti vratašca. Nisu imali nikakvih poteškoća i vrata su uspješno razvaljena. Ispod njih se prvo provlači Alfrmagi sa svijećom, a odmah nakon njega kreće Kriga. Alfrmagi dovikne Krigi: „Dobro je, zrak je čist, nema nikoga! Sada imamo dvije opcije, možemo ići ili ravno, ili desno. Čini mi se kako je ravno samo prolaz i mrak, dok je desno prolaz kroz koji se nazire naizgled beskrajan hodnik.“

[62] ratna sjekira (eng. battle axe) – najstarije i najrasprostranjenije hladno oružje za borbu „prsa o prsa“. Sastoji se od dužeg ili kraćeg drvenog ili metalnog drška i od sječiva razna oblika. Može biti jednoručna ili dvoručna, jednosjekla ili dvosjekla. Često je kombinirana sa šiljkom i bojnim čekićem, a ponekad i kukom koja je služila za svlačenje protivnika s konja. Postoje i male sjekire namijenjene za bacanje. – Proleksis enciklopedija – https://proleksis.lzmk.hr/12884/ (Pristupljeno 10. 5. 2021.)

10.11. Nije li to samo još jedna zamka?

Nakon kraćeg premišljanja, odluče krenuti desno. Hodaju i pažljivo se osvrću oko sebe, još uvijek se osjeća truli miris, ali slabije. Više nema mahovine, zrak je suh, vlaga se isušuje pa zidovi više nisu toliko vlažni i sluzavi. Sve se postupno stabilizira, ali hodnik je zapravo toliko kratak da su, čini se, već stigli do njegovog kraja. S desne strane ugledaju malu prostoriju na zavoju hodnika te shvate kako se hodnik ipak nastavlja s lijeve strane. Mala prostorija okružena je ravnim zidovima, strop je spušten i malo niži od razine hodnika. Prostor je potpuno prazan, ali naziru se tragovi koraka na podu i vlaga je ponovno prisutna u zidovima. U lijevom kutu smješten je četveronožac na kojemu se nalazi malo veća drvena škrinja. U tom trenu ugasila se svijeća pa Alfrmagi brzo vadi drugu iz naprtnjače. Kriga predlaže Alfrmagiju da ode vidjeti što ta škrinja predstavlja, a ona će za to vrijeme čuvati stražu. Alfrmagi nije siguran da li je pametno približavati se, jer možda opet postoji neka zamka, sve je nekako nesigurno postavljeno, a on više ne želi riskirati nakon što su u jednu zamku već upali. No, ipak pažljivo krene prema naprijed i pogledava oko sebe ne bi li uočio bilo što sumnjivo. Što se zamki tiče, poprilično je siguran kako ih ipak nema, a niti Kriga nije opazila, niti čula ništa čuvajući stražu.

Alfrmagi je uspio doći do četveronošca sa škrinjom bez ikakvih prepreka i sada samo preostaje otvoriti škrinju. Zbog nedovoljno fizičke snage ne uspijeva ju otvoriti pa Kriga smišlja drugi način kako ju otvoriti te poruči Alfrmagiju: „Bilo bi najjednostavnije kad bismo samo zamijenili pozicije. Ti dođi stražariti ovdje na ulaz, ja ću ti dati svoje oružje, a svijeću već imaš. Ja ću s lanternom brzinski doći do škrinje i pokušati ju otvoriti.“ Alfrmagi se složi s Krigom bez previše razmišljanja. Kriga dolazi do škrinje i počne ju snažno otvarati sve dok se napokon ne začuje blago škripanje, a prilikom otvaranja škrinja se skoro raspadne, jer je za četveronožac pričvršćena čavlima. Kriga je oduševljena prizorom koji ugleda te dovikne Alfrmagiju: „Pa ovo sjaji poput srebra!“ Brzo je prigušila svjetlost na lanterni i odložila ju na tlo kako bi vidjela što se sve krije u toj škrinji. Alfrmagi je brzo priskočio sa svijećom vidjeti što je u škrinji i vikne: „Kriga, pa to uistinu jest srebro! Stvarno je, kup srebrnih kovanica!“ Alfrmagi i Kriga izbrojili su ukupno tristo šezdeset dvije srebrne kovanice, a Kriga ih zadovoljno sprema u svoju naprtnjaču.

Kriga uz rub zida kreće natrag, s istom razinom prigušene svjetlosti na lanterni, a Alfrmagi joj govori kako tu više nema ništa što bi njima moglo biti od koristi.

10.12. Oni samo dolaze i odlaze

Kriga i Alfrmagi hodaju ravno niz hodnik, koji je prilično dug, vlage sada gotovo i nema. Čini se kako hodnik ne vodi nikuda, a nakon dužeg hodanja Alfrmagi nešto ugleda, kako se približava stvara mu se jasna slika kamenih vrata, u razini od otprilike jednog metra. Alfrmagi vidi kako su vrata malo odškrinuta, polako ulazi kroz njih i šapće Krigi: „Tiho, tiho!“ Ulazeći unutra, primijeti kako se nešto pomiče, naglo zastane i sasvim je siguran kako su u pitanju hobgoblini, i to čak njih troje. Kriga je spremna boriti se s njima, a u najboljem slučaju iznenada ih zaskočiti i zarobiti. Jedan od hobgoblina je izrazito prestrašen, dok preostala dva kreću na Krigu i Alfrmagija. Oboje su bili spremni i brzo reagirali te svatko od njih napada po jednog hobgoblina. Kriga je uspjela nadjačati svojeg protivnika i okončala mu život. Naime, bio je to najjači hobgoblin, njihov vođa, kojemu je Kriga trećim zamahom sjekire odrubila glavu, koja je pala na tlo i otkotrljala se. Alfrmagi je primoran aktivirati svoju čaroliju kako bi se uspio obraniti, oko njega se stvori magičan štit, koji će ga činiti sigurnim još šest sati. Kriga uspijeva poraziti još jednog jačeg hobgoblina, dok Alfrmagi uništava posljednjeg i ujedno najslabijeg.

Nisu uspjeli niti predahnuti, a iz obližnje prostorije izlaze gnolli, Kriga i Alfrmagi ih ugledaju s lijeve strane, ali gnolli ne kreću odmah u napad, već je njihov vođa pozvao i ostale u pomoć, nakon što je vidio kako su Kriga i Alfrmagi porazili hobgobline. Kriga i Alfrmagi počnu bježati i trče ravno otkuda su došli. Brzo otvaraju drvena vrata četverokutne sobe, prolaze kroz njih i zatvaraju ih. Kriga izvadi uže pomoću kojeg Alfrmagi napravi vilenjački čvor kako bi zavezali vrata i onemogućili njihovo otvaranje. Strepe i osluškuju kroz vrata nisu li možda gnolli u blizini, ali još se ništa ne čuje. Nastave bježati i ulaze u neobičnu, osmerokutnu sobu. U njoj je izloženo oružje, prilično staro, gotovo neuporabljivo, zatim stari stolovi, uništeni, polomljeni, sa starim kotačima, lancima, itd. Prolaze sredinom sobe, a s njihove desne strane, u kutu, nalazi se stari ormar, zahrđalih vrata, a kroz čelične ručkice nekoliko je puta omotan lanac s kojega visi lokot, stoga je ormar zaključan. Kriga uzima veliku obostranu ratnu sjekiru[63] iz prostorije i pokušava njome raskoliti drveni ormar. Nažalost, bezuspješno. Uzima drugo, još veće oružje, pijuk[64], ali niti s njim ne uspijeva. Shvaćaju kako

[63] obostrana ratna sjekira (eng. double-headed battle axe)

[64] pijuk (eng. pickaxe) – obično je ručni alat u obliku slova „T“ koji se koristio za rudarenje i ratovanje. Glava mu je obično metalna, pričvršćena okomito na dulju ručku, tradicionalno izrađena od drveta, povremeno od metala i sve više od stakloplastike. Šiljati kraj koristi se za lomljenje; sjekira za okopavanje, obradu i sjeckanje korijenja.

bi daljnje pokušavanje bilo samo gubitak vremena te odlučuju krenuti dalje. U trenu kad su krenuli dalje, pojavljuju se dva gula, jer su očigledno čuli veliku buku. Alfrmagi ih odlučuje napasti te on napada jednog, a Kriga drugog gula. Oboje su uspjeli savladati svoje protivnike, iako je Alfrmagi ovoga puta imao mnogo lakši zadatak od Krige, čija je borba trajala vrlo dugo. Sobom se naglo počeo širiti neugodan miris leševa gula, a Krigi i Alfrmagiju je to samo dodatan razlog za što brži izlazak.

10.13. Nit' smrdi, nit' miriše

Iscrpljeni su, gladni, žedni, umorni. Jednoglasno odlučuju kako je vrijeme za odmor. Krenuli su kratko niz hodnik i došli do neka mala, dvoja otvorena vrata sa šupljinama. Osjećaju neugodan miris, sličan gulima, te pretpostavljaju kako su i oni bili tu prije. Alfrmagi predlaže Krigi da uđu kroz ta vrata, svatko u svoju prostoriju, kako bi napokon pojeli u miru i tišini, neprimjetni te dobili potrebnu energiju za nastaviti dalje.

Alfrmagi pokuca Krigi na vrata i daje znak kako je vrijeme za polazak. Krenuli su, hodaju ravno i ubrzo naiđu na osmerokutnu sobu, oblikom identičnu onoj u kojoj se nalazi oružje te ostale starine i rukotvorine. No, u sredini ove sobe nalazi se nešto potpuno drugačije. Riječ je o prelijepom, crnom mramornom postolju, visine otprilike u razini koljena. Alfrmagi je vrlo znatiželjan i želi što prije istražiti što to zapravo predstavlja. Na vrhu postolja ugleda metalni disk s malim udubljenjem, prekriven prašinom. Zidovi te sobe ukrašeni su različitim ornamentima, a posebno se ističu motivi pletera. Freske na zidu prikazuju događaje i ratne scene, te pojedinačne vojnike, a također su ukrašene i obrubljene pleterima. Sa svake strane na izlazu prema hodniku nalazi se po jedna skulptura u boji, koje prikazuju jednog muškog i jednog ženskog vojnika u naklonjenoj pozi. Kriga i Alfrmagi zaključuju kako je zasigurno riječ o nekoj svečanoj prostoriji, a posebno ih iznenađuje što je toliko očuvana, s obzirom na ostatak utvrde koji su vidjeli.

Nastavljaju put, dalje se kreću ravno, a kako prolaze osjećaju miris poput aromatičnog ulja. Približavaju se mirisu koji, čini se, dopire iz mramornog postolja. Alfrmagi unutar postolja ugleda rupu u kojoj su komadići nečega aromatičnog, oboje zastanu i začuđeno se pogledaju.

Razvio se u prapovijesno doba kao poljoprivredni alat, a evoluirao je u druge alate kao što su plug i motika. – https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pickaxe (Pristupljeno 12. 5. 2021.)

Hodaju dalje i ponovno dolaze do skulptura vojnika, te izlaze ravno na hodnik na kojemu ugledaju sjaj dvokrilnih brončanih vrata. Dolaze ispred njih i uvjereni su kako se nešto značajno krije iza njih. Alfrmagi ih prvi pokušava otvoriti i na svoje, ali i Krigino iznenađenje uspijeva u svojem naumu, otvorio je golema vrata! Odmah pri ulasku, pogled im segne do sredine prostorije gdje stoji kameni sarkofag na visini od otprilike jednoga metra. Nalazi se na kamenoj platformi, koja je okružena stepenicama u dvije razine koje vode do sarkofaga. Po stepenicama i posvuda naokolo razasute su kosti, koje oblicima i veličinom odgovaraju ljudskim kostima. Zidovi su oslikani freskama, ali su znatno oštećenije, nego u prijašnjoj sobi. Prikazuju također ratne scene, a neke sadrže i runske zapise. Zrak ima neugodan i truli miris, a sve je prekriveno prašinom.

10.14. Nazire li se svjetlo na kraju tunela?

Kriga je nestrpljiva i želi što prije saznati što li se krije u sarkofagu. Polako se penje uz stepenice i osvrće se naokolo. Sada jasnije vidi glavnu zidnu sliku koja je prepuna runskih zapisa i prikaza vojnika u ogrtačima, koji se klanjaju prema centru – u sredini se nalazi golemi gušter kojemu se klanjaju i vojnici i običan puk. Prevladavaju žarke boje, a posebno se ističe crvena. Kriga zakorači na vrh platforme i počne otvarati sarkofag, Alfrmagi ju prati u stopu, a onda, odjednom, iza Alfrmagija padne ogroman željezni zastor – blok koji zatvara vrata, ujedno i jedini izlaz iz prostorije. Kriga ima veliku želji otvoriti sarkofag bez obzira na to što se Alfrmagi gotovo suočio sa smrću. Ponovno dotakne sarkofag, zasad bez posljedica, i uspijeva ga malo pomaknuti, a dok ga pomiče zapraši ju neobičan plavi dim koji se proširi izravno u njezinu glavu. Brzo se pokušava oduprijeti ošamućenosti od dima i uspješno se vrati u prisebno stanje. Ne odustaje i nastavlja pomicati sarkofag, a na trenutke još uvijek izlazi neugodan dim. Konačno ga otvori, ali teško razaznaje sadržaj sarkofaga, pa poziva Alfrmagija bliže s lanternom, kako bi osvijetlio unutrašnjost. Ono što su potom ugledali blagom riječju ih je zapanjilo, skamenilo i u potpunosti ostavilo bez teksta.

U sarkofagu se nalazi mumificirani poglavica, točnije, mumificirani ostaci velikog poglavice, mogu se vidjeti velike debele kosti, ostaci oklopa, ruke prekrižene na prsima, a u desnoj ruci drži veliki mač koji sjaji kao netaknut, potpuno očuvan. Na dršci mača, na samom sjecištu, nalazi se zeleni smaragd, pravilnog, ovalnog oblika, a koji također zadivljujuće blista.

Kriga pohlepno krene rukom prema smaragdu, a odjednom se sve zatrese, kako se intenzivno zatreslo Kriga je slučajno dotaknula metalni dio mača i osjetila jaku hladnoću i brzo se odmaknula. No, u tom trenu ponovno se sve zatrese još većom snagom, prašina se zasipa sa slika i proširi prostorom, kosti na tlu se počnu pomicati i polako spajati, a onda se još jednom zatreslo! Kriga brzo zakorači unatrag s platforme te padne na tlo. S poda ugleda poglavicu koji je ustao i uzeo mač te ga digne u zrak, mač zaiskri jakom zelenom svjetlošću, a rune na zidu istovremeno zasvijetle cijelom prostorijom. Poglavica kreće prema Krigi i Alfrmagiju, baca mač na pod i skoči na povišenje ispred Krige. Kako je skočio na to povišenje, jedna noga mu razbije platformu i propadne, ali ju brzo uspijeva izvući van, ponovno uzima mač i stane iznad Krige s podignutim mačem. Alfrmagi je ponovno primoran aktivirati čarobni štit i kreće ispred Krige. Poglavica je primijetio kako se Alfrmagi približava, ali i Kriga i Alfrmagi mu uspijevaju zadati po jedan udarac, nakon toga poglavica zaobilazi Alfrmagija jer je shvatio kako ima zaštitu, pa ponovno krene prema Krigi. Na putu okrzne Alfrmagija, a Kriga u to vrijeme baca ratnu sjekiru na njega i uspješno ga pogađa. Alfrmagi planira baciti uljanu pljosku[65] na poglavicu i vikne Krigi: „Brzo, odmah se pomakni, ovo će biti opasno!“ Kriga brzo bježi i izmiče se poglavici, dok Alfrmagi polijeva ulje iz pljoske oko poglavice. Nogom gura lanternu po podu prema poglavici, ulje se zapali i ispred njega nastane vatra, jednim dijelom se uspio zapaliti, ali nedovoljno. Ponovno krene prema njima, preko vatre, ali ga je sada vatra puno jače zahvatila. Alfrmagi krene ispred Krige i štiti ju, jer još uvijek ima aktiviran čarobni štit. Ulazi u vatru i krene u napad na poglavicu, ali sada s posebnim dugačkim, drvenim štapom[66], dok poglavica još uvijek gori. Kriga se iznenada zatrči prema poglavici, odrazi se u zraku, skoči i zamahne ratnom sjekirom koju mu zabije u rebra, i probija mu prsni koš s lijeve strane. Poglavica se od siline udarca izvrne unatrag, a iz desne ruke mu izleti mač, čija se oštrica zabode u pod. Poglavica padne na tlo, a najednom se njegove kosti ponovno počnu razdvajati i kostur se u potpunosti raspadne zbog slabih veza između kostiju. Kriga pada na koljena od umora. Rune na zidu još jednom zasvijetle, ali ovoga puta gotovo neprimjetno te se ugase.

Nestala je sva magija i čar prostorije jer je barbarski poglavica poražen. Alfrmagi

[65] uljana pljoska (eng. *oil flask*)

[66] eng. quarterstaff – drveni štap/palica dugačka oko 2 do 3 m, koristi se za napad i obranu. Vjerojatno je sačinjen od čvrste mladice drva koje doseže do visine grudi, a u promjeru ne iznosi više od 10 cm. Mnogi legendarni junaci opisivani s njim kao vrstom oružja. Postigao je veliku popularnost u Engleskoj tijekom srednjeg vijeka. Obično je bio izrađen od hrasta, krajevi su često bili potkovani željezom, a držao se objema rukama, desnom rukom držao se za četvrtinu udaljenosti od donjeg kraja (otuda i naziv), a lijevom otprilike na sredini. – https://www.britannica.com/technology/quarterstaff (Pristupljeno 13. 5. 2021.)

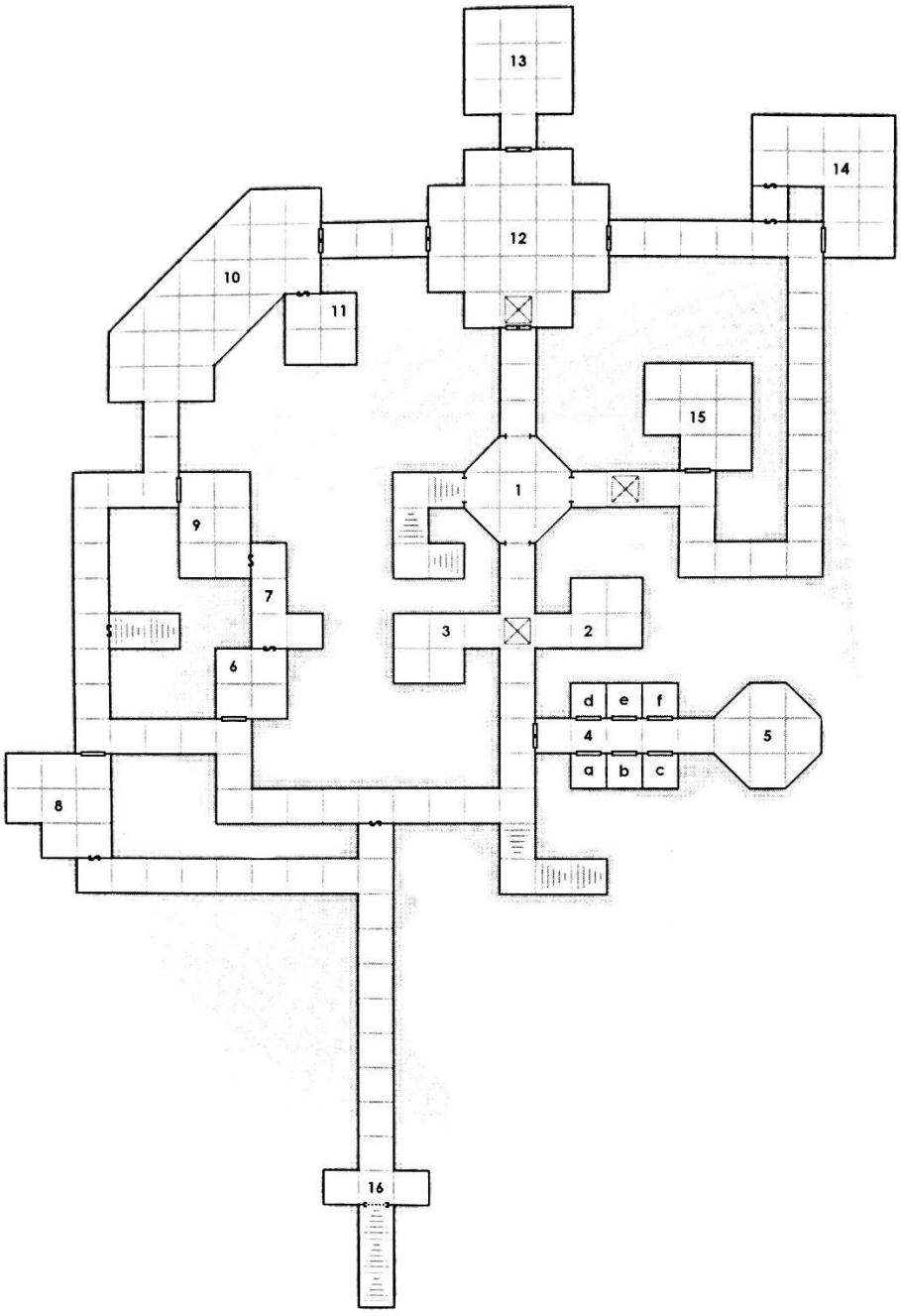
primijeti rupu u koju je poglavica propao nogom i shvati kako je to zapravo lažni pod, prebojan u naizgled kameni pod i prekriven prašinom, a u stvarnosti sačinjen od drvenih dasaka. Otkinuo je jednu dasku i pozvao Krigu kako bi mu pomogla ukloniti i preostale daske. Dok su skidali cijeli lažni pod, ugledali su goleme količine blaga koje se prostire cijelom površinom tla. Bilo je tu bakra, srebra, zlata, veliki kamen-žuti topaz i napitak za čitanje misli.

10.15. A legenda kaže…

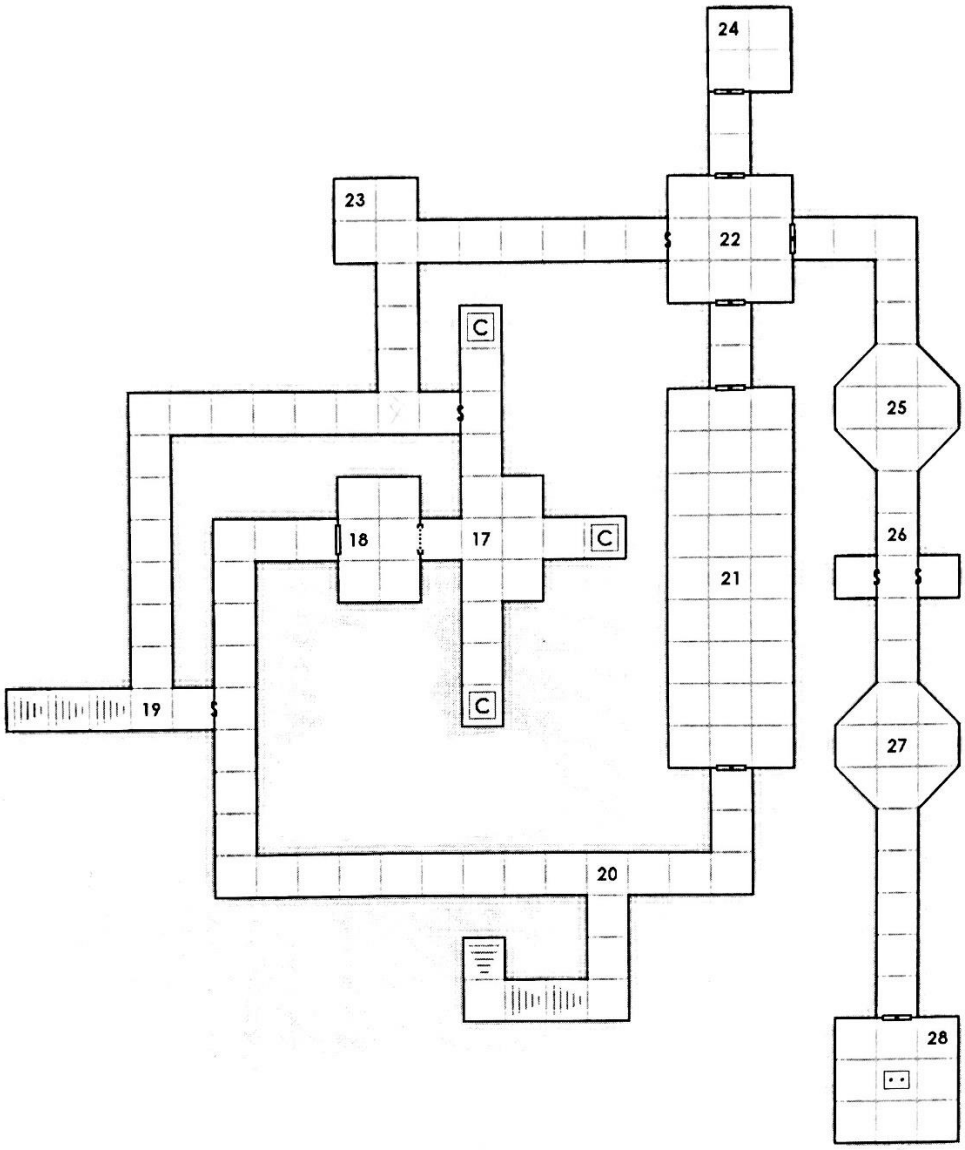
„Alfrmagi, misliš li da je ovo uistinu kraj? – upita Kriga. „Nikad ne reci nikad, možda i jest kraj našim borbama, ali još uvijek nismo našli rješenje kako ćemo izaći iz ovog ukletog Isleforta, jer jedini izlaz koji smo imali sada više ne postoji“ – odgovara Alfrmagi. Na što će Kriga: „Pa, mislim kako je sada pravi trenutak da ti ovo kažem, ali izlaz postoji i jako smo mu blizu. Vidiš, onaj stari seljak, jednooki Bart, kad mi je pričao o Islefortu rekao je kako se iz njega nitko nikad nije vratio.“ Alfrmagi ju prekida: „To je i meni nedavno rekao, ali ne znam kako nas ta činjenica vodi prema izlazu?“ Kriga, pomalo uznemireno jer ju prekida: „Slušaj me, pa ćeš sve shvatiti. Dakle, Bart mi je osim toga ispričao legendu koja kaže kako onaj tko se nađe u Islefortu i uspije zauvijek uništi barbarskog poglavicu te se domogne njegovog mača, pronaći će izlaz. Ne zna se kako taj izlaz izgleda, jer još nitko nikad nije uspio niti preživjeti do sobe u kojoj se poglavica nalazi.“ Alfrmagi će uzbuđeno: „Ti, ti želiš reći…da smo mi…stvarno uspjeli? Uistinu Kriga, jesmo li mi prvi koji će izaći živi? Ali, i dalje mi nije jasno, kakve veze ima mač s izlazom?“ Kriga već ludi jer joj Alfrmagi ponovno nije dopustio završiti: „Ako me i ovoga puta ne prekineš, saznat ćeš. Pogledaj dobro u ovaj mač, vidiš li ovaj zeleni smaragd na dršci? Smaragd zbog kojeg se kad sam ga onomad pokušala dotaknuti sve zatreslo, a naš poglavica je od mumificiranih ostataka ponovno postao cjelina. E vidiš, taj smaragd je cijelim putem bio naša jedina nada za spas, ali dok god poglavica nije zauvijek nestao, smaragd je bio naš najveći neprijatelj. Sve što sada trebamo napraviti je istovremeno ga dotaknuti, držeći naše dlanove jedan uz drugog, bez previše razmišljanja. Ali, prije toga, mislim da zaslužujemo ponijeti sa sobom svo ovo bogatstvo zbog kojeg smo i došli. Doduše, svatko iz svojih razloga.“

Užurbano spremaju blago u naprtnjače, džepove hlača, gdje god stane. Duboko uzdahnu i pogledaju se. „Vrijeme je da se vratimo kući, nije li tako?“ – upita Alfrmagi. Kriga se suptilno nasmiješi i povikne: „Hajde, daj tu ruku!“ Čvrsto se uhvate, dotaknu smaragd i

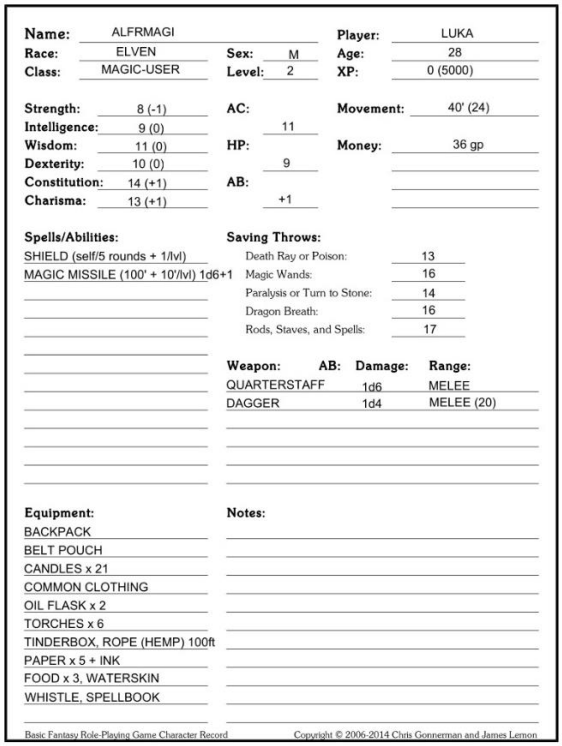
zažmire. Svatko se odjednom stvori u svojoj kući. Kriga odmah potraži svoju kćer Grønnøynu, ne bi li joj ispričala sretne vijesti. Alfrmagi sjedi za stolom i razmišlja hoće li više ikada vidjeti Krigu.



Slika 1. Tlocrt prve razine imaginarnog prostora unutar kojeg je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“.



Slika 2. Tlocrt druge razine imaginarnog prostora unutar kojeg je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“.



Name: ALFRMAGI
Player: LUKA
Race: ELVEN
Sex: M
Age: 28
Class: MAGIC-USER
Level: 2
XP: 0 (5000)

Strength: 8 (-1)
Intelligence: 9 (0)
Wisdom: 11 (0)
Dexterity: 10 (0)
Constitution: 14 (+1)
Charisma: 13 (+1)

AC: 11
HP: 9
AB: +1
Movement: 40' (24)
Money: 36 gp

Spells/Abilities:
SHIELD (self/5 rounds + 1/lvl)
MAGIC MISSILE (100' + 10'/lvl) 1d6+1

Saving Throws:

Death Ray or Poison:	13
Magic Wands:	16
Paralysis or Turn to Stone:	14
Dragon Breath:	16
Rods, Staves, and Spells:	17

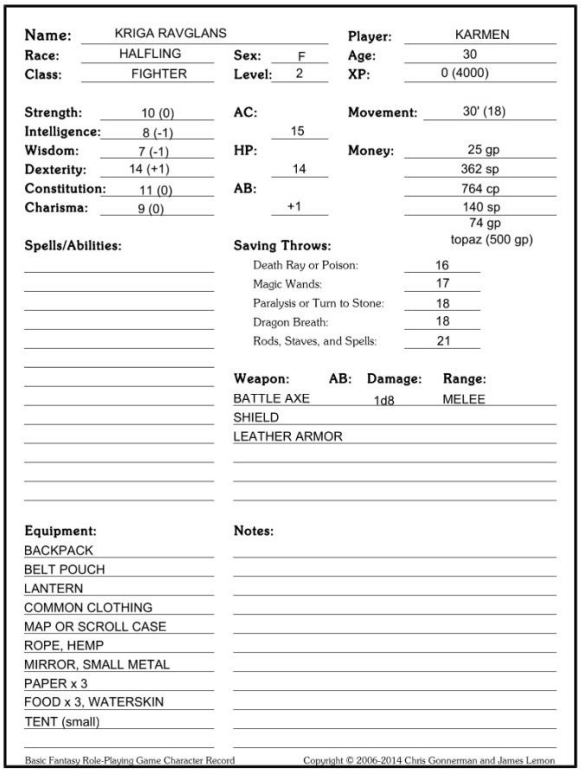
Weapon:	AB:	Damage:	Range:
QUARTERSTAFF		1d6	MELEE
DAGGER		1d4	MELEE (20)

Equipment:
BACKPACK
BELT POUCH
CANDLES x 21
COMMON CLOTHING
OIL FLASK x 2
TORCHES x 6
TINDERBOX, ROPE (HEMP) 100ft
PAPER x 5 + INK
FOOD x 3, WATERSKIN
WHISTLE, SPELLBOOK

Notes:

Basic Fantasy Role-Playing Game Character Record
Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman and James Lemon

Slika 3. Zapisnik karaktera (tzv. character sheet) za Alfrmagija s podacima i statistikama o liku pomoću kojih je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“.



Name: KRIGA RAVGLANS
Player: KARMEN
Race: HALFLING
Sex: F
Age: 30
Class: FIGHTER
Level: 2
XP: 0 (4000)

Strength: 10 (0)
Intelligence: 8 (-1)
Wisdom: 7 (-1)
Dexterity: 14 (+1)
Constitution: 11 (0)
Charisma: 9 (0)

AC: 15
HP: 14
AB: +1
Movement: 30' (18)
Money: 25 gp
362 sp
764 cp
140 sp
74 gp
topaz (500 gp)

Spells/Abilities:

Saving Throws:

Death Ray or Poison:	16
Magic Wands:	17
Paralysis or Turn to Stone:	18
Dragon Breath:	18
Rods, Staves, and Spells:	21

Weapon:	AB:	Damage:	Range:
BATTLE AXE		1d8	MELEE
SHIELD			
LEATHER ARMOR			

Equipment:
BACKPACK
BELT POUCH
LANTERN
COMMON CLOTHING
MAP OR SCROLL CASE
ROPE, HEMP
MIRROR, SMALL METAL
PAPER x 3
FOOD x 3, WATERSKIN
TENT (small)

Notes:

Basic Fantasy Role-Playing Game Character Record
Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman and James Lemon

Slika 4. Zapisnik karaktera (tzv. character sheet) za Krigu Ravglans s podacima i statistikama o liku pomoću kojih je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“.

11. KOSTIMOGRAFSKO RJEŠENJE VLASTITOG PROZNOG TEKSTA „TAJANSTVENI ISLEFORT“

11.1. Analiza likova i moodboard/idejna mapa kostima

Alfrmagi je glavni lik proznog teksta *Tajanstveni Islefort* te se pojavljuje u svim poglavljima. Prema rasi određen je kao mladi, dvadesetosmogodišnji polu-vilenjak, dok je prema klasi korisnik magije. Ima dugu bakrenu, valovitu kosu i bradu, plave oči, blijede je puti te s ponekom pjegicom na licu. Poznaje mnoge čarolije, a mnogi ga poistovjećuju s čarobnjakom. Voli pomagati drugima, skroman je i nije materijalist. Vrlo je sposoban, a među stanovnicima Vorborga je izrazito cijenjen. Na riskantne izazove jedino ga može natjerati nevolja i nemoć drugih. Njegov kostim inspiriran je razdobljem srednjeg vijeka u mješavini s *fantasy* elementima. Prevladavaju sivi, zeleni i smeđi zemljani tonovi boja i prirodni materijali tkanina poput lana, koje označavaju njegovu povezanost s prirodom te jednostavnost i skromnost samog karaktera. Detalji kao što je baršunasti plašt, prstenje s draguljima, drveni štap (tzv. *quarterstaff*), široki pojas s draguljima i ruksak oslikavaju lika koji je povezan s magijom i mudrošću, dok jednostavni krojevi tunike i hlača prikazuju njegovu povezanost s običnim čovjekom.

Slika 5. Mapa ideja za Alfrmagija

Kriga Ravglans drugi je glavni lik proznog teksta „Tajanstveni Islefort“ te se pojavljuje u svim poglavljima. Ona je mlada tridesetogodišnja ratnica prema klasi, dok je prema rasi halfling. Nižeg je rasta, duge kose boje jantara, zeleno-smeđih očiju i blijede puti. Samohrana je majka čiji je partner poginuo u surovoj bitci prije šest godina, a roditelji su joj preminuli dok je još bila dijete. Brižna je majka koji radi sve kako bi prehranila svoju kćer Grønnøynu. Zbog svih životnih okolnosti bila je primorana naučiti se boriti kako bi mogla održati svoju obitelj na životu i pripremiti svoju kćer za život. Iako je skromna te gotovo siromašna, često ju zauzmu pohlepne misli kad razmišlja o materijalnom. Brza je na jeziku i kaže sve što joj je na umu. Ne dopušta nikome da ju nadjača ili joj se suprotstavi te zbog toga djeluje vrlo hladno i nepristupačno. Krigin kostim velikim je dijelom inspiriran nordijskom mitologijom i božicama rata te razdobljem srednjeg vijeka, prvenstveno vikinškim dobom. Boje koje prevladavaju su zemljani tonovi toplih boja poput crvene i narančaste te različite nijanse smeđe, bež i sive, a materijali su prirodni, poput lana, kože i krzna. Ratna oprema poput sjekire, štita i štitnika za ruke daju do znanja kako je riječ o ženi ratnici, a krzneni prsluk i kožne hlače te čizme prikazuju Krigu kao ženu koja sama izrađuje odjeću od životinja koje ulovi. Ratna šminka na licu, tzv. *war paint* dodatno naglašava njezin karakter, a također po uzoru na vikinško doba.

Slika 6. Mapa ideja za Krigu Ravglans

Grønnøyna je sporedni lik u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“ te se spominje u prvom i zadnjem, petnaestom poglavlju, ali nije fizički prisutna. Ona je dvanaestogodišnja kćer Krige Ravglans, prema rasi također halfling. Krase je duga smeđa, valovita kosa, zelene oči i blijeda put. Vrlo je hrabra i samozatajna djevojčica. Mirna je i nježna, uvijek spremna pomoći majci pri obavljanju kućanskih poslova. Voli boraviti u prirodi, sakupljati raznovrsne plodove, a posebnu pažnju pridaje cvijeću. Uvijek je u društvu svojih kućnih ljubimaca te vodi računa da su svi zbrinuti dok je Kriga u lovu. Njezin je kostim inspiriran tradicionalnom ženskom nošnjom tzv. *dirndl*, koja je zastupljena u Bavarskoj, Austriji i Južnom Tirolu te srednjovjekovnim elementima i detaljima iz nordijske mitologije. Prevladavaju nježni, prirodni i svijetli tonovi lanene tkanine za haljinu, koja odražava Grønnøyninu nježnost i skromnost. Oko vrata nosi ključeve što je inspirirano nordijskom mitologijom, tj. ženama, čuvaricama kuće (tzv. *housewives*) koje sa sobom nose ključ. Kako Grønnøyna ostaje sama nakon što Kriga odlazi u Islefort, ključevi predstavljaju nju kao čuvaricu doma. Košara puna cvijeća koju nosi, inspirirana je nordijskom božicom Iðunn, koja je poznata kao božica proljeća i vječne mladosti. Stoga Grønnøynin kostim ujedno odražava grad iz kojeg dolazi, Vorbrog, grad proljeća te njezinu mladost.

Slika 7. Mapa ideja za Grønnøynu

Jednooki Bart je sporedni lik u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“ te se spominje u drugom, trećem, četvrtom, šestom i zadnjem, petnaestom poglavlju, ali nije fizički prisutan. On je debeljuškasti starac, seljak koji slobodno vrijeme voli provoditi u krčmi. Prilikom rada na polju ozlijedio je oko te je zbog toga slijep na isto, a zbog toga je dobio nadimak „jednooki“. Brižan je i dobroćudan, te uvijek spreman pomoći. Pomalo je brzoplet u iznošenju značajnih činjenica nepoznatim ljudima, ali nitko mu ne zamjera jer je to uvijek s ciljem pomaganja i rješavanja problema drugih. Kreće se u širokom krugu ljudi i zna mnoge tajne koje kruže Vorborgom. Njegov je kostim inspiriran srednjovjekovnom odjećom seljaka i radnika na zemlji te zbog toga prevladavaju zemljani zagasiti tonovi prirodnih materijala tkanina, prvenstveno smeđe boje koja odražava njegovo zanimanje. Kostim se sastoji od jednostavne, duže lanene tunike, užih tamnih, smeđih hlača, visokih, glomaznih čizama neophodnima za rad te prsluka od brušene kože s detaljima krzna oko vrata i imaginarnim tradicionalnim ornamentom izvezenim na području kopčanja s prednje strane. Oko ozlijeđenog oka nosi smeđi laneni povez sačinjen od ostataka tkanina, a koji odražava njegov karakteristični nadimak „jednooki“.

Slika 8. Mapa ideja za jednookog Barta

Dvojica stražara sporedni su likovi u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominju se u drugom poglavlju. Oni su snažni, strogi, ozbiljni. Čuvaju izlaz, odnosno ulaz grada Vorborga te ne nasjedaju lako na sumnjive priče i ljude koji onuda prolaze. Naoružani su i spremni obraniti grad u svakom trenutku. Njihov je kostim spoj odijevanja stražara u srednjem vijeku i *fantasy*, imaginarne obrambene opreme. Kostim se sastoji od metalnog oklopa na torzu i ramenima te metalnih štitnika na rukama i nogama. U rukama drže obostrane ratne sjekire, a oko ruku i nogu omotani su lancima kako bi ih odmah imali pri ruci u slučaju neočekivanih prijetnji gradu Vorborgu. Hlače koje nose su crne i široke, a sačinjene su od teške, masivne vunene tkanine koja se nabire oko nogu, a potom je ugurana unutar čizama. Ispod metalnog oklopa nalazi se pamučna bijela podstavljena obrambena jakna, tzv. *gambeson*, koji je dugih rukava.

Slika 9. Mapa ideja za stražare

Goblini su sporedni likovi u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominju se u devetom poglavlju. Ukupno ih je šest, a pojavljuju se kao pleme, u skupini. Oni vole boraviti u mračnom okruženju i zbog toga se nalaze u ruševnoj utvrdi. Naoružani su kopljima s odgovarajućim štitovima koji su karakteristični po obliku polumjeseca. Njihova boja kože je zelenkasto-žuta i prljava, a oči crvene. Kostim je inspiriran *fantasy* žanrom, a čini ga kožna oprema degradiranih boja te prljavog izgleda. Nose metalne kacige obrubljene svijetlo-smeđom kožom, na ramenima nose kožne oklope ukrašene zubima životinja te svijetlo zelene oklope sačinjene od ljusaka poput zmajevih. Tunika i hlače koje nose su pohabane i uništene te nekoliko puta krpane kako bi se mogle dalje koristiti.

Slika 43.

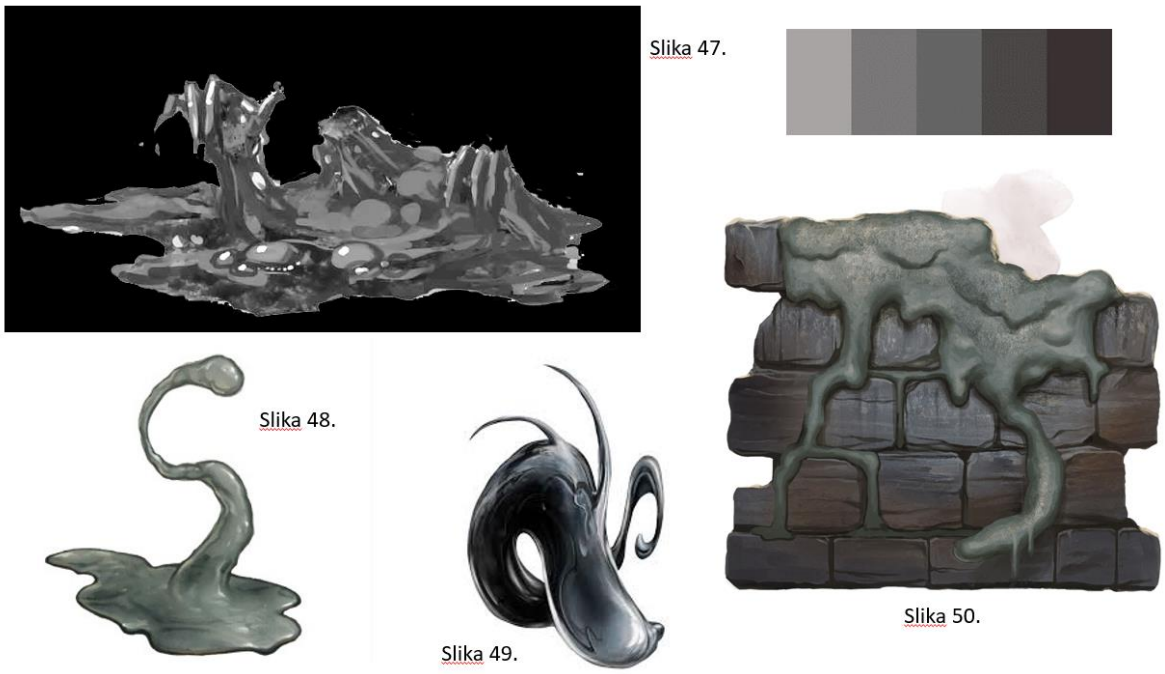
Slika 44.

Slika 45.

Slika 46.

Slika 10. Mapa ideja za gobline

Gray Ooze je sporedni lik u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominje se u desetom poglavlju. On predstavlja sluzavo stvorenje koje nastanjuje ruševnu utvrdu Islefort. Veliko je stvorenje, veće od odraslog čovjeka te ima vrlo dobro razvijenu inteligenciju. Sporo se kreće, ali predstavlja veliku opasnost za Alfrmagija i Krigu. Gray Ooze je imaginarno stvorenje čiji kostim nalikuje velikoj količini guste i sluzave sive mase koja prekriva njegovo cijelo tijelo i slobodno se širi prostorom prateći kretanje Gray Oozea.



Slika 11. Mapa ideja za gray oozea

Hobgoblini su sporedni likovi u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominju se u dvanaestom poglavlju. Ukupno ih je troje. Jedan je izrazito prestrašen, dok se drugo dvoje bez premišljanja spremno boriti s Alfrmagijem i Krigom. Naposljetku svih troje bivaju poraženima od strane Krige i Alfrmagija. Dlakava koža hobgoblina je tamno crvenkasto-smeđe boje, dok su im lica narančasto-crvena. Oči su im jarko crvene, a zubi žuto-bijeli i prljavi. Hobgoblini su naoružani lukom i strijelom. Svoje oružje i opremu održavaju dobro ulaštenom i očuvanom. Njihov je kostim inspiriran *fantasy* žanrom, a njime prevladavaju srebro i zlato, te crna, crvena i smeđa boja. Nose oklope na torzu sačinjene od srebrnih metalnih pločica, koji su u području

prsa i ramena ojačani zlatom, a na nogama nose pravokutne štitnike od zlata. Ispod glavnog oklopa na torzu, nose tzv. *chainmail*, vrstu oklopa koja se sastoji od malih metalnih prstenova međusobno povezanih u mrežasti uzorak. Općenito je *chainmail* bio u uobičajenoj vojnoj upotrebi između 3. stoljeća prije Krista i 16. stoljeća poslije Krista u Europi, a dulje u Aziji i sjevernoj Africi. *Chainmail* hobgoblina se proteže od metalnog oglavlja stožastog oblika, pa sve do iznad koljena, poput tunike. Na rukama hobgoblina nalaze se duge, smeđe kožne rukavice od brušene kože, a oko struka široki korzetoliki kožni pojas jarko crvene boje s užim crnim pojasom preko njega i zlatnom kopčom. Ispod pojasa proteže se tkanina za koju je pričvršćen zlatni, metalni oklop trokutastog oblika s motivom glave čudovišta, a koji služi za zaštitu područja ispod struka.

Slika 51.

Slika 52.

Slika 53.

Slika 12. Mapa ideja za hobgobline

Gnolli su sporedni likovi u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominju se u dvanaestom poglavlju. Ukupno ih je četvero, na čelu s vođom koji poziva ostale članove u pomoć, nakon što ugleda Alfrmagija i Krigu u ruševnoj utvrdi. Gnolli su vrlo grabežljivi, od oružja nose ratnu sjekiru te veliki štit obrubljen zlatom. Vrlo su slični hijenama. Imaju zelenkasto-sivu kožu, koja je tamnija u blizini njuške te crvenkasto-sivu grivu. Oči su im

gotovo crne, a nokti boje jantara. Kostim gnolla inspiriran je *fantasy* žanrom. Oklop u području struka sačinjen je od debele kože svijetlo tamnije bež boje, dok je oklop u području bokova izrađen od metala, poput ramenih, pločastih oklopa te okova na nogama. Na desnoj ruci nose štitnik od tamnije bež kože, dok oko struka nose tamno smeđu vunenu suknju i lanene ostatke nekadašnje tunike preko koje se nalazi ukrasni smeđi kožni remen s dekorativnom zlatnom kopčom.

Slika 54.

Slika 55.

Slika 56.

Slika 13. Mapa ideja za gnolle

Guli su sporedni likovi u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominju se u dvanaestom i trinaestom poglavlju. Ukupno ih je dvoje te oba bivaju poraženima od strane Alfrmagija i Krige. Oni su nekada bili ljudska bića, a sada se hrane ljudima i leševima. Napadaju bez ikakvog straha, sa svojim prljavim noktima i očnjacima. Oni su „nemrtva“ čudovišta čija je koža istrunula te je sada tirkizno-zelene nijanse dok njihov kostim predstavljaju ostaci tkanina nekadašnje odjeće, koja je sada tamno-crvena, natopljena krvlju, što svježom, što starom i osušenom.

Slika 57.

Slika 58.

Slika 59.

Slika 14. Mapa ideja za gule

Barbarski poglavica sporedni je lik u proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“, a spominje se u četrnaestom poglavlju. On je mumificiran te se njegovi ostaci nalaze u kamenom sarkofagu unutar ruševne utvrde Islefort. Sačinjen je od debelih kostiju, ostataka oklopa, a u ruci drži veliki mač koji sjaji kao netaknut, potpuno očuvan. Na dršci mača, na samom sjecištu, nalazi se ovalni smaragd koji blista. Krigina pohlepa za smaragdom oživljava barbarskog poglavicu, njegove se kosti počinju spajati, a on izlazi iz sarkofaga. Uz mnogobrojne prepreke i dugu borbu Kriga i Alfrmagi ga uspijevaju poraziti. Iako je sporedan lik, njegova je uloga ključna za izlaz iz ruševne utvrde Islefort te je on glavni razlog zbog kojeg utvrdom vladaju misteriji. Kostimom poglavice prevladavaju crvena, zlatna i tamno-siva boja. Kostim je inspiriran *fantasy* žanrom, a čine ga već spomenuti ostaci nekadašnjeg metalnog oklopa koji je izgubio sjaj i potamnio, a nalazi se u području torza i na ramenima. Na rukama i nogama nalaze se dobro očuvani štitnici, koji su također ostarjeli i samim time izgubili metalni sjaj. U području struka visi pohabana jarko crvena draperija koja prikazuje kako je zasigurno riječ o cijenjenom poglavici i vojniku.

Slika 15. Mapa ideja za barbarskog poglavicu

U trećem poglavlju proznog teksta „Tajanstveni Islefort“ pojavljuju se ljudi i ostala stvorenja kao gosti u krčmi, koja predstavljaju likove statiste. Većina je fizički i karakterno slična jednookom Bartu, a posebno se ističe jedan od gostiju u pozadini, koji se obraća Alfrmagiju i Krigi, te im nudi piće. Boje kostima koje prevladavaju ovom skupinom likova su degradirani sivi, smeđi i plavi tonovi te odjeća karakteristična za seljake i običan puk iz ranog srednjeg vijeka, u kombinaciji s *fantasy* elementima koji se pojavljuju na odjeći imaginarnih bića poput vilenjaka, polu-vilenjaka, halflinga i patuljaka.

Slika 16. Mapa ideja za ljude u krčmi

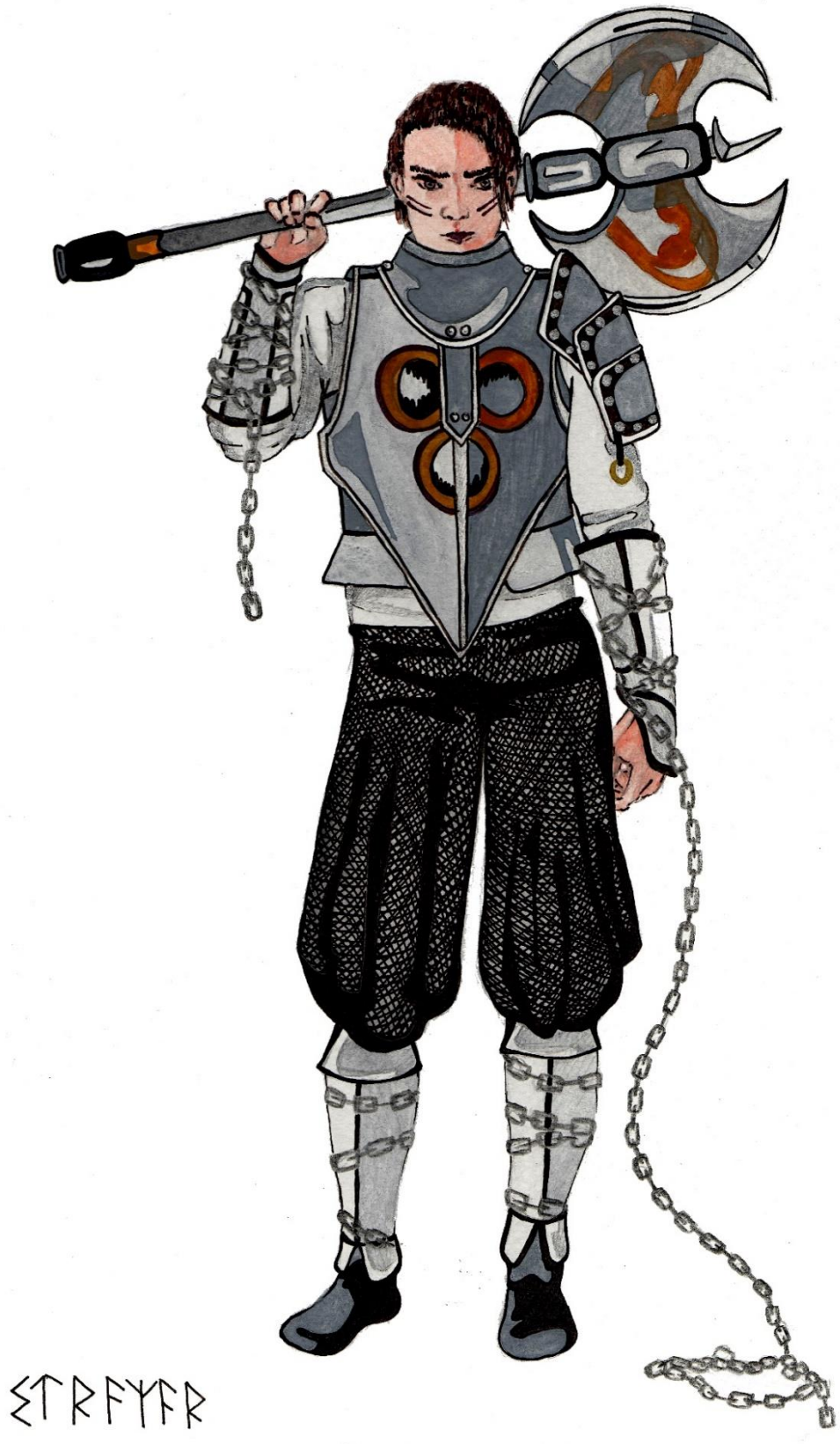
11.2. Izrada skica kostima

Slika 17. Skica kostima za Alfrmagija

Slika 18. Skica kostima za Krigu Ravglans

Slika 19. Skica kostima za Grønnøynu

Slika 20. Skica kostima za jednookog Barta



Slika 21. Skica kostima za stražare

Slika 22. Skica kostima za gobline

Slika 23. Skica kostima za gray oozea

Slika 24. Skica kostima za hobgobline

Slika 25. Skica kostima za gnolle

Slika 26. Skica kostima za gule

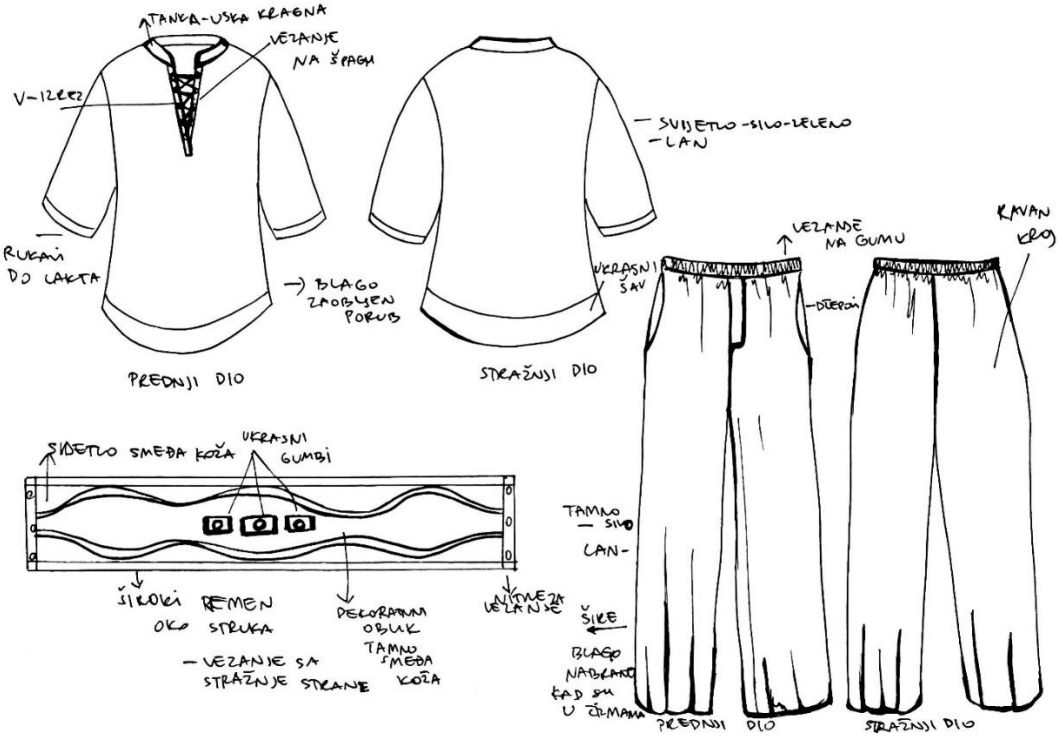
Slika 27. Skica kostima za barbarskog poglavicu

12. IZRADA KOSTIMA

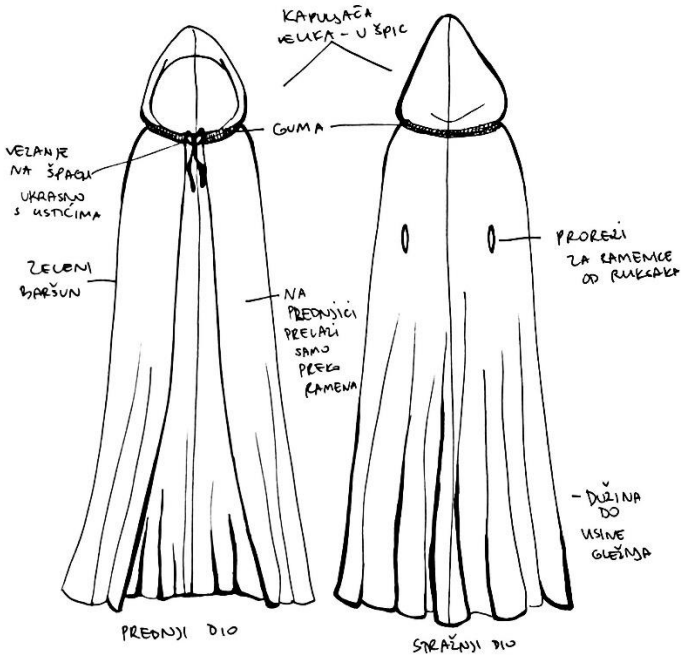
12.1. Opis izrade kostima

Za dvoje glavnih likova, Alfrmagija i Krigu Ravglans te jedno sporedno lice, Grønnøynu, izrađeni su kostimi prema prethodno osmišljenim kostimografskim skicama koje se temelje na vlastitom proznom tekstu „Tajanstveni Islefort“. Kako je riječ o vrlo zahtjevnom i detaljnom procesu, priprema za realizaciju kostima započela je oko dva mjeseca prije same izrade kostima, dok je sama izrada kostima trajala otprilike mjesec dana. Prvenstveno zbog toga što riječ o kostimima *fantasy* žanra s povijesnim elementima ranog srednjeg vijeka, vikinškog doba, određenih tradicionalnih elemenata s područja Europe i nordijske mitologije, bilo je važno prikupiti vjerodostojne materijale za izradu kostima i rekvizite, koji će uistinu odražavati željenu tematiku i atmosferu. Određeni dijelovi kostima poput obuće, ruksaka i nakita pomno su odabrani u različitim trgovinama rabljene odjeće i obuće, buvljacima i sajmovima. Neki od dijelova kostima i rekvizite su kupljeni, a zatim dorađeni različitim tehnikama poput bojadisanja, patiniranja i oslikavanja. No, najveći dio odjevnih komada za kostime, dodaci i rekvizita su izrađeni u cijelosti te su za njih prikupljeni različiti materijali poput kože, lana, viskoze s efektom brušene kože, baršuna, drva, špage, metala, itd.

12.1.1. Alfrmagi



Slika 28. Tehnički crtež za kostim Alfrmagija



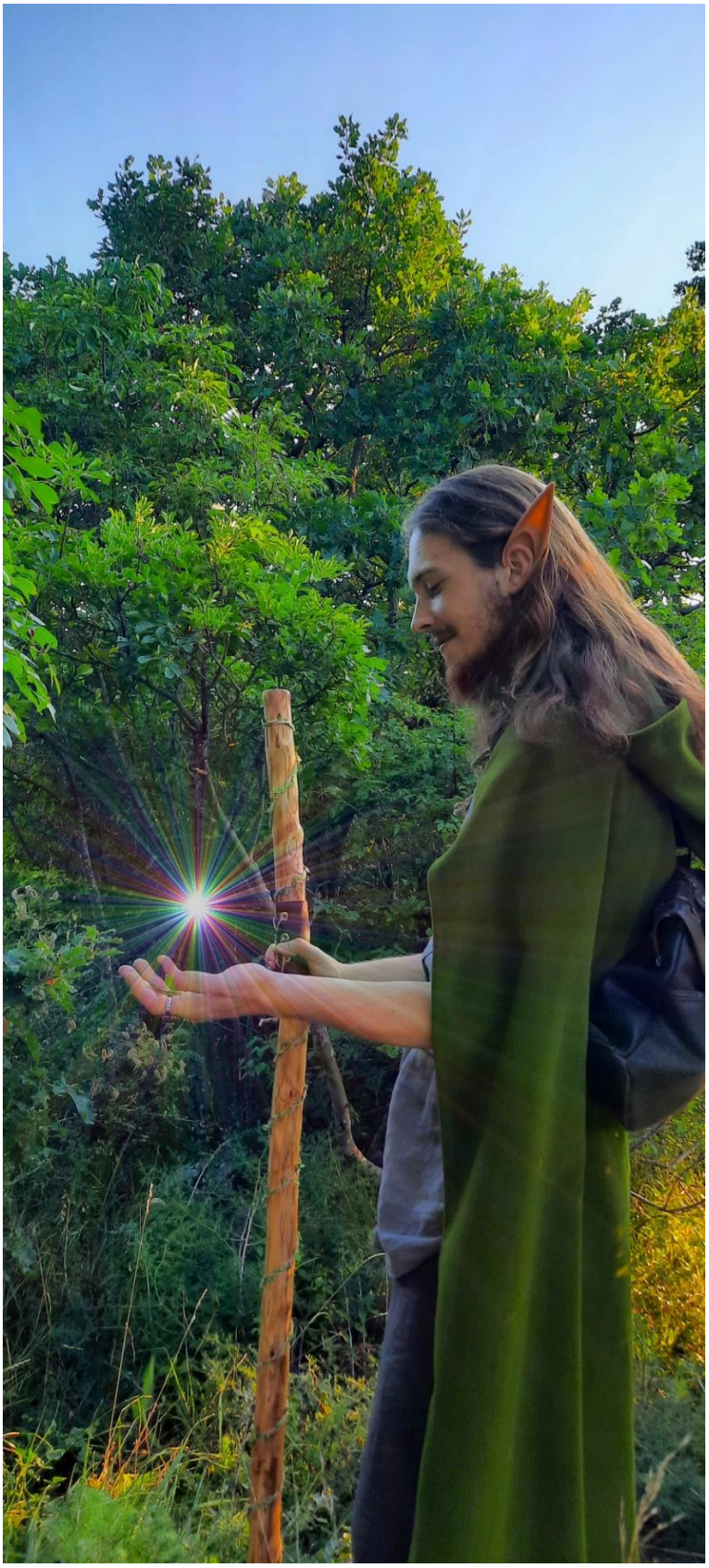
Slika 29. Tehnički crtež za kostim Alfrmagija

Kostim Alfrmagija sastoji se od tunike, hlača, plašta s kapuljačom, širokog pojasa oko struka, visokih čizama, ruksaka, drvenog štapa, tzv. quarterstaffa, visokih čizama, vilenjačkih ušiju te prstenja.

Tunika je izrađena od bijele lanene tkanine koja je prije same izrade obojadisana u perilici rublja u sivu nijansu sa zelenkastim podtonom. Izrađena je prema modeliranom kroju temeljnog kroja muške košulje. Od temeljnog kroja je produžena do razine koja prekriva bokove, a porub završava u blagom, polukružnom obliku. Rukavi su skraćeni od temeljnog kroja te njihova dužina seže do malo ispod laktova. Zatim je na tuniku prišiven uski stajaći ovratnik. Na V-izrezu zatim su postavljene srebrne nitne kroz koje je provučen kudeljin konop kako bi se tunika mogla vezati u području vrata. Hlače su kao i tunika izrađene od bijele lanene tkanine koja je prethodno obojadisana u perilici rublja u tamniju sivu nijansu sa zelenim podtonom. Izrađene su prema temeljnom kroju muških hlača s naborima, a u području struka vežu se kudeljinim konopom. Plašt s kapuljačom izrađen je od dekorativnog baršuna, specifične zelene boje. Izrađena baza iskrojena je od pravokutne tkanine te njena dužina dopire do visine gležnja. U gornjem dijelu postavljena je guma kako bi se plašt nabrao i dobio željeni oblik. Kapuljača je također izrađena od pravokutne tkanine, a potom je prišivena za bazu plašta. Na gornje rubove plašta, u području vrata, potom je prišiven kudeljin konop s dekorativnim motivima lišća, a pomoću koje se plašt veže na prednjem dijelu. Na leđima su izrezani prorezi kako bi se mogle provući naramenice ruksaka, jer je to jedini način na koji ruksak može stajati na ovakvoj vrsti plašta bez rukava. Široki pojas koji se veže oko struka sačinjen je od umjetne kože, za bazu je korištena svijetlo-smeđa koža pravokutnog oblika, dok je fluidni, dekorativni motiv sačinjen od tamno-smeđe kože i prišiven za pravokutnu bazu. Zatim su na prednjem dijelu, u samom središtu prišivena tri dekorativna gumba sa zelenim kamenjem. Na stražnjoj su strani postavljene srebrne nitne i provučen je kudeljin konop kako bi se pojas mogao vezati. Drveni štap (tzv. *quarterstaff*) izrađen je od drva jasena. Prvo je odstranjena površinska kora štapa, a nakon toga je uslijedilo zaglađivanje površine brusnim papirom. Zatim je štap premazan prozirnom zaštitom za drvo, a naposljetku je dekoriran spiralnim omatanjem kudeljinog konopa s motivima lišća te je na mjesto rukohvata postavljena smeđa tkanina od umjetne kože s nitnama kroz koje je provučen kudeljin konop za vezanje. Prstenje je izrađeno od dekorativnih gumba koje je s vrućim ljepilom pričvršćeno za metalne obruče prstenja. Crne kožne čizme su privatno vlasništvo, a smeđi kožni ruksak s metalnom kopčom i vilenjačke uši su kupljeni.

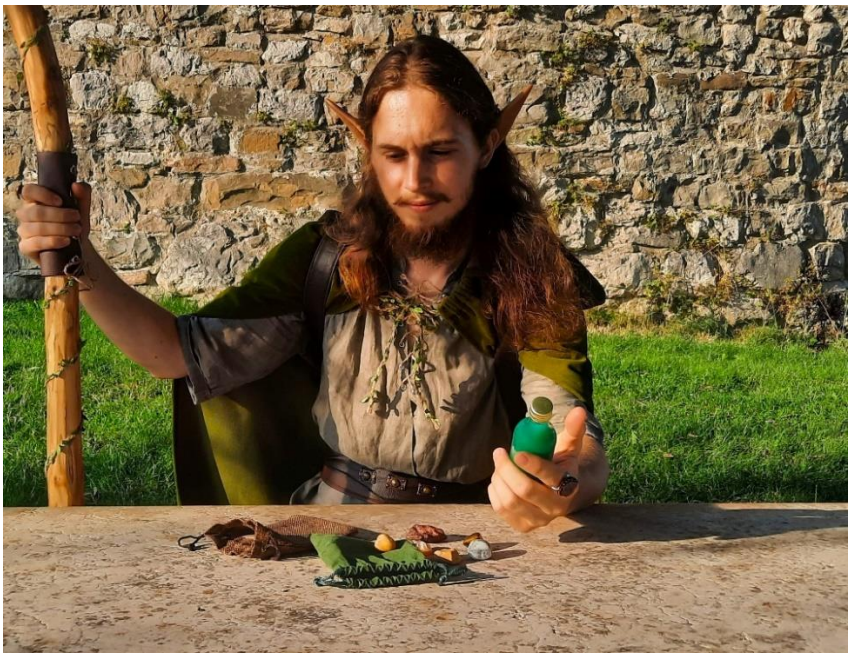
Slika 30. Izrađeni kostim za Alfrmagija s prednje strane

Slika 31. Izrađeni kostim za Alfrmagija s bočne strane



Slika 32. Fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu

Slika 33. Izrađeni kostim za Alfrmagija s prednje i stražnje strane gdje se prikazuje forma kapuljače



Slika 34. Fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu

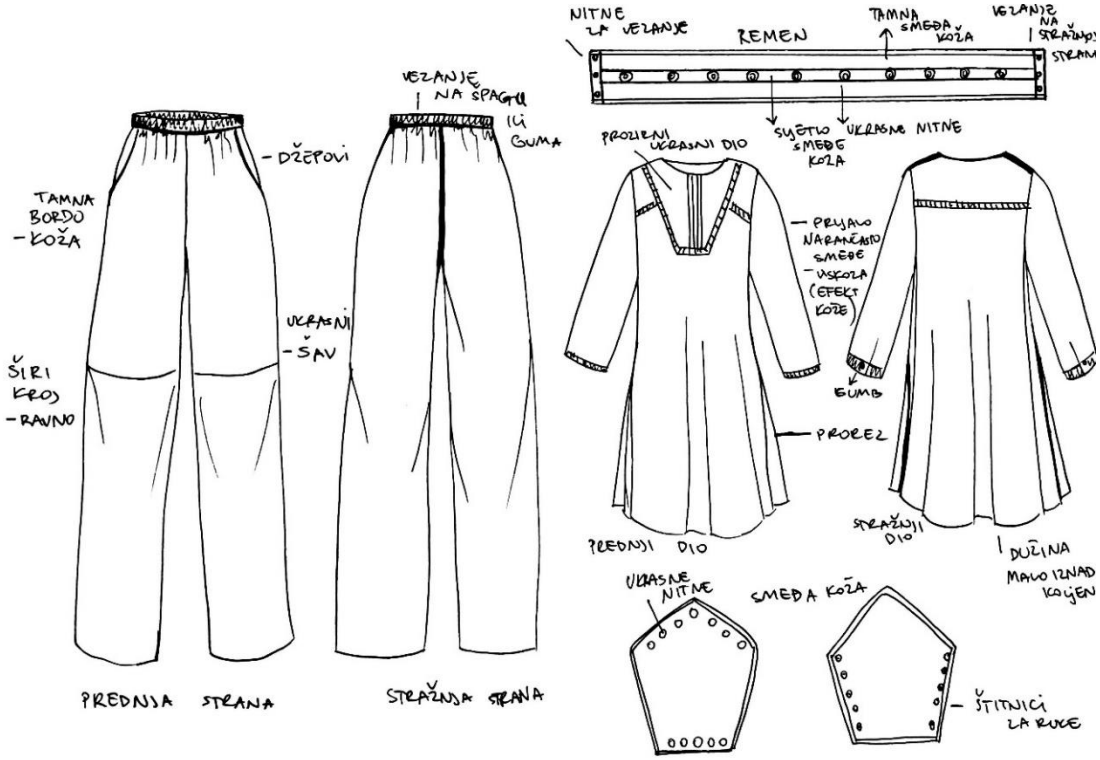
Slika 35. Portret Alfrmagija (lijevo) i fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu (desno)

Slika 36. Prstenje za Alfrmagija izrađeno od ukrasnih gumbi

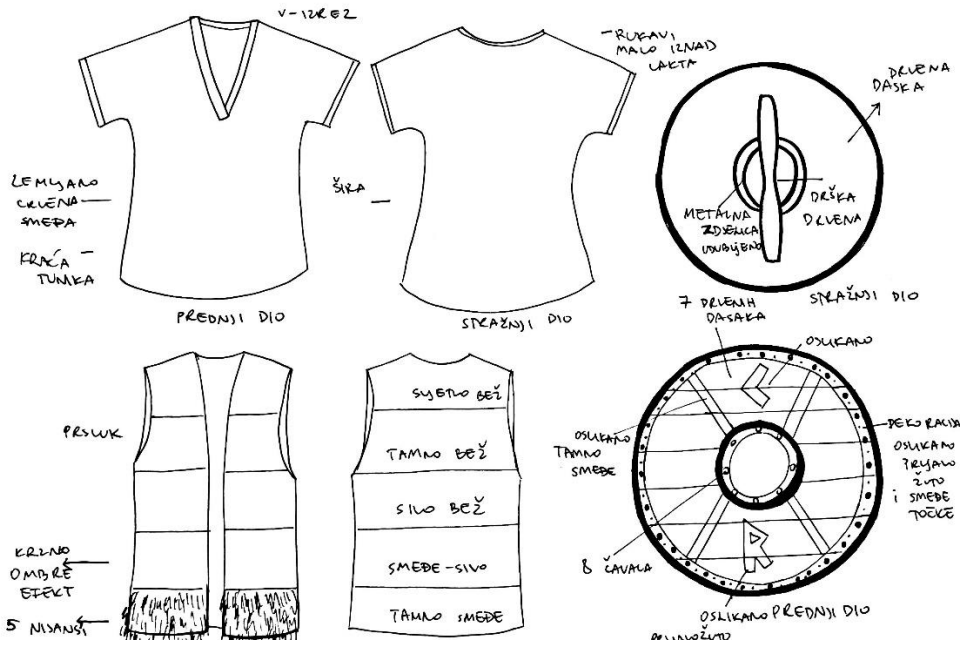
Slika 37. Alfrmagijev drveni štap, tzv. quarterstaff izrađen od drva jasena te dekoriran ukrasnim kudeljinim konopom s motivima lišća i smeđim kožnim dijelom na vezanje na mjestu rukohvata.

Slika 38. Alfrmagijev široki pojas, izrađen od svijetlo smeđe i tamno smeđe umjetne kože s dekoracijom od triju ukrasnih gumbi s prednje strane i korzetolikim vezanjem sa stražnje strane.

12.1.2. Kriga Ravglans



Slika 39. Tehnički crtež za kostim Krige Ravglans



Slika 40. Tehnički crtež za kostim Krige Ravglans

Kostim Krige Ravglans sastoji se od jedne kraće i jedne duže tunike, hlača, prsluka, širokog pojasa oko struka, štitnika za ruke, visokih čizama, ruksaka, sjekire, štita, dvije ogrlice i ukosnica za pletenice.

Kraća tunika izrađena je od teksturirane viskozne tkanine zemljano crvene boje, od dva komada tkanine, bez zasebnog krojenja rukava, s V-izrezom. Baza tunike izrađena je prema modeliranom temeljnom kroju ženske bluze bez ušitaka, s dodanim prostorom za komociju kako bi se slobodno nabrala i padala. Rukavi sežu do dužine malo iznad lakta, dok je dužina tunike identična onom temeljnog kroja bluze. Duža tunika izrađena je od viskozne tkanine s efektom brušene kože, narančaste zemljane boje. Kao i kraća tunika izrađena je prema modeliranom temeljnom kroju ženske bluze bez ušitaka. Na gornjem dijelu nalazi se dekorativni dio od prozirne viskoze gotovo identične nijanse boje. Dužina tunike seže do polovine natkoljenica, dok su rukavi dugi kao na temeljnom kroju bluze te sadrže orukvicu s kopčanjem na gumbe. S lijeve i desne strane nalaze se prorezi koji započinju na dužini malo ispod bokova pa sve do dužine kroja tunike. Hlače su izrađene od umjetne kože tamnije bordo nijanse, prema temeljnom kroju ženskih hlača s naborima s dodanim dekorativnim šavom na području iznad koljena. U području struka nalazi se guma za lakše odijevanje, a hlače se vežu vezicom bordo boje. Široki pojas od umjetne kože s vezanjem na stražnjoj strani izrađen je od dvaju pravokutnih komada tkanina. Široka baza pojasa je sačinjena od tamno-smeđe umjetne kože, a uska dekorativna tkanina na sredini baze od svijetlo-smeđe kože. Na toj su dekorativnoj traci prethodno postavljene srebrne nitne kao dekoracija, doku su na stražnjoj strani postavljene kako bi se mogao provući konop za vezanje, bojom identičan dužoj tunici. Štitnici za ruke izrađeni su od tamno-smeđe čvrste kože te dekorirani srebrnim zakovicama, a na stražnjoj strani se vežu pomoću konopa koji je provučen kroz postavljene nitne. Štit je izrađen od drvene ploče koja je izrezana ubodnom pilom u željeni okrugli oblik. Na nju je potom ljepilom za drvo pričvršćeno sedam prethodno obrađenih drvenih dasaka. Ubodnom pilom zatim je izrezan manji krug u središtu u koji je postavljena metalna zdjelica, učvršćena za drvenu podlogu pomoću osam vijaka. Od deblje drvene daske ubodnom pilom zatim je dobiven željeni oblik za dršku štita sa stražnje strane. Drška je potom zaglađena i obrađena brusnim papirom te ljepilom za drvo učvršćena za drvenu podlogu. Štit je naknadno dekoriran i oslikan bojama za drvo. Obrub je obojan u degradiranu boju senfa s naizmjeničnim manjim i većim smeđim točkama. Istom je smeđom bojom povučeno četiri dijagonalne linije poput slova „X“ koje štit dijele na četiri polja. U gornjem i donjem polju degradiranom bojom senfa su napisana runska

slova „ᚲ“ i „ᚱ“ koja označavaju slovo „K“, kao Kriga i slovo „R“ kao Ravglans te označavaju pripadnost štita Krigi Ravglans. Krzneni prsluk je kupljen, te je naknadno obojadisan bojama za tkaninu kako bi se postigao željeni ombre efekt prelijevanja boja, od bež do tamnih smeđe-sivih tonova. Ratna sjekira je privatno vlasništvo, a naknadno je patinirana bojama za plastiku kako bi dobila dojam istrošenosti i korištenja. Maslinasto, sivkasto-zeleni vojni ruksak i kožne smeđe-bordo čizme su kupljeni, a metalna ogrlica po uzoru na tzv. *chainmail*, ogrlica sa životinjskim zubom i metalne ukosnice za pletenice s motivima slova runske abecede su privatno vlasništvo.

Slika 41. Izrađeni kostim za Krigu Ravglans s prednje strane

Slika 42. Izrađeni kostim za Krigu Ravglans s bočne i stražnje strane

Slika 43. Oprema uz kostim za Krigu Ravglans, koja se sastoji od ruksaka, štita i ratne sjekire. Štit je izrađen od sedam drvenih dasaka, drvene drške i drvene ploče te metalne zdjelice, a zatim je oslikan i ukrašen bojama za drvo. Sjekira je izrađena od plastike, a naknadno je patinirana i obrađena kako bi se postigao izgled starosti i upotrebe.

Slika 44. Fotografija Krige Ravglans korištena za realizaciju izvedbe u video formatu

Slika 45. Fotografija Krige Ravglans korištena za realizaciju izvedbe u video formatu

Slika 46. Detalji kostima i opreme Krige Ravglans

Slika 47. Široki pojas za Krigu Ravglans izrađen od tamno smeđe i svijetlo smeđe umjetne kože te dekoriran srebrnim nitnama s prednje strane, dok se korzetoliko vezanje nalazi na stražnjoj strani.

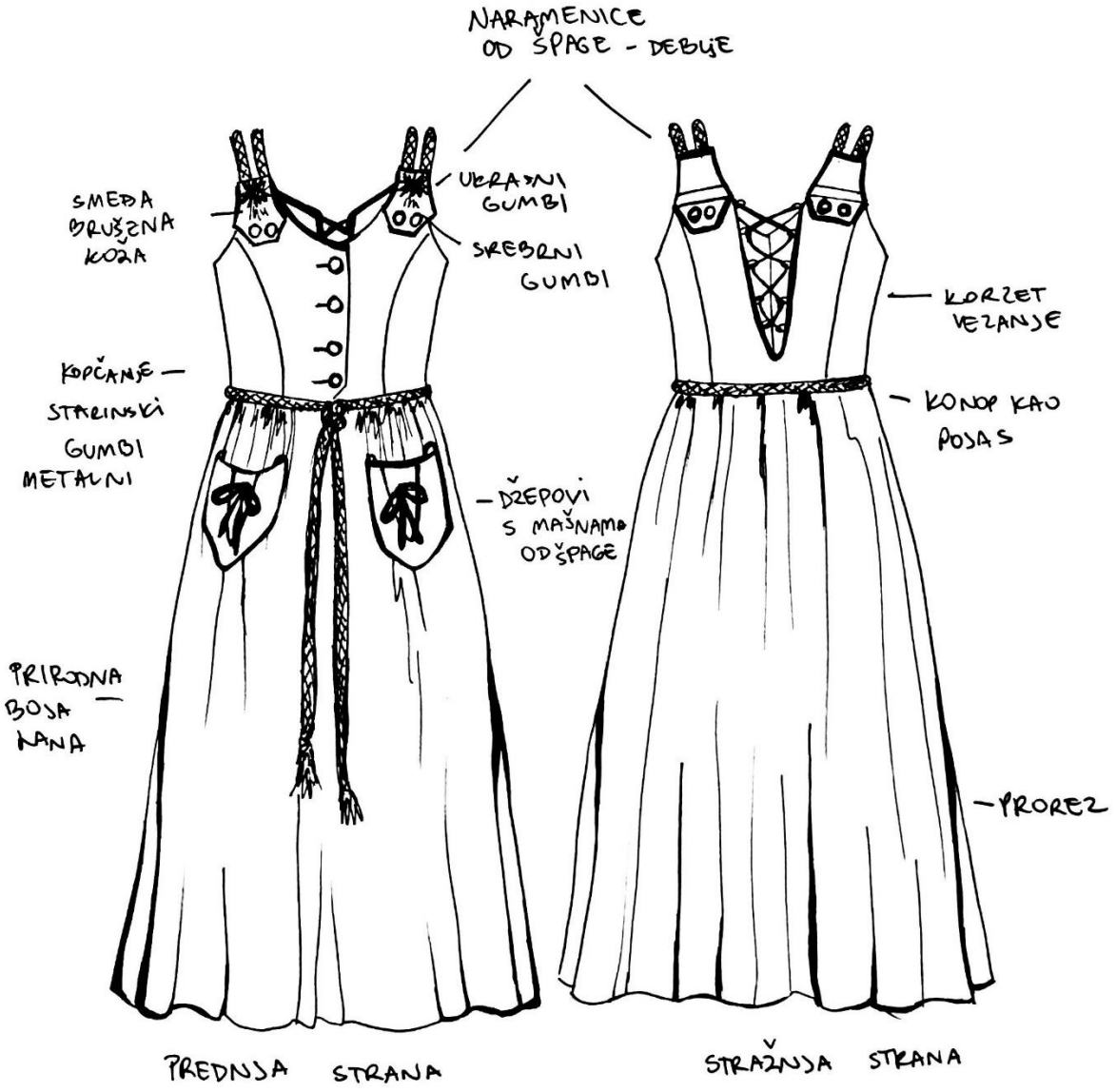
Slika 48. Štitnici za Krigu Ravglans izrađeni od tamno smeđe umjetne kože s korzetolikim vezanjem na stražnjoj strani i ukrasnim okruglim zakovicama uz rub gornje i donje strane.

Slika 49. Dekorativne metalne ukosnice valjkastog oblika za pletenice s motivima slova runske abecede.

Slika 50. Metalna ogrlica za Krigu Ravglans sačinjena od lanaca, a koja podsjeća na chainmail.

Slika 51. Ogrlica Krige Ravglans izrađena od životinjskog zuba.

12.1.3. Grønnøyna



Slika 52. Tehnički crtež za kostim Grønnøyne

Kostim Grønnøyne sastoji se od duge haljine s naramenicama, cipela, oglavlja, dvije ogrlice, dvije narukvice, košare s cvijećem i naušnica.

Haljina Grønnøyne izrađena je od lanene tkanine prirodne boje, bez dodatnog obrađivanja. Izrađena je od gornjeg i donjeg dijela, koji su naknadno spojeni. Gornji dio nastao je modeliranjem temeljnog kroja ženske bluze s prsnim ušitkom, pritom je prsni ušitak premješten ispod ruku, dok je ušitak na stražnjem dijelu premješten prema bočnom šavu i produžen od struka do duljine leđa. Temeljni kroj modela ženske bluze zatim je rezan u području struka te je oblikovan željeni vratni izrez prema skici. Naramenice kao takve su uklonjene i naknadno su prišivena po dva debela konopa sa svake strane na dekorativne elemente od smeđe brušene kože koji čine nove naramenice, a koje su mobilne i kopčaju se starinskim metalnim gumbima s motivima cvijeća. Korzetoliko vezanje s konopom nalazi se sa stražnje strane, ušice za provlačenje konopa sačinjene su također od lanene tkanine kao i haljina, kako bi bile što manje upečatljive. Na prednjem dijelu haljina se kopča s četiri velika metalna gumba. Donji dio haljine izrađen je modeliranjem temeljnog kroja suknje u model blago proširene suknje i nabiranjem u području struka. Na suknji su potom izrađeni prorezi na bočnim dijelovima koji dopiru malo do iznad koljena. Naposljetku su prišivena dva džepa s lijeve i desne strane na donji dio haljine, od iste tkanine, a prema obliku sa skice, te su na njih prišivene dekorativne mašne od konopa. U području struka osmišljeno je vezanje pomoću dugog debelog konopa kako bi se postigao željeni efekt sa skice. Ukrasna traka za kosu za Grønnøynu izrađena je od konopa i cvjetnih motiva od plastike koji su zalijepljeni vrućim ljepilom na konop, zlatnom metalnom perlicom se regulira veličina, dok su dvije zlatne perlice postavljene na krajeve konopa kao dekoracija. Dvije narukvice za Grønnøynu izrađene su od tamno-smeđe i svijetlo-smeđe kože, a potonja je dodatno ukrašena srebrnom okruglom metalnom kopčom. Jedna ogrlica izrađena je od kudeljinog konopa na koji su postavljena dva stara, istrošena ključa, a druga je ogrlica izrađena od tanke crne špage i srebrnog metalnog medaljona s cvjetnim motivom koji odgovara gumbima s haljine. Smeđe kožne cipele s remenčićem za kopčanje su kupljene, košara je privatno vlasništvo, a naušnice od kokosovih ljusaka i žice su ručni rad te ujedno privatno vlasništvo.

Slika 53. Izrađen kostim za Grønnøynu s prednje strane

Slika 54. Izrađen kostim za Grønnøynu sa stražnje i bočne strane

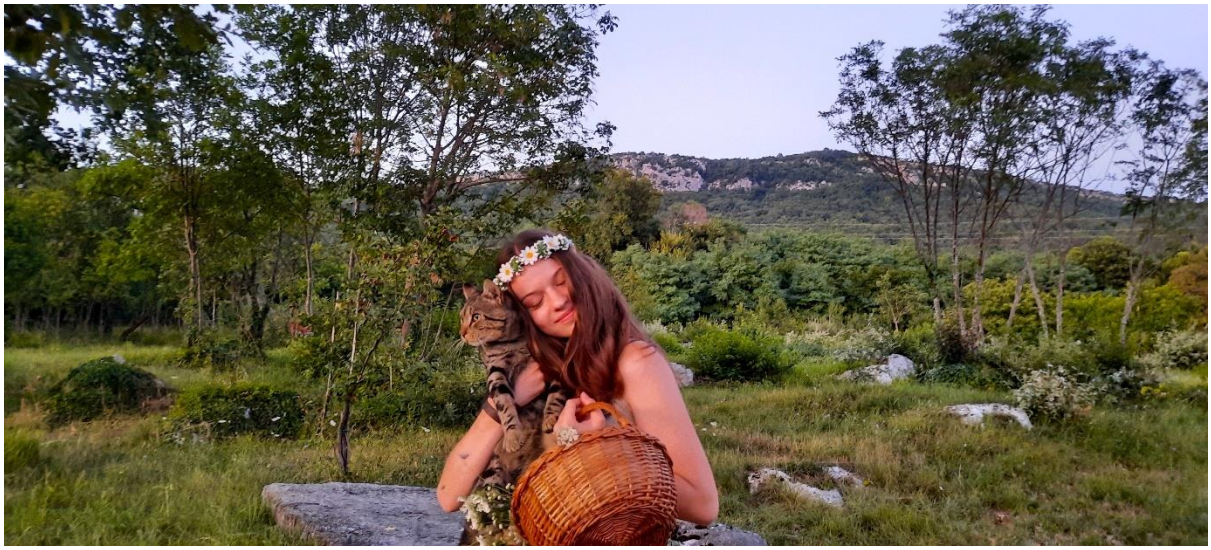
Slika 55. Fotografija Grønnøyne sa snimanja izvedbe za izradu videa

Slika 56. Fotografija Grønnøyne sa snimanja izvedbe za izradu videa

Slika 57. Detalj kostima i nakita Grønnøyne

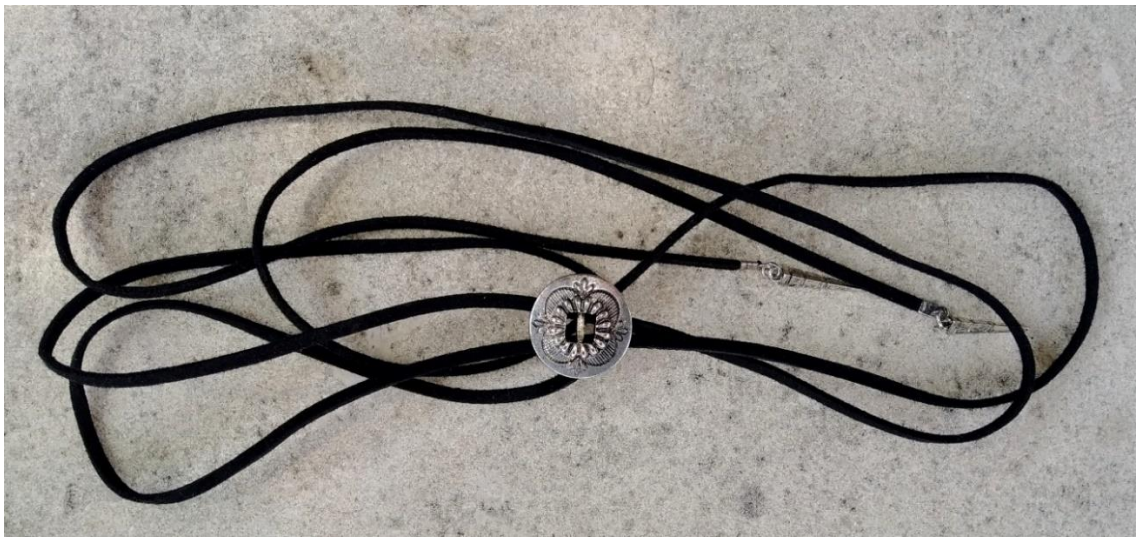
Slika 58. Detalj kostima i nakita Grønnøyne

Slika 59. Fotografija Grønnøyne i njezinog psa sa snimanja izvedbe za izradu videa



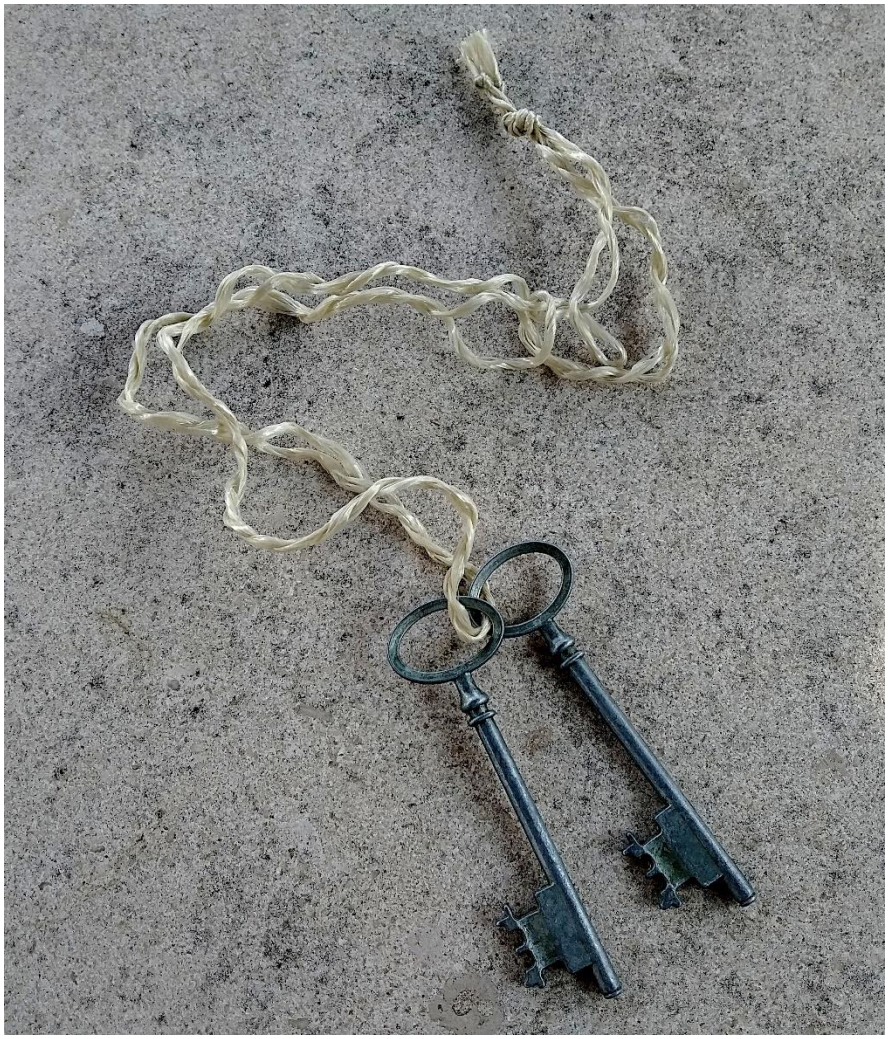
Slika 60. Fotografija Grønnøyne i njezinog mačka sa snimanja izvedbe za izradu videa

Slika 61. Traka za kosu za Grønnøynu izrađena od konopa i cvjetnih motiva od plastike te dekorirana zlatnim metalnim perlicama.



Slika 62. Ogrlica za Grønnøynu izrađena od tanke crne špage i srebrnog metalnog medaljona s cvjetnim motivom.

Slika 63. Narukvice za Grønnøynu izrađene od tamno smeđe i svijetlo smeđe umjetne kože koja je ukrašena srebrnom metalnom kopčom.



Slika 64. Ogrlica za Grønnøynu izrađena od kudeljinog konopa i dva stara ključa.

Slika 65. Naušnice za Grønnøynu izrađene od kokosove ljuske i žice.

13. OPIS IZVEDBE PROZNOG TEKSTA „TAJANSTVENI ISLEFORT“ U VIDEO FORMATU

Nakon što su prema kostimografskim skicama izrađeni kostimi za dvoje glavnih likova i jedno sporedno lice, na red je došlo detaljno isplanirati proces stvaranja izvedbe prema vlastitom proznom tekstu. Osmišljeno je kako će izvedba biti prezentirana u video formatu koji je inspiriran te se može usporediti s fotografskim kolažnim filmom, odnosno filmom koji je sačinjen isključivo ili pretežno od fotografija. Za početak je bilo važno pronaći lokacije gdje će se odvijati snimanje, a potom sakupiti svu potrebnu opremu i rekvizitu koja bi na tim lokacijama mogla nedostajati ili, s druge strane, upotpuniti radnju temeljenu na proznom tekstu. Zatim je određena dispozicija, odnosno dnevni plan snimanja za scene koje će se snimati po danu, predvečer ili navečer, u potpunom mraku, a potom su scene raspodijeljene prema odabranim lokacijama na kojima će se odvijati, s obzirom na određeno doba dana. Određeno je kako će se snimanje odvijati tri dana, svaki dan po šest sati, što ukupno iznosi osamnaest sati snimanja. Utvrđeno je kako će snimanje svakoga dana započeti po danu, a završiti navečer, kako bi na svakoj od lokacija bilo obuhvaćeno potrebno doba dana. Nakon toga uslijedila je kostimska dispozicija za svaki lik, koja uključuje frizuru i šminku, a određena je prema složenosti kostima. Svakoga dana, za lik Krige Ravglans kostimske pripreme su trajale tri sata, za lik Grønnøyne jedan sat, a za lik Alfrmagija trideset minuta. Kako su spomenutih troje likova, odnosno osobe koje ih utjelovljuju amateri te ujedno i jedini koji su izravno sudjelovali u realizaciji ove izvedbe, bilo je potrebno odrediti tko će se posvetiti kojemu dijelu realizacije, kako bi se proces snimanja odvijao bez poteškoća. Lana Nemarnik koja utjelovljuje sporedno lice, Grønnøynu, bila je zadužena za snimanje, odnosno fotografiju, a bez koje ovaj projekt ne bi mogao zaživjeti. Pri tom je bila od velike pomoći pri izradi frizura, šminke i cjelokupne pripreme rekvizite te općenito pripreme produkcijske prirode. Luka Nemarnik koji utjelovljuje Alfrmagija bio je zadužen za prijevoz do svih potrebnih lokacija, dok se Karmen Polović, ujedno autorica proznog teksta, koja utjelovljuje Krigu Ravglans, bavila prvenstveno kostimom, frizurom i šminkom, pripremom rekvizite i scenografije te praćenjem cjelokupnog kontinuiteta prilikom snimanja. Sve lokacije koje su pomogle pri realizaciji izvedbe nalaze se u Istarskoj županiji, a to su redom; obiteljska kuća Nemarnik i eksterijer koji uključuje te livade i šuma u neposrednoj blizini, zatim grad Buzet i „Staza sedam slapova“ u kanjonu rijeke Mirne,

naselje Grožnjan, naselje Hum, naselje Roč te „Staza putem mlina“ koja se proteže od mjesta Sutivanac preko doline rijeke Raše.

Nakon što je snimanje završeno, odabrano je ukupno 136 fotografija koje će sačinjavati video, a potom su digitalno obrađene u *GNU Image Manipulation Programu* (GIMP), aplikaciji otvorenog koda za stvaranje i obradu rasterske grafike. Fotografije koje tvore video spoj su fotografija; krajolika, odgovarajućih interijera, ilustracija te autorskih fotografija i crteža nastalih isključivo u svrhu ovog rada. Fotografije su zatim prema redoslijedu koji prati radnju tekstualnog predloška montirane u video format, u profesionalnom video i fotografskom uređivaču *InShot*. Potom je sinkroniziran zvuk s fotografijama, gdje autorica u pozadini svake slike prati radnju proznog teksta. Naposljetku, u video je dodana i glazbena podloga te zvučni efekti, kako bi se ostvario potpuni doživljaj i atmosfera radnje.

14. ZAKLJUČAK

Ovaj diplomski rad istražio je igre uloga (eng. *Role-Playing Games*) kroz nastanak i povijesni razvoj od ratnih društvenih igara kao što su igre *Kriegsspiel*, *Little Wars*, i *Tactics* do pojave *fantasy* žanra kao ključnog za nastanak prve *fantasy* igre uloga *Dungeons & Dragons*, a samim time i razvoj igara uloga koje su danas prisutne. Potom su u radu objašnjene razlike između vrsta igara uloga, koje se dijele na stolne igre uloga (eng. TPRG), igre uloga uživo (eng. LARP), računalne igre uloga (eng. CRPG) te *Multi-User Dungeon* (danas poznat pod nazivima *multi-user dimension* i *multi-user domain*, skraćeno MUD). Unatoč činjenici što je igranje igara uloga u bilo kojem obliku rijetkost u Hrvatskoj, može se reći kako je igranje uloga uživo najzastupljenije. Zatim su obrađene podjele likova u *fantasy* igrama uloga na klase ljudi koje uključuju klerike, korisnike magije, borce i lopove te polu-ljudske klase, odnosno rase, koje čine patuljci, vilenjaci, polu-vilenjaci i halflingsi. Rad se osvrće i na imaginarna stvorenja u *fantasy* igrama uloga, a ona koja su prisutna u vlastitom proznom tekstu „Tajanstveni Islefort" posebno su istaknuta, to su redom; goblini, hobgoblini, gray ooze, gnolli i guli. Potom su navedena dva filma čija se radnja temelji na igrama uloga, a to su *Mazes & Monsters* i *The Gamers*, koji se žanrovski razlikuju u načinu na koji predstavljaju igru uloga.

Može se zaključiti kako je ovo istraživanje odgovorilo na sva tražena pitanja te ponudilo jasne i relevantne odgovore koji su pomoću igranja *fantasy* igre uloga omogućili stvaranje vlastitog proznog teksta „Tajanstveni Islefort". Samim time pozitivno je odgovoreno i na temeljno istraživačko pitanje ovog diplomskog rada, koje glasi: „Postoji li mogućnost za stvaranjem vlastitog proznog teksta čija se radnja temelji na igranju *fantasy* igre uloga (eng. *Role-Playing Game*)?" Pritom se postavilo pitanje o mogućnosti realizacije kostimografskih rješenja za likove tog proznog djela te o pitanje mogućnosti uprizorenja proznog djela u video formatu. Na to je istraživačko pitanje također pozitivno odgovoreno. Kostimografska rješenja za vlastiti prozni tekst realizirana su u svim postavljenim koracima procesa realizacije; počevši s karakternom analizom likova i njihovih kostima kroz idejne mape, zatim je uslijedila izrada kostimografskih skica za svaki lik te izrada kostima za dvoje glavnih likova i jedno sporedno lice. Naposljetku je vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort" uprizoren i predstavljen u video formatu kao fotografski kolažni film.

15. LITERATURA I IZVORI

15.1. Literatura

1. Adams, E. i Rollings, A.: *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2003.

2. Allston, A.: *Dungeons and Dragons Rules Cyclopedia*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 1991.

3. Cook, M., Williams, S. i Tweet, J.: *Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II v. 3.5.*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 2003.

4. Cover, G. J.: *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2010.

5. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. i Tosca, S. P.: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, New York, 2008.

6. Gonnerman, C: *Basic Fantasy Role-Playing Game 3rd Edition*, CreateSpace Independent Publishing Platform, South Carolina, 2016.

7. Gygax, G.: *Advanced Dungeons & Dragons, Monster Manual*, TSR Games, Lake Geneva, 1977.

8. Heinsoo, R., Collins, A. i Wyatt, J.: *Dungeons & Dragons 4th Edition Player's Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 2008.

9. Johnson, H., Winter, S., Adkison, P., Stark, E. i Archer, P.: *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 2004.

10. Kilgallon, J., Antunes, S. i Young, M.: *Rules to Live by: A Live Action Roleplaying Conflict Resolution System*, Interactivities Ink Ltd, 2001.

11. Lancaster, K.: *Warlocks and Warpdrive: Contemporary Fantasy Entertainments With Interactive and Virtual Environments*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 1999.

12. Livingstone, I: *Dicing with Dragons*, Routledge & Kegan Paul, London, U.K., 1982.

13. Peterson, J.: *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego, 2012.

14. Slavicsek, B. i Baker, R. W.: *Dungeons and Dragons for Dummies*, Hoboken, Wiley, New Jersey, 2005.

15. Tresca, M: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina 2010.

16. Tweet, J., Cook M. i Williams, S.: *Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I v.3.5.*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 2003.

17. Tweet, J: *Dungeons & Dragons Basic Game*, Wizards of the Coast, Renton, Washington, 2004.

18. Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T. i Kavakli, M.: *The Game Master, u: The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment*, Creativity and Cognition Studios Press, UTS, Sydney, 2005.

19. Wells, H. G.: *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girls who like boys' games and books*, Frank Palmer, London, 1913.

15.2. Elektronski izvori

1. Bestul, J. M: *CTHULHU LIVES!: A DESCRIPTIVE STUDY OF THE H.P. LOVECRAFT HISTORICAL SOCIETY*, diplomski rad (PDF), Bowling Green, Ohio, 2006. Dostupno na: Url: https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_olink/r/1501/1 (pristupljeno 15.5.2021.)

2. Cutumisu, M., Szafron, D., Schaeffer, J., McNaughton, M., Roy, T., Onuczko, C. i Carbonaro, M.: *Generating Ambient Behaviors in Computer Role-Playing Games* (PDF). IEEE Intelligent Systems, Vol. 21 No. 5, str. 19–27, 2005. Dostupno na: Url:https://www.researchgate.net/publication/225802973_Generating_Ambient_Behaviors_in_Computer_Role-Playing_Games (pristupljeno 20.5.2021.)

3. Darlington, S.: *A History of Role-Playing – Part I: One small step for a wargamer...*, u: *Places to Go, People to Be*, *The Online Magazine for Roleplayers*, 1998-1999. Dostupno na: Url: http://www.ptgptb.org/0001/history1.html (pristupljeno 11.5.2021.)

4. Falk, J. i Davenport, G: *Live Role-Playing Games: Implications for Pervasive Gaming* (PDF), Entertainment Computing - ICEC 2004, Third International Conference, Eindhoven, 2004. Dostupno na: Url:http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.86.9620 (pristupljeno 16.5.2021.)

5. Kim, H. J.: *WHAT IS A ROLE-PLAYING GAME?*, The Wayback Machine, Internet Archive, 2013. Dostupno na: Url: https://web.archive.org/web/20080914081206/http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/ (pristupljeno 13.5.2021.)

6. McNaughton, M., Schaeffer, J., Szafron, D., Parker, D., Redford J.: *Code Generation for AI Scripting in Computer Role-Playing Games* (PDF). American Association for Artificial Intelligence, 2004. Dostupno na: Url: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.59.2560 (pristupljeno 19.5.2021.)

7. Morton, B.: *Larps and Their Cousins Through the Ages*, u: *Lifelike* – PDF (Donnis, J., Gade, M. i Thorup, L.), Projektgruppen KP07, Copenhagen, 2007. Dostupno na: Url: https://nordiclarp.org/w/images/a/af/2007-Lifelike.pdf (pristupljeno 16.5.2021.)

8. Vučković, T.: *Role-playing games (RPG) supkultura*, u: *Discrepancy: Students' journal for social sciences and humanities* (PDF), Vol. 4 No., str. 31-42, 2003. Dostupno na: Url: https://hrcak.srce.hr/179056?lang=en (pristupljeno 11.5.2021.)

9. Waskul, D. i Lust, *M: Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing, u: Symbolic Interaction*, Vol. 27 No. 3, str. 333–356., Wiley, New Jersey, 2004. Dostupno na: Url: https://www.jstor.org/stable/10.1525/si.2004.27.3.333?seq=1#metadata_info_tab_contents (pristupljeno 11.5.2021.)

10. bareljef. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=5902

11. talir. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60281

12. amfibijske jedinice. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=2237

13. epska fantastika. HRPDF.INFO: EPSKA FANTASTIKA KAO KNJIŽEVNA VRSTA url:https://hrpdf.info/dokumenti/85a698/epska-fantastika-kao-knji%C5%BDevna-vrsta-epska-fantastika-- Pristupljeno 11. 5. 2021.

14. Bitka kod Gettysburga. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 11. 5. 2021. url:https://hr.wikipedia.org/wiki/Bitka_kod_Gettysburga

15. *Bitka za Helm's Deep. Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Helm%27s_Deep

16. Rat za Prsten. *The One Wiki to Rule Them All*: War of the Ring. Pristupljeno 11. 5. 2021 url: https://lotr.fandom.com/wiki/War_of_the_Ring

17. Goblin. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Goblin

18. Ork. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11. 5. 2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Ork

19. Balrog. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 11.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Balrog

20. Trolovi. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2020. Pristupljeno 11.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Trolovi

21. Game Master: url:https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GameMaster(pristupljeno 13.05.2021.)

22. Bard. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Bard

23. Improvizacijsko kazalište. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 15. 5. 2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Improvisational_theatre

24. Distopija. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 15. 5. 2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Distopija

25. Utopija. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 5. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=63513

26. *Cyberpunk. Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk

27. *Steampunk. Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Steampunk

28. Svemirska opera. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Znanstvena_fantastika#Svemirska_opera

29. Post-apokaliptična fantastika. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. Url: https://hr2.wiki/wiki/Apocalyptic_and_post-apocalyptic_fiction

29. Artefakt. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16.5.2021. url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=4035

30. *Commedia dell'arte*. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 16. 5. 2021.
url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=12313

31. The Origins of Dagorhir, 2007.:

url:https://web.archive.org/web/20070629193916/http://www.dagorhir.com/dagorhir/history.htm (pristupljeno 16.5.2021.)

32. Muir, J. K.: *Logan's Run: The Series*, 2003.:
url: http://www.johnkennethmuir.com/JohnKennethMuirsRetroTVFile_LogansRun.html

33. Olmstead-Dean, G: Theatre Style Live Roleplaying Events, 1998.:

url:
https://web.archive.org/web/20080607121135/http://www.larpwriting.org/essays/article_ts/ts8.shtml (pristupljeno 16.5.2021.)

34. Appelcline, S: A Brief History of Game #11: WHITE WOLF, PART ONE: 1986-1995, 2007.:
url:https://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml (pristupljeno 16.5.2021.)

35. LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja“
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/ (pristupljeno 19.5.2021.)

36. LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja“
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/uom/ (pristupljeno 19.5.2021.)

37. Helebarda. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 20. 5. 2021.
url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=24836

38. LARP Hrvatska: Otkrij svoje drugo „ja“
url: https://larphr.wordpress.com/larp-grupe/gbh/ (pristupljeno 20.5.2021.)

39. *Single-player* igra. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 20.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Single-player_video_game

40. Avatar. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 20. 5. 2021. url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=4818

41. PLATO. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://hr2.wiki/wiki/PLATO_(computer_system)

42. MUD: Url:https://newmedia.fandom.com/wiki/MUD#cite_note-wired-article-1 (pristupljeno 24.5.2021.)

43. *Hack and slash. Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_and_slash

44. PVP. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Player_versus_player

44. Geoinformatika. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2019. Pristupljeno 24.5.2021. url: https://hr.wikipedia.org/wiki/Geoinformatika

45. MUD: Url: https://www.definitions.net/definition/mud (pristupljeno 24.5.2021.)

46. Panteon. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 10. 6. 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=46474

47. *Quarterstaff.* url: https://www.britannica.com/technology/quarterstaff (Pristupljeno 13. 5. 2021.)

48. *Chain mail. Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Chain_mail

49. Bauk. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Bugbear

50. Ogr. *Wikipedija*, besplatna enciklopedija, 2021. Pristupljeno 13.5.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Ogre

51. O'Connor, J. J.: TV: 'MAZES AND MONSTERS,' FANTASY, 1982.:

https://www.nytimes.com/1982/12/28/arts/tv-mazes-and-monsters-fantasy.html (pristupljeno 15.6.2021.)

52. Špiljarenje. Wikipedija, besplatna enciklopedija, 2021.
Pristupljeno 15.6.2021. url: https://en.wikipedia.org/wiki/Caving

53. ALCHETRON: MAZES AND MONSTERS, 2018.:
Url: https://alchetron.com/Mazes-and-Monsters (pristupljeno 15.6.2021.)

54. Humoreska. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
Pristupljeno 16. 6. 2021. url: https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26680

55. The Gamers: url: https://www.imdb.com/title/tt0369445/ (pristupljeno 16.6.2021.)

56. The Gamers:
url: https://deadgentlemen.fandom.com/wiki/The_Gamers (pristupljeno 16.6.2021.)

57. rune. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. url: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=53720 (Pristupljeno 3. 5. 2021.)

58. ratna sjekira. Proleksis enciklopedija – https://proleksis.lzmk.hr/12884/ (Pristupljeno 10. 5. 2021.)

59. pijuk. url: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pickaxe (Pristupljeno 12. 5. 2021.)

60. bestijarij. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 4. 7. 2021. Url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=7287

61. naratologija. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 4. 7. 2021. Url: https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=42951

16. POPIS SLIKA

Slika 1. Tlocrt prve razine imaginarnog prostora unutar kojeg je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“. 55
Slika 2. Tlocrt druge razine imaginarnog prostora unutar kojeg je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“. 56
Slika 3. Zapisnik karaktera (tzv. character sheet) za Alfrmagija s podacima i statistikama o liku pomoću kojih je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“. 57
Slika 4. Zapisnik karaktera (tzv. character sheet) za Krigu Ravglans s podacima i statistikama o liku pomoću kojih je igrana igra uloga „Basic Fantasy“, a na kojoj se temelji vlastiti prozni tekst „Tajanstveni Islefort“. 57
Slika 5. Mapa ideja za Alfrmagija 58
Slika 6. Mapa ideja za Krigu Ravglans 59
Slika 7. Mapa ideja za Grønnøynu 60
Slika 8. Mapa ideja za jednookog Barta 61
Slika 9. Mapa ideja za stražare 62
Slika 10. Mapa ideja za gobline 63
Slika 11. Mapa ideja za gray oozea 64
Slika 12. Mapa ideja za hobgobline 65
Slika 13. Mapa ideja za gnolle 66
Slika 14. Mapa ideja za gule 67
Slika 15. Mapa ideja za barbarskog poglavicu 68
Slika 16. Mapa ideja za ljude u krčmi 68
Slika 17. Skica kostima za Alfrmagija 69
Slika 18. Skica kostima za Krigu Ravglans 70
Slika 19. Skica kostima za Grønnøynu 71
Slika 20. Skica kostima za jednookog Barta 72
Slika 21. Skica kostima za stražare 73
Slika 22. Skica kostima za gobline 74
Slika 23. Skica kostima za gray oozea 75
Slika 24. Skica kostima za hobgobline 76
Slika 25. Skica kostima za gnolle 77
Slika 26. Skica kostima za gule 78
Slika 27. Skica kostima za barbarskog poglavicu 79
Slika 28. Tehnički crtež za kostim Alfrmagija 81
Slika 29. Tehnički crtež za kostim Alfrmagija 81
Slika 30. Izrađeni kostim za Alfrmagija s prednje strane 83
Slika 31. Izrađeni kostim za Alfrmagija s bočne strane 84
Slika 32. Fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu 85
Slika 33. Izrađeni kostim za Alfrmagija s prednje i stražnje strane gdje se prikazuje forma kapuljače 86
Slika 34. Fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu 86
Slika 35. Portret Alfrmagija (lijevo) i fotografija Alfrmagija korištena za realizaciju izvedbe u video formatu (desno) 87

Slika 36. Prstenje za Alfrmagija izrađeno od ukrasnih gumbi 87
Slika 37. Alfrmagijev drveni štap, tzv. quarterstaff izrađen od drva jasena te dekoriran ukrasnim kudeljinim konopom s motivima lišća i smeđim kožnim dijelom na vezanje na mjestu rukohvata. ... 88
Slika 38. Alfrmagijev široki pojas, izrađen od svijetlo smeđe i tamno smeđe umjetne kože s dekoracijom od triju ukrasnih gumbi s prednje strane i korzetolikim vezanjem sa stražnje strane. ... 88
Slika 39. Tehnički crtež za kostim Krige Ravglans 89
Slika 40. Tehnički crtež za kostim Krige Ravglans 89
Slika 41. Izrađeni kostim za Krigu Ravglans s prednje strane 92
Slika 42. Izrađeni kostim za Krigu Ravglans s bočne i stražnje strane 93
Slika 43. Oprema uz kostim za Krigu Ravglans, koja se sastoji od ruksaka, štita i ratne sjekire. Štit je izrađen od sedam drvenih dasaka, drvene drške i drvene ploče te metalne zdjelice, a zatim je oslikan i ukrašen bojama za drvo. Sjekira je izrađena od plastike, a naknadno je patinirana i obrađena kako bi se postigao izgled starosti i upotrebe. 93
Slika 44. Fotografija Krige Ravglans korištena za realizaciju izvedbe u video formatu 94
Slika 45. Fotografija Krige Ravglans korištena za realizaciju izvedbe u video formatu 95
Slika 46. Detalji kostima i opreme Krige Ravglans 96
Slika 47. Široki pojas za Krigu Ravglans izrađen od tamno smeđe i svijetlo smeđe umjetne kože te dekoriran srebrnim nitnama s prednje strane, dok se korzetoliko vezanje nalazi na stražnjoj strani. 96
Slika 48. Štitnici za Krigu Ravglans izrađeni od tamno smeđe umjetne kože s korzetolikim vezanjem na stražnjoj strani i ukrasnim okruglim zakovicama uz rub gornje i donje strane. 97
Slika 49. Dekorativne metalne ukosnice valjkastog oblika za pletenice s motivima slova runske abecede. 97
Slika 50. Metalna ogrlica za Krigu Ravglans sačinjena od lanaca, a koja podsjeća na chainmail. 98
Slika 51. Ogrlica Krige Ravglans izrađena od životinjskog zuba. 98
Slika 52. Tehnički crtež za kostim Grønnøyne 99
Slika 53. Izrađen kostim za Grønnøynu s prednje strane 101
Slika 54. Izrađen kostim za Grønnøynu sa stražnje i bočne strane 102
Slika 55. Fotografija Grønnøyne sa snimanja izvedbe za izradu videa 102
Slika 56. Fotografija Grønnøyne sa snimanja izvedbe za izradu videa 103
Slika 57. Detalj kostima i nakita Grønnøyne 104
Slika 58. Detalj kostima i nakita Grønnøyne 104
Slika 59. Fotografija Grønnøyne i njezinog psa sa snimanja izvedbe za izradu videa 105
Slika 60. Fotografija Grønnøyne i njezinog mačka sa snimanja izvedbe za izradu videa 105
Slika 61. Traka za kosu za Grønnøynu izrađena od konopa i cvjetnih motiva od plastike te dekorirana zlatnim metalnim perlicama. 106
Slika 62. Ogrlica za Grønnøynu izrađena od tanke crne špage i srebrnog metalnog medaljona s cvjetnim motivom. 106
Slika 63. Narukvice za Grønnøynu izrađene od tamno smeđe i svijetlo smeđe umjetne kože koja je ukrašena srebrnom metalnom kopčom. 106
Slika 64. Ogrlica za Grønnøynu izrađena od kudeljinog konopa i dva stara ključa. 107
Slika 65. Naušnice za Grønnøynu izrađene od kokosove ljuske i žice. 107

Popis slikovnih izvora za *moodboard*/mapu ideja iz potpoglavlja 11.1.

Slika 1. Medieval LARP Cloak - Green Cotton, By The Sword.
Url:https://www.by-the-sword.com/p-41850-medieval-larp-cloak-green-cotton.aspx (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 2. Samwise Gamgee Wallpapers.
Url: https://wallpapercave.com/samwise-gamgee-wallpapers (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 3. Dracolite, Adventurer's Backpack for LARP.
Url: https://www.etsy.com/listing/534864343/adventurers-backpack-for-larp-action (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 4. Early Medieval Bag, Black Raven Armoury.
Url: https://www.blackravenarmoury.com/product/early-medieval-bag-ideal-for-larp-sca-and-costume/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 5. Knighthawk Armoury, Ironshod Quarterstaff.
Url:https://www.king-cart.com/oknight/product_name=Ironshod+Quarterstaff+(IF-402803)/exact_match=exact/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 6. LeatherCraftsCompany, Etsy.

Url:https://www.etsy.com/listing/961793758/medieval-viking-brown-color-leather?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=medieval+war+boots&ref=sr_gallery-1-40&organic_search_click=1&pro=1&frs=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 7. elizikuyumculuk, Men's Lapis Lazuli Ring, Etsy.

Url:https://www.etsy.com/listing/674088205/mens-lapis-lazuli-ring-sterling-silver?ref=internal_similar_listing_bot-3 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 8. Moyamensing, Primitive Chestnut Brown Leather Armor Belt.
Url:https://www.etsy.com/listing/1062439725/primitive-chestnut-brown-leather-armor?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=medieval+vikin+waist+belt&ref=sr_gallery-1-48&organic_search_click=1&cns=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 9. Between Two Worlds – Prologue, Legolas Greenleaf. Pinterest.
Url: https://www.pinterest.com/pin/417075615495931390/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 10. Vinicius Tokue - Look Development | Grooming TD - Magic Potion W.I.P.
Url: https://viniciustokue.artstation.com/blog/oXAq/magic-potion-w-i-p (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 11. Früher Schildmaiden: Alfhildr (Krista Kosonen, li.) und Urd (Ágústa Eva Erlendsdóttir)., Foto: HBO Nordic.
Url:https://www.berliner-zeitung.de/kultur-vergnuegen/tv-medien/beforeigners-serie-ard-one-kritik-review-migranten-wikinger-zeitreise-li.145493?pid=true (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 12. TV Fanatic: Lagertha Lothbrok, Vikings.
Url: https://www.tvfanatic.com/2019/12/watch-vikings-online-season-6-episode-3/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 13. Mocah Wallpeppers, Porunn, Vikings. Url: https://mocah.org/130957-gaia-weiss-porunn-vikings-4k.html (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 14. The Costumes of 'The Vikings', The Hollywood Reporter.
Url:https://www.hollywoodreporter.com/gallery/costumes-vikings-445850/1-fierce-females/#1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 15. Faux Wolf Fur Vest Viking or Barbarian Faux Fur Mantle/Vest | Etsy, Pinterest. Url: https://www.pinterest.com/pin/4574037107709558/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 16. NewFurYou, Etsy. Url: https://www.etsy.com/listing/656697374/fox-fur-look-fur-vest-re-designed?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=raccoon+fur+vest&ref=sr_gallery-3-15&organic_search_click=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 17. ChairandChisel, Etsy. Url: https://www.etsy.com/listing/670425826/leather-bracer-leather-armor-brown?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=arm+leather+viking&ref=sr_gallery-1-2&organic_search_click=1&bes=1(preuzeto 7.7.2021.)

Slika 18. Ranger boots, Mysticum.co.uk. Url:https://www.mysticum.co.uk/en/Medieval-Garbs/Medieval-shoes/Ranger-boots.html (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 19. Atelier de l'Armée, Rare vintage swedish 1930s military backpack, Pinterest. Url: https://www.pinterest.com/pin/483081497501784185/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 20. Medieval Collectibles, Luthor Leather Double Belt. Url:https://www.medievalcollectibles.com/product/luthor-leather-double-belt/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 21. SlavMedievalShop, Etsy. Url:https://www.etsy.com/listing/167136567/early-medieval-linen-underdress-for?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=linen+dress+medieval&ref=sr_gallery-1-8&organic_search_click=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 22. Armstreet, Etsy. Url:https://www.etsy.com/listing/670543480/buy-2-get-15-off-beige-color-medieval?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=linen+dress+medieval&ref=sr_gallery-1-34&organic_search_click=1(preuzeto 7.7.2021.)

Slika 23. EthnicanMedieval, Etsy. Url:https://www.etsy.com/listing/1003531731/viking-linen-tunic-dress-long-beige?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=linen+dress+medieval&ref=sr_gallery-4-26&organic_search_click=1&pro=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 24. NonconformistVintage, Etsy. Url: https://www.etsy.com/listing/888991323/1970s-vintage-romantic-heavy-black?ref=shop_home_recs_1&frs=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 25. DirndlMountain, Etsy. Url: https://www.etsy.com/listing/963843086/linen-soft-suede-leather-dirndl-austrian?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=dirndl+medieval+dress&ref=sr_gallery-5-22&organic_search_click=1&pro=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 26. Medieval Women's Shoes with Strap, Armstreet. Url:https://armstreet.com/store/footwear/embossed-womens-shoes-with-strap(preuzeto 7.7.2021.)

Slika 27. ULF-FW-08 Medieval belt shoes with buckle, Espadas&mas. Url: https://espadasymas.com/en/leather-and-skin/footwear/17-product/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 28. VikingsWorld, Viking Amulet Key, Etsy. Url:https://www.etsy.com/listing/780001483/viking-amulet-key-authentic-ancient?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=necklace+with+keys+medieval&ref=sr_gallery-2-46&organic_search_click=1&frs=1&cns=1 (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 29. wildandfreejewelry.com, Url: https://www.pinterest.fr/pin/494692340300390542/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 30. Africa Images, Photo Stock. Url: https://africa-images.com/search?query=chamomiles (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 31. Peasants, DK findout! Url: https://www.dkfindout.com/us/history/castles/peasants/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 32. BrentBlonshine, Etsy. Url: https://www.etsy.com/listing/1049450896/8-colors-vintage-cotton-linen-shirt-men?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=medieval+peasant&ref=sr_gallery-1-11&organic_search_click=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 33. Turbosquid, Medieval Boots Low Poly by Camel Studios. Url:https://www.turbosquid.com/3d-models/medieval-boots-3d-model/882055(preuzeto 8.7.2021.)

Slika 34. Medical Daily. Social History: How Would Medieval Europeans React To Modern-Day Food? Url:https://www.medicaldaily.com/social-history-how-would-medieval-europeans-react-modern-day-food-408881 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 35. Daran Edermath | Aversten, Pinterest.
Url: https://www.pinterest.com/pin/650910952370919041/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 36. A man dressed as a medieval peasant at a camp with cart and with trees in the background at the Robin Hood festival, Gary Wilkinson / Alamy Stock Photo , 2011. Url: https://www.alamy.com/stock-photo-a-man-and-a-woman-dressed-as-peasants-in-medieval-costume-at-campsite-43168315.html?pv=1&stamp=2&imageid=77AE89C0-E1F7-4FF7-9A07-F8050219029C&p=62794&n=0&orientation=0&pn=1&searchtype=0&IsFromSearch=1&srch=foo%3dbar%26st%3d0%26pn%3d1%26ps%3d100%26sortby%3d2%26resultview%3dsortbyPopular%26npgs%3d0%26qt%3dmedieval%2520campsite%26qt_raw%3dmedieval%2520campsite%26lic%3d3%26mr%3d0%26pr%3d0%26ot%3d0%26creative%3d%26ag%3d0%26hc%3d0%26pc%3d%26blackwhite%3d%26cutout%3d%26tbar%3d1%26et%3d0x000000000000000000000%26vp%3d0%26loc%3d0%26imgt%3d0%26dtfr%3d%26dtto%3d%26size%3d0xFF%26archive%3d1%26groupid%3d%26pseudoid%3d%26a%3d%26cdid%3d%26cdsrt%3d%26name%3d%26qn%3d%26apalib%3d%26apalic%3d%26lightbox%3d%26gname%3d%26gtype%3d%26xstx%3d0%26simid%3d%26saveQry%3d%26editorial%3d1%26nu%3d%26t%3d%26edoptin%3d%26customgeoip%3d%26cap%3d1%26cbstore%3d1%26vd%3d0%26lb%3d%26fi%3d2%26edrf%3d0%26ispremium%3d1%26flip%3d0%26pl%3d (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 37. Blackened Vladimir Armour Outfit, Medieval Collectibles.
Url:https://www.medievalcollectibles.com/product/blackened-vladimir-armour-outfit/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 38. Edward Darkened Knight Complete Armour Set, Medieval Collectibles.
Url:https://www.medievalcollectibles.com/product/edward-darkened-knight-complete-armour-set/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 39., Medieval Roman Greek Body Jacket, UKVintageCrafts, Etsy.
Url:https://www.etsy.com/listing/1024232320/medieval-roman-greek-body-jacket-armor?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=breastplate+medieval&ref=sr_gallery-3-24&organic_search_click=1&pro=1&frs=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 40. Early Medieval Viking Pasbyxor woollen baggy pants, SlavMedievalShop. Url: https://www.etsy.com/listing/1038817786/early-medieval-viking-pasbyxor-woollen?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=early+medieval+viking+baggy+pants&ref=sr_gallery-1-5&organic_search_click=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 41. Double Headed Battle Axe - Medieval Fantasy Weapon, Worthpoint. Url: https://www.worthpoint.com/worthopedia/double-headed-battle-axe-medieval-fantasy (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 42. Steel arm armor, SokolWorkshop. Url:https://www.etsy.com/listing/795977039/steel-arm-armor-medieval-larp-and-sca?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=medieval+guard&ref=sr_gallery-3-42&organic_search_click=1 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 43. Goblins, Ultimatum Role-Playing Game. Url:https://sites.google.com/site/ultimated20rpg/02-playable-races/goblin(preuzeto 5.7.2021.)

Slika 44. Goblin, Justin Cosplay Photography, Instagram. Url: https://www.instagram.com/p/BvRmMy9lrQ4/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=1r9knlm4d4v7o&epik=dj0yJnU9RVNkWHVEZk5WVzhEdjhPUVpfNnlGNUFoWHVRX1Nra1ImcD0wJm49V2JQMUdna2F0N04yLV9tSDJfQmtxZyZ0PUFBQUFBR0RqYUNj(preuzeto 5.7.2021.)

Slika 45. Epic Armoury Goblin Mask Green, LARP Mask, Celtic WebMerchant. Url:https://www.celticwebmerchant.co.uk/goblin-mask-green-larp-mask.html(preuzeto 5.7.2021.)

Slika 46. Goblin, The Neothera Saga. Url: https://www.neotherasaga.com/playable-races (preuzeto 5.7.2

Slika 47. Gray Ooze, Pinterest. Url: https://www.pinterest.com/pin/440297301053754232/ (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 48. Gray Ooze, Pathfinder Bestiary, Tumblr.
Url:https://pathfinder-bestiary.tumblr.com/post/184889459939/gray-ooze-cr-4-this-is-one-slimy (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 49. Gray Ooze, Bestiary, Shadows of the Rift.
Url: https://shadows-of-the-rift.obsidianportal.com/wikis/gray-ooze (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 50. Bestiary: Gray Ooze. Url: https://5e.tools/bestiary/gray-ooze-mm.html (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 51. Hobgoblin, u D&D: Monster Manual, str. 187., Critical Role Wiki. Url: https://criticalrole.fandom.com/wiki/Hobgoblin (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 52. Hobgoblins, Pinterest. Url: https://www.pinterest.com/mindoxsul/hobgoblins/ (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 53. Hobgoblin, Krushak - Czech Larp, Viper, 2012., Tumblr. Url: https://krushak-dagra.tumblr.com/post/138549338718/photo-by-viper (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 54. Gnoll, D&D Beyond, Basic Rules, str. 137.
Url: https://www.dndbeyond.com/monsters/gnoll (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 55. Brian Pekarske, Gnoll fight 3, Anne Julia Photo, Deviant Art, 2013. Url: https://www.deviantart.com/chickenscissors (preuzeto 7.7.2021.)

Slika 56. Brian Pekarske, Gnoll fight 1, Anne Julia Photo, Deviant Art, 2013. Url: https://www.deviantart.com/chickenscissors/art/Gnoll-Fight-1-422955309(preuzeto 7.7.2021.)
Slika 57. Ghoul, Forgotten Realms Wiki, Url: https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Ghoul (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 58. Ghoul, Forgotten Realms Wiki, Url: https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Ghoul (preuzeto 5.7.2021.)

Slika 59. Purdy, Scott, Ghoul, Deviant Art, 2011., DeviantArt.
Url: https://www.deviantart.com/scottpurdy/art/Ghoul-196557534 (preuzeto 5.7.2021.)
Slika 60. thegamemasterlovesyou.tumblr.com, Pinterest.
Url: https://gr.pinterest.com/pin/154600199700038324/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 61. Wandering Skeleton by Concept-Art-House on DeviantArt. Pinterest. Url: https://gr.pinterest.com/pin/456059899757822765/ (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 62. Skeleton Warrior Dragonvault Card by KylePunkArt on DeviantArt. Url: https://www.deviantart.com/kylepunkart/art/Skeleton-Warrior-Dragonvault-Card-864886650 (preuzeto 8.7.2021.)

Slika 63. Skeleton Warrior by DrFaustus3 on DeviantArt. Url:https://www.deviantart.com/drfaustus3/art/Skeleton-Warrior-414138077(preuzeto 8.7.2021.)

Slika 64. The writers store room, Local tavern. February 9, 2017, thesolitarywordsmith. Url: https://www.pinterest.com/pin/462674561705366042/ (preuzeto 8.7.2021.)