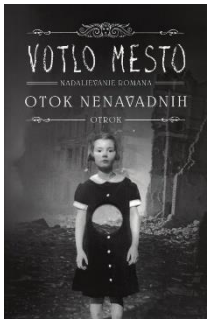


## FANTASTIKA & TEHNO TRILERJI



### Ransom Riggs: Votlo mesto

Votlo mesto je nadaljevanje knjige Otok nenavadnih otrok. Zgodba govori o posebnejih, ljudeh z različnimi nadnaravnimi sposobnostmi. Dekle, ki lahko z rokami zaneti ogenj, ali fant, ki v svojem trebuhu varuje in obvladuje roj čebel, sta le dva od njih. Protagonist Jacob, nekoč »normalen« ameriški šestnajstletnik iz sedanosti se tokrat prek časovne zanke znajde v Angliji leta 1940, kjer s prijatelji »posebneži« beži pred smrtonosnimi pošastmi. Skupina se na poti po angleškem podeželju do zbombardiranega Londona srečuje z nenehnimi nevarnostmi. *Moreča pripoved se začne prav tam, kjer se Otok nenavadnih otrok zaključí.*

*Sem mislila, da ne verjameš v usodo, je rekla Emma in me dvomeče merila.*

*Saj ne, ne zares; vendar tudi nisem povsem dobro vedel, kako naj pojasnim, v kaj verjamem. Spomnil sem se zgodb, ki mi jih je pripovedoval dedek. Bile so nabite s čudesi in pustolovščinami, ampak v sebi so skrivale še nekaj globljega - občutek neomajne hvaležnosti.*

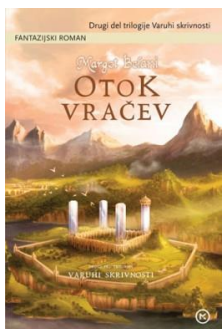
### Mateja Blažič : Obzidano mesto (Varuhi skrivnosti 1)



V skrivnostnem obzidanem mestu tok življenja usmerjajo kipi Modrih. Ko eden od njih izgine, med ljudstvom zavlada preplah. Posledice občuti tudi deklica Kara, ki ji starešina naloži kruto kazen. Da bi ji ušla, mora zbežati iz zastraženega mesta in najti kip. Pri tem ji pomaga deček Felias in magični amulet, ki je bil nekoč varuh skrivnosti in je neke noči skupaj z vrači izginil brez sledu.

*Zaradi nemoči so se ji v očeh začele nabirati solze, ko je pri prehodu opazila nekaj silno nenavadnega in nepričakovanega. Kara je najprej odrevenela, potem pa je zaslišala tihi glas, ki jo je spodbujal, naj vendar izkoristi priložnost. V zmedi, ki je nastala okoli vhodne ploščadi, je kot puščica smuknila v mesto ter si oddahnila šele na drugi strani mogočnega obzidja.*

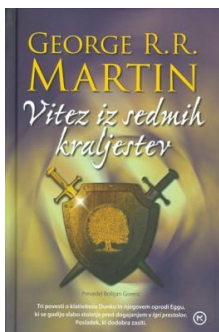
### Mateja Blažič : Otok vračev (Varuhi skrivnosti 2)



Kara, Felias in Beregin se zatečejo na otok vračev. Kara postopoma okreva od uroka, Felias se začne uriti za vrača, Beregin pa tava po otoku in nehote povzroča težave. Zatresejo se tla, otroci se znajdejo v smrtni nevarnosti. Jim bo uspelo prebiti se iz grobnice? Bodo varuhi skrivnosti ubranili prebivalce otoka pred mogočno vojsko in uničenjem?

*»In nikoli ne pozabi,« je znova spregovoril vajenec za vrača. Vedno moraš imeti dovoljenje, tako od človeka, v katerega usodo zreš, kot privoljenje oraklja, enako kot sem ga sam danes zjutraj terjal od tebe. Sicer ...,« je premolknil in globoko vdihnil, »sicer so posledice lahko srhljive.«*

## George R. R. Martin: Vitez iz sedmih kraljestev

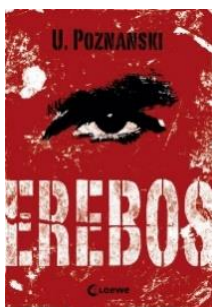


Zgodba o klativitezu Dunku nas popelje v svet revnih vitezov, ki skušajo bolj ali manj slediti idealom svojega poslanstva. Dunk se po smrti starega viteza, tudi sam odloči postati klativitez. Na turnirju naleti na nenavadnega dečka Egga, ki postane njegov oproda. Čaka ju kopica pustolovščin, a te niso tako imenitne, kot jih opevajo pevci.

*Klativitez se mora trdno oklepati svojega ponosa. Brez njega ni drugega kot plačanec.*

*»Moram si zaslužiti položaj v tej družbi. Če se bom dobro boril, me mogoče kak gospod sprejme med svoje hišne viteze.«*

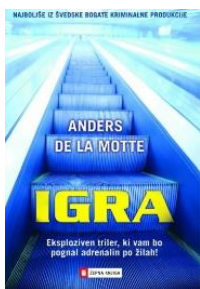
## Ursula Poznanski: Erebos



Nick dobi v roke briljantno računalniško igro Erebos. Igra ga v hipu prevzame, vendar sčasoma od njega zahteva, da mora v zameno za igranje opraviti določene naloge v resničnem svetu. Te postajajo vse težje in vse bolj zastrašujoče. Nick postane tako obseden z igro, da se ne zmeni več za opozorila prijateljev in povsem izgubi občutek za to, kaj je prav in kaj ne. Osredotočen je le na en cilj – postati član notranjega kroga v Erebosu.

*Na namestitvenem oknu se je pojavila temačna slika. Na ozadju je stal razpadajoč stolp sredi požgane pokrajine. Pred stolpom je bil v golo zemljo zaboden meč, za njegovo držalo je bila privezana rdeča krpa. Prhutala je v vetru, kakor še zadnji spomin na življenje v tistem mrtvem svetu. Nad vsem skupaj se je bočil, tudi ves v rdečem, napis Erebos. Nicka je prijetno zarsbelo v prstih. Nekoliko je povečal jakost zvočnikov, a v ozadju ni bilo glasbe, slišati je bilo le nekakšno grmenje, kakor pred bližajočo se nevihto.*

## Anders De La Motte: Igra



Ko Henrik Pattersson – HP na vlaku najde mobilni telefon. Vsakič, ko poskuša aktivirati meni, se na zaslonu pojavi napis: *Si za igro?* Ko HP približno stotič pritisne »Ne«, se besedilo spremeni: *Si zares prepričan, da ti ni do igre, HP?*

*Odločil se je, da bo nekaj časa sodeloval, še enkrat pritisnil »Ne« in potem, ko se je spet prikazalo isto vprašanje, »Da«. Jep, sodeloval bo, in se nekaj časa pretvarjal, in dlje kot je o tem premišljeval, bolj se mu je zdelo kul. Sploh ni bilo slabo za preganjanje dolgega časa na vlaku.*

Vse skupaj se zdi zabavno, vendar Henriku začno stvari postopoma uhajati iz rok in na koncu igra za lastno življenje.