

60

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

VINTER
2020

HIMMELSKIBET



MAGASINET FOR FANTASTIK

Himmelskibet - Magasinet for Fantastik

Nummer 60 - December 2020

Himmelskibet beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder mv., der på en eller anden måde har med fantastik at gøre. Læs mere på www.fantastik.dk.

Himmelskibet er et non-profit foretagende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavsmænd.

Himmelskibet udgives af foreningen **Fantastik** og udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer kan få bladet tilsendt via e-mail. Læs om Fantastik på www.fantastik.dk. Kontakt: kasserer@fantastik.dk

Ansvarshavende redaktør: Klaus Æ. Mogensen tlf. 30 65 11 22, himmelskibet@fantastik.dk. Dette nummers redaktør: Bjarne Sinkjær.

Grafisk design: Klaus Æ. Mogensen.

Layout: Bjarne Sinkjær

Forside: Tithi Luadthong

ISSN-nr. 2596-7134

Deadline for #61: 1. april. Redaktør: Klaus Æ. Morgensen.

INDHOLD

Redaktionelt	5
Debat om forsiden af Himmelskibet 59.....	6
Svar til Lise	11
Tegneserieklummen.....	17
Den svenske forbindelse, <i>Roller & regler</i>	22
De magiske krystaller, <i>novelle</i>	34
Danske priser	66
Niels Klim-prisen	66
Årets Danske Horrorudgivelse	67
Korte omtaler	68
Anmeldelser.....	74
Akira.....	74
Artemis	76
Bobby Knocks – en Bird Box-historie.....	78
Don't Escape: 4 Days to Survive	80
Dæmonernes hav	82
Folkemøg	83
Gamle tosse.....	85
Goliath Awaits	86
Kimana Magers sidste sang	88
Lemenhæren.....	90

Master of Sorrows	93
Ord har hærget	95
Processen mod grisen	97
Regnum Mortis - Slutspil.....	99
Scheming Through The Zombie Apocalypse:	
The Beginning.....	102
Spejlkabinettet	104
The Prisoner.....	107
The Rise and Fall of the Trigan Empire, Volume 1.....	112
Vampire: The Masquerade - Coteries of New York	117
Dødsfald siden sidst.....	120
Fantastik Nyt.....	123

REDAKTIONELT

Velkommen til dette nummer af Himmelskibet. Forsiden af sidste nummer, der viste en tæt påklædt kvinde, affødte en heftig debat på sociale medier, som der samles op på i to længere debatindlæg af Lise Andreasen og Klaus Æ. Mogensen. Det var en klassisk forside, men er det tid til forandring?

Tue Sørensen skriver om sin passion for tegneserier. De skal samles skal de; men hvordan er spørgsmålet. Tue prøver på samme tid at gå til bekendelse og at skabe orden i galskaben.

Rollespil er inde i en opblomstring. Bjarne Sinkjær synes ikke det skal være *Dungeons & Dragons* det hele, så derfor kaster han et passioneret blik på hvad der sker hos vores svenske naboer, og forlaget Free League.

Passion er der også at finde i 'De magiske krystaller', en længere novelle af Cato Pellegrini. Men er krystallerne vejen til redning eller fortabelse?

Klaus fortæller hvilke romaner og noveller der fik 'Niels Klim Prisen' og 'Prisen for Årets Danske Horrorudgivelse'.

Så er det tid til anmeldelser. Thomas Winther følger op på nogle af de danske titler der er gået lidt under radaren. Og ellers følger det slag i slag med anmeldelser af bøger, film og tegneserier - både nye og tilbageblik på klassikere.

Afslutningsvis fortæller Klaus Æ. Mogensen om nogle af dem vi sagde farvel til her i 2020. Vi oplister også om hvad der udkom af nyt Fantastik, juli-september 2020.

Så mangler vi bare at sige et passioneret farvel til 2020 - og velkommen til 2021. Det har været et meget specielt år.

DEBAT OM FORSIDEN AF HIMMELSKIBET 59

AF LISE ANDREASEN

Jeg har bl.a. på Facebook diskuteret forsiden af Himmelskibet 59 med andre. Jeg er i den forbindelse blevet bedt om at skrive en artikel til Himmelskibet 60. Det mest oplagte for mig er at opsummere diskussionerne.

Min oprindelige påstand: Det primære motiv er en seksualiseret kvinde. Det ses ved, at hun i praksis nærmest er nøgen (den tætsiddende dragt er næsten hudfarvet, skyggerne danner en trekant i skridtet), og at hun ved sin stilling (den ene hånd på den skrå hofte, spredte ben) og sit ansigtsudtryk (øjnene direkte mod beskueren, et smil) lægger op til, at hun meget gerne vil have noget på den dumme. Hensigten er at glæde enhver varmblodet mand (og lesbisk osv.).



Der blev henvist til et foto, der forestiller en kvindelig cosplayer i samme stilling. Dog er farven på dragten ændret. Det er svært at tage 100 % stilling til, eftersom fotoet er blevet væk. Og selv hvis fotoet afbilleder præcis den samme stilling osv., så er det ikke det samme som, at motivet ikke er seksualiseret. "Jamen, når en kvinde selv kan vælge at stå sådan, så er det okay." Lad mig lige nævne et par mulige svar

på det: Ikke alle kvinder er feminister. Ikke alle kvinder er enige. Ikke alle feminister opfører sig feministisk i alle sammenhænge.

Under debatten blev det fremhævet, at tidligere forsider har afbilledet mænd, der også poserer. Disse mænd henvender sig imidlertid også til mandlige beskuere. De er stærke, de er påklædt (eller deres hudfarve er i hvert fald ikke lyserød), deres blik er ikke lige frem, og deres stilling er ikke sexet. Faktisk er deres stilling typisk, at de passer deres arbejde eller lignende naturlige stillinger.

Oveni synes jeg ikke, at svaret på "seksualiserede kvinder" er, "vi seksualiserer skam også mændene". Hvad med at vi ikke seksualiserede nogen?

Et af mine spørgsmål går på, om sådan en forside passer sammen med, hvad Fantastik står for.

Her følger en liste af nogle flere kommentarer (typisk ikke ordret, da flere kommentarer er slået sammen), og mit forsøg på at svare (sarkasme kan forekomme):

- "Det er ikke seksualisering." Slå definitionen op. Man kan begynde her: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sexualization> "dressed in revealing clothing, with bodily postures or facial expressions that imply sexual readiness"
- "Det er erotik." Desværre. Erotik er noget andet. Bl.a. er erotik typisk rettet mod kvinder, mens seksualisering typisk er af kvinder, rettet mod mænd.
- "Det er retro." "Den slags forsider har en lang historie." Ja, en historie som vi bliver mere og mere trætte af. Pointen med historie er vel bl.a., at vi bliver klogere? (Se også min konklusion til sidst.)

- “Vi bør ikke blande os i, hvad kunstneren vælger at afbillede.” Undskyld mig, men det gør vi jo hele tiden i alle mulige sammenhænge. Og endnu en gang, svarer den her forside til, hvad Fantastik står for? Bør forsiden og indholdet ikke passe sammen?
- “Kvinden på fotoet har jo selv stillet sig op, det er det samme som at sige ja til at blive brugt på den forside, på den her måde.” Nej. Prøv at undersøge “cosplay is not consent”.
- “Hvis vi skal forbyde det her, så skal vi også forbyde ...” Jeg sætter alene spørgsmålstegn ved, hvad Fantastik og Himmelskibet gør. Så vidt jeg ved, er Himmelskibet ikke en erotisk roman eller noget i den retning.
- “Det var ikke hensigten at ...” Og hvad så? Resultatet er altså lidt det samme.
- “Kan vi ikke koncentrere os om science fiction?” Fordi science fiction diskuterer ikke ligestilling, aldrig nogen sinde, niks.
- “Nu skal vi jo ikke blande politik ind i det.” Thi det er politik at tale om ligestilling for kvinder. Og science fiction diskuterer ikke politik, aldrig nogen sinde, niks. (Ja, okay, det kaldes identitetspolitik. Primært af modstanderne.)
- “Det her er censur.” Jeg går primært efter en undskyldning og en bedre adfærd i fremtiden. Men det ville da ikke gøre mig vred, hvis nogen puttede et andet forsidebillede i filen.
- “Det her er udskamning.” Er det her et ønske om, at jeg skulle have diskuteret sagen privat? Fordi forsiden er altså ude i det offentlige rum. Og jeg anklager ikke nogen bestemt for at have fremstillet og godkendt den her forside. Jeg prøver at tage snakken med en forening og en redaktion.
- “Det her er krænkelsesparathed.” Det her er en misforståelse, baseret på at den her form for krænkelse er ny. Det er den ikke.

Det nye er, at vi tør sige det højt. At vi ikke gider det her shit længere.

- "Skal vi nu snakke om det her igen?" Hvis der bliver ved med at være krænkelser, ja, så skal vi vel snakke om det igen. Fordi så er budskabet ikke nået igennem, og der er ikke sket en ændring af adfærden.
- "Ja, vi er også bare nogle gamle, dumme mænd." Og gamle hunde kan ikke lære nye kunster? Eller i hvert fald nye grænser? Gamle hunde lærer, at de ikke længere skal prøve at springe gennem det brændende tøndebånd?
- "Så kan du bare lave en forside selv." Jeg er ikke berettiget til at have en mening, medmindre jeg er en aktiv fan, der aktivt fremstiller alternative forsider? Det er ikke nok, at jeg betaler kontingent? (I øvrigt, hvis vi skal snakke om, at jeg ikke bidrager til bladet. Skal vi så også snakke om de der Niels Klim-notitser, der blev glemt flere gange? Eller den der novelle, der i månedsvis var i limbo, fordi den måske, måske ikke, skulle med?)

Man kunne opsummere ovenstående liste til, at jeg, en kvinde, siger "hold op med at sparke mig over benet, av," og en masse, de fleste mænd, svarer, "det var ikke et spark, og det gør ikke ondt." Og den slags er det jo altid en fornøjelse at opleve.

Der var for øvrigt også et andet sæt kommentarer (typisk ikke ordret):

- "Er det her et pornoblad?"
- "Åh, jeg gider ikke at skulle undervise mænd om det her igen. Jeg er så træt. Jeg er ved at kaste op, bare ved tanken."

- “Det der forsvar. Det er mansplaining.”
- “Nu melder jeg mig ud.”

KONKLUSION

Kunne det ikke være sjovere med en nutidig kommentar? Hvad nu hvis kvinden i Jens Lyns arme hvisker “red mig”, mens en flok kvinder i baggrunden tilfredse konstaterer, at planen lykkes, Jens Lyn tror faktisk på, at hun har behov for at blive reddet.

Hvad synes du? Send Himmelskibet et brev, hvis du har en mening i den ene eller anden retning. Måske er det her ikke det eneste nummer af bladet, hvor vi tager en snak om det her.

SVAR TIL LISE

AF KLAUS Æ. MOGENSEN

Som Lise Andreassen skriver i sit indlæg på de foregående sider, førte forsiden til sidste nummer af Himmelskibet til en kortvarig, men heftig [debat på Facebook](#). Forsideillustrationen er uden tekst gengivet nedenfor til højre. Debatten gik på om billedet var seksualiseret og dermed pornografisk og/eller nedladende over for kvinder i almindelighed.

Før jeg kaster mig ud i debatten, vil jeg fortælle om billedets oprindelse: Jeg havde i tiden op til bladets deadline forgæves spurgt bredt ud i forskellige fora om der var nogen, der havde lavet eller ville lave et billede, jeg måtte bruge på forsiden, men havde ikke fået noget svar. Jeg kunne have henvendt mig direkte til de kunstnere, der tidligere havde lavet forsider, men havde haft travlt og fik det ikke gjort. Derfor valgte jeg at gøre noget, som jeg havde gjort før, nemlig at lave en forside selv som en kol-



lage af elementer fundet på nettet, med digitale effekter der fik billedet til at ligne en tegning. Eftersom de sidste fire numre havde haft mænd på forsiden, besluttede jeg at det denne gang skulle være en kvinde, gerne en handlekraftig rumeventyrer. Jeg havde ingen intentioner om at lave en seksualiserede, endsige pornografisk, forside. Jeg googlede simpelthen “spacewoman cosplay”, eftersom min

erfaring er at fotos virker bedre end tegninger med den teknik, jeg bruger. Jeg fandt frem til billedet nedenfor (her beskåret), som jeg senere fandt ud af var et cosplay over figuren Samus Aran fra Nintendos computerspilserie Metroid – et meget populært emne for cosplay, som en google-søgning vil afsløre.

Min primære grund til at vælge lige netop dette billede var, ud over at jeg synes at figuren udstrålede den selvsikkerhed og det gåpåmod, jeg ledte efter, at det var hovedsageligt var holdt i nuancer af én farve, noget som gør det let at ændre farven med mit gamle billedbehandlingsprogram. Ved at ændre farven, udskifte baggrund og hoved og i øvrigt spejlvende motivet, mente jeg at risikoen for at få copyright-problemer ville være små (selvom der er ret brede beføjelser for netop kollager).

Forsiden skabte som sagt en del debat – hvad der på sin side er glædeligt, eftersom Himmelskibets læserskare typisk er tavse som graven om bladets indhold. Når bladet ikke har en læserbrevsspalte, er det ikke fordi vi ikke ønsker læserbreve, men fordi vi ikke modtager nogen. I debatten var der både nogle,



der synes at billedet var seksualiseret og nogle der synes at kvinden på billedet virkede sej og selvsikker – og der var i øvrigt mænd og kvinder på begge sider af gærdet. Lise gengiver i sit indlæg nogle af kommentarerne ud fra sin hukommelse, men husker desværre ofte forkert. Der var f.eks. ingen der spurgte “Er det her et pornoblad?”, men en der spurgte om Himmelskibet nu “kun var et mande-

blad” – en væsentlig forskel, synes jeg. Jeg kan heller ikke ved at gennemgå debatten fra dengang finde brugeren der skriver “Nu melder jeg mig ud” eller “Det er mansplaining” – de citerer må stå for Lises egen regning. Der er heller ingen der foreslår at Lise selv skal lave en forside, kun at hun er velkommen til selv at finde en forside hun kan lide. En kvindelig debattør forstod ikke kritikken og skrev: “Jeg synes den her forside er tæskeflot! Her er det KVINDEN der er i fokus, for HUN VIL HUN KAN... Og ikke et strejf af racisme. Den seksualitet hun udviser er jo netop en magtfuld seksualitet, en hun styrer med sit tøjvalg og sin positur.” En anden kvinde skriver: “Well, jeg er ret glad for latex, så den fungerer for mig,” og en tredje skriver “Den er virkelig god!” De kommentarer synes Lise åbenbart ikke relevante for diskussionen – i sit citatvalg lader hun debatten fremstå som en kamp mellem forargede kvinder og sexhungrende mænd.

Lise selv skrev: ”Her i foreningen sætter vi gerne en kvinde på forsiden, der så gerne vil have det sjovt med en skattebassemand,” noget som jeg må sige er at tillægge kvinden på billedet et motiv, som ikke er specielt indlysende: Inviterer man mænd til sex med en strålepistol i hånden? Det må da være en lille smule intimiderende. I øvrigt har jeg svært ved at se det forkerte i at en person signaliserer at han/hun/hen gerne vil have seksuelt samvær med andre. De fleste kvinder såvel som mænd søger gerne at fremstå attraktive for det modsatte (eller eget) køn, og det mener jeg at de skal have lov til. Vi er forhåbentlig ikke på vej tilbage til Viktoriatidens moral hvor selv bordben skulle dækkes til for ikke at vække mænds lyster.

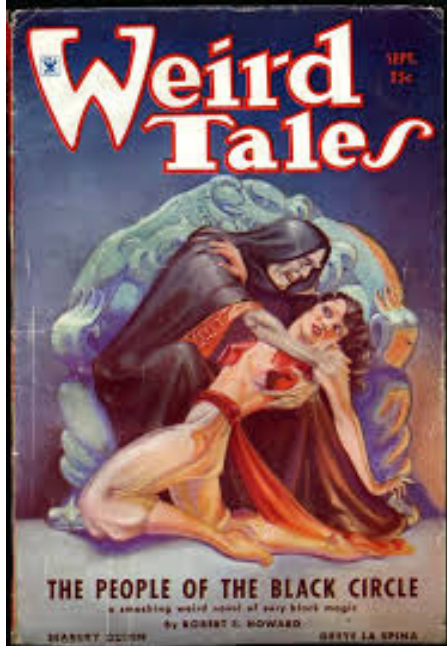
En (mandlig) debattør skriver at: “Klaus har blot brugt et motiv som er et af de mest brugte til science fiction-forsider, og jeg

tvivler stærkt på at han har ville udtrykke noget politisk med den.” Og det var bestemt heller ikke min mening at være politisk, heller ikke kønspolitisk, andet end at vise at rumhelte ikke behøver være muskuløse macho-mænd. Sexede kvinder har bestemt været meget brugt på science fiction-forsider, helt tilbage til dengang enhver antydning af sex i teksten blev censureret bort.

Jeg bringer her to eksempler, begge af den kvindelige kunstner Margaret Brundage, som tidligere i år vandt retro-Hugo som bedste kunstner for året 1945. Begge forestiller letpåkældte kvinder i løse eller meget tætsiddende gevandter. I billedet øverst på denne side er kvinden tydeligt et offer, underlagt en mands sexlyster, men i billedet nederst på siden er kvinden selvsikker og i tydeligvis i kontrol over sin situation. Heri synes jeg der ligger en væsentlig

forskel: Kvinden som offer eller kvinden som stærk og egenrådig heltinde. I det andet billede må man formode at kvinden måske nok vil fremstå attraktiv og sexet, men at det sker helt på hendes egne præmisser, ikke på mændenes. Ligesom kvinden på forsiden af Himmelskibet og den cosplayer, som motivet er baseret på.

Lise henviser til kampagnen “Cosplay is Not Consent”, men den hand-



ler *ikke* om at kvinder ikke skal have lov til at klæde sig sexet ud, eller kun gør det for mændenes skyld, men at denne påklædning ikke skal ses som en opfordring til at blive gramset på – et budskab som jeg på alle måder tilslutter mig, men som ikke rigtig har noget med denne sag at gøre. Tværtimod forsvarer “Cosplay is Not Consent” kvinders ret til at klæde sig som de vil – sexet eller ej – og lade sig fotografere som sådan (hvis man spørger om lov).

Lise er selverklæret feminist, og det skal hun bestemt have lov til at være og til at udtrykke sig på denne baggrund – det er derfor jeg opfordrede hende til at skrive et indlæg her i bladet. Til gengæld vil jeg gerne have lov til at mene at feminismen – eller i hvert fald grene af den – har taget en uheldig drejning i de senere årtier. I 1960’erne og 1970’erne handlede kvindefrigørelse (blandt meget andet) om at frigøre sig fra mændenes krav om at dække sig til. Hotpants blev det helt store modefænomen blandt kvinder, der derigennem ytrede deres holdning om at kvinder godt måtte provokere. Retten for kvinder til at bade topløse var en del af samme bevægelse. Det handlede om en frisættelse af kvindekroppen – mændene skulle ikke bestemme hvor meget eller lidt tøj, kvinderne skulle gå med offentligt. Desværre er der i dag feminister der mener at det ikke længere skal være sådan – at enhver skildring af en sexet kvinde per automatik er kvindeundertrykkende og ikke, som tidligere, kunne være frigørende. Det er en holdning som er meget nært beslægtet med den patriarkalske idé om at kvinder bør dække sig til, f.eks. med burka, for ikke at vække mænds lyster.

Jeg mener ikke at en sexet portrættering af en kvinde per definition er undertrykkende. Det er der heldigvis også mange feminister der mener. Tag et par af de største feministiske ikoner i

den moderne popkultur, Captain Marvel og Wonder Woman, hvis tegneserier i mange år har været skrevet og ofte tegnet af kvinder. Disse stærke kvindefigurer bliver ofte portrætteret på måder, der ligger ret tæt på den måde, kvinden på forsiden af Himmelskibet nr. 59 er det - uden at de feminister, der hylder figurerne, eller de kvinder der skriver tegneserierne, bliver stødt.



Vi kan også pege på andre kvindelige tegneseriefigurer, der er blevet feministiske ikoner, selvom de ofte bliver portrætteret med tætsiddende eller let beklædning, for eksempel Linda fra Linda og Valentin eller den måske sejeste tegneseriekvinde nogensinde, Modesty Blaise. Feminisme bør ikke handle om at kvinder skal skjule deres seksualitet, men at de skal være bevidste om den og bruge den på deres egne præmisser – ligesom disse feministiske ikoner fra fiktionens verden gør det. Ellers ender feminismen let med at blive kvindeundertrykkende i stedet for frisættende.



TEGNESERIEKLUMMEN

AF TUE SØRENSEN

I stedet for anmeldelser af diverse ting skal tegneserieklummen denne gang handle om hvad der gennem årene har været min egen største hobby og passion: det at samle på tegneserier. Jeg tror at min oplevelse ligner mange andre tegneseriesamlers, så derfor vil jeg tillade mig at generalisere ud fra mit eget tilfælde, hvilket forekommer mig rimeligt, baseret på den kontakt jeg har haft med andre samlere. Man kan samle på alt muligt: frimærker eller platter eller porcelæns-ponyer, men jeg vil vove at påstå at det er væsensforskelligt at samle på ting som tegneserier, bøger og film. I sidstnævnte er der en markant intellektuel faktor, som er det der driver passionen: man elsker historierne. Sådan starter det i hvert fald. Med tiden kan man blive opslugt af den rene samlermani; pludselig er det udgaverne og de sjældne ting der overtager

samlerens opmærksomhed (måske kan der endda være penge i skidtet!), mens selve historierne og indholdet måske træder i baggrunden. Indenfor tegneseriemiljøet snakker man derfor ofte om hvorvidt man er samler eller læser; nogle grupper opfatter sig selv som primært det ene eller det andet; andre, som f.eks. mig selv, erkender at de er begge dele. Når jeg tænker over hvorfor jeg er samler, så vender jeg altid tilbage til de



gode historier. Men på den anden side har jeg også et æstetisk forhold til det at tage sig godt af sine tegneserier; at sørge for at de er i god stand, velbevarede, og så videre, for de er jo vigtige (pop)kulturelle dokumenter! Derfor bliver jeg aldrig træt af at kigge på forsider og f.eks. lægge hæfter i plasticlommer; det er en aktivitet som jeg nyder på et fundamentalt plan, hvad enten det foregår hjemme i min egen samling eller når jeg i perioder har været i praktik i en tegneseriebutik.

Hver generation er selvfølgelig forskellig, men folk på min alder (meget tæt på det halve århundrede) begyndte typisk at læse og samle på tegneserier som ret unge. Hvis hobbyen har holdt ved hele livet, har der nok været døde perioder hvor interessen svandt lidt ind, og man evt. har fokuseret mere på andre ting. Det kan være fordi man bare er blevet træt af serierne, fordi man kun har samlet på nogle begrænsede serier eller figurer, eller fordi man ikke synes at de nye tegneserier er lige så gode som de gamle. På

samme måde bølger selve tegneseriemarkedet også op og ned. Pludselig forsvandt seriehæfterne fra kioskerne; så begyndte der at dukke tykke samlede udgaver op – og albummarkedet var på et tidspunkt svundet ind til næsten ingenting, men det er nu vendt frygteligt tilbage, bl.a. fordi det i dag er billigere at trykke tegneserier og at gøre det i mindre oplag, så det ikke er så stort et sats at udgive et nyt

SERIE
MAGASINET
SOLO
HÆFTE
nr. 7.
KR. 3,25



album som det var tidligere. Læsernes interesser følger naturligt nok markedets størrelse og aktivitet, men på mange måder kan man faktisk skelne mellem læsere og samlere på dette punkt: læsere er dem der køber nye tegneserier, mens samlere primært er dem der samler på ældre serier. Sådan synes jeg i hvert fald det er blevet nu.

En meget morsom og uventet ting der er sket blandt samlere lige her i de senere år, er at markedet for gamle, internationale serier er eksploderet! Samlere – mest i USA, men også i mange andre lande – som af forskellige grunde ikke længere gider at samle vidt og bredt, eller måske er desillusioneret over de nyere serier, har vendt opmærksomheden mod de såkaldte 'nøglehæfter' (key issues). Det er hæfter med specielt ikoniske forsider, som samlere nu forsøger at samle komplette, internationale sæt af! Det er mest indenfor superhelte-serier, men også indenfor f.eks. Disney-serier. Hæfter med specielt fede forsider, af specielt gode tegnere, såsom Steve Ditko, Neal Adams, Jim Steranko, Berni Wrightson, Todd McFarlane, m.fl., eller hæfter med de første optrædener af ikoniske helte eller andre figurer (ofte nr. 1'ere), er nu kommet

i meget høj kurs. Denne trend, siger nogen, er bl.a. drevet af kedsomhed; af lysten til at finde nye måder at samle på. Men den er også især drevet af de nye superhelte-film, som gør figurerne fra tegneserierne mere kendte og populære. Hver eneste gang der kommer en nyhed om at en ny figur vil gøre sin entré i Marvels cinematiske univers, skyder de gamle hæfter med de figurers førsteoptrædender op i pris. Efter



Luke Cage tv-serien vil alle de internationale samlere f.eks. have fat i *SM Solo* nr. 7, som er den danske udgave af den originale, amerikanske *Luke Cage: Hero for Hire* #1 (for tiden er et pænt eksemplar af den danske version ca. \$100 værd), og efter at produktionen af en kommende Shang-Chi film er blevet bekendtgjort, er også det danske *Kung Fu Magasinet* nr. 1 fra 1975 pludselig blevet markant mere eftertragtet – internationalt! Og samme historie går igen med masser af andre numre med bestemte figurer eller forside tegnere. Store og pengestærke samlere fra lande som USA, Canada og Brasilien opkøber store mængder af fremmedsprogede udgaver af disse nøglehæfter, hvilket selvfølgelig samtidig bidrager til at de pågældende blade bliver betydeligt sjældnere, og derfor dyrere, på det hjemlige marked. Af samme grund skal samlere af disse udgaver også konstant betale højere priser for



de interessante nøglenumre, hvilket har ført til en del diskussion om hvad markedspriserne burde være, og hvordan man skal finde frem til dem. Nogle mener at prisen på en 'udenlandsk' (det vil typisk sige en ikke-amerikansk) udgave af et amerikansk nøglehæfte rimeligvis bør være en tredjedel af den amerikanske udgaves pris. Andre siger at dette ikke giver mening, da de udenlandske udgaver er trykt i langt mindre oplag

og derfor er objektivt sjældnere end de amerikanske, plus at markedsprisen jo udelukkende bestemmes af hvad køberne rent faktisk vil betale, og det er jo ikke noget man kan kontrollere. Den debat kommer nok til at rase lidt endnu.

For mit eget vedkommende må jeg indrømme at de helt passionerede samler-perioder for mig kommer i faser. Med års mellemrum får jeg nu og da et 'flip' omkring enten tegneserier, film eller SF-romaner, og sådan en fase kan vare i alt fra få uger til adskillige år.

Samtidig er jeg dog konstant i 'samler-modus' og tilføjer hele tiden forskellige ting til min samling, lige som at jeg også fra tid til anden sælger de ting som jeg kan få en hæderlig pris for. Når jeg deltager i samler-miljøet i dag, så er det stadig min viden fra de helt passionerede år tilbage i 80'erne og 90'erne der holder mig oven vande. Mit samleri gik til tider delvist i stå i løbet af 00'erne, og har også kørt på lavt blus siden da, men siden jeg stiftede Facebook-gruppen *Danske superheltefans* i 2013, og siden at Marvels storslåede superheltefilm har erobret verden i det forgangne årti, må jeg sige at en væsentlig del af samlergnisten og passionen for tegneserier er blevet genantændt, og måske, lige som nu også superheltegenren i den brede popkultur, er kommet for at blive.



Roller & Regler

DEN SVENSK FORBINDELSE

AF BJARNE SINKJÆR

Svenskerne har altid været lidt mere fremme med bordrollespil, end os i Danmark. Nok en kombination af et lidt større marked, lidt flere ambitioner og nogle rigtige rollespilsforlag. I gamle dage, dvs. 1990'erne, med Eventyrspil og deres *Drakar och Demoner*. Senere Järnringen Förlag, som udgav fantastisk romaner og rollespillene *Mutant*, *Svavelvinter* og senere sci-fi spillet *Coriolis*. De måtte lukke ned i 2011 men genopstod længe nok til, at de kunne blive slået sammen med Fria Ligan (Free League Publishing) i 2018. Derved overtog det nye forlag rettighederne til flere af de gamle spil. Fria Ligan kickstartede spillet



Mutant Year 0 på engelsk. Det blev en stor succes, og så er det ellers bare gået stærkt. Dels med udvidelser til de eksisterende spil, dels med rollespillene *Tales from the Loop*, *Forbidden Lands* og *Aliens*. Denne sommer udkom *Vaesen*, som er et nordisk horror-spil. Jeg fik *Tales of the Loop* forærende, og hoppede hurtigt på *Mutant*. Jeg er imponeret af både Fria Ligans udgivelsesrate, og spillenes generelle kvalitet. Jeg vil her dykke godt ned i *Mutant Year 0*, og give et overblik over flere af de andre spil, da podcasten Lænestolsrollespil.dk allerede har givet disse en kompetent omtale.

Alle titlerne drives af den samme spilmotor. Designerne har formået til at holde den samme grundlæggende mekanik, men at tilpasse systemet til hvert spil. For at klare en test, samler spillerne en pulje af 6-sidede terninger samlet fra egenskaber, færdigheder og udstyr. For at klare slaget, har man brug for én 6'er, men det kan være svært nok at gøre med selv to håndfulde terninger. Slår du ettere, tager du skade eller får stress. Dette lokker spillerne til at 'presse' slaget, dvs. rulle terningerne om igen. Fejler du slaget endnu en gang, kan det få nogle lidt hårdere konsekvenser for din spilperson. Det er lidt forskelligt fra spil til spil hvad den pris er; det kan være Stress i *Aliens* eller Mørke i *Coriolis*. Mørke giver spillederen mulighed for at gøre onde ting, som f.eks. at sætte forstærkninger ind eller slå et slag om. Stress i *Aliens* medfører panik, som gør at din spilperson taber hovedet og sandsynligvis bringer sit liv i fare. Disse ulemper hænger ved, indtil du har fået det afviklet ved hjælp af en rollespilscene, hvor din spilperson gennemgår en form for katarsis. Lad os kigge på fire af spillene, og lad os starte med begyndelsen.

MUTANT YEAR 0

Verden, som vi kender den er væk. Da enden endelig kom, skete det hurtigt og beskidt. Kloden var allerede på kanten. Kamp om magt mellem de dominerende supermagter. Stigende temperaturer satte dele af kloden i brand hver sommer. Dyrearterne døde ud med en katastrofal hastighed. Økonomisk ulighed forvandlede hovedstæder til lejlighedsvis slagmarker, når den udsultede hob gik amok. Den Røde Pest satte et hurtigt punktum for menneskeheden. Det første år døde en milliard mennesker. Nogen skulle have skylden, og atomvåbnene talte. Da det hele var overstået, var der kun stilheden tilbage.

Og dog. Fragmenter af en tabt menneskehed lever hist og her. Der er Arken. En lille bebyggelse hvor spilpersonerne bor sammen med deres brødre og søstre. De er alle sammen *ændrede*. Ustabile. I besiddelse af sære kræfter. Og så er der den Gamle. Han er deres leder, men han er ikke som dem. I årtier har han passet på Folket. Jaget fremmede væk. Forbudt beboerne at for-

lade kolonien; "Pas på, ellers tager Soten jer". Nu er han gammel og viser sig kun sjældent. Maden er ved at slippe op. Folket sulter. Der dannes fraktioner, og kampen om de knappe ressourcer bliver værre. Hvis historien ikke skal gentage sig, er de nødt til at forlade Arken. Udforske verdenen og måske finde en fremtid.

Mutant Year 0 er et postapoka-



lyptisk rollespil; En lille, men hårdfør linje af spil der startede med *Gamma World* fra 1978. Man spiller en beboer fra Arken, en lille landsby med cirka et hundrede beboere; alle sammen mutanter og alle cirka på samme alder. Arkens leder, som har holdt magten tæt til sig i mange år, er gammel og døende. Spillerne skal udforske verdenen, finde mad, gammel viden og andre ressourcer. Ressourcerne kan spillerne bruge til at opbygge deres landsby og måske gøre verden til et lille smule sikrere sted. Spillet foregår ved at spillederen opbygger et zone-kort. Det er et område med tern og koordinater, cirka 50 x 19 kilometer. Der er to kort med i spillet, New York og London, men der opfordres også til at man tager udgangspunkt i ens egen by, det kunne være København/Malmø. Området bebygger spillederen med ruiner, kratere, skove og sumpe og meget mere. Han slår for hvad ruinerne er, f.eks. boliger, kontorer, museum, hospital mm. Desuden er der fire specielle zoner, som huser rivaliserende samfund, Arkens problematiske søskende, som er uddybet med personligheder og dybere beskrivelser.

Mutant er grundlæggende et sandkassespil, hvor spillederen forbereder nogle lokaliteter og historier, men i det store og hele overlader initiativet til spillerne og improvisere resten. Princippet i spillet er at spillederen starter hver spilleaften med at trække et trusselkort, eller han har trukket et kort i smug på forhånd. Dette udgår aftenens trussel mod Arken. Det kan være en indre trussel som f.eks. en konflikt mellem Arkens fraktioner, et mord el. lign., ydre trusler som et monster der overfalder beboere og skal findes og uskadeliggøres, eller miljøtrusler som f.eks. en dårlig høst. Ellers handler det om at spillerne skal udforske kortet, finde Artefakter som f.eks. en motorbåd, et videokamera eller et nogenlunde intakt jakkesæt. Nogle af disse kan de bruge til

at opbygge arken. I starten af spilaftenen beslutter spillerne sig for hvad de vil bygge. Nogle bygninger er basale, mens de (relativt) mere avancerede kræver lidt infrastruktur. Det kræver nogle Workpoints for at bygge hver bygning, og hver bygning giver en bonus til byen, f.eks. til Krig eller Kultur. En svinesti kræver ingen infrastruktur, koster antal spillere x 2 Workpoints at bygge, og giver Mad +2D6 i bonus. Er en af spillerne kreativ, kan hun tegne byen ind på et A3 ark.

Det er nemt og hurtigt at lave karakterer, og det er meget godt, for livet som mutant er kort og beskidt. Mutationerne er meget filmiske, f.eks. at spy ild, frøben eller insektvinger. Du får en tilfældig mutation fra starten, og efterhånden som mutanten udvikler flere, bliver det meget kulørt. De traumer spillederen udsætter de stakkels spilpersoner for, gør at de får erfaring og trigger at de får nye mutationer - men samtidigt udsættes spilpersonerne for Soten der gennemtrænger og fordærver alt. Spilpersonerne fødes med et lille netværk af folk de kender, og det er et stort plus.

Der er også en større historie. En dybere hemmelighed om hvem Folket er. Den fylder egentligt ikke så meget, kun 33 sider, og er mere et skelet til en kampagne slutning. Hvad kampagnen slutter med, er åben, og det er egentligt op til spillerne at definere hvad fremtiden byder på for det lille folk.

Jeg har prøvespillet Mutant et par spilgange, og fandt det ganske anderledes og fornøjeligt. Spillerne var aktive og gode til at finde på, og de kunne lide verdenen. Jeg fandt udfordringen med at improvisere ret sjov, men det er nok ikke noget for begyndere. Jeg er selv mere vant til lineære kampagner med færdige eventyr, og kunne godt tænke mig at udforske sandkassespil noget mere. Til dette er *Mutant Year 0* ikke noget dårligt udgangspunkt. Det er en god verden, gode regler, fyldt med stemning og farer. Noget

irriterende genoptrykker Free League ikke gamle bøger, så man må ofte nøjes med PDF udgaver.

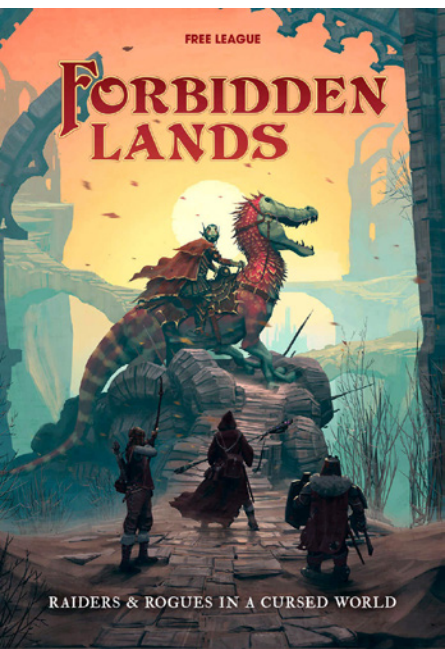
FORBIDDEN LANDS

Denne verden kan passende komme ind som en toer, for lige som Mutant er det et sandkasse spil, denne gang sat i en høj-fantasi verden. *Forbidden Lands* er den spirituelle efterfølger til *Drager og dæmoner*, det svenske rollespil fra Eventyrspil, som også udkom på dansk. Der er ligheder mellem Mutant og *Forbidden lands*, men også store forskelle.

Forbidden Lands er fortællingen om et tabt område udenfor riget, som i mange år har været dækket af Blodtågen. Den var lige så ubehagelig som den lyder, men nu er den væk, og den en gang så rige region er igen åben. Grupper af eventyrere, charlataner og tølper begiver sig ind i landet for at plyndre og for at generobre området. Spillerne er en af disse grupper. Ondskaben lurker i det ødelagte land, og der er større hemmeligheder der kun venter på

at blive afdækket. Det gamle spil hed *Drager og dæmoner*, og især de sidste er rigt repræsenteret i spillet. Den gamle monster manual til DoD havde monstre med et nordisk twist, men de er nu væk til fordel for uting med mere kaotisk blod i sig, f.eks. minotaur og manticore. Lidt ærgerligt synes jeg.

Der er ni forskellige folkeslag, med fire-fem varianter til hver - og de er absolut politiske ukorrekte. Dels er der



nogle af dem der, lige som verden selv, er mere end en anelse anløbne, dels har de forskellige folk det også svært med hinanden. Der er talenter knyttet til hver folkeslag og til den profession du spiller. Dem er der kun syv af, men da hver profession kan varieres med talenter, tænker jeg at det er fint. Der er masser af regler for kamp, og magi - og *Forbidden Lands* skulle være det mest regeltunge af de fire jeg nævner i denne artikel. Kampreglerne skulle ikke være helt uden problemer, specielt for krigere, men det skulle være til at løse.

Der er regler for at opbygge din egen lille landsby/borg, som spejler dem i Mutant. Det fungerer lidt anderledes her, da du skal hyre lejesvende og tjenere, som kan holde byen kørende, mens spilpersonerne er ude på eventyr. Ellers er det et aspekt der er nyt og spændende, og jeg glæder mig til at prøve det ved lejlighed.

Bøgerne er i sort/hvid, nydeligt indbundet i falsk læder, og kan købes i en æske sammen med et landkort og en lille bog til at lave baggrunde med. Som en speciel ting har man genbrugt tegningerne fra *Drager og Dæmoner* og fået tegnet nye i samme ånd, hvilket giver bøgerne et helt specielt look. Lidt ærgerligt var der ikke terninger med i kassen. Jeg købte en 'bundle' til 94 €, hvor jeg fik reglerne, 'spil'kort, terninger og en GM skærm med + plus et ekstra sæt terninger. Det tror jeg er fint. Terningerne er mere varierede (dvs. ikke kun 6-sidede), virkeligt flotte og relativt dyre - og de er sværere at erstatte med alm. 6-sidet terninger, end i de andre spil.

Alt i alt er det noget jeg glæder mig til at spille - hvis jeg ellers kan sparke mine venner til at spille noget andet end D&D5E. Hermed en opfordring.

CORIOLIS

En gang for længe side, 500 år eller mere, forlod to koloniskibe Jorden og drog ud mod det mørke rum, mod Aldebaran. Da de ankom, opdagede de til deres shock at en anden gruppe mennesker fra Jorden allerede var ankommet via ormehuller århundrede år før og havde koloniseret 36 stjernesystemer. Disse blev kaldt den Tredje Horisont. De oprindelige kolonister havde bekriget den gamle verden i årtier, for til sidst at ødelægge de portaler der forbandt dem til Jorden. De havde isoleret sig fra resten af menneskeheden. Det gav dem deres frihed, men medførte også forfald og stagnation. De nye kolonister opdelte sig i to fraktioner; en som bosatte sig på en planet, en anden der ombyggede et af koloniskibene til en enorm rumstation, som de kaldte Coriolis. Et åndehul for opportunister og fritænkere. De nyankomnes tilstedeværelse vækkede de gamle kolonister, og ting blev sat i skred igen. Der blev oprettet et Råd, hvor alle politiske, religiøse og filosofiske fraktioner fik sæde. Dette bragte nogle års fred,

der dog blev rystet, da en fremmed race dukkede op ud af rummet. De kaldte sig Emissaries. Rygterne gik at det var dem der havde bygget portalerne. De forlangte et sæde i Rådet og fik det. Magtbalancen forskubbedes, og usikkerhed og frygt får konflikterne til at blusse op igen.

Coriolis er et traditionelt science-fiction rollespil, med et indslag af



spirituel magi. Det er en massiv bog på 370 sider. De første 175 sider beskriver hvordan du laver en karakter, kamp, udstyr (der er masser), rumkamp og -rejser. Det sidste meget detaljeret, for ligesom klassikeren *Traveller*, fylder rumrejser meget i spillet. Det er ideen at alle spilpersoner har en rolle på rumskibet, som pilot, sensoroperatør, skytte o.l. Modsat *Traveller* er der ikke regler for handel, så spillene skal holde deres rumskib kørende på anden vis. Derved ligner *Coriolis* nok mere en *Star Wars*-kampagne.

Spillerne starter med at vælge et gruppekoncept: frie handelsfolk, lejesoldater, agenter mfl., som gruppen så laves ud fra. En spilperson beskrives ud fra sin profession. Der er de mere traditionelle som f.eks. soldat, tekniker, pilot, forhandler, og de utraditionelle som flygtning eller kunstner. Hver spilperson får et Talent alt efter sin profession, og et Icon Talent som bliver tildelt tilfældigt alt efter hvilken ikon der har udvalgt hende. Køber du cybernetics eller bionic sculpts, får du også talenter, og der er også en lille håndfuld 'mystiske' kræfter. Hver karakter rundes af med et personligt problem og et forhold til en af de andre spilpersoner. Spillerne skal også designe deres rumskib, der ligesom i *Firefly* nærmest er en karakter i sig selv. Det er alt sammen meget fint.

Dernæst beskrives fraktionerne. Der er the Consortium, som har sat sig tungt på handel og fabrikation. The Free League, der organiserer de mindre spillere i konkurrence med the Consortium. Der er kirken, zeloter, gangstere, mystikere, og nomader. Masser af skjulte agendaer og mulighed for konflikt og eventyr. Religion fylder en del i *Coreolis*. Der er ni Ikoner, som er en erstatning for en monoteistisk religion, og vel nærmest beskrives som helgener. De forbinder dagliglivet med det åndelige på mange planer. Regelteknisk er det dem der gør at man kan presse et ter-

ningerul. Modsætning til ikonerne er Mørket mellem Stjernerne. En mystisk magt der repræsenterer alle rummets farer. Mørket kan korrumpere spilpersonerne, og misser du et presset rul, får spillederen Mørkepoint som han kan (mis)bruge til at presse spillerne ved at indsætte forstærkninger, bringe uskyldige i fare og andre mulige uheldige omstændigheder.

I hele taget har *Coriolis* en arabisk 'Tusind og En Nat' stemning, som jeg finder meget tiltrækkende. Den stemning af rummet har sat sig på nethinden siden jeg så invasion-scenen i filmen *The Chronicles of Riddick*. Et stort afsnit bruges til beskrivelsen af det vigtigste solsystem, Kua. Stationen Coriolis beskrives passende detaljeret, og systemets syv beboelige planeter noget mere overfladisk. Det er meget space opera, og ganske i orden. Derefter gennemgår bogen resten af solsystemerne i den Tredje Horisont ganske kort. Det er en spændende og anderledes verden med masser af stemning. Der er nogle få andre racer end mennesker, men de er primitive og beskrives som semiintelligente.

Bogen sluttet af med et lille eventyr, der sætter stemningen. Det er en agenthistorie ombord på Coeriolis, som meget fint sætter temaet for verdenen og skaber kontakter til bipersoner, der kan lede spilpersonerne videre til flere eventyr.

ALIEN

Alien rollespillet bygger på de oprindelige fire Alien-film, *Prometheus/Covenant*, samt nogle tegneserier. Der ses altså helt bort fra *Alien vs. Predator*-filmene. Rollespillet kan spilles på to måder. Den ene er filmisk, hvor man får udleveret en færdiglavet spilperson, og hvor spillederen smider zenomorphs i hovedet på spil-

lerne så hurtigt som muligt, fordi det er hvad de forventer. *Alien* kan også spilles som en kampagne, hvor spillerne udforsker verdenen, med alle dens intriger og farer. Det anbefales at du spiller rumtruckere, kolonister eller marines. Det er gruppen og dens dynamik når lokummet brænder, det handler om. Derfor har du en buddy i gruppen du kan stole på, og en rival. Alle spilpersoner har også deres personlige agenda de skal prøve at udleve, det kan være alvorlige ting som at dække over krigsforbrydelser, eller blot at holde det perfekte party. Skulle du have lyst, kan du også spille en replikant, der skjuler sig blandt besætningen.

Der synes jeg at rollespillet fanger essensen af *Alien*-filmene; at xenomorphs blot er en McGuffin og det er i virkeligheden er gruppens reaktioner på dem og deres individuelle valg og skæbner der er kernen. Derfor virkede *Alien* og *Aliens*, og derfor fejlede *Covenant*.

Alien-universet er kendt, og du får lige nøjagtig hvad du forventer - og ikke så meget andet. Alle våben, udstyr og køretøjer er groft sagt lige som i filmene, mens der er lidt større udvalg i rumskibe. Der er også regler for kamp i rummet, nok for at der



skal være noget for rumtruckerne. Men alt i alt er der ikke tænkt meget nyt. Det samme gælder for selve universet. Der er beskrivelser af planeterne og de forskellige regeringer. Du får at vide hvem The Corporation ville bruge deres biovåben imod. Men det er grundlæggende menneskeheden der spiller det samme ældgamle spil om magt og status. Hvis du håbede at finde ud af hvem Ingeniørerne er og hvad de er ude på, eller hvor zenomorphs stammer fra, så bliver du skuffet. Det kan man elske eller hade efter temperament. Som 55 årig savner jeg en frisk, ny vinkel på Alien-universet. Hvis jeg skulle spille med en gruppe spillere omkring tyve år, som måske endda ikke havde set filmene, tror jeg det ville være en mulighed for en fantastisk spiloplevelse.



DE MAGISKE KRYSTALLER

AF CATO PELLEGRINI

Homage Theodore Sturgeon

Cato Pellegrini, født 1960 i Oslo, er en skandinavisk forfatter, der var aktiv i norsk fandom i firserne og halvfemserne. Han udgav fanzinet Capricorn, og har fået udgivet en snes noveller og artikler i ugeblade, magasiner og fanzines. Han virkede som medredaktør og oversætter i flere antologier og skrev kortromanen "Embryo" sammen med den norske fan Johannes H. Berg (1956-2004). I 1993 blev han ved den europæiske sf-kongress i Saint Helier, Jersey, tildelt 'encouraging prize' som lovende forfatter fra Norge.



HULEN

– befandt sig inde under nogle gigantiske klippeblokke, på randen af en høj skrænt, og var sandsynligvis opstået som følge af et eller flere mindre jordskælv i præglicial tid. Isafsmeltning efter den sidste istid havde ført til landhævning, og sprækkedannelserne i klippegrunden var blevet yderligere udvidede. Frostsprængning havde fuldbyrdet de geologiske processer og efterladt et kuperet og stærkt forvitret landskab.

Den majestætiske basaltklippe ragede næsten fyrretyve meter op over den marine grænse – dét, der på et tidspunkt havde været havbund. Nedenfor klippen lå boligkvarterer af sirligt anlagte villaveje med rækkehuse og eneboliger, side om side med en og anden malplaceret boligblok.

Mellem husene dukkede en ensom skikkelse frem. Hans ryg ludede en smule forover, og hans øjne var stift fæstede på jorden, som var han bange for at snuble i noget, mens han langsomt luntede af sted. Han var ældre end flertallet af de velstående og privilegerede der havde til huse i de smukke omgivelser, men ikke så gammel at han modtog folkepension. Der var noget livstræt over den medtagne habit og det hærgede udseende, skønt skindet bedrog: Bag den forpjuskede fremtoning fandtes der en skønhed der gik de fleste hus forbi. En dyb indsigt i og forståelse af menneskerne, for hvem han og hans lige altid havde været skarn.

Den let genkendelige klippe fik ham til at standse op og hæve blikket. Var han kommet til det rigtige sted? Vegetationen var ganske vist frodigere, men topografien var dog ikke til at tage fejl af. Hans blik søgte op ad bjergvæggen ... Spændingen slap taget. Den var god nok. Den smalle åbning var kun lige synlig for det blotte øje. Hulen lå lige dér, hvor han huskede.

Uden tov og ordentligt sikkerhedsudstyr som bjergbestigere benytter sig af, var indgangen til den underjordiske hule utilgængelig for alle. Engang for længe siden havde den været hans tilflugtssted når andre steder var utrygge.

Bag højdedraget strakte skoven sig kilometer efter kilometer – væk fra byen. Randzonen nærmest bebyggelsen havde været en yndet legeplads da han var dreng. De mindste børn dristede sig sjældent længere ind mellem træerne end, at de stadigvæk kunne se husene og bilerne der kørte forbi på vejen.

Selv var han fuldstændig frygtløs. Bedre end de fleste kendte han hvert træ, hver busk og hver sten i den tætte lund. Det havde reddet ham mere end én gang.

Kun de modigste børn vovede sig op på selve klippen. De voksne havde advaret dem på det kraftigste mod nogen sinde at gå derop. Kanten kunne være både glat og lumsk – også når det ikke regnede. Hvis de skvattede, ville de blive slået ihjel mod de skarpe sten i ansamlingen under skrænten.

Han havde ingen vanskeligheder med at finde vejen. En sti gennem en v-formet kløft førte til toppen af forkastningen. Oppe på plateauet fandtes der en øvre indgang til hulen. Åbningen var meget svær at opdage. Hvis man ikke var klar over dens beliggenhed, var det umuligt at gætte, at en mystisk, fascinerende verden skjulte sig lige under overfladen.

Han kiggede ned i det mørke dyb, forundret over, hvor upåvirket han havde været første gang han gik ind i hulen. Han var aldrig bange inden i bjerget. Derimod mindedes han tydeligt klumpen i sin mave, når han lå ubevægelig i et gemmested og kæmpede for at få sit hjerte til at banke lavere, helt sikker på at hans forfølgere ville kunne høre det, hvis de kom tæt nok på.

Selv efter mange år tvivlede han ikke på, der havde ligget alvor bag truslerne. Han kunne aldrig føle sig helt tryk. Netop hans frygt for, hvad de kunne komme til at gøre ved ham, havde været deres stærkeste våben.

Det gik ganske af sig selv at genkalde minderne. Billederne, lydene og duftene stod spillevende for ham – som var det alt sammen sket i går.

HAREN

– flygtede skrækslagen gennem den tætte underskov. Den havde kurs lige mod ham. Kom ikke herhen, tænkte Udo som han lå mellem to kæmpe sten og prøvede at gøre sig så lille som muligt. Vil du ikke nok være sød at hoppe videre?

Med ét vejrede den farten af ham og ændrede retning. Det var i sidste øjeblik. Lige efter det forskræmte dyr kom forfølgerne brasende. De gjorde intet forsøg på at fare frem med list eller lempe. Folk der true og benyttede sig af magt, var sjældent taktiske. Det gav ham et fortrin som de nok ikke var klar over.

Udo var langt fra den eneste, som bøllerne fra de større klasser på skolen var ude efter. Men han var den smarteste og hurtigste til bens. Til deres store forbitrelse lykkedes det kun sjældent dem at indhente ham. Det gjorde ham ekstra eftertragtet. De tålte ikke at en lille mide som ham overlistede og løb fra dem.

Denne dag havde de lagt sig i baghold på et strategisk sted, hvor han ikke bare kunne løbe ind igen og hente hjælp af en voksen. Var han i stedet smuttet den sædvanlige vej om bag skolen, havde de måske ikke opdaget ham i det hele taget. Men fordi han var oprørt på grund af noget som hans nye klasselærer havde givet ham, glemte han simpelthen at være på sin vagt.

Der var simpelthen ikke nok tid til at vurdere forskellige flugtruter. Med et forskræmt vræl var han løbet mod skoven. Deres forsøg på at afskære hans kurs, blev overtrumfet af hans hurtighed. I ly af træerne skiftede han stadig retning. Forspringet var for lille til, at han nåede at søge tilflugt i ét af de faste gemmesteder. Den eneste udvej var at flygte op på klippen.

Han spurtede op gennem kløften, brasede gennem den tætte underskov og kastede sig ned mellem nogle store sten, han kendte i forvejen. Han skubbede sin skoletaske ind i revnen mellem stenene og krøb selv efter. De meterhøje bregner skjulte hans spinkle krop. Det var kun lige at han fik plads. Han trak vejret i korte gisp.

Erfaring havde lært ham aldrig at skifte gemmested midt under jagten. Han sørgede for at benytte forskellige skjul fra gang til gang. Han vidste, at han var i knibe hvis de fangede ham. Men lige nu havde de vist glemt deres oprindelige bytte, og var mere optagede af at jage den stakkels hare. De havde samlet grene op fra skovbunden, som de brugte til at slå bregnerne ned med.

Lydene lød anderledes tæt på jorden: Deres trampen forplantede sig gennem de hårdt pakkede jordlag, der dannede et tyndt dække ovenpå det faste bjerg. På dén måde havde han fuldstændig tjek på, hvorvidt hans fjender nærmede eller fjernede sig.

Deres skuffede udråb fortalte at den firbenede skabning var undsluppet. Af en eller anden grund fik dét dem til at tabe interessen også for ham. De skulle bare vidst, hvor tæt på, de var!

Længe efter at deres skingre og ophidsede stemmer var forstummet, blev han ved med at lade som om, at han var et væltet træ. En mosbegroet træstamme, som andre gik lige forbi. Legen gjorde, at det blev nemmere ikke at røbe sig.

Udo løftede hovedet og satte sig forsigtigt op. Ikke én lyd hørtes. Havde de selv gemt sig, for på dén måde at lokke ham frem? Det var sket før. Han rejste sig, børstede blade og jord af sit tøj, parat til at spæne af sted ved den mindste lyd. Der var stadig helt stille. Han slap luften ud af lungerne. Faren var over. For denne gang.

Da han startede på tilbageturen, fik han øje på en hare der pillede i siksak lige foran ham. Pludselig forsvandt den i den blå luft. Han standsede forfjamsket. Hvor blev den af?

En nærmere undersøgelse af skovbunden afslørede en smal passage under en lille plet blotlagt nøgent bjerg. Åbningen var alt for trang til, at et menneske kunne krybe derind. Han fandt en tør pind og prøvede at stikke den så langt ind, han formåede, dog uden at støde mod noget. Han slap den og hørte hvordan den ramte bunden et sted under sig.

Der måtte findes et større hulrum derinde i bjerget! Fandtes der mon flere indgange? Efter at have ledt omkring et langt stykke tid, fandt han den, skjult omme bag en gigantisk stenblok som isen havde efterladt. Omgivet af et tornefuldt krat førte en trang skakt lodret ned i bjerget.

Han havde ikke mod på at begive sig derned uden lys. Dagen efter var han vendt tilbage med en lommelygte og et langt reb. Han bandt rebet fast i en kraftig enebærbusk og klatrede forsigtigt ned. Nu havde han ingen betænkeligheder ved det dristige fremstød.

Hulen havde vist sig at være en del større end, hvad han havde forestillet sig. Til sammen udgjorde de mange hulegange en underjordisk labyrint på mere end ét hundrede meter. Den var et eldorado for en eventyrlysten dreng i hans mest virksomme alder.

Som en ekstra sikkerhedsforanstaltning trak han altid rebet op efter sig når han gik hjem, rullede det pænt sammen og gemte det et stykke væk, så ingen andre skulle få øje på det og måske mistænke, at nogen benyttede hulen til noget.

Fundet havde forenklet mange ting i hans liv. Fra nu af behøvede han aldrig mere at lede efter nye skjulesteder. Han havde et trygt sted som var hans helt eget, og som de helt sikkert aldrig kom til at finde.

SKATTEN

– var gemt på et hemmeligt sted inde i bjerget. Han havde egenhændigt gravet den ned for mange år siden. Dengang han og hans moder var flyttet til en anden by, skulle det gå meget stærkt. Der havde ikke været tid til at tage op i hulen og hente den. Han havde tit tænkt på, at han ville vende tilbage efter sin skat. Men det var aldrig blevet til noget ... ikke før nu.

Han begyndte at svede i hænderne. Han havde ingen garanti for, at skatten ville være bevaret efter så lang tid. Hvis ingen havde fundet den i mellemtiden, lå den der nok stadigvæk. Sikker kunne han naturligvis ikke være.

Som dreng havde han elsket at udforske de forskellige sidegange i hulen. I voksenalder var det ikke lige så fristende. Rent faktisk havde han ikke den allermindste lyst til at gentage bedriften, men han var klar over, at der ikke fandtes nogen vej udenom.

Mens han holdt fast i en stærk trærod, lagde han sig på maven, bøjede benene ned i revnen, lod sig glide over kanten og sænkede sig langsomt ned, til han hang i armene ... Så slap han taget. Turen endte brat. Skakten var ikke så dyb, som den så ud ovenfra.

Lige under åbningen kunne han stå oprejst. Ellers var der i hulen så lavt til loftet, at han måtte bøje nakken for ikke at slå hovedet.

Hulen lugtede nøjagtig sådan, som han huskede. På trods af de mange sprækker og revner i bjerget, holdt det sig nogenlunde tørt herinde selv om regnen stod ned i tykke stænger udenfor. Gulvet bestod af en blanding af sten, grus og sandjord. Rundt omkring lå bunker af grene, kviste og tørre blade. De var blevet trukket herind af dyr der benyttede hulen til overvintring.

Mørket virkede mindre kompakt når hans øjne først havde vænnet sig til de ændrede lysforhold. Han fandt en lille lomme-lygte frem fra lommen og tændte den, inden han forsigtigt bevægede sig indad. Det var med nød og næppe at han formåede at presse sig sidelæns gennem de trangeste passager.

For enden lagde han sig på ny ned og krøb ind i en smal sidegang, helt nede ved gulvet. Gangen var så trang, at det var svært at krybe og lyse samtidigt. Han tog sig god tid. Hvis han satte sig fast, eller noget andet tilstødte ham, vidste ingen, hvor han var. I værste fald kunne det få fatal udgang.

Han flyttede nogle sten væk. Under dem var jorden løs og let at grave i. Han behøvede ikke lede længe, før hans fingre stødte mod metal. En kriblende fryd boblede op i hans bryst. Hans skat var ikke blevet fundet! Opildnet løftede han den lille blikæske op af hullet og rystede den. Der lød en raslen inden i den. Alt var lige sådan, som det skulle være.

Han ormede sig bagud, ud af sidegangen. Dette var bestemt ikke et egnet sted for en nærmere undersøgelse, men han var simpelthen *nødt* til at få vished. Låget havde sat sig fast. Han knækkede to negle i forsøget på at få det op. Til sidst måtte han

bruge en skarp sten inden det gav op. Med barnlig forventning kiggede han ned i æsken.

De magiske krystaller.

Han holdt én op foran lyset fra lommelygten. Den mindede om et almindeligt glasskår, hvis skarpe hjørner og kanter var blevet afrundet. Han lagde den tilbage, lukkede låget og stak æsken i lommen. Han ville tage dem med ned til det hus, hvor det hele var startet. Han var forberedt på, at magien måske nok ikke virkede mere, men han agtede at gøre et ærligt forsøg.

Møjsommeligt begav han sig tilbage ad den samme vej, han var kommet. I modsat retning førte hovedgangen til den anden huleåbning der befandt sig midt i klippevæggen. Fra den smalle bjerghylde kunne han holde øje med alt hvad der foregik nedenfor, uden selv at blive set. Det gjorde skjulestedet godt egnet til hans formål.

Heroppe fra så han solen passere zenit og dale sagte ned mod horisonten i vest. Så sent i efteråret var dagene korte hér på de nordlige breddegrader. Snart ville mørket sænke sig over byen og skjule hans forehavender. Han kunne ikke foretage sig noget så længe der var lyst udenfor, og der vrimlede med mennesker alle vegne.

Så han ventede – tålmodigt – præcis som dengang.

SKOLEN

– var både et fristed og en prøvelse for Udo – noget han skulle gennem. Der var flere ting ved den som han ikke brød sig om, men også meget, han godt kunne lide. Lærerne var flinke, og hans klassekammerater lod ham stort set være i fred. Sådan da.

Klasseværelset bestod af separate aflukker, hvor eleverne sad

foran computerskærme og lavede deres skolearbejde. Lærerne gav mundtlige instruktioner gennem høretelefoner. I lange perioder var de overladt til sig selv. Han trivedes bedst, når der ikke var for mange forstyrrelser.

Grundlæggende færdigheder inden for læsning og regning var nemme at lære når man først havde knækket koden. Komposition, konstruktion og abstraktion var værre at kringele. Med dem var det ikke tilstrækkeligt at hente informationer ned fra databasen; man skulle også vise at man evnede at sætte dem sammen til helheder der så igen kunne pilles fra hinanden og analyseres.

De forskellige undervisningsprogrammer gav umiddelbar respons på, om de havde løst en given opgave rigtigt eller forkert. Flid og godt arbejde belønnedes med fri tid til at spille alderssvarende computerspil.

Som de fleste børn var Udo glad for fysisk udfoldelse, når de voksne organiserede aktiviteterne, bestemte reglerne og forklarede, hvordan de skulle gå frem for at mestre forskellige apparater og øvelser. Han elskede at klatre i ribberne, springe på trampolinen og balancere på bom.

Men så snart de skulle spille flere sammen på hold, ofte med bold, mistede han overblikket. Han kunne sagtens klare at aflæse to-tre med- og modspillere ad gangen, men ikke hele holdet samlet. I stedet gik han hen i et hjørne og satte sig, og ventede på at lektionen var over. Hans lærere havde opgivet deres forsøg på at få ham lokket med i fælles aktiviteter sammen med de øvrige børn.

Frikvartererne var værst, når de legede ude i skolegården, og alle råbte og skreg i munden på hinanden. Han forstod slet ikke, hvad der var meningen med at tumle omkring uden mål eller med.

Han blev helt ør i hovedet af virvaret og støjen. Han længtes kun tilbage til klasseværelsets afsondrede stilhed.

Han var konstant på vagt overfor eventuelle angreb fra skolens bøller, så de ikke overrumplede ham. Man kunne aldrig vide, om de måske havde lagt skumle planer. Der gik ikke en dag uden, at de på forskellig vis huskede ham på, at de altså lurede på ham – i skolegården eller på hjemvejen. Den evige kamp var opslidende.

De var kloge nok til ikke at gøre ham noget inde på skolens område. Der blev ført stramt tilsyn med eleverne; der var overvågningskameraer overalt, og regelbrud blev umiddelbart påtalt over højtalerne af tilsynsførende lærer. Der vankede strenge straffe hvis nogen blev snuppet i gerningsøjeblikket. Selv om de uden undtagelse hadede skolen, var det den ultimative fornedrelse at blive bortvist for en begrænset periode. Da kunne de så ikke udøve deres magt over dem, der var mindre.

Dét, der gjorde, at Udo holdt modet oppe, var en usvigelig overbevisning om, at han en dag skulle følge i sin fars fodspor. Alle vidste, at hans far var rumpilot. Når han tog for let på sit skolearbejde, påpegede hans lærere dette faktum. Ville han gerne rejse til stjernerne når han blev voksen, ventede der lange, seje træk på skolebænken. Der fandtes ingen nemme genveje.

Det vidste han da godt, for han havde tilbragt utallige timer foran computeren med at se de samme propagandavideoer fra Rumfartsakademiet om og atter om igen. Billederne af barske kvinder og mænd i stramt siddende, ens uniformer, glinsende rumskibe og uendelige stjernehimler, fik det til at svimle for ham.

Drømmen om, at han én dag skulle tage del af al denne heroiske virksomhed, havde været omdrejningspunkt og drivkraft i hele hans unge liv.

Lærerne vidste bedre – som lærere altid gør. Ikke desto mindre lod de ham få lov til at beholde denne barnlige vildfarelse, fordi det motiverede ham til at yde en ekstra indsats. Han ville tidsnok opdage, at han manglede dét, der skulle til for at blive rumpilot ligesom sin far ...

RÅBET

– fra fortiden kom surfende på vinden, ligesom et fjernt ekko, gennem trafikstøjen fra de mange motorveje. Han lagde hovedet på skrå og lyttede ud i luften. Med det samme var han i vildrede om hvorvidt han virkelig hørte det eller ej.

”Udo ...”

Han troede nok at han vidste hvem der kaldte på ham.

Usynlige fangarme snoede sig omkring ham og ville trække ham tilbage til en tid der var tilsløret af glemslens tåger.

Han løftede hovedet og skuede mod horisonten. I satellitbyerne øst for millionbyen kunne han fjernt skimte konturerne af lange rækker med højhuse, der strakte sig op mod den disede himmel, mens selve bykernen var delvist skjult under en tyk dyne af fossile udslip.

Et sted der nede i vrimlen lå det hus hvor han var vokset op. Ville han kende det efter alle disse år? Så vidt han vidste, kunne det meget vel være, at det var blevet jævnet med jorden og erstattet af en mere tidssvarende bolig.

I flere timer havde han siddet ubevægelig i den samme stilling. Hans benmuskler var knuder af smertefuld krampe. Han rejste sig rystende og støttede ryggen mod bjergvæggen. Han kastede et blik ud over kanten. Der var uhyggeligt langt ned. Bedst at holde sig på betryggende afstand. For en sikkerheds skyld bak-

kede han væk fra den sugende afgrund.

Han var nået til et punkt, da han ikke længere kunne udskyde dét han var kommet hele den lange vej hertil for at gøre.

Da han på ny stod under indgangsskakten, bøjede han hovedet bagud, mens han vurderede, hvordan han skulle komme op og ud af hulen. Som barn havde hans krop været så lille at han kunne anvende den samme teknik som skorstensfejere – eller mere sandsynligt deres unge hjælpedrenge – somme tider havde benyttet: presse ryggen mod den ene væg, bøje knæene og stemme imod med ben og arme; flytte ryggen et lille stykke opad, tage et nyt tag, stemme imod, tage et nyt tag, og så videre til han kunne løfte sig op efter armene.

Dén metode nyttede ikke mere. Hans lemmer var simpelthen for lange for den smalle sprække.

Han søgte omkring på gulvet til han fandt en halvanden meter lang, stiv kæp. Han støttede den på skrå mellem væggene, stillede den ene fod oven på kæppen og testede at den holdt hans kropsvægt. Hvis den knækkede, fik han næppe flere chancer. Det måtte hellere bære end briste. Han tog afsæt og gjorde et spring opad. Han fik fat i kanten og trak sig op. Anstrengelsen kostede; han blev liggende nogle sekunder og gispede efter vejret.

En kold vind blæste op og fik ham til at ryste af kulde efter opholdet under jorden.

Og på ny syntes han tydeligt, at han hørte den forlokkende stemme, der kaldte på ham over et spænd på flere årtier. Den trak ham uimodståeligt hen til sig.

"Udo ..."

"Jeg kommer," hviskede han, som var han angst for at forstyrre stilheden, og øgede farten. "Jeg kommer nu!"

Han fulgte den samme sti ned gennem kløften og videre gennem skoven; snart stod han ude på vejen. For hvert skridt virkede det som om, at årene randt af ham, til han var en lille dreng, der endnu en gang havde overlistet sine plageånder.

BREVET

– lå som en tung sten i hans skoletaske. Han var godt klar over, at det kun vejede nogle få gram, men det *mærkedes* lige så fuldt som vejede det flere kilo. Da han kom ind mellem husene uden at være blevet antastet af nogen, standsede han op, tog brevet frem og granskede det omhyggeligt.

Læreren havde forklaret, at hun rigtig gerne ville komme hjem til dem og tale lidt med hans mor om noget. Nu havde hun skrevet et brev om sagen, som han måtte være sød at tage med og aflevere til hende.

Komme hjem til dem? Hvorfor? Havde han gjort noget galt? Læreren havde ikke givet nogen nærmere forklaring, og han havde ikke spurgt.

Han havde følt sig lidt urolig da han puttede det i skoletasken. At få brev med hjem fra skole, førte aldrig noget godt med sig. Dét var noget enhver skoleelev vidste.

Sagte gik han hjem til det store, gamle hus hvor hans moder ventede på ham. Idet han åbnede døren, havde han mest lyst til at vende om og rende af sted. Men så ombestemte han sig. Hvor skulle han have løbet hen, forresten? Før eller senere måtte han uanset have vendt tilbage. Han havde ingen andre steder at gå, og de vidste det.

”Er det dig, Udo?” lød moderens svage stemme, inde fra soveværelset.

Han stillede sin skoletaske i gangen og sneg sig lydløst hen til den halvåbne dør. Gennem åbningen kunne han se sin moder, midt i den gevaldige dobbeltseng, halvt siddende, halvt liggende, i et hav af dyner og puder – nøjagtig sådan, som han havde efterladt hende til morgenen.

Hun opdagede ham da han stod delvis skjult bag døren og forsøgte at se på hende i smug.

”Nå, der kommer du endelig. Hvor er du dog sent på den! Hvor har du været hele eftermiddagen? Hvad har du lavet? Jeg har ventet på dig ...” Hun missede mod ham i halvmørket. ”Hvor meget er klokken? Det må da være flere timer siden du var færdig i skole?”

Han kunne ikke have fortalt hende om forfølgerne, haren eller hulen, om han aldrig så gerne ville. Han trak sig ud af hendes synsfelt, men hun råbte ham tilbage:

”Vent, gå ikke! Kom herhen – jeg vil godt give dig noget ...”

Tøvende gik han ind til hende.

”Se her, skat, tag den her ...” Hun halede en pengeseddel frem fra under dynen og rakte den mod ham. ”Smut ud og køb noget at spise. Jeg orker simpelthen ikke at lave aftensmad i dag ...”

Den havde han hørt før. Uden at tage øjnene væk fra hende stak han sedlen i lommen.

Med et halvkvalt støn lod hun sig falde bagud mod puderne. ”Åh, jeg er så *træt*, Udo, så *træt*!”

Hun greb efter hans hånd og trak ham hen mod sig. Han satte sig på sengekanten og lænede sit store hoved mod hendes skulder. Blev siddende dér og indåndede den sødlige duft, der mindede ham om hans mor, til hun sov. Forsigtigt løsgjorde han sig fra hendes hånd, listede sig ud og lukkede døren stille bag sig.

Ude i gangen åbnede han sin skoletaske og fandt det skumle brev frem; det føltes som om at det brændte hans fingre. Han betragtede den hvide kuvert med lærerens snirklede håndskrift udenpå, holdt den op mod lampen der hang under loftet, og vendte og drejede på den et par gange.

Med brevet i hånden fortsatte han ud i køkkenet og tændte for lyset. Det store køkken flød med beskidt bordservice: høje stabler med brugte tallerkener, kopper og glas, halvfulde gryder med vand og gamle madrester, der lugtede dårligt, og alskens skrald var spredt ud over spisebordet, køkkenbænken og det flisebelagte, uvaskede gulv.

Han lagde brevet oven på kassen med vinflasker i kroge under vasken, der han vidste at hans moder før eller senere kom til at finde det.

Så vendte han brat om og strøg ud ad døren.

HUSET

– så lige sådan ud som han huskede. Proportionerne var mindre, eftersom hans perspektiv i forhold til jorden havde ændret sig med øget kropslængde og alder. Den asymmetriske arkitektur adskilte sig markant fra de omkringliggende, identiske eneboliger. Dengang *de* blev opført, havde det allerede ligget her.

På afstand lignede det et klassisk spøgelseshus, med skæve vinkler og gabende tomme vinduesåbninger. Gensynet løb ham koldt ned ad ryggen. Han måtte forvente at støde på nogen fortrængte minder derinde, minder der ikke nødvendigvis var lige rare alle sammen.

Endnu var han ikke parat til at møde dem. Tingene måtte foregå i den rigtige rækkefølge, på den rigtige måde.

Havde det stået tomt i alle disse år? Helt utænkeligt var det vel ikke når han tog det nærmere i øjesyn. Det lod ikke til at ejeren – hvem dét nu end var – havde følt noget som helst ansvar for at tage vare på hverken huset eller ejendommen.

Haven var overgroet. Velplejet havde den aldrig fremstået. Det som engang havde været en slags græsplæne, var blevet fortrængt af tidsler og ukrudt. Det store æbletræ som han havde plejet at klatre i, var væk. End ikke roden var tilbage. Andre træsorter havde ikke magtet at overtage den ledige plads; den utæmmede vegetation kvalte enhver naturlig konkurrent, der prøvede at slå rod på dens domæne.

Også huset bar præg af udstrakt forfald, efter mange års mangelfuld vedligeholdelse. Farven var den samme triste gråtone. Store flager af den solblegede maling var skallet af, og havde blotlagt det underliggende, stedvis rådne træværk. Vinduerne var forsøgt dækket over med fastsømmede brædder. Ubeboede huse kunne hurtigt blive tilholdssted for hjemløse individer. Formentlig havde ejeren ønsket at forhindre ulovlig indtrængen. Men udbedringerne virkede lemfældige.

Både det forladte hus og den overgroede have stak ud mellem de velholdte villaer. Det var en beskæmmende plet, som dets naboer gjorde deres yderste for at ignorere. I de uforanderlige omgivelser var alt tilsyneladende ved det vante og trygge. Inde bagved de lukkede facader levede forstadens pæne familier.

Deres fjendtlige indstilling havde virket både uforståelig og skræmmende da han var barn. Men nu troede han nok, at han forstod deres frygt. I deres øjne repræsenterede han noget fremmed og ukendt og derfor farligt fordi han gennemskuede deres selvbedrag og tvang dem til at se sig selv i spejlet.

På sin særegne facon var han måske mere menneskelig end dem. Det fyldte ham med sorg snarere end med vrede. *Han* behøvede såmænd ikke at leve på en måde, der fordrede, at han var i et konstant modsætningsforhold til andre mennesker. De var deres egne værste fjender; de vidste det bare ikke selv.

Et højt skrig skar gennem den kunstige stillhed, der dyssede boligområdet ind i hypnotisk sløvsind, og rev ham ud af tankestrømmen. Hvorfra kom skriget? Opmærksomt kiggede han sig omkring, uforberedt på det syn, der mødte ham.

Hen ad villavejen kom en ung dreng løbende for livet. Skrækken lyste ud af øjnene på ham. Tæt bagved fulgte en flok ældre drenge og piger. De havde kæppe i hænderne. Deres hensigt var ikke til at misforstå: De krævede blod.

Scenen sendte bølger af skrækblandet genkendelse gennem ham. Uden at tøve så meget som ét sekund trådte han ud foran dem, stillede sig op midt i vejbanen, og lagde armene over kors. De standsede forfjamsket, var vist ikke vant til at nogen blandede sig i deres affærer. De udvekslede indforståede øjekast, trådte udfordrende et par skridt frem og hævede deres kæppe i en truende gestus.

Han lod sig ikke skræmme af børn. Før de fik set sig om, havde han med hurtige bevægelser afvæbnet dem, knækket kæppene midt over og smidt dem i vejgrøften. Han havde intet ønske om at skade nogen. Han ville bare markere styrke så tilpas meget at de forstod alvoren. Gøre dét ingen voksen havde gjort for *ham*. Han sagde ikke et ord, veg ikke en tomme. Stod der bare og stirrede dem i sæk.

De var for rystede til at prøve nye fremstød. Flove slog de blikkene ned og gik skamfulde af sted. Han brummede fornøjet

og så efter den dreng, de havde jaget, men han var som sunket i jorden.

Længe efter, de var forsvundet mellem husene, betragtede han den forfaldne facade. Det faldefærdige hus åbnede en række lukkede døre i hans underbevidsthed.

Beslutningen om at vende tilbage en sidste gang havde været alt andet end simpel at tage. Den var vokset frem gennem lang tid.

Ville han få den forklaring, han søgte, eller ville han gå herfra med uforrettet sag? Der var så mange ting han ikke forstod. Så mange ting han måtte få klarhed i. Han fandt ikke ro før han havde fået i al fald *nogle* svar.

Han huskede bare brudstykker af det der var sket da han var dreng. Konkrete steder, hændelser og personer der hvirvlede omkring og fyldte forskellige huller i hans hukommelse. Alt sammen tilhørte det en periode i hans liv, der virkede ligesom en fjern drøm. Hvad var reelle minder, og hvad var ren ønsketænkning?

Der var stadig tid nok til at ombestemme sig. Han vidste, at hvis han gik, så ville han aldrig mere komme her. Det var nu eller aldrig. Han tog sig kraftigt sammen, sank tungt, og gik hen til huset.

Yderdøren var intakt. Han var ikke fremmed for at bryde ind, hvis den viste sig at være låst. Men den var åben. Mirakuløst nok var ruden hel, men da han trådte ind i gangen, knasede det af smadret glas under hans sko. Først ville han forsikre sig om, at huset virkelig var tomt. Han ville undgå at blive overrasket af stedets børn eller andre når han gik i gang med det, han var kommet hertil for at gøre.

Han gik en runde gennem alle værelserne. Resterne af de møbler, der engang have stået her efter de tidligere beboere, kunne

ses som forkullede klumper i det store ildsted i stuen. Gulvene var dækkede af fuglelort. Man skulle nok virkelig være en hjemløs, for at holde det kummerlige logi ud. Heldigvis var han ikke en af *dem*.

Han åbnede døren til kælderen og prøvede at tænde lyset. Ingenting skete; strømmen var nok slået fra. Han fandt lommelygten frem og tændte den. Med et godt greb om gelænderet gik han tøvende ned ad kældertrappen.

KÆLDEREN

– under det store, gamle hus var fuld af hemmeligheder. De dunkle, kolde og støvede rum var efterhånden blevet ligesom en egen verden for Udo. Der var så meget mærkeligt og spændende at undersøge og studere hernede, og så stille og fredeligt.

Egentlig måtte han slet ikke være her for sin moder. Foreløbig var han kun blevet snuppet én enkelt gang. Så snart han kom fra skole, forvissede han sig om at hun enten ikke var hjemme, eller lå og sov, eller sad og så på tv. Da var hun ligeglad med hvad han lavede. Uden at afsløre med en lyd at han var kommet hjem, listede han sig derned.

For en sikkerheds skyld ventede han nogle minutter neden for trappen, til han var helt sikker på at hun ikke havde hørt noget. Så gik han hen til kælderens mørkeste krog og åbnede en knap synlig luge i væggen. Han stak en hånd ind og fandt den blikæske frem, som hans far havde givet ham, den sidste gang han var hjemme på rekreation. Faren havde forklaret: *'Jeg fik de her krystaller som afskedsgave af en gammel mand, på en planet der ligger et pænt langt stykke borte fra Jorden. Han og jeg var blevet meget gode venner i løbet af den tid jeg besøgte hans planet. Da jeg skulle*

rejse, bad han mig om at tage dem med hjem til dig siden han ikke selv havde en søn at give dem til. Nu, du har fået dem, er de kun dine.'

Han tog æsken med sig, satte sig på gulvtæppet i det inderste kælderrum, og tømte æskens indhold ud foran sig. Med bestemte håndbevægelser tog han fat på sit hemmelige ritual.

Omstændeligt samlede han krystallerne op, én efter én, og studerede dem indgående som om hver enkelt krystal betød noget specielt – hvilket de også gjorde. I time efter time kunne han sidde på den samme plet og lege med dem: Prøve at mærke med fingrene over den ujævne overflade. Holde dem gemt i hånden et lille stykke tid og mærke at kulden veg tilbage for hans kropswarme.

Han begyndte at lægge dem ud over tæppet i et bestemt, sirligt mønster som kun han selv forstod, til han var omgivet af krystaller i alle regnbuens farver og i alle størrelser og faconer. Hele hans opmærksomhed var koncentreret om krystallerne. Nu var det tæt på at alle lå på plads, og han kunne mærke en sitrende, intens kriblen risle gennem sin krop.

Krystallerne var kommet til at indtage en magisk betydning: De gemte på en besynderlig Kraft, som hans umodne hjerne næppe forstod rækkevidden af. Når han lagde dem på denne her måde, begyndte de ligesom at gløde, og han så og hørte de utroligste ting.

I starten havde han forsøgt at lægge dem vilkårligt eller finde på sine egne mønstre, men de blev sjældent liggende hvor han ville have dem. Af og til flyttede de sig væk uden at han rørte ved dem, som var de magnetiske, og han blev nødt til at prøve flere gange før de blev liggende stille. Sådan var det gået op for ham, at det måske var meningen at krystallerne skulle lægges på en helt bestemt måde. Sådan blev Kraften aktiveret.

Først sendte de et skarpt lys ud, der blev til cirkler der vekselvis udvidede sig og trak sig sammen igen og gled over i hinanden i et farvespil af rødt og grønt og gult og brunt – og det føltes som om at han blev grebet af stærke hænder og løftet højt op. Kælderen og huset og byen forsvandt under ham, og han blev taget med på lange rejser til fremmede verdener. Båret af kraften fra de magiske krystaller var han helten i de mest fantastiske og vidunderlige eventyr, som hans endnu ikke fuldt udviklede hjerne kunne digte op.

"Udo!"

Hans moder måtte have opdaget hans skoletaske i gangen. Alligevel ignorerede han hende; vidste at hun ikke ville begynde at lede efter ham rigtigt endnu. Den skingre stemme steg til et skrig der skar gennem den barriere, der skilte ham fra omverdenen. Den pulserende glød slukkedes, drømmebillederne opløstes i intet, og han var tilbage i kælderen – lille, bange og alene.

Han var lige ved at gå op til hende, da han kom i tanker om farens formaning den kolde, grå morgen for længe siden: *'Du må aldrig lade nogen få kendskab til krystallerne, ikke engang din mor, for så vil de miste deres magiske kraft. Gem dem på et sted, kun du kender hvor ingen vil finde dem. Forstår du, hvad det er, jeg siger?'*

'Ja, far,' svarede han, selv om han ikke forstod, hvad hans far mente, i al fald ikke dengang.

Hurtigt samlede han dem sammen og lagde dem tilbage i blikæskan. Han tog det hele med til den mørkeste krog, lagde det bagved den hemmelige luge, og gik op til sin ventende mor.

Det eneste der kunne afsløre gemmestedet, var den lille bunke med aske og sod, der havde dannet sig på gulvet under lugen.

DE MAGISKE KRYSTALLER

– havde ikke megen lighed med glitrende juveler eller skinnende ædelsten. Da han kiggede ned i blikæskan, som han havde bragt med fra hulen, var det svært at forestille sig, at de glansløse mineralfragmenter engang havde været hans mest dyrebare ejendel.

Sandheden var, at han ikke havde ofret dem en tanke i mange år. Ikke desto mindre var det *dem* alt dette handlede om. Men det handlede også om ham selv. Om den indflydelse de havde haft på hans virkelighedsopfattelse. Snart ville han få svar på om de ting han mindedes, var faktiske kendsgerninger eller bare vrangforestillinger i et plaget sind.

Han satte sig på gulvet og hældte krystallerne ud. Han ville prøve at genskabe magien. Han havde for længst glemt hvordan de skulle lægges. Ikke ét af de mange mønstre han lavede, var rigtigt. Efter talrige forsøg gik det sagte op for ham at det ikke kunne nytte noget.

Om det skyldtes at de havde ligget for længe nedgravede i hulen, eller om noget var forandret inden i ham selv, var for så vidt ligegyldigt. Det korte af det lange var, at de ikke virkede. Det var for sent. Kraften var væk. Hvorfor overraskede det ham ikke?

Han samlede dem op med en fejende håndbevægelse og lagde dem tilbage i æskan. Han havde ikke brug for dem mere. Han mærkede en grænseløs skuffelse og tomhed. Efter alt at dømme var de bare ganske almindelige bjergkrystaller, der var uden reel værdi for andre end dedikerede mineralsamlere.

Han huskede sin far som en mand, der havde været en mester til at fortælle farverige beretninger om sine eventyrlige rejser til fjerne planeter. Måske havde han, i al fald intuitivt, forstået at hans søn var anderledes end andre børn. Måske var krystallerne

ment som et *middel* der kunne hjælpe ham til at forstå sig selv.

Det var end ikke sikkert at hans far havde fået dem foræret. Måske havde han ønsket at gøre dem mere interessante. Udo havde trods alt været et barn, med en begrænset opfattelse af verden omkring sig.

Når han genkaldte minderne og analyserede dem med sin voksne forstand, var det nemt at tilskrive de oversanselige oplevelser en overaktiv fantasi hos et forsømt barn. En flugt bort fra nogle barske livsvilkår som han ikke selv havde valgt. Den forklaring var imidlertid for simpel. De astrale rejser havde *følt*es ægte. Som om han rent fysisk havde flyttet sig fra ét sted til et andet.

Havde visionerne foregået i hans eget hoved, eller havde han rent faktisk besøgt fremmede verdener? Spillede det nogen rolle? Var det i det hele taget muligt at skelne mellem dem? Til syvende og sidst var det vigtigste vel, hvad han selv *troede*, han havde oplevet. Denne erkendelse gav dog ingen ro. Den indebar for mange modstridende implikationer.

Der var så meget han havde villet spørge sin far om, nu han havde fået et andet perspektiv på det. I nogle forvirrede år havde han søgt efter sin identitet og plads i verden. Processen frem til en erkendelse af, hvem og hvad, han var, havde været en del vanskeligere for ham end for så mange andre unge.

Han havde ikke vidst, hvem han kunne henvende sig til. Han kendte ikke nogen. Han havde hørt at der vistnok fandtes voksne, man kunne gå til, når der var problemer, man havde behov for at snakke om. Men han vidste ikke, hvordan man fik kontakt til sådan en. Og forresten havde han heller ingen penge til at betale for timerne.

I sin desperation havde han prøvet at finde nogle andre der var lige sådan som ham selv, dog uden at lykkes. I stedet havde han

lukket af for det. Forsonet sig med at det var sådan, som det nu engang var. Taget én dag af gangen, mens han ventede på at nogen eller noget skulle dukket op, der kunne oplyse ham ...

SKORSTENSFEJEREN

– havde parkeret den sortlakerede pickup i den garageløse indkørsel. Udo blev virkelig bange da han fik øje på den. Hvad bestilte en fremmed bil udenfor deres hus? Var de kommet for at hente ham nu? De andre børn i skolen havde fortalt om et aldeles *ræd-sels-fuldt* sted, hvor evnesvage og spassere blev sendt hen. De vendte aldrig nogen sinde tilbage derfra.

Var han sådan én?

Det var tæt på han bestemte sig for at rømme en gang for alle. Men så opdagede han manden i en sodet kedeldragt, der var ved at klatre op ad stigen med en fejekost i hånden. Nå ja! Hvordan kunne han glemme, at det var i dag de skulle komme på den årlige brandinspektion? Hans moder havde jo sagt det til ham inden han gik i skole.

I et splitsekund indså han at hans skat var i fare, med mindre han lynhurtig nåede at gemme den et andet sted. Det gjaldt om at gribe chancen mens skorstensfejeren var oppe på hustaget. Udo listede sig ind i huset og ned i kælderen uden at sikre sig hvor hans mor var. Han havde kvajet sig. Han burde have fjernet dem inden han gik. Der var ingen tid at miste.

Han rev lugen op, stak sin hånd ind og rodede omkring i det lille rum der egentlig var bunden af en luftkanal. En gang havde han fundet et komplet skelet af en fugl, der tydeligvis var faldet ned i den. Sædvanligvis var det fuldt af sod og aske, men nogen havde allerede været der og fjernet det ...

Det føltes som om at nogen havde givet ham en mavepuster.

Blikæsken var væk. De havde fundet hans krystaller. Den hemmelighed, som han så ihærdigt havde kæmpet for at bevare, var blevet afsløret! Tavst begyndte han at græde. Han vidste hverken ud eller ind. Med bøjet hoved gik han langsomt op igen.

Straks hans moder hørte ham, råbte hun på ham inde fra stuen: "Udo?"

Han viste sig i døråbningen.

"Nå, der kommer du! Hvorfor lystrer du ikke når jeg kalder på dig?"

Hun greb ham i skulderen og rystede ham. Hendes negle gravede sig ind i huden. Han krympede sig under smerten, men gav ikke en lyd fra sig.

"Har du nu været i kælderen igen? Hvor mange gange skal jeg være nødt til at sige, du altså ikke får lov til at være dernede!"

Hun opdagede at han gjorde sit yderste for at gemme den ene hånd omme bag på ryggen. Hun greb fat om håndleddet og halede den frem. Hånden var sort af sod.

"Hvad er dette dog for noget?!"

Han rev hånden til sig, og tørrede soden af på buksebagen, hvilket efterlod et sort håndaftryk på det lyse stof.

"Hvad tror du din lærer siger, når hun opdager det dér?"

Hun prøvede at fange hans blik, men han stirrede på noget bagved hende. Hun vendte sig om og så blikæsken på bordet. Før han så sit snit til at rive den til sig og løbe af sted med den, holdt hun den triumferende op i luften.

"Var det måske *denne her* du ledte efter dernede? Det tænkte jeg nok. Skorstensfejeren fandt den da han tømte sodlugen i kælderen. Hvad *er* dette dog for noget? Hvor har du fået det fra?"

Hvad? Du troede måske ikke, at jeg ville finde den? Før eller siden finder jeg *alt*, hvad du forsøger at holde gemt for mig, at du véd det!”

Hvad kunne han sige? Det var jo rigtigt, alt hvad hun sagde.

”Jeg er altså godt træt af at finde dine legesager alle vegne. Men nu kan det fandeme være nok, hører du? Næste gang jeg finder noget herude, kommer jeg til at smide det i skraldespanden!”

Hun skubbede ham hen mod bordet. ”Tag dem med ind på dit værelse, og kom ikke ud før jeg siger, det er okay. Gå i bad, så skal jeg nok lægge noget rent tøj frem. Din klasselærer kommer her om et par timer, og da må jeg være færdig med at rydde op og gøre rent ...”

Udo jublede stille inden i sig: Tydeligvis troede hun, at krystallerne var almindeligt legetøj! Hun havde ikke forstået at de var magiske. At de kunne noget, som ingen andre ting kunne. Det var næsten for godt til at være sandt. Han smilede venligt til hende, og gik lydigt til sit værelse.

BUDSKABET

– om farens død havde smadret deres lille familie for al fremtid. Nøjagtigt hvad der var overgået ham der ude et sted mellem stjernerne – eller, mere sandsynligt: nede på en eller anden planetoverflade – var statshemmeligheder, som end ikke hans nærmeste familie måtte få del i.

Al rumfart var underlagt strenge militære restriktioner. Verdensrummet var forbeholdt de få, udvalgte der i kraft af deres baggrund og personlige egnethed bidrog til at befæste Jordens stærke nationers magt i og udenfor Solsystemet. Eller havde penge nok til at betale for billetten.

Mange af dem der tog af sted, ligesom hans far, kom aldrig tilbage. Sådan var rumalderens barske realiteter. De hyldedes som helte in absentia, og blev genstand for nedlæggelse af blomsterkranser og højtidelige mindetaler – og var snart glemt igen.

Men *han* havde ikke glemt. Hvor efterlod det ham? Ingen steder. Eller rettere sagt: Nede på Jorden. Lige dér, hvor han hørte til.

På et tidspunkt var han og hans moder blevet nødt til at flytte fra huset til en trang lejlighed i en anden by langt væk. Efter de fik at vide der ikke ville blive udleveret en krop de kunne jordfæste, var hun gået i spåner og havde trukket sig mere og mere ind i sig selv og gradvis blevet verdensfjern og ligeglad.

Mindet om hans moder dukkede op i hans tanker fra tid til anden. Han havde plejet hende så længe hun levede – klamret sig til håbet om, at hans kærlighed ville være nok. Men sygdommen havde drevet livsviljen ud af hende, og til sidst var hun bukket under.

Før han fyldte tyve var han helt alene i verden. I årene som ung voksen havde han levet et omflakkende og formålsløst liv. Han var gået fra det ene job til det næste, og havde sjældent boet mere end nogle få måneder på den samme adresse.

Byen var fuld af udstødte eksistenser. Fattige, syge og hjemløse hvis livsbetingelser var så ringe, at socialarbejdere og frivillige undertiden kunne føle at deres indsats var omsonst – selv om de aldrig stoppede med at prøve. Antallet af hjælpetrængende voksede jævnt, år efter år; det ville vist ingen ende tage ...

Til trods for dårlige odds i livet havde han ikke lidt den samme skæbne. På mirakuløs vis havde han styret klar af rusmidler og kriminalitet. Hans liv kunne ikke siges at være betydningsfuldt

i den store sammenhæng; på den anden side havde han heller ikke lidt nogen egentlig nød. Han havde stort set kunnet spise sig mæt hver dag. Hvad dét så end kunne være værd.

Gradvis var han kommet til at indse, at de ting han kunne have bidraget med, ikke var efterspurgt. Men hvorfor havde naturen udstyret ham med disse særlige evner, hvis det ikke var meningen at han skulle bruge dem til noget?

Med hans baggrund og skolegang, havde han tidlig i livet forstået, at de fleste døre for altid ville forblive lukkede for ham. At alle havde de samme muligheder for at følge deres drømme og nå deres mål, var i bedste fald et listigt bedrag.

Og dog alligevel kunne han ikke lade være med at undre sig. Der måtte findes andre som ham blandt Jordens elleve milliarder mennesker. Hvor mange af dem blev holdt nede og fik aldrig forløst og udnyttet deres potentiale, fordi de herskende var bange for at miste deres privilegier?

Han var overbevist om, at der i små, bortgemte landsbyer i junglen, på landet i de fattige lande i den tredje verden og i slummen i verdens storbyer, fandtes måske millioner af talentfulde mænd, kvinder og børn, der aldrig kom længere end til den næste landsby, den næste plantage eller det næste herberg, uden nogen sinde at lave andet end at være overflødige.

Det var mere end lidt ubehageligt at tænke på. Hvis alle disse menneskelige ressourcer var blevet varetaget til det bedste for fællesskabet, ville mange af verdens udfordringer måske kunne løses. At det ikke skete, kunne kun tolkes som at der ikke var vilje til det blandt dem der styrede.

Det store spørgsmål var: Hvorfor ikke?

At komme her havde vist sig at være endnu en blindgyde. Det

havde hverken givet den forståelse eller den lindring, han havde håbet på.

Med et lavt suk gik han af sted uden at se sig tilbage.

LÆRERINDEN

– så på moderen. Hun var en kvinde i halvtredserne, med kortklippet, mørkt krøllet hår og et mildt ansigt.

”Har Udo aldrig snakket?” spurgte hun og smilede forsigtigt. Hun havde lang træning i at snakke med forældre til børn med særlige behov, og vidste at det kunne være svært. Derfor bestræbte hun sig på at formulere sig på en måde, der ikke kunne opfattes stødende eller sårende.

”Ikke så vidt vi ved.” svarede moderen og gengældte smilet. ”Min mand og jeg har naturligvis taget ham med til jeg ved ikke hvor mange læger. Han er blevet undersøgt for manglende eller nedsat hørelse og en uendelig række af mulige, neurologiske lidelser som jeg ikke kan huske navnet på. Men de har ikke fundet, at der er noget i vejen med ham. Det eneste, de foreløbig har konkluderet, er at hans kognitive og motoriske udvikling er helt normal.”

Lærerinden nikkede. ”Det er også skolens opfattelse. Rent bortset fra, at han præsterer højt over gennemsnittet på sit alderstrin, så virker han indesluttet og vanskelig at motivere til at deltage i leg og fælles aktiviteter med de andre børn.”

”Udo kan da ikke være den eneste af jeres elever, der kan lide at være for sig selv?”

”Nej, nej, det var altså ikke sådan, jeg mente. Børn skal selvfølgelig have lov til at være forskellige og udvikle sig i deres eget tempo, i overensstemmelse med deres evner og anlæg. Hvor er han?”

"I sit værelse. Jeg lovede, at han skulle få lov at spise kage sammen med os, når vi var færdige med samtalen. Skal jeg kalde på ham, så ta'r vi kaffen nu?"

"Gerne."

Moderen gik hen til døren og kaldte på sønnen, men som ventet svarede han ikke.

"Nogle gange går han så meget op i sine lege, at han ikke hører mig," sagde hun med et undskyldende smil og forsvandt ud ad døren. Der varede nogle sekunder, så skar et højt, gennemtrængende skrig gennem det store hus:

"*Udo!!*"

Lærerinden sprang op og skyndte sig ud af stuen. For enden af gangen så hun en halvåben dør. Hun småløb hen til den.

"Hvad sker der her?" spurgte hun mistænksomt.

I næste øjeblik så hun årsagen til morens hysteriske udbrud: Midt i værelset, oppe under lofter, sad den unge dreng, frit svævende i luften. Uden at tøve hev hun fat i hans ben og rykkede til. Han skreg højt da han ramte gulvet.

Han rejste sig og så forurettet på sin lærer.

"*Nu har du ødelagt alt sammen!*" Den bebrejdende stemme lød tydeligt.

Moderen gav et lille skrig fra sig: "Var det dig der snakkede, Udo? Sig det var dig! Snak til mig! Vil du ikke nok?"

Lærerinden stoppede hende. "Nu skal du tage den med ro," sagde hun bestemt.

"Men ... hørte du det ikke? Han *snakkede!*"

"Jeg både så og hørte mere end rigeligt. I har ikke været ærlige overfor os der arbejder på skolen. Jeg bliver altså nødt til at rapportere det her. Farvel!"

Hendes ord fik moderen til at vende sin rædsel som vrede mod sønnen.

”Kan du så se, hvad du har gjort! Nu bliver vi nødt til at flytte igen!”

Udo vendte sig bort fra hende, bøjede sig og samlede krystallerne op fra gulvet.

Og mens de to kvinder kiggede forskrækkede til, tog han blikæskan med sig ... og fortsatte ud af huset for at begrave dem oppe i hulen. Der, hvor garanteret ingen ville komme til at finde dem.

DANSKE PRISER

AF KLAUS Æ. MOGENSEN

I sidste nummer rapporterede jeg om årets store internationale priser. Denne gang er turen kommet til to danske priser for fantastisk litteratur.

NIELS KLIM-PRISEN

Niels Klim-prisen for kortere dansk og oversat science fiction-litteratur blev uddelt 6. september i forbindelse med årets Fantasticon, der blev afholdt som et rent virtuelt todages arrangement – derfor kunne der ikke uddeles fysiske trofæer i forbindelse med prisuddelingen. Prisvinderne afgøres ved en afstemning blandt alle interesserede ud fra en nomineringsliste udarbejdet af en priskomite på baggrund af indstillinger fra læsere. Årets vindere blev:

- Oversat værk: *Armageddon år 2419* af Philip Francis Nowlan, oversat af Michael Pilgaard, Pilgaard Publishing



- B&U: *Den rustne verden 1: Flugten fra Danmark* af Adam O., Høst & Søn

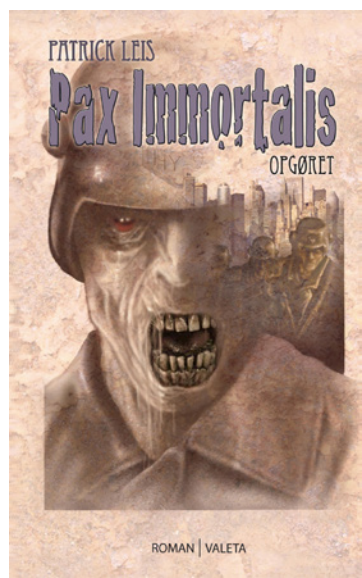
- Langnovelle: “Jeg ved godt, du er der” af A. Silvestri fra samlingen *Jeg ved godt, du er der*, Calibat

- Novelle: “2060: Organisatorisk borgerskab” af Jannik Landt Fogt i *Himmelskibet 57*, Fantastik

ÅRETS DANSKE HORRORUDGIVELSE

Prisen for Årets Danske Horrorudgivelse uddeles hvert år af Dansk Horror Selskab. Prisvinderne udnævnes af en jury på baggrund af titler nomineret af forlagene, reduceret til en kortliste på 5 titler ved en afstemning. Årets vinder for værk udgivet i 2019 blev Patrick Leis for romanen *Pax Immortalis – Opgøret*, udgivet på Forlaget Valeta. De andre nominerede var *Manden, som træerne elskede* af Nikolaj Johansen, udgivet på H. Harksen Productions; *Dansk Standard* af Kim Leine, udgivet på Gyldendals Forlag; *Fribryderen* af John Kenn Mortensen, udgivet på Forlaget Fahrenheit og *Gamle venner* af Aske Munk-Jørgensen, udgivet på Forlaget Kandor.

Juryens begrundelse lød bl.a.: “*Pax Immortalis – Opgøret* er en bog med en fuldstændig og overbevisende verden og et fuldt ud realiseret horror-univers. Bogen giver et spændende og nuanceret billede af historien med lister, kort, tegneserie-elementer og illustrationer. Zombie-fortællinger er set før, men her er virkelig skruet en helstøbt fortælling sammen. Sproget er præcist og enkelt, så det leder læseren direkte ind i handlingen med zombier,



mennesker, videnskabsmænd, fremtidsteknologi og udvikling af donorer. Alt er gennemtænkt og har så mange detaljer, at man nærmest ser en hel film for sig, mens man læser.”

KORTE OMTALER

- AF THOMAS WINTHER

Jeg burde måske overveje at omdøbe denne klumme til ”alt det jeg ikke får læst”. Den oprindelige tanke var at få omtalt nogle af de bøger som vi ikke får anmeldt, men som måske kunne være interessante for Himmelskibets læsere at læse lidt om. Jeg er ikke den eneste der syntes danske udgivelser omtales for lidt. Pludseligt begyndte hashtagget *#meredanskfantasy* begyndte pludseligt at dukke op på de sociale medier. Det var startet af forfatteren Julie M. Day, som var blevet træt af den manglende omtale af dansk fantasy bøger. Snart fulgte både forfattere og læsere op, og der blev delte flere og flere opslag om danske fantasybøger. Jeg fulgte med i hvad der fik dette tag på facebook, og selvom jeg godt var klar over at det langt fra er alt dansk fantasy vi får omtalt her i Himmelskibet, men jeg kunne hurtigt se hvor meget der faktisk skrives og udgives, og hvor lille en del vi får dækket her i bladet. Der var faktisk så mange at jeg gik fra den oprindelig plan med at opsummerer hvad der var blevet tagget her i mine korte omtaler. Jeg vil derimod anbefale at man går ind på et af de sociale medier og søger på tagget. Alternativt så er de nye hjemmeside www.danskfantasy.dk der har sat sig for at vise hvor meget dansk fantasy der udgives, og man kan allerede læse om et imponerede stort antal bøger på siden.

Årets Fantasticon endte med at blive en virtuel event. En af panelerne var netop om *#meredanskfantasy*. Fordelen ved at det var et virtuelt event, er at hvis man ikke kunne deltage, så kan man nu se optagelsen på youtube <https://youtu.be/o0TmHlev8rM>

Denne omgang korte omtale kommer som så ofte før til at blive et kig på hvad jeg har købt men endnu ikke fået læst, samt de anmeldereksemplarer vi er blevet tilbudt, men som vi ikke får anmeldt.

Siden sidst har jeg været forbi et udsalg af brugte biblioteksbøger. I denne omgang var det primært tegneserier jeg fik med hjem, men der var en bog som jeg ikke før havde hørt om som kom med i stakken

I Ole Fogh Kirkeby *Den anden død: En filosofisk fremtidskrimi* (Paraskeue, 2015) bliver en falleret privatdetektiv hyret til at skulle undersøge en række legligheder, som han bliver advaret imod er specielle. Det viser sig at de er portaler der gør at han kan rejse i tid, uden han dog selv har styr på hvor han lander. Jeg har ikke fået læst bogen færdig men læste lige nogle kapitler for bedre at

kunne omtale den her. I får lige en sætning med fra forlagets beskrivelse af bogens handling ” *Der åbner sig et dyb under ham, tidens skorpe brister, og fra mørket stiger en ondskab frem, som vi hidtil ikke har kendt.*”. Bogen er lagt tilbage i stakken over ting der skal læses.

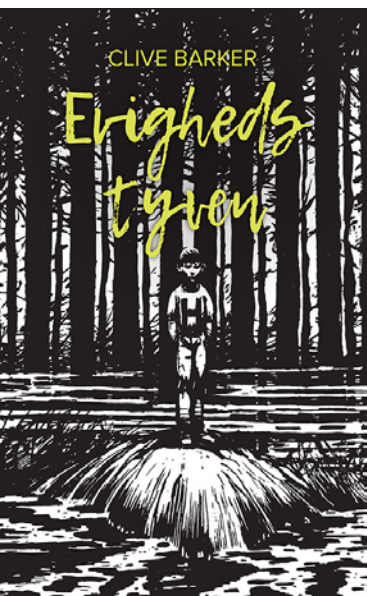
Fra forlaget Valeta fik vi i denne omgang tilbudt 3 bøger som anmelder eksempla-



rer. To anmeldelser blev det til i dette nummer, men jeg vil lige kort her nævne den vi ikke fik anmeldt. *Sprækker* (Valeta, 484 sider, 2020) af Emilie Querling er en ungdoms fantasy bog. I forlagets beskrivelse står der bl.a. *"Ida vil bare gerne være almindelig. Men når man har violette øjne, og folk er bange for, at man kan slå ihjel med dem, er det lidt svært. Gudskelov for de rette venner!"* Inde på danskfantasy.dk har den bl.a. fået tagsne "Stærke kvinder", "Apokalyptisk", "Vampyrer" og "Varulve".



Fra forlaget Kandor har jeg i dette nummer anmeldt *Bobby Knocks* – en *Bird Box*-historie, men modtog også Clive Barkers *Evighedsstyven* (Kandor, 248 sider, 2020). Første gang jeg stødte på Clive Barkers bøger, var da den biblioteksbus der kom forbi efterskolen ikke havde nogle Stephen King bøger med den uge, så bibliotekaren lånte mig en af de danske oversættelser af Barkers *Books of Blod*, samt Dean R. Koontzs bog *Skygger*. Siden da har jeg læst en



del af begge de to forfattere, men specielt Barkers noveller er jeg virkelig begejstret for, og jeg syntes det er alt for lidt vi har set på dansk med denne fantastiske forfatter. *Evighedsstyven* er en af Barkers ungdoms fantasy bøger. Den handler om en 10 årig dreng som, som i bund og grund er træt af det hele, og bogen starter egentligt med at han sidder og forestiller sig hvordan verden ville reagerer hvis han simpelthen hold op

med at trække vejret. Han når frem til at man nok vil komme frem til at *"Harvey Swick blev ædt af det store grå bæst; februar"*. Der kommer dog spænding i hans liv, da en mystisk mand pludselig dukker op, og tilbyde rat tage ham med til et spændende og magisk feriehus som er fyldt med andre børn og unge. Jeg tænker at selv folk der ikke har læst andet af Clive Barker ikke bliver overraskede over at det hurtigt viser sig at feriehuset bestemt har sine dystre sider også, og at den magi der er på stedet er af den mørke slags.

Kongens død (Nelana, 2019) af Dorte Nielsen og Charlotte Jars-høj er første bind i serien Fortidens Skygger. Bogen starter ikke overraskende med at landets konge er død. Dronning har meddelt at hun vil varetage regentposten ind til kronprinsen bliver myndig. For landet mindretal af Elvere er dette ikke nogen god nyhed. Der er i forvejen en elverlov der begrænser deres rettigheder, og det forventes at dronningen kun vil mindske elvernes rettigheder. I bogen følger vi forskellige grupperinger af elvere der skal forholde sig til de nye forhold. Der bliver bl.a. lagt planer for at komme til at lave et uautoriseret ligsyn af kongens lig, for at

undersøge mistanken om at kongen ikke er kommet naturligt af dage. For at få denne plan ført ud i verden er det nødvendigt at lave en aktion der skal aflede opmærksomheden. Ikke overraskende så viser det sig at der er noget skummelt ved kongens død, og da dronningen meddeler at hun vil nedlægge de kongelige råd, bliver det blot mere tydeligt at der er noget galt. Nu er det blot et spørgsmål om hvordan de får den nye vi-



den ud til resten af befolkningen. Vi følger også en gruppe barden, der tidligere har været meget populære musikanter. De er nu ved at samle deres trup igen, i håbet om at deres popularitet stadig er til stede. Bogen er første bind i en ny Fantasy serie. Den bruger meget tid på samtaler imellem elverne, for at etablere relationerne, så handlingen bevæger sig ikke så hurtigt fremad, men den skaber et fundament til de efterfølgende bind.

I Himmelskibet nummer 57 anmeldte vi bind 1 i serien *Mellem Himmel og Helvede* af Anne Christine Eriksen (udkommet på forlaget DreamLitt). Siden da har vi modtaget anmeldereksemplarer af bind 2 og 3, men da ham der anmeldte bind 1 ikke længere svare på de mails jeg har sendt ham, så bliver dette desværre nok endnu en af de serier hvor vi kun for anmeldt bind 1. Jeg havde for nyligt en korrespondance med en forfatter der var frustreret over at vi kun havde anmeldt bind 1 af hans serie. Vi ville gerne anmelde mere end vi gør, men da alt vi laver omkring Himmelskibet er frivilligt og ulønnet, så kommer det hele tiden an på hvor meget tid vi kan afsætte. Men lad mig endnu en gang opfordre til at andre der gerne vil anmelde til Himmelskibet kontakter os.



Tegneserieantologiblad *Absurd* (Forlaget Afkom) har vi anmeldt de to første numre af (i Himmelskibet nr. 58). *Absurd* nr.3 blev finansieret via en kampagne Kickstarter.com, hvilket jeg selvfølgelig gik ind og støttede. For nyligt ankom så udgivelsen, som er en virkelig fed Hardcover bog, som jeg glæder mig til at få læst. Forlaget Afkom har netop haft en Kickstart på en dansk Lovecraft

tegneserieantologi. Denne blev også fuldt støttet, og den udkommer midt November, så den kommer der mere om i næste nummer af Himmelskibet.

Af andre bøger jeg har købt, og som venter på at blive læst kan lige hurtigt nævnes følgende tre

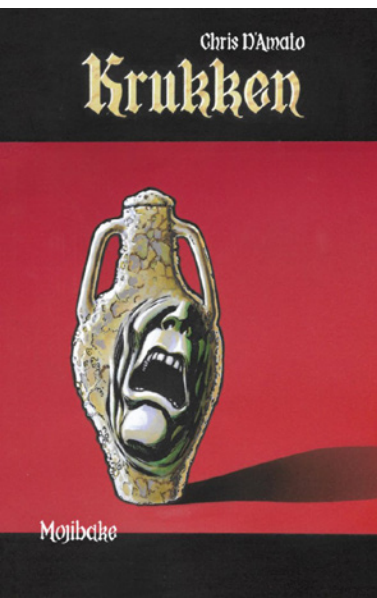
Astrid Ehrencron-Kidde *Der hvor skyggerne faldt*. Dette er bind 7 i Grotesker serien fra forlags samarbejdet imellem Escho og Sidste Århundrede. Jeg er alt for langt bagud med at få læst denne serie, men ingen tvivl om at så længe der udgives bind i denne serie af ældre og glemte danske perler inden for det groteske, så skal jeg nok blive ved med at købe dem.

Samtidig med at jeg købte ovenstående købte jeg også Erik Bagger Hviids *Hedevandreren* fra forlaget Escho 123. Denne er ikke i Grotesker serien, men så alligevel spændende nok ud til at den kom med hjem.

Jeg har tidligere med glæde anmeldt udgivelser Chris D'Amatos udgivelser fra forlaget Mojibake (2020). Den nyste hedder Krukken og har fået finde ord med sig de steder den er blevet anmeldt.

Med sine 40 sider er det blot en mindre udgivelse, så den skulle jeg nok kunne få tid til at få læst i den nærmeste fremtid.

Der er også et par andre nye anmeldereksemplarer og købte bøger i stakken, men dem satser jeg på at få anmeldt til næste nummer.



ANMELDELSER

AKIRA

Tegnefilm, Japan 1988, 124 min.

Instr.: Katsuhiro Otomo

Medv. (stemmer): Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, m.fl.

Akira udkom i 1988 som den dyreste japanske tegnefilm der nogensinde var lavet, og den står stadig som en af de allerbedste. Den er baseret på instruktørens egen science fiction manga-tegneserie af samme navn, som går langt mere i detaljer med historien.

Den er baseret på instruktørens egen science-fiction manga-tegneserie af samme navn, som går langt mere i detaljer med historien. På den ene side er det en koldkrigsfabel om menneskets

leg med større kræfter end de kan kontrollere – atomkraften – samtidig med at potentialet for udvikling er fantastisk hvis nu man faktisk alligevel kan kontrollere disse kræfter. På den anden side er det en PTSD-historie om bomberne i Hiroshima og Nagasaki, og forestillingen om den massive ødelæggelse af japanske storbyer som siden dengang har præget store dele af japansk popkultur, herunder Godzilla-genren med kæmpe-



monstre der tramper rundt i byerne. Det er også en historie om en kultur i opløsning; en fremtid med totalitære politikere og revolutionære oprørsgrupper på gaderne, samt almindelig lovløshed i form af rivaliserende motorcykel-bander.

Plottet, som foregår i år 2019, drejer sig om nogle militære eksperimenter der forsøger at frigøre et utroligt energipotential i det menneskelige sind. "Akira" er navnet på et tidligt sådant eksperiment; en dreng som blev så magtfuld at han måtte begravnes dybt nede under byen. Med denne succes bag sig kan man undre sig over at militæret fortsætter med andre lignende eksperimenter som blot bliver mere og mere kaotiske og farlige, men det er et symbol på at visse instanser er for magtbegærlige og amoralske til at vide hvornår de skal stoppe. Hvorfor blev Akira efterladt og lukket inde? Var han for god af sig, og ikke nogen super-soldat som militæret kunne kontrollere?

Med al sin symbolik er handlingen i sig selv ganske fantastisk, men det bedste ved filmen er nu det rent filmiske: den fantastisk detaljerede, dynamiske og ultra-action-prægede animation, som i årtierne siden også er blevet ikonisk. Scenerne flyder effektivt fra det ene blodige voldsorgie til det andet, og det animerede aspekt yder Otomos tegneseriestreg endnu mere retfærdighed end på de tegnede tegneseriesider. Samtidig er der også LARM nok til at filmen nok skal holde selv den søvnigste seer vågen, og dette skal forstås 100% positivt; lydsidens chokbølger giver bare yderligere substans til den animerede verdens stemning: nedbruddet af al normalitet. Tidligere på året var der i Japan snak om at åbningsceremonien til de olympiske lege i Tokyo skulle hylde denne film ved at lade en skuespiller agere Kaneda, filmens ikoniske motorcykel-bandleder, og komme kørende ind på en rekonstruktion af dennes futuristiske motorcykel til tonerne af Kanedas tema fra

soundtracket – dette måtte som bekendt aflyses pga. coronakrisen, men måske får vi det at se når de olympiske lege efter planen afvikles i Tokyo i 2021 (eller 2022?).

Akira har haft enorm indflydelse på eftertiden, også i Hollywood. Det siges f.eks. at Wachowski-søstrene fik ideen til "the red pill and the blue pill" i *The Matrix* (1999) fra billedet af en pille på ryggen af Kanedas jakke, og Christopher Nolan har indrømmet af han fik ideen til klovne-temaet hos Jokerens bande i *The Dark Knight* (2008) fra klovne-banden i *Akira*. Filmen er i dag et udødeligt historisk dokument, og man kan fange den i intet mindre end IMAX-format – og det bør man gøre – når den har repremiere i de danske biografer fra d. 5. november 2020.

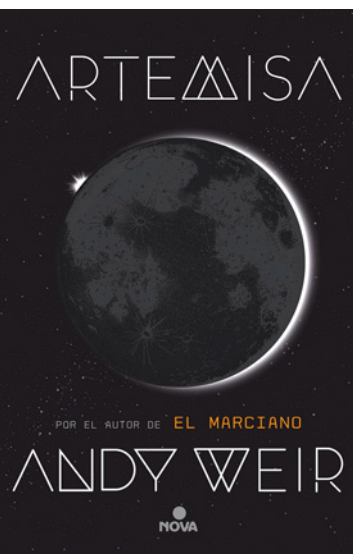
Karakter: 10 stjerner ud af 10.

- Tue Sørensen

ARTEMIS

Roman af Andy Weir, 453 sider

Broadway Books, 2017



Efter at have taget os til Mars, i godt og humørfyldt selskab med den efterladte astronaut Mark Watnay, vender forfatteren til *The Martian* blikket mod vores nærmeste nabo, Månen. *The Martian* var en roman der, med et par betydelige friheder, stort set blandede virkelig videnskab med vores hovedpersons stædige iderigdom og vilje til at overleve hvad en utilgivende planet kunne smide ef-

ter ham. Artemis er grundlæggende en kup-roman sat i rummet, tilsat nybyggeratmosfære og kølig videnskab.

Artemis er den første frie, permanente beboelse på månen, som lever af en lille smule minedrift, og så ellers af rige turister. Byen består af fem kupler, Bean, Conrad, Aldrin, Amstrong og Shepard. Der er de fine kupler til milliardærerne, hvor de kan leve et behageligt liv med lav tyngdekraft og skattefrihed. Så er der de mindre kupler til teknikere og andre tjenende ånder, hvor folk er pakket sammen med et skohorn. Her lever vores hovedperson Jasmine 'Jazz' Bashara i en beboelseskiste, der ikke er større end 1x1x2,5 meter. Og hun er ikke tilfreds. Hun skal dele de tvivlsomme toilet- og bade faciliteter med kistehotellets andre på-røven beboere, og får sjældent råd til at spise andet end tankgroet algemad tilsat smagsstoffer. Jobbet som fragtmænd i en lille el-bil, parret med lidt lukrativ smugling til venstre hånd, efterlader hende kun lige med penge til at overleve.

Jazz vil være rig. Drømmen om et bedre liv blandt byens hold af elite-turistguider brister, da hendes rumdragt går i stykker under en optagelsesprøve til guidernes lav. Gode råd er dyre, og Jazz overtales af en rigmand til at foretage en smule sabotage på månens overflade. Det er Jazz's store chance for et nyt liv. Naturligvis går aktionen gruelig galt, og snart kastes Jazz ind i et dødsensfarligt spil mellem gangstere, milliardærer, og byens mere forbenede indbyggere. Sabotagen dækker over forretninger til billioner, der kan afgøre rumbyens fremtid.

The Martian var en massiv succes, og Weir har besluttet sig til at beholde samme formel i hans nye roman. Hvorfor reparere på noget der ikke er i stykker? Det betyder at vores hovedperson er hurtig i replikken og til at finde smarte løsninger. Jeg var ret irriteret på hende i bogens første halvdel, men efterhånden kom

sympatien modstræbende over på hendes side. Jeg mistænker måske jeg er blevet manipuleret af forfatteren, eller også mangler hun blot Watnays humanisme. Sproget i romanen ville få andre forfattere til at rødme, og mangler finesser, men passer vel meget godt til den omtumlede, nybyggeratmosfære i romanen. Romanen giver et glimt ind i en fremtid ude i rummet, hvor nybyggere udholder trange og kummerlige forhold, for at udforske den endelige grænse. Træde der hvor mennesker ikke har vandret før, og hvor det mindste fejltrin kan få dødelige konsekvenser. Det er *The Expanse* på et lavere, mere realistisk blus. Den indsigt, atmosfæren og de små detaljer er læsningen værd. Historien er til gengæld hurtigt glemt. Den mangler det eksistentielle lag, den grundlæggende humanisme, samt den grandiose drøm om Mars, som løftede the Martian op.

- Bjarne Sinkjær

BOBBY KNOCKS – EN BIRD BOX-HISTORIE

Kortroman/novelle af Josh Malerman

Kandor, 2020, 44 sider

I Josh Malermans roman *Bird Box* fra 2014 (og filmatiseringen instrueret af Susanne Bier fra 2018) var verden under angreb. Angrebet kom af nogle væsner som hvis man blot så dem, blot i et split sekund, blev man ramt af en sindssyge som enten gjorde at man øjeblikkeligt vil forsøge at begå selvmord, eller man ville forsøge at tage andre med sig i døden. I den bog følger vi en kvinde der igennem 5 år har trænet to børn til at tage med på en farlig rejse til et sted hvor de måske kan være i sikkerhed.

I *Bobby Knocks* er det den 13-årige Bobby vi følger. Hans fami-

lie så væsnerne og er alle døde. Han har efterfølgende overnattet i et telt i skoven, og da vi møder ham, har han i et par uger overvåget et hus hvori der er andre overlevende. Han er usikker på om de vil lukke ham ind, hvilket er grunden til at han udspionerer dem, for at komme til at kende dem. Han har konstrueret et par briller der gør at han kan sidde og kigge igennem en sprække i deres vinduesafdækning, uden farer for at komme til at se et af væsnerne, hvis et sådan skulle komme forbi.



Det hele er dog ved at gå galt en dag hvor han lyner sit telt op, og en af beboeren hører det, hvilket skræmmer dem, og gør dem endnu mere påpasselige over for alt udefra kommende.

Bortset fra et punkt, som det vil være en spoiler at komme ind på, så bidrager bogen *Bobby Knocks* måske ikke med det store nye til *Bird Box*-universet, men det var et fint gensyn, med et fortælleunivers som jeg i hvert fald fandt interessant, og som jeg gerne vil vende tilbage til.

Anmeldereksemplar leveret af forlaget

- Thomas Winther

DON'T ESCAPE: 4 DAYS TO SURVIVE

Spiludvikler: Scriptwelder.

Armor Games Studios, 2019. PC og Mac

Don't Escape: 4 Days to Survive er et 'point and click' eventyr, hvor man skal overleve i en døende verden. Der har været minedrift på månen. Dens bane er blevet ustabil, og Månen vil støde sammen med Jorden om fire dage. Man spiller nogle scenarier. Hvert scenarie er en enkelt dag. Der er en eller anden trussel, som man skal overvinde. Jeg fik menneskespisende græshopper som det første scenarie. Hedebløge blev mit andet. Det er også muligt at få helt andre scenarier ved at spille spillet igen.

Scenarierne er af middel sværhedsgrad. Man har et hus som base og skal prøve at forberede det på truslen. Det er et omvendt escape room. Her skal man ikke bryde ud, men prøve på at lukke sig inde. Der er en tidsbegrænsning på. Man har typisk tolv timer. Når man går rundt på samme sted, går tiden ikke. Når man udfører en handling eller tager et andet sted hen, går tiden. Jeg



var dog ikke i tidsnød, selv om jeg fedtede lidt rundt i spillet. Man skal bare ikke spille tiden for meget. Man kan dog altid gemme spillet i starten af scenariet og prøve igen ud fra dette. Man bruger objekter i omgivelserne på andre objekter. Det er også muligt at stille objekter på gulvet. Man har en bil man kan køre rundt til andre steder. Det sparer tid, men man skal også skaffe benzin til bilen. Man kan undervejs også finde allierede. Det er mennesker som har været ude for et eller andet.

Når tiden er gået, eller man føler man er klar, vurderer spillet din og dine allieredes chance for at overleve. Fik man lige gjort de rigtige forberedelser? Ellers går spillet lidt tilbage i tiden for at se om du kunne prøve at gøre noget anderledes.

Jeg synes spillet er ret uhyggeligt. Jeg havde lidt svært med at komme i gang med det på grund af uhyggen. Spillet er lavet i Unity af en polsk spiludvikler. Det er en enkelt mand som står bag. Han har tidligere lavet *Don't Sleep*, som jeg også har anmeldt til Himmelskibet. Der er også *Don't Escape 1-3*. I første scenarie af det spillede jeg en varulv som skulle lukke sig selv inde. På den måde kunne landsbyens indbyggere reddes. *Don't Escape 1-3* har også nogle lignende scenarier som i *Don't Escape 4*. Grafikken er dog ligesom i *Don't Escape*. Det er en anelse dårligere.

Don't Escape 4 har pixeleret grafik ligesom *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Man kan også vælge mellem en klassisk og en nyere font. Der er ikke indtalt stemmer. Grafikken er flot. Musikken passer godt til. Spillet kan godt spilles af børn. Jeg kunne ret godt lide spillet, da jeg kom i gang med det. Det kan ikke spilles med en controller. 9,5 ud af 10 stjerner.

- Andreas Søe

DÆMONERNES HAV

Roman af Runa Sørensen

Mellemgaard, 2020, 208 sider

Ulf er 13 år gammel og bor sammen med sine 12 søskende i et hus som folk kalder Horehuset. Grunden til dette øgenavn er at alle de børn der bor deri er børn som hertugen har fået med forskellige kvinder andre end hans kone. Der er godt nok en gammel mand der skal hjælpe med at passe på børnene, men han er ved at være senil, så Ulf prøver at hjælpe de andre, da den mad som hertugen sender ned til dem, er nærmet uspiselig. En dag sniger han sig samme med en af sine brødre ind til byen for at stjæle noget mad. De bliver dog fanget og selvom han kæmper imod så ender de alligevel på skafottet. Bøddlen ender dog med ikke at hugge hovederne af dem, men smider dem i stedet i det hul som resterne af de henrettede smides i når de er blevet et hoved kortere. Det er et hul der ender i voldgraven hvor lindormen holder til. Det lykkedes dem med nød og næppe at undslippe dette

frygtelige væsen, men det er bestemt ikke sidste gang de kommer i livsfare, og i deres flugt finder de ud af at hertugen har flere hemmeligheder. Han er dog ikke den eneste der gemmer på en hemmelighed.

Historien finder sted på en ø hvor lindorme ikke er det eneste mytiske væsen der er virkeligt, men også hvor man prøver at holde dæmonerne væk ved at ofre unge piger til dem, bl.a. ved



at årligt at udvælge en der skal spærres inde i diget for på den måde at sikre havets dæmoner ikke oversvømmer det lille samfund.

Historien tager dermed udgangspunkt i danske sagn og myter, og ikke overraskende kan man i forfatterpræsentationen læse at forfatteren stammer fra vadehavsområdet, hvor havet og digerne har været en væsentlig del af historien i utallige år.

Selvom man hurtigt fornemmer at Ulf nok ikke er en helt normal dreng, så er det bestemt ikke en historie hvor hovedpersonen lige pludseligt viser sig at have evner der kan løse alle problemer, men der skal kæmpes for overlevelsen, og som læser følger man spændt med.

Anmeldereksemplar leveret af forlaget

- Thomas Winther

FOLKEMØG

Roman af Dennis Gade Kofod

Rosinante, 2018

Harald er Dronningens livvagt. Og hendes elsker. Det er et godt job, men heller ikke noget nemt job. Dronningen, som hedder Ursula, har heller ikke noget nemt job. Hendes mand Kongen blev taget til fange af Troldkællingen under krigen på den anden side af havet. Så hun må holde styr på alle soldaterne, alle de almindelige borgere og på de rige borgere. Heldigvis har hun Troldmanden og hans magiske insekter til at hjælpe med det. Eller er det Troldmanden der har Dronningen til at hjælpe sig med krigen?

Og hvad med Visdomstræet? Kan det hjælpe?

Folkemøg bliver beskrevet som fantasy på sin bagsidetekst. Vi er da også i en tydelig fantastisk verden, hvor magi er virkelig. Men vi er også i en verden som på mange måder ligner vores: Den store krig skaber strømme af flygtninge, som stilles overfor strenge regler om indvandring når de kommer til Dronningens rige. Troldmandens insekter minder ret meget om de militære droner som vores allierede bruger i deres krig i et fjernt land. De rige har magt som de bruger til at skaffe sig særlige privilegier. Nogle anmeldere har kaldt bogen en allegori, men det er det heller ikke: Der er mange ligheder, men også forskelle.

Vi er nok mere ovre i eventyret, af den slags H.C. Andersen skrev. Som hos Andersen er persongalleriet skåret ned til et minimum. Sproget er kunstfærdigt, minimalistisk, mere beskrivende end psykologisk forklarende. Der bruges figurer fra folkeeventyr (og andet fantastisk litteratur) med indbygget symbolsk betydning. Men til forskel fra Andersens, er det et eventyr i romanlængde, hvor der kommer flere detaljer med, og hovedpersonerne bliver mere levende.

Det er nogle skræmmende billeder Kofoed maler, hvor især Troldmandens brug af børn i hvert fald ikke er læsning for børn. Men vores virkeligheds flygtningepolitik udsætter jo også børn for grusomme ting, om end det er indirekte, gennem vores passivitet. Som svarer til Haralds passivitet, indtil begivenhederne gør at han bliver presset til handling. Med de magiske insekter, som metafor for både overvåg-

**DENNIS GADE
KOFOD**



FOLKEMØG

ningssamfundet og bombninger af mennesker via fjernkontrol, er teknologiens umenneskelighed gjort tydelig for os. Og som i vores verden, er der varsler om at det ikke bliver ved at gå: Vi bevæger os i retning af et sammenbrud, som måske, måske ikke, kan afværges.

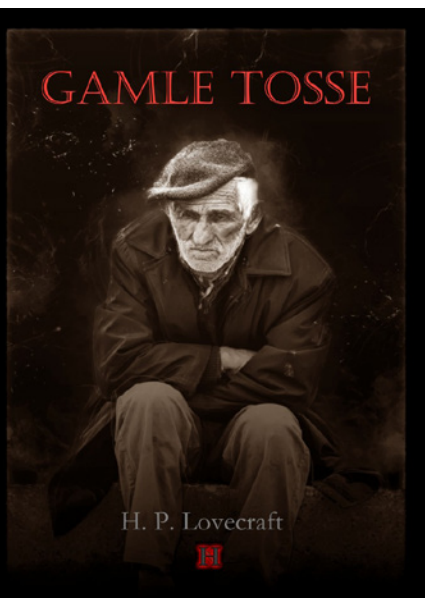
Folkemøg er en meget usædvanlig bog, som både byder på et spændende univers og nogle ting at tænke videre over. En katastrofe-fantasy-roman i eventyrformat. Eller hvad den nu er. Læs den selv og kom med dit eget bud. Kan anbefales til alle som interesserer sig for litteratur.

Anmeldereksemplar leveret af forlaget. Fås også som ebog og lydbog.
- Flemming R.P. Rasch

GAMLE TOSSE

Novelle af H.P. Lovecraft

HN Publishing, 2020



I forlaget HN Publishings projekt med at oversætte og udgive alle Lovecrafts noveller som e-bøger og lydbøger er turen nu kommet til 'Old Bugs'. Novellen er fra 1919, men den blev dog først udgivet i 1959. På dansk er det blevet til 'Gamle tosse'. Novellen handler om en gammel mand der er gået i hundene pga. druk. Han arbejder nu på et værtshus med div. forfaldent arbejde,

men når der kommer unge ind, kan han blive forfærdeligt vred i sit forsøg på at afskrække dem fra at drikke. Lovecraft skrev novellen for at afskrække en af sine bekendte fra at drikke alkohol.

Dette er ikke en særlig kendt Lovecraft-novelle, men i bestræbelsen på at udgive alt, så skal den selvfølgelig tages med. Som med de andre udgivelser fra HN Publishing, så er dette en glimrende oversættelse, men det er nok en udgivelse som kun er for de få.

Anmeldereksemplar leveret af forlaget.

- Thomas Winther

GOLIATH AWAITS

Miniserie i to dele. 200 min., findes i en forkortet version på 110 min.

Produceret af Hugh Benson.

Instrueret af Kevin Connor.

Skrevet af Richard M Bluel og Pat Fielder, bygget på en historie af Bluel, Fielder og Benson.

Medvirkende: Robert Forster, Frank Gorshin, Mark Harmon, Christopher Lee og Emma Samms.

Larry White Productions/Columbia Picture Television, 1981

Nogle af de bedste science-fiction film jeg så i biografen som ung knægt, foregik slet ikke ude i verdensrummet, men derimod dybt nede på havbunden. Filmene havde forlokkende titler som *Kaptajn Nemo og byen under havet*, og *Warlords from Atlantis*, og jeg så dem igen og igen – modsat *Jens Lyn* som jeg hurtigt

blev træt af (dette var inden Star Wars og andre rumeventyr, så tilbuddet var magert).

Engang tidlig i firserne viste NRK en glimrende science fiction-thriller i to dele som umiddelbart gik hjem hos mig. I mange år kunne jeg ikke huske titlen, men så kom jeg i tanker om den og søgte filmen op på YouTube. Gensynet bekræftede mig i at *Goliath Awaits*, som den hedder, stadigvæk er værd at se, som en slags forløber til *Titanic* (som godt nok ikke var science fiction).

Handlingen foregår i relativt nær fortid (1981). I 1939, kort efter udbruddet af anden verdenskrig, bliver det britiske passagerskib *Goliath* på vej til USA med flere hundrede passagerer ombord, sænket af en tysk ubåd. Skibet går til bunds, men de ombordværende drukner ikke: på mirakuløst vis overlever besætning og passagerer i store, lufttætte rum inden i skibet.

Anført af skibets kaptajn John McKenzie (Christopher Lee) lykkes det dem at udnytte skibets maskiner til at producere ilt. De udvikler også metoder for at dyrke mad og destillere saltvand til drikkevand. Det samfund de over tid bygger op, er således meget sårbart. For overhovedet at kunne overleve indfører de en auto-

ritativ samfundsform, der bl.a. består af en mystisk sygdom som tager livet af de individer, der udgør en belastning for fællesskabet.

I 1981 opdager oceanografen Peter Cabot (Mark Harmon) det sunkne skib på havbunden. Yderligere undersøgelser bringer på det rene at der kan høres bankelyde og høj musik strømmer undertiden ud fra vraget. Så utrolig det kan hø-



res, har et ukendt antal passagerer overlevet inden i skibet i alle disse år. Der bliver oprettet en fælles britisk/amerikansk ekspedition, der skal prøve at redde de overlevende.

De véd det ikke, men det haster med at finde en løsning, fordi skibets maskiner omsider er ved at løbe tør for brændstof. Kaptajn McKenzie er blevet en korrupt og magtliderlig despot, der ikke uden videre vil opgive sin position eller tillade at nogen forlader det sunkne skib. Det hører med til historien at kaptajnens smukke datter (Emma Samms) naturligvis forelsker sig i oceanografen Cabot, hvilket ikke gør konflikten enklere at løse.

Hvis man kan godtage filmens præmis at det ville være muligt for flere hundrede mennesker at overleve toogfyrre år indeni et sunket skibsvrag, så er *Goliath Awaits* en hæderlig eventyrfilm, fuld af suspense og med til dels gode skuespillerpræstationer. De videnskabelige forklaringer er måske en anelse tvivlsomme, men det er det videnskabelige kram i mange rumfartsfilm så sandelig også, uden at det forringer (nå, så lidt) ellers gode film. Filmen findes som nævnt på YouTube, men om den også findes i de store streaming-tjenester har jeg ingen oversigt over.

- Cato Pellegrini

KIMANA MAGERS SIDSTE SANG

Roman af Karen Skovmand

Science Fiction Cirklen, 2019

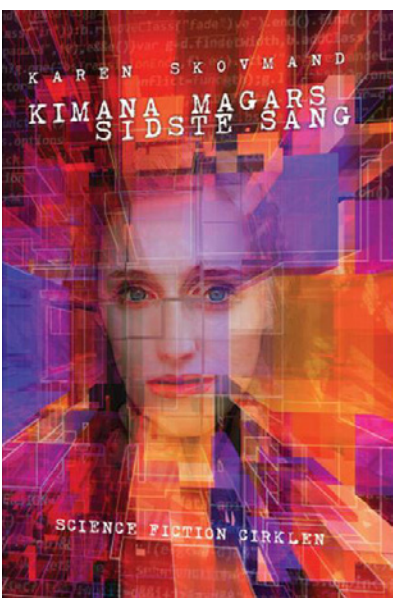
Der er mange lag, meget indhold og mange gode ideer i Karen Skovmands *Kimana Magers sidste sang* udgivet af Science Fiction Cirklen.

Bagsidebeskrivelsen lyder: *“Året er 2067. 30 år tidligere har en asteroide udsløst det meste af Jordens befolkning og slukket solens lys. I kuppelbyen Lilypond oplever de unge en afglans af et rigtigt livs farver, smag og dufte i den digitale spilverden “Rummene”. Indtil den dag det hele bryder sammen”.*

Kimana Magers sidste sang er en blanding mellem cyberpunk, apokalyptisk litteratur, post-apokalyptisk litteratur og en smule fantasy. Det er ikke forbudt at blande genrer, og der er flere gode ideer i hver enkelt “genre” i romanen. Desværre er der ikke rigtig brugt tid eller fundet fokus til at komme i dybden med de mange gode ideer.

For eksempel er militærbasen, hvor de overlevende efter naturkatastrofen opbygger et samfund, fyldt med gode ideer. Især fordi det er et ret velfungerende samfund (for en gangs skyld) og fordi der etableres kontakt til andre overlevende i for eksempel Paris. Men også fordi, der uden for basen er opbygget et alternativt samfund af de mennesker, der ikke blev lukket ind i basen i dagene lige efter katastrofen. Magtstrukturerne i kuppelbyen er vist også lidt skæve og Kuppelmesteren lidt af en slyngel, men ingen af ideerne udforskes rigtigt.

Samtidig opbygger Skovmand et cyberpunk-univers med masser af potentiale. *Kimana Magers sidste sang* har gode indblik i tankerne bag virtual reality-verdenen og den teknologi de anvender i kuppelbyen. Der er endda et par ideer jeg ikke kan huske jeg er stødt på tidligere i lignende cyberpunk-historier. Jeg tænker særligt på et meget analogt hack af programmeringen, som jeg dog ikke vil afsløre her.



Fantasy-elementet i romanen kommer mest til udtryk i de mange (mange) hovedpersoners fantasyklingende navne. Ki-mana Mager, Haiken Onor, Ilore Togare er gode fantasy-navne, men navne, der gør det lidt svært at huske hvem, der er hvem. Der er også hele fantasy-kapitler, der foregår i en VR-verdenen, men bryder lidt for meget med resten af historien. Ligesom en katolsk nonne med et religiøst budskab også bryder lidt for hårdt med resten af fortællingen, der derfor mister sammenhæng og rød tråd.

På trods af genreforvirring glæder jeg mig til at læse mere fra Karen Skovmand, der tydeligt er ved at boble over af gode og originale ideer. Især hvis hun næste gang finder en skarphed - som jeg ikke er i tvivl om at hun kan finde - og fokuserer på ét univers og én til to hovedpersoner.

- Anne Dencker Bædke

LEMENHÆREN

Novellesamling af Dag Ove Johansen

Bondes Forlag, 2020. 148 sider

Bogen kan bestilles fra forfatteren: dagoj@online.no

Dag Ove Johansen tilhører gruppen af norske science fiction-forfattere, der debuterede i halvfjerdserne og senere har skrevet en række bøger, både i og udenfor de fantastiske genrer: Novellesamlingerne *Planetmalerne* (Forlaget For Flere, 1974), *T for Tramatura* (Fredhøis, 1974), *Syklon* (Regnbueforlaget, 1978) og *Vargtid* (Bondes forlag, 2020), samt romanerne *Ond sirkel* (Bok og Magasinforlaget, 1984) *Stormnatt* (Bladkompaniet, 1988) og trilogien om Komsa-folket det består af romanerne *Den hvite*

søvnen, *Havørnas skygge* og *Nordlysvinger* (Bladkompaniet, 1991-1993). Derudover har han bidraget med et stort antal noveller i fanzines, magasiner, tidsskrifter og originalantologier.

Foreliggende bog, *Lemenhæren*, skulle egentlig være udgivet i 1977 (på Stowa Forlag, der udgav det norske science fiction tidskrift *Nova* 1971-1979). Af uransagelige årsager valgte forlaget at stoppe deres serie *Nova Science Fiction* efter den fjerde bog. To af novellerne fra *Lemenhæren* udkom senere i bogform: 'Blu' var medtaget som bonus i romanen *Ond sirkel*, mens 'Miljø 89' blev trykt i en originalantologi med ny norsk science fiction: *Siste reis* (Bok og Magasinforlaget, 1983). Den tredje novelle, 'Til sidste åndedrag' stod i *Algernon* nr. 13 (3/77), udgivet af Aniara, Oslo-studentenes science-fiction forening.

At de tre noveller nu omsider udkommer samlet sådan det oprindeligt var tænkt, med den originale forside af kunstneren Thore Hansen, må siges at være en begivenhed da der kun udkommer få nye norske sf-værker om året. De er science fiction i den dystopiske eller post-apokalyptiske tradition og omhandler individets kamp for at overleve i stadig mere menneskefjendtlige miljøer.

Den første, 'Blu', der oprindeligt hed 'Lemenhæren', handler om nogle drenge-bander i nær fremtid i den nordnorske by Mo i Rana. De bruger aftnerne til at mishandle dyr, samtidigt med at de slås indbyrdes om territorierne i byen. Det er en brutal og usminket historie om rodløse unge i et samfund der ikke formår at tage vare på sine mest sårbare individer. Den blev senere udvidet til en socialrealistisk, ikke lige



så vellykket 'skoleroman' med titlen *Rambos Lov*, der manglede novellens intensitet.

Den næste novelle, 'Til siste åndedrag' er ikke mindre barsk. Den beskriver en fremtid, hvor luftforurening har gjort udendørs ophold uden beskyttelsesdragt umuligt. De få mennesker der stadig lever, bruger dagene til at jage ilt og hinanden. Et menneskeliv er intet værd. En gruppe som kalder sig Organisationen rekrutterer en mand og prøver at hjernevaske ham, men han har sine egne planer om at infiltrere og forsøge at omstyrte Organisationen. Novellen foregår i et hæslæsende tempo, og er nok den svageste af de tre, men bestemt læseværdig.

I 'Miljø -89' bliver vi præsenteret for en gennem-teknificeret verden, hvor der findes lukkede reservater af vild natur. Disse reservater benyttes til rekreation, men en dag nægter en af de besøgende at komme ud igen, og en storstilet jagt på ham indledes.

Bogen lever op til forventningerne, selvom det kan blive lidt vel meget med tre noveller der allesammen behandler menneskejagt. De tre noveller er ret forskellige, men der er også ligheder imellem dem. De har tålt tidens tand bemærkelsesværdigt godt, og vækker til eftertanke sådan god science fiction skal. Er man dog til happy ending, er dette måske ikke lige bogen man bør vælge.

- Cato Pellegrini

MASTER OF SORROWS

Roman af Justin Call

Gollancz, 2019. 580 sider

Master of Sorrows er en debutroman af Justin Call og første bind af *The Silent Gods*. Som titlerne antyder, er her tale om fantasy af den gamle skole, og historien følger da også en velkendt skabelon: En ung, forældreløs mand bliver opdraget af en vis, gammel mand så han bliver i stand til at leve op til den skæbne, der er blevet udset for ham via spådomme. Helt uoriginal er historien dog ikke, for vor unge helt Annev er elev på et akademi, der har til formål at indsamle (ligefrem stjæle) magiske objekter, der anses for onde og derfor skal gemmes af vejen i en sikker krypt. Magi bliver i det hele taget anset for noget ondt, og folk der viser tegn på at mestre magi, skal straks stenes til døde, uanset hvad de har brugt deres magi til. Det samme gælder folk født med handicap – de anses for at være børn af den onde, énhåandede smedegud Keos. Et sådant barn er Annev, for han mangler venstre under-

arm, men han og hans læremester Sodar (som hemmeligt er en troldmand) har formået at skjule dette ved hjælp af en magisk protese.

Det er således et farligt dobbeltliv som Annev fører, men det forhindrer ikke den unge mand i gerne at ville bestå sine prøver og blive 'avatar' – et pænt ord for de specialister, der drager ud i verden for at stjæle magiske genstande – måske især fordi han så vil kunne gifte



sig med sit hjertes udkårne, den smukke Myjun, datteren af akademiets leder.

Det meste af bogen foregår over nogle ganske få dage, hvor man følger Annevs noget særprægede skolegang og de prøvelser han skal gennem. Han bliver blandt andet sendt på opgaver uden for akademiets lille landsby, som er magisk skjult for omverdenen, og de oplevelser begynder at få ham til at stille spørgsmålstegn ved de ting, han har lært på akademiet. Sidst i bogen sker der en mængde temmelig dramatiske ting, der stiller Annev i en helt ny situation, hvor han skal finde ud af om han skal følge spådommene eller finde sin egen vej.

Master of Sorrows er ikke nogen dybt original fantasyroman, ej heller stor litteratur, men den er velskrevet uden de store dykker og er hurtigt læst trods sin tykkelse. Den tilhørende verden, som vi kun ser en smule af i dette først bind af denne trilogi (eller længere serie?), virker fint gennemarbejdet, om end man nogle steder mistænker den for at være baseret på forfatterens gamle rollespilskampagne – blandt andet er der en magisk genstand, der minder temmelig meget om en Bag of Holding fra *Dungeons & Dragons*. Her er dog (endnu?) ingen elverfolk, dværge eller andre folkeslag end mennesker, men til gengæld nogle ret originale monstre.

Jeg følte mig i hvert fald godt underholdt af denne debut og anskaffer mig nok de kommende bind i håb om at verdenen udfolder sig mere i disse. Hvis ikke, gør det måske heller ikke så meget – nogle gange har man bare brug for let underholdning af den bedre slags.

- Klaus Æ. Mogensen

ORD HAR HÆRGET

Af Gudrun Østergaard

Forlaget Kandor, 2019

Magthaveres ord bliver vejet og vurderet og fortolket og misbrugt og fulgt blindt. Især i krisetider som coronakrisen. Tænk bare på Mette Frederiksens brug af ordet “samfundssind” og Donald Trumps evigt vage udtalelser, der måske, måske ikke støtter fascistiske grupper ved at bede dem om at “stand by” eller kalde dem “fine people”. Det er derfor tydeligt, at Gudrun Østergaard har fat i noget hvinende aktuelt i sin novellesamling *Ord har hærget* (2019), hvor hun i 17 meget forskellige noveller arbejder med sprogets betydning for samfundets værdier og udvikling og hvordan ord og sprog kan hærge og ødelægge.

Østergaard giver en lille læsevejledning allerede inden indholdsfortegnelsen. Hun citerer den tysk-jødiske filolog Victor Klemperer, der under og efter Anden Verdenskrig beskrev og analyserede nazisternes udspekulerede sprogbrug. Citatet lyder:

“Ord kan virke som bitte små doser arsenik: de sluges ubemærket, de synes ikke at have nogen virkning, men efter nogen tid viser giftens virkning sig alligevel.”

En simpel læsevejledning, der giver mening når man tænker på hvordan nazisterne kom til magten ved at male fjendebilleder og når man tænker på i hvor høj grad ord stadig bruges til det samme - tænk Chinese-virus og Kung-flu.



Novellerne i samlingen er meget forskellige. Der er både noveller, der kan minde om en Helle Helle-roman ("Noget at skulle have sagt") og rendyrket post-apokalyptisk science fiction ("Havnomader" og "Kolonien"). Efter at have læst novellesamlingen sidder man med samme følelse som man sidder med efter en sæson af *Black Mirror*: man har lige læst/set mange forskellige måder at komme omkring et tema og hver måde giver en ny lille nuance til den samlede fortælling.

Dette har Østergaard også formået, og med hver historie er det lykkes at fastholde den samme stemning og give en ny version af det samme tema om ord, der hærger. Det er en smagssag, men jeg elsker koncept-novellesamlinger, der gør netop dette. Jeg anbefaler derfor varmt at læse samlingen fra ende til anden, men jeg vil også fremhæve et par af de noveller jeg syntes særligt om.

'Noget at skulle have sagt' er velskrevet og underholdende og med et dejligt twist, der gør hele læseoplevelsen bedre på sidste side. Jeg fik lyst til at læse novellen med det samme igen. 'Sprækker' minder mig om noget af min egen yndlingslitteratur - den originale dystopiske litteratur som *Fagre Nye Verden*, *Vi* og *1984*, og den var både spændende og provokerende. Det er sjældent jeg får fat i noget helt nyt, der giver mig den samme dejlige, retro-sci-fi-fornemmelse jeg kan huske fra da jeg var barn.

'Agernø' var også vild og provokerende på en ny og forfriskende måde, og temaet er let genkendeligt og særligt tilfredsstillende for én, der er vokset op i et lille lokalsamfund på landet. Den sidste novelle jeg vil fremhæve, er "Knæler", der både står lidt for sig selv i forhold til de andre noveller og er dén, der tydeligst be-

skriver temaet om ord, der hærger. Den handler om en kvinde på en arbejdsplads, der i næsten hver eneste interaktion med sine mandlige kolleger bliver mindet om sit køn og får upassende bemærkninger – nogle gange bare enkelte ord – skudt i sin retning. Og hvad de mange, mange bemærkninger gør ved hende. Novellen kunne næsten ikke være mere aktuel.

- Anne Dencker Bædke

PROCESSEN MOD GRISEN

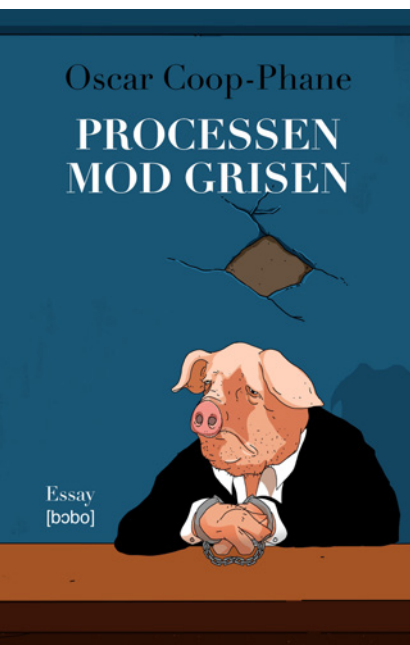
Oscar Coop-Phane

Forlaget Bobo - Den Franske Bogcafés forlag, 2020

Natur- og dyreetik bliver en af fremtidens værdipolitiske slagmarker. Det bekræfter Veganerpartiets opstilling til Folketinget ved næste valg. Samtidig får naturområder juridiske rettigheder. En flod i New Zealand, en regnskov i Bolivia og floderne Ganges og Namura i Indien har rettigheder som levende væsner.

Det er derfor et interessant tankeeksperiment at kigge tilbage til sidste gang i verdenshistorien, hvor dyr havde rettigheder. Eller i det mindste, hvor dyr blev holdt ansvarlige for deres gerninger, og der rent faktisk blev ført retssager mod dyr præcis som mod mennesker.

Den unge, franske forfatter Oscar Coop-Phane (f. 1989) fører tankeeksperimentet til ende i kortromanen *Processen mod grisen* (2020), udgivet af det



lille, kvalitetsbevidste forlag Bobo - Den franske bogcafes forlag. Bogen følger både hovedpersonen (grisen) og en række af de involverede i retssagen - præsten, dommeren, politibetjenten, advokaten mfl. Læseren følger deres tanker under og op til den uundgåelige henrettelse. Teksten er elegant delt op i fire dele, der som et retssalsdrama hver beskriver en del af "processen" mod grisen: Forbrydelsen, Processen, Ventetiden og Pinslen.

Processen mod grisen er virkelig, virkelig velskrevet. Teksten består fortrinsvist af korte sætninger, der sammen med en smuk opsætning og lidt underspillet, fransk humor, gør, at man som læser kommer flyvende gennem teksten.

Læs bare her: "*Paul har været forelsket, men det var længe siden. Siden dengang har han afgivet et løfte. Det kaldes for cølibat. Han skal ikke giftes. Han skal ikke have børn. Til gengæld er han klædt i præstekjole. Han vandrer ofte alene rundt i landsbyens gader. Nogle af hans tanker er høje, og andre lavere. Man indhentes af dagligdagen. Med eller uden Gud skal det på et tidspunkt besluttet, hvad man skal spise til aften.*"

Da jeg først læste bogen, tænkte jeg den ikke umiddelbart som en del af den fantastiske genre. Men noget af det bedste science fiction får mig til at tænke over samfundsproblematikker, der uden tvivl vil komme, men som det er svært at tage stilling til endnu. Og det formår *Processen mod grisen*. Under hele læseoplevelsen drog jeg uden at tænke over det paralleller til i dag og uden jeg var helt klar over det tænkte jeg over, hvad der kommer til at ske, når dyr får rettigheder. For med rettigheder følger ansvar, men er det fair at tvinge dyr (og floder og regnskove) ned i menneskenes system? Det er næsten den ultimative ende på naturen - hvis det er sådan debatten om natur og dyreetik ender. Dette

store spørgsmål svarer *Processen mod grisen* ikke på, men den gav mig lange eftertanker at tygge på i flere dage.

- Anne Dencker Bædke

REGNUM MORTIS - SLUTSPIL

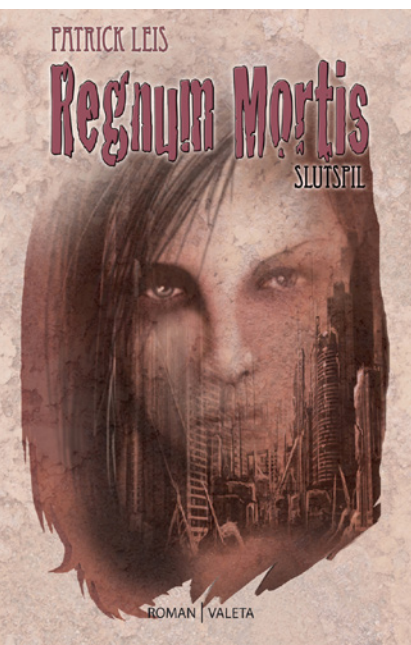
Necrodemic 5

Roman af Patrick Leis

Valeta, 2020. 579 sider

Tilbage i 2005 anmeldte jeg Patrick Leis bog *Requiem* i Himmelskibet nr. 6. Det var en af de første anmeldelser jeg skrev til Himmelskibet. Så vidt jeg husker så havde jeg købt bogen på Bogforum, hvor zombien på forsiden tiltrak min opmærksomhed. Dengang troede jeg at der var tale om en selvstændig roman. Heldigvis kom der en fortsættelse året efter, som jeg selvfølgelig også kastede mig over. Efter endt læsning af fortsættelsen, var det nu klart at der ville komme et tredje bind også. Overraskelsen var

dog stor da det næste bind ikke var det afsluttende, men derimod novellesamling der berettede om da zombiepesten begyndte at hænge. Det var selvfølgelig en bonus, for det betød at der stadig var en bog i udsigt. Men snydt igen, for bog nummer fire var en roman der tidsmæssigt lå imellem de jeg allerede havde læst. Efter det fjerde bind skulle der gå 6 år inden der kom en ny udgivelse. Igen var det ikke det afsluttende bind, men



derimod så blev de første bind genudgivet. De var blevet revideret, så historierne og detaljerne passede bedre sammen, og så var der i hvert bind blevet tilføjet en indledende tegneserie der satte stemningen for bøgerne. Og nu 15 år efter jeg læste det første bind, så er det afsluttende bind endelig ankommet.

Alle bøgerne i serien har været meget forskellige, og har fortalt en historie der går over flere hundrede år, fra zombie plagens begyndelse, til hvor nødbremsen blev trukket og zombierne endeligt drattede døde om.

Bind 4 sluttede med at zombierne blev bekæmpet og teknokratiets magt i megabyen blev brudt. Sidste bind starter hvor krigens vindere nu skal til at finde ud af hvordan man agerer i freden. Eller det er måske bedre at sige den skrøbelige fred. Imens kampene stod på, allierede man sig med grupper som man aldrig kunnet have været venner med i fredstid, og så er der jo også resterne af fjendens hær, som godt nok er blevet lukket ude af megabyen, men det betyder ikke at man kan ignore den, slet ikke når de har masser af gidsler, og slet ikke når de tvinger sig adgang til det atomkraftværk der giver byen både strøm og varme.

Produktionen af den livsforlængende medicin LS, som var et præparat baseret på et udtræk fra zombierne, er nu gået i stå med zombiernes forsvinden. En ting er, at folk skal til at vende sig til tanken om ikke at kunne leve i to-trehundrede år, men noget tyder på at man får kraftige fysiske abstinenser når man stopper med at tage stoffet. Dette skaber et sort marked for det stof der måtte være tilbage, og kriminelle går ikke af vejen for at dræbe i hjemmerøverier for at stjæle de ampuller folk måtte ligge inde med.

Det er dog de ikke eneste mord der sker, for der begynder også at dukke lig op som har fået skåret kraniet op, og hvor hjernen

mangler. Jeg tænker folk nu godt har regnet ud at det kan godt være at de langsomme stavrende kadavere nu er borte, men at der stadig er en trussel derude, og at denne er endnu farligere.

Uanset om man har fulgt med i bogserien siden de første udgivelser, eller først fra genudgivelserne, så er jeg ikke et øjeblik i tvivl om at de der har læst de første bind selvfølgelig også sætter sig og læser dette sidste bind uanset hvad jeg måtte skrive her. Så i stedet for at blot at anbefale dette femte bind i serien, så vil derimod anbefale hele serien, for selvom man skulle tro at man ville køre træt i så mange sider zombie historie, så strækker historien sig over rigtigt mange år, og de enkelte bind er faktisk ret forskellige, hvilket gør at det bliver ved med at være interessant og spændende at læse videre. Sidder du nu og tænker at du ikke orker at gå i gang med en 5 binds serie, så sæt dig og læs *Requiem*, for selvom det er bind 3 i den nye serie, så kan man sagtens starte der, og så tænker jeg at du automatisk får lysten til at læse de andre bind efterfølgende.

Jeg må vel hellere lige slutte med en lille disclaimer. I løbet af de år hvor jeg har fulgt serien, har jeg også lært Patrick at kende, og han har indarbejdet et easter-egg i dette bind der er en hilsen til mig. Men skulle man nu mene at jeg dermed ikke er upartisk nok til at kunne anmelde denne bog, så gå tilbage og læs den anmeldelse jeg skrev af *Requiem* tilbage i 2005, før jeg lærte Patrick at kende, og du vil kunne se at jeg dengang var begejstret, en begejstring der har varet ved igennem årene, og som også gælder dette sidste bind.

Anmeldereksemplar leveret af forlaget

- Thomas Winther

SCHEMING THROUGH THE ZOMBIE APOCALYPSE: THE BEGINNING

Udvikler: Entertainment Forge

Udgiver: GrabTheGames, 2018. PC og Mac

Scheming Through The Zombie Apocalypse: The Beginning er et lille visuel novellespil. Man går basalt set gennem noget tekst, og der sker også lidt på skærmen. Nu og da kan man foretage sig nogle valg, og spillets handling ændrer sig. Spillet er ikke særligt langt. Man kan færdiggøre det på en aften. Der er mere at se en bare en gennemspilning. Der er også trofæer at opnå undtagen på Nintendo, som ikke vil have den slags.

Man spiller to antropomorfe dyr. Det er midt i zombie-apokalypsen. De hænger ud på den enes lejlighed. Snart tager de ud i byen i deres kassevogn for at hente ting fra forladte butikker. Den ene holder øje med hvad der sker, og den anden går ind for at hente tingene. Man møder også andre dyr. Dem kan man få til at hente ting for sig. Der er også to store okser som ikke kan



tåle at man kalder dem ”beef”. Så er fimse woke-heden også med i spillet. Det brød jeg mig ikke om. De går og kan ikke komme sig over noget som nogen har sagt! De vil gerne give øretæver. De går ind og stjæler i lejligheden. Ellers kunne jeg godt lide handlingen. Jeg har spillet det igennem to gange og set noget forskelligt hver gang. Zombierne er også seje i spillet. Vores hovedpersoner finder på et sprog omkring dem. Der er en del drengerøvshumor i spillet.

Man har også et lagersystem i spillet. Man får ting i de butikker man plyndrer. Man skal sørge for den højeste værdi af de varer. Nogle steder i spillet kan man bytte sig til dyrere varer. Man kan også risikere at miste varer. Der er også et trofæ for at slutte sig med en meget stor samlet værdi af varer.

Spillet fortsætter med nye kapitler, men nu må vi se om det bliver til noget. Der er mange spil på Steam som man er blevet lovet nye kapitler på, men som aldrig er blevet til noget. Jeg er ellers helt på hvis dette spil fortsætter. Spillet har voksenindhold. Det er ikke for børn. Der er alkohol og tobak med i spillet. Der er også nogle som dør. Det er ikke et dyrt spil. Det kan købes for 37 kroner. Spillet kræver ikke en kraftig PC for at køre, da grafikken ikke kræver det helt store. Efter spillet er blevet mere populært, har det fået indtalte stemmer. Der er ikke rigtigt nogen musik i spillet. Jeg var godt underholdt. 8 ud af 10 stjerner.

- Andreas Søe

SPEJLKABINETTET

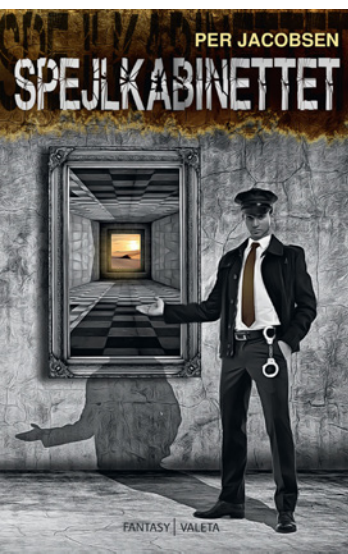
Roman af Per Jacobsen, Valeta 2020, 657 sider.

Bagsidetekst:

Som psykologilærer ved Michael Bendixen udmærket, at det er ganske normalt for mennesker i sorg, at de ser deres elskede afdøde alle mulige steder. Derfor forsøger han også at ignorere det, da han på vej hjem fra arbejde hører sin afdøde søns lyse stemme skære igennem på gymnasiets gang. Han betragter det som en hallucination fremkaldt af sorg.

Senere samme eftermiddag bliver denne forklaring imidlertid sat på en prøve, da han under et besøg på det lokale bibliotek bliver opsøgt af en ung pige, som stædigt hævder, at hun også hørte stemmen ovre på gymnasiet.

Pigen er Lisa Vang, en syttenårig gymnasieelev, som i de tretten måneder, der er gået, siden hun selv led et tragisk tab, har haft sine egne dæmoner at kæmpe med, og mødet mellem de to bliver startskuddet til en lang og nervepirrende rejse, der fører dem til Urari – en parallelverden til vores, hvori spejle reflekterer langt mere end blot beskuerens fysiske træk.



Da jeg læste *Spejlkabinettet* spøjte en tanke flere gange. Den her roman kunne lige så godt have været science fiction, for alene en betegnelse gør forskellen. Det bærende element i *Spejlkabinettet* er nemlig spejle, som flere af hovedpersonerne kan benytte som 'ormehuller' til at tilbagelægge store afstande på et splitsekund i bedste Alice i eventyrland stil. Derfor er det en fantasy roman.

Havde det i stedet været f.eks. via telefoner a la George Langelaans novelle 'Fluen' fra 1957, så havde det helt klart været science fiction.

Den detalje gør imidlertid ikke romanen mindre underholdende og spændende, for selv om den som et gammelt damptog er lidt træg i opstarten, hvor vi lige skal ind under huden på hovedpersonerne og fornemme, hvor hårdt de er ramt af de personlige tab, som de har lidt, så kommer der snart fart over feltet. Ind imellem synes jeg imidlertid der er nogle 'huller' i handlingen, hvor man som læser selv må tænke sit eget forløb ind, og det synes jeg virkelig er en skam, for det skæmmer et plot, der ellers hænger rigtig godt sammen.

Da bogen i forvejen er en moppedreng på over seks hundrede sider havde det ikke betydet noget at ofre en halv snes sider på at udfylde hullerne. Jeg vil ikke gå i dybden med hvad jeg mener, for så tager jeg spændingen fra læseren og kommer derved for tæt på at røbe hvem morderen er. Et eksempel vil jeg dog nævne. Det undrer mig, at Per ikke lader en af de sekundære personer, Mary, komme tilbage i handlingen på en eller anden måde i forbindelse med, at to af hendes nærmeste kommer ud for fatale hændelser, hvor det i en normal sammenhæng ville have været naturligt, at hun som den første var blevet underrettet og kom til stede så hurtigt som muligt.

I slutningen synes jeg også det er som om den primære hovedperson Michael slippes for tidligt, så det overlades til læseren selv at tænke sig til, hvordan han kommer videre med sit liv, medens den sekundære hovedperson Lisa føres rigtig godt hjem til en, om ikke happy ending, så dog meningsfuld afslutning.

Når det er sagt, så synes jeg som nævnt at det er en overor-

dentlig spændende og godt skrevet roman, hvor jeg flere gange oplevede, at når jeg troede, at jeg nu havde regnet ud, hvad der skulle ske, så blev jeg snydt ved at Per lod handlingen tage en helt anden og overraskende retning. Når jeg så alligevel nævner, at der er nogle svagheder, som jeg har hæftet mig ved, så er det fordi en anmeldelse i min verden også skal være et værktøj for forfatteren, som kan hjælpe vedkommende til at blive bedre.'

Lixtallet er ikke nævneværdigt højt, og det synes jeg klæder bogen, der er fuld af herlige metaforer og kreative sætningskonstruktioner som "Hun tøvede lidt, mens de to modsatrettede følelser i hende – vreden og moralen – duellerede for at afgøre, hvorvidt hun burde fuldende sætningen."

Tænke sig at sammenligne ord med musketerer.

Lad dig ikke skræmme af, at det er en ordentlig moppedreng af en bog, for der er snor i handlingen som binder bogen til dine hænder med risiko for, at det går ud over din nattesøvn.

- Johannes Lundstrøm

THE PRISONER

Everyman Production, Britisk, 1967. 17 episoder à 50 min.

Skiftesvis produceret, skrevet og instrueret af: George Markstein, David Tomblin, Patrick McGoohan og Don Chaffey.

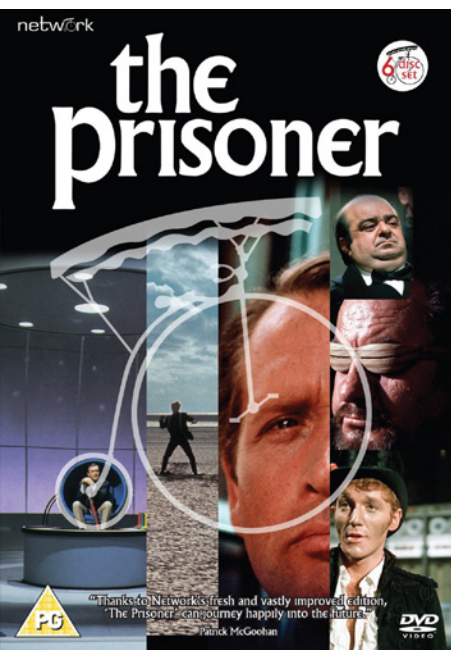
Medvirkende: Patrick McGoohan m.fl.

Der er gennem årene blevet produceret et pænt stort antal udmærkede (og nogle ikke fuldt så imponerende) science-fiction tv-serier. Mange af dem har det tilfælles at der efterfølgende er opstået en egen fandom rundt dem, bestående af entusiaster der diskuterer karakterer og plot, udgiver fanzines og afholder kongresser, osv.

Den britiske tv-serie *The Prisoner* er ingen undtagelse. Lige siden den blev vist på tv første gang i efteråret 1967 (året efter i USA og Australien, og senere gentagne gange i diverse hybrid-kanaler), er den blevet ved med at fascinere og provokere. I eftertiden har den fået kultstatus, og der er skrevet tykke bøger og lavet flere tv-udsendelser om den, selvom den ikke består af mere end

17 episoder.

Seriens skabere var velmeriterede med hensyn til tv-produktioner. I flere år havde de stået bag agentserien *Danger Man*, med Patrick McGoohan i hovedrollen. McGoohan var efterhånden ved at gå træt af den karakter han spillede og ville gerne prøve noget nyt og anderledes. Han foreslog for George Markstein at lave en helt ny serie, der ikke lignede nogen anden

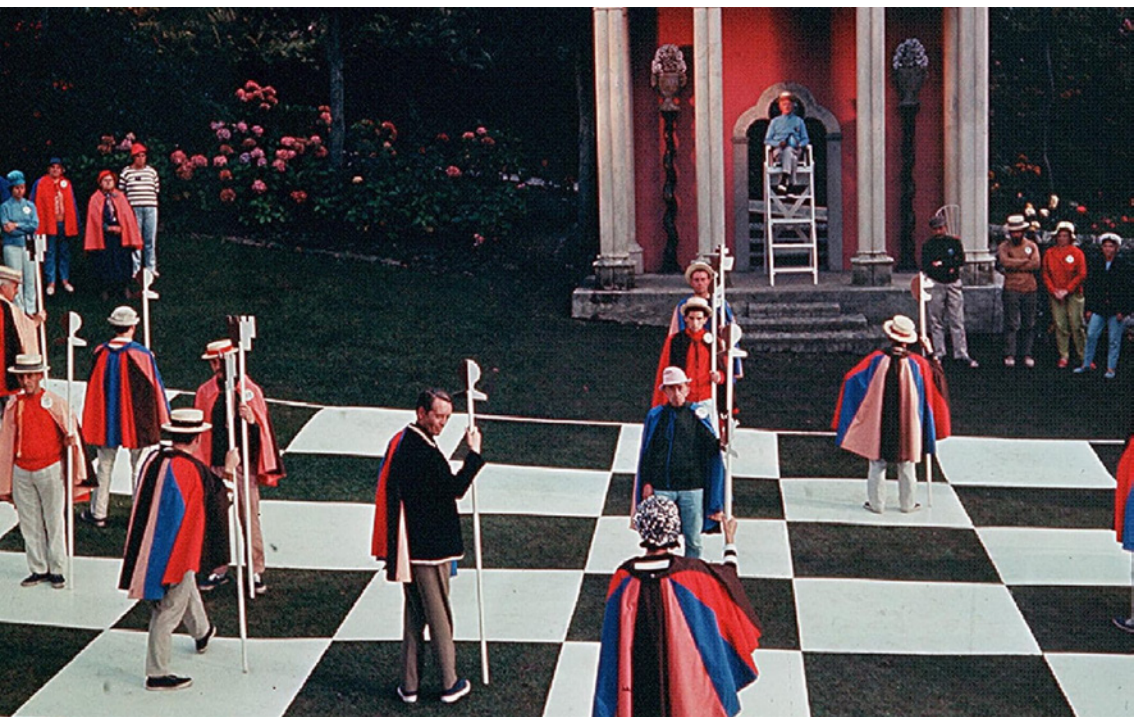


tv-serie hverken før eller senere. Han skrev et synopsis på 40 sider, der lagde præmisserne for serien.

Oprindeligt var der planlagt syv episoder, men for at kunne sælge den til USA skulle den første sæson have mindst 26 afsnit. McGoohan mente at dét kunne historien ikke holde til, men de blev enige om at gå i gang og se hvor langt de kunne nå. Det var et dristigt projekt, for de havde slet ikke alle afsnittene skrevet færdigt.

McGoohan kendte til ferielandsbyen Port Meirion i det nordlige Wales i forvejen, og lykkedes at overtale ejeren til at få lov til at skyde alle udendørs scener der (udenom feriesæsonen), mens alt hvad der foregår i futuristiske miljøer inden døre blev spillet ind i studio. Med de gode rygter McGoohan og holdet havde i branchen, stod skuespillere i kø for at medvirke.

Det sværeste var at finde på historier til hver ny episode, der både var trofast mod forlægget og samtidig rummede en afslut-



tet historie hver afsnit. Resultatet blev den måske mærkeligste og en af de mest uhyggelige tv-serier der nogensinde er blevet skabt. Den lagde også en helt ny standard for hvordan tv-serier kan laves.

Det der gør den så skræmmende er hvordan venlighed, hjælpsomhed og velvilje menneskene imellem dækker over det faktum at det i virkeligheden handler om et meget autoritært og undertrykkende regime i The Village. Og beboerne finder sig tydeligvis i det, for dybest set har de ikke noget andet valg.

Begyndelsen på den første episode, *Arrival*, var nøje gennemtænkt. Den skulle med små variationer fungere både som pilot for serien og som indledning (i forkortet form) på de efterfølgende episoder. Handlingen er forholdsvis enkel:

En navnløs secret service-agent (Patrick McGoohan) siger sit job op i utide og tager hjem for at pakke inden han skal på ferie. Han bemærker ikke den store, sorte bil, der følger efter ham. Mens han pakker kufferten, bliver han gasset og falder bevidstløs om i sin lejlighed.

Da han vågner op, føler han sig desorienteret og går hen til vinduet. Han trækker persiennen op, og det han får at se udenfor, er ikke det kendte London-scenario, men derimod nogle vildt fremmede omgivelser. Hvordan er han havnet hér?

Han styrter forvirret ud af huset, for at prøve at finde nogen som kan fortælle ham hvor han befinder sig. Han bliver tilbudt morgenmad i et cafeteria, men er for ophidset til at spise. I stedet forsøger han at ringe, men han opnår kun at bestille en lokal taxa, det kører ham hen til en lille butik der sælger al slags varer.

Han går ind i butikken og beder om et kort. Kortet viser The Vil-

lage, omgivet af høje bjerge på tre leder og hav på den fjerde. Det siger ingenting om hvor The Village befinder sig, om han stadigvæk er på de britiske øer eller måske bag jerntæppet (dette var under den kolde krig, med aktive spioner og agenter på begge sider).

Tilbage i sit hus bliver han opringet af landsbyens borgmester, *Number Two*, der inviterer ham til at komme til den grønne kuppel og spise morgenmad. Her får han at vide at han er blevet overvåget i årevis, og nu vil man gerne have at vide hvorfor han har sagt sit job op. Det nægter han dog at svare på. *Number Two* tager ham med på en omvisning i The Village. De flyver en runde med helikopter – en flugtmulighed som *Number Six* senere benytter, dog som det skal vise sig med nedslående resultat. Det er nemlig ikke mulig at flygte fra The Village ... Er man først havnet her, er der ingen vej tilbage.

En forkortet version af denne intro indleder hver enkelt episode. På et tidspunkt løber *Number Six* hen ad en lang sandstrand, mens følgende dialog udspiller sig i baggrunden (med voiceover):

Number Six: "What do you want?"

Number Two: "Information."

Number Six: "Whose side are you on?"

Number Two: "That would be telling. We want information."

Number Six: "You won't get it!"

Number Two: "By hook or by crook we will!"

Number Six: "Who is Number One?"

Number Two: "I am Number Two. You are Number Six."

Number Six: "I am not a Number. I am a free man!"

Number Two: "Ha ha ha ha ha!"

Bag Number Six kommer en stor, hvid ballon sejlene, Den kaldes Rover og indfanger enhver der prøver at flygte fra The Village, hvilket tit ender med hospitalsindlæggelse. Også Number Six må en tur forbi hospitalet allerede i den første episode.

Som serien udvikler sig, går det op for Number Six at alle i The Village – inklusive Number Two – er fanger/tidligere agenter der har trukket sig tilbage. De allerfleste lader til at være såre tilfredse med tingenes tilstand. Kun Number Six er i vedvarende opposition, og alle bestræbelser på at kue hans oprør mislykkes. Det fører også til at Number Two hele tiden skiftes ud. Mens Number Six udtænker stadig mere udspekulerede metoder for at prøve at komme væk fra The Village, bliver han udsat for stadig mere ekstreme metoder for at prøve at knække hans jernvilje og lokke ham til at underkaste sig de skrevne og uskrevne regler der gælder i The Village. Number Two bruger psykologi og eksperimentel psykiatri og gør en række andre greb, men lige så lidt hjælper det.

Mere skal ikke afsløres her, hvis læseren skal have nogle overraskelser til gode. Serien ligger som enkelteposoder på YouTube, men ellers sælges den også i en boks med 7 DVD'er og en tyk bog der beskriver seriens tilblivelse.

- Cato Pellegrini

THE RISE AND FALL OF THE TRIGAN EMPIRE,

VOLUME 1

Tegneserie

Forfatter: Mike Butterworth

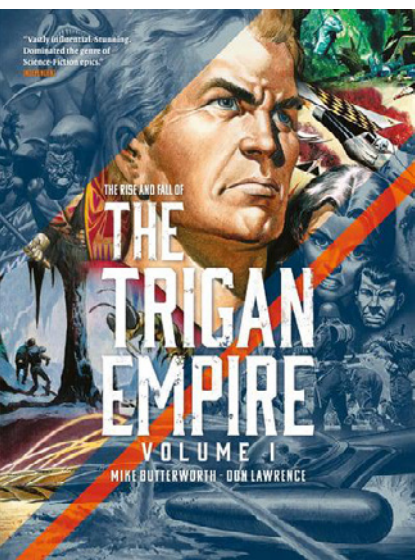
Tegner: Don Lawrence

Rebellion, 2019. 304 sider

The Trigan Empire er en britisk tegneserie, der oprindeligt udkom 1965 til 1982 med to sider om ugen i forskellige magasiner – ikke ulig den klassiske britiske science fiction-serie *Dan Dare* fra 1950'erne. I lighed med denne serie blev *The Trigan Empire* tegnet og trykt i fuld farve, modsat de fleste amerikanske og europæiske tegneserier fra denne tid. I det meste af seriens eksistens blev den skrevet af Mike Butterworth (som ikke må forveksles med New Wave-forfatter og -redaktør Michael Butterworth), der tidligere havde skrevet et antal historiske serier, blandt andet om flyver-esset fra 2. Verdenskrig Battler Britton. I de første mange år blev *The Rise and Fall of the Trigan Empire* (som er seriens fulde navn) tegnet af Don Lawrence, som senere lavede serien *Storm*, der der

er kommet flere albums af på dansk. Det er perioden med Lawrence som tegner (1965-1976) som forlaget Rebellion har sat sig for at genoptrykke i fire bind på omkring 300 sider hver.

Historien om *The Trigan Empire* tager sin begyndelse da et stort rumskib styrter ned i Floridas sumpe. Den meget menneskelige besætning er død, men



ombord finder man en del manuskripter, som det med tiden lykkes at afkode, og det meste af tegneserien gengiver den fortælling om det Triganske Riges storhed og fald, som manuskripterne indeholder.

Historien foregår på den fjerne planet Elekton, især på planetens største kontinent, Victris. I starten af historien er Victris delt i fem lande, hvoraf tre er teknologisk og kulturelt avancerede, mens de sidste to er beboet af primitive nomader og junglestammer. Det ene af de teknologiske riger, Loka, har sat sig for at erobre hele kontinentet, og det første offer er det fredelige rige Tharv. Tharv bliver sønderbombet, og de overlevende flygter til steppelandet Vorg, hvor de støder på den ambitiøse nomadehøvding Trigo. Sammen opbygger de byen Trigan, som ender med at overvinde de fæle Lokanere og blive kernen i et nyt og mægtigt rige.

Forfatterens historiske interesse ses klart i de forskellige riger på Elekton. Tharv er baseret på det klassiske Athen. Trigan er baseret på romerriget, Loka på Djengis Khans mongolske rige, og riget Hericon, som ligger på et andet kontinent, er baseret på oldtidens Babylon – blot er alle teknologisk avancerede, med adgang til flyve-

maskiner og strålevåben. Serien blev oprindeligt beskyldt for at være racistisk, fordi de onde lokanere er karkerede asiater, mens de gode tharver og vorger er klassisk vestlige (og for vorgeres vedkommende, blonde og nærmest ariske). Måske derfor skiftede lokanerne efterhånden udseende og blev mere vestligt udseende med olivengrøn hud i stedet for oli-





UP THE LADDER OF LANCES SWARMED THE ATTACKERS!



THEY REACHED THE RAMPARTS, AND A DESPERATE HAND-TO-HAND STRUGGLE BEGAN.



FROM ALL PARTS OF THE CITY, THE FIERCE GORTHS CAME RUSHING TO STEM THE ASSAULT, RIDING THEIR WILD KREEDS ALONG THE BROAD RAMPARTS.

HEY-VAAAAH!



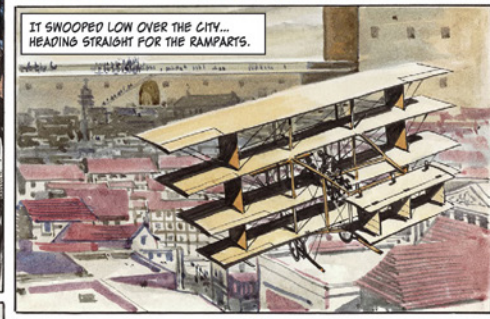
BY THE MOONS OF ELEKTON... HOW MANY MORE OF THESE DEMONS?

TRISO! LOOK!

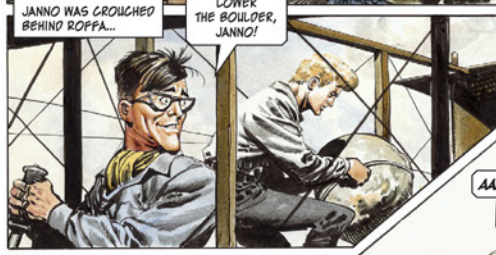
SUDDENLY DAS KASSA SAW... SOMETHING...

JANNO WAS CROUCHED BEHIND ROFFA...

LOWER THE BOULDER, JANNO!



IT SWOOPED LOW OVER THE CITY... HEADING STRAIGHT FOR THE RAMPARTS.



AN INSTANT LATER, A TRAILING HUNK OF ROCK SMASHED INTO THE GORTHS, DASHING THEM FROM THEIR GALLOPING KREEDS!

AAAAH!



venbrun (i det hele taget er grøn hudfarve en slags stand-in for mørke hudfarver; junglefolket har også grøn hud). Jeg gætter dog på at miseren skyldes at lokanerne er baseret på oldtidens sejrige mongoler snarere end at der skulle være et racistisk motiv – i hvert fald byder serien hen ad vejen på både gode og onde mennesker i alle nuancer af pink og grøn.

Ovenstående handlingsreferat dækker hun over de første 40 sider af denne samling; i øvrigt en historie der kom på dansk tilbage i 1976 under titlen *Kampen om Trigoria*. (Det danske Comic-Wiki angiver i øvrigt fejlagtigt at serien oprindeligt skulle være hollandsk, måske fordi de engelske først senere kom i samlede udgaver). Herefter følger historie efter historie om trusler mod det Triganske Rige i form af forræderi, intriger, invasioner og endda trusler for det ydre rum. Det lykkedes bemærkelsesværdigt hurtigt – i løbet af en håndfuld år – for Trigan at blive noget nær en millionby (efter tegningerne at dømme), der regerer over det meste af et kontinent.

Måske fordi forventningen var at det mest var drenge, der skulle læse bladet, bliver hovedrollen i de fleste historier hurtigt overtaget af Trigos unge nevø Janno og dennes grønhudede ven Keren. Trigo må dog ofte selv træde i karakter og redde riget – faktisk er det bemærkelsesværdigt hvor dårligt riget klarer sig når han ikke er der til at lede det. Det er ikke de mest komplekse historier, og ofte fungerer plottet kun fordi hovedpersonerne er nemme at narre, men de er ganske spændende og dramatiske, og det kan undre at det Triganske Rige bliver ved med at have en stor befolkning, i betragtning af hvor mange der dør under de mange invasioner og katastrofer. Kvinder har sjældent store roller at spille undtagen som *femme fatales*, men der er enkelte und-

tagelser. Det skyldes formentlig igen forventningen om at det var drenge, der læste serien. Noget lignende gjorde sig gældende for den tidligere nævnte serie *Dan Dare*.

Det meste af denne samplings 300+ sider foregår i løbet af få år, men til sidst får vi en smagsprøve fra næste samling, hvor vi ser Trigo får børn, som vokser op til at blive unge mennesker, så lidt fremdrift er der da i retning af det lovede fald af det Triganske Rige. Om serien nåede at komme dertil før den stoppede i 1982, kan jeg ikke svare på, men jeg tvivler.

Selvom fortællingerne om det Triganske rige er underholdende nok, er det især Don Lawrences tegninger, der gør samlingen til en god investering. Tegningerne er rigtig gode og flot genoptrykt, om end farvekontrasten i den første historie er lidt for stærk. Der er nogle få halve sider i serien, hvor jeg formoder at det kun blev til halvanden side den pågældende uge. Her er siderne så fyldt om med et billede af en gammel trigansk mønt.

Serien har kvaliteter nok til at burde have fået status som en klassiker på linje med Alex Raymonds *Jens Lyn*, Burne Hogarths *Tarzan* og Hal Fosters *Prins Valiant*, med historier af nogenlunde samme type som disse. Når det ikke er sket, er det måske fordi *The Trigan Empire* er så meget nyere end disse serier eller blot fordi vi ikke i Norden har haft det store fokus på britiske tegneserier. Man får også meget for pengene – jeg gav selv 225 kr. for samlingen i Fantask.

- Klaus Æ. Mogensen

VAMPIRE: THE MASQUERADE - COTERIES OF NEW YORK

Udvikler og udgiver: Draw Distance

Format: alle platforme

Vampire: The Masquerade er et spil, eller snarere en visuel novelle, hvor man spiller vampyrer som er inspireret af Anne Rice. Verden hedder World of Darkness. Det er en skjult verden, styret af en masse traditioner og regler. Man må f.eks. ikke lave nogen om til en vampyr uden at spørge de regerende vampyrer om lov. Maskeraden, som traditionen kaldes, skal holde vampyrer skjulte, for lærer menneskene sandheden at kende, kunne de påbegynde en heksejagt på dem. Der er forskellige grupperinger, der ligger kold krig med hinanden.

Man kan vælge mellem at være tre forskellige vampyrer. De har hver deres egen klan med dens særlige overnaturlige evner. Historien ændrer sig ud fra dette og de valg man gør undervejs.



Work in Progress

Arturo

The Prince has utmost faith in your capabilities, but if I may be so blunt, sending in Qadir would show the Anarchs we're treating their accusations seriously... and we'd really prefer to avoid that.

- Hope I can live up to your expectations.
- So you're sending in a useless loser.
- [Just give him a tired stare.]

CONTINUE

Man starter med at man er blevet omvendt til vampyr, og man er kommet til at slå nogen ihjel. Vampyr-samfundets sherif kommer for at rydde op. Han kan kun tåle at man siger ham imod tre gange. Så slår han én ihjel. Man bliver stedt for vampyr-prinsen i New York. Her skal man også passe på. Det lykkes mig at overleve dette, og min vampyr blev optaget i vampyr-samfundet.

Spillet går ud på at man skal opsøge fire potentielle allierede for at få deres hjælp i spillets finale. Der var en af dem jeg fik fornærmet. Jeg skal spille spillet en gang til for at se hendes historie. Men jeg fik to andre med på min side. Undervejs skal man også drikke blod fra dødelige. Man skal passe på at dette ikke bliver opdaget. Når man bruger ens særlige evner, bruger man blod. Man bruger også blod på at leve. Løber man tør for blod, overtages man af Bæstet, og spillet slutter. En gennemspilning tager nogle timer. Jeg tror at man skal passe på at bruge ens evner overfor andre vampyrer. Man har et 'haven', hvor man sover om dagen. Der er fire vampyr personligheder man kan få som hjælp. Jeg fik en blod troldmand og en nosferatu detektiv som min hjælp. Spillet koster 130 kroner. Det er en okay pris for spillet. De har også udgivet to nye spil til World of Darkness. Man kan spille en lasombra vampyr og en varulv. Spillet kan spilles af teenagere, men der er alkohol og tobak i spillet. Der er også nogen som dør.

Spillet fungerer fint med en Xbox controller. Det kan også spilles med mus og tastatur. Grafikken i spillet er flot, og spillet kræver ikke helt store af computeren. Spillet kan køres på en computer med Intel HD Graphics. Der er et rigtigt fedt soundtrack til spillet. Stemmerne i spillet er ikke indtalte, men du kan læse hvad de siger.

Du kan spille det og de efterfølgende spil som en introduktion til Vampire rollespillet. Folk venter også på Bloodlines 2. Det er

efterfølgeren til et stort vampyr spil. Hvis du bliver fanget af spillets atmosfære, kan du måske finde en rollespilsgruppe, hvor de spiller det rigtige vampyr-rollespil. 8,5 ud af 10 stjerner.

- Andreas Søe

DØDSFALD SIDEN SIDST

AF KLAUS Æ. MOGENSEN

Her følger nogle korte omtaler af udvalgte genre-relaterede dødsfald siden sidst.

CHADWICK BOSEMAN

Den amerikanske skuespiller Chadwick Boseman er død af kræft, 42 år gammel. Boseman fik stjernestatus for titelrollen i Marvel-filmen *Black Panther* (2018), en rolle han først spillede i *Captain America: Civil War* (2016). *Avengers: Infinity War* (2018) og *Avengers: Endgame* (2019). Han spillede også over for Nikolaj Coster-Waldau i *Gods of Egypt* (2016) i rollen som guden Thoth.



TERRY GOODKIND



Fantasy-forfatteren Terry Goodkind er død, 72 år gammel. Han er især kendt for den lange fantasybogserie *Sword of Truth* med 16 tykke bind fra 1994 til 2015 plus yderligere ni bøger sat i samme univers. Bøger i serien er, trods generelt dårlig kritik, solgt i mere end 25 millioner eksemplarer og er oversat til 20 sprog og danner grundlaget for tv-

serien *Legend of the Seeker* (2008-10). Goodkind var tilhænger af Ayn Rands politiske filosofi 'objektivisme', og det skinner angiveligt gennem i hans bøger.

RON COBB

Filmdesigneren Ron Cobb er død, 83 år gammel. Han huskes især for sit design til barscenen i Mos Eisley i den første *Star Wars*-film fra 1976 (siden kendt som *Episode 4*) og for sit arbejde på *Alien* (1979), men lavede også design til bl.a. *Dark Star*, *The Last Starfighter*, *Back to the Future*, *Conan the Barbarian* og *Southland Tales*.

DIANA RIGG

Skuespillerinden Diana Rigg er død, 82 år gammel. Hun slog igennem i 1965 som Emma Peel i den britiske tv-serie *The Avengers* og spillede over for George Lazenby i James Bond-filmen *In Her Majesty's Secret Service* (1969). Hun fik et stort comeback for få



Ubrugt design fra *Alien*

år siden med rollen som Olena Tyrell i tv-serien *Game of Thrones*. I 1994 blev hun adlet med titlen “Dame” for sit arbejde som skuespillerinde på scenen, i tv og i film.



FANTASTIK NYT

JULI-SEPTEMBER 2020

BØGER

Ben Jelloun, Tahar: *Søvnløs*. Arvids, 231 sider

Byskov, Kristian: *Græsset*. Ovo, 178 sider

Ehrencron-Kidde, Astrid: *Der hvor skyggerne faldt: af Martin Willéns underlige hændelser* (Grotesker, 7). Escho, Sidste Århundrede, 224 sider

Holmslykke, Martin: *Frejas vinger*. Panterpublish.dk, 340 sider

Jønke Nielsen, Jørn: *Hundrede byer*. JJ-Books, 460 sider

Maupassant, Guy de: *Horla* (Bureauets lommebibliotek). Det Poetiske Bureau, 89 sider

Meyrink, Gustav: *Den violette død & andre fortællinger* (Bureauets lommebibliotek). Det Poetiske Bureau, 232 sider

Milton, Freddy: *Fort Europa: Pandemi* (Fort Europa, 3). Limbo, 282 sider

Niklasson, Grit: *Sjælenat*. Griffle, 170 sider

Porter, Max: *Lanny*. Gyldendal, 219 sider

Reinholdt, Bo: *Focus puller*. Escho, 71 sider

Rosenkilde, Mikala: *Kongamoto*. Dream-Litt, 664 sider

Sittenfeld, Curtis: *Rodham*. Politiken, 518 sider



Skyggespejlet (Fortællinger fra mørket, 3), red. af Lars Grill Nielsen. Enter Darkness, 359 sider

Ward, J. R.: *Et glimt af paradys* (The black dagger brotherhood, bind 23, Legacy, bind 2). Tellerup, 287 sider

Ward, J. R.: *Skæbnens kys* (The black dagger brotherhood, bind 22, Legacy, bind 1). Tellerup, 283 sider

TEGNESEIER

Barks, Carl & Don Rosa: *Carl Barks & Don Rosa: originalerne og fortsættelserne*. Egmont Publishing, 280 sider

Bilal, Enki: *Bug*. Cobolt, 85 sider

Cambré, Charel: *Splint & Co. - Santes plan* (Splint & Co.). Cobolt, 143 sider

Derib: *Attila - agent med bid i*. Zoom, 198 sider

Filippi, Denis-Pierre: *Den ekstraordinære rejse*. E-voke, 48 sider

Gazzotti, Bruno: *Lavlandet* (Alene, 7). Zoom, 56 sider

Gazzotti, Bruno: *Midnatsbarnet* (Alene, 9). Zoom, 48 sider

Goscinnny, René: *Gallien rundt. Asterix og Kleopatra* (Den store Asterix, 3). Cobolt, 160 sider

Goscinnny, René: *Iznogood - Iznogood går i kredsløb!* Zoom, 136 sider

Goscinnny, René: *Iznogood - jeg vil være kalif i stedet for kaliffen!* Zoom, 144 sider

Hermann: *Jeremiah - omnibus: 1982-1983*. Faraos Cigarer, 143 sider

Kann, D.W.: *Lovecraft P.I., paranormal investigator - den mystiske sag om ReA-*



nimator (Lovecraft P.I., paranormal investigator, 2). E-voke, 120 sider

Lupano, Wilfred: *Shingouzlooz inc.* (Et ekstraordinært eventyr med Linda og Valentin). Cobolt, 56 sider

Munuera, José-Luis: *Zorglub - den onde lærling* (Zorglub, 2, Splint & Co. Specialudgivelse). Zoom, 64 sider

Pini, Wendy: *Elverfolket: Den store rejse*. Fahrenheit, 223 sider

Pini, Wendy: *Elverfolket: Ulverytterne og solfolket*. Fahrenheit, 212 sider

Rosa, Don: *Her er dit liv, Joakim*. Egmont Publishing, 280 sider

Sand Christiansen, Casper: *Rygning forbudt* (Infection, vol. 1). Global Waste Publishing, 70 sider

Seeberg Torjussen, Thomas: *ZombieLars*. Turbine, 70 sider

Tolo, Michelle: *Spøgelsesven - det første møde* (Spøgelsesven, 1). Turbine, 101 sider

Yann: *Ulv: Nidhug* (Thorgal's verden). Cobolt, 48 sider

UNGDOMSBØGER

Adeyemi, Tomi: *Children of blood and bone – hævn* (Children of blood and bone, 2). Politiken, 386 sider

Altschler, Sally: *Drømmeren*. Jensen & Dalgaard, 394 sider

Eriksen, Anne Christine: *Helvedeskvaler* (Mellem himmel og helvede, 3). DreamLitt, 413 sider

Flanagan, John: *Temujaierne vender tilbage* (Våbenbrødre, bind 8). Gyldendal, 306 sider

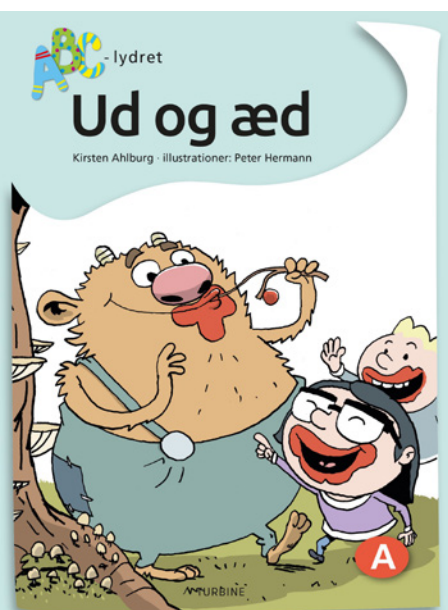


McNeil, Gretchen: *#Seetmord*. Straarup & Co, 351 sider
Meyer, Stephenie: *Midnatssol* (Twilight, 5). CarlsenPuls, 824 sider
Querling, Emilie: *Sprækker*. Valeta, 484 sider

BØRNEBØGER

Ahlburg, Kirsten: *Ud og æd* (ABC-lydret. A). Turbine, 22 sider
Andersen, H. C.: *Hans Christian Andersens samling – eventyr*. Hans Christian Andersen Copenhagen, 159 sider
Auer, Margit: *Skolen med magiske dyr - forstenet!* (Skolen med magiske dyr, bind 9). Bolden, 218 sider
Banks, Rosie: *Dyreinternatet* (Hemmelige prinsesser, bind 15). Gads Børnebøger, 120 sider
Banks, Rosie: *Kostskoleliv* (Hemmelige prinsesser, bind 14). Gads Børnebøger, 118 sider
Blade, Adam: *Team Hero - dragekvindens hævn* (Team Hero, 12). Gads Børnebøger, 124 sider
Brallier, Max: *Kosmisk kaos* (The last kids on Earth, 4). Gyldendal, 255 sider

Brown, Aleksander Kirkwood: *Edward Rubikons mysterier - den sidste halloween* (Edward Rubikons mysterier, 3). Turbine, 119 sider
Brown, Aleksander Kirkwood: *Edward Rubikons mysterier - mørkets bog* (Edward Rubikons mysterier, 2). Turbine, 131 sider



Bøe, Sissel: *Isskoven: en troldebog* (Troldelev, 12). Alvilda, 36 sider
Clausen, Nick: *Blod på tanden: du er hovedpersonen - hvis du tør?*
Facet, 99 sider

Cowell, Cressida: *Magikernes tid - to trylleslag* (Magikernes tid, bog 2). Alvilda, 398 sider

Cramer, Majbrit Ravnholt: *Mæsker – Henretterlunden* (Mæsker, bind 1). Facet, 402 sider

Dahlgren, Helena: *Sjælerytterne - Jorvik kalder* (Star Stable, 1, Sjælerytterne). Carlsen, 259 sider

Dahlgren, Helena: *Sjælerytterne - legenden vågner* (Star Stable, 2, Sjælerytterne). Carlsen, 336 sider

Diallo, Moussa: *De tre brødre* (Afrikanske fortællinger for børn). Kibili Kidz, 32 sider

Diallo, Moussa: *Den onde wôkloni* (Afrikanske fortællinger for børn). Kibili Kidz, 28 sider

Diallo, Moussa: *Fiskeren og Djinna - den røde tornado* (Afrikanske fortællinger for børn). Kibili Kidz, 28 sider

Diallo, Moussa: *Ginaruen og den forældreløse pige* (Afrikanske fortællinger for børn). Kibili Kidz, 28 sider

Egeskjold, Eva: *Vaals hær - genkomsten* (Vaals hær, 1). DreamLitt, 571 sider

Einspor, Henrik: *Blodig halloween*. Løse Ænder, 98 sider

Farrant, Natasha: *Otte prinsesser og et magisk spejl*. Gyldendal, 168 sider

Glass, Calliope m.fl.: *Den store bog med Frost-historier*. Carlsen, 244 sider



Harild, Kirsten Sonne: *Sally, Glenn & Vilde Maxi – troldmændene* (Sally, Glenn & vilde Maxi, 6). Alvilda, 108 sider

Hemmingsen, Søren: *Odin får nok* (Læseklub. Grøn). Alinea, 31 sider

Juhler, Søren: *Tidens fange* (Xanas bog, 1). Byens, 363 sider

Juul, Kamilla Hjordt: *Solurt til Akva* (Arn og Birka, 2, Gad - første læsning). Gads Børnebøger, 32 sider

Jønsson, Søren: *Ærkemestertårnet* (Smart book, 2). Peasoup, 126 sider

Karlsson, Ørjan N.: *Natspejlet*. Gads Børnebøger, 240 sider

Kenn Mortensen, John: *Natteræd*. Cobolt, 110 sider

Kolbe, Rasmus: *Legender fra Odysia - griskernes hemmelighed* (Legender fra Odysia, 1). Lakse Publishing, 393 sider

Krejberg, Gunvor Ganer: *Mirja i grævlingens grotte* (Læs løs. 7). Gyldendal, 45 sider

Krog, Lene: *Heksens storm* (Pigen fra Månehøjen, 2). Ulven og Uglen, 409 sider

Lacey, Josh: *Dragepasseren - hjælpen er på vej* (Dragepasseren). Bolden, 55 sider



Lacey, Josh: *Dragepasseren holder fest* (Dragepasseren). Bolden, 56 sider

Madsen, Jakob G.: *Mosen* (13 historier, bog 6). Vild Maskine, 38 sider

Muncaster, Harriet: *Isadora Moon har en soveaftale* (Isadora Moon). Turbine, 130 sider

Muncaster, Harriet: *Isadora Moon laver et show* (Isadora Moon). Turbine, 150 sider

Møller, A.R.R.: *Frostmagi*. Superlux, 101 sider

Næsted Nielsen, Michael: *Titel: Slaven fra det gyldne mørke*. mellemgaard, 119 sider

Pautsch, Oliver: *Vico Dragebror - den sorte drage angriber* (Vico Dragebror, 2). Turbine, 66 sider

Pautsch, Oliver: *Vico Dragebror - hemmeligheden om den funklende amulet* (Vico Dragebror, 1). Turbine, 65 sider

Perrier, Helle: *Drengen i vinduet* (Den gule planet, 2. bog, Klodebøger). KRABAT, 55 sider

Perrier, Helle: *Flugten gennem ørkenen* (Den gule planet, 3. bog, Klodebøger). KRABAT, 65 sider

Perrier, Helle: *Jagten på Lyra* (Den gule planet, 1. bog, Klodebøger). KRABAT, 63 sider

Rendtorff, Ida-Marie: *Isens hjerte - den døde jord* (Serie: Isens hjerte, 3). Carlsen, 88 sider

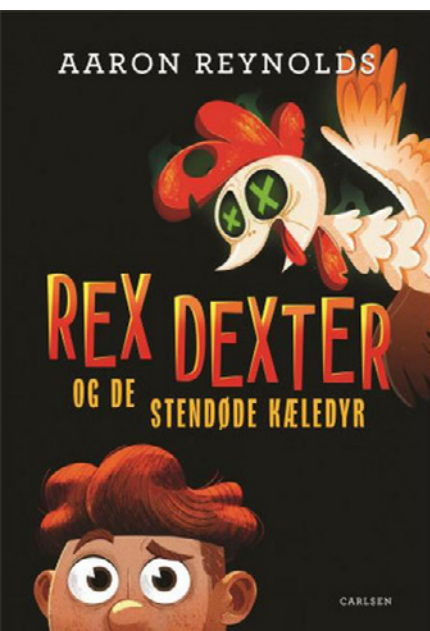
Reynolds, Aaron: *Rex Dexter og de stendøde kæledyr*. Carlsen, 226 sider

Rødtnes, Nicole Boyle: *Havets magi - på dybt vand* (Alvildas stjernebøger. Serie 2, Havets magi, 3). Alvilda, 50 sider

Rødtnes, Nicole Boyle: *Medusa - bag tremmer* (De unge helte. Nye eventyr, Medusa, 5). Alvilda, 81 sider

Schjødt Larsen, Bjarke: *Ghost - sort sind* (De unge helte. Nye eventyr, Ghost, 6). Alvilda, 81 sider

Schjødt Larsen, Bjarke: *Nordlys - havets herre* (De unge helte. Nye eventyr,



Nordlys, 2). Alvilda, 87 sider

Schjødt Larsen, Bjarke: *På åbent hav* (Klodens Krigere, 3). Ely-sion, 32 sider

Schjødt Larsen, Bjarke: *Skjold – Hacker* (Skjold, 3, De unge helte. Nye eventyr). Alvilda, 87 sider

Schjødt Larsen, Bjarke: *Vinter og varme* (Klodens Krigere, 4). Ely-sion, 32 sider

Schwartz, Sandra: *Zombiehunden - ond tåge* (Zombiehunden, 2). Alvilda, 106 sider

Skwish, Emily: *Frost II* (Kig og find!). Karrusel, 20 sider

Stowell, Louie: *Historier om vampyrer*. Gads Børnebøger, 62 sider

Thilo: *Animal heroes – rokkepil* (Animal heroes, bind 2). Gads Børnebøger, 179 sider

Tolonen, Tuutikki: *Agnes og drømmenes nøgle*. ABC, 187 sider

Vogel, Maja von: *Chokuspokus - det hellige kakaobæger* (Chokuspokus, 1). Turbine, 109 sider

Wandahl, Camilla: *Kloens klippe* (Øglejægerne, 1). Gyldendal, 242 sider

Wegelius, Jakob: *Den falske rose*. ABC, 518 sider

FAG- OG ANDEN LITTERATUR

Bassham, Gregory: *Narnia og filosofien: løven, heksen og verdenssynet*. Frydenlund, 319 sider

Begtrup-Hansen, Jonas: *HelteLiv: det pædagogiske bordrollespil*. HelteLiv, 281 sider



Gustafsson, Thor: *Klimalitteratur*. Systime, 100 sider

Haller, Bent: *Det man skriver: et portræt*. Lindhardt og Ringhof, 318 sider

Johansen, Ib: *Brødrene Grimm og deres eventyrverden* (Bureauets lommebibliotek). Det Poetiske Bureau, 235 sider

Lewis, C.S.: *En sorgens dagbog*. ProRex, 93 sider

Wangsgaard Jürgensen, Martin: *Skrækvisioner: den moderne gysers udvikling*. Syddansk Universitetsforlag, 430 sider