

65KR.

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

46

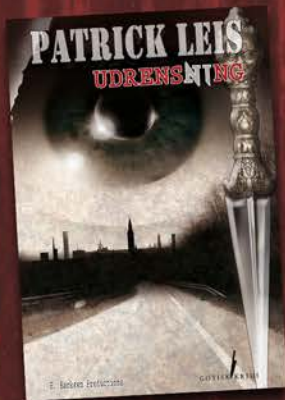
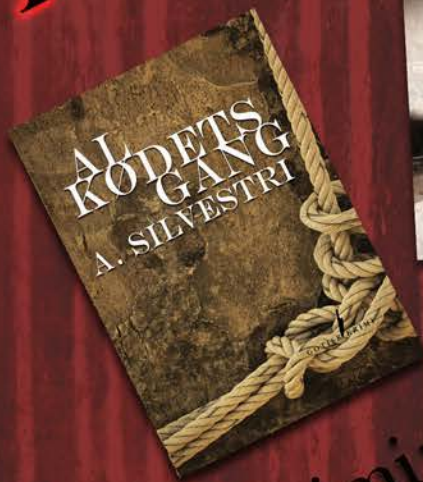
EFTERÅR
2015

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK



NY DANSK HORROR



gotisk ✓ krimi ✓ sci-fi ✓ overnaturligt ✓ horror ✓
... interesseret i en kombi? ✓



Kan købes online, også via forlaget
hharsenproductions.com
Eller bestil dem i din boghandel!!



HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 46, vinter 2015

HIMMELSKIBET beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder m.v., der på den ene eller den anden måde har med fantastik at gøre. Se mere på www.himmelskibet.dk.

HIMMELSKIBET er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavs-mænd.

HIMMELSKIBET udgives af foreninen Fantastik. Læs om Fantastik på www.fantastik.dk.

Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen
Tlf. 30 65 11 22
himmelskibet@fantastik.dk

Kontaktadresse

(bl.a. ved adresseændring):
Thomas Winther
Bovneager 75
2600 Glostrup
kasserer@fantastik.dk

Dette nummers redaktør:

Tue Sørensen

HIMMELSKIBET udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreningen Fantastik modtager bladet gratis. Institutions-abonnement koster 250 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 250 kr. til konto i BankNordik 6509 30504775661. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende en e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgspris: 65 kr./stk.

Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen & Tue Sørensen

Forsidegrafik:

Michael Bernth

Tryk:

Frederiksberg Bogtrykkeri

ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #47: 1/1 2016

Annoncpriser:

Omslag, bagside: 400 kr.
Omslag, inderside: 250 kr.
Helside inde i bladet: 150 kr.
Halvside inde i bladet: 100 kr.

Korrektur: Tue Sørensen og Lykke Hashøj

INDHOLD

Forsideillustration:

Christoffer Gertz Bech fra Tegneseriekollektivet Urkraft

Redaktionelt 4

Omegadamen: Mors dag 5
Tegneserie af Peder Riis

Star Wars-tema: Star Wars og videnskab 11
Artikel af Flemming R.P. Rasch

Star Wars-tema: Star Wars Holiday Special 14
Artikel af Thomas Winther

Middagsmørke 16
Novelle af Mikkel Harris Carlsen

Obskuriøst Forever 20
Artikel af Rasmus Wichmann

Star Wars-tema: Danske Star Wars-samlerobjekter 21
Artikel af Henrik Wulff Rasmussen

Stjernebase Halter – Del 1 27
Novelle af Martin Willer

ANMELDELSER 29
Af *Himmelskibets* anmelderkorps

Star Wars-tema: Star Wars som computerspil 48
Artikel af Andreas Søe

Science fantasy-tegneserier: Flash Gordon 50
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

Star Wars-tema: Historien om Stjernekrigerne 52
Artikel af Michael C.T. Andersen

Star Wars-tema: Rollespil 55
Artikel af Thomas Winther

Fraktal 58
Tegneserie af Lars Kramhøft og Josie Grant

Wes Craven 64
Nekrolog af Morten Carlsen

Hans Rancke 66
Nekrolog af Klaus Æ. Mogensen og Erik Swiatek

Nyt om fantastik 67
Klumme ved Klaus Æ. Mogensen

Sørøverens list 69
Novelle af Rasmus Wichmann

Nr. 46

RE

DAK

TIO

NELT



Tiden er inde...!

Jul gider vi ikke fejre her i *Himmelskibet*, men når det kommer til en ny *Star Wars*-film, er sagen en ganske anden! Vi husker de tider hvor George Lucas hårdnakket benægtede de vedholdende rygter om at *Star Wars*-sagaen var planlagt som tre trilogier, dvs. ni film. Han lavede de seks og mente så at legen måtte være god med dét. Men hvis der er penge at tjene, så kan en indbringende franchise ikke holdes nede, og mon ikke Disney kunne lugte pengelunten?!

Dette nummer udkommer lige op til premieren på den Disney-producerede *Star Wars Episode VII: The Force Awakens*, hvilket er opfyldelsen af rigtig mange *Star Wars*-fans' største drøm. Derfor har vi selvfølgelig valgt at markere anledningen med et klækkeligt STAR WARS-TEMA her i bladet – med det resultat at bladet er svulmet en smule op, for der er mange, der har meget at sige om *Star Wars*...!

Denne gang har vi også flere tegneserier end sædvanligt. Udover Peder Riis' faste serie kan vi også byde på en fin sci-fi sag (se side 57) af Lars Kramhøft og Josie Grant – den virkelige kvikke læser vil måske huske at Kramhøft for efterhånden et årti siden fik bragt tegneserien *Fanboy Blues* her i bladet, helt tilbage i *Himmelskibet* nr. 5, 6 og 7!

Sometimes they come back...!



Vi har også tre noveller i dette nummer; alle af forfattere som nu er udgivet i romaner, antologier og novellesamlinger. Rasmus Wichmanns historie til sidst i bladet er anden del af to dele, så den slutter her, selvom dens univers uden tvivl fortsætter andre steder, inkl. i Wichmanns brætspil *DreadStreets*. Martin Willers novelle er til gengæld en ny to-parter som afsluttes i næste nummer.

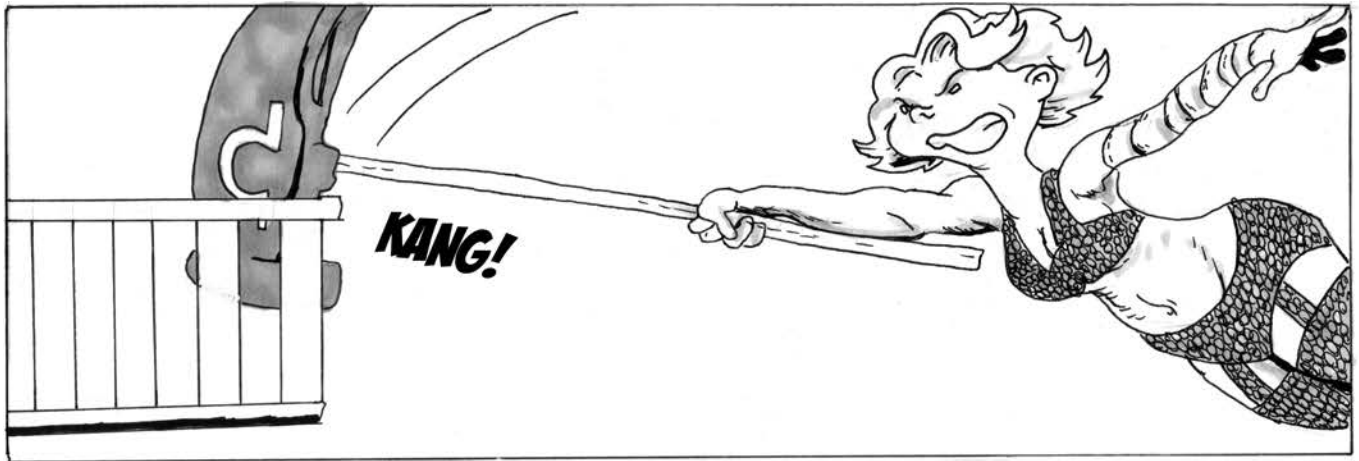
Men tilbage til *Star Wars*...! Vi har proppet bladet med alt om verdens mest populære rumopera, fra den bergtede *Holiday Special*, computerspil og samlerobjekter til amatørtegneserier og live rollespil! Dette nummer er kort sagt det perfekte *companion*-magasin at slå op i så snart du kommer ud af biografen, og er så stjernebegeistret at du bare ikke kan få *Star Wars* nok! Vi er her for at hjælpe...

Skal vi give det sidste ord til Darth Nimoy...? Ho-ho!















10/15
2011/15
AGEOFPEDER.DK

Star Wars-tema: STAR WARS OG VIDENSKAB

Af Flemming R.P. Rasch

Star Wars er en fantastisk film, men det er måske ikke lige den film, man tænker på, når man vil forestille sig fremtidens videnskab og teknologi. I anledning af den nye films snarlige premiere vil jeg filosofere lidt over nogle af de ting der forekommer i *Star Wars*-filmene, men med fokus på de to første film, som er klart de bedste.

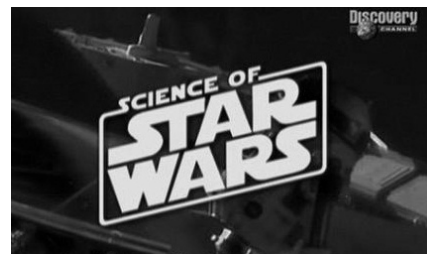
Det galaktiske imperium

Star Wars foregår i et "ondt" galaktisk imperium, hvor rebeller kæmper mod imperiet. Et galaktisk imperium er en opfindelse fra gamle science fiction-historier fra 1940'erne, så som Isaac Asimovs "Foundation"-serie. Det er en politisk konstruktion, der minder om det romerske imperium, men naturligvis med mere moderne teknologi. Ikke mindst er det nødvendigt at kommunikation og transport fungerer over de enorme afstande mellem solsystemer i en galakse. Science fiction-forfatterne i 1940'erne var godt klar over at Einsteins relativitetsteori sætter en grænse for hvor hurtigt man kan bevæge sig, der vil gøre et galaktisk imperium umuligt. Derfor postulerer de eksistensen af et hyperdrive eller lignende, som man kan benytte til rejser over meget lange afstande, og som ikke er underlagt relativitetsteoriens begrænsninger. I 1940'erne virkede det ikke urimeligt at der fandtes måder at omgå den på det tidspunkt nye fysik med. Siden er både relativitetsteorien og kvantemekanikken blevet en så indiskutabel del af vores verdensbillede, at man må ty til meget eksotiske dele af fysikken for at vedholde muligheden for at rejse med de hastigheder man har brug for i et galaktisk imperium. De fleste science fiction-forfattere har opgivet ideen, og beskriver i stedet hvordan lange rejser i rummet også tager rigtig lang tid. Så videnskaben bag *Star Wars'* galaktiske imperium er blevet noget tvivlsom, men stadig ikke helt usandsynlig.



The Force

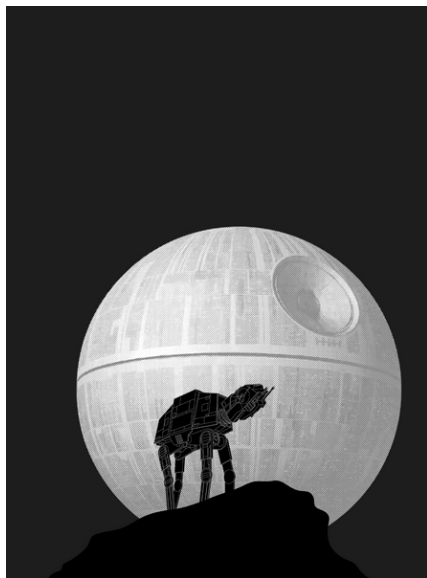
"Kraften" i *Star Wars* er en mystisk energi der findes i alt levende og som binder galaksen sammen. Mere eller mindre frit citeret fra Obi-Wan Kenobi. Især i den første film bliver det beskrevet som Jedi-religionens centrale lærdom. Kraften er det som giver jedier som Kenobi og Darth Vader deres evner. Den er en slags guddom, og så alligevel ikke. Som med den kristne religion findes der også en ond udgave af Kraften, en slags Satan. Jedi-evner kan tilsyneladende både opnås via Kraften selv og via dens onde side. Og som vi ved fra kristendommen, så tilbyder Satan ofte ting Gud ikke umiddelbart er indstillet på at levere, mod til gengæld at kræve sig godt betalt i den sidste ende. Før det bliver overforklaret i de senere film, kan vi forestille os at Vader forrådte sine tidligere Jedi-venner fordi han blev grebet af magtbegær. Det vil sige en forklaring der giver psykologisk mening, i modsætning til det metafysiske volapyk der bruges i de senere film.



Hvis vi ser på Jedi'erne med videnskabelige briller, så kan The Force opfattes som deres egen forklaring på hvor de får deres evner fra, men ikke nødvendigvis hvilke naturfænomener der



ligger bag. Indtil for måske halvtreds år siden, tog mange fornuftige mennesker stadig såkaldte ESP-fænomener seriøst. Mr. "videnskabsbaseret science fiction" himself Arthur C. Clarke brugte det blandt andet i sin roman *Childhood's End* fra 1953. ESP er f.eks. sanser hvor man får fornemmelser af hvad der sker meget langt væk, og evner til at sende sine tanker direkte til andre uden om de kendte måder at kommunikere på. Der foregik faktisk seriøs forskning med det. Så vi kan tænke os at jedi'erne er født med ESP-evner og kan træne de evner op, hvilket de selv forklarer med Kraften. Der er ikke en egentlig Satan-agtig mørk side af kraften – det hele er et spørgsmål om psykologi, som får nogle mennesker til at gøre onde ting og være med til at understøtte onde regimer. Forskning i ESP-fænomener som andet end overtro, er i dag blevet noget der ikke regnes for seriøs forskning. Så videnskab er det ikke, men som science fiction er det stadig en ide man kan lege med: Hvad nu hvis det ikke var fup og overtro?



Dødsstjerner og rummets kampflyvere

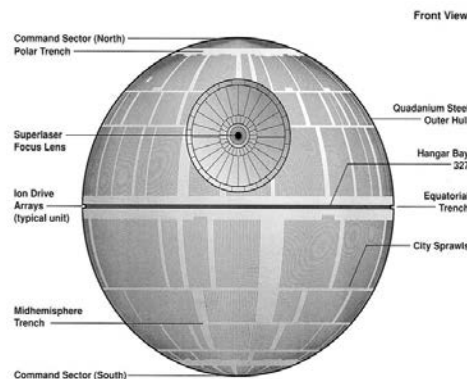
Selv om Star Wars-universet er et galaktisk imperium inspireret af historiske imperier, er tekno-

logien taget mange andre steder fra. Jedi'erne er vel delvist baseret på de romerske legionærer der holdt sammen på den romerske republik (Obi-Wan fortæller os at jedi'erne holdt sammen på den galaktiske republik der kom før imperiet), men de er også baseret på ridderne fra Kong Arthur myterne. Tager vi selve krigsmaskineriet, så skal vi i stedet til Anden Verdenskrig. De store rumfartøjer svarer til krigsskibe; de mindre rumfartøjer til flyvemaskiner.

I Anden Verdenskrig blev krigsskibe brugt til at kontrollere vandområder, dvs. at sikre transport af varer og forsyninger, og gøre det muligt at angribe steder man ikke kan nå via landjorden. Desuden kan store skibe bruges til bombardement af områder nær kysten og hangarskibe bruges til at medbringe fly, der både kan angribe skibe og landområder. I Star Wars ser vi dem udføre disse opgaver, med rummet i stedet for havene, og planetoverflader som landjorden. "Fly" har som regel base på et af de store rumskibe, men i den tredje film ser vi også "fly" med base på en planet flyve en mission over stor afstand, da de skal forsøge at ødelægge den nye dødsstjerne. Her bliver de andre "fly" ført an af Tusindårsfalken, der er udformet som et af de store bombefly fra Anden Verdenskrig, med skytte-tårne, hvorfra man kan forsvare sig mod fjendens jagerfly.

Dødsstjernen er i sin helt egen kategori. Den er i stand til at udslette en hel planet. Det svarer til atomvåben i vores verden, hvor et enkelt atommissil kan udslette en storby. Dødsstjernen er et terrorvåben, som kan bruges til at true fjenden til overgivelse, præcis som en atommagt kan afskrække andre lande fra at angribe. Da det kun er imperiet som har dette våben, svarer det til en verden med kun en atommagt, hvilket vi kun oplevede meget kortvarigt dengang USA lige havde opfundet bomben. Da sås det hvor effektivt et

terrorvåben atombomben er - Japan overgav meget hurtigt efter våbnet blev brugt mod dem. Tilsvarende ville rebellerne ikke kunne holde stand længe mod imperiet, hvis alle planeter der samarbejdede med dem blev truet af Dødsstjernen.



Vi får ikke rigtigt noget at vide om hvilken teknologi man bruger i rumskibene. Det er en slags kanoner og der findes skjolde, som beskytter mod dem. Hvis det er en form for lys eller stråling der skydes med, kan det tænkes at skjoldet er et materiale der absorberer strålingen, men selv nedbrydes, i stil med det man bruger i moderne kampvogne. Er det partikler der skydes med, kan skjoldet være et magnetfelt, hvis partiklerne er ladede. I fremtidens krigs-rumskibe kan man godt forestille sig at der er mange forskellige angrebsvåben og tilsvarende forsvare. Det er ikke helt det vi ser i Star Wars, men principperne er gode nok: Der vil næsten altid blive opfundet et forsvare, hver gang nogen laver et angrebsvåben.

Knap så godt er det med afstandene. Våben er generelt farligere, jo tættere på de er. Og våbensystemer bliver generelt farligere, jo bedre teknologi man har. Sammenlign for eksempel en stenøkse med en atombombe. En stenøkse er kun farlig på få meters afstand, mens en atombombe er farlig på mange kilometers afstand. De afstande man kæmper på i en rumkrig vil være enormt store. Det vil bare ikke

se godt ud på film, at rumskibene er tusinder af kilometer fra hinanden. Men det er først i de senere film at det bliver rigtig galt, hvor rumskibene der kæmper, nærmest er placeret lige ved siden af hinanden. I den første film får Dødsstjernen faktisk fat i Tusindårsfalken med sin magnetstråle på meget stor afstand.



Lyssværdet

De lyssværd som jedi'erne ynder at bruge i Star Wars, er ikke nødvendigvis lavet af lys. En lysavis er jo heller ikke lavet af lys, den udsender bare lys. Og selv om man kunne få lys til at blive til en klinge på et sværd, så er de fotoner som lys består af masseløse, så man vil ikke kunne bruge et lyssværd til at parere med, som det ses i filmene. Det man prøver at parere, vil enten passere direkte gennem lyset eller blive brændt op. Derimod vil det man ser, passe fint med at lyssværdet har et magnetfelt fyldt med noget meget varmt – for eksempel plasma – som er det der "skærer", dvs. brænder sig igennem det man rammer, mens magnetfeltet holder sammen på det og gør at lyssværdet er i stand til at parere et andet lyssværd. Den summen lyd vil også passe med at det er et magnetfelt.

Konklusion

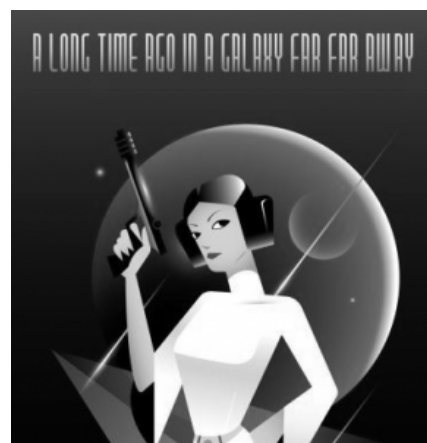
Hvis man er villig til at give det lidt kunstnerisk frihed, er teknologien og videnskaben faktisk ikke så ringe i de tidlige Star Wars. Men det begynder at knibe lidt allerede i *Return of the Jedi*, hvor der for eksempel er kraftfeltet, som beskytter den nye dødsstjerne, der der af en eller

anden grund er anbragt på en nærliggende planet. Det virker mere som en undskyldning for at få noget af handlingen til at foregå blandt ewokkerne på planeten, end som noget teknologi der faktisk vil kunne virke. Endnu værre bliver det med f.eks. robotterne i de nye film. Hvor man hidtil havde ladet robotter været på nogenlunde menneske-niveau med hvad de kan, uden nærmere forklaring på hvorfor man ikke har udviklet f.eks. meget effektive militære robotter (som allerede næsten er en realitet i vores verden), indfører man nogle meget lidt troværdige kamprobatter.



Så længe Star Wars i høj grad benyttede sig af velkendte ting fra andre tidsperioder, som blot

blev visuelt omdesignet, virkede det ikke urimeligt at der kunne være ækvivalenter til dem i fremtiden. En moderne pistol er stadig genkendelig som noget der er videreudviklet fra en forladerpistol. En robot udformet som en selvkørende støvsuger er en fremtidsudgave af et teknologisk hjælpemiddel vi kender. Den kan ikke bare støvsuge (eller det kan den måske netop ikke), men også hjælpe os med mange andre opgaver. Tilsvarende med den menneskelignende robot, der blot er et mekanisk menneske. Kraften var også baseret på en velkendt religion, men med præster som faktisk havde mirakuløse evner. Men så snart de begyndte at brodere videre på Star Wars' fascinerende fremtidsverden, gik det galt for dem. Robotter gik fra at være vel-designede til deres formål, men også sjove, til at være klovn-agtige parodier på teknologi. Der blev lavet våben baseret mere på dårlige computerspil end på historiske våben. De vel-designede, eksotiske aliens fra de første film blev erstattet med noget fra et freakshow. Og ikke mindst blev Kraften brugt til at forklare så mange ting med, at det ikke mere gav mening. Men lad os håbe på at dem der har overtaget efter George Lucas tager ved lære af de tidlige Lucas-film og ikke de sene.



Star Wars tema:

STAR WARS HOLIDAY SPECIAL

Af Thomas Winther



Star Wars-fans er enige om at George Lucas har skabt et fantastisk univers, men der er også generel enighed om at der er en række ting i Star Wars-universet som man helst havde været foruden. Om det så er Jar Jar Binks, den 6-årige Anakin der bygger pod racers og droider, eller den ældre Anakin der er teenagesur hele tiden, eller om det allerede var ved introduktionen af Ewoks at man mente at han gik for vidt, så er der generel enighed om at George Lucas har skabt noget stort, men at der var nogle ting han skulle have udeladt.

Der er også ting i Star Wars-universet som selv George Lucas helst havde været foruden, og her tænker jeg på *The Star Wars Holiday Special*. Lucas er (ubekræftet) citeret for at skulle have sagt at hvis han havde tid ville han tage en stor hammer og opspore alle eksemplarer af denne tv-film og smadre dem.

The Star Wars Holiday Special var et tv show/film som blev vist den 17. november 1978 i USA. Seerne, anmelderne og ikke mindst fans'ene hadede den, så den blev kun vist i USA den ene gang, og det var kun få andre lande den blev vist i, bl.a. på svensk tv under titlen *Stjärnornas krig - och fred* (31. maj 1979).

Hvor *Star Wars* er et episk rumeventyr, så var dette et fjollet tv-show med kiksede indslag og musiknumre, og selvom stjernerne og karaktererne fra filmen var med her, så var det ikke nok til at redde den pinlighed, som kun få har villet tale om siden.

Handlingen kort: På wookiernes hjemplanet Kashyyyk er Chewbaccas familie ved at gøre klar til helligdagen Lifeday, mens de venter på at Chewbacca og Han Solo ankommer. De bliver dog jaget af Imperiet, men i dette tilfælde virker the Millennium Falcons hyperdrive, og de slipper væk.

Ventetiden fordriver Chewbaccas far, Itchy, kone, Malla, og søn, Lumpy, ved at se mærkelige tv-programmer (som bl.a. pro-

grammet *Life on Tatooine*), forsøger at bage, og midt i det hele skal de også forsøge at snyde en officer fra imperiet væk. Alt dette sker med wookiee-brøl og snak.



I det store hele portrætteres det hele som var det en standard amerikansk kernefamilie. Sønnen Lumpy forsøger at stjæle småkager og driller sin bedstefar, mens konen står i køkkenet med et forklæde på og bager. Itchy sidder i en lænestol i stuen, og alt i alt ser det ud som et hus taget ud af et sitcom, men hvor det blot er beboere der fælder i møblerne.

De laver et opkald til forskellige personer heriblandt til Luke og R2-D2, som beroliger dem med at Chewbacca og Han nok skal dukke op, og at de sikkert bare er blevet forsinket. Ligeledes laves der et opkald til Leia og C3PO. Til sidst mødes de dog alle i fællessang. (*Ikke blot fællessang, men julesang, hvilket jo slet ikke giver mening i Star Wars-universet! -Red.*)



Det mest positive der er at sige om *Holiday Special* er i en af de ting Lumpy sætter sig og ser. Det er en kort animeret sekvens hvori man følger et af Chewbaccas og Han Solos eventyr. I dette støder de på dusørjægeren Boba Fett.



Dette er første gang Boba Fett introduceres, og det er derfor lidt sjovt at en af de mest populære karakterer i Star Wars-universet blev introduceret i den mest upopulære dele af det.



Inden internettets delemuligheder var denne film sagn-omspundet, og man var heldig hvis man fandt en VHS-udgave der ikke var kopieret så mange gange at den var helt utydelig. Nu findes den flere steder på Youtube og forskellige hjemmeside-sider, for nu ville Lucas seriøst skulle bruge lang tid hvis han beslutter sig for at destruere alle udgaver.



Holiday Special er corny, kedelig, ligegyldig og bare pinlig. Ingen af de involverede ønsker at tale om den, og George Lucas kan kun trøste sig med at han

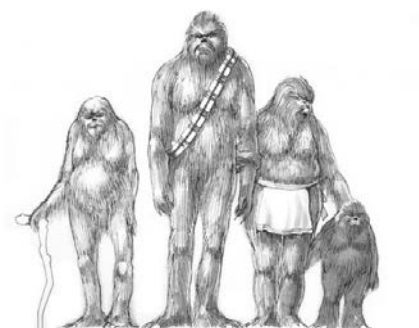
kun havde meget lidt med den at gøre, og så ellers bande over at han gav lov til at den blev lavet.

I fankredse burde der være et mærke man kunne få, hvis man sætter sig og ser hele *Holiday Special* ud i en køre uden at spole på noget tidspunkt. Det vil kun være få der ærligt ville kunne bære dette mærke, da det er uudholdeligt at se filmen fra ende til anden, og de der kunne bære mærket ville næppe gøre det med særligt meget stolthed.

Nu ville jeg normalt aldrig opfordre til at man så film via uofficielle kanaler, men da det ikke er muligt købe denne film på lovlig vis, så er der enten at finde en VHS- eller DVD-kopi (der er lavet et utal af forskellige versioner, alle uautoriserede. -Red.), eller finde den på Youtube. Vil man vide mere om fænomenet, så har hjemmesiden www.starwarsholidayspecial.com samlet overraskende meget info, og bl.a. prøvet at finde ud af hvad der er sandt og falsk af rygterne om tv-film, og ikke mindst har hjemmesiden også opskriften på Wookiee-cookies (Wookiee Cookies)!







THE STAR WARS HOLIDAY SPECIAL

DVD



MIDDAGS- MØRKE

Novelle af
Mikkel Harris Carlsen

Efter ønske fra forfatteren så er novellen ikke tilgængelig i
den elektroniske udgave af Himmelskibet

OBSKURIØST FOREVER

– Det eneste
psykotroniske
blad *out there!*

Af Rasmus Wichmann

Henrik Larsens fanzine *Obskuriøst* har i skrivende stund eksisteret i 14 (!) år. På den tid er der udkommer regulære numre, en lidt irregulær weblog på Blogspot, én-sides-nyhedsbreve uddelt til træf, og det har desuden en enkelt gang været trykt som tillæg her i bladet. Det har på en eller anden måde unddraget sig pligtaflæveringssystemet, og så alligevel været tilgængeligt via det Danske Filminstitut.

Fokus har skiftet fra sci-fi til westerns, og fra bøger og blade til TV og musik. Det har dog altid haft en tydelig rød tråd, nemlig Henrik Larsens egen trang til at udbrede sig om alt hvad der måtte have hans interesse lige her og nu. Eller som manden selv ville definere det: Det “obskuriøse” og det “psykotroniske”.

Jagten på den forsvundne skat

Hvordan skal man overhovedet definere hvad der er “psykotronisk” eller “obskuriøst”?

“Psykotronisk” er et koldkrigs-levn, der oprindeligt relaterede sig til studiet af para-psykologi, så optrådte det i titlen på thrilleren *The Psychotronic Man* (1980). Fra 1989 og frem, fik udtrykket en ny betydning, takket været bladet *Psychotronic Video*, som gjorde det til en samlebetegnelse for de film, der unddrog sig mainstream.

Ordet “obskuriøst” har Henrik Larsen selv begunstiget det danske sprog med. Larsen er helt sikkert ikke enig, men hvor

“psykotronisk” er noget et værk kan være for sig selv, er noget kun “obskuriøst” i hjerterne på de dedikerede samlere. Det bliver obskuriøst, når det genopdages igennem auktioner og lopemarkeder. Det obskuriøse værk er en præmie, en belønning at finde noget nærmest ukendt, som kun får et kult-publikum igennem word-of-mouth i undergrunden. Glæden ved det obskuriøse ligger delvist i dets utilgængelighed, og i det “hive mind”, der kan opstå i mellem to mennesker, der opdager at de kender den samme obskuriøse film.

I den forstand er *Obskuriøst* noget af det mest obskuriøse, der findes. Man finder det ikke blot; man bliver *inviteret* til at læse det.



Evolution of the fanzine

Da *Obskuriøst* var på sit højeste i starten af 2000'erne, så udmærkede det sig ved sine glinsende forsider i varme farver, en frugtbar udveksling med redaktører fra andre fanzines (*Mondo Franko*, *Stay Sick!*, *Uncut* og mange flere), og ved at formidle det obskuriøse stof, så man selv havde lyst til at dykke ned i undergrunden. Vores eget blad formår en gang i mellem at nå op på siden af denne svundne æra, men der mangler de store egoer – Frank Brahe, Jack. J., Lars von



Hegnet, ENW (og endnu værre!).

De sidste 4 numre af *Obskuriøst* (#12 og frem) eksisterer derimod i et mærkeligt, internt univers. Det er ganske uden sdestykke – på godt og ondt. Det er blevet til et meta-blad, der lever på fortiden. Hovedindholdet er nemlig blevet det fanzine-miljø, der eksisterede i 1990'erne og 2000'erne. Der er gamle fraklip, analyser af programoversigter, og personlige anekdoter fra redaktørens og bladets egen historie. I den forstand er *Obskuriøst* det mest rendyrkede fanzine overhovedet: Det er ikke blot *for* fans og *af* fans, det er *om* fans.

Bladet kan være virkelig svær læsning – det er voldsomt indforstået, og det er i sig selv blevet til et kuriosum; et levn fra en svunden tid. Det er dog samtidig virkelig forfriskende – det er nu helt rensat for prætentioner om at være et “prozine”. Hvor resten af fanzine-verdenen hverken er anarkistisk nok til lave kunst, eller professionel nok til at lave noget seriøst, har Henrik Larsen taget et klart standpunkt. Det er tydeligt hvem bladet er til for, nemlig den gamle garde, som kender og elsker fanzines. Nej, det bliver aldrig det samme som i dets heyday, da formidlingen var i top, og skribenterne meget varierede. Nogle gange er det decideret uforståeligt. Men det er dog i det mindste under evig udvikling, aldrig bare taget på rutinen. Gid vi alle kunne have Henrik Larsens mod til at satse.

Star Wars-tema:

DANSKE STAR WARS SAMLER- OBJEKTER

Af Henrik
Wulff Rasmussen

Om forfatteren:

Henrik W.R. er fra 1973 er opvokset og stadig bosiddende i Vejle. Han fik sin første Star Wars-figur (Luke Jedi, med Taiwan coo og grønt lyssværd) en lørdag i 1984 og så Stjernekrigen første gang, da den blev vist på DR i 1984. I dag er han næsten mere samler end fan, med hovedinteresse for vintage figurer og variationer. De senere år er han også begyndt at interessere sig for emnet for denne artikel, nemlig danske Star Wars-ting og sager, specielt ting fra før the prequels, dvs. ting fra 1977-1999.



Der findes meget lidt originalt dansk *Star Wars*-merchandise; langt det meste er amerikansk merchandise, som er oversat til dansk. Det faktum at det er oversat, berettiger det dog til at kunne betragtes som værende dansk merchandise, selvom det ikke er unikt for Danmark. I denne artikel vil forskellige typer merchandise blive omtalt; dette kan betragtes som et "sneak peak" til den bog, jeg er i gang med om emnet.

Biografplakater

Plakaten til *Stjernekrigen* fra 1977 er ret interessant, da den er en hybrid mellem to legendariske amerikanske *Star Wars*-pla-



kater, nemlig Brother Hildebrandts og Tom Jungs. Baggrunden med Vaders hoved, Dødsstjernen og X-Wing fighterne er taget fra Hildebrandt-plakaten, mens Luke, Leia og droiderne er taget fra Tom Jungs plakat. Logoet er en dansk udgave af Hildebrandtlogoet, som gik igen på en del tidlige danske *Star Wars*-ting, såsom pressemeddelelse, tegneserier og lydbånd, men ikke på VHS-udgaven. "Må kraften være med dig"-sloganet og "for meget længe siden i en stjerneåge langt, langt borte" gik ligeledes igen på en del tidlig dansk materiale.

Plakaten til *Imperiet slår igen*, er faktisk så vidt vides unik for Danmark. Plakaten er Tom

Jungs style B-plakat, men tilføjet den mørkeblå ramme fra den amerikanske re-release-plakat. Plakaten til *Jedi-ridderen vender tilbage* er en fordansket udgave af den amerikanske style B-plakat, og er dermed ikke unik på samme måde som sine to forgængere.

Udover de officielle danske plakater til de tre film, findes der to interessante plakater til *Stjernekrigen*. Det drejer sig om henholdsvis en amerikansk 3-sheet og en amerikansk 6-sheet plakat, hvor den danske titel *Stjernekrigen* er tilføjet med lyseblå skrift, der på ingen måde minder om det officielle logo. Disse plakater er stadig lidt af et mysterium, hvem der har tilføjet den danske titel og til hvem er stadig uvist. Plakaterne er sandsynligvis produceret i meget begrænset antal, personligt har jeg kun hørt om to af 3-sheet-plakaten (hvor jeg ejer den ene) og en af 6-sheet-plakaten.

Plakaterne til *Special Edition* er meget lig de amerikanske, men med de danske titler tilføjet med mindre skrift. Tydeligt at man her var gået over til at bruge de internationale titler frem for de danske. Mere interessant er plakaten med *Special Edition*-logoet og de tre danske premieredatoer, der jo klart er tilrettet de danske biografte.

Plakaterne til *Episode I, II og III* er der ikke så meget at sige om. Både teaserplakaterne og de officielle plakater er danske udgaver af de amerikanske. Der findes dog en interessant plakat til *Episode III*, som nærmest er et horisontalt banner. Der er tale om, Drew Struzans plakat, men på grund af plakatsens mål er plakaten "beskåret" i siderne. Plakaten er coated eller lamineret, så den har muligvis været beregnet til udendørs brug. Teaserplakaten til *Episode I* er stort set identisk med den amerikanske, og det eneste, som afslører den som dansk er copyrightinfo og Constantin Films logo i bunden. Da plakaterne til *Episode I* skulle leveres tilbage til 20th

Century Fox Film efter brug, kan det være svært at finde originale danske filmplakater til den.

Der findes tillige nogle store stofplakater til *Episode II* med henholdsvis, Jango Fett, Count Dooku samt Anakin og Amidala. Disse var ophængt til conventionen på Fisketorvet i 2002, de er muligvis unikke og fremstillet specifik til biografen på Fisketorvet. Under alle omstændigheder er de ikke fremstillet i mange eksemplarer hver. Hvad der er blevet af dem i dag er uvist, med undtagelse af Count Dooku, som er i min besiddelse.

Video- og DVD-plakater

Der kom ingen plakater i forbindelse med udgivelsen af filmene på Betamax og VHS tilbage i 1980'erne, i stedet har udlejerne benyttet biografplakater for filmene. Faktisk kom der heller ikke danske plakater i forbindelse med udgivelsen af trilogien på købe-VHS i 1995, så første danske videoplakat, var ved udgivelsen af *Special Edition*.

Der kom tre forskellige plakater til VHS-udgivelsen af *Special Edition*, en one-sheet med Vaders hjelm på guldbaggrund, en lignende half-sheet plakat samt en haft-sheet plakat med *Special Edition* logoet.

Plakaten til DVD-udgivelsen i 2004 minder på nogle punkter om *Special Edition*-plakaten, idet man igen har valgt at fokusere på Darth Vader, denne gang står han med sit lyssværd og baggrunden er sølv i stedet for guld. Der er selvfølgelig også tilføjet en udgivelsesdato (20/09-2004).

Der kom ingen dansk plakat i forbindelse med henholdsvis VHS- og DVD-udgivelsen af *Episode I*. Noget anderledes afholder det sig med *Episode II*, som er den *Star Wars* film, hvor der er udgivet flest plakater, både i forbindelse med dens biografpremiere og dens VHS/DVD-udgivelse. Der kom to store lodrette plakater med henholdsvis Yoda og Jango Fett udført i et

forstærket kartonlignende materiale, en kæmpe plakat med action-sekvenser samt et langt vandret stofbanner på ca. 1 x 2 meter. Til *Episode III* kom der til gengæld kun en plakat, som blev givet gratis, hvis man købte DVD'en på premieredagen.

Promotionplakater

Plakater til promotion af forskellige ting og sager har altid været populært, et billede siger jo mere end ord og en plakat fylder jo ikke det store. Der findes jo også et utal af *Star Wars*-promotion plakater, blot ikke på dansk. Kellogg's udgav nogle i forbindelse med deres *Star Wars*-kampagne. Derudover kan jeg kun komme i tanker om plakaten for spillet over *Revenge of the Sith* til Playstation 2 / Xbox og Gamecube samt plakaten, som annoncerede *Clone Wars*-tegneserierne.

Pressemeddelelser

Disse er som navnet siger materiale sendt ud til pressen. For de tre originale film er der tale om en A4-side med plakaten på den ene side og informationer på den anden side. Dog har nogle eksemplarer til *Imperiet slår igen* blot en hvid side uden tryk af plakaten. *Specieal Edition* og *Episode I* er ligeledes en A4-side med plakaten på den ene side og informationer på den anden. Til *Episode II* og *III* samt *Clone Wars*, bestod pressematerialet i

stedet af et bundt A4-sider med referat af filmens handling, og der eksisterer ikke "ægte" pressemeddelelser.

Andet promotion

Foruden plakater var der naturligvis reklamer for filmene i diverse aviser og blade samt artikler om dem. En meget interessant ting skal dog fremhæves her. Tilbage i 1977 blev der produceret et stort blå klistermærke med *Stjernekrigen*-logoet, beregnet til bybusser, som tilsyneladende var sponseret af BT, de er i hvert fald nævnt på det. Hvor mange, der blev produceret af disse og hvor mange, som stadig eksistere er uvist, men et eksemplar har i hvert fald overlevet.

Videoudgivelser

Første gang *Stjernekrigen* kom som leje-VHS (og sandsynligvis også Betamax) med danske undertekster var i 1983. Det tog meget længere tid fra film gik i biografen til man kunne leje dem dengang, men 6 år er lang tid, selv efter datidens standard. *Imperiet slår igen* og *Jedi-ridderen vender tilbage* udkom i henholdsvis 1985 og 1986. Coveret til *Stjernekrigen* er Tom Jungs biografplakat, men med *Star Wars* oversat til *Stjernekrigen* med samme layout og hvide farve. Dermed var det ikoniske blå ikon med de hvide stjerner ikke at finde på den. Coveret på



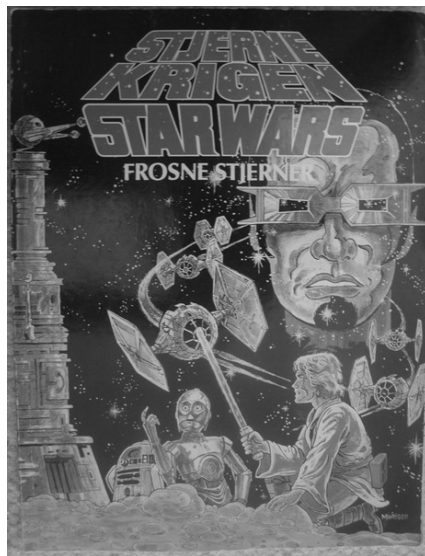
de andre to er identisk med de danske filmplakater.

Vi skulle helt frem til 1995 inden det blev muligt at købe officielle VHS-udgaver med danske undertekster. Det drejer sig naturligvis om de blå udgaver med Alvin-covers; den kaldes "blå udgave" da både kassetten og selve videobåndet er blå. Der findes to variationer af denne udgivelse med en del små forskelle. Forsiden er næsten identisk, eneste forskel er at "TM" står med rødt efter de danske titler på den ene variation og med hvidt efter *Star Wars* på den anden. Bagsiden er derimod vidt forskellig, da de tre billeder er forskellige, og af en eller anden uransagelig årsag er der angivet forskellige spilletider, til trods for at det er præcis samme udgave af filmene. Den største forskel er dog ryggen, hvor der står "digitally mastered" på v1 men ikke v2, trods de begge er det ifølge forsiden, på v1 af *Stjernekrigen* er tilføjet *A New Hope* med mindre hvid skrift medens der på v2 er tilføjet *Star Wars* ligeledes med mindre hvid skrift. På v1 af *Imperiet slår igen* er et billede af Chewbacca og på *Jedi-ridderen vender tilbage* et billede af Yoda, hvor det er omvendt på v2 (Yoda på *Imperiet slår igen* og Chewbacca på *Jedi-ridderen vender tilbage*). Denne udgave kom også på lejekassetter; disse er magen til v1, blot med de større kassetter til båndende, som i øvrigt er traditionelt sorte.

I 1997 kom så *Special Edition* på VHS; disse findes både som et bokssæt og individuelt. I USA kom en guldboks med pan-and-scan-udgaver og en platinboks med widescreen-udgaver. Herhjemme kom kun widescreen-udgaverne, som til gengæld kom i en guldboks. De individuelle udgaver er identiske med dem fra bokssættet, blot at de blev solgt hver for sig i almindelige plastkassetter, covers er filmplakaterne og ryggen er guldfarvet. I 2000 kom en ny boks med *Special Edition* udgaverne, denne gang med nye

covers og et plastomslag til boksen. I 2004 kom trilogien så endelig på DVD. Der er ikke så meget at sige om denne, udover at det var nye udgaver af filmene med danske undertekster og danske covers.

Episode I og *II* kom begge på VHS både som salgskassetter og lejekassetter, hvorimod *Episode III* aldrig kom på VHS med danske undertekster. Alle tre er naturligvis udkommet på DVD og Blu-ray.



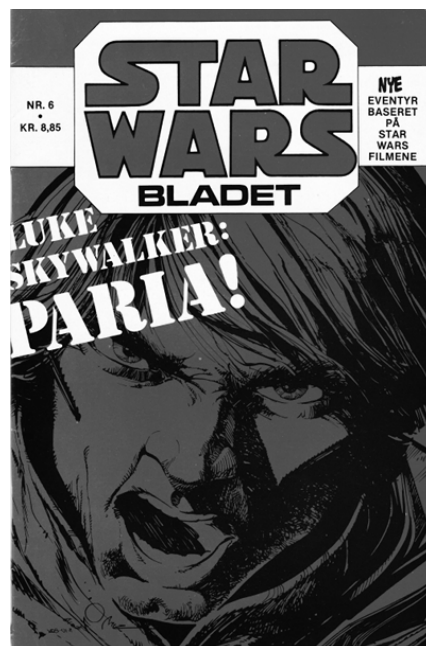
Tegneserier

Tegneserien over *Stjernekrigen*, blev udgivet af Marvel og kom i USA over 6 numre. Herhjemme valgte Interpresse at udgive den som et stort A4-album. Forsiden var Hildebrandt-brødrenes plakat og således ikke en hybrid som biografplakaten. På forsiden var også at finde det ikoniske blå *Stjernekrigen*-logo med de hvide stjerner og *Star Wars* skrevet i rødt nedenunder. Dette logo skulle gå igen på de næste fire albums over Marvel *Star Wars*-historier, hver indeholdende 6 US-numre. På #4, var logoet dog tonet ned og placeret nederst i højre hjørne for at have det officielle logo for *Imperiet slår igen* midt på. De øvrige tre albums er #2 *Rummets Pirater*, #3 *Rouletten* og #5 *Frosne Stjerner*. Filmalbummet over *Jedi-ridderen vender tilbage* var væsentligt anderledes, med den danske plakat som forside, væk var det

ikoniske blå/røde logo.

Efter disse 6 albums, besluttede Marvel at udgive *Star Wars* som et fast blad, som udkom hver anden måned. Hvert nummer indeholdt to US-numre samt C-3POs stjernesider. Disse var forskellig info om og sjov om *Star Wars*, såsom, nyheder, lek-sikon, quizzes og den legendariske brevkasse, hvor redaktør Erik Swiatek, svarede på spørgsmål fra læserne. Hæfte #1-13 indeholdt historier, som foregik mellem *Imperiet slår igen* og *Jedi-ridderen vender tilbage*, medens historierne i #14-20 foregik efter *Jedi-ridderen vender tilbage*. I #11 medfulgte en farveplakat, som naturligvis oftest mangler, når man finder tegneserien antikvarisk i dag. Specielt et eksemplar, hvor plakaten stadig er hæftet fast kan være vanskelig at opstøve, men selv i løs stand ser man næsten ikke plakaten længere.

Efter 20 numre gik bladet ind og vi skulle frem til 1995 inden der igen kom danske *Star Wars*-tegneserier. Først kom genoptryk af de tre filmalbums, men med mere dæmpede farver end de skrigende farver, som kendetegnede Marvel-bladene. Derefter kom *Dark Empire I* og *II* fordelt over 6 numre og endelig *Shadows of the Empire* fordelt over 3 numre.



Efter disse 12 blade gik det uden varsel ind igen, og vi skulle helt frem til *Clone Wars* inden vi igen så danske *Star Wars*-tegneserier. Disse blev udgivet i plastikposer, da der fulgte et gimmick med til de fleste af numrene. Cover og layout gjorde at disse mere mindede om et ungdomsmagasin end om en tegneserie. Der kom 7 numre i 2009, 8 i 2010 og 12 i både 2011 og 2012. Derudover kom et specialnummer i 2012, så med 40 numre er dette den mest succesfulde *Star Wars*-tegneserieudgivelse herhjemme. Nyeste skud på stammen er tegneserien over *Star Wars Rebels*, som har fået fine anmeldelser.

Udover disse tegneserier kørte BT i 1970'erne og 1980'erne avisstriber med *Star Wars*-tegneserier, som er danske udgaver af historier udliciteret gennem L.A. Times Syndicate.

Bøger

Tilbage i 1970'erne og 1980'erne, blev ingen af *Star Wars*-bøgerne oversat til dansk, derfor var det lidt overraskende at Carlsen, vovede pelsen og udgav Thrawn-trilogien. Trods prisen var ca. det dobbelte af de engelske udgaver, blev det en stor nok succes til at de fortsatte med at udgive *Star Wars*-romaner på dansk, og der kom ikke mindre en 25 titler, heriblandt bogudgaverne over tre prequel film, både de rigtige og de bearbejdede udgaver.

Foruden romanerne forsøgte Carlsen sig også med faglitteratur om *Star Wars*, primært bøger der ser tingene fra et *in-universe* synspunkt. De oversatte de fire *På kryds og tværs*-bøger, som er beskrivelser og billeder af fartøjer samt de fire *Star Wars Universet*-bøger som beskriver personer, etc. fra filmene. Derudover kom filmbogen om *Episode I* samt nogle klistermærkebøger (en over den originale trilogi og en over *Episode I*).

Efter Carlsen gik rettingerne til forlaget Alvilda, som valgte at oversætte og udgive de

forbedrede og udvidede udgaver af *Star Wars Universet* til *Episode I* og *II* under titlerne *Den Ultimative Illustrerede Guide til Den Usynlige Fjende* og *Den Ultimative Illustrerede Guide til Klonernes Angreb*. Der er aldrig skrevet en udvidet udgave over bøgerne til henholdsvis *Episode III* og den originale trilogi. Faktisk er denne udvidede guide til *Episode II* unik for Danmark, idet den engelske udgave aldrig blev udgivet i USA eller England. Så vidt vides er den heller aldrig udgivet på noget andet sprog. En af de nyeste bøger fra Alvilda er *Star Wars i 100 Scener* fra 2014, som er en bog der beskriver vigtige begivenheder i *Star Wars*-universet fra et *in-universe* synspunkt. Bogen er tillige suppleret med små anekdoter om tilblivelsen af filmene.

Alvilda valgte også at udgive en bog som ser på *Star Wars*-fænomenet som en del af vores verden, idet de oversatte *Star Wars År for År*. Dette er en bog som beskriver begivenheder i verden fra Lucas' fødsel og frem til bogens udgivelse, som har haft indflydelse på *Star Wars*-filmene eller som er blevet påvirket af dem. Der findes nogle passager i den danske udgave, der er unik for denne, idet "Dansk *Star Wars* Forening" nævnes – jeg tvivler på at de er nævnt i den amerikanske udgave. Dette er uden tvivl den af de danske *Star Wars* non-fiction-bøger, som mest henvender sig til et voksent publikum.

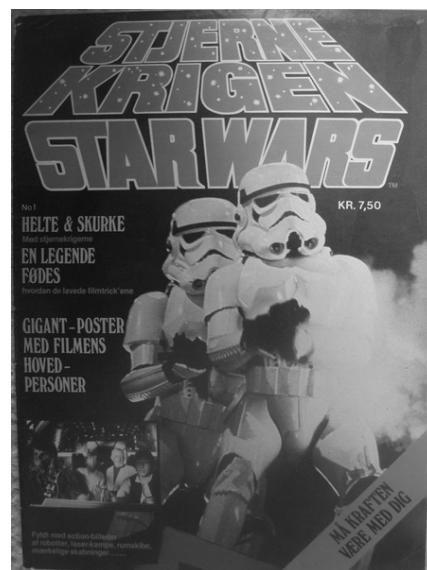
Foruden disse er kommet en del male- og aktivitetsbøger, primært fra *Clone Wars*. Dog kom der også allerede en sådan aktivitetsbog tilbage i 1983 under titlen *Vær din egen Jedi*; dette er den eneste af aktivitetsbøgerne, som blev oversat dengang. I 1997 kom en malebog med helte og skurke. Resten af disse malebøger og aktivitetsbøger er af væsentligt nyere dato.

Carlsen udgav i 1997 tillige tre små hæfter (et over hver film) med billeder fra filmene og historien fortalt for børn, hvor

der medfulgte tatoveringsmærker med *Star Wars*-motiver. Disse hæfter er IKKE identiske med de legendariske Kig, lyt og læs-hæfter, og der medfulgte ikke kassettebånd til dem. Der kom to lignende bøger til *Episode I* med titlerne *Jeg er en Droide* og *Jeg er Jedi-ridder*, begge udgivet af Tempo, som er et forlag under Egmont-koncernen. Disse beskriver henholdsvis de forskellige robotter i *Star Wars*-universet og Jedi-ordenen. Der er kommet adskillige bøger til *Clone Wars* og *Star Wars Rebels* samt en del bøger om LEGO *Star Wars*, men da jeg ikke kender disse, vil de ikke blive beskrevet yderligere i denne artikel.

Poster Magazine

I USA kørte et månedligt poster magazine, som var artikler skrevet i avisform på den ene side og en stor plakat på den anden. Foldet ud måler den ikke mindre end 8 A4 sider og foldet sammen en A4 side. Herhjemme kom kun et enkelt nummer, som er relativt svært at få fat på i perfekt stand i dag. Karakteristisk for dette magasin er, at både *Stjernekrigen* og *Star Wars* er skrevet med rødt, og ikke som sædvanligt med *Stjernekrigen* i blå og *Star Wars* i rødt. Dette er den eneste gang hele logoet er i rødt.





Kig, lyt og læs

Disse lydbånd og hæfter har jo nærmest opnået kultstatus, og er noget enhver 1. generations Star Wars-fan kan nikke genkendende til. Det er historien fortalt som hørespil på kassettebånd (i andre lande også på singleplade) med tilhørende hæfte. Stemmerne på *Stjernekrigen* er: Poul Glargaard (fortæller og Luke Skywalker), Peter Kitter (Han Solo og Darth Vader), Svend Bjerre (Gamle Ben) og Lykke Nielsen (Prinsesse Leia). På *Imperiet slår igen* og *Jedi-ridderen vender tilbage* er alle på nær Poul Glargaard blevet udskiftet. Finn Nielsen lagde nu stemme til Han Solo, Nis Bank-Mikkelsen til Darth Vader og Dianna Vangså til Prinsesse Leia. Der findes en variation af hæftet til *Stjernekrigen* hvori "Skywalker" var oversat til "Skyganger" i de første oplag. Hæfterne havde "naturligvis" det ikoniske blå logo med hvide stjerner på forsiden. Foruden variationen i hæftet findes der mindre forskelle i labels på båndene, men det er vist kun os hardcore variationssamlere, som går op i den slags.

Stjernekrigen blev genudgivet

Stjernekrigen med navnet *Classic Star Wars*, men har aldrig set denne udgave i virkeligheden eller hørt om den; jeg har kun set et billede på nettet i et legetøjskatalog, hvor den optræder, så den er lidt af et mysterium.

Kontorartikler

Tilbage i 1997 kom en del kontorartikler udgivet af The Marketing Group, som var et firma hjemmehørende i Brøndby. Det lykkedes mig for et års tid siden, at opspore indehaveren af firmaet, men han kunne ikke huske så meget om, hvad de udgav dengang. Fælles for tingene var grønne og blå farver, Darth Vader og sloganet "Don't underestimate the power of the dark side". Der kom følgende ting i serien: skriveunderlag, A4-notesblok m/spiralryg, penalhus, blyantsholder, pakke med 2 stk. viskelæder, valuepack (2 blyanter, blyantsspidser, viskelæder og lineal) samt vistnok en pakke med blyanter. Marketing Group udsendte senere håndklæder mv med Darth Maul, som ikke vil blive nærmere beskrevet i denne artikel.

Her i 2015 kom der igen dan-

i serien *Eventyrband* i 1995 med et nyt cover, men med samme indhold af både bånd og hæfte som den originale udgave. Trods det at *Imperiet slår igen* er afbilledet på bagsiden, udkom den og *Jedi-ridderen vender tilbage*, så vidt jeg ved, ikke i denne serie. Jeg har set en reklame for en udgave af

ske *Star Wars*-kontorartikler, denne gang udgivet af Euromic i Køge. Der er kommet 5 forskellige ting: A5 notesblok m/spiralryg, pakke med 4 stk. viskelæder, pakke med to blyanter + 2 stk. viskelæder, rør med farveblyanter, samt en kuglepen, som kan skrive i en del forskellige farver.

Gennem den amerikanske fanklubs blad, *Star Wars Insider*, kunne man tilbage i 1970'erne eller 80'erne købe "floating" kuglepenne. Sådanne kuglepenne var ret moderne dengang; de havde et billede som kunne skifte når man vendte kuglepenen op eller ned. I dette tilfælde var det Lukes Landspeeder som bevægede sig frem og tilbage, når kuglepenen blev tippet. Den kom i mindst 5 forskellige farver: rød, mørkeblå, lyseblå, pink og turkis. Og hvad har disse så med danske Star Wars-ting at gøre? Jo, de er "made in Denmark", som der står på clippen. Dette berettiger dem til en omtale her i artiklen.

Madprodukter

Star Wars madprodukter er en temmelig stor samlerdille internationalt, og nogle af de helt store samlere har fokus på området.

Det mest legendariske danske produkt i denne kategori, må være "Yoda's Own Tea Blend". Denne blev udgivet i 1983 af "Larsen & Iversen I/S", som var et firma lokaliseret i Hvidovre. Så vidt vides søgte de licens til produktet, som blev afvist. Der er en del fejl på posen til produktet, bl.a. står der "STAR WAR etiket indlagt", dette er så et klistermærke og ikke en etiket, og nej, jeg har ikke glemt et "S", men det havde de. Desuden skriver de at Yoda er en gennemgående figur i alle tre Star Wars-film. Posen indholdt 300 gram sort te – i det mindste kunne de da have valgt grøn te, men jeg tror faktisk ikke engang man kunne købe grøn te herhjemme i 1983.



I forbindelse med lanceringen af *Special Edition* i 1997 kørte Pepsi deres kampagne, hvor man kunne samle stjerner og købe *Star Wars*-legetøj. Der var også en quiz, hvor man kunne ringe ind og vinde Hasbro-legetøj, og til sidst en hovedpræmie på kr. 50.000. Der kom et folde-ud hæfte i forbindelse med kampagnen med alle de spændende præmier og instrukser.

Der var tillige små anekdoter bag på etiketterne til Pepsi, Pepsi Max og 7UP i henholdsvis 50 cl. og 150 cl. Der var i alt 15 anekdoter som alle kunne findes bag på hver type etiket, hvilket giver $15 \times 3 \times 2 = 90$ forskellige etiketter. Dette er noget, som kan være svært at finde i dag, da mange sandsynligvis har smidt den slags ud.

En anden stor producent som satsede en del på *Star Wars*, specielt omkring *Episode I* og *II*, var Kellogg's, hvor der var forskellige spil og lignende bag på pakkerne og *Star Wars*-ting ilagt, bl.a. små buster og skeer. Der

findes tillige forskellige reklametilbeholdninger i forbindelse med lanceringen af deres *Star Wars*-kampagne. Ved *Clone Wars* kørte de igen en kampagne, denne gang dog kun på de forskellige *Coco Pops*-typer og ikke på deres andre produkter.

En anden producent som havde et kort *Star Wars*-tema, var "Den Gamle Fabrik", hvor de udsendte flasker med jordbærmarmelade med *Clone Wars*-etiket. Denne virker lidt mere ulogisk end de to foranstående, der er globale firmaer, hver med *Star Wars*-licens.

Også på det alkoholiske område er *Star Wars* repræsenteret. Bl.a. er der lanceret tre forskellige single malt whisky i forbindelse med restaureringen af Lars Homestead og i Australien har fanklubben udsendt en portvin med navnet Mos Eisley Space Port. Også herhjemme kan vi være med på alkoholvognen, idet Amager Bryghus har udsendt en øl ved navn Wookiee IPA. Det er som navnet antyder en India pale ale, men ikke en typisk pale ale, da den har en skarp gennemtrængende frugt-agtig smag, hvor grapefrugt klart træder frem. Det er bestemt ikke en begynder-øl. Denne er selvfølgelig ikke et officielt licenseret produkt. Jägermeister kører pt. en kampagne herhjemme med forskellige etiketter, en af dem med sloganet "May the shot be with you" og med gule bogstaver, som bliver mindre jo højere de står. Denne etiket er unik for det danske marked.



Musik

Den danske gruppe *Los Valentinos*, som bl.a. bestod af Shubidua-medlemmerne Claus Asmussen og Kim Daugaard, havde *Star Wars*-musik med på et par af deres albums. Desuden udgav de en 45-single ved navn *Star Wars Theme*, som er produceret i Vesttyskland. Den alternative stavemåde skyldes muligvis, at man ville undgå copyright-brud.

Fanklubmateriale

Tilbage i 1980'erne, var der to fanklubber herhjemme med hvert sit blad, *Den Officielle Danske Star Wars Fanklub* fra København og *Jediridderne* fra Odense. Har aldrig set deres blade så jeg kan ikke sige noget om dem. Oppe i 1990'erne var der igen to fanklubber, *Dansk Star Wars Forening* fra København og *Star Wars Fanklub Danmark* fra Aarhus. Fanklubben udgav deres *Star Wars Fanbladet*, som primært bestod af oversatte artikler og DSF udgav først *Yoda* og sidenhen *Tattoine Suns*, som primært bestod af egenproducerede artikler.

Dette er et lille indblik i nogle af de spændende, spøjse og absurde danske *Star Wars*-ting, som findes. Det er naturligvis beskedent sammenlignet med så mange andre lande, men dog ganske hæderligt. Jeg har naturligvis ikke fået omtalt alle danske ting, da der er nogle, jeg kun kender af omtale, men aldrig har set, ligesom der kan være nogle jeg ikke har kendskab til (endnu).

* * *

Note fra redaktøren: For mere om danske *Star Wars*-ting, se desuden artiklen om den danskproducerede *Star Wars*-tegnese-rie **Stjernekrigerne** på side 52 her i nummeret!

STJERNEBASE HALTER - DEL 1

Novelle af
Martin Willer



Martin Willer er født i 1979. Han er uddannet cand.mag. i medievidenskab og fik udgivet fantasyromanen Den utrolige Scott Roddick – Chronos Kommer i 2014. Han er aktivt medlem af Tegneseriekollektivet Urkraft og kommer i februar 2016 med sin anden roman: Den utrolige Scott Roddick – Skyggekongen. Man kan finde mere på martinwiller.dk og på facebook.com/den-utroligescottroddick.

Mit navn er dr. Richard Hadley. Jeg var den sidste forskningsleder på Stjernebase Halter, inden vi af omstændighederne blev tvunget til at forlade basen for stedse.

Sammen med dr. James og Juliet Cuse samt professor John Damon, var vi de eneste vidner til de skræmmende og fascinerende begivenheder, som jeg i denne fortælling vil berette om. Andre har andetsteds redegjort for deres syn på sagen, men dette er min historie. Og jeg føler at den bør fortælles. For lad mig sige dig, kære læser, at nu hvor jeg sidder i mit livs vinter og ser tilbage på mit livsværk (og ordet "mit" bruger jeg i denne sammenhæng yderst forsigtigt), så kan jeg sandt for dyden ikke komme i tanke om noget større, end det jeg oplevede i de utrolige måneder på stjernebasen.

Det skulle da lige være min datter, Amelia, som trods alt er kronen på mit livsværk. Og hun er en integreret del af denne fortælling. Rent faktisk reddede hun mit liv.

Min beretning tager sit udgangspunkt for omtrent 40 år siden, hvor jeg i januar 2055 var blevet ansat som forskningsassistent ved Blinn-Jürgensburg Institutet for Avanceret Kvantemekanik.

Jeg havde inden da arbejdet som assistent til projektlederen for Earth Ring One; rumbaseprojektet der succesfuldt etablerede en rumbasering i omløb om Jorden.

Under arbejdet med Earth Ring One, havde vi udarbejdet en række formler der gjorde os i stand til at udvikle menneskehedens mest ambitiøse projekt: Etableringen af The Mega Hadron Collider (MHC). MHC skulle rent ud sagt fungere som en gigantisk udgave af de for længst forældede partikelacceleratorer i CERN.

Og ambitioner skortede det ikke på. MHC blev anlagt på ydersiden af Mars' omløbsbane,

i en ring der var større end Mars' omløb omkring Solen. Denne collider skulle, én gang for alle, gøre os i stand til at forene klassisk fysik og kvantefysik således at vi endelig ville have bevist teorien om alting.

Det tog 15 år at bygge og etablere Mega Hadron Collider. Bygningsarbejderne og forskerne boede på habitater på Mars. Man byggede også Stjernebase Halter, der, når projektet stod færdigt, skulle fungere som samlingspunkt og indsamle data og resultater når MHC stod færdigt. Stjernebasen ville svæve i kredsløb om MHC og desuden vedligeholde den kostbare partikelslynge.

I mellemtiden, mens jeg via min stilling på Blinn-Jürgensburg Institutet arbejdede på MHC projektet på Jorden, blev jeg gift, blev far og blev senere også skilt.

Jeg må skamfuldt indrømme, at disse begivenheder i mit eget liv var af mindre karakter. Alt handlede for mig om arbejdet. Jeg levede dag og nat for projektet og jeg skal aldrig glemme dagen hvor Mega Hadron Collider stod færdig.

Nu kunne det virkelige arbejde begynde.

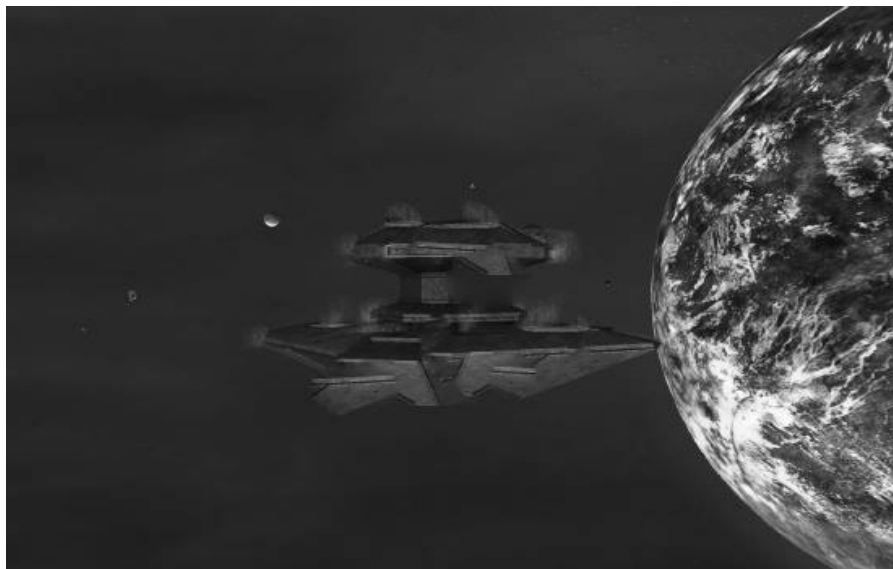
Men ikke for mig. Min del var ovre. Forskerne på Mars flyttede til Stjernebase Halter og overtog styringen. Jeg, og mine kolleger på Jorden, blev tilknyttet andre projekter.

Jeg fulgte naturligvis stadig arbejdet på Stjernebase Halter tæt og jeg må sige, at en del af mig var jaloux over ikke at være med på tæt hold og være en del af det team, der opnåede fantastiske resultater med MHC.

Men efter fire års succesfulde eksperimenter gik noget galt deroppe.

I en uge mistede man kontakten med stjernebasen og alle frygtede det værste.

Jeg blev kaldt ind for at hjælpe med eventuelle analyser og ventetiden var nervepirrende.



med det frygteligste scenarie.

Jeg kunne ikke på nogen måde se, hvordan jeg kunne sige nej til at lede en sådan opgave. Hvis jeg kunne bidrage med min viden og mit liv, for at udbedre den skade MHC forsøgene havde forårsaget, var jeg parat til at gøre det. Og dermed sagde jeg ja.

Indprentet i min hukommelse er blikket i min datters øjne, inden jeg gik ombord i fartøjet der skulle bringe mig til Mars.

Hun havde haft muligheden for, for sidste gang i sit liv, at omfavne mig, men noget i hende havde holdt hende tilbage. Jeg kunne se kampen hun kæmpede med sig selv. Som om hun vidste, at hvis hun omfavnede mig ville hun aldrig kunne give slip, og når hun gjorde ville erkendelsen af, at hun aldrig skulle se sin far igen, blive alt for virkelig. Jeg har aldrig nogensinde bevidnet større smerte hos et andet menneske.

Turen til Mars tog otte måneder og i mellemtiden blev Stjernebase Halter omstruktureret, således at basens ombordværende kvantecomputere blev kalibreret til at kunne beregne de mængder af data der skulle til, for at udføre vores plan.

Det var uvirkeligt at træde ind på Stjernebase Halter for første gang, kigge ud af vinduet og se, med mine egne øjne, Mega Hadron Collider og vide, at derinde svævede en planckstjerne der truede med at slette os alle.

Mennesket havde, i al sin glørværdige hybris, slået hul på selve rumtiden og havde for alvor bragt sin egen, solsystemets, galaksens ja måske hele universets eksistens på spil.

Foran mig, doktorerne Cuse og professor Damon, lå nu et enormt arbejde.

Men intet, intet som helst, kunne nogensinde have forbedret os på, hvad der nu ventede os...

FORTSÆTTES I NÆSTE NUMMER...

Efter hvad der syntes som værende en evighed, gav stjernebasen endelig lyd fra sig og meddelelsen deroppe fra var frygtindgydende:

Et forsøg på at presse en subatomar partikels acceleration tættere på lysets hastighed end nogensinde før, havde resulteret i, at denne partikel (på en måde der endnu var en gåde for os) pludselig havde opnået hastigheder der var mange gange lysets. Da dette skete, var Mega Hadron Collideren gået i selvsving og havde for et kort øjeblik slået al elektronik ud.

Da forskerne igen kom online tydede alle beregninger på, at den subatomare partikel var smeltet sammen således at den positive og negative ladning var blevet ét. Resultatet var at MHC havde skabt en planckstjerne: En form for super-singularitet der hvert øjeblik truede med at bryde fri fra MHC's antistofring og udvikle sig til et monstrum af et sort hul. Vi havde skabt en singularitet der lignede den, der var forstadiet til vort eget univers.

Forskerne på MHC havde været nærværende nok til, da eksperimentet udviklede sig på denne højst overraskende måde, at overføre al den energi man kunne undvære til MHC's antistofring og de havde dermed, for en tid, reddet os alle.

Gode råd var dyre. Alle vidste at situationen deroppe var ustabil og noget måtte gøres.

Da det alligevel var nært forestående at holdet på Stjernebase Halter skulle udskiftes, besluttede man sig for at sende nogle af verdens førende forskere i planckstjerner og singulariteter op til basen. Jeg var iblandt de udvalgte og skulle qua min store erfaring, lede projektet.

Selvom min datter på dette tidspunkt var 19 år gammel, ville det stadig ikke blive nemt at sige farvel, hvis jeg besluttede mig for at sige ja til opgaven. Vi vidste begge at det kunne betyde, at vi aldrig ville se hinanden igen. Missionen jeg skulle lede ville nemlig forsøge at føre dannelsen af planckstjernen tilbage til udgangspunktet – koste hvad det ville.

Det betød sikkert, at vi måtte at isolere planckstjernen og derefter gentage forsøget for at skabe endnu en singularitet. Håbet var, at når man førte disse to planckstjerner sammen, at de to ville udligne hinanden og dermed forsvinde. Det var hypotesen. Ingen vidste om det kunne lykkes i praksis.

Og det ville temmelig sikkert betyde, at MHC ville blive destrueret sammen med Stjernebase Halter og dermed resultere i vores død.

Men det ville være en lille pris at betale, sammenlignet

ANMELDELSER

The Martian

Film, USA, 141 minutter.

Instr.: Ridley Scott

Medv.: Matt Damon, Jessica Chastain, Jeff Daniels, m.fl.

Baseret på romanen af samme navn af Andy Weir.

Anmeldt i dette nummer:

Film:

- * *The Martian*
- * *I, Frankenstein*
- * *[•REC] 4*
- * *Crimson Peak*
- * *Fantastic Four*

Bøger:

- * *Bian Shen*
- * *Station Eleven*
- * *Half the World/Half a War*
- * *To sole stod op*
- * *Cirkelørkenens hemmelighed*
- * *Dead World*
- * *Den faldne engel*
- * *Dyret i grotten/Pickmans model/Hinsides søvnen*
- * *Zam*
- * *Al kødets gang*
- * *3., 4. og 5. bog om Satan*
- * *Galskab gør fri*
- * *Stålhjerte*
- * *Tidsfangen*
- * *Den blå dame*
- * *Den sidste syndflod*

Computerspil:

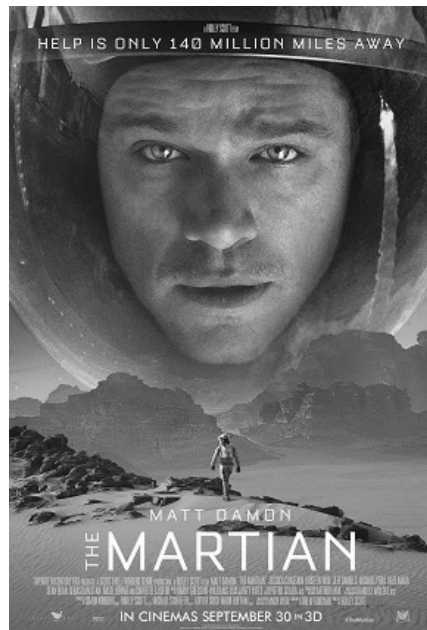
- * *The Inner World*
- * *Lumino City*

Tegneserier:

- * *Trillium*

Tv-serie:

- * *Jessica Jones*



Vi befinder os et stykke ude i fremtiden. Her er man godt i gang med et program der skal sende en serie af missioner af sted til Mars, ligesom man gjorde det med Månen for omkring halvtreds år siden. Og ligesom det skete med Apollo-missionerne til Månen, går der noget galt ved det tredje forsøg på at sende astronauter til Mars. Hvad der skete på de to første, succesfulde missioner, og hvad der i det hele taget er sket på Jorden de ca. tyve år ude i fremtiden, får vi ikke meget at vide om, men det er heller ikke nødvendigt for at forstå filmen. Det er en film om en mands kamp for at overleve, men på det meget eksotiske sted overfladen af Mars, og med en for science fiction-film usædvanlig omhyggelighed i de teknologiske og naturvidenskabelige detaljer, uden at den virker overdyntet med forklaringer.

Matt Damon spiller missionens biolog Mark, som sammen med sine astronaut-kolleger faktisk når ned på overfladen af

Mars, før det går galt. Efter uheldet formodes Mark død og de andre må forlade Mars, før de kan få det bekræftet, for ikke selv at omkomme. Men Mark er ikke død. Han har på mirakuløs vis overlevet, og resten af filmen går med at han må løse det ene problem efter hinanden for at overleve på Mars' barske overflade, ved hjælp af sin viden om naturvidenskab og teknologi og sin evne til hele tiden at finde på nye løsninger. I starten har Mark mistet kontakten med Jorden, men dette er også et af de problemer der bliver løst. Vi får også at vide hvad der sker nede på Jorden imens, mest med NASA og hvordan de håndterer situationen politisk og teknisk, og siden også hvordan det går Marks kammerater, som er på vej tilbage til Jorden. Hen mod slutningen flettes de tre handlinger efterhånden sammen til rigtig fin slutning på både hovedhistorien og sidehistorierne.

Hvor de fleste af de problemer der opstår for vor strandede astronaut er ret forudsigelige – mangel på mad, afbrudt kommunikation, o.s.v. – er løsningerne ofte ret ret overraskende og fantasifulde. Det vil jeg gerne rose filmen for: Konfliktløsning i science fiction-film er som regel ikke lavet på science fiction-genrens præmisser. Mangel på mad løses måske ved at bygge et apparat, som på en ikke særlig godt forklaret måde laver mad ud af nogle af de andre forsyninger. Sådan er det ikke i *The Martian*. Her løses problemet som om det var et virkeligt teknologisk problem, hvilket lægger begrænsninger på filmens plot, men samtidig giver en masse muligheder, som man næppe ville have set i en film der behandler teknologi som ren magi.

I romanen, som filmen er baseret på, er den svageste del af handlinger nok den del der foregår på Jorden. Her er chefen for NASA, i filmen spillet af Jeff Daniels, fremstillet som lidt af en kliche-chef, der er mere interes-

seret i at NASA ser godt ud i medierne end i at gøre det rigtige, og der er en lang række personer som kommer og går uden de efterlader det helt store indtryk. Men i filmen er den del af handlingen skåret ned til hvad der er nødvendigt for at understøtte hovedhistorien, og mange af de små biroller er faktisk gjort ganske levende.

Der er også skåret ting fra selve Mars-historien væk i forhold til romanen. Det er dels nogle af de mere komplicerede tekniske ting, der er forsimplet, dels er der skåret nogle af problemerne med de tilhørende løsninger væk. Med hensyn til det første, så synes jeg filmen gør det rigtig godt med faktisk at vise de ting, som kun bliver forklaret ganske kort eller slet ikke. Så dem der har læst romanen eller dem som tænker lidt over hvad der sker, får det med, uden de lange forklaringer, som sikkert ville have kedet de fleste biografgængere. Om at skære nogle af Marks problemer væk, så synes jeg historien havde godt af det – i romanen blev det lidt for meget til sidst. De har så bevaret det allersidste problem, som desværre har en løsning der minder lidt rigeligt meget om noget man har set før, men på den anden side havde det virket mærkeligt at skære det væk, og lade en film med spænding hele vejen igennem ende næsten uden spænding.

Til slut får vi en lille opsang om at vi skal blive ved med at sende mennesker ud i rummet. Det virker som en naturlig forlængelse af filmens budskab og ikke påklistret. De citerer ikke Kennedys "not because they are easy, but because they are hard", men det var lidt af den samme filosofi: Det vil ikke være let at sende mennesker til Mars, men udforskningen af rummet er så vigtig for os at vi bliver nødt til at påtage os den svære opgave det er. Samtidig er der bjergbestiger-mentaliteten i det: Det er en udfordring som vi må tage, på trods af de risici der er. Man

kan da håbe at lidt af den begejstring kan smitte af på biografpublikum og især på de politikere der sidder på pengekasserne rundt omkring i verden. Under alle omstændigheder er *The Martian* en film der leverer varen til både dem der holder af actionfilm og os der holder af god science fiction. Det er en fryd at se et stort budget gå til imponerende flotte science fiction-kulisser, der ikke bare skal understøtte en gang ramasjang.

Flemming R.P. Rasch

I, Frankenstein

Film, USA, 92min, 2014

Instruktør: Stuart Beattie

Medvirkende: Aaron Eckhart, Bill Nighy, Yvonne Strahovski, Jai Courtney, Miranda Otto



Da Frankensteins monster har taget sin hævn over sin skaber efter at denne har haft udstødt ham, bliver han angrebet af dæmoner der er sendt ud for at fange dette mægtige væsen. Han reddes dog af krigere fra gargoyl-ordenen som i umindelige tider har kæmpet imod dæmonerne. Disse krigere tager form af de gotiske sten gargoyles på kirker og slotte, og vogter der over mennesket og beskytter dem.

Frankensteins skabning gives af ordenen navnet Adam, og indbydes til at slutte sig til dem. Han vælger dog at gå sine egne veje og tager kampen op imod dæmonerne. Da Adam er upåvirket af alder og tidens gang, så fortsætter han kampen helt op til vor tid.

Dæmonfyrsten Naberius har et stort ønske om at lære hemmeligheden bag genoplivningen af de døde, da han vil bruge det til at skabe en hær af udøde besat af dæmoner som han vil bruge til at underlægge sig verden med. Han ønsker derfor at fange og undersøge Adam. Dette gør at Gargoyledronningen ikke tør lade Adam gå af frygt for at dæmonerne fanger ham.

Adam er således blevet en vigtig brik i en krig der har stået på i årtusinder, og som videnskaben nu er ved at bringe til sin afslutning.

Filmen er baseret på tegneserien af samme navn skabt af Kevin Greivoux, og er et actionbrag af en film. Den er ganske underholdende hvis man blot har lyst til at se nogle effektfulde kampe, og ikke føler behov for at skulle reflektere det store over det der finder sted foran øjnene på en, så er dette et godt valg. Så en kedelig aften hvor du bare vil koble af, så bestil en pizza og en cola, og sæt dig til rette og se *I, Frankenstein*.

Thomas Winther

[•REC] 4 – Apocalypse

Film, Spanien, 2014, 95 min.

Instr.: Jaume Balagueró

Medv.: Manuela Velasco, Paco Manzanedo

På DVD fra Another World Entertainment

Jaume Balaguerós spanske zombiesuccess *[•REC]* (2007) er gået hen og er blevet en franchise, hvor der nu netop er udkommet den fjerde spansk-sprogede film, men der er også kommet en amerikansk udgave af den første film under titlen

Quarantine, og denne kom der sågar en fortsættelse til, som ikke havde noget med den spanske 2'er at gøre.

Den fjerde spanske film har undertitlen *Apocalypse*. Vi er nu helt borte fra at det hele opleves igennem det håndholdte kamera som var objektivet i de to første. Filmen starter i samme hus som de to første fandt sted i, da den starter med at journalisten Angela bliver reddet ud af bygningen lige inden den sprænges i luften af militæret. Hun sættes i isolation ombord på et forskningsskib hvor man forsøger at blive klogere på virussen. Forskningen bliver selvfølgelig afbrudt af endnu et udbrud.



Rammen med et skib fungerer fint, da den giver samme klaustrofobiske stemning som huset gjorde. Forskerne arbejder ud fra at finde en medicinsk kur, men som man vil huske fra nogle af de foregående film, så er zombieinfektionen her måske nærmere en dæmonisk besættelse. Heldigvis så er der i denne film ikke tale om at de paralyserer zombieerne ved at læse bibelcitater op for dem. I det store hele så bekæmper de ikke zombieerne særligt godt i denne film, de har nemlig kun begrænset med våben, så det eneste de rigtigt kan gøre er at

løbe og forsøge at forskanse sig, og håbe på at de bliver klogere på virussens oprindelse og finder en kur. Der er dog et par zombier der bliver splittet ad ved hjælp af en påhængsmotor.

Vi er nu næsten helt væk fra ideen om at oplæste bibelcitater kan paralisere zombieerne, og tilbage ved at en lille gruppe er spærret inde og prøver at overleve, og som det altid er når der er zombier på spil, så betyder én mindre overlevende at der samtidig rejser sig endnu én fjende.

Filmen er godt i tråd med de to første i serien, og uden at den helt ignorerer treeren (de omtaler det bryllup et par gange som var omdrejningspunktet i den), men den fortsætter heldigvis ikke den mere fjollede fortællestil fra treeren, men vender tilbage til en klaustrofobisk zombiefortælling, hvor ingen kan vide sig sikker.

Thomas Winther

Crimson Peak

Film, USA 2015, 119 min.

Instr.: Guillermo del Toro

Medv.: Mia Wasikowska, Jessica Chastain, Tom Hiddleston, Charlie Hunnam m.fl.

Guillermo del Toro (f. 1964) er en glimrende filminstruktør, men skuffede efter min mening med sin næstsidste film *Pacific Rim*. Med *Crimson Peak* retter han ikke helt op det.

Handlingen i *Crimson Peak* foregår i slutningen af 1800-/starten af 1900-tallet. Filmen indledes med at hovedpersonen Edith Cushings mor dør, da Edith er barn. Edith ser sin mors genfærd, hvor hun advarer hende om *Crimson Peak*, uden at Edith forstår hvad der menes.

Der springes frem i tid i handlingen, og vi møder Thomas Sharpe, der er en forfalden aristokrat med titlen baronet. Sharpe drømmer om komme til penge. Han bor i Cumberland i England og er i New York for at søge penge til sin opfindelse.

Han har søgt penge til projektet forskellige steder, men får afslag alle steder. Og han får også afslag i New York af bl.a. Ediths far. Men Sharpe og Edith forelsker sig og bliver gift. De flytter til hans forfaldne slot i England.



Her finder Edith ud af, at "*Crimson Peak*" er hvad det forfaldne slot bliver kaldt. Hun er således røget i den fælde, moderens genfærd forsøgte at advare hende imod. Langsomt opdager Edith den grusomme sandhed om Thomas Sharpe, hans søster Lucille Sharpe og *Crimson Peak*. En sandhed der rummer en forfærdelig kriminalhistorie. Men selv om alt dette kan lyde spændende, er filmens historie svag. Vi ser et mord, men krimiens spændingselement med opklaring og falske spor, etc., er næsten fraværende, selv om der henvises til Sherlock Holmes' skaber Arthur Conan Doyle. Endvidere er spøgelseset på den forfaldne borg ikke rigtig truende for Edith, og derfor ikke så skræmmende. Og en spøgelseshistorie bør efter min mening skræmme. Den mest skræmmende scene er således mordscenen, som er godt lavet.

Spøgelseshistorien og kriminalhistorien er således for tynde og filmen er for lang. Og del Toro har ikke rigtig noget at sige

med historien. Men filmen reddes af, at den visuelt er forrygende. Den nedslidte borg er meget godt lavet. Det samme kan siges om spøgelseerne. Og skuespillet er godt. Specielt Jessica Chastain er glimrende som Lucille Sharpe. Således er *Crimson Peak* bedre end *Pacific Rim*. Men hvis *del Toro* skal lave et nyt mesterværk, bliver han nødt til at fortælle en bedre historie.

Karakter: 6 ud af 10 stjerner

Jóannes á Stykki

Fantastic Four

Film, USA 2015, 97 min.

Instr.: Josh Trank

Medv.: Miles Teller, Jamie Bell, Kate Mara, Michael B. Jordan, Toby Kebbell, m.fl.



Roger Corman producerede en *Fantastic Four*-film i 1994 som endte med aldrig at blive udgivet. Dem der arbejdede på filmen anede ikke at filmselskabet (New Horizons) kun lavede filmen for at beholde rettighederne nogle år endnu, og faktisk aldrig havde i sinde at udgive filmen (åbenbart overholdt produktionen i sig selv reglerne for fornyelse af rettighederne). Deres plan var angiveligt at lave en nødtørftig film som bare skulle blive stående uset på hylden, og så senere lave en bedre version. Den bedre version kom de aldrig til (men man kan se 1994-filmene på Youtube; den er vitterligt ikke

særlig god – jeg giver den 4 stjerner ud af 10). Senere blev filmrettighederne opkøbt billigt af 20th Century Fox, da Marvel var i betalingsstandsningsproblemer i 1997-98. Fox lavede så to FF-film, en i 2005 og en efterfølger i 2007; de indtjente mange penge, men begge har generelt et dårligt ry. Personligt fandt jeg 2005-filmene ganske udmærket, men toeren mildt sagt var en kæmpe skuffelse.

Nu er det så Fox der er noget i retning af to år fra at miste filmrettighederne hvis ikke de laver en ny FF-film (det skal de åbenbart senest ti år efter at have lavet den forrige), og det har de så gjort. Som instruktør har de valgt Josh Trank, der slog sit navn fast med indie-filmene *Chronicle* (2012), som handlede om et hold unge venner der på mystisk vis fik superkræfter, og hurtigt blev korrumperet af den nye magt, de baksede med. Den dystre *Chronicle* blev en succes, og har en del fans, men jeg var ikke selv imponeret over den. Jeg foretrækker lyse, optimistiske historier hvor superkræfterne også vækker et heroisk superansvar hos hovedpersonerne: den gode, gamle “Marvel style”.

Josh Tranks nye FF-film har været plaget af voldsomt negativt “buzz” blandt tegneseriefans, især siden det kom frem for over et år siden at Johnny Storm (the Human Torch) skulle spilles af en afro-amerikansk skuespiller. De fleste nyheder om filmen har kun eskaleret de negative fan-reaktioner, så meget desto mere siden der fremkom rygter om at Trank ikke var opgaven voksen, og gebærkede sig med en dårlig attitude under indspilningerne (kom for sent, og ikke kunne svare på spørgsmål og tage beslutninger, etc.). Hans opførsel og manglende erfaring har siden ledt til at han er blevet fyret fra den *Star Wars*-film, som han ellers var blevet hyret til at skulle lave efter *Fantastic Four*, og rygter siger at han også var tæt på at blive fyret fra

FF-filmene i løbet af produktionen. Efterfølgende er det imidlertid kommet frem at Fox-bosserne ikke kunne lide Tranks vision, og halvvejs igennem indspilningen af filmen forlangte at den skulle laves helt om. Trank nægtede, med det resultat at filmen tilsyneladende reelt er blevet færdiginstrueret af produceren, Simon Kinberg. Da Trank dog ifølge sin kontrakt skulle være tilstede på settet under indspilningen, blev han forståeligt nok mere og mere tvær og umedgørlig, da han jo nu faktisk var koblet af filmen. Men han blev nødt til at dukke op, da det ellers havde været kontraktbrud, hvilket utvivlsomt ville have kostet ham rigtig mange penge. Men den film der kom ud af det er altså ikke den film, instruktøren havde sat sig for at lave – i stedet er den grundlæggende omskrevet, og det har været intet mindre end katastrofalt for filmen på alle led og kanter.

Historien begynder med at man ser Reed Richards som ca. 10-årig – han er allerede da i gang med et projekt om at teleportere ting, og bliver ved med at arbejde på det indtil han er i high school syv år senere. Der bliver hans fremsynede videnskabsprojekt opdaget af den afro-amerikanske videnskabsmand Franklin Storm, som rekrutterer Reed til et kæmpe forskningsprojekt i Baxter-bygningen, sammen med andre unge genier, heriblandt Victor Dumashev (den senere Dr. Doom) og Storms adoptiv-datter, Susan. Hans biologiske søn, Johnny, slutter sig senere til dem. “Teleportationsmaskinen” er deres (eneste?!) store projekt, og det viser sig (i tråd med *Ultimate Fantastic Four*-tegneserien) at den sender ting ind i en “alternativ dimension”. Da de får den til at virke rejser de selv dertil, og møder en fjendtlig verden bestående af et klippelandskab gennemsyret af en mystisk energiform. De vender tilbage med underlige kræfter – og kort efter springer filmen pludselig et år

frem i tiden. Reed er undsluppet, men de andre tre holdes isoleret på en hemmelig militærbase, hvor the Thing nu er blevet sat ind som våben i udenrigspolitiske konflikter, og Human Torch også er ved at være klar til det: De er super-soldater. Susan, den usynlige kvinde, er også blevet god til at bruge sine kræfter, men lader sig ikke manipulere af militæret. Hun hjælper dem dog med at fange Reed, og sammen må de fire bekæmpe en trussel fra den alternative dimension som truer med at ødelægge Jorden.

Filmen er desværre en enorm fiasko, som tydeligt signalerer at den hverken er baseret på en klar vision eller en sammenhængende historie. Den er generelt mørk og uden humor, og figurerne er ikke specielt karismatiske eller velskildrede. Reed skal forestille et super-intelligent geni, men hverken historien eller hans påfund virker særlig intelligente; det er som om han er en one-trick-pony, der ikke kan andet end at lave den interdimensionelle maskine. Antydningen af romantik mellem Reed og Susan indfinder sig aldrig. Mange andre basale elementer fra tegneserien er også udeladt, og resultatet er en film som overhovedet ikke føles som om den er særlig "Fantastiske Fire"-agtig i stemningen.

I en tid hvor der er store mængder superheltefilm i biografene er det ærgerligt at vi igen får en film som mest af alt er en oprindelseshistorie, og aldrig rigtig når til de arketypiske superhelte-eventyr som vi ser i de fleste af tegneserie-historierne. En film-serie holder sjældent mere end 3-4 film, og når hele første film næsten kun er en oprindelseshistorie, så ender det jo med at en tredjedel eller en fjerdedel af hele filmserien går med oprindelsen, som i en tegneserie-serie typisk kun fylder det første af flere hundrede hæfter. Så i filmene når vi sjældent til de seje sagaer fra tegneserierne – problemet var det samme

i f.eks. den seneste Superman-film, *Man of Steel*. Seneste FF-film er på ingen måde på niveau med Marvel Studios' superheltefilm; både hvad angår figurerne og det visuelle udtryk spænder den ærligt talt fra det jævnt ked-sommelige og til det direkte tåkrummende. Den forsømmer mange chancer for gode replikker, og figurerne er for endimensionelle. De har også en underlig alder; de skal forestille at være i high school-alderen, men skuespillerne er sidst i tyverne og først i trediverne. Skuespillerne er ellers ikke dårlige i sig selv, men det materiale de har at arbejde med her gør dem bestemt ingen tjenester. FF-konceptet har et enormt potentiale, og der findes så mange gode FF-historier at det ikke burde være spor svært at lave en god FF-film. Men Fox har her begået så gudsjammerlig en brøler – årtiets skuffelse! – at selskabets ry for stedse vil være brændemærket af det.

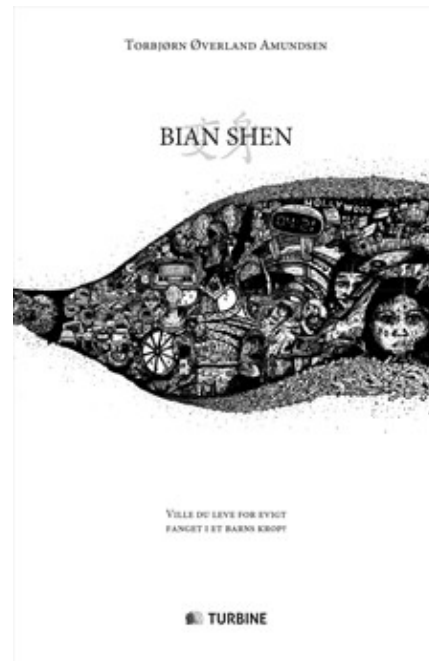
Karakter: 3 stjerner ud af 10 – og dermed faktisk endnu værre end Roger Corman's 1994-version!

Tue Sørensen

Bian Shen

Ungdomsroman af Torbjørn Overland Amundsen, forlaget Turbine 2015, oversat af Rasmus Klitgaard Hansen, 521 sider.

Bian Shen er en dramatisk fortælling om den norske dreng Arthur som tilhører en gruppe af sjæle som evigt dør og genfødes efter deres 14 års fødselsdag. Historien begynder med at Arthur ikke dør på sin fødselsdag, fordi - viser det sig - han er udvalgt til at redde verden. Af hvem han er valgt og fra hvem han skal redde verden, får man at vide igennem fortællingen, som især i bogens midterste del er ret medrivende, fordi tempoet i fortællingen her virker mest naturligt.



Mellem hovedhandlingens kapitler er der sorte sider med sidehistorier i kursiv som jeg opfattede som nedslag i de vandrende sjæles talrige liv, fortalt i jeg-form, hvilket var ret forvirrende, fordi det tog et dusin fortællinger, før det gik op for mig at det ikke var den samme jeg-fortæller. Jeg kunne godt have undværet sidefortællingerne, fordi min smag i det hele taget ikke er til lyriske indledninger i kursiv.

Hovedpersonen, Arthur, forlader ret hurtigt sin søde norske familie uden at se sig meget tilbage – hvilket undrede mig, selvom der kommer en forklaring på det. Læseren tages med til Frankrig og Skotland og USA, hvor en galaktisk intrige har sat sig forskellige spor ... Og mere skal jeg ikke spoile af handlingen. Norge er beskrevet som det kedelige, normale sted, men da bogen er oversat til dansk er Norge også et eksotisk sted for mig, og jeg ville ikke have haft noget i mod lidt mere miljøbeskrivelse fra et sted, hvor forfatteren er på hjemmebane.

Slut-intrigen handler om hvem, der i virkeligheden er den gode eller den onde, og her ville jeg gerne have haft uddybet karakterernes portrætter tidligere i fortællingen, så jeg kunne have involveret mig mere i det.

Jeg følte mig godt underholdt,

men kunne mærke at bogen ikke er skrevet til min aldersgruppe.

Bogen er i sit sprog og sit tema – den unge udvalgte – målrettet unge, så her får *Himmelskibets* 13-årige gæsteanmelder, Ea Marie Løfstedt ordet:

Jeg syntes at Bian Shen er en utroligt spændende bog, men den kan også føles lidt langtrukken i det, fordi den skifter mellem personer; det vil sige at man skal "gætte" hvem man følger ved hvert kapitel. I starten af hvert kapitel er der en sort side med hvid tekst – da jeg lige var begyndt med bogen, anede jeg ikke hvad dét skulle til for; senere forstod jeg det lidt mere, men aldrig helt.

Arthur eller Eshu er en meget klog og sjov hovedperson; han kan snakke næsten alle sprog. Da man mødte ham første gang troede jeg bare han var en helt normal dreng, men det var han da i hvert fald ikke – han kan jo ikke fylde mere end 14 år.

Nathaniel er også utrolig klog, og er ret sjov at følge igennem bogen, men jeg syntes nu Vogteren og Mercer er de mest spændende og gådefulde personer, da de ikke kommer fra Jorden. Men Paolo er også ret sej, da han er den onde, og jeg ret godt kan lide de onde personer, da de er mere spændende og uforudsigelige at følge.

Til min aldersgruppe passer bogen glimrende, den er spændende og med et fint tempo, og det kan jeg lide!

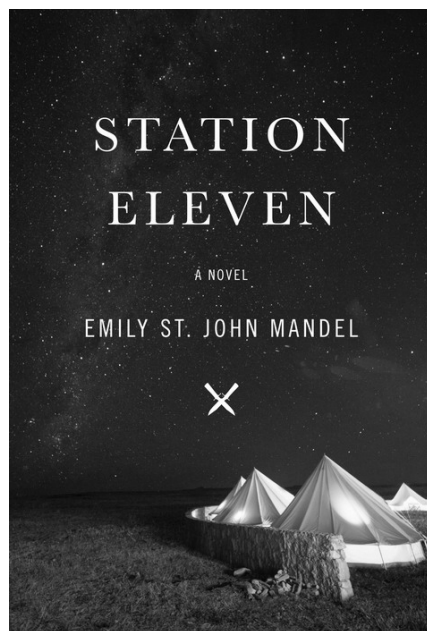
Anmeldt af Ea Marie Løfstedt, 13 år, og Majbrit Høyrup, 47 år.

Station Eleven

Roman af Emily St. John Mandel, Vintage Books 2014, 333 sider.

Den canadiske forfatter Emily St. John Mandels hidtidige romaner har været litterære fortællinger med krimi/thriller-elementer, men med *Station Eleven* prøver hun kræfter med den po-

st-apokalyptiske genre, der har en tradition for at tiltrække forfattere, som normalt ikke beskæftiger sig med science fiction. Bare tænk på *On the Beach* af Nevil Shute og *The Road* af Cormac McCarthy.



En anden tradition er at science fiction-verdenen har det med at reagere med en vis skepsis over for disse "outsidere", som trænger ind på dens enemærker. Så hvordan klarer Emily St. John Mandel sig i den sammenhæng?

Ganske godt, såmænd. *Station Eleven* vandt årets Arthur C. Clarke Award, så det kan ses som en form for blåstempling fra inderkredsen, og selveste George R. R. Martin har udnævnt bogen til sin yndlingsroman fra 2014. Men der har også været kritiske røster fremme om, at science fiction-elementet står ret svagt i romanen, ligesom den mangler et egentlig plot.

Begge kritikpunkter er værd at tage med i bedømmelsen af romanen, men er i mine øjne ikke svagheder, der trækker fra læseoplevelsen. Godt nok er der intet banebrydende ved Mandels måde at lade verden gå under på. I hendes tilfælde er det en ekstrem smitsom og dødbringende influenza-epidemi, som i løbet af kort tid tager livet af 99 procent af menneskeheden.

Til gengæld er *Station Eleven*

væsentlig mere optimistisk på menneskehedens vegne i forhold til andre post-apokalyptiske romaner. Efter de indledende scener fra den aften, hvor smitten for alvor begynder at sprede sig, vælger Mandel nemlig at spole handlingen tyve år frem i tiden, hvor der er faldet mere ro over tingene efter de første mareridtsagtige år. Vi slipper ikke for de for genre nærmest obligatoriske elementer som militser, kanibalisme og religiøse fanatikere, men langt de fleste steder er folk bare interesseret i at leve fredeligt i de samfund, de har slået sig ned i.

Det er til disse byer at *The Travelling Symphony* rejser rundt til for at opføre værker af Shakespeare og spille klassisk musik for på den måde at holde fortidens kunst i live. Og det er måske her, at *Station Eleven* kan siges ikke at være en "rigtig" science fiction-roman, for den er mere optaget af fortiden end af fremtiden, men det er heller ikke Mandels ærinde.

Hendes historie er først og fremmest en hyldest til alt det, der var, og den er besat af ting, vi i dag tager for givet så som kaffe, flyrejser, tv-serier, internet, osv., men som i romanens fremtid kun huskes af dem, der var født, inden katastrofen indtraf. Det gør *Station Eleven* til en tragisk, men også livsbekræftende læseoplevelse, som kun forstærkes af Mandels smukke og præcise sprog.

Station Eleven er heller ikke en traditionelt opbygget roman. Store dele af handlingen udspiller sig i fortiden og er centreret omkring skuespilleren Arthur Leander, som dør på scenen i det allerførste kapitel under en opførelse af *Kong Lear*. Bogens øvrige personer har alle en forbindelse til ham, deriblandt Kirsten, der som lille pige var med i det samme teaterstykke og nu som voksen er medlem af *The Travelling Symphony*.

Kirsten er det nærmeste, romanen kommer en egentlig hovedperson, selv om hun for-

svinder ud af handlingen i lange stræk, mens vi i stedet hører om Arthur, hans ekskone Miranda (forfatter til Kirstens yndlings-tegneserie *Station Eleven*), hans ven Clark, eller Jeevan, som forsøgte at redde ham, da han faldt om på scenen. I sidste ende giver det hele dog mening, og man tilgiver Mandel svinkeærinderne, for hun er først og fremmest eminent til at skabe levende personer, som man i løbet af et enkelt kapitel føler, man er kommet ind under huden på og gerne vil tilbringe lang tid sammen med – hvorefter hun introducerer læseren for en ny person, som er mindst lige så interessant.

Det er muligt, jeg kommer til at læse en bedre roman i år end *Station Eleven*, men jeg har svært ved at forestille mig det - science fiction eller ej.

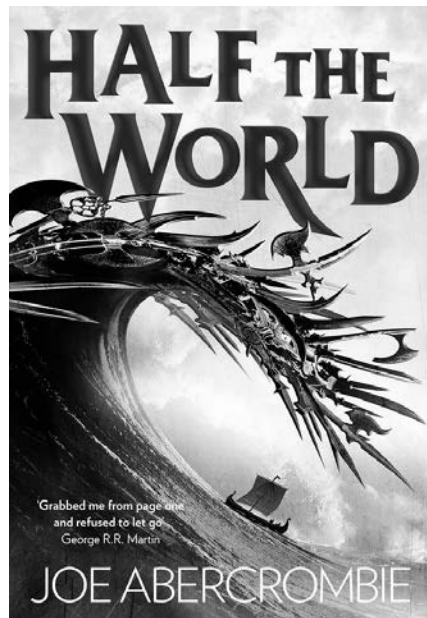
Station Eleven er udgivet på dansk af Forlaget Iris under titlen *Station 11*, men her er originaludgaven anmeldt.

Lars Ahn Pedersen

Half the World/Half a War Romaner af Joe Abercrombie, Harper Voyager 2015, 484/497 sider.

Første bind i Joe Abercrombies *Shattered Sea*-trilogi, *Half a King*, blev anmeldt i Himmelskibet nr. 42, og mindre end et år senere er bind to og tre også udkommet, så det nu er muligt at bedømme hele serien.

Trilogien adskiller sig fra Abercrombies øvrige romaner ved at have teenagere i hovedrollerne og - gisp! - romancer, hvilket har fået nogen til at kategorisere dem som YA (Young Adult). På den anden side er historien lige så barsk, brutal, blodig og kynisk, som man er vant til fra Abercrombies side, og faktisk gør hovedpersonernes unge alder, at de trængsler, de udsættes for, kun føles endnu værre.



Men først og fremmest er der tale om nogle eminent underholdende bøger, som man nærmest sluger i ét væk og har svært ved at lægge til side, når man er kommet i gang. Joe Abercrombie er i hvert fald skyld i, at jeg i en periode kom i underskud på søvnkontoen.

De tre bøger udspiller sig alle i et vikinge-inspireret univers, der umiddelbart lyder som fortidig fantasy, men i det sidste bind, *Half a War*, afsløres der detaljer, som antyder, at vi måske snarere befinder os ude i fremtiden.

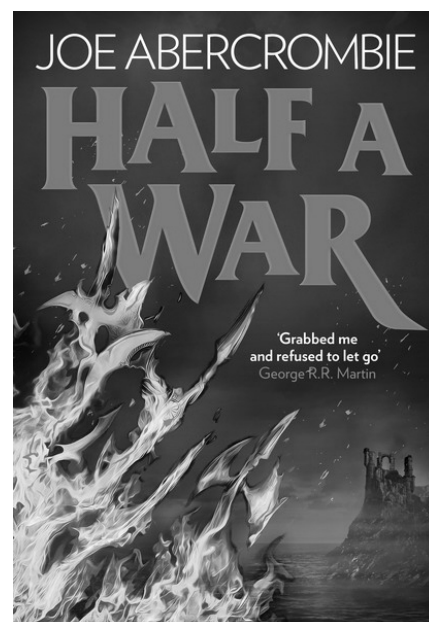
I bind et, *Half a King*, møder vi prins Yarvi, som pludselig bliver konge, da hans far og storebror bliver myrdet i et baghold. Yarvi når dog ikke at sidde længe på tronen, før han forrædes af sin onkel og ender som slave på et skib, mens omverdenen tror, han er død. En visser hånd gør, at Yarvi aldrig bliver en sand kriger, men i stedet er han i besiddelse af snuhed og gode taleevner, og det gør ham i stand til at kæmpe sig tilbage til sit hjemland, så han kan få hævn over sin far og sin bror.

Yarvis ønske om hævn gennemsyrrer de to øvrige bind, *Half the World* og *Half a War*, men nu indtager han blot en markant birolle, mens historien fortælles gennem andre personer.

I *Half the World* er hovedrol-

lerne overladt til de to unge krigere, Thorn og Brand. Thorn er den fødte kriger, men fordi hun er pige, har hun trods sine åbenlyse evner svært ved at blive accepteret i det mandsdominerede samfund. Brand er den unge mand, som drømmer om at vinde hæder og ære på slagmarken, men snart erfarer, at virkeligheden er en ganske anden end i heltekvadene.

Begge havner på et farefuldt togt med Yarvi fjernt fra deres hjem i et forsøg på at skaffe allierede i kampen mod den magtfulde High King. Det er også her, at Abercrombie introducerer sin kærlighedshistorie, for Thorn og Brand kan til at begynde med ikke døje hinanden, og så ved de fleste nok, hvordan det går ...



Thorn og Brand er også med i *Half a War*, hvor krigen går ind i sin afgørende fase, men nu er det dem, som må nøjes med at være bipersoner. I stedet er synsvinklerne overladt til den unge prinsesse Skara, hendes livvagt Raith og træskæreren Koll (der også optræder i de to forrige bind). Skara befinder sig i en lignende situation, som Yarvi gjorde i *Half a King*: Hun har overtaget en trone efter blodige omstændigheder, men har intet tilbage og må søge tilflugt hos sin kusine, Yarvis mor.

Af Yarvi lærer hun en vigtig

lektie: At kun halvdelen af en krig vindes på slagmarken, og at ord kan bruges som våben. Men hun erfarer samtidig, hvor langt Yarvi er villig til at gå for at opnå sin hævn, så det betyder, at helten fra det første bind ender med at få noget, der minder om en skurkerolle.

Det er også interessant at observere, hvad det medfører, når en person går fra at være hovedperson i et bind til at blive reduceret til biperson i det næste. Både Thorn og Brand, og til dels også Yarvi, fremstår mere karikerede og unuancerede i de efterfølgende bind, fordi man ikke længere har adgang til deres tanker og følelser, men kun ser dem beskrevet gennem andres øjne.

Så for at opsummere serien: *Half a King* er en stærk indledning med en interessant helt, *Half the World* er min personlige favorit, fordi den gør seriens verden større og har to stærke hovedpersoner i Thorn og Brand, mens *Half a War* er en tilfredsstillende afslutning, som dog lider under, at det kun er Skara, der for alvor brænder igennem af de tre fortælle synsvinkler (det er næppe en tilfældighed, at antallet af hovedpersoner stiger for hvert bind, men det er begrænset, hvad de to andre bidrager med i bind tre, så den idé burde Abercrombie måske have droppet).

Lars Ahn Pedersen

To sole stod op

Roman af Niels E. Nielsen, (gen)udgivet af Science Fiction Cirklen, 2014.

Mange læsere af Himmelskibet vil nok huske filmen *The Road* med Viggo Mortensen i hovedrollen som en vandrør på tur igennem et postapokalyptisk landskab. Denne film er baseret på en roman fra 2005 af Cormac McCarthy som er en af meget få science fiction-romaner, der er anerkendt som et litterært

mesterværk - den har sågar fået en Pulitzer-pris... Hvad har det så med en gammel dansk roman at gøre, spørger den kvikke læser? Jo, denne historie af danske Niels E. Nielsen fra 1961 har utroligt mange fællestræk med *The Road*. Vi befinder os i efterveerne af 3. verdenskrig, hvor de sidste atomvåben er brugt op og det meste af jorden er blevet til en radioaktiv ruinhob. Den belgiske Oberst Geryt van Groote har siddet i sikkerhed og beregnet missilbaner i årevis og fulgt i hælene på fronten hele vejen til asien og nu vil han meget gerne hjem til sin kone og børn, som han har en begrundet mistanke om er i live, fordi de bor i et øde marsk område uden militær betydning i det nordlige Belgien. Der er dog meget langt hjem fra de kinesiske sletter og det bliver en større odysse igennem et på flere måder fjendtligt miljø, der tærer voldsomt på vores (anti-)helts psykiske og fysiske helbred. Det eneste hjælp han har er sin snilde og intelligens og, ikke at forglemme, en sibirisk ulvehund, som han redder fra stråledøden og som derefter er en trofast støtte både i kamp og som en god ven på rejsen.

Vores helt støder på turen ind i flere meget forskellige typer af overlevelsesstrategier - lige fra isolering, stagnation og afvisning af teknologi, til forskellige grader af underdanighed overfor enten en stærk mand, religion eller det rene anarki. Uden at spoilere for meget kan det nævnes at et af de mere interessante samfund, han møder, styres af en rigmand der er i gang med at bygge et rumskib!

For at overleve må den kære oberst flere gange foretage nogle temmelig dramatiske valg, der medfører både død og yderligere ødelæggelse i hans kølvand. Nu er det dog nogle mere bevidste valg, og ikke valg der er en konsekvens af krigens ubønhørlige logik.

Samtidig med at han skal overleve disse strabadser, forsøger han at afklare sin egen

skyldfølelse omkring den ret anseelige rolle han har spillet i krigens forløb.

Det er påfaldende, at Nielsen allerede da han skriver denne roman har en klar holdning imod fanatisme og for teknologi på trods af, at han bruger det meste af sit forfatterskab på at advare imod farerne ved ukontrolleret brug af selvsamme teknologi. I modsætning til mange af hans senere romaner er denne ikke skåret over en skabelon og fremstår derfor meget mere helstøbt, og karaktererne er heller ikke så sort/hvide i deres holdninger og føles derfor mere menneskelige, selvom de er lavet for at symbolisere forskellige -ismer og idealer i en efterkrigstid. Man kan til en hvis grad forstå årsagerne til deres mere eller mindre tossede overlevelsesstrategier, selvom vi selvfølgelig ledes i retning af, at heltens metode nok trods alt er den bedste ...



Sprogligt er romanen lidt bedaget og ikke noget fantastisk, men til gengæld er det en elementært spændende og fascinerende rejse og eftersom vi heldigvis endnu ikke har oplevet tiden efter en verdensomspændende atomkrig, så holder science fiction-delen stadig 100% og er ikke spor svær at forstå for en moderne læser - dette i mod-

sætning til i 1961, hvor flere anmeldere synes romanen var noget teknisk. Det er så absolut ikke tilfældet ifølge denne anmelder.

Niels Dahlgaard har som vanligt lavet en fin lille efterskrift, hvor han fortæller lidt om Niels E. Nielsens baggrund og sætter romanen i kontekst til tiden. Det er lærerigt og god service.

Manfred Christensens forside er en skæg og helt igennem relevant hilsen til *Mad Max 2*, hvor Mel Gibson (lige som helten i denne bog) vandrer på en vej ud i intetheden med sin hund.

Alt i alt en fin bog, der hører til blandt Nielsens bedste og som bør læses af enhver med hang til postapokalyptisk ramasjang med politiske overtoner.

Niels Gjerløff

Cirkelørkenens hemmelighed

Roman af Kristoffer Jacob Andersen
Calibat, 2015, 396 sider

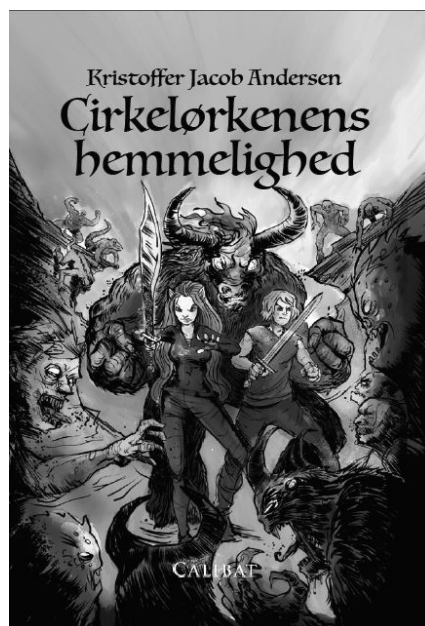
Lasser er søn af en Plakbonde, hvilket gør at alle ser ned på ham. Selvom plakker er det vigtigste element i alle menneskers kost, så bliver der set ned på de der dyrker denne afgrøde, og de tjener langt mindre på plakkerne, end f.eks. købmændene gør på at sælge dem videre.

Lasser er dog ikke en der finder sig i uretfærdigheder, hvilket han ofte åbent giver udtryk for. Dette giver selvfølgelig både ham og hans familie problemer.

Der er dog et langt større problem, end plakbøndernes rettigheder, som optager alle. Ørkenen breder sig hastigt og lægger marker og byer øde, efterhånden som de bliver indlemmet i den gølge syge ørkens favntag. Da Lassers families marker også rammes, drager han på egen hånd ud for at finde sin forsvundne onkel, som er videnskabsmand, og om hvem det si-

ges at han har løsningen på den forbandelse der hviler over landet.

Lasser kommer til at kæmpe mod de fordomme der er mod ham som plakkerbonde, men det er også første gang han befinder sig i storbyen, så han skal også lære at finde rundt der. Dertil så er der også ved at udbryde en krig på baggrund af forbandelsen, og endeligt så møder han også de levende døde som rejser sig af den forbandede jord for at hjælpe til med at udbrede død og ødelæggelse.



Som i andre ungdoms-fantasy-fortællinger om den usandsynlige, men ukuelige helt, så finder han også venner som vil hjælpe ham på hans færd. I Lassers tilfælde er det animalis. Dette er krydsninger af mennesker og dyr der er fremskabt for at være slaver og de har derfor ikke nogle rettigheder. Også dette påtager Lasser sig at tage et opgør med, og han vil sætte disse væsener fri. Det er bl.a. tyremanden Muh og gnaveren Gnaske som slår følgeskab med Lasser. Hvor der i andre historier er tale om at hovedpersonen har en speciel magisk kraft eller egenskab der kan hjælpe, så er der i Lassers tilfælde tale om det modsatte.

Magi virker ikke på ham, hvilket er et hit i kampen mod magiske modstandere, men min-

dre godt når det betyder at han ikke kan bruge de teleportere der er opstillet, men han skal altid gå i mellem de steder han skal.

Meget af grundpremissen i denne fortælling, med den unge dreng der drager ud for at løse et problem der truer hele verden, samtidig med at han selv udvikler sig, er set 1000 gange før i ungdomsfantasy historier. Dette gør ikke nødvendigvis noget, for den samme grundfortælling kan sagtens fortælles på 1000 forskellige måder.

I *Cirkelørkenens hemmelighed* er der ud over den direkte historie om drengen der skal rede sig selv og verden fra forbandelser, krig, zombier og ikke mindst uretfærdigheder, også en kommentar om den rige del af verdens overforbrug, og de konsekvenser som et overdrevet ressourceforbrug har på verden og naturen.

Det er en ganske underholdende ungdoms-fantasyhistorie, og der er godt med gode ideer i fortællingen om Lasser. Dertil må det jo også siges at det vel aldrig er spild at bruge nogle timer på at læse en historie der indeholder zombie-krokodillemand.

Thomas Winther

Dead World

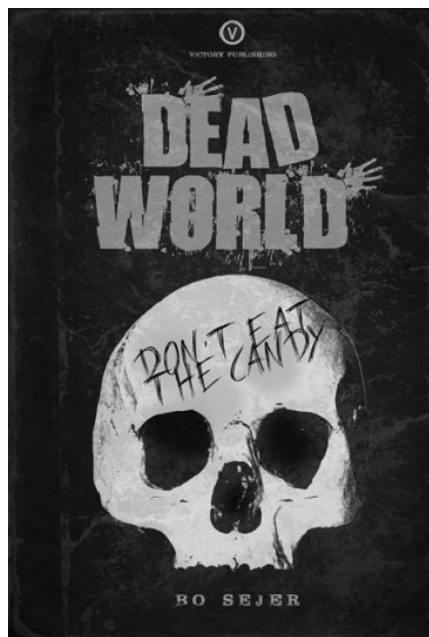
Roman af Bo Sejer
Selvudgivet, 2015

Bo Sejer har benyttet sig af crowdfunding-websiden boomerang.dk til at promovere og få udgivet sin bog *Dead World*. Nogle gange ser man projekter på crowdfunding-hjemmesider, hvor det er urealistiske mål der er sat til projekter der kun er på tegnebrættet. Det er det dog ikke i dette tilfælde. Bogen ligger færdig og er professionelt korrekturlæst, et punkt som selvudgivere ellers gerne sparer væk, så ros for det. Det eneste der skal finansieres er trykket af bogen, og det er da også et realistisk beløb på 5.000 kr. som er

målet. For at få folk til at støtte projektet er der følgende beskrivelse af bogen:

Dette er den (næsten) sande historie om tre unge mænd i starten af tyverne, der til en fest i Esbjerg tilfældigvis kommer i kontakt med noget der bedst kan beskrives som et "Lovecraftiansk" LSD-lignende stof, der åbner deres sind for verden som den faktisk er: Verden er fuld af dæmoner og de tre unge herrer er de eneste der kan se dem, og (uheldigvis for verden) de eneste, der kan stoppe dem...

Dead World er en komediegyser tiltænkt personer med "drengede" sind, ca. i aldersgruppen 18-35, der elsker når tingene er fyldt med referencer til popkultur, spil og B-film, fyldt med spænding, forvirring og, frem for alt, utallige sjove stunder. Hvad er ægte og hvad er blot sindsforvirring og hallucinationer?



Selvom jeg (næsten lige) har bevæget mig uden for målgruppen, hvad angår alder, så var det stadig en beskrivelse som gjorde at dette virkede til at være noget der kunne være noget for mig.

I bogens prolog følger vi en flok syrehoveder der på en dæmonjagt er faldet i et baghold. Med viden fra gyserfilm, held, og

morsomme one-liners får de dog has på bæstet.

Herefter bevæger vi os tilbage i tiden til en fest hvor de bliver budt på nogle specielle "lakridspastiller", som det viser sig gør at de kan se dæmoner der bevæger sig rundt i blandt os. Dette bliver starten på et skizofrent syretrip, hvor hovedpersonerne bliver blandet ind i blodblad, brandstiftelse, mystiske skyggevæsner og portaler igennem tid og rum, og man sidder tilbage med en fornemmelse af at bogens morale må være "don't do drugs" eller måske "hvis man er på medicin, skal man huske at tage den".

På samme måde som det kan være svært at gengive hvad Cronenberg- og Lynchfilm (som forfatteren tydeligt er inspireret af) egentligt handler om når de giver den gas i at være mærkelige, så er det også svært at fortælle hvad der sker med og omkring personerne i denne bog. De er også selv meget i tvivl om hvad det er der sker, og hvad der er virkeligt, og hvad der ikke er. Egentligt så passer den beskrivelse som var blevet sat på crowdfunding siden perfekt, for bogen er fyldt med syretrips, sindsforvirring og hallucinationer. Det skal dog siges at man skal være til denne type fortælling, for ellers risikerer man at miste interessen, da den kommer til at virke som en historie der "blot" er en lang ustruktureret tankestreng.

Der er dog dele af beskrivelsen, som jeg ikke syntes passer så godt, og er det med det humoristiske. Bogen lægger godt ud med en række humoristiske one-liners, men den følger ikke rigtigt op på denne del. Ligeledes så er der ikke meget Lovecraftiansk over bogen. Der er skyggevæsner der bevæger sig imellem verdner, og der er da også et par tentakler, men ellers så har Lovecraft nok mere været til inspiration, end der direkte er referencer.

Det er en bog der ikke er for alle, men hvis man er med på at

læse en bog hvor man nogle gange lige er nødt til at gå et par sider tilbage for at få styr på om det blot er en selv der har mistet overblikket over historien, for så at finde ud af at bogens personer heller ikke har helt styr på hvad der sker omkring dem. Men der er bestemt et publikum til syrede skizofrene fortællinger, og jeg kan kun håbe at det lykkes for forfatteren at få sin bog ud til disse læsere.

Thomas Winther

Den faldne engel

Roman af Kenneth Bøgh Andersen

Høst og søn, 2015, 295 sider

Det er fem år siden at Kenneth Bøgh Andersen lukkede serien om Filip der ved en fejl havnede i helvede, og blev Djævelens lærling, og efterfølgende spillede en vigtig rolle i den store djævlekrig hvor han var med til at stoppe den oprørske dæmon Aziel og dennes hær.

Det er en populær serie, og på hans facebookside var der da også meget jubel fra hans fans da han skrev at han havde skrevet endnu et bind til serien. Sidst vi mødte Filip blev han givet et valg, om han ville blive i helvede ved sine nye venner og sin veninde Satina, eller om han vil returnerer til de levendes verden og sin mor. Han vælger at vende tilbage til de levendes verden. Dette valg har han dog flere gang fortrudt. I de halvdannede år der er gået er han blevet mere og mere indebrændt og begyndt at lade sine frustrationer gå ud over sin mor. Han savner Satina, og så frustrerer det ham, at der ikke er en eneste som han kan tale med om alle sine oplevelser i de forskellige himler og helveder som han besøgte. Han kan ikke en gang fortælle sin mor at han har reddet hendes liv. Ikke engang Søren, den anden dreng der røg i helvede kan Filip snakke med, for Søren blev i helvede og er nu i lære som dæmon.

Det hele skal dog snart ændre sig. Pludseligt oplever Filip at Søren står foran ham midt på vejen. Den pludselige opdukken forskrækker ikke blot Filip, men også en lastbilchauffør, der laver et skarpt sving med sin lastbil, for at undgå Søren. Desværre styrer han nu direkte imod en skoleklasse der går på fortovet. Filip når lige at se at Døden og Gud dukker op, og at Gud forhindrer lastbilen i at meje børnene ned.

Søren er forsvundet igen, og Filip står nu tilbage med en masse spørgsmål. Kort efter hentes han dog til helvede igen, denne gang er det dog Gud der har sendt bud efter ham og ikke Djævelen. Gud har dog ikke selv tid til at mødes med Filip, og det eneste Filip får at vide er at der ikke direkte er sket noget der har gjort at Gud har tilkaldt ham, men et det mere er fordi Gud har en fornemmelse af at noget skal til at ske.



Selvom der kun er gået halvdelen af år på jorden, så er der gået otte år i helvede. Satina har ikke glemt ham, men hun har nu fået en kæreste, da hun, lige som Filip, ikke troede at han ville komme tilbage. De to sætter sig dog for at finde ud af hvad det er der er på færde, og de finder ef-

terhånden ud af at der er utilfredshed i Himmelen iblandt nogle af de som burde være Guds nærmeste, samt at der er nogen der bevæger sig imellem Himmel og Helvede som er ved at lave rav i den, og som stod bag at Søren dukkede op midt på vejen, noget der hvis ikke Gud havde grebet ind kunne have fået hele universet til at revne.

Det kan siges med sikkerhed at dette ikke bliver det sidste bind i serien, da den slutter med et "Fortsættes ...", og selvom mange af de mysterier som Filip og Satina undersøger bliver afklaret, så viser det sig også at den plan som onde kræfter har udtænkt er blevet sat i værk.

Det er altid spændende når en forfatter genåbner en ellers afsluttet serie. Spørgsmålet er altid om der stadig er kød nok på serien, eller om den er blevet udvandet. Det var også med denne spænding at jeg satte mig med dette nye kapitel af Kenneth Bøgh Andersens serie om den store djævelkrig. Heldigvis så har forfatteren haft en ide som kunne bære at serien genåbnes med *Den faldne engel*, men det er selvfølgelig stadig spændende med de næste bind.

Kenneth Bøgh Andersen skriver så man selv som den voksne læser stadig bliver underholdt af hans bøger selvom de er skrevet til den unge læser. Det at bøgerne er skrevet til unge, gør dog ikke at helvede er beskrevet som et behageligt sted, for der er masser af beskrivelser af hvordan de fordømte bliver pint til evig tid, og det er tydeligt at med mindre man er dæmon så er det bestemt ikke et behageligt sted at være.

Det univers han har bygget op over primært de kristne efterlivs myter, spædet op med input fra andre religioner, er rigtigt spændende, og uden han direkte modsiger myterne, så leger han med dem, og vinkler dem så de giver et spændende fortælleunivers, som han så har befolket med nogle gode karakterer.

Man skal dog ikke starte med *Den faldne engel*, men man bør unde sig selv at læse hele serien, hvorefter man så sammen med mig og flere andre kan sætte sig til at vente spændt på næste bind.

Thomas Winther

Dyret i grotten

Pickmans model

Hinsides søvnen

e-Noveller af H.P. Lovecraft
Lingo Publishing, 2013-15

Lingo Publishing er et lille forlag der har slået sig op på at tilgængeliggøre klassiske eventyr og gys i form af e-novelleudgivelser. Af klassiske gys har de ind til nu udgivet en Edgar Allan Poe-novelle, og de er nu oppe på tre Lovecraft-noveller. Det er de tre Lovecraft-noveller, jeg vil anmelde her.

Dyret i grotten

"Dyret i grotten" (orig.: "The Beast in the Cave") er en historie som Lovecraft skrev i 1905 i en alder af 14. Selvom det er en af hans meget tidlige historier kan man sagtens genkende hans stil i historien. Dette vil dog nok også være en tekst der ville kunne skræmme nye læsere væk fra at læse mere Lovecraft da den er meget knudret i sit sprog. I novellen følger vi en mand der har været på en rundvisning i et underjordisk grottesystem, og som nu er blevet væk fra guiden og de andre. Det går dog op for ham at han ikke er alene, og selvom han forestiller sig meget om hvad det er for et dyr der er efter ham i mørket, så kan hans forestillinger ikke leve op til hvad det virkeligt er for en skabning.

Pickmans model

En kunststuderende er blevet fascineret af Pickmans meget livagtige og makabre billeder, og efterhånden som han kommer tættere på Pickman viser male-

ren ham også de billeder, som han ellers ikke har vist andre. Disse billeder indgyder en erkendelse og en rædsel der gør at han flygter skælvende.

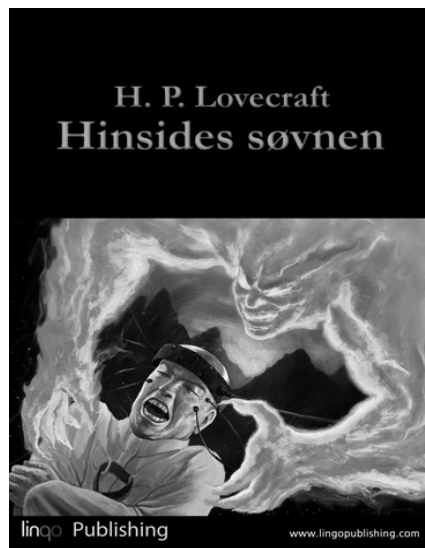
Som altid når det handler om Lovecraft-oversættelser så kan man diskutere de enkelte ord, og der er da også dele af denne oversættelse der virker lidt forstyrrende. Bl.a. er "subway" blevet oversat til "metro", et koncept der ikke var meget af på Lovecrafts tid, så jeg vil nok have valgt at bruge "undergrundsbanen", men det er jo selvfølgelig et valg som er op til oversætteren. Men i det store hele så er det en god oversættelse.

"Pickmans model" (org. "Pickman's Model") er på mange måder en klassisk Lovecraft-historie, med en mand der rystende sidder og beretter om sine oplevelser, men den er nok også mere tilgængelig end flere af hans andre, og derfor ikke noget dårligt valg til en novelle udgivelse.

Hinsides søvnen

Den tredje Lovecraft-udgivelse er en oversættelse af "Beyond the Wall of Sleep", hvilket på dansk er blevet til "Hinsides søvnen".

Joe Slater var indlagt på en institution for sindssyge kriminelle, hvor han til sidst døde af sin sindssyge. Det er til dels hans historie som vi får fortalt af den læge der undersøgte ham. Lægen syntes der er noget ved Slater der tyder på at der kan være noget sandt over de mæridt som Slater fortæller. Lægen kobler Slater til en maskine som sætter de to i mental forbindelse med hinanden, og herigennem kommer lægen i kontakte med en intelligens der har besat og nu lever inde i Slater. Dette møde har dog også konsekvenser for lægen. Den nat som Slater dør, sker der noget på stjernehimmelen, som også indikerer at der er noget større på spil her ind blot en sindssyg mands vildder.



Det er første gang denne novelle er blevet gjort tilgængelig på dansk, og det i en ganske glimrende oversættelse. Selvom denne novelle ikke normalt regnes blandt de bedste af Lovecrafts, så er det bestemt stadig en god novelle, og bestemt de 14 kr. værd som den koster.

Thomas Winther

Zam

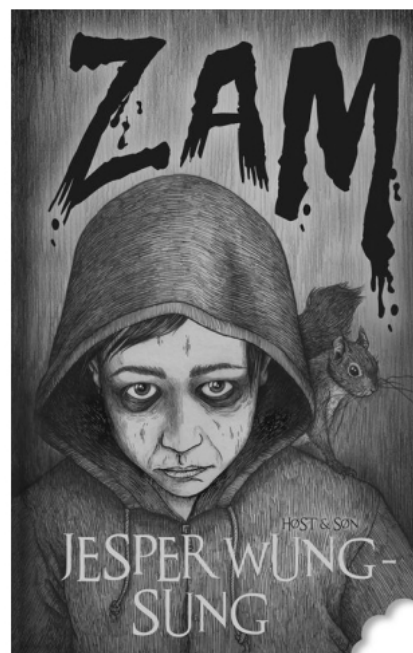
**Roman af Jesper Wung-Sung
Høst & søn, 2015, 176 sider**

Zam er en zombie. Han er dog bevidst og intelligent, og han har gjort hvad han kan for at passe ind i de levendes verden. Han har lært sig at gå flot, og at tale og læse, og i skolen får han flotte karakterer. Bogen starter dog med at han bliver smidt ud af skolen, da han er kommet til at tage en bid af en af de andre elever. Den anden elev havde været meget provokerende, men stadig så var det forkert af Zam at bide hans strube af.

Zams familie er ret ligeglade med hvad der er sket, for de er mest af alt snerrende zombier som kun tænker på at spise og se tv. Han har dog veninden, den levende Sofie, som ser igennem at han er zombie og derfor gerne vil være hans ven.

Han prøver nu at få job, hvilket er svært i en verden hvor der bliver set ned på zombier, og de næsten kun kan få jobs som skil-

teholdere eller stumtjenere. Samtidig vokser fjendtligheden mod zombier i befolkningen, da der er begyndt at komme flere beretninger som zombier der har angrebet de levende.



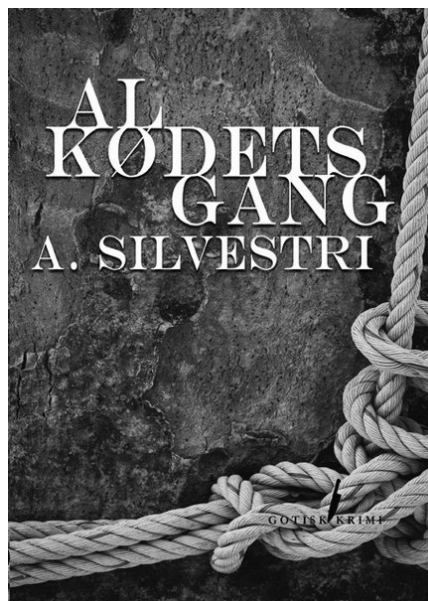
Hvad bogen egentligt er for en størrelse er lidt svært at sige. Der er lidt om integration, noget om racisme, og meget om ikke rigtigt at passe ind. En zombie-bog er den dog ikke. Godt nok er Zam en zombie, men der skulle ikke meget omskrivning til før det var en historie om en indvandrerdræng, eller en fra et socialt udsat miljø. Dette er ikke første gang at zombier fremstilles som bevidste skabninger der gør hvad de kan for at indpasse sig i de levendes verden, men det er stadig ikke en rolle som jeg synes passer til zombien.

Det er dog en flot bog, med forsideillustration af Post-it monstertegneren John Kenn Mortensen, og så er der detaljen med den sorte kant der gør at den bid der at taget af bogens nederste højre hjørne står endnu tydeligere frem.

Altså en ungdomsbog (målgruppe angivet til at være fra 11 år) der handler om en zombie der prøver at finde sin plads i en verden som ikke lader til at ville vide af ham.

Thomas Winther

Al kødets gang
Roman af A. Silvestri
H. Harsen Productions, 2015,
140 sider



Søren har ikke set sin mor i tolv år, faktisk ikke siden han som teenager passede hende mens hun hastigt udviklede demens. Han kontaktes nu af en advokat der på en onkels vegne ønsker at han tager tilbage til det store hus og passer hans nu dødssyge mor. Søren har bestemt ikke videre lyst til at passe sin mor igen, men udsigten til at blive enearving af familiens kæmpeformue gør at han alligevel siger ja.

Ingen tvivl om at Søren's mor er syg, men spørgsmålet er om det så mere er demens, eller om der er noget helt andet der er galt. Og heller ikke nogen tvivl om at der er noget galt, og Søren begynder at huske ting fra sin barndom, samt finder ud af hemmeligheder om huset og familien.

Bogen er udgivet i serien Gotisk Krimi, og det må siges at det gotiske er i fokus. Her er det gamle hus, den gamle familie, og ikke mindst de velbevarede gamle familiehemmeligheder, som er ved at blive afsløret, og som bestemt ikke tåler dagens lys. Det er dog kun over for hovedpersonen at hemmelighederne er ved at blive afsløret, og ikke over for resten af verden.

Afsløringerne er mest af alt for at sikre at han bliver trukket dybere ind i familiens dyste fortid, og sikre at han er med til at holde hemmelighederne for fremtiden.

Thomas Winther

Den 3., 4. og 5. bog om Satan:

Kærlighedens væsen
Af Aske Munk-Jørgensen
Kandor 2015, 60 sider

Twisten
Af Anika Eibe
Kandor 2015, 58 sider

En ørn fanger ikke fluer
Af David Garmark
Kandor 2015, 72 sider

Forlaget Kandor har siden sidste nummer af Himmelskibet udgivet yderligere 3 numre i den bogserie af kortromaner hvor forskellige forfattere giver deres bud på et billede og fortolkning af væsenet og begrebet Satan.

I det første bind så vi Satan som den ondskab der kan ligge i mennesker, og hvordan nogle udvikler sig til dæmoner, ved at lade ondskab og vrede opsluge sig. I bind to var det derimod fristeren der ødelægger ved at gå ind og lige så stille påvirke menneskets frie vilje og de svagheder vi måtte have.

Nogle af temaerne går igen i de følgende tre bøger, men det er meget anderledes historier vi her bliver budt på.

Kærlighedens væsen
Simon og Thor har været venner siden folkeskolen, og deres venskab blev tidligt meget tættere da Thor reddede Simon fra at få tæsk af nogle større drenge fra en anden skole. Thor lagde sig imellem, og tog selv imod slagene, men uddelte også så



mange at han var ved at blive smidt ud af skole pga. det.

Thor havde det i forvejen ikke let. Han var et moppeoffer, og hans forældre havde ikke det store overskud til at hjælpe, og lærer og pædagoger gjorde det kun værre. Senere udvikler Thor et alkohol- og stofmisbrug.

Det er her at historien starter. Thor har bedt Simon om at kigge forbi, hvilket Simon gjorde, selvom han ikke bruger sig om at se hvor slemt det står til med Thor. Thor har en drøm om at flytte langt væk og begynde forfra, han skal bare bruge noget start kapital, og håber at Simon vil låne ham 100.000 kr. Historien udspiller sig under Simons besøg, hvor det går mere og mere op for ham hvor slemt det står til med Thor, samtidig med at vi som læsere får fortalt dele af forhistorien for hvorfor tingene er blevet som de er.

Djævelen i denne historie er på den ene side den som driver Thor i hans misbrug, men som titlen også antyder så er det i højere grad det at krælighed og venskab gør at vi kan have svært

ved at frigøre os fra personer og situationer som ikke er gode for os, da følelserne holder os fast.

Hvor man oftest tænker at den djævelsk indflydelse kommer ud af noget med vrede eller frustration, så er vinklen her at den også kan gemme sig bag ellers positive følelser. Indtil nu er dette den bog i serien der har sat flest tanker i gang hos mig.

Twisten

Dette er en bog om den klassiske dyst imellem Gud og Satan. Nogle fortæller at de to tidligere spillede terninger om menneskets skæbne. Her i bogen er det dog deres egne skæbner der er på spil.

I denne fortælling skabte Gud og Satan jorden sammen, men de var ikke enige om særligt meget. Det kulminerede da Satan i vrede kaste død og ødelæggelse over jorden, og derved udryddede dinosaurerne. Mens mennesket udviklede sig tog de to brødre afsked, og Gud steg til himmels mens Satan trådte ned i underverdenen. De aftalte dog at de på et tidspunkt ville mødes og afgøre hvem af dem der hvad ret til at herske, og at den anden derefter skulle forsvinde for altid.

Satan mener nu at tiden er

inde og har inviteret gud til at komme forbi. Dysten går ud på at de hver i sær må vise tre nedslag i historien der viser at mennesket følger dem. Satan viser hekse forfølgelser, mens Gud viser bl.a. Moder Theresa.

Satan har selvfølgelig lagt en fælde, en fælde der er så åbenlys at det kun er fordi forfatteren fremstiller Gud som yders naiv og godtroen, at han falder i den. Ideen i bogen er god, men ikke original, og den kunne have været bedre hvis de to kompetanter var blevet fremstillet mere som ligemænd, så der havde været mere spænding om udfaldet.

En ørn fanger ikke fluer

Et litterært mesterværk med filosofisk islæt udgives i tre bind uden at forfatternavnet offentliggøres. Dette giver en masse mystik, og selvfølgelig stor interesse for at finde ud af hvem forfatteren er.



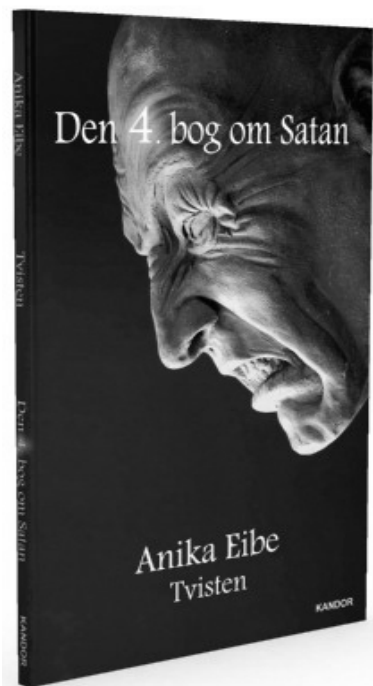
En journalist sætter sig for at finde forfatteren, og det lykkes at spore ham til polen. Hvor han dog forventer at finde det in-

desluttede geni der ikke ønsker opmærksomhed, finder han dog noget helt andet. Forfatteren har nemlig haft godt gang i at researche til sin næste bog. Emnet er menneskets nedbrud, og hvad der skal til for at vi ophøre med at være mennesker. Dette har han studeret ved at bortføre og indespærre mennesker og ud-sætte dem for årelang tortur, mens han har studeret hvordan de har udviklet sig, eller rettere hvordan de er blevet nedbrudt. Alt dette fortæller forfatteren til journalisten, og vi som læsere bliver præsenteret for detaljer om to af tortur ofrenes lidelser.

Lidt som i det første bind i serien (*Deroute* af Martin Schjönning) så er Satan her repræsenteret ved ondskaben i mennesker, men hvor det i det første bind var drevet af vrede, så er den her drevet af en nysgerrighed, som på den mest afstumpede og vanvittige måde føres ud i livet. Selvom bogen selvfølgelig tager tingene til ekstremer, så skal man jo desværre ikke lede længe i virkelighedens verden for at finde eksempler der får handlingen i denne bog til at være en man godt kunne udspille dig i virkelighedens verden.

Det er en interessant bogserie, og det bliver spændende at se hvilke vinkler fremtidige bind kommer til at give på emnet.

Thomas Winther



Galskab gør fri

Roman af Thorbjørn Haugaard Eriksen

Ulven og uglen, 2015, 312 sider

Galskab gør fri er Thorbjørn Haugaard Eriksens debutroman. Og titlen lyver ikke – galskab er der rigelige mængder af i bogen. Historien er centreret om den unge Valentin, der på sin 18-års fødselsdag bliver spærret inde på en psykiatrisk afdeling. Han har opdaget at hans forældre ikke er en hans rigtige forældre, og han er blevet forrådt. Bræn-

dende sommerfugle svæver omkring ham, og fortællingen tager os med helt ind i et forvirret sind, hvor det at undslippe fra den psykiatriske afdeling kræver en pagt med djævelen.



Galskab gør fri er en anderledes bog – den henvender sig bestemt ikke til dem, der kan lide fast struktur, da bogen er én lang tour de force ind i et sind, som vi ikke rigtig ved om sygt eller sundt. Det er bare med at holde fast og så ellers lade sig flyde med. Der er smæk på handlingen i en verden, hvor man ikke ved hvad der er magi, fantasi og virkelighed.

På trods af fortællingens struktur formår Thorbjørn Haugaard Eriksen alligevel at fastholde læseren i et væld af tanker, følelser og andre galninge. Bogen er ganske velskrevet med et rigt og varieret sprog, der kun momentvist bliver for metaforisk.

Galskab gør fri er en fornem debut, og hvis man tør kaste sig over en roman, der tør være helt sin egen og fuld af herlig galskab, så kan den bestemt anbefales.

Helle Perrier

Stålhjerte

Roman af Brandon Sanderson
Dreamlitt, 2015, 376 sider.

I en nær fremtid er flere mennesker blevet forvandlet til såkaldt episke. Episke har superkræfter og er alle pr. definition onde. Disse nye superskurke tager magten og almindelige mennesker kan kun se på, mens Verden som de kender den, går under. Superskurkene har deres territorier og kæmper også indbyrdes. I Chicago, der nu hedder Newcago regerer en af de mægtigste af dem alle, Stålhjerte. Stålhjerte er usårlig og han har forvandlet alt til stål. Menneskeliv betyder ikke noget for ham. Ved hans side kæmper de to episke Nattevælde, der kaster et evigt mørke over byen, og illusionisten Ildkamp.

I denne mørke, kolde by af stål lever drengen David. Da de episke først kom frem blev Davids far dræbt af Stålhjerte og siden har David kun været tændt af ét ønske – han vil dræbe Stålhjerte. Nu er episke ikke bare sådan nogle, man bare lige dræber, men heldigvis findes der en lille modstandsbevægelse, der rejser rundt i landet og kæmper mod de episke – Fortropperne. Fortropperne kunne aldrig drømme om at kaste sig over en så mægtig episk som Stålhjerte, men så møder de David. David har nemlig en hemmelighed, der måske kan ændre alt.

Stålhjerte er Brandon Sandersons første bog på dansk, og det er noget så sjældent som en superheltebog – eller rettere, en superskurkebog måske. Og den er ganske enkelt fremragende. Fortællingen foregår i et vanvittigt højt tempo og det er bare om at hænge på. Sproget er let og fyldt med udtryk og metaforer, og man holder helt sikkert af David lige med det samme. Ingen tvivl om

at Mie Møller Nielsen, der har oversat bogen, har været på noget af et arbejde med alle de navne og sproglige udfordringer, men det er bestemt lykkedes. For selv om man kan stjele lidt nogle gange over tempoet og sproget, så er det bare om at give slip og lade sig føre med. *Stålhjerte* kan nemlig flere ting – ud over at levere den mest actionmættede bog, jeg længe har læst, formår den også at skabe et troværdigt univers og nogle karakterer, som man kun kan holde af. Man kommer nemlig til at holde, ikke bare af David, men af alle fortropperne.

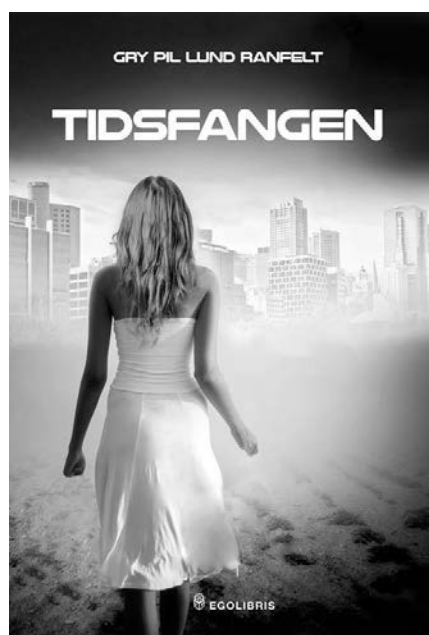


Der er våben og superkræfter og eksplosioner for alle pengene i *Stålhjerte* og det undrer bestemt ikke, at filmrettighederne til bogen allerede er solgt. Der kommer yderligere to bind i serien, og dem kan man kun glæde sig til. *Stålhjerte* får en kæmpe anbefaling herfra, hvis man lige har brug for at få pulsen op, mens man sidder i sofaen, skal man helt sikkert kaste sig over denne tempofyldte, dystopiske tour de force.

Helle Perrier

Tidsfangen

Roman af Gry Pil Lund Ranfelt,
Egolibris 2014, 416 sider



Hvad nu hvis man har flere årtiers livserfaring i sin krop og sit sind, når man blot er elleve år gammel? Hvordan påvirker det ens liv og tanker? Louises far dør, da hun er elleve år gammel og hun kommer aldrig ind på den designskole, der er hende største drøm. Hvad nu hvis man fik mulighed for at gøre alting om og måske redde sin far?

Det er nogle af de centrale temaer i Gry Pil Lund Ranfelts roman *Tidsfangen*. Titlen hentyder til at hovedpersonen Louise er fanget i et tilsyneladende uendeligt livsloop. Hun gennemlever sit eget liv fra hun er elleve til hun er toogtyve igen og igen. Vi møder første gang Louise, da hun er i gang med sit femte loop. Louise er efterhånden desperat efter at finde en vej ud af sit fangenskab og ikke mindst svar på det hele.

På sin rejse møder Louise en række spændende mennesker, ikke mindst forretningsmanden Todd, der også selv er en tidsfange.

At man har set det hele før og har et ton af oplevelser med i bagagen påvirker uundgåeligt ens livssyn og hvordan man anskuer verden. Hvordan ville man

egentlig selv leve, hvis man vidste at det hele startede forfra, når man blev toogtyve år gammel? At dér ville man blive katalpuleret tilbage til sig selv som elleveårig.

Det er nogle spændende temaer, der bliver taget op i *Tidsfangen*, og det er tilmed ganske elegant gjort. Det er sin sag at holde styr på de forskellige tidsloop og fortællingens snørklede struktur, men det lykkes til fulde for Gry Pil Lund Ranfelt. Ud over at være spændende er bogen også godt fortalt, og vil helt sikkert ramme plet i det lidt ældre segment af de unge læsere.

Helle Perrier

Den blå dame

Roman af Eleanor Hawken,
Høst & søn, 2014, 272 sider.

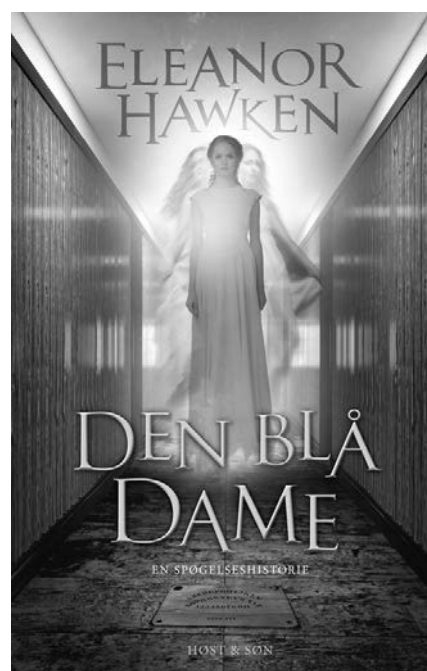
Oversat af Louise Ardenfeldt Ravnild

Den blå dame er en spøgelseshistorie. Og genren tro spørges der på grund af svigt, mishandling og lidelse. Historien om den blå dame er en historie alle elever på skolen St. Mark's, der er en kostskole for piger, kender til. Den blå dame var en elev der døde på St. Mark's for over to hundrede år siden og som stadigvæk spøger på skolen. Hovedpersonen i bogen er den 14-årige Frankie som sendes St. Mark's. Der er også en afdeling for drenge, der hedder St. Hilda.

Og det er ret dystert at være elev på St. Mark's. Frankie trives ikke. Hun er en outsider på skolen og har ikke nogen veninder. Hendes position som upopulær slås fast, da hun bliver valgt til at være brandansvarlig, der som der står på s. 46: "*Bekræftelsen af, at jeg var den mest upopulære pige på min årgang, kom, da jeg blev valgt til brandansvarlig hos fjerdeårseleverne - en titel, ingen ville have*".

Bogen beskriver effektivt hvor ubehageligt det er at være udenfor. Frankie kommer dog til at kende Suzy og gennem hende

kommer hun at kende Sebastian, kaldet Seb, der er elev på St. Hilda.



Frankie er meget afhængig af venskabet med Suzy. Hun føler at tilværelsen på St. Mark's er uuholdelig uden Suzy. Suzy er teatralisk og dramatisk som person. Hun fortæller Frankie historien om den blå dame. Suzy siger hun har set den blå dame, og vil gerne lege den spiritistiske leg ånden i glasset, for at få kontakt til den blå dame. De leger så ånden i glasset og de får kontakt til et eller andet overnaturligt. Og der opstår et skår i deres venskab. Suzy beskylder Frankie for at stå bag. Det viser sig, at Suzy ikke har set den blå dame alligevel. For Suzy sker det, som der står på hjemmesiden spritist.dk, hvor kan man læse følgende: "*Men benyttes Ouijaboardet og 'ånden i glasset' med frygt og med hensigten om at skræmme sig selv og andre (på det bevidste eller ubevidste plan), så er det også det, som vil ske.*"

Men som læser er man via Frankie som fortæller klar over at det ikke er Frankie der står bag. Men efter episoden bliver Frankies ensomhed offentlig: "*Alle kunne se, at uden Suzy havde jeg ingen.*" (s.68)

Efter episoden med ånden i glas-
set kommer der langsomt fart på
handlingen. Det overnaturlige
kommer snigende. Viser sig i det
små. Som underlige lyde og
lugte. Og det er først lidt ind an-
den halvdel af bogen, der kom-
mer mere fart på handlingen.
Bogens styrke ligger i at forfatte-
ren formår at skabe sympati og
identifikation med Frankie. Og
det er mere skildringen af en-
somhed, ubehagelig kostsko-
lestemning, og venskabet mel-
lem Suzy og Frankie og senere
forholdet til Seb, der skaber
spændingen i romanen; snarere
end det er spøgelseshistorien.
Sproget i bogen er effektivt, men
der er ikke mange metaforer i
bogen. Og bogen ville klart stå
stærkere, hvis der var flere af
dem. Også hvis der var mere be-
skrivelser af miljøet. Bogen er
således en god ungdomsbog,
men egner sig i mindre grad til
voksne.

Jóannes á Stykki

Den sidste syndflod

Roman af Michael Olesen

Forlaget Mellempgaard 2014, 402
sider.

Den sidste syndflod er en science
fiction-roman som består af tre
dele. Romanen tager et twist ef-
ter første del som jeg ikke vil
afsløre, men spændende er det.

Bogen handler om et hold
som spiller en MMORPG sam-
men. Dette er et online-spil i stil
med *World of Warcraft*, bare
med et undervands-tema. De
spiller på et elite-plan, som gør
at netop de bliver udvalgt til at
dyste i en konkurrence. Det
kunne godt være blevet meget li-
gesom tv-serien "The Guild",
som kun handler om at spillerne
spiller det spil og deres indbyr-
des forhold, men efter twistet i
anden del bliver det noget helt
andet.

Der er masser af spændende
interaktion mellem bogens ka-
rakter, og romanen har mange
gode idéer, men det virker som

om forfatteren ikke havde mulig-
hed for at lave romanen helt færdig,
om det så var pga. tid eller
penge.



Den har et vist talesprog. Mange
steder er der slemme stavfejl.
Han vil gerne skrive "tæt var" i
en sætning, men det bliver til
"tæt tvar". Der er rigtigt meget
af den slags, sammen med mel-
lemrum som mangler eller mel-
lemrum som er for meget. Det
burde en computer kunne have
fundet og rettet. Mit gamle *Word
Perfect* til min 486'er ville kunne
have gjort det. Der mangler også
lidt en slutning, og der er mange
idéer i luften som aldrig helt
gennemføres.

Mht. at mangle ressourcer til
at lave bogen færdig, så minder
det om en anden bog, jeg an-
meldte, der hed *Ørkenvandring*
af Helga Berg. Denne var også
på dansk. Den bog var meget bil-
ligt fremstillet. Når man åbnede
bogen var siderne ved at falde
ud. I dette tilfælde har der også
manglet ressourcer. Bogen er
kommet for hurtigt ud. Måske er
der ikke så mange penge i at ud-
give dansk fantasy og science fi-
ction. Hvor mange skal læse det
i Danmark i forhold til hvis bø-
gerne var udgivet i USA?

Karakter: Jeg vil give bogen 7
ud af 10 for at være et godt
dansk forsøg på science fiction.

Andreas Søe

The Inner World Computerspil, 2013



The Inner World er et po-
int-and-click adventure-spil til PC
(fås på Steam, GOG og i Game-
stop), Iphone, Ipad og Android.
Jeg har spillet Android-versionen.
Det er fra 2013.

Det foregår i Asposia som er en
indre verden i en verden som er
lavet af jord. Her bor indbyggerne
i en by i en rund hul verden, hvor
luft kommer ind gennem tre luft-
huller i jorden. Der er nogle guder
som også er drager, der hedder
Basilians og som kommer ud gen-
nem disse jordhuller. Ved at ud-
sende en stråle som folk kan få
lige i øjnene, kan de forstene folk.
Det er ikke første gang, de angri-
ber denne verden, og en konge
som hedder Conroy afværgede det
forrige angreb. Conroy styrer nu
verdenen ved at være dens beskyt-
ter mod disse Basilians.

Spilleren kommer ind i histo-
rien i spillet ved at Robert har
taget en due ind i Conroys palads.
Robert er hoffets musiker og en
smule naiv ung eventyrer. Der
sker det uheldige at duen sluger
det vedhæng i en snor som Con-
roy har taget om halsen og for-
svinder ud af ventilationsanlæg-
get. Robert sætter efter den. Han
havner nede på en gade i byen.
Her møder han pigen Laura og
eventyret begynder. Du spiller Ro-
bert i spillet men ind imellem også
Laura.

Der er en del hemmeligheder
som spilleren finder ud om ver-
denen ved at spille spillet. Der ligger
i virkeligheden noget mere bag hi-
storien. Slutningen i spillet er
både lykkelig og sørgelig på
samme tid.

Karakter: Jeg vil give spillet 9
ud af 10 stjerner, fordi det var godt
præsenteret og det var svært visse
steder.

Andreas Søe

Lumino City

Computerspil, 2014



Lumino City er et spil til PC som fås via Steam. Det har været på tilbud på hjemmesiden Humble Bundle til 1 dollar. Det er en fortsættelse til det tidligere spil Lume. Det er et point-and-click adventure som udkom i december 2014.

Man spiller pigen Lume hvis bedstefar bliver kidnappet mens hun er ved at lave thé. Herefter leder hun efter ham i Lumino City. Lumino City slår på at skulle hedde noget lignende "luminosity", men dette navn var copyrightet. Byen Lumino City består af huse, offentlige bygninger og beboere på et kæmpestort hjul. Det hele er bygget op i pap og filmet af spiludviklerne. Der er også et skib, en station, restauranter og meget andet på hjulet.

Man kommer videre gennem byen ved at løse nogle puzzles. Disse er lidt på den nemme side. Der er også et sted, hvor man skal spille på guitar, hvilket er ret sjovt.

Spillet er meget flot men også lidt for kort. Man kan gennemføre det på under 10 timer. Det er et rent kunstnerværk i sig selv så flot er spillet. Der er ikke indtalt stemmer men man kan læse hvad byens beboere siger. Man læser mange bøger og hæfter i spillet som er lavet rigtige flotte. Der er et nemt at gå til hint-system for dem som ikke er dygtige til adventure-spil.

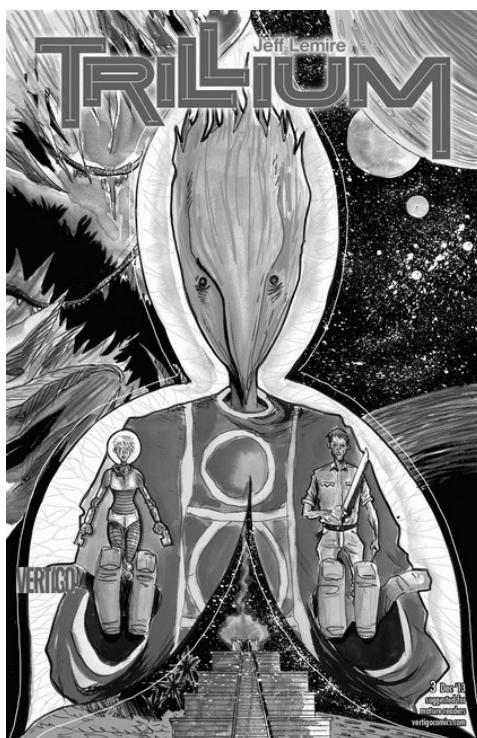
Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Andreas Søe

Trillium

TPB-tegneserie, USA, DC/Vertigo 2014, 212 sider.

Denne udgivelse er den samlede udgave af Vertigo-miniserien *Trillium* fra 2013, som er en ganske imponerende science fiction-tegneserie skrevet og tegnet af Jeff Lemire. Den er desuden vandfarvelagt af en af tegneserieindustriens allerbedste farvelæggere, José Villarrubia, hvis evner og bidrag til helhedsindtrykket ikke kan overvurderes.



Historien består af to forløb som blandes sammen på stadig mere komplicerede måder. Vi starter i år 3797, hvor en (muligvis intelligent) rum-pest næsten har udsluttet menneskeheden. Den eneste kur er blomsten "trillium", som kun vokser på én planet, hvor den fredelige men fremmedartede indfødte befolkning anser den for hellig. De sidste rester af menneskeheden debatterer om de skal bede de indfødte om adgang til blomsten, eller bare tage den med magt – de vælger naturligvis det sidste, da der er så meget på spil. Men blomsten vokser foran et tempel som snart viser sig at være en

tidsportal til Jorden i 1921. Og i 1921 har en europæisk opdagelsesrejsende i Sydamerika netop fundet samme tempel, og hovedpersonerne fra de to tider mødes da porten blæses åben af fremtidsmenneskenes voldsomme fremfærd. Derfra bliver det kompliceret, for indflydelsen fra år 3797 (ja, der bliver overført noget teknologi) får verdenshistorien siden 1921 til at ændre sig markant, hvilket også giver alvorlige dønninger helt frem til 3797 – selv vores hovedpersoner smelter sammen til alternative versioner af dem selv.

Selvom det lyder som – og også er – en drønkompleks tidsrejsehistorie, så er den fortalt på en utrolig klar, original, flot og opfindsom måde. Der sker noget på hver eneste side, og nogle kapitler fortælles på meget alternative faconer. Der er desuden stærkt fokus på hovedfigurerne, Nika fra 3797 og William fra 1921, som forelsker sig, og får stor betydning for hvordan tidslinjerne blandes sammen. Det er intet mindre end en fantastisk historie, og den kan anbefales varmt til alle fans af SF-tegneserier. Med et ordentligt budget kunne der nemt blive en 10-stjernet sci-fi film ud af denne kulørte og actionmættede, men også emotionelt intense fortælling, og mens jeg egentlig ikke er vild med tegnestilen i sig selv, så skal Villarrubias farvelægning endnu en gang fremhæves som værende at stor vigtighed for den høje kvalitet af det endelige resultat.

Mit eneste kritikpunkt er at slutningen bliver lige lovlig metafysisk for min smag, men det er næsten en ubetydelig detalje – og desuden havde det været svært at forestille sig en konventionel, logisk SF-slutning på denne historie.

Karakter: 9 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen



Jessica Jones – 1. sæson

Tv-serie, USA 2015, 13 episoder
Medv.: Krysten Ritter, David Tennant, Mike Colter, m.fl.

Seneste skud på Marvel-stammen er ikke just *business as usual* for Marvels hastigt voksende *live action* superhelte-univers. "Jessica Jones" tv-serien fra Netflix handler om en eks-superhelteinde, som næsten inden hendes superhelte-karriere var gået i gang havde et traumatiserende tilfælde af nærkontakt med en særdeles modbydelig superskurk.

For at begynde med lidt tegneseriebaggrund: Skurken i serien her er Kilgrave; en let forandret udgave af tegneserieuniversets Purple Man (alias Zebediah Killgrave). The Purple Man har den evne at han kan få enhver til at gøre som han siger. Enkelt, ikke? Han startede tilbage i 1964 som fjende af Daredevil, og hans største saga var i en Marvel Graphic Novel fra 1980'erne, *Avengers: Emperor Doom*. Det er en skøn (what if) historie om hvordan Dr. Doom faktisk opnår verdensherredømmet; og metoden han bruger er at sætte The Purple Man ind i en maskine der forstærker hans kræfter, så Doom kan gøre hele verdens befolkning til sine viljeløse slaver.

Det var en historie om hvorvidt man (hvis man er Doom!) nu også vil blive lykkelig af at realisere sin største ambition.

I år 2000 optræder The Purple Man så i Marvel-tegneserien *Alias*, som nærværende tv-serie er baseret på. Konceptet er at udforske hvor frustrerende og afmægtigt det ville være for en kvinde – selv en kvinde med superkræfter – at have en overmenneskelig *stalker* der var besat af at kontrollere hendes liv. Efter at have været under hans (også seksuelle) kontrol i en periode, var det lykkedes Jessica at modstå Kilgraves kommandoer, men hun er den eneste der har kunnet gøre det, og Kilgrave kan fortsat manipulere med hende ved at true andre menneskers liv. Jessica har nu slået sig ned som privatdetektiv, og har selvfølgelig som sit primære mål at fange og dræbe Kilgrave. Det er ikke nemt, da han kan få enhver til at glemme at de har set ham, samt er omgivet af de bedste bodyguards. Til gengæld holder hans kontrol kun i tolv timer, før den evt. skal fornyes.

Jeg var aldrig fan af *Alias*-tegneserien; jeg syntes ikke at den type historier passede til et superhelte-univers. Det gør jeg for så vidt stadig ikke, men tv-serien er heldigvis en hel del bedre end tegneserien, og slår på en masse relevante tangenter. Jeg var lidt skeptisk i løbet af de første 3-4 afsnit, men syntes at serien virkeligt leverede i sidste ende. Jessica Jones har flere forskellige sager i løbet af sæsonen, men de fleste af dem relaterer på en eller anden måde til Kilgrave, og der er tale om en *crime noir* serie med masser af blod, vold og død. Jessica møder Luke Cage (kendt i Marvel-universet som Power-Man, "hero for hire", og partner med kung fu-helten Iron Fist – begge figurer har også Netflix tv-serier på vej), og indleder et løst seksuelt forhold til ham. Også han inddrages i Kilgraves rænkespil.

Krysten Ritter blev kendt i tv-serien "Breaking Bad", og med

den anmelderroste "Jessica Jones" har hun fået sit store og fortjente gennembrud som hovedperson. Hun gør det godt.

David Tennant i rollen som Kilgrave bør ligeledes fremhæves. Han er dødsens alvorlig og autentisk truende, og man sidder bestemt ikke og lader sig distrahere af andre ting når han er på skærmen. Tennant har endelig demonstreret at han er en skuespiller med ligeså stor spændvidde som Christopher Eccleston (den første nye Doctor Who, som Tennant fulgte op på), der også kan spille både meget dystert og meget munter med særdeles stor overbevisning.



Det skal siges at "Jessica Jones" er en særdeles politisk korrekt serie. Der er ingen kvindelige figurer som har et stabilt forhold til en mand (Jessicas advokat er lesbisk gift), og den eneste positive mandlige figur er afro-amerikaner. Kilgrave repræsenterer den (kvinde)undertrykkende hvide mands rolle i kulturhistorien – og man kan faktisk ikke med god samvittighed benægte at det er på tide at der kom sådan en serie! Den har noget på hjerte. Den er velskrevet. Og den er intens. Marvel har begået endnu et hit!

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Star Wars-tema: STAR WARS SOM COMPUTERSPIL

Af Andreas Søe

Der findes hundredevis af Star Wars-computerspil. Her vil jeg nævne nogle af de mest betydningsfulde, men kommer til at undlade andre. Der er lavet mange gode Star Wars-spil, men også rigtig mange dårlige. Nedenunder kan du læse lidt om hvad der findes og hvad jeg kan anbefale og ikke anbefale.

Star Wars, Star Wars: The Empire Strikes Back og Star Wars: Return of the Jedi

Tre spil til Commodore 64 og Amiga 500. De er lavet af et firma som hed Domark. De to første spil er shoot-em-ups som foregår i rummet og det sidste er en blanding af mange genrer. De er ikke særligt gode og er ikke anbefalingsværdige.

Star Wars Galaxies

Et gammelt Massive Multiplayer Online Roleplaying-spil som blev spillet via internettet. I dag er spillet lukket ned. Det er derfor ikke muligt at spille spillet mere.

Jedi Knight

Jedi Knight er en serie på fem spil til PC og konsoller. De er nogle af de bedste Star Wars-spil som er lavet. Deres handling består af at gå igennem baner, og skyde eller svinge med ens lys-sværd for at dræbe fjender. De er meget anbefalingsværdige.

Star Wars: The Force Unleashed

Det er en serie på to spil som foregår i tredje-person. Disse bygger ikke på den nye film. Man går ned af nogle baner, hvor man kæmper mod nogle fjender via våben og kræften. Ved enden af banerne er der bosser som man skal nedlægge. Selve historien bag spillene er ret elendig.

Det er som noget rigtig dårligt fan-fiction. Jeg kan ikke anbefale disse spil, selv om jeg selv har købt dem.

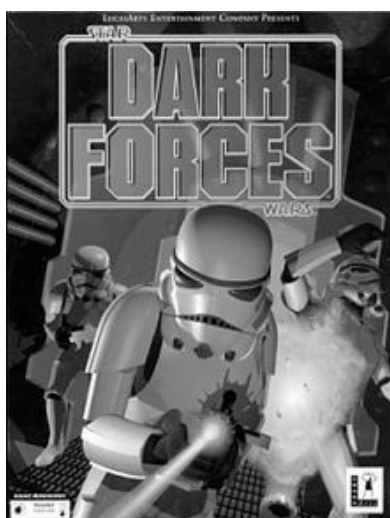
Star Wars Battlefront

Battlefront er en serie af spil til PC, Mac og konsoller. Det er et første-persons og tredje-persons shooter-spil. Det er muligt at spille single-player kampagner, men det er mere i multi-player at spillene er gode. Her kæmper mange spillere mod hinanden via local area network eller internet. De er vældigt populære. Der kommer snart et nyt spil ud i serien som blot hedder *Battlefront*, og det er til PC og de nyeste konsoller.



Star Wars: Galactic Battlefronts

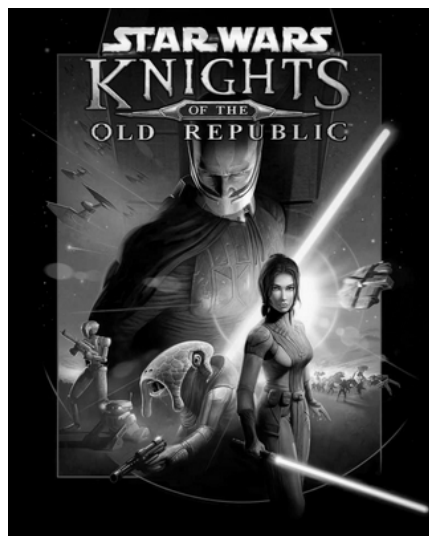
Dette er et real-time strategy spil til PC og Mac. Det er et spil i stil med *Command and Conquer* og *Starcraft*. Man bygger en base op, samler ressourcer og bygger hære som man nedkæmper fjenderne med. Det fås på Steam den dag i dag. Man kan vælge mellem at spille Empiret eller Rebels, og mange andre faktioner. Der er kampagner for hvert valg som du kan spille igennem. Spillet kører på *Age of Empires*-motoren, så det minder om det.



Star Wars:

Empire at War

Dette er et real-time strategispil til PC og Mac. Det foregår mellem episode 3 og 4. Det foregår på galaktisk skala, hvor det er meget åbent hvad man vil spille. Kampe foregår på planeter og i rummet ovenover. Man kan spille Empiret eller Rebels. Der er tre scenarier som skal opfyldes for at styre galaksen. Man får ressourcer for de planeter som man styrer.



Knight of the Old Republic 1 & 2 (Bioware)

Disse er forgængere til Biowares *Mass Effect*. Hvis man kan lide *Mass Effect*, vil man også kunne lide disse. De er lavet lidt på samme måde. De fås til PC og Xbox. De er store computerrollespil, hvor man generere ens egen karakter ud fra hvordan man selv vil have den. Der er masser af andre karakterer som man kan få med i ens gruppe ud over hovedkarakteren. Dette fungerer lidt ligesom *Baldurs Gate*, hvor den enkelte karakter har sin egen historie, liv og holdninger. Man styrer kun en karakter af gangen men kan skifte karakter. Man kan vælge mellem at gå den gode vej (the light side) eller gå den onde vej (the dark side).

Spillene foregår i The Old Re-

public som er en periode 4000 år før Empiret kom frem. Man strander på en planet sammen med en ven. Denne planet bombes senere af en Sith-armada. Man bliver en jedi eller sith alt efter hvilken vej, man har valgt. Efter dette går spillet meget over i at man skal bruge de evner som man får fra Kraften. Man lærer om et stjernekort og en stjerne-smejde. Man rejser til fire planeter for at gå op mod de onde. Dette er nogle af de bedste Star Wars-spil.

The Old Republic (Bioware, PC)

Dette er et Massive Multiplayer Online Roleplaying-spil som er en efterfølger til *Knights of The Old Republic 1* og *2*. I modsætning til disse, som er singleplayer, har *The Old Republic* millioner af spillere som spiller sammen via Internettet. Det koster cirka 100 kroner om måneden at spille *The Old Republic*. Der er udkommet fem udvidelser til spillet.



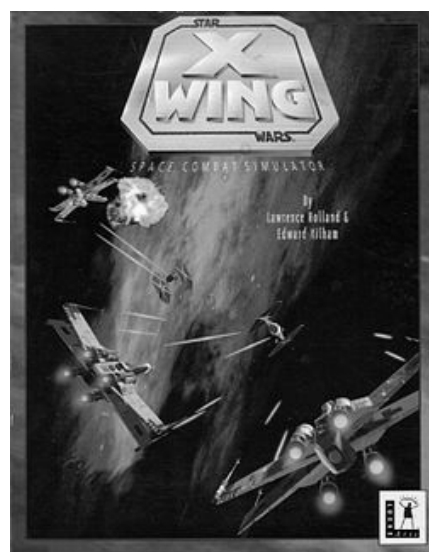
Lego Star Wars

Lego Star Wars er udgivet i flere omgange til PC, Mac og konsoller. Det er lavet sådan at man spiller lego-figurer i spillet. Figurerne siger ikke noget, så børn kan forstå det nemt og det kan sælges overalt. Spillene løber

begge Star Wars-trilogier igennem, plus *Clone Wars*. De er lavet for børn. Disse er egentlig udmærkede spil.

Star Wars X-Wing

Dette er en serie af spil lavet af Lucas Arts. De er rumsimulatorer. De er lavet til PC og Mac. Man har muligheden for at flyve forskellige fly, herunder X-Wing. Man kan vælge mellem at spille en række forskellige missioner. Spillet minder om *Wing Commander 1*. Det er et simpelt dog-fighter-spil som foregår i 3D.



* * *

Science fantasy- tegneserier: FLASH GORDON

Af Klaus Æ. Mogensen

Tegneseriefiguren *Flash Gordon* (på dansk kendt som *Jens Lyn*, der blev skabt i 1934 af tegneren og forfatteren *Alex Raymond*, var ikke alene en glimrende science fantasy-tegneserie; den var også en af de væsentligste inspirationskilder til *Star Wars*-filmene. Vi kigger i denne artikel nærmere på tegneserien og dens forbindelse til *Star Wars*.



Tegneserien *Flash Gordon* (*Jens Lyn*) er en af verdens første science fiction-tegneserier, selvom vi i dag snarere ville kalde den *science fantasy*, en blanding mellem science fiction og fantasy ligesom *Star Wars*-filmene. Serien debuterede 7. januar 1934 i søndagsudgaven af flere aviser og blev meget populær straks fra begyndelsen – så populær at der bare to år senere blev lavet den første af tre filmføljetoner med den olympiske guldvinder i svømning *Buster Crabbe* i hovedrollen.

Flash Gordon blev skabt som et modstykke til den 5 år ældre science fiction-tegneserie *Buck Rogers*. King Features Syndicate havde forgæves prøvet at få rettighederne til *Edgar Rice Burroughs* John Carter-historier og valgte i stedet at lade *Alex Raymond* skabe sin egen helt, der dog var stærkt inspireret af *John Carter*.

Historien vil være velkendt fra alle der har set *Flash Gordon*-filmen fra 1980: Jorden bliver udsat for angreb fra planeten *Mongo*, og opfinderen *Dr. Hans Zarkov* shanghajer polostjernen "Flash" *Gordon* og hans ledsager *Dale Arden* til at flyve til *Mongo* og stoppe angrebene. Her bliver de hurtigt taget til fange af Kejser *Ming*, en asiatisk udseende despot der holder *Mongo* i et jerngreb. *Flash* og hans venner undslipper og starter et oprør mod *Ming*, blandt andet ved at forene planetens indbyrdes stridende kongeriger.

Mongo er en vild og kulørt planet tæt befolket af monstre og med mange fantastiske steder som skovriget *Arboria* og det frosne kongerige *Frigia* med den fyrige Dronning *Frigia*, og *Flash* kommer op og slås med mange

af monstrene og besøger de fleste af rigerne. Undervejs danner han nære venskaber med blandt andet den *Robin Hood*-lignende *Prins Barin* af *Arboria*, høgemanden *Prins Vultan* og løvemanden *Prins Thun*. Han elsker selv den smukke *Dale Arden*, men *Mings* iltre datter *Prinsesse Aura* forelsker sig i *Flash*, mens *Ming* selv gerne vil have fingrene i *Dale*. Det bliver starten på et gennemgående tema om kærlighed og jalousi, hvor *Flash* gentagne gange må redde *Dale* fra elskovssyge mænd, mens *Dale* bliver jaloux hver gang en smuk dronning eller prinsesse kaster ømme blikke i retning af *Flash*.



Flash og hans venner kommer ud på mange eksotiske eventyr før Kejser *Ming* endeligt bliver besejret. Herefter tager *Flash* tilbage til Jorden hvor han slås mod fascister og udforsker et underjordisk rige (inspireret af *Edgar Rice Burroughs* *Pellucidar*-bøger).

Historierne i *Flash Gordon* kan virke en smule primitive set med dagens øjne. Der er ikke de store psykologiske dybder i figurerne, som heller ikke udvikler sig meget i løbet af fortællingen. Til gengæld fremstår *Alex Raymond*s tegninger som noget af det ypperligste der nogensinde er set i tegneserier, og han dannede skole for en lang række se-



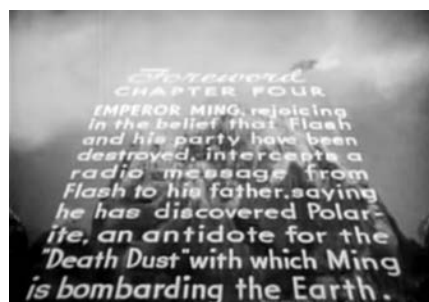


nere tegnere.

I 1943 forlader Ales Raymond serien, som bliver fortsat af andre, både som avisstribe og i hæfter. Blandt Raymonds efterfølgere var blandt andet tegneren Dan Barry, som tegner dagligstriben i ikke mindre end 40 år fra 1951 til 1990, 1958-64 med historier af Harry Harrison. I hæfteform kan man fremhæve Al Williamsons meget Raymond-inspirerede historier. Efterhånden kommer Flash mere ud i rummet, og under Harrison er historierne mere gedigen space opera end planetary romance.

Flash og Star Wars

Da George Lucas i midten af 1970'erne satte sig for at lave en kulørt science fiction-film, var hans første plan at lave en filmatisering af Flash Gordon, men Dino de Laurentiis sad på rettighederne og ville ikke af med dem, så Lucas måtte lave sin egen historie, som så blev til *Star Wars* – og det havde han som bekendt en del succes med. Man kan her snakke om at historien gentager sig, for tegneserien *Flash Gordon* blev jo skabt fordi skaberne ikke kunne få de



Intro-rulletekst til episode 4 af *Flash Gordon Conquers the Universe*

rettigheder, de ville – og ligesom at *Flash Gordon* blev en større succes end *John Carter*, blev *Star Wars* en større succes end *Flash Gordon*.

Det er ikke svært at se parallellerne mellem *Flash Gordon* og *Star Wars*, selvom der selvfølgelig også er klare forskelle – dels fordi advokaterne ellers ville være kommet efter George Lucas, og dels fordi Lucas også hentede inspiration fra andre kilder, blandt andet Akira Kurosawas film fra 1958 *Kakushi-toride no san-akunin* (*Den skjulte fæstning*) og Joseph Campbells myteanalyse *The Hero With a Thousand Faces* fra 1949.

Blandt andet kan man se en del paralleller mellem figurer fra de to værker: Luke Skywalker bliver ligesom Flash Gordon katet ud i eventyret mod sin vilje; Prinsesse Leia er en krydsning mellem Dale Arden og Prinsesse Aura, den charmerende slyngel Han Solo er modelleret efter Prins Barin, og Chewbacca er en endnu mere behåret udgave af Prins Thun. Der er også visse ligheder mellem Obi-Wan Kenobi og Dr. Zarkov, blot med den forskel at Zarkov mestrer videnskab, hvor Obi-Wan mestrer the Force.

Parallellerne går videre. Den onde Kejser Palpatine svarer godt til Kejser Ming, som også besidder en del magiske kræfter. Scenen i *A New Hope* hvor Han og Luke infiltrerer Dødsstjernen forklædt som stormtroopers har også en parallel i filmserien *Flash Gordon Conquers the Universe*, hvor Flash og Barin infil-

trerer Mings palads forklædt som soldater. Den kolde planet Hoth i *The Empire Strikes Back* minder om Frigia, og Dagobah minder om Arboria – blot er stederne transformeret fra kongeriger til planeter.



Fria eller Leia?

Mest tydelig er dog den visuelle lighed. Den kendte rulletekst i begyndelsen af hver *Star Wars*-film er direkte kopieret efter den gamle *Flash Gordon*-filmserie, og den flyvende by fra *The Empire Strikes Back* har en mere end overfladisk lighed med høgemændenes flyvende by fra tegneserien. Fælles for begge er også blandingen af det futuristiske og det middelalderlige, ikke bare i beklædning og arkitektur, men også i brugen af både sværd og strålepistoler (noget man også ser i de gamle *John Carter*-historier).



Flash rider i sneen i Frigia (Hoth?)

Star Wars-tema: HISTORIEN OM STJERNEKRIGERNE

Af Michael C.T.
Andersen



Den danske amatørtegneserie var baseret på Star Wars, Mad Max, Månebase Alpha og hvad der nu ellers interesse-rede skaberne – men mest Star Wars!



I starten af 1984 besluttede de to 15-årige Star Wars fans, Jimmi Jacobsen og Michael Andersen, der boede i Odense, at starte en dansk Star Wars fanklub. Det blev til Star Wars Fanklub: Jedi-ridderne, som blev bestyret af Jimmi. Michael blev til gengæld redaktør for klubbladet, *Jedi-Posten*, der var et fotokopieret hæfte med nyt om alting Star Wars-relateret.



Jimmi & Michael i dag

Da Michael også var stor tegneserie-fan og havde lavet sin egen, personlige Star Wars tegneserie som hobbyssyssel, skulle klubbladet selvfølgelig også byde på en Star Wars-tegneserie. De første tre numre indeholdt således en historie, der foregik umiddelbart efter *Imperiet Slår Igen* og handlede om Boba Fett mod den Marvel-inspirerede skurk, Atomopløseren. Tegningerne var skamløst tegnet af efter Star Wars-avis-striben, der dengang blev bragt i BT.

I *Jedi-Posten* nr. 4 fra oktober 1984, begyndte nu 16-årige Michael på den tegneserie, der udviklede sig til *Stjernekrigerne*. Boba Fett var igen hovedperson, og nu foregik handlingen hvor *Jediridderen Vender Tilbage* slap. Boba Fett mødte kvinden Cubus, skamløst inspireret af Phoenix fra Marvels X-Men-tegneserie, og de undslap Sarlacc'en på Tatooine og tog i *Jedi-Special* nr. 1 fra 1985 til Endor, hvor de frelste Han Solo og Leia Organa fra det stadig eksisterende imperium og sluttede sig til oprørsalliancen. En gruppe X-Men-inspirerede superhelte kaldet Mutanterne optrådte også i tegneserien inden den efter *Jedi-Posten* nr. 7 i

1986 overgik fra at blive bragt som 4-siders indslag i klubbladet til at udkomme i et separat hæfte med titlen *Stjernekrigerne*. Og da var seriens superskurk også blevet introduceret. Det drejede sig om Tarkins søn, der havde svoret hævn over Luke Skywalker og oprørsalliancen for at have dræbt hans far med udslettelsen af den første dødsstjerne.

Stjernekrigerens udvikling

I maj 1986 udkom første nummer af *Stjernekrigerne*. Det var et fotokopieret sort/hvidt hæfte på kun otte sider, men det var en start. Michaels tegninger til nr.1 var rentegnet af Elin Skjolden, der boede i Bramming og som medlem af Star Wars Fanklub: *Jediridderne* havde indsendt en én-sides tegneserie, der blev bragt i *Jedi-Posten* nr. 7. Det havde affødt en invitation fra Michael til at være med til at lave *Stjernekrigerne*, som hun havde accepteret, og allerede i *Stjernekrigerne* nr. 2 fra august 1986 debuterede hun som solo-tegner og forfatter af egne Star Wars-historier, som vekslede med Michaels og holdt sig indenfor de rammer han udstak med sine plots.



Elins tegnestil var til at starte med tydeligt inspireret af José Garcia Lopez på DCs *Atari Force*

tegneserie, men det stod hurtigt klart, at hun var et knalddygtigt talent, der overstrålede Michaels mere simple streg, der dog også udviklede sig til det bedre med årene. Al kommunikation mellem Michael og Elin foregik til at starte med via brev med postvæsenet.

De første fire numre af *Stjernekrigerne* bød på stigende sidetal og handlede stadig mest om Boba Fett. Hans kæreste Cubus blev aflivet, da hun jo også bare var en skamløs Phoenix-klon, og det var med til at gøre Boba til en mere sympatisk karakter. Kejser Palpatine blev genoplivet for en kort stund, så han kunne træne John Tarkin, Jr. i Kraftens mørke sider og gøre ham til en alvorlig trussel.



I mellemtiden lukkede Star Wars Fanklub: Jediridderne, så Michael valgte at selv-udgive *Stjernekrigerne* fra eget forlag, Focus Comics, fra og med *Stjernekrigerne* nr. 5 i oktober 1987. Abonnementsindtægterne fra læserne gik til fotokopieringsudgifterne, men for det meste var tryk af *Stjernekrigerne* finansieret af Michaels egne penge. Læsertallet var svingende, men kom sjældent over 50. Gamle historier blev genoptrykt under titlen *Jediridderne* til nye læsere.



Stjernekrigerernes storhedstid

Det hed sig, at *Stjernekrigerne* udkom hvert kvartal, men da arbejdet med serien bare var en ulønnet hobbyssyssel ved siden af job og uddannelse, var Michael og Elin altid bagefter, og der udkom måske to-tre hæfter om året. Det resulterede i, at John Madsen fra Aarhus i 1988 skrev og tilbød sin tegne-assistance. Dét takkede Michael pænt "ja tak" til, for så kunne han realisere sin drøm om en *Stjernekrigerne* spin-off serie om et møde mellem Han Solo og en anden af hans filmhelte, Mad Max.



John tegnede Michaels historier til de tre første numre af *Han Solo* og *Mad Max*, som Michael selv afsluttede med nr. 4 i marts 1989, og så overgik John til at tegne nogle af Michaels historier til *Stjernekrigerne*-serien, begyndende med nr. 13 fra juni 1989. Endnu en kreativ sjæl, Ulrik Kristiansen fra Give, meldte sig på banen i 1989, og han fik sin debut ved at rentegne Michaels tegninger i *Stjernekrigerne* nr. 14 fra august 1989, før han ligesom Elin endte med at skrive og tegne egne historier til *Stjernekrigerne* under Michaels overordnede plot. Johns lillebror, Ole Madsen, bidrog med tegninger til *Stjernekrigerne* nr. 21, der udkom i oktober 1990.



Michael, Elin & Ulrik i 1989

Stjernekrigerne var en serie, der hovedsageligt var baseret på Star Wars og foregik i Star Wars-universet, men som bevidnet med først Cubus og Mutanterne og så Mad Max inddrog den også inspiration og karakterer fra andre værker som Michael var fan af. Således dukkede to personer, Maya og Tony, fra tv-serien *Månebase Alpha* (*Space: 1999*) op i *Stjernekrigerne* nr. 7 fra april 1988 og sluttede sig til oprørsalliancen. Michaels musikidol Prince gæsteoptrådte i *Stjernekrigerne* nr. 7 og igen i *Stjernekrigerne Special! nr. 1* fra januar 1990. Samtidigt blev Wedge Antilles også føjet til hovedpersongalleriet, der dog fortsat primært fokuserede på

Boba Fett og hans komplicerede, homo-erotiske relation til Han Solo. Historieforløbet med Tarkin Jr. som skurk blev nok for langtrukket – "Tarkins Hævn" løb fra *Stjernekrigerne* nr. 13 i juni 1989 til nr. 22 i december 1991.

En slutning trods alt

Det kreative hold bag *Stjernekrigerne* mødtes nogle gange i Elins forældres sommerhus i Blåvand, hvor de diskuterede historieideer til *Stjernekrigerne*, der i starten af 90'erne begyndte at udkomme med længere mellemrum igen på grund af uddannelser og jobs. En af Michaels favorithistorier fra denne periode er *Stjernekrigerne* nr. 28 fra august 1992, hvor han sammen med Ulrik lavede en Wedge-solohistorie, der var stærkt inspireret af Alien-filmene. Her var de farlige aliens bare de grønne Gamoreans, som læserne huskede fra Jabba the Hutt's palads i *Jediridderen Vender Tilbage*.



I 1994 var der stemning blandt de kreative folk bag *Stjernekrigerne* for at stoppe serien og i stedet fokusere på egne projekter. Michael syntes dog, at *Stjernekrigerne* skulle afsluttes ordentligt, så han fortsatte med serien som den startede – nemlig som et solo-projekt (omend både Elin og Ulrik assisterede en

smule med tegneriet). Mellem nr. 30, der udkom forsinket i 1995, og det afsluttende nr. 33 i 2005, gik der dog 10 år, men de tålmodige læsere fik en afslutning på *Stjernekrigerne*-sagaen. Han Solo og Boba Fett fik hinanden tilsidst, og Luke Skywalker forelskede sig i en ung oprørsalliancesoldat. Tarkin døde, og i et gratis tillæg til *Stjernekrigerne* nr. 33 med Elins ufærdige sider til *Stjernekrigerne Special!* nr. 5 vendte Leia, som Tarkin havde fordærvet, tilbage til den lyse side af Kraften. En epoke i dansk Star Wars fandom var slut, men for Michael, Elin og Ulrik, som nu alle tre boede i København, fortsatte de gode venskaber.



Elin, Michael & Ulrik i dag

Stadig enkelte numre til salg

I februar 2004 holdt Ulrik et populært foredrag på Fantasticon i Valby om hans personlige oplevelser som bidragsyder til *Stjernekrigerne*. I den forbindelse lavede Michael i 2004 og 2005 fem hæfter, der genoptrykkede *Stjernekrigerne* fra *Jedi-Posten* nr. 4 til og med *Stjernekrigerne* nr. 14 inklusiv særudgivelser - og alt sammen i kronologisk rækkefølge. Disse udgivelser pyntede på originaludgaverne ligesom George Lucas' *special editions* af Star Wars-filmene fra slut-halvfemserne. Michael har stadig få eksemplarer tilbage af *Stjernekrigerne* vol. 1 til 5 til kun 25,- kr. stykket plus porto. Endnu færre eksemplarer har han af et genoptryk af hele *Han Solo og Mad Max* miniserien til samme pris. Han tager Paypal. Skriv til

michael.mcta@gmail.com, hvis det har interesse.

Han har også ganske få eksemplarer til salg af *Stjernekrigerne* nr. 30 (2. oplag med revideringer) og nr. 33 (med gratis tillæg). Begge er udvidede numre til 25,- kr. stykket, og begge numre indeholder nøgenhed. Så er man advaret.



Endvidere har han et par eksemplarer tilbage af satirehæftet *Bag Stjernekrigerne* med Focus Comics-redaktionen fra 2002, samt *The Stjernekrigerne Art of Michael C.T. Andersen*, *The Stjernekrigerne Art of Elin Skjolden* og *The Stjernekrigerne Art of Ulrik Kristiansen* fra 2003 og 2004, der tager læseren med bag tilblivelsen af alle de klassiske *Stjernekrigerne*-historier. Kun 15,- kr. pr. stk. så længe lager haves.



Star Wars-tema: TRILOGIEN OM STARDUST

Af Thomas Winther

I forbindelse med Star Wars-temaet i dette nummer af Himmelskibet har jeg gravet en gammel artikel frem som oprindeligt var skrevet i 2002 til den Danske Star Wars Forenings medlemsblad Tatooine Suns. Artiklen blev dog aldrig bragt, da det nummer, det var skrevet til, aldrig udkom fordi foreningen lukkede.

Star Wars-historier fortælles bedst gennem trilogier. Filmene er i trilogier og de bedste af bøgerne kører i trilogier. Trilogien dette handler om er om rumskibet Stardust. Historien var fire år om at blive fortalt og er en opsummering af tre rejser, som har været altafgørende for skibet og dets besætning.

Denne Star Wars-trilogi er blevet til via live rollespil arrangeret af Sune T. Sørensen (som også har hjulpet mig med at fylde min hukommelses huller og rette mine misforståelser til denne artikel) på Krikkit con i Århus.

Hvis jeg lige kort skal fortælle lidt om live-rollespil, for dem der ikke skulle kende dette: Der er skrevet et oplæg, der fortæller forhistorien op til handlingen i spillet. Hver spiller har så fået en karakter der beskriver hvem man er, hvilke fortid man har, hvad der driver en og hvilke mål man har for spillet. Spillet er nu frit, og folk agerer ud fra sin rolle, og tager på denne måde del i de intriger og handlinger der sker. I løbet af spillet optræder en række events som er planlagt på forhånd af spilleren, sådan at spillet bliver ledt i den retning som var planlagt. Men meget kan ske, og meget

skete i de tre spil jeg her vil gennemgå:



Episode 1: folk samles i baren

Episode 1 - "Stardust: Galaxy Cruise"

Premiereår: 1998

Vi befinder os et års tid efter destruktionen af Dødstjernen ved Yavin. I det store galaktiske spil er der nogle der prøver at holde sig neutrale, og derved tjene penge på begge sider af kampene. Nogle sådanne er Kaptajn Calloway og besætningen på det gode skib *Stardust*. Skibet rejser rundt som et luksus-krydstogtskib, med alle mulige personer, som kan betale for billetten.



Mange kommer dog for at gøre forretninger, forhandle, dyrke egne interesser og ikke mindst er der folk der leder efter et lysværd. Den aldrende Jedi Ray

Oberon har holdt sig så meget i ro i mange år at alle har glemt alt om ham, men han bliver centrum da han fordrukken og forhutlet taber sit lyssværd i kortspil. Forviklingens veje gør at han i sin jagt på at få det tilbage finder ud af at det er med på dette skib. Der er dog også folk fra forskningsfirmaet CEMP (Cybernetic Engineering for Mankind's Progress) der har fundet ud af, at de også gerne vil have fat i sværdet, så de kan studere det og sætte en produktion i gang. I periferien er der også en ung mand, Castain, der engang har mødt Luke Skywalker, og Luke havde ladet en henkastet bemærkning om at "ja, ja du har evner for kraften, og lad mig så være" falde; han søger nu også sværdet så han kan blive en Jedi.

Det hele endte med at Ray Oberon fik sit sværd igen og besejrede Moff Scroob i en drabelig kamp. Oberon tager Castain som Padawan, så den unges drøm bliver opfyldt. En hel subintrige omhandler ejeren af et kasino ombord på *Stardust*, Casino Cat's Claw (3C), hvis datter skal bortgiftes som del af en politisk/personlig studehandel med CEMP – men hendes livs store kærlighed er den førortalte Castains bror Tarquin, der arbejder på kasinoet. De unge får naturligvis hinanden til slut, og de forsvinder midlertidigt ud af historien, da de i en escape pod hvirvler væk fra det Imperieangrebne skib. Deres skæbne forbliver op til fantasien, men Tarquin vender tilbage i historiens tredje episode.

Episode 2 - "Stardust: Døde mænds skygger"

Premiereår: 1999

Skibet blev efter første tur opkøbt af CEMP og omdannet til et forhandlingsskib. Rent historisk er vi nu efter slaget ved Hoth, og folk har også hørt at den neutrale gasmine på Bespin er kommet under imperial kontrol.

CEMP har udviklet et dom-medagsvåben som der på denne tur bliver drevet forhandlinger om. De har også genopdaget den gamle klonteknik. Deres kloner fungerer dog ikke ordentligt, men de regner med at ville kunne forbedre dem via kemikalier, som de mener kan udvindes på planeten Nerus 7. Nerus 7 er under imperiets kontrol, men ikke mere end at rebellerne har bygget en mindre base på den. Forhandlingerne på skibet kom til at gå ud på at CEMP skal have afsat deres klon, og få sig skaffet adgang til Nerus 7. Rebellerne har sendt den gamle Jedi Oberon og den spirende helt Castain for at forhindre at CEMP får adgang til Nerus 7, da en øget interesse for planeten vil bringe deres base i fare. Imperiet har sendt Lord Stahl Vi'Xoul, en nær ven af Vader og var nok blevet en lærling af Palpatine, hvis det ikke havde været for Vader, og det ældgamle kodeks om kun at have en lærling. Stahl Vi'Xoul er altså ikke en sith, men han har evnerne og nogle af færdighederne. Han har Lucina Jinn (familien Jinns sorte får, hendes grandonkel Qui-Gon ville bestemt ikke have billigt den retning hun har valgt at bruge sine evner), med som sin lærling.



Ray Oberon udfører et mindtrick

Forhandlingerne ender med tolt sammenbrud. CEMPs repræsentant Jocund Abadol var den eneste af de tre forhandlere der ikke besad Mind Control-evner og endte med at blive trukket rundt til højre og venstre – primært af Vi'Xoul. Han og Oberon endte med at provokere hinan-

den nok til at blive drevet til våbengny, godt hjulpet på vej af Lucina Jinn, der havde ambitioner om at blive kalif i stedet for kaliffen. Hun var i færd med at udføre politisk lejermord på sin overordnede og læremester, Vi'Xoul, ved at plante kompromitterende dokumenter på hans person.

Imens forhandlingerne pågik, lykkedes det CEMPs delegation at – ved en fejl og hjulpet af andre tilstedeværende – vække dybt resonante minder i klonen, der var lavet af en afdød soldat. Klonen gik amok og angreb sin skaber, hvilket nok ikke øgede efterspørgslen på deres slagsvare.

Afsnittet ender i en episk kamp hvor Stahl Vi'Xoul og Oberon udkæmper den klassiske duel. Oberon har studeret den teknik som alle aldrene Jedier studerer, så han laver det store forsvindingsnummer, og benytter så sin nyvundne tilstand til at råde Castain der overtager hans plads i kampen. Castain fældede Stahl Vi'Xoul, og Lucina overtager nu sin mesters plads i kampen. De erkender dog at de er lige stærke og drager hver til sit, men med visheden om at de vil mødes igen. Allerede her spirede en slags respekt mellem de to kombattanter som med tid og eftertænkning skulle blive en slags umulig forelskelse eller begær, som skulle forløses i tredje afsnit. Her skiltes Castain og Lucina Jinn dog med liv, hjerte og lemmer i behold – hvilket er mere end man kan sige om CEMPs delegation, der måtte se sine planer knust af skæbnernes spil.

Episode 3 - "Stardust: Slutspil"

Premiereår: 2001

Tredje og sidste tur for Stardust. Skibet er igen blevet Calloways. Han har sat sig i kæmpe gæld til en Hutt (Ponca) for at kunne købe skibet tilbage, men et par ture og det skulle gerne være

tjent ind. CEMP har en delegation med igen, denne gang for at sælge deres nye forbedrede klonteknik. Ud over at kunne lave kloner af væv fra levende personer har de fundet en måde hvorpå man ud fra dødt væv kan genskabe en klon med samme evner (og måske endda forbedrede evner), men uden hukommelse. På denne måde kan man lave en hær af fortræffelige soldater. CEMP har planer om at denne hær af kloner skal bestå af Jedi-kloner. Men Jedier er svære at fange, så de vælger at nøjes med Tarquin, Castains bror som har været lykkeligt forskånet for sin brors eventyr i et par år, for Midi-chlorians are running in the family. Tarquin er fange ved imperiet og er ved at blive bragt til *Stardust*.

Imperiet er her for at købe teknikken, og også en gruppe selvstændigt handlende (var der nogen der sagde rebeller) har meldt sig som mulige købere. Vi har selvfølgelig Castain og Lucina med igen,

De ved begge to, at den anden er ombord, men deres efterhånden godt forsømte relation gør, at de ikke afslører hinandens tilstedeværelse – og deres uundgåelige konfrontation og opgør trækkes da også til bristepunktet, for kun at bliver forløst i historiens sidste ti minutter. Også denne gang ender deres kamp uafgjort, da de er blevet forelsket i hinanden og derfor ikke kan få sig selv til at dræbe den anden. Forhandlingerne, og hele handlingen på denne tur var dog kraftigt præget af at besætningsmedlemmer forsvandt. Det samme gjorde strømmen fra tid til anden. De hostende meldinger fra broen sagde hele tiden at alt var O.K. – det var bare mindre problemer, og skibets læge gik hele tiden rundt og tog prøver af folk, men igen "intet at være nervøse for".

Det viste sig at den forbedrede klonteknik ikke virkede ordentligt; klonerne fik hukommelsen igen. Dette måtte de to kloner som CEMP havde med på

skibet sande. Den ene begyndte at huske sin tid som rebelpilot, og den anden begyndte at huske en tid som en af galaksens mest berygtede bounty-huntere/lejemordere, Bathas. Dette gav noget forvikling da Bathas var ombord på skibet, og undrede sig noget over denne kopi af sig selv. Bathas mødte vi første gang i Stardust-episode 1, hvor hun bl.a. var tæt på at dræbe jeres skribent, og havde det ikke været for den thermal detonator jeg havde i lommen havde jeg nok ikke overlevet den episode. Men mere om det senere. CEMP måtte endnu en gang erkende at deres produkter var for usikre til at de kunne finde en køber.

Endnu en gang kom der kamp på skibet, men de bliver sikkert de sidste for skibet svæver nu kraftigt beskadiget rundt, og dens fremtid er nu dyster - hvor den førhen bare var uvist.

Hvad lavede jeg selv på disse ture:

På den første af de mindeværdige ture var jeg ombord som en greenskin hustler. Jeg var påtrængende, upålidelig og ville generelt bare have nogle penge ud af turen (jeg rendte bl.a. rundt med noget som jeg prøvede at sælge til folk ved at bilde dem ind at det var et lyssværd). Det lykkedes da også da jeg stjal en kuffert fyldt med penge, ved at give ejeren en forgiftet drink som jeg først selv havde fået af en modstander (Bathas), men som jeg fik mistanke til og derfor hældte på den stakkels mand. Da han nu var bevidstløs kunne jeg jo lige så godt dirke låsen på de håndjern der holdt ham til kufferten. Jeg overlevede da også på trods af at Moff Scroobs lyssværd huggede min ene arm af. Det var en episk scene. Jeg bliver truet med en blaster (af Bathas) da jeg trækker min thermal detonator (det skal lige siges at vi er i et lokale med et kæmpe udsigtsvindue til verdensrummet). Jeg er lige ved at klare situationen da Moff Skroob kommer ind. Med en lille

håndbevægelse får han granaten til at flyve fra min hånd over i hans hvor han aflader den, hvorefter han hugger min arm af da jeg rækker efter en blaster. Sune (Game-Masteren) så på dette optrin med gru, da granaten var repræsenteret ved hans barbermaskine, og han brød sig ikke om den lufttur den fik, men godt så det ud.



Et billede af mit kostume i episode 2. Jeg står sammen med min bedrageriske makker.

På anden tur, var jeg en bounty-hunter wookiee. Jeg havde syet et tæppe om til en heldragt, som var pokkers varm. Dette gav et problem, for det var ikke tilladt for wookieer at komme ind i baren, hvor jeg kunne komme til noget vand. Scenariet endte med at jeg blev backstabbed af min partner der skød mig, i samme salve som han skød Bathas. Jeg havde netop været i klammeri med Bathas, bare fordi jeg havde udgivet mig for at være Bathas, dette kunne jeg gøre da han/hun tilhøre en race af shapechangers, så han/hun/den/det kunne lige så godt optræde som wookiee, men hun var ikke glad for at jeg havde brugt hendes navn til at få arbejde på (Fett blev jo heller ikke synderlig glad for Jodo Kast). Bathas var ingen udfordring for min styrke, så jeg var ved at vinde kampen da hun trak

en blaster og sårede mig. Min makker kommer til undsætning, men den slimy, double-crossing, no-good swindler, skyder både mig og Bathas for at have alle de penge som vi havde tjent for sig selv. Det var både godt og skidt. Skidt at jeg døde, men det sikrede så at jeg ikke skulle dukke op i det kostume til den afsluttende del af trilogien.

Tredje gang er lykkens gang, og denne gang lykkedes det mig at forblive i live og i et stykke. Jeg var rebel, og i mit Twi'lek-kostume som jeg havde lavet til det Live Star Wars-scenarie som jeg var med til at arrangere på Fastaval (artikel om dette scenarie findes i bladet Tatooine Suns nr. 9). Rebellerne var delt i to fraktioner, og jeg skulle prøve at holde fred imellem de to. For første gang tog jeg del i de forhandlinger der skete på skibet (de to andre gange havde jeg travlt med mine egne foretagender). Det lykkedes mig sammen med de andre rebeller at flygte i en escape pod. Denne gang røg jeg også i klammeri med Bathas. Jeg mødte en gammel ven ombord på skibet, men denne ven kunne ikke genkende mig, hvilket jeg noget undrende gav udtryk for. Det viste sig at min ven var død og Bathas havde taget hans navn og ansigt. Dette resulterede i at jeg endnu engang var ved at blive forgivet, men jeg blev advaret, og holdt derefter afstand.

Som sagt: En god historie skal fortælles som en trilogi, og en god historie var det vi her var blevet inviteret til at være en del af. Sune har meddelt at dette blev hans sidste Star Wars-scenarie, men mon ikke at han med tiden vil vende tilbage. Stardust er nu færdig med at flyve rundt, men så er der jo historien om hvordan skibet blev til det det var. Men skulle dette være det sidste vi hørte om Stardust, så vil jeg på egne og de andre spilleres vegne sige tak for kampen til Sune.

* * *

FR▲KT★L

SKREVET AF LARS KRAMHØFT



TEGNET AF JOSIE GRANT



LARS KRAMHØFT:

DANSK FORFATTER TIL FLERE NOVELLER, TEGNESERIER OG
UNGDOMSBØGER, VANDT I 2013 PRISEN FOR ÅRETS DANSKE
HORRORUDGIVELSE MED DEN GRAFISKE ROMAN "MADE FLESH"
(ILLUSTRERET AF TOM KRISTENSEN), DER OGSÅ UDKOMER I USA
PÅ FORLAGET "EVIL JESTER."

HJEMMESIDE: RARESIGHTINGS.BLOGSPOT.COM

JOSIE GRANT:

AMERIKANSK TEGNESERIETEGNER OG ILLUSTRATOR, UDDANNET
PÅ THE SAVANNAH COLLEGE OF ART AND DESIGN. HAR DESUDEN
DELTAGER I FLERE ANTOLOGIER I USA.

HJEMMESIDE: JOSEPHINE-LECLAIRE.DEVIANTART.COM/

FOR TRE ÅR SIDEN HOLDT
ÅRSTIDERNE OP MED AT
SKIFTE.

DET ENGANG SÅ FRUGTBARE
ANGH-XAHR NATH BLEV SVØBT
I EN KOLD, MØRK OG ENDE-
LØS VINTER.

FENRIS-VINTEREN FRARØVEDE
ALTERNARIERNE DERES LAND
OG DERES FØDE.

MANGE DØDE.
DE OVERLEVENDE
SULTEDE.

EN DAG BANKEDE STAMMENS
ÆLDSTE PÅ MIZUBAKIS DØR.
DE FORTALTE HAM AT **DRØMME-
GIVEREN** VAR KOMMET TIL DEM
I EN KOLLEKTIV DRØM OG
HAVDE UDPEGET **HAM**.

HAN VAR BLEVET UDVALGT
TIL AT REJSE TIL
FRELSENS TINDE HØJT
MOD NORD FOR AT SØGE
EN ÅBENBARING FRA DEN
STORE ÅND.

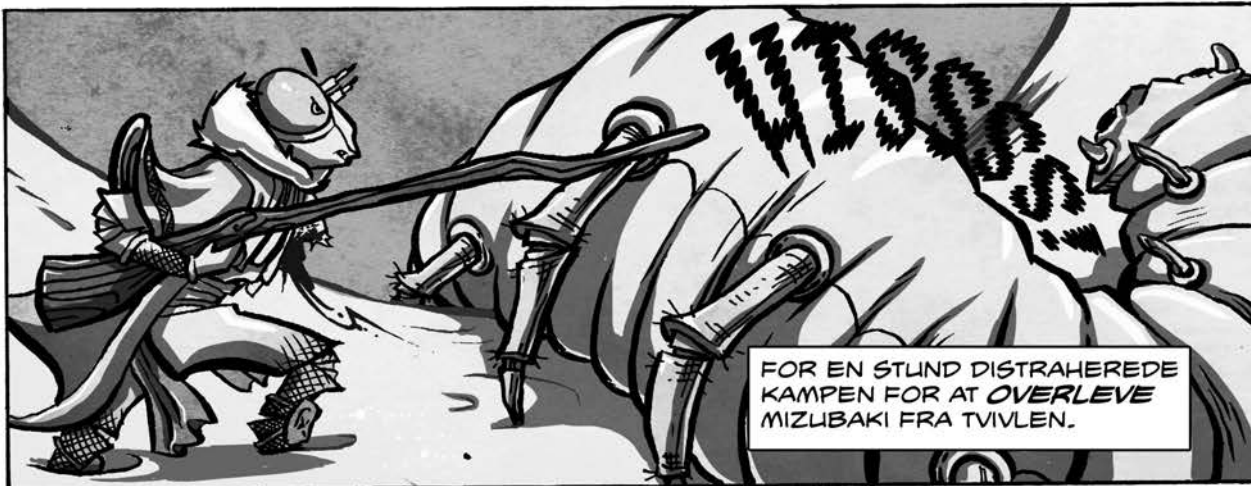
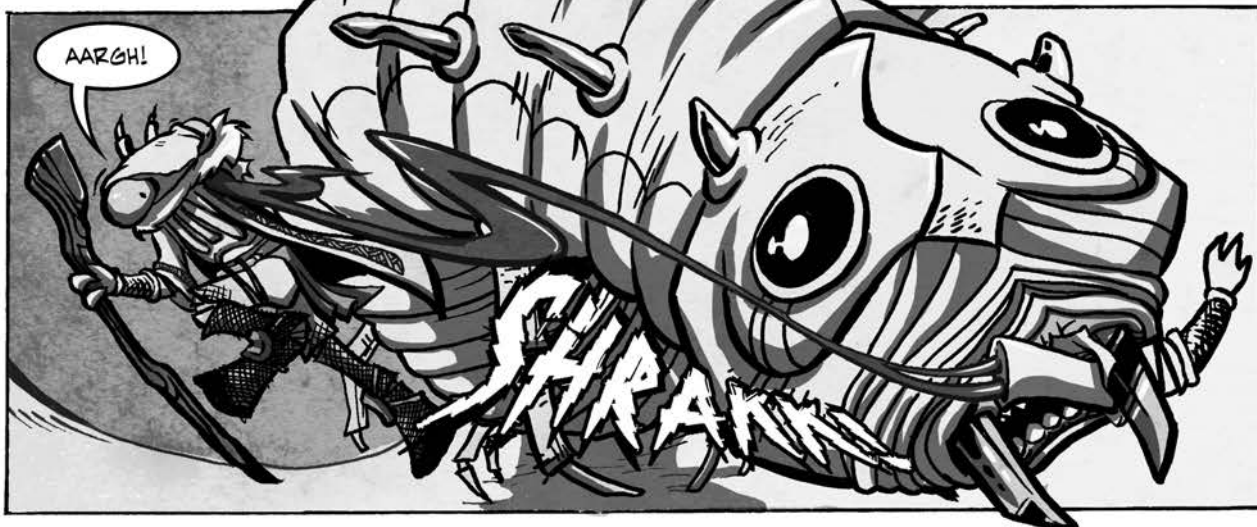
HJULSPINDEREN.

MENS MIZUBAKI STRED SIG IGENNEM SNEEN
BEGYNDTE EN **TVIVL** AT GNAVE I HAM - EN TVIVL
VÆRRE END SELV KULDEN OG SULTEN.

HVAD NU HVIS DER IKKE **ER** NOGEN
STOR ÅND? HVAD HVIS DER IKKE FINDES
ANDET END **MØRKE** DERUDE?



PÅ PILGRIMSFÆRDENS TREDJE
DAG BLEV MIZUBAKIS
GRUBLERIER AFBRUDT AF ET AF
IS-ØDETS ROVDYR DER
SANSEDE ET LET BYTTE.



FOR EN STUND DISTRAHEREDE
KAMPEN FOR AT **OVERLEVE**
MIZUBAKI FRA TVIVLEN.



MEN OGSÅ *DEN* FIK ENDE.



HNH...
HNNN....

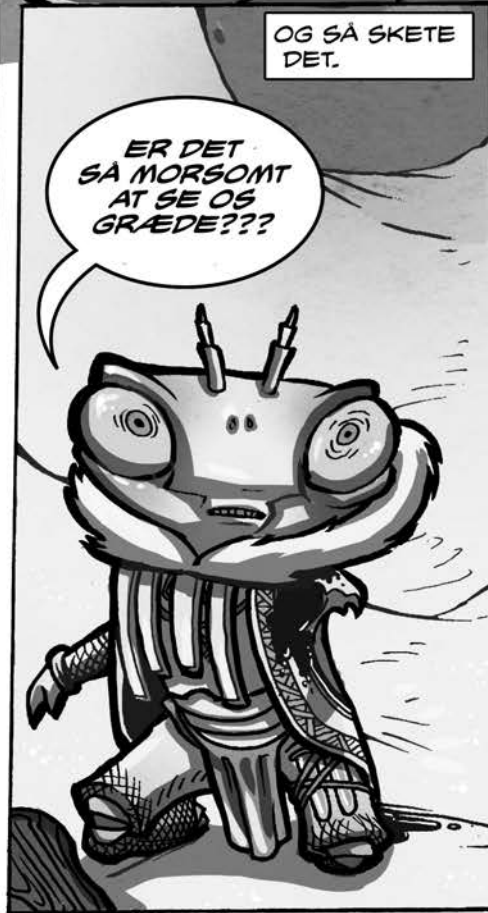
DET VAR IKKE TIL
AT SIGE, OM DET
VAR UDMATTELSE,
CHOCK ELLER
BARE DEN
ISNENDE VINDS
HYLEN DER
GJORDE DET ...



**STORE
HJULSPINDER!**

HVORFOR
HAR DU SVIGTET
DIT FOLK?

MEN OMSIDER BRØD
MIZUBAKI SAMMEN.



OG SÅ SKETE
DET.

ER DET
SÅ MORSOMT
AT SE OS
GRÆDE???



STØRRE END ET **BJERG**.
STØRRE END EN **DRØM**.
STØRRE END ET **ØNSKE**.



EN VISION AF DEN STORE
ÅND, **HJULSPINDEREN**.

AH.





OG DEN STORE ÅND RYNKEDE PANDEN.



HJEMME I LANDSBYEN
FEJREDE ALTERNATIER-
NE LYSETS TILBAGE-
VENDEN.



MEN SÅ VENDTE
MIZUBAKI HJEM,
AFKRÆFTET OG
HALVT VANVITTIG,
MED ARSLER OM
UNDERGANG
OG DØD PÅ SINE
FROSTBIDTE
LÆBER.



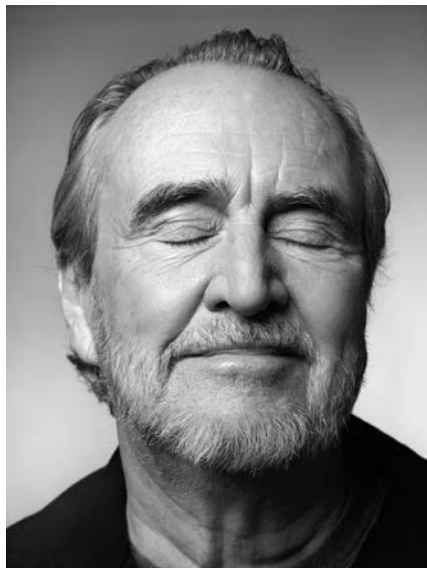
HØR ... HØR EFTER.
HAN FINDES ... DEN
STORE ÅND **FINDES**
VIRKELIG ... MEN HØR, I
FORSTÅR IKKE. HAN
HADER OS ALLE!



BRIAN, NÆSTE GANG
VI TAGER HJEMMEFRA
SKAL VI ALTSÅ HUSKE AT
TØMME DEN **FUCKING**
FRYSER.

JEG SVÆRGER, DER
HAR UDVIKLET SIG HELE
CIVILIZATIONER PÅ DE HER
TOMATER. JEG BLIVER NØDT
TIL AT SMIDE DEM UD.

SLUT



WES CRAVEN 1939–2015

Nekrolog af Morten Carlsen

"I believe that by and large secrets are destructive and dangerous. I think Spaulding Gray says that "whatever is hidden degenerates". So a horror film has a tendency to make people face things that they don't want to face, and in that sense it's healthy, and in that sense it's very exciting. It's going into the labyrinth of the Minotaur."

- Wes Craven



Wes Craven. Navnet vækker glæde og genkendelse i de fleste horrorfans' ører ... og mareridt. Filminstruktøren, der i særdeleshed opnåede berømmelse med *A Nightmare on Elm Street* (Dansk titel: *Morderisk mareridt*, 1984), er ikke iblandt os mere. Wes Craven døde af kræft i hjernen i sit hjem i Los Angeles den 30. august 2015 i en alder af 76 år. Med hans død mistede horror-genren en af dens pionerer indenfor den moderne horrorfilm.

Wesley Earl "Wes" Craven blev født i et af midtvestens forstads kvarterer i Cleveland, Ohio den 2. august 1939, og voksede op i en baptistisk familie.

Efter at have opnået flere universitetsgrader indenfor bl.a. engelsk, psykologi og filosofi, underviste Craven i en kortere periode i engelsk i Pennsylvania og New York. Det var omkring dette tidspunkt, at de første spæde forsøg udi filmmediets forunderlige verden blev ført ud i livet. Craven købte et 16 mm-filmkamera og begyndte at indspille kortfilm på amatørbasis. Hans første egentlige job indenfor filmbranchen var som sound editor i et postproduktionselskab ejet af Harry Chapin. I forbindelse med dette job flyttede Wes Craven til Manhattan.

Det lå dog ikke i kortene, at Wes Craven skulle blive en af den nyere tids mest prominente amerikanske horrorfilmskabere. Hans første meritter i instruktørstolen var en række hardcore pornofilm instrueret under diverse pseudonymer. Cravens første spillefilm instrueret under eget navn var *The Last House on the Left* (Rædselsnatten, 1972). En film, der i dag står som en af horror-genrens klassikere og stadig er en ubehagelig og rystende filmoplevelse. Filmen, der er en variation over Ingmar Bergmans *Jomfrukällan* (Jomfrukilden, 1960), er et brutalt og grynet studie i menneskelig ondskab, depravering, outreret vold og hævnens facetterede ansigt. *The Last House on the Left* blev forbudt i

England i starten af 1980'erne under det store censurhysteri, hvor en lang række filmtitler blev stemplet og kategoriseret som video nasties.

Wes Craven fulgte i 1977 *The Last House on the Left* op med endnu en horrorfilm, der skulle opnå klassikerstatus, *The Hills Have Eyes* (Slagterbanden, 1977). Til trods for at *The Hills Have Eyes* ikke besidder den samme chok- og ubehagelighedsfaktor som *The Last House on the Left*, så er det en yderst seværdig og grim horrorfilm. Wes Craven trækker her på referencer fra den bølge af backwoods-hillbilly-film, der opnåede stor popularitet i årtiet efter succesen med John Boormans mesterværk *Deliverance* (dk.: *Udflugt med døden*, 1972).

I *The Hills Have Eyes* er familien Carter undervejs til Californien, men strandet i den gølle Arizona-ørken, hvor de snart bliver jaget af en flok indavlede kannibaler. Ligesom i *The Last House on the Left* stilles spørgsmålet om etisk korrekthed og moralens særegne vildveje, da Carter-familien konfronteres med deres egne primaldrifter, i kampen mod "de vilde". Ørkenlandskabet med dets klipper og grotter er en perfekt setting for en horrorfilm, og udnyttes i denne sammenhæng optimalt.

I de følgende år havde Wes Craven svært ved at følge op på sine første succeser. Film som *Deadly Blessing* (dk.: *Krybende rædsel*, 1981), der dog havde fine elementer i form af rural gothic-stemning og fanatiske individer, og *Swamp Thing* (1982), vakte ikke den store genklang, og tilbuddene om nye instruktørjobs blev færre og færre. Instruktørens telefon blev mere og mere tavs.

Wes Craven havde en opsparring i banken, og besluttede at rykke et halvt år ud af kalenderen for at skrive manuskriptet til en ny horrorfilm. Da det færdige manuskript røg i rotation hos amerikanske filmselskaber fulgte afvisning på afvisning. Det

nye selskab New Line Cinema med Robert Shaye i spidsen bed endelig på, og en karakter med frygtelige forbrændinger, iført fedtet hat og en stumpet rød og grønstribet sweater, skulle snart sende chok igennem biografernes mørke. Karakteren bar en handske udsmykket med barberbladsskarpe knive. Navnet var Freddy Krueger. En barnemorder fra Springfield, Illinois, der var blevet brændt levende i sit fyrrum af nabolagets hævnlystne forældre. Men som man siger ... You can't keep a good man down. I *A Nightmare on Elm Street* vender Freddy Krueger tilbage, ikke som en zombie, nej, som en bizar drømmedæmon, der hjemsøger teenagerens drømme i den søvnige forstad Springfield. Hvis Krueger får fat på dig i drømmeland, ja, så er det vitterligt goodnight!

Med *A Nightmare on Elm Street* fik Wes Craven et verdenshit og røg lige lukt ind i mainstreamen. Filmselskabet New Line Cinema blev en seriøs spiller på markedet. Skuespilleren Robert Englund, der på ypperlig vis spillede Freddy Krueger, mærkede ligeledes stjernedrysset og kædes fortsat uløseligt sammen med Kruegerfiguren.

Wes Craven havde overgået sig selv og skabt en ny, anderledes og innovativ perspektivering på den populære slasher-genre, der tog fart med filmene *Halloween* (dk.: *Maskernes nat*, 1978) og *Friday the 13th* (dk.: *Fredag d. 13.*, 1980). Auteuren Wes Craven havde begået et mesterstykke og formåede ikke siden hen – igen – at nå det niveau af visuel kreativitet, teenageforstadsangst og surrealistisk drømmefantasteri, der gør *A Nightmare on Elm Street* til en af 1980ernes vigtigste horrorfilm.

Op igennem 1980'erne og 90'erne blev karakteren Freddy Krueger et horror-ikon, et grotesk idol for alverdens misforståede teenagere. Franchisen tæller hele syv film samt hybriden

Freddy vs. Jason (2003) og et remake af originalen fra 2010 med Jackie Earle Haley i rollen som Krueger.

I stedet for at instruere *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge* (dk.: *Morderisk mareridt 2*, 1985) skubbede Craven instruktørstolen videre til Jack Sholder, og kastede sig over *The Hills Have Eyes Part II* (1985). En rodet men sært underholdende opfølger til Cravens survival-gyser fra '77. Foruden at være medforfatter på manuskriptet til *A Nightmare on Elm Street 3: The Dream Warriors* (dk.: *Morderisk mareridt 3*, 1987) – i øvrigt en af mine personlige favoritter i Elm Street-franchisen – skulle Craven ikke selv vende tilbage til Krueger-universet før i 1994, hvor han instruerede den habile metafilm *Wes Craven's New Nightmare* (1994).

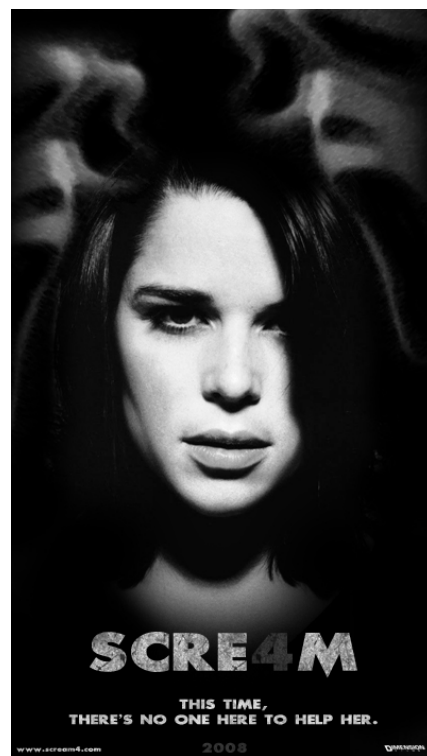
Til trods for at Wes Cravens filmografi som instruktør uden tvivl er af svingende karakter, så formåede han at gøre sig bemærket i hvert årti fra 1970'erne og frem. I 1990'erne genoplevde han, i samarbejde med manuskriptforfatter Kevin Williamson, slasher-genren med *Scream* (1996). En film, der trækker en velkendt gyserformular op af graven, og krydrer alle klischeerne med et lag af selvironi og et utal af referencer til horrorfilmen i almindelighed. Filmens – i øvrigt ganske filmkyn-dige – morder bærer en maske, der er inspireret af det berømte Edvard Munch-maleri *Skriget*.

Scream blev en mægtig kommerciel succes og de uundgåelige sequels fulgte i en lind strøm.

Udover filmkarrieren udgav Wes Craven sin første, og eneste, roman *The Fountain Society* i 1999 på forlaget Simon & Schuster; en thriller om kloningens farlige væsen. Samme år forlod Craven genrefilmen for en stund og instruerede dramaet *Music from the Heart* (1999) – en film der indbragte hovedrolleindehaver

Meryl Streep en Oscar-nominering.

Året efter udkom romanen *The Fountain Society* på dansk fra forlaget Gyldendal under titlen *Projekt Evigt Liv*. På bogens omslag var Gyldendal ikke sen til at gøre læserne opmærksomme på, at der her var tale om "instruktøren af *Scream* og *A Nightmare on Elm Street*".



Wes Craven havde igennem hele sin karriere en glødende passion for horror, en ofte udskældt genre, som han altid var en varm fortaler for og formidler af. Wes Cravens position som en af de essentielle instruktører indenfor den moderne amerikanske horrorfilm, kan ikke underkendes eller overses. Den sidste film, han instruerede var *Scream 4* (2011). Hvil i fred og tak for mareridtene.

"One, two, Freddy's coming for you. Three, four, better lock your door. Five, six, grab your crucifix. Seven, eight, gonna stay up late. Nine, ten, never sleep again."

HANS RANCKE 1956-2015

Af Klaus Æ. Mogensen
& Erik Swiatek

Den danske tegneserieforfatter, rollespilsentusiast og science fiction-, fantasy- og tegneseriefan Hans Henrik Rancke-Madsen (der som regel bare kaldte sig Hans Rancke) er død, kun 59 år gammel. Hans led af sukkersyge de sidste ca. 10 år af sit liv, og det var formentlig komplikationer i forbindelse med denne sygdom der førte til hans død i begyndelsen af oktober.

I den brede offentlighed er Hans bedst kendt som medskaber af den store danske tegneserie *Valhalla*. Han var hovedforfatter på album nr. 1-6 og 10, og bidragsyder til de fleste af resten og til historien bag tegnefilmen fra 1986, og indtægten fra tegneserierne var i mange år, hvor hans sygdom gjorde det umuligt at få fast arbejde, hans primære indkomst.

Os der kendte Hans privat, husker ham især som rollespiller og rollespilsforfatter. Hans var måske den allerførste rollespiller i Danmark efter at han i 1977 hjembragte et eksemplar af den første udgave af science fiction-rollespillet *Traveller* fra England, og snart spillede han også *Dungeons & Dragons*.



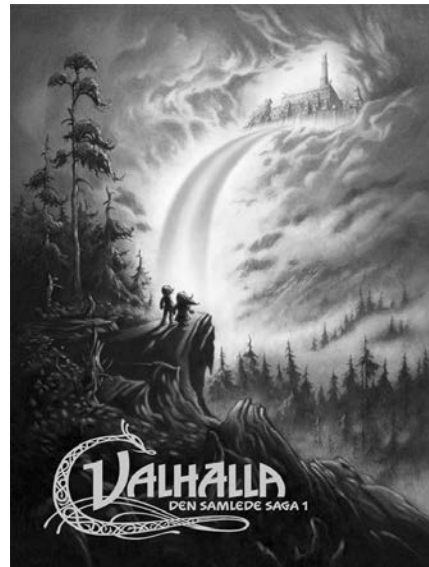
Hans var ikke tilfreds med reglerne i *Dungeons & Dragons* og skrev derfor sit eget gennemarbejdede og på mange måder nyskabende fantasy-rollespils-system kaldet *Heltesaga*, som sandsynligvis er det første danske rollespil. Reglerne blev fotokopieret og distribueret blandt venner, men trods flere tilløb kom der aldrig en professionelt udgivet udgave af spillet.

Hans skrev masser af spændende og humorfyldte rollespilscenarier til rollespilsfestivaler og private rollespilskampagner, både til *Heltesaga* og til amerikanske systemer, især *Traveller*, som han også skrev scenarier og baggrundsmateriale til i magasinerne *Traveller Chronicle* og *Journal of the Travellers Aid Society* og bøgerne *101 Religions* og *GURPS Traveller: Sword Worlds*. Han var internationalt anerkendt som en af verdens største eksperter i *Traveller*-universet og dets krinkelkroge.

Det var ikke kun rollespil, der interesserede Hans, men også brætspil, og i 1982 var han en af tre medstiftere af Danmarks største tilbagevendende rolle- og brætspilsfestival, Viking-Con, der i starten blot hed Copenhagen Gamecon, og han var i mange år aktiv medarrangør af festivalen. Som brætspiller var han især interesseret i strategiske spil som *Diplomacy*, *Junta* og *Macchiavelli*, og han var også medstifter af den danske forening af konflikt- og simulationsspillere, Consim.

Lige siden sin pure ungdom var Hans et aktivt og kreativt medlem af Kongeriget Elleore, Nordens mindste Kongerige, beliggende i Roskilde Fjord (se www.elleore.dk). Lehnsgreve de Rancke til Høgekjøbing var en meget aktiv figur indenfor den elliske åndsverden. Her slog han sine folder som Rigsrektor for de Elliske universiteter, Rigssportsmester og instruktør. Hans var en kendt og respekteret person på Elleugerne i mere end 40 år.

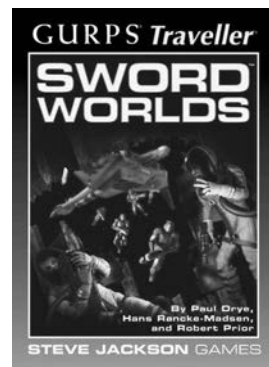
Hans var en af de mest belæste science fiction- og fantasy-



fans i Danmark og også en ivrig læser af både europæiske og amerikanske tegneserier. Hans skrev kun sjældent om disse interesseområder, men udbredte sig begejstret om særlige favoritter i private selskaber, hvor han altid var et vittigt, vidende, imødekommende og veltalende bekendtskab.

Hans' sukkersyge drænede ham med årene i stigende grad for energi, og det betød at der blev længere mellem det utal af projekter, der ellers havde kendetegnet hans liv, og mange projekter forblev desværre ufuldendte, blandt andet en professionel udgivelse af hans eget rollespil, *Heltesaga*. Han var dog en aktiv rollespiller til det sidste og spillede indtil omkring et år før sin alt for tidlige død.

Til Hans' begravelse, der udgik fra Kildevældskirken – lige på den anden side af gaden fra den lejlighed hvor han boede de sidste mange år af sit liv – mødte familie og venner talstærkt op for at tage afsked.



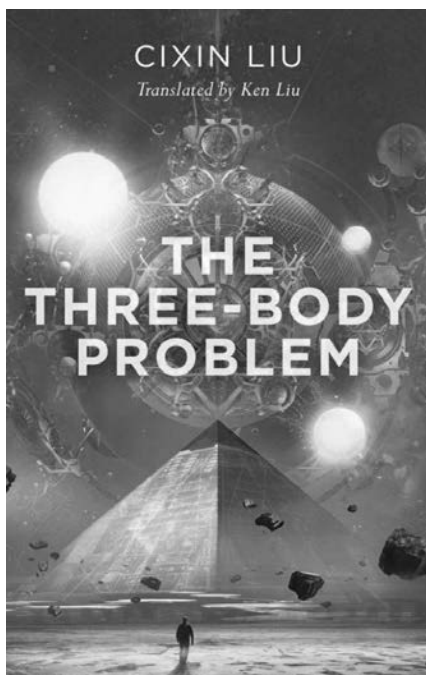
NYT OM FANTASTIK

Ved Klaus Æ. Mogensen

Priser

Årets **Hugo Award** blev uddelt under mere opmærksomhed end normalt på grund af kontroverser (det såkaldte "puppygate"), som førte til at flere priser ikke blev uddelt. Resultatet blev:

- Roman: Cixin Liu for *The Three Body Problem*
- Kortroman: Ingen pris uddelt
- Langnovelle: Thomas Olde Heuvelt: "The Day the World Turned Upside Down"
- Novelle: Ingen pris uddelt
- Faglitteratur: Ingen pris uddelt
- Tegneserie: G. Willow Wilson (forfatter) og Adrian Alphona & Jake Wyatt (tegnere) for *Ms. Marvel Volume 1: No Normal*
- Dramatisk præsentation, lang: *Guardians of the Galaxy*
- Dramatisk præsentation, kort: *Orphan Black*-afsnittet "By Means Which Have Never Yet Been Tried"
- Redaktør, kortfiktion: Ingen



- pris uddelt
- Redaktør, langfiktion: Ingen pris uddelt
- Professionel kunstner: Julie Dillon
- Semiprozine: *Lightspeed Magazine*
- Fanzine: *Journey Planet*
- Fancast: *Galactic Suburbia Podcast*
- Fanskribent: Laura J. Mixon
- Fankunstner: Elizabeth Leggen
- John W. Campbell Award for bedste nye forfatter (ikke en egentlig Hugo): Wesley Chu

Den danske forfatter **Josefine Ottesen** har fået Pædagogisk LæringsCenterForenings Børnebogspris 2015 for sine "fortællinger om at finde sin plads i livet og om at finde ud af og gøre det, der er det rigtige for den enkelte," bl.a. *Historien om Mira, Krigeren* og *Det døde land*.

British Fantasy Awards:

- Antologi: *Lightspeed: Women Destroy Science Fiction* (red. Christie Yant)
- Kunstner: Karla Ortiz
- Novellesamling: Adrian Cole for *Nick Nightmare Investigations*
- Tegneserie: Emily Carroll for *Through the Woods*
- Fantasyroman: Frances Hardinge for *Cuckoo Song*
- Film/tv: *Guardians of the Galaxy*
- Horrorroman: Adam Nevill for *No One Gets Out Alive*
- Selvstændigt forlag: Fox Spirit Books
- Magasin/tidsskrift: *Holdfast Magazine* (red. Laurel Sills & Lucy Smee)
- Debutant: Sarah Lotz for *The Three*
- Faglitteratur: *Letters to Arkham: The Letters of Ramsey Campbell and August Derleth, 1961-1971* (red. S.T. Joshi)
- Kortroman: Stephen Volk for *Newspaper Heart*
- Novelle: Emma Newman for "A Woman's Place"

- Særpris: Juliet E. McKenna.

Gemmel Award for heroisk fantasy er gået til:

- Roman: Brandon Sanderson for *Words of Radiance*
- Debut: Brian Stavelly for *The Emperor's Blades*
- Omslagsillustration: Sam Green for *Words of Radiance*

Mythopoeic Award for fantasy er gået til:

- Voksenbog: Sarah Avery for *Tales from Rugosa Coven*
- Børnebog: Natalie Lloyd for *A Snicker of Magic*
- Faglitteratur om 'The Inklings': Robert Boenig for *C.S. Lewis and the Middle Ages*
- Faglitteratur, øvrigt: Brian Attebery for *Stories About Stories: Fantasy and the Re-making of Myth*

Prometheus Award for 'libertarian' science fiction er gået til Daniel Suarez for *Influx*.

World Fantasy Life Achievement Award: Ramsey Campbell og Sheri S. Tepper.

Chesley Award for livslang indsats i fantasy og science fiction-kunst er gået til John Harris.

Sidewise Award for alternate history er gået til:

- Roman: Kristine Kathryn Rusch for *The Enemy Within*
- Novelle: Ken Liu for "The Long Haul: From the Annals of Transportation, The Pacific Monthly, May 2009"

Shirley Jackson Award for suspense og horror er gået til:

- Roman: Jeff VanderMeer for *Annihilation*
- Kortroman: Daryl Gregory for *We Are All Completely Fine*
- Novelle: Alison Littlewood for "The Dogs Home"
- Novellesamling: Helen Marshall for *Gifts for the One Who Comes After*
- Antologi: Ellen Datlow (red.) for *Fearful Symmetries*

Dødsfald

Skuespillerinden **Yvonne Craig** er død, 78 år gammel. Hun huskes bedst for rollen som Batgirl i 60'er-tv-serien *Batman*, men optrådte også i blandt andet *Star Trek* og filmen *Mars Needs Women* (1969).



Yvonne Craig

Den amerikanske film- og tv-producent **Jerry Weintraub** er død, 77 år gammel. Han er kendt for bl.a. *Oh, God!* (1977), *My Stepmother Is an Alien* (1988), *The Avengers* (1998) og de nye tv-serier *Tarzan* og *Westworld*.

Den amerikanske tegneserietegner **Murphy Anderson** er død, 89 år gammel. Anderson var bedst kendt som rentegner af blandt andet Curt Swans *Superman* i 1970'erne, men var også en fremragende tegner på egen hånd, bl.a. kendt for *Hawkman* og *Tales of Krypton*.

Diverse

Den britiske forfatter **Brian Aldiss** fyldte 90 år 18. august. Vi ønsker tillykke!

Isaac Asimov har ikke levet forgæves. Hans *Foundation*-serie er blevet omtalt i den amerikanske valgkamp af ingen ringere end den ansete avis *Washington Post*: "The first-time candidate [Donald Trump] whom so many people wrote off has done for 2016 what Isaac Asimov's Mule

did for the psycho-historians of *Foundation* – a conquest from out of nowhere, unpredicted by any of the calculations, turning his enemies' blasted palaces into new (and classy) throne rooms."

Filminstruktøren **J.W. Murnau** (1888-1931), bedst kendt som instruktøren af *Nosferatu* (1922), er blevet udsat for et røveri: Hans kranium er blevet stjålet fra hans grav. Det mindsker betydeligt risikoen for at han genopstår som vampyr.

J.R.R. Tolkien har opnået en stor ære: Bjergene og bakkerne på Saturns måne Titan har fået officielle navne baseret på steder og figurer fra *Ringenes Herre*. Man kan blandt andet bestige Moria Montes og gå en tur i Gandalf Colles.

Festivaler

Mancunicon (Eastercon)

25-28. marts 2016

Manchester, UK

Eastercon er den årlige nationale britiske science fiction/fantasy-festival.

Gæster: Aliette de Bodard, David L. Clements, Sarah Pinborough, Ian McDonald med flere.

www.mancunicon.org.uk

Fantasticon 2016

11-12. juni 2016

Valby, København

Den største danske festival for science fiction, fantasy & horror.

Gæster: Justina Robson m.fl.

www.fantasticon.dk

Fantastika 2016 (Swecon)

17-19. juni 2016

Stockholm, Sverige

Swecon er den årlige nationale svenske sf/fantasy-festival.

Gæster: Maria Turtschaninoff, Jerry Määtä m.fl.

fantastika2016.wordpress.com

Finncon 2016

1-3. juli 2016

Tampere, Finland

Finncon er næst efter Worldcon verdens største tilbagevendende science fiction/fantasy-festival.

Gæster: Jasper Fforde, Anne Leinonen, Catherynne M. Valente.

2016.finncon.org

MidAmeriCon II (Worldcon)

17-18. august 2016

Kansas City, USA

Worldcon er verdens største science fiction/fantasy-festival.

Gæster: Kinuko Kraft, Patrick & Teresa Nielsen Hayden, Tamora Pierce, Pat Cadigan, Michael Swanwick og mange flere.

midamericon2.org

Bcon (Eurocon)

4-6. november 2016

Barcelona, Spanien

Eurocon er en fælleseuropæisk festival der går på skift mellem landene.

Gæster: Aliette de Bodard, Richard Morgan, Jun Miyazaki, Enrique Corominas, Andrejz Sapkowski, Johanna Sinisalo, Rosa Montero, Ian Watson m.fl.

www.eurocon2016.org

Worldcon 75

9-13. august 2017

Helsinki, Finland

Første gang at Worldcon bliver afholdt i et nordisk land!

Gæster: John-Henri Holmberg, Johanna Sinisalo, Nalo Hopkinson, Claire Wendling, Walter Jon Williams og mange flere.

www.worldcon.fi

Fantastik café

Hver måned d. 2. og d. 20. kl. 19
Valby, København

Foreningen Fantastik holder caféhygge to gange om måneden, for det meste i Café Asta på Valby Langgade. Tjek evt. cafélisten på <http://news.fantastik.dk> for detaljer.



“Vinteren kommer – bliv inde og læs bøger.”

Rasmus Wichmann fik bragt første del af denne føljetonnovelle, Væddergudens slave, i Himmelskibet nr. 44. Han har fået udgivet over 20 historier i fanzines og antologier.

Sørøverens List

Af Rasmus Wichmann

Illustrationer: Mike Dominic

2. del af føljeton

Vi befinder os i Ægypten, i en fjern fortid hvor landet endnu ikke er kendt under dette navn. Det er en mørk tid, hvor alle sydens lande ikke blot er truet af søfolk nordfra, men af de uovervindelige Enkemagere, der bærer rustninger af det sjældne metal; jern. Væddergudens ypperstepræst har sendt blot tre mænd ud for stoppe dem: Slavekrigeren Shem, sørøveren Seren, og jægeren Insyah.

Shem tørstede. Han havde tørstet mere og længere dengang han var arbejdsslave, men da havde han ikke haft udsigt til det uendelige hav. Han tørstede efter at drikke af det i store mundfulde, men han vidste at det salte vand blot ville udtørre ham endnu hurtigere. De tre rejsekammerater sad på et klippefremspring, med Mafkats ørken på den ene side, og det udrikkelige hav på den anden. De var flygtet herud for at undslippe Enkemagerne – Svøben fra Nord – og nu kunne de ikke slippe væk herfra igen. Det var næsten umuligt at tro på at de kun få dage forinden nær var druknet i en stormflod af den anden verden. Shem vidste ikke om han virkelig kunne tro på at heksen kaldet ‘Sandsigersken’ havde fremkaldt floden ud af ingenting, men han havde set ting i disse dage som ikke bare kunne være synsbedrag.

Der var den modbydelige Fyrste af Svøben, som det ene øjeblik havde lignet en rede af slimede orm, det næste øjeblik havde forvandlet sig til en afpillet olding af en mand.

Hans ene rejsekammerat, Insyah fra det Skjulte Land, var rædselsvækkende nok i sig selv. Han helede sår og skrammer på ingen tid, og til tider virkede det som om han læste tanker. Han var kun med for hævnens skyld; endnu et offer for Enkemagernes mange togter.

Hans anden følgesvend, Seren, var en berygtet sørøver som var blevet henrettet på Faraos ordre hvis ikke han var taget med på rejsen. Det var uvist hvorfor han ikke blot var stukket af ved første mulighed. Shem gættede på at Seren simpelthen var for nysgerrig.

Det hele var begyndt da Væddergudens ypperstepræst, Benu, havde taget Shem ud af hans natlige vagttjeneste for at tage på en mission af yderste vigtighed: At finde ud af hvad de afsindige Enkemagere lavede i Mafkat, de grønne stenes land, hvor mange af de To Rigers miner befandt sig. Først vidste Shem ikke hvorfor det lige var ham, der var blevet håndplukket.

Efterhånden som han havde lært sine to følgesvende bedre at kende, blev det dog tydeligt at han var der for at holde fred

De to var forbløffende i kamp, men de foragtede hinanden. Til sammen havde de alle tre mødt hele to enkemagere i kamp, og de havde sejret. De ville måske kunne opnå endnu vildere bedrifter, men det krævede at Shem kunne afholde de to fra at flå struben ud på hinanden. Sådan havde det altid været. Selv dengang han havde været arbejdsslave. De stærkeste arbejdere kunne bare ikke lade være med at puste sig op og strides om ingenting.

Shem vidste ikke helt hvorfor han selv var gået med til denne opgave. Troskab mod Benu, fordi han havde taget ham ud af stenbruddet og gjort ham til sin livvagt? Taknemmelighed over at præsteskabet brødfødte hans familie? Han vidste det ikke, men han håbede på at han ville blive klogere på det inden han døde af tørst. Skaberens øjne hvilede jo altid på ham.



Shem, Væddergudens Slave

De tre havde opdaget at truslen ikke kom fra Enkemagerne selv, men fra Fyrsten; et væsen der havde gjort sig til deres herre. De havde først troet at han var taget til Mafkat for at grave i minerne. I virkeligheden havde Fyrsten fået Søfolket, Serens egne frænder, til at bygge en lille flåde for sig, så han kunne slå til mod Væddergudens Templer.

Fyrsten havde i sinde at landsætte sin lille hær på det Øvre Riges østkyst, og så vandre ind over ørkensandet. Det var en plan, der kun kunne lade sig gøre med en hær af Enkemagere, for de lod sig ikke mærke af sult og tørst på samme måde som mennesker.

Hvordan de skulle nå at advare Benu – endsige standse Fyrsten – var dem en gåde. Især nu, hvor de ikke engang kunne skaffe drikkevand til sig selv.

"Der er noget derude. Lige ud for kysten," sagde Insyah lige pludselig, og kneb sine giftiggrønne øjne sammen. Han pegede ud mod vandet. De rejste sig alle tre op for at spejde.

"Du er skør, du ser syner," mumlede Seren. Han lattede på klappen for bedre at kunne se.

"Nej! snerrede Insyah. Han lød rasende, i hvert fald rasende nok til både Shem og Seren tog et skridt bagud. "Derude. Som et stykke klæde, der svæver over vandet."

Han hidsede sig hurtigt ned, men Shem kunne ikke lige straks glemme den antydning af vildskab, som han havde vist. Seren tog også hånden op til panden for at spejde. "Han er ikke skør! Jo, vent; det er han, men han har ret!"

Det, Insyah havde kaldt for et "klædestykke", begyndte for Shems øjne at tage form som et stykke papyrus. Det kom lidt tættere på. Så lignede det en uformelig sandal, der flød på vandet. Først da det var helt tæt på forstod Shem at der var tale om et fartøj, ligesom dem han havde sejlet med på Iteru-floden.

Dette fartøj var dog meget anderledes – længere, hurtigere. Det så faktisk ud som om den svævede over vandene, som Skaberen selv.

Da de to fartøjer lagde sig ind til stranden var Seren den første til at klatre ned ad klippen og løbe tæt på dem. Han gemte den bredbladede kniv, som han havde erobret fra en Enkemager, omme bag ryggen. Shem og Insyah fulgte efter. Insyah klyngede sig til den krigsle, som nu var hans eneste minde om sit fjerne hjemland.

Den var et af de sjældne jernvåben.

Så skød en landgangsbro frem fra fartøjet og tillod tørskoet passage et langt stykke frem på stranden. Seren måbede da en kæmpe af en mand trådte ud på broen. De havde alle tre mødt denne tykmavede kæmpe før – han havde angrebet dem da de for første gang var ankommet til Mafkat, fordi han var blevet narret til det af Sandsigersken, kvinden med det halve ansigt. Hun arbejdede tilsyneladende for Fyrsten, selv om Enkemagerne var stærkt fjendtlige overfor hendes hekseri.

"Gudra!" udbrød Seren. "Hvordan? Du følger jo efter mig, som et røvrebs der bare ikke vil give slip på hårene!"

"Ved ikke," mumlede kæmpen. "Spørg dem." Gudra pegede på nogle formummede skikkelser bag sig. De var helt igennem indesluttet i farveløse kåber. Kun øjnene stak frem. Vrede, grønne øjne. Ligesom Insyahs.

"Læg mærke til deres øjne," hviskede Insyah til Shem. "Den slags findes ikke mange steder." Så trådte han frem, og sagde noget halvt forståeligt til de to formummede. Insyahs eget sprog lød næsten ligesom det Øvre og Nedre Riges sprog; det sprog, Shem også havde lært sig fra barnsben. Det var ikke så mærkeligt at der var stor lighed, for Insyah nedstammede trods alt fra et folk, der oprindeligt var udvandret fra de To Riger. Men nogle af de ord, som Insyah blandede ind i sproget, lød slet ikke

som ord, men som skraben eller klikken. Ingen af de to formummede svarede Insyah, og hvis de forstod hvad han sagde, så holdt de det godt skjult. Én af dem hviskede noget til Gudra.

"Den Usynlige fandt mig, og han syntes at I skulle have lidt hjælp," sagde Gudra på de To Rigers sprog. Det lød indstuderet. Gudra talte ikke nogen sprog særlig godt. Han havde ikke engang et modersmål, det skulle da være vold.

Selv Seren, den hærdede forbryder, gøs ved tanken om den Usynlige. Han var hele sydens mest berygtede lejetropfører. Ingen havde nogensinde set ham. Så hvad ville den Usynlige overhovedet med dem?

"Gudra: Spørg dem, hvad den Usynlige vil have til gengæld," sagde Seren. Han vendte sig om mod Shem og Insyah. "Tro mig, den Usynlige sætter altid en høj pris. Men bag ved al den mystik han har bygget op om sig selv, så er han bare endnu en kræmmer!"

Gudra spurgte de formummede, som så hviskede noget tilbage.

"Øhm," begynte Gudra tøvende. "Dræbe nogen, så kvit. Eller sådan noget." Gudra kæmpede virkelig med at tale forståeligt.

Insyah så fra Gudra og over på de formummede i deres kutter. "Jeg bryder mig ikke om det, men vi har vist ikke noget valg."

Seren udspurgte Gudra på et par af de sprog Søfolket ofte brugte. Gudra gryntede og nikkede en hel masse.

"Det virker simpelt nok," sagde Seren. "Den Usynlige vil have Sandsigerskens hoved på et fad, fordi hun narrede Gudra til at arbejde for sig. Hvis vi kan nakke hende, så sejler de os hvorhen vi vil bagefter."

"Og hvor vil vi så hen?" spurgte Insyah eftertænksomt.

"Måske ville det være bedst om vi blev ved med at tjene Ypperstepræsten."

"Men det gør vi jo allerede," sagde Shem.

"Tal for dig selv, knægt," brummede Seren.

Én af de formummede trådte frem. "Stand Enkemagerne som I bedst kan. Men ingen vidner. Det er bedst hvis de To Rigers folkefærd opfatter Svøben fra Nord som en historie; en overdrivelse." Det var en mandestemme – sprød, eksotisk, mindede om Insyahs.

"Det vil sige at vi skal have sænket hele deres flåde før de sætter fod på kysten?" spurgte Insyah, og de formummede nikkede. Det gjorde Gudra også, fordi han syntes det så skægt ud.

"Men det er en hel hær!" indvendte Shem. "En hel hær og en hel flåde! Og både Fyrsten og hans Sandsigerske har de her mystiske evner!"

"En hel flåde kan skam godt sænkes," sagde Seren stolt. "Tro mig, jeg har prøvet det før! Fyrstens er ingen undtagelse!"

"Ja, chef," grinede Gudra. "Men hvordan bliver *du* kaptajn for *hans* flåde?"

"Glem hæren og flåden," sagde Insyah. "Det er kun én mand og én kvinde, vi skal gøre det af med, for at standse deres fremtog."

Det overraskede Shem lidt. Med det had som Insyah nærrede til Enkemagerne, havde han forestillet sig at det ville kræve mere for ham at holde øjnene på målet.

"Du må da have kneppet en råddenmås, og så have fået feber på hjernen!" sagde Seren. "Den troldkarl kan ikke bare sådan dræbes! Han har sikkert overlevet flere snigmord end jeg har kønsvorter!"

Insyah så ud som om han kunne kappe hovedet af Seren hvert øjeblik det skulle være.

Shem lagde en hånd på jægerens skulder, hvilket beroligede ham. "Lad os da høre din plan," snerrede Insyah ud mellem sine tænder. "Du ved sikkert meget om at stikke knive i ryggen på folk."

"Jeg har i hvert fald taget mange mænd på sengen," sagde Seren. "Jeg siger: lad os slå til mod flåden. Lige meget hvor hårde skaller Enkemagerne har, så kan de ikke svømme i dem! De er landdyr, for de har dårligt nok floder eller søer hvor de stammer fra."

"Og *hvordan* vil du så få sænket en hel flåde?" spurgte Insyah.

"Du stiller de forkerte spørgsmål, knægt," sagde Seren. "I stedet for at måle pik med mig, så skulle du hellere spørge dig selv om hvordan fyrst hvad-hedder-han-nu og den lille blegfisse har fået kontrol over Enkemagerne."

Insyah så rasende på Seren. Så svarede han tøvende. "Det er ligesom at mennesker har fået hunde til at jage for dem, på trods af at vilde hunde engang har jaget mennesker."

"Nemlig!" råbte Seren, og skulle lige til at dunke Insyah i ryggen. Men så betænkte han sig. "Mennesker giver hunde godbidder, så de glemmer at de er vilddyr. Så lad os tage godbidderne fra dem! Det vil få dem til at huske på hvem deres rigtige fjende er!"

"Du er ikke så dum, som du ser ud," sagde Insyah.

"Vel er jeg så!" bralrede Seren, og bankede sig på brystkassen. "Men det betyder ikke, at jeg ikke kan narre andre!"

"Så vi behøver slet ikke at sænke deres flåde?" spurgte Shem.

"Nej!" råbte Seren. "Det gør de skam selv!"

Det var nat. Den Usynliges skib flød kun ti åretag fra Fyrstens flåde. Selv i mørket kunne de se hvor usædvanlige skibene var. De lignede Søfolkets lange, hurtige fartøjer, men de var noget større, og skibene bar ingen gudebilleder overhovedet. Og så var der også den lille detalje, at flåden sejlede videre gennem nattemørket. Shem havde ingen anelse om hvordan hverken de eller Enkemagerne kunne finde vej efter mørkets frembrud, men Seren havde talt om noget kaldet "solsten", der viste hvor den store gyldne skive havde gemt sig henne. Måske kunne han hekse lidt selv?

Insyah var den eneste der kunne se særligt meget. De grønne øjne gav et svagt skær fra sig i mørket. "Jeg kan få øje på ti skibe i alt," hviskede han. "Vi er meget tæt på det største."

"Så se at få kastet entrehagen," hviskede Seren. "Vi har ikke hele natten."

Insyah sendte Seren et skarpt blik, men adlød straks. Entrehagen satte sig næsten lydløst fast på det største af skibene. Insyah begyndte at kravle hen ad rebet, og gav signal til at først Seren, så Gudra, og så Shem, kunne følge efter. Han sagde det ikke højt, men Shem vidste godt at Insyah ikke stolede nok på Seren til at lade ham kravle hverken først eller sidst.

Shem var dårligt nok landet på dækket af det fremmede krigsskib da Insyah kom løbende tilbage med blod på sin krigsle. "Der var Søfolk ved roret," hviskede han. "Hvis jeg kan nå at få ram på alle skibenes styrmænd, så er de blinde."

"Du taler som du har forstand til, knægt," hviskede Seren. "Du var bare heldig. Du ville ikke kunne lave et baghold på en rigtig sømand, om han så stod med røven klar til dig." Han pegede på Gudra. "Overlad det hellere til os og hold dig til planen. Du borer huller i tønderne, ligesom vi aftalte."



Insyah, jægeren fra det Skjulte Land

Insyah sendte Shem ét af sine isnende blikke. Det var som om han kunne høre Insyah inde i sit hoved. "Når vi har stoppet Fyrsten, så slår jeg dem begge to ihjel."

"Det er en god plan," skyndte Shem sig at hviske til Seren. "Men kan du vise os under dæk?"

Det var et stort skib, sikkert tyve eller flere skridt langt, og det lå meget tungt i vandet. Det tydede på at der var meget plads under dækket, til kæmpe lastrum. Hvis der skulle være plads til Fyrstens hær af Enkemagere på de ti skibe, så var det i alt fald nødvendigt.

Seren pegede i en retning, og lod Shem og Insyah løbe først. I fartøjets bagende stod der et ruf med et simpelt, hvidt klæde for. Insyah flåede klædet til side og stivnede næsten med det samme. Shem forstod straks hvorfor. Der førte en kort stige ned, og lige nede for foden så rummet ud til at være fyldt med skarpe våben. Det være sig; levende våben.

Lastrummet var stuvende fuldt af Enkemagere. De sad alle sammen på gulvet med deres rustningklædte arme låst fast om knæene, og med sænket hoved. Man kunne ikke høre dem trække vejret. De var gået i dvale. Noget der lignede lange tråde eller reb hang hele vejen fra nogle store tøndes for enden af rummet, og ind i hver enkelt rustning.

"De tøndes," hviskede Seren. "De er fyldt med den væske der forhindrer dem i at flagre rundt som kneppe-aber hele tiden. Hvis tønderne bliver ødelagt, så kan intet styre Enkemagerne længere. *Intet.*"

Seren havde tidligere fortalt dem så meget om Enkemagerne han kunne, indtil han blev distraheret, og begyndte at tale om kvinder og unge drenge i stedet. Enkemagernes kampgejst var iboende, påstod han. Kun regelmæssig indtagelse af væsken i tønderne holdt dem sløve og medgørlige. Uden væsken var det ikke muligt at kontrollere dem, endsige gennemføre et felttog. De ville sandsynligvis angribe Søfolkene og hinanden, og i bedste fald sænke hele flåden på egen hånd.

Shem kiggede på rækkerne af bedøvede Enkemagere. Her kunne man virkelig tale om en farlig last! Uden at tøve yderligere, ikke engang for at trække vejret ned i lungerne, begyndte Insyah at liste sig forbi de rustningklædte skikkelser. Eftersom han nok var lille, men ingenlunde spinkel, var det forbløffende hvor adræt han kunne være når det gjaldt. Der var dårligt nok plads til at lægge en finger i mellem de tætpakkede Enkemagere, men på én eller anden måde fik Insyah listet sig forbi. Shem så sig over skulderen. Dels fordi han jo havde lovet at bevogte udgangen, dels fordi han ikke kunne udholde at iagttage Insyah mere. Det mindste fejltrin og de ville blive hakket til kødstrimler. Shem mærkede et jag af ubehag da han så sig over skulderen og opdagede at Seren var væk. Så skyllede varmen tilbage i hans krop. Åh jo, de havde jo lige aftalt at sørøveren skulle tage sig af styrmændene.

Ved Skaberen, de skulle virkelig bare have holdt sig til planen hele vejen igennem. Den mindste afvigelse var nok til at give ham hjertebanken. Han så tilbage på Insyah, der arbejdede mens sveden løb ned over hans mørke ansigt. Han var stadig i færd med at bore i tøndernes svære, sorte træ. Ingen af Enkemagerne rørte på sig. Endnu. Shem kunne ikke holde til at se mere og løb ud på dækket, hvor han pustede ud. Shem så sig over skulderen og fangede Insyahs blik. Han var færdig med opgaven. Gulvet i rummet var nu gennemvædet af Enkemagernes beroligende nektar. Så kom et glimt af lys i én af hjelmenes øjensprækker, lige bag ved Insyah.

"Løb!" hviskede Shem, men Insyah var allerede i bevægelse. Han undgik med nød og næppe den krigshandske der skød frem for at gribe ham om halsen. Insyah sprang op i vejret og landede lige foran Shem. Han vendte sig fjerlet om, og stillede sig i forsvarsposition med sin krigsle frem foran sig.

Enkemageren løb frem på dækket. Hjelmen på dens pansrede krop havde stødtænder som et vildsvin. Insyah prøvede at spidde Enkemageren på sin krigsle, men den bøjede af på det tykke panser i en sky af gnister. Det frygtelige væsen langede ud efter Insyah og traf ham i brystkassen så det knaste. Så prøvede Shem at ramme sin modstander på det punkt mellem lægge og lår hvor panseret lige akkurat ikke mødtes. Det lykkedes – knap og nap – og Enkemageren vaklede mens den forsøgte at få kniven ud af benet. Insyah kom besværet på benene, og jog sin krigsle i struben på Enkemageren. Han måtte save frem og tilbage en del gange før det ukuelige væsen endelig lå stille. Shem så sig tilbage. Klædet blafrede over indgangen, men han kunne ikke få øje på andet end mørket.

"Der er kun ni lastrum tilbage," hvædede Insyah med et lille smil. Shem var ikke helt sikker, men hvis ikke han tog fejl var det første gang, Insyah havde forsøgt sig med en

morsomhed.

"Vi burde opgive det her," hviskede Shem.

Insyah greb hårdt fat om Shems håndled. "Men det gør du ikke. Jeg behøver ikke engang at bede dig om at love mig det. Du vil gøre alt hvad du bliver bedt om. Og ved du hvorfor?"

Shem sank en klump. "Jeg har ingen anelse."

"Men det har jeg. Jeg har faktisk mange anelser om vores rolle i det her. Og jeg vil fortælle dig om det hele, hvis vi overlever."

Seren sprang over på det næste dæk. Gudra landede tungt ved siden af ham. Skibet var mindre end det første, de havde bordet, men ellers identisk: Langt, hurtigt, en enkelt mast, to ror, og et meget dybt skrog, med god plads.

"Løb op til boven og kig efter," hviskede Seren, "Jeg stikker ned og ... stikker til styrmanden."

"Ja, sjæf," mumlede Gudra, og oksede af sted. Seren smilede. Hvorfor havde han også foræret ham til den Usynlige? Det var guld værd at have en håndlanger der bare adlød. I modsætning til ham selv. Han var fri; han svømmede uden for stimen. Han kunne jo skride fra det her lige så snart han ville. Ypperstepræsten havde da ingen magt over ham, og hjemsøgte aldeles ikke hans drømme med trusler om evig straf. Nej, han var kun med fordi det var begyndt at blive virkelig skægt. Han listede sig af sted hele vejen langs rælingen, med en daggert klar til kast, og med øje-klappen gemt væk, så han kunne se klart.

Han kunne ikke få øje på styrmanden, men han vidste hvor han var. Det var det samme på alle Søfolkets skibe, uanset hvem der var kaptajn.



Kaptajn Seren, Sørøveren

"Ikke det fæ igen!" lød en kvindestemme lige bag ham. Det var en lille og væver skikkelse omsluttet af en mørk robe, der ikke røbede andet end en halvmaske og lidt hvid hud. Det var Sandsigersken. Seren spildte ikke tiden, men holdt en kniv for hendes strube.

"Din tåbe," sagde hun. "Rør mig og jeg slipper Svøben løs over dig."

Hun brugte Enkemagernes eget ord for sig selv. Det havde vist noget at gøre med at de opfattede sig selv som en straf for alle mennesker, men det kom ikke Seren ved.

"Den Usynlige vil have dit lille hoved," sagde Seren. "Giv mig en grund til at jeg ikke skal skære det af lige nu og her."

Hun undertrykte en latter. "Det kan ikke passe! *Du* arbejder for den Usynlige?"

"Det kan du sutte min pik på at jeg gør, snuske. Mig og ham, vi går langt tilbage."

Sandsigersken hævde et øjenbryn bag halvmasken.

"Hvis det virkelig passer, så er dig og dine to venner elendige til at hjælpe. Først dukker I op uanmeldt. Så var I nær blevet dræbt af den Usynliges egne folk. Dernæst giver I mig intet løsen der kan fortælle mig at vi er på samme side. Og nu fortæller du mig at *jeg* skal slås ihjel?" Hun bed sig i læben og smilede provokerende. "Jeg har holdt øje med Fyrsten i årtier, og altid sendt meddelelser til den Usynlige. Hvis han lønner mig med døden for alle de års tjeneste, hvad tror du så at *din* belønning bliver?"

Hun løsede de nåle der holdt hendes mørke robe på plads, og den faldt til dækket. Hun havde en tynd hvid klædedragt på inden under, som næsten gik i ét med hendes meget hvide hud og hår. Der var nogle snoede mærker på hendes blottede arme. Der var noget ved de mærker, der fik Serens mave til snørre sig sammen. Men hun var sgu en flot pige, når hun ikke skjulte det bag roberne. Han hørte lyden af en sandal ramme dækket. Ved Dagens glødende, røde øje! Hun var virkelig ved at smide det hele!

"Jeg kan vise dig ting som du ikke troede mulige," sagde Sandsigersken. Det lød som om det gav genlyd inde i hans hoved. "Tage dig steder hen, hvor den Usynlige ikke kan ramme dig. Men først må du fortælle mig hvor dine venner er. Er de på ét af de andre skibe?"

Seren følte sig tung i hovedet. Jo mere han tænkte over det, jo mere havde han lyst til at udbasunere det hele. Ypperstepræsten havde ikke givet ham et valg. Måske var Sandsigersken helt sjov at lære at kende. Måske...

Pludselig lød der nogle rå, fremmede stemmer – nogen sang på Søfolkets sprog. Og de kom nærmere. Inden hverken Seren eller Sandsigersken kunne reagere, kom Gudra

brasende ud af mørket med armen om en anden mand, der havde et næsten lige så grimt og mørbanket ansigt som han selv. Næsten.

"Hej I to!" råbte Gudra. "Se her! Det er gode gamle Gath, som var med til at sænke det Nedre Riges flåde! Tænk at møde ham her!"

Gath, som Gudra kaldte ham, svang med en blålig kande. Seren skulle bare lige vejre den kraftige, gærede stank, før han følte sig helt tør i halsen. Han kunne dræbe for en tår af det lige nu. Han kunne stadig høre Sandsigerskens mumlen inde i sit hoved.

"Årh, hold nu kæft, kælling!" råbte Seren. Han greb fat om hende og løftede hende ud over rælingen. Hun prøvede at svinge sine ben rundt om ham. For første gang lagde han mærke til de fagleagtige kløer, hun havde på sine fødder. Han opdagede hurtigt hvor skarpe de var, da de borede sig ind i hans ryg. Han nikkede hende en skalle der fik hans pandehud til at flække. Hun skreg idet hendes maske slog revner og begyndte at drysse af. Hun tog sig febrilsk til ansigtet. Så vippede Seren hende over bord, og nikkede til Gudra. Det kæmpe drog fornemmede trods alt at det sjove var overstået. Så Gudra gav sin drikkekammerat en lige højre, så han gik i brædderne. Kanden faldt ned på dækket og knustes med et højt brag, der fik Serens nakkehår til at rejse sig.

"Set pisse mig i røven," mumlede Seren. "Jeg kan pludselig huske hvorfor vi to *ikke* rejser sammen mere."

"Altid til tjeneste, sjæf!" bjæffede Gudra.

Shem overraskede sig selv ved hvor let han tog springet fra det ene skib til det næste. Insyah fulgte med, men kun med stort besvær.

"Er du skadet?" spurgte Shem.

Det kunne virke som et åndssvagt spørgsmål, når han havde set Insyah få sår helt ind til knoglerne, blot for at rejse sig op uden en skramme.

"Jeg tror at Enkemageren brækkede mine ribben. Jeg kan... Jeg tror ikke at de vokser særlig hurtigt sammen."

"Det skal nok gå," sagde Shem, og sendte ham et smil der skulle forestille at være fortrøstningsfuldt. "Der er kun syv skibe tilbage, før vi har fået boret huller i alle tønderne."

De fik et chok da noget meget stort og tungt landede ved siden af dem. Igen stillede Insyah sig ind foran Shem, med hævet våben.

"Det er os!" råbte Gudra højt. Han stank langt væk af pis og blommer. Seren fulgte hurtigt efter. Han blødte i stride strømme fra panden.

"Ti stille, din idiot," hvædede Insyah.

"Hold selv kæft," sagde Seren. "Svøben er på vej! Nu handler det bare om at komme væk herfra! Tilbage til det første skib!"

Insyah og Shem udvekslede blikke. Insyah brød sig ikke meget om et tilbagetog, men han brød sig nok alligevel mindre om at dø. Men da de landede tilbage på det næste dæk, så Insyah ud som om hans sår meget snart ville tage livet af ham.

"Insyah," sagde Shem. "Det her går ikke. Vi må få Gudra til at bære dig eller..."

Det var Insyahs instinkt der reddede dem begge to. Før han selv kunne nå at reagere, trak Insyah Shem i sikkerhed bag en mast. Den blev gennemboret af adskillige af de små, runde knive, som Enkemagerne altid skød fra deres krigshandsker. Det var som om de havde små, spændte buer siddende på hænderne, men

Shem vidste godt at det var mere indviklet end som så.

Fyrsten kom gående frem i månelysset, høj og mægtig, med kappen bølgende efter sig. Hans skeletagtige fremtoning fik Gudra til at krympe sig.

"Hvor i Ishtars flammende fisse kom han fra?" udbrød Seren. "Er han fløjet?"

"Tager I imod en udfordring?" Fyrsten pegede på dem med sit tynde, nåleagtige sværd. "Kom I bare an. Jer alle sammen. Det gør ingen forskel for mig."



Tre Flammer, Svøbens Fyrste

"Jeg troede ikke at du kunne kæmpe uden et publikum," sagde Insyah.

Fyrsten skattede med latter. "Hvis Skaberen findes, så lad *ham* se hvad jeg formår!"

"Du tror måske at de højere magter lader sig imponere af en smule fægtekunst?"

"Som om I udskud overhovedet vidste hvad det betyder!" Fyrsten svang sit sværd en smule opefter, måske for at indikere at duellen var begyndt. Insyah tøvede ikke, men gjorde det første udfald. Fyrsten havde intet problem med at undvige Insyahs stød, så Shem gik til angreb øjeblikkeligt efter – blot for at blive kastet tilbage af et fejende udfald, der nemt kunne have skåret bugen op på dem begge.

"Det går ikke," hviskede Shem."

"Bliv nu bare ved," snerrede Insyah sammenbidt. Denne gang gik Fyrsten til angreb. Han gennemhullede luften omkring dem, og trængte dem ud mod rælingen. Så blandede Seren og Gudra sig omsider. Seren forsøgte at få fat om ét af Fyrstens tynde ben, mens Gudra kastede sig mod ham med sin kæmpe mave først. Det gik hverken værre eller bedre end at Fyrsten vred sig fri, så Gudra landede på dækket med et brag.

"Ynkkelige mænd af ler!" råbte Fyrsten. "Må I smelte i det hav, jeres afskyelige forfædre slæbte sig op af!"

Det gav et pludseligt svirp. Pludselig var der en blødende flænge på Shems hånd, så han straks tabte sit våben. Fyrsten ville uden tvivl have gennemboret ham hvis ikke Insyah havde stillet sig i vejen og taget slaget for ham. Fyrsten tvang Insyah i knæ ved at dreje sit våben rundt i såret. Ikke desto mindre fastholdt Insyah grebet om sit eget våben.

"Giv slip," sagde Fyrsten. "Det kan være at jeg lader jer få en hurtig død."

Seren og Gudra holdt sig på hver sin side af Fyrsten. De stod på spring, men ingen af dem gjorde mine til udfald.

"Det lyder faktisk ikke som en dårlig idé," sagde Seren, og foldede sig sammen. Så rettede han sig ud i et spring, og sprang ud i det mørke vand. Gudra dumpede bare ud over rælingen.

Så huggede Insyah opefter med sit våben. Fyrsten lod ham bare gøre det. Insyah skar dybt i Fyrstens kød, så det sprøjtede ud med fede, sorte maddiker. Shems hoved blev fyldt med en skrattende latter. *"I unge fjolser, I kan ikke dræbe nogen der er blevet spået at blive dræbt af sin egen familie! Men jeg er den sidste af min slags!"*

Shem troede at han skulle kaste op, men på én eller anden måde lykkedes det ham at få grebet om Insyahs ene arm, og trukket ham nogle skridt væk fra Fyrsten. Så kom hylene. Det var som en glammen; noget der skreg efter blod. Fyrsten stille. "Hvad har I gjort?!"

Han nåede ikke at komme langt før Svøben stormede frem fra lastrummet, over dækket, og kastede sig over Fyrsten. De prøvede på at komme til at flå i hans sår. Insyah sagde ingenting, men han sendte et klart signal om at han udfordrede Fyrsten til at gøre hvad som helst. Og just dét gjorde Fyrsten. Et hånligt smil spillede om hans tynde læber. Så sprak hans hoved næsten i to, og der stod en stikflamme ud. Lige meget hjalp det; der kom stadigt flere Enkemagere frem af lasten og dyngede sig over ham. De rustningsklædte vilde hev og flåede i ham, men han smeltede til en bunke af sorte, mandslange orm, og begyndte at glide væk.

"De må ikke sejle væk uden os," hviskede Insyah. Shem greb fat om Insyah, og de løb. Insyah pegede ud i mørket og gav mine til at de skulle springe. De nåede vitterligt også langt; Shem fik øje på Seren, der vinkede med armene. Det føltes ligesom at ramme et hårdt gulv da Shem nåede vandoverfladen.

Seren så til i morskab da Shem og Insyah landede et enkelt åretag fra deres skib. Han rystede på hovedet. Forhåbentlig kunne de svømme – ellers var det i hvert fald ikke hans problem. Han vinkede til Gudra.

"Få de dér kutteklædte til at hive godt fat i årene! Der bliver meget hedt om et øjeblik!"

Seren kunne allerede mærke den voldsomme varme fra den brand, der havde ramt skibet lige ved siden af. Det var selvfølgelig gået som han havde sagt; uden deres flydende føde var Enkemagerne ikke til at kontrollere. Så vidt han kunne se havde de løst deres opgave.

Én af formummede kom styrtende mod ham. "Seren! Få de to op ad vandet! Den Usynlige har planer med dem!"

"Ved modhagerne på Dagens lem! Lad os da blot komme væk herfra! Jeg har smidt Sandsigersken over bord og hele Fyrstens flåde er på vej ned på bunden af havet! Hvem kerer sig om de to? Jo færre der kan sladre om den Usynlige, jo bedre!"



Sandsigersken, kvinden med det halve ansigt

Den formummede nåede hverken at protestere eller samtykke før han blev forkullet af et gnistrende lyn.

Seren nåede kun lige at kaste sig til siden da det pludselig regnede med træsplinter over ham. Der var et rygende hul i dækket hvor den formummede lige havde stået. Et øredøvende tordenskrald skyllede ind over Seren. Seren fik øje på Sandsigersken, der kom til syne på rælingen hvor hun lige var kravlet op. Hun var gennemblødt og barbenet, så man kunne se hendes klobesatte fødder bore sig ned i dæksplankerne. Hun holdt den ene hånd for ansigtet.

"Ved Ishtars babser!" udbrød Seren. "Du svømmer sgu hurtigt! Gudra! Smid hende over bord igen!"

Gudra skulle til at kaste sig over hende da hun knipsede med fingrene, og en bølge skyllede ind over dækket. Seren bandede idet han næsten blev kastet over bord. Gudra blev slynget mod en mast og blev liggende, bedøvet som han var. Seren kom på benene, men det var en stakket frist. En bølge ramte ham på ny og slyngede ham næsten ud over rælingen, hvor han med nød og næppe fik fat med det yderste af fingerspidserne. Sandsigersken kantede sig vej på rælingen, og hævede sin ene fod over hans hånd.

"Jeg adlød den Usynlige engang," sagde hun. "Han sagde at vi var fri. Fri til at tjene Mennesket. Så hellere være en slave, hvis det betyder jeg har magt over det småkryb!"

Han havde næsten ondt af hende da en stærk arm dukkede op nede fra vandet og trak hende over bord igen.

Insyah krængede sig over rælingen med en bevidstløs Shem i den ene arm. Han havde mord i øjnene, og man kunne tydeligt se blodet rulle under huden på ham.

"Fantastisk!" udbrød Seren, og klappede sine håndflader sammen. "Du passer de sårede, jeg sætter en ny kurs! Er det ikke fremragende som vi altid har brug for hinanden?!"

Han kunne mærke hvordan hans røvsår kløede under særken. Men det kunne vist vente lidt endnu.

Shem slog øjnene op, men der var stadig helt mørkt og han kunne intet se. Han mærkede efter med sine fingre og tæer, og mærkede en hård kant til alle sider. Havde nogen lagt ham i en sarkofag, ligesom man gjorde med de døde af Faraos slægt? Hvorfor var der så koldt? Så hørte han et højt sus og sarkofagens låg forsvandt. Og dermed også mørket – nu føltes det blot som om der var hvidt lys på alle sider af ham! Han svang benene ud over kanten, og mærkede et koldt gulv under sine nøgne fødder.

"Hvor er jeg? Er jeg død?" tænkte han.

"Du er ikke død, Shem, søn af Levi," sagde en stemme. Det var Benu, Ypperstepræsten. "Du har blot sovet i lang tid, indtil vi havde brug for dig igen. Du befinder dig i Væddergudens Tempel. Eller rettere, under det. I de hemmelige kamre Fyrsten ikke måtte se."

Shem var utroligt rundtosset, men til sidst lykkedes det ham at fokusere sine øjne – og han fik øje på Benu. Han lignede ikke sig selv. I stedet for sine præstegevandter bar han en tætsiddende hvid dragt. "I klarede opgaven bedre end vi havde håbet på. Derfor har vi udvalgt dig til at blive Vogter for Ordenen."

"Vogtere? Ordenen?" Det snurrede rundt for Shem. Han kiggede sig omkring og lagde mærke til at templet heller ikke lignede sig selv. De var omgivet af gråt metal til alle sider, og den kiste han stadig støttede sig til, virkede gennemsigtig. Hvad var det dog for et sted?

"Vi er Ordenen; de som bevogter menneskeheden mod Oprørerne, der vil kaste verden tilbage til det kaos, den opstod af. Oprørere som Fyrsten."

Shem rejste sig vaklende på sine ben.

"Jeg forstår det ikke. Vil du have mig til at fortsætte som din livvagt?"

"Meget mere end dét," sagde Benu. "Tænk tilbage på dengang du var en arbejds slave."

Shem sank en klump. "Jeg prøver så ofte at lade være med det." Det eneste han huskede var hvor tynde hans arme havde været, og alle de bank han havde fået for at sætte sig i mellem stridende arbejdere.

"Der var en årsag til at jeg udvalgte dig," sagde Benu. "Ikke alene har du en evne til at få de største hanner af din art til at samarbejde, men du har en pligtfølelse, som jeg ikke har set mange til i årtusinder."

Shem forblev stum som en østers. Pludselig talte Benu så mærkeligt.

"Du ved det ikke," sagde Benu, "men du blev født til at adlyde. Måske er det dit folks religion, jeres Skaber. Kemeterne, jeres overherrer, har aldrig forbudt jer at tilbede jeres egen gud. Alligevel gør I ikke nogen billeder af ham. I har ikke engang et navn for ham!"

Shem følte sig helt ilde til mode, bare ved tanken om at angive sin Skaber.

"Ingen ville *vove* at lave et billede!" gøs Shem. "Og hvem kan sige at de har været Skaberen så nær, at de ville kende hans navn?"

"Og dog, Shem, så har du givet din gud et navn. Og det navn er *troskab*. Du ville hellere gå til grunde end du ville bryde en aftale. Enhver aftale er hellig for dig; enhver opgave bringer dig tættere på din egen gud. Sandheden er: du har *aldrig* været Væddergudens slave. Jeg kan ikke forestille mig at noget ville kunne bryde den pagt, du har indgået i dit stille sind."

Shem nikkede stiltiende. "Hvad vil du dog med mig? Og hvem er du i virkeligheden?"

Benu gav tegn til at han skulle følge med. De gik ned ad en grå gang, hvor der stod den ene gennemsigtige sarkofag efter den anden, dækket af rimfrost på ydersiden. Der befandt sig nogen inden i flere af dem, som blot kunne anes som skygger. De fleste stod tomme.

"Jeg har brug for din iboende, medfødte troskab til at genopbygge Vogterne," sagde Benu. Enkemagerne var en kostbar fejltagelse, skabt og opfostret til at hade deres fjender. De blev alt for nemt et redskab for dét onde, de skulle bekæmpe. Med dit blod til vores rådighed kan vi skabe en ny race som bygger på troskab og ikke på had."

Benu gik hen til to af de fyldte sarkofager. Han fjernede forsigtigt noget af rimen med sin håndflade, så man kunne se skikkelserne.

"Insyah! Seren!" udbrød Shem. "Sover de?!"

"Ja," sagde Benu. "Indtil vi har brug for de to igen. Seren ved det ikke endnu, men han har været vores bedste Vogter i årevis."

"Milde Skaber!" udbrød Shem og tog sig til hovedet. "Jeg ved hvem du er! Du er *den Usynlige*! Du vidste hvor Enkemagerne var, fordi Sandsigersken var din slave – indtil hun forrådte dig! Du har haft Insyah og Seren omgivet af dine folk, inden de overhovedet anede det! Ved alt der er helligt! *Var mine år som arbejdsslave bare en prøve?!"*

"Det er sandt. Vi har udvalgt jer alle tre nøje. For Seren og for Insyah var det vigtigste at de følte at de fik et valg. Selv Insyah, der ikke ville have takket nej for noget i verden. For stolte mænd som dem er følelsen af magt langt vigtigere end besiddelsen af magt. Det er derfor de er så gode tjenere."

"Nej..." mumlede Shem. "... Lad mig komme tilbage til sarkofagen og sove igen! Det her er for meget!"

Benu smilede svagt. "Det skal så blive tilstået dig. Vi vil mødes igen. I en anden tid."

Det havde været en mand, en fyrste, der havde konfronteret den Usynliges håndlangere på dækket af flagskibet. De væsner der var kravlet væk fra de amokløbne Enkemagere, havde været noget helt andet. Og det monstrum der havde ført Sandsigersken væk fra den brændende flåde på sin skællede ryg; dét trodsede enhver beskrivelse.

Sandsigersken vidste ikke præcis hvornår i verdens fortid der havde eksisteret et væsen med et gab der kunne opsluge hvaler, eller med skællede forben, hver så lange som et menneske. Men det måtte have eksisteret engang – Fyrstens kræfter var forbundet med fortiden. Fyrsten var ikke blevet til Fyrsten igen, men lå krøllet sammen i en ormeagtig ham i den strandhule hvor de havde taget tilflugt.

I den tilstand havde Fyrsten kun en begrænset bevidsthed, og Sandsigersken vidste at hendes klager faldt for døde øren.

"Hvorfor, Herre, hvorfor? Hvorfra skal vi skaffe en ny hærstyrke?"

I en slig situation ville hun normalt stryge sig over masken, men da hun prøvede på det, blev hun frygteligt bevidst om hvor udækket hun var. "Endsige skaffe ny udrustning?" Hun borede sine kløer ned i sandet. "Vi lod dem vinde, Herre! Vi spillede efter deres regler!"

Til hendes store overraskelse sprak ormehammen som svar. Et par tynde, blege arme skød frem af den tornede ham, og et menneskelignende væsen sled sig fri af ormehammens slim.

Skelettet var menneskeligt nok, men det stod for tydeligt frem under den stramtsiddende hud. Som han stod der, med armene foldet over brystkassen og delvist dækket af tråde af rød slim, lignede han et misdannet foster.

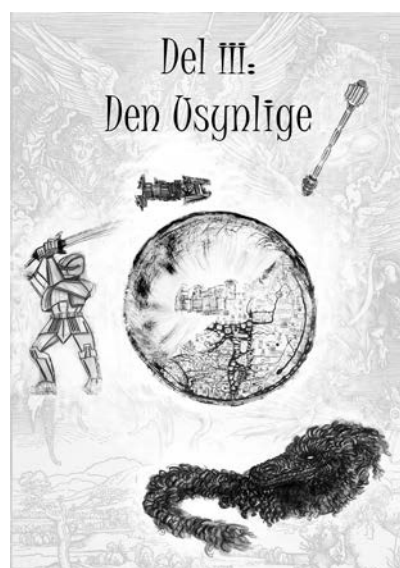
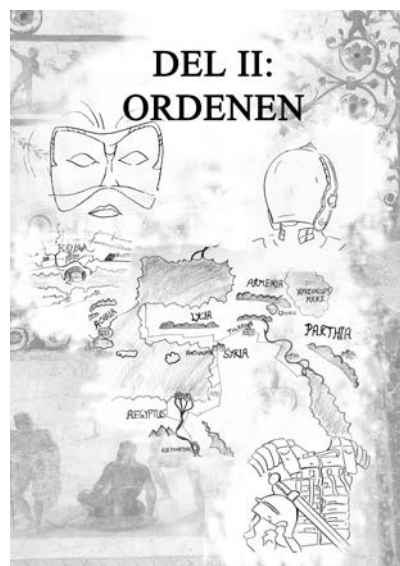
"Lad dem blot vinde," boblede det frem af Fyrstens mund. "Takket være kisterne i vores besiddelse har vi årtusinderne på vores side. Næste gang vi strides med Ordenen, så lad det blive på en tid og et sted hvor de ikke har håndlangere fra de To Riger eller det Skjulte Land til at hjælpe sig."

Sandsigersken klamrede sig om sig selv som om hun frøs, selv om kulden i virkeligheden ikke gjorde hende det fjerneste. For uanset om Fyrsten havde ret, så ville det kræve en rejse til tidens ende før hun følte sig sikker på at være undsluppet den Usynliges blik.

Læs endnu ét af Serens eventyr i den nys udkomne Urkraft Antologi #2, og mød Insyah igen i antologien Mørke Guders Templer fra H. Harksen Productions.

Mike Dominic ejer AIM Comics, og udgiver Ian McDonalds The Brutal Blade of Bruno the Bandit, samt sin egen tegneserie The Journals of Simon Pariah. Hans portfolio kan findes på nettet, under kunstnernavnet "Paladin Freelance."

Hele den første udgave af Shems, Insyahs og Serens eventyr kan læses på Movellas.dk, hvor de har serietitlen Dybets Slaver (I-III), med illustrationer af Ulrik Kristiansen.



A long time ago in a galaxy far, far away...

STAR WARS

& SCIENCE FICTION MESSE III

Lørdag den 9. april 2016 kl. 10.00-17.00

Randers Real Idrætshal • Sven Dalsgaards Vej 2 • 8900 Randers

Mød skuespillerne fra filmene



PAUL BLAKE

GREEDO
A NEW HOPE



CATHY MUNROE

ZUCKUSS
THE EMPIRE STRIKES BACK



Masser af stande med: Star Wars - Transformers - G.I. Joe - LEGO
Masters of the Universe - film merchandise - sci-fi og vintage toys
foredrag og aktiviteter for børn ...og meget meget mere!

Entre kun kr. 25,- (0-5 år gratis)

www.starwarsmesse.dk

følg også med på vores [facebook](#) side

STAR WARS



"MAY THE FORCE BE WITH YOU!"





FANTASK

Sankt Peders Strøede 18 1453 København K
+45 33 11 85 38 www.fantask.dk fantask@fantask