

50KR.

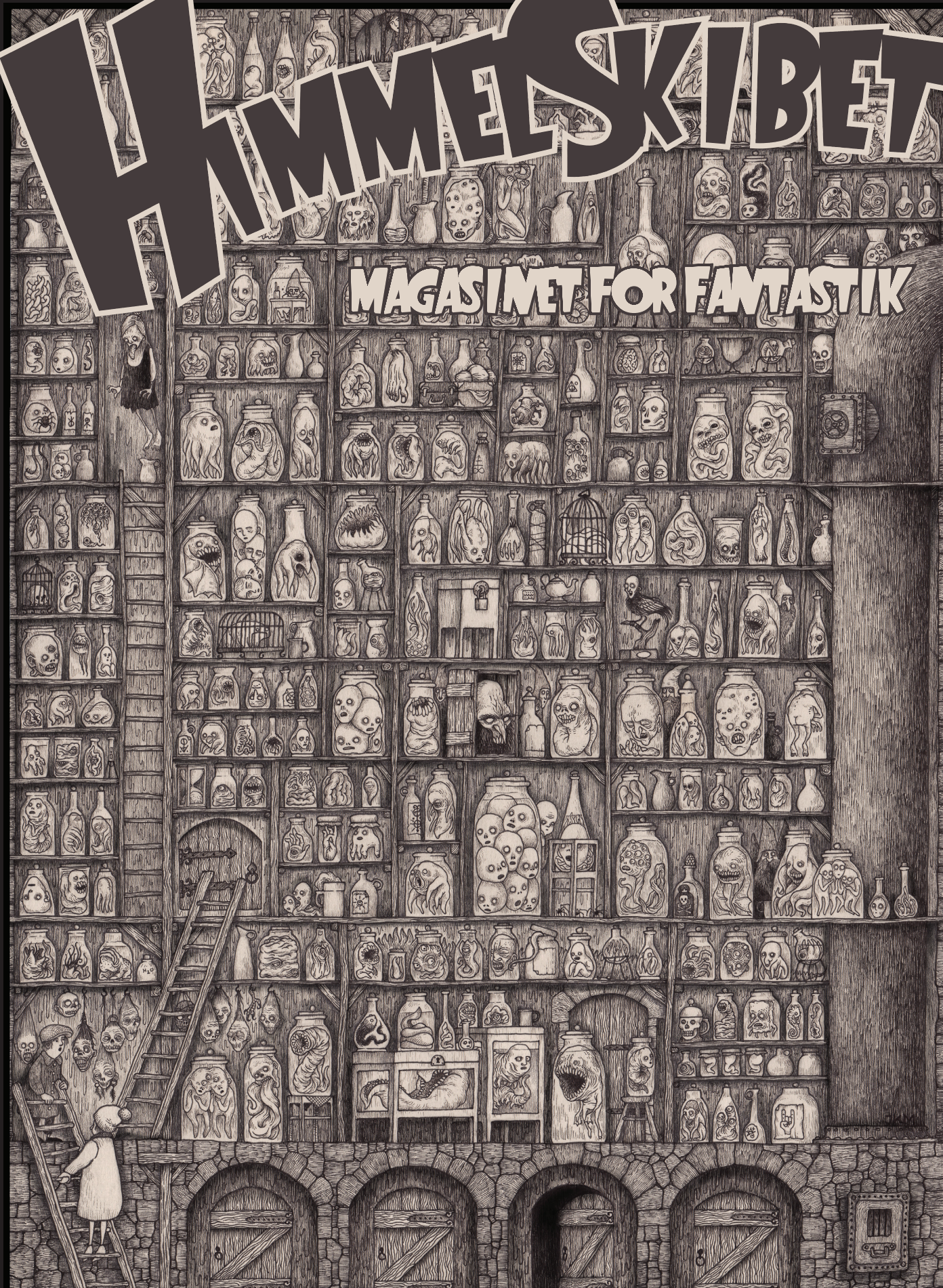
SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

42

EFTERÅR
2014

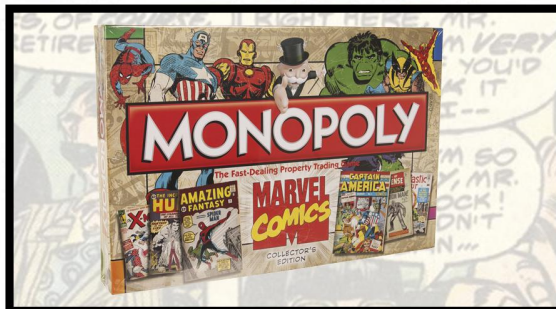
HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK





Brug koden "Himmelskibet" på Superhelten.dk og få 15% på første ordre!



"Hvis vi ikke har det i butikken, kan vi skaffe det!" - Benjamin



HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 42, efterår 2014

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 foren-ingen 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
Haydnsvej 1, 1 th
2450 København SV
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 200 kr. for fire numre. Medlemskab el-ler abonnement kan opnås ved at ind-betale 200 kr. til konto i BankNordik 6515 30504775661. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbeta-ling kan rekvireres ved at sende en e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgspris: 50 kr./stk.

Layout & montage:

Tue Sørensen

Forsidegrafik: Michael Bernth

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #43: 15/12 2014

Annoncepriser:

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

Korrektur: Niels Gjerløff, Klaus Æ. Mogensen og Lykke Hashøj

INDHOLD

Forsideillustration: *Glas* af John Kenn Mortensen

REDAKTIONELT 4

MISSIONÆREN 5
Tegneserie af Peder Riis

REINKARNATION 11
Novelle af Sanja Lovrencic, oversat af Kenneth Krabat

World-building: 25 MILLIONER BEBOEDE PLANETER! 16
Artikel af Tue Sørensen

World-building: EN VERDEN I DINE HÆNDER 19
Artikel af Bjarne Sinkjær

World-building: MENNESKEHEDENS DYSTRE FREMTIDER ... 22
Artikel af Majbrit Høyrup

World-building: KEJSERRIGET 24
Interview med Martin Schjønning, af Rasmus Wichmann

World-building: RUNEQUEST, REENACTMENT OG... ÆENDER? 27
Interview med Dan True, af Rasmus Wichmann

ANMELDELSER 29
Af *Himmelskibets* anmelderkorps

MENINGEN MED... 42! 42
Livets mening, af Tue Sørensen

FAN-PROFIL: HORROR-FANDOM I 1990'erne 47
Interview med Jack J., af Rasmus Wichmann

DET GYLDNE FUGLEBUR 52
Novelle af Linh Ngo

SF-TEGNESERIER: THE STAR WARS 56
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

FANTASY-TEGNESERIER: FABLES 58
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

NYT OM FANTASTIK 60
Ved Klaus Æ. Mogensen

NYT FANTASTIK PÅ DANSK 62
Ved Janus Andersen

Nr. 42

RE

DAK

TIO

NELT

Velkommen til lidt af en milepæl: det toogfyrretyvende nummer af *Himmelskibet*! I denne anledning syntes den flinke redaktør at nogle få bevingede ord var på sin plads. Slå op på side 42 – hvor ellers? – for at læse de fleste af dem!

Retrospektiv

Himmelskibet begyndte at udkomme sidst i 2003, få måneder efter foreningen *Fantastiks* stiftelse, og er udkommet fire gange årligt lige siden.



Det er sket med en stabilitet der overrasker selv os gamle rotter i redaktionen, og vi håber at det varer en rum-tid endnu inden det bliver nødvendigt at forlade skuden. Vi er dog lidt nervøse, for bladet er dyrt at trykke og sende, og vores økonomi er lidt presset. På det seneste har der været snak om at gøre bladet rent elektronisk, kun tilgængeligt på nettet, og hos nogle vækker dét bekymringer om hvorvidt vores forening overhovedet vil kunne hænge sammen uden et fysisk blad. Vi overvejer adskillige forskellige muligheder, men lige nu, og sandsynligvis et par år endnu – i første omgang i hvert fald frem til nr. 50 – regner vi med at fortsætte *Himmelskibet* i sin nuværende form. Vi vil dog gerne høre fra medlemmer og læsere hvad I synes, og om I f.eks. vil være med til en forhøj-

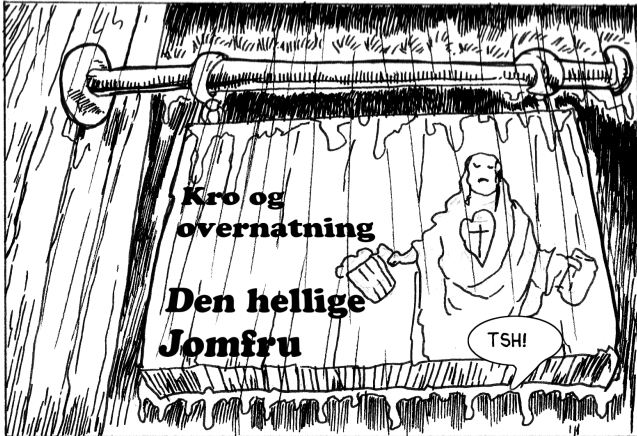
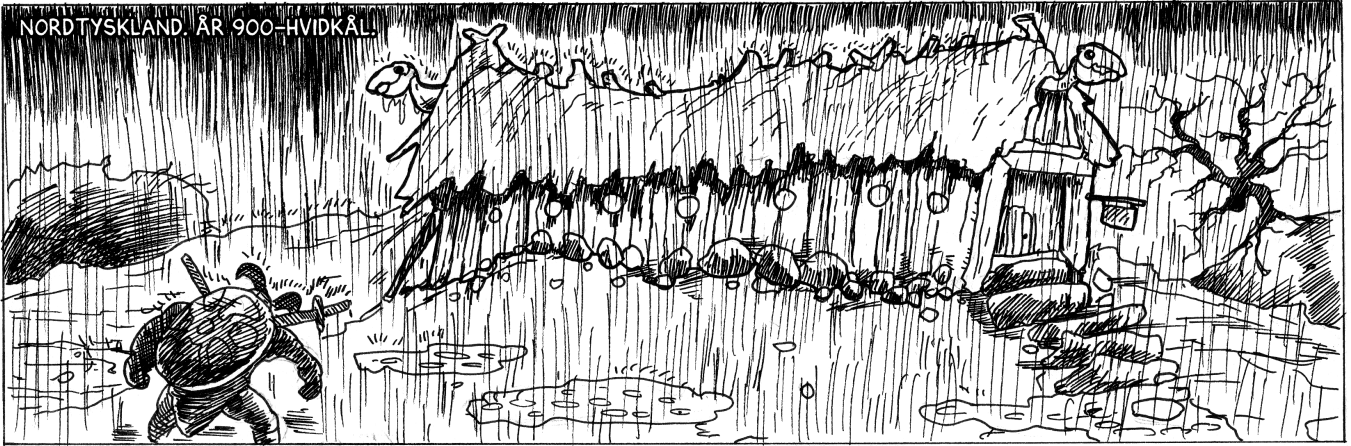
else af kontingentet. Vi kan også godt bruge frisk blod i redaktionsgruppen, så hvis du går rundt med ambitioner om at redigere og layoute et blad om de fantastiske genrer, så giv os et praj – bladet og foreningen drives af de aktive, og det giver selvsagt problemer når der kun er meget få aktive.

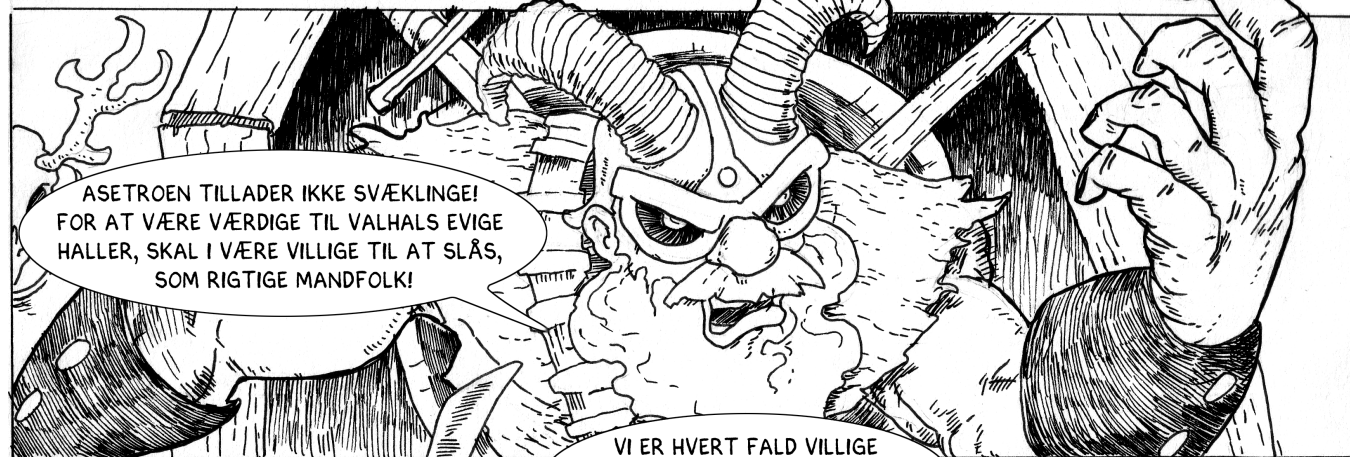
Himmelskibet er blevet lidt af en institution i fanmiljøet; dels grobund for nye forfattere i vores yndlingsgenrer, og dels samlingspunkt for os der dyrker fantastisk litteratur, film og tegneserier. Bladet holder sammen på foreningen Fantastik og skaber dermed også grundlag for afholdelsen af den årlige fantastiske festival, FANTASTICON, som har eksisteret siden 2004. Det vil forhåbentlig blive ved med at være tilfældet i mange år frem, men ungt blod og fornyelse skal der også til, og det skorter det lidt på for tiden. Er det os selv der skal forny os for at gøre bladet og foreningen interessant for de lidt yngre generationer? Vi vil gerne høre *dine* tanker og ideer, så vi kan danne os et indtryk af hvad der evt. er behov for, og hvad vi kan gøre for at aktivere nogle flere fans. Kommentarer kan indsendes til himmelskibet@fantastik.dk.

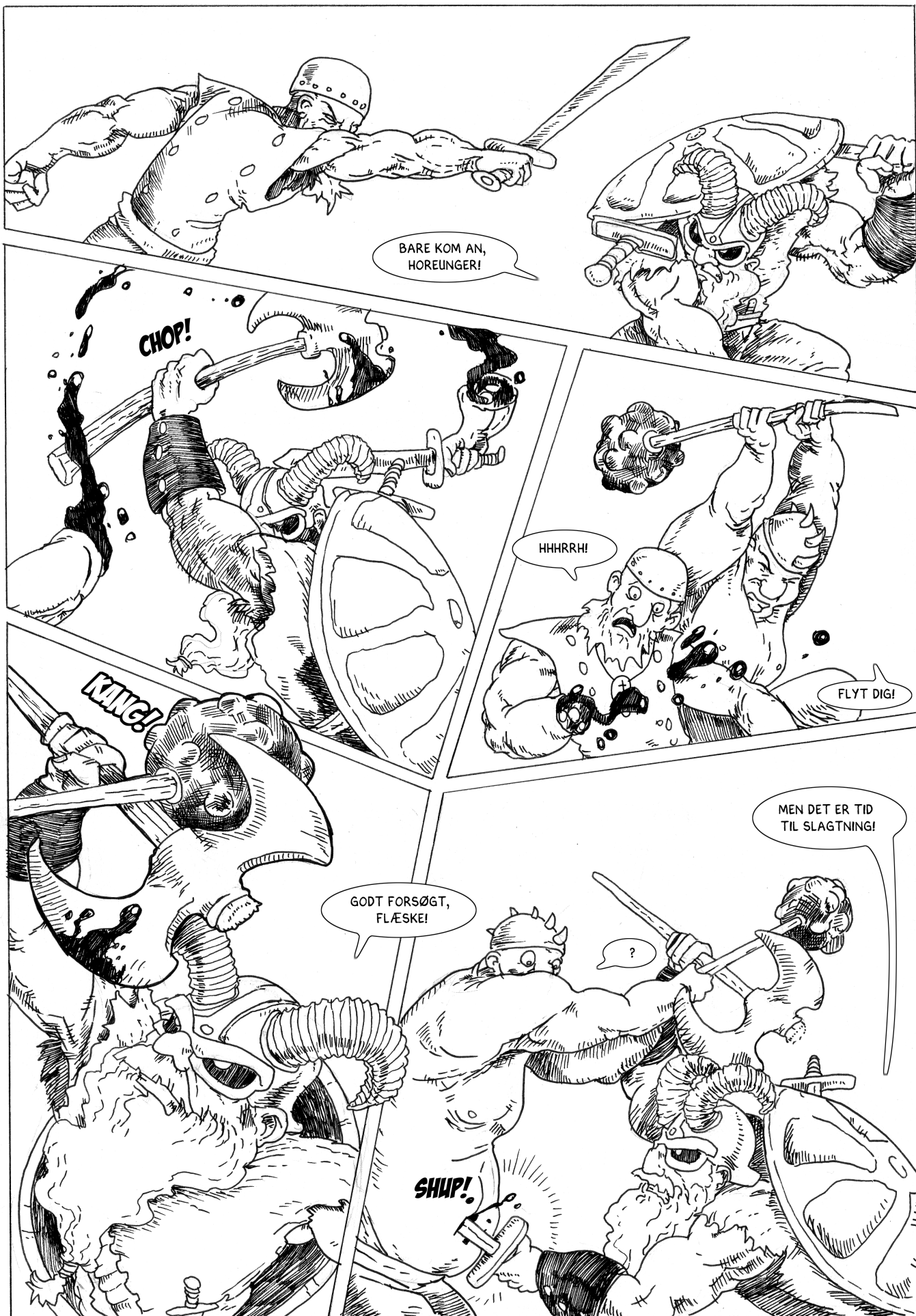
Hyp, alle mine verdener!

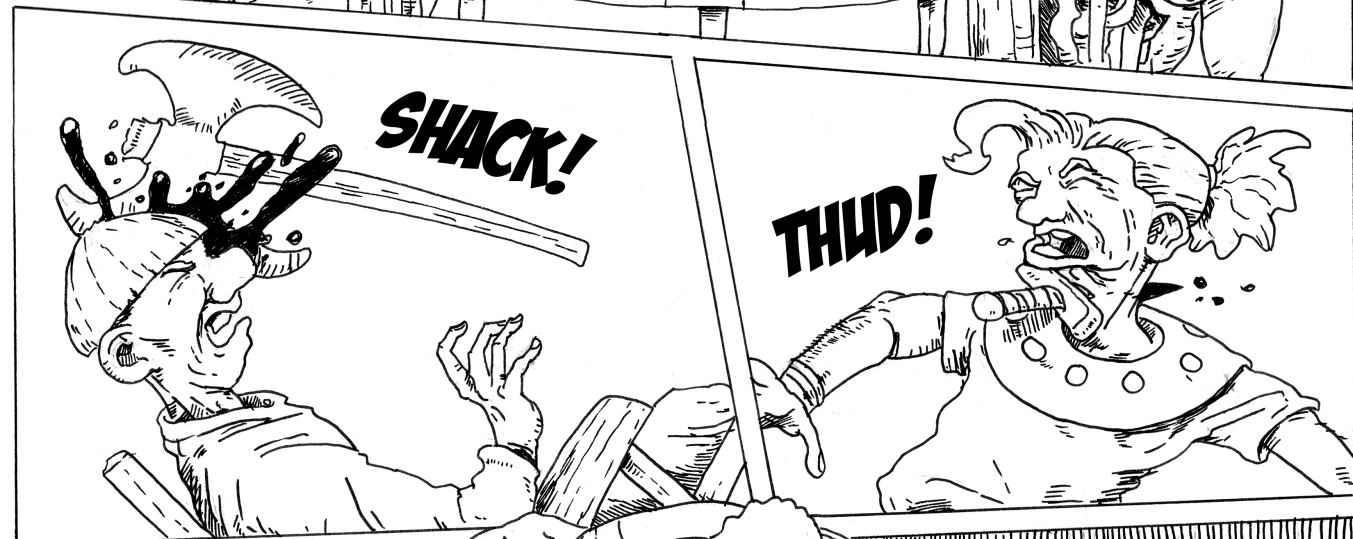
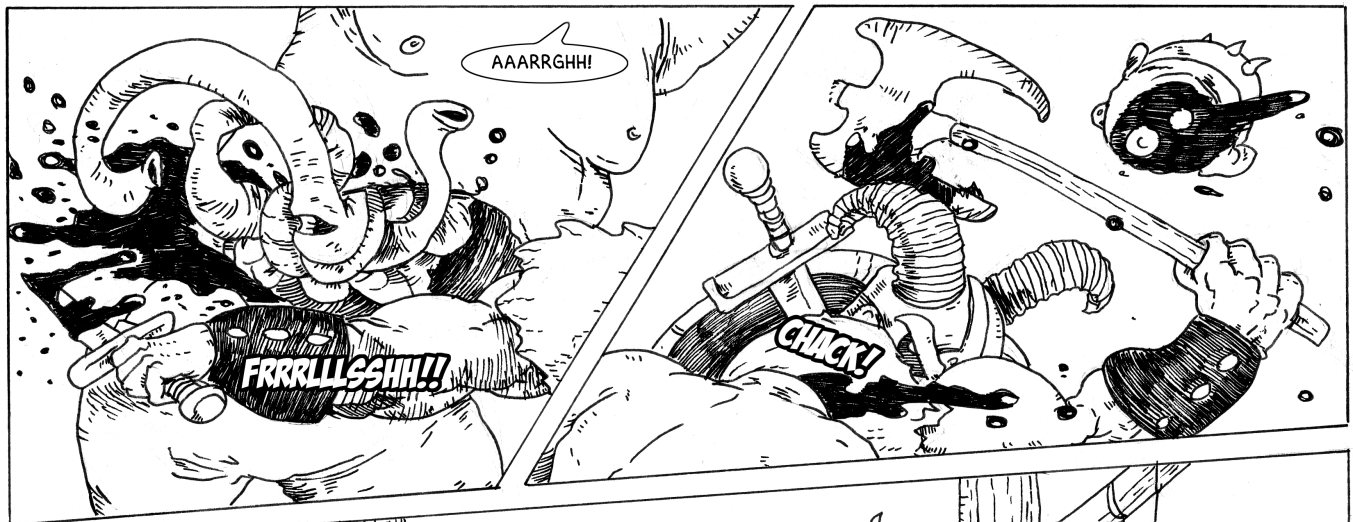
Dette nummer af *Himmelskibet* har “world-building” som tema; altså dét at opbygge en detaljeret verden som historier kan foregå i. World-building kan være noget som en forfatter forbereder før han eller hun går i gang med den givne historie, eller det kan være noget som gradvist beskrives i løbet af en eller flere historier. Udover for litteratur og film, er world-building især essentielt for rollespil, og vi kommer ind over alle disse medier her i nummeret.

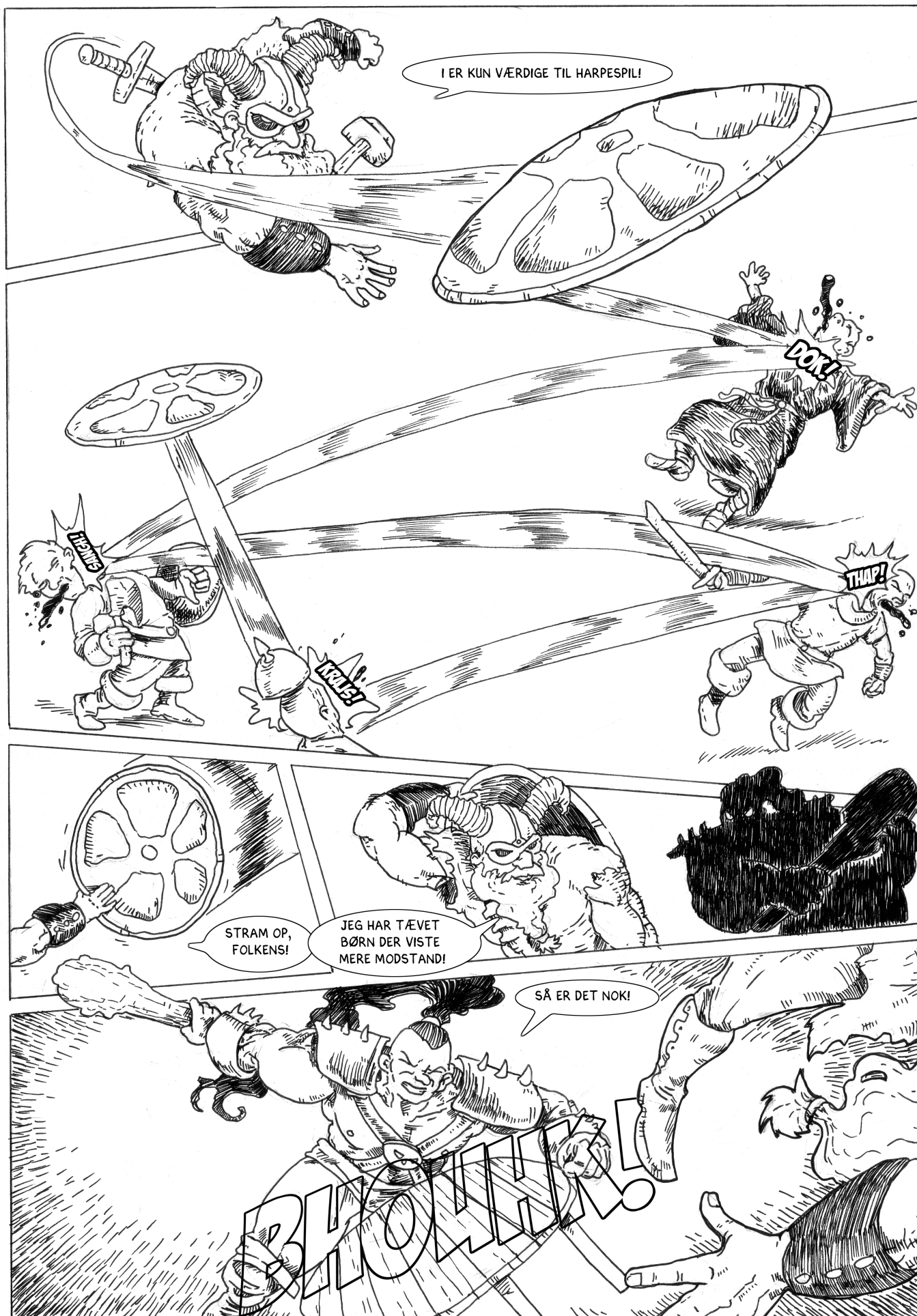
God fornøjelse!













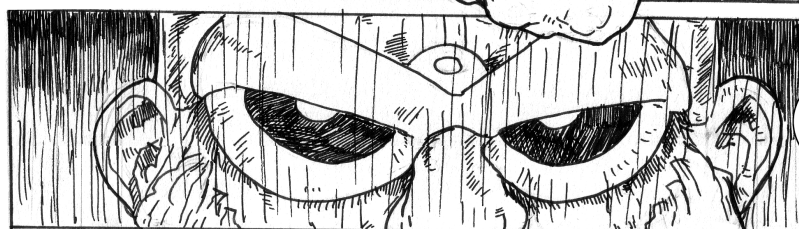
OG SKRUB SÅ AF!
VI GIDER IKKE HAVE FOLK
SOM DIG RENDENDE!



WOW!
DU, MIN VEN ER I SANDHED
EN VÆRDIG KRIGER!
DET ER LIGE SÅDAN NOGLE FOLK
SOM DIG VALHAL SØGER!
HVAD SIGER DU?



TAK, MEN NEJ TAK.
JEG TROR IKKE DER ER ET ENDELIGT SVAR PÅ
DEN SANDE RELIGION, ELLER AT DER
NØDVENDIGVIS ER ET SVAR! DET BETYDER IKKE,
AT JEG IKKE RESPEKTERER DINE MENINGER,
FOR DET GØR JEG! JEG RESPEKTERER
ALLE KULTURER LIGELIGT!



FAKTISK TROR JEG, VERDEN
VILLE BLIVE ET BEDRE STED, HVIS VI LÆRTE,
AT ACCEPTERE HINANDENS KULTURER OG RELIGIONER.
DER ER MEGET VI KAN LÆRE AF HINANDEN,
HVIS VI FEJRER MANGFOLDIGHEDEN,
I STEDET FOR AT BEKÆMPE HINANDEN!



TAK!



DER ER FOR LOKE VEL IKKE NOGEN
GRUND TIL LIGEFREM AT PRÆDIKE
DET NYMODENS ÆVL!

AGEOFFPETER.DK

REINKARNATION

Novelle af

Sanja Lovrenčić

Oversat fra engelsk af Kenneth Krabat

Sanja Lovrenčić (f. 1961) er en kroatisk forfatter af den rastløse slags. Hun har været omkring digte, noveller, eventyr, romaner, radiodrama og dokumentarer, historier for børn. Hun er ikke synderlig interesseret i konventionel realisme, men har i science fiction-fortællingen for nyligt fundet en form for litterær udfordring og den mest passende form for meditation over nutidens verden.



NB: Novellens omtale af streaming refererer til en teknologi, som uddybes i en anden af novellerne i den planlagte samling, som "Reinkarnation" stammer fra. Arbejdstitlen på novellesamlingen er hanging sheep-stealers.

Det var første gang i en drøm, at han var en fisk.

Bygningen, hvor oprørerne holdt stand i enoghalvfjerds dage, stod i lys lue, men bevæbnet med sten og køller gik andre til angreb på politistationerne rundt om i byen.

Den herlige følelse fra drømmen strøg med nyhederne. Nej, de havde ikke kun sten og køller, de havde fået fingrene i et system magen til multi-D-plus, de kunne åbenlyst forandre virkeligheden omkring deres fjender, men kun for en kort stund. Panterne var stupide og fattede først ingenting, men han havde forstået det med det samme – før han slukkede for alle input. Eneeste resultat af det her ville blive endnu et hæsligt trafik kaos og intet andet.

Da drømmen en af de følgende nætter vendte tilbage, vågnede han med en klar følelse af, at noget af yderste vigtighed var overgået ham. I den periode var han nødt til at tage på arbejde ad snirklede ruter for at undgå steder med gadekampe, hvilket var en udfordring for hans nerver – men denne morgen kørte han glad af sted, som om han havde gjort et godt stykke arbejde. Følelsen havde absolut intet at gøre med hans virkelige arbejde, som han på det seneste – han kunne ikke afgøre præcis hvornår eller hvordan – var begyndt at betragte som meningsløst, hvis ikke direkte skadeligt. Hvilket dog ikke var hans fejl. Og han ville kunne sige det samme om de fleste af sine bekendtes job. Intet under, at de folk dér var begyndt at bruge køller.

Idet han for tredje gang vågnede af den samme drøm, kunne han huske alle detaljer: den vidunderlige følelse af vægtløshed og perfekt forståelse af verden, hans strålende krop omgivet af flydende lys i vedvarende spektakulær forandring, hans krop uden overflødig vægt, konstant overrislet af havvand, der skyllede stykker af himlen ind... Han havde det godt med, hvad han

havde været i drømmen, men hvad han nu atter var, havde han det samtidig alt for skidt med til at gå på arbejde den dag. Byen var ét stort rod, og det var ikke svært at antage at han sad fast i et af de afspærrede områder. Hvilket var en nem undskyldning, der satte ham fri til at tænke, men eftersom hans tanker blev ved med at vende tilbage til den flygtige drøm, tog han en kortvarig slendretur gennem virtuelle butikker.

Hans mål var at købe en genstand, der ville tillade ham at vende tilbage til sin drøm hver nat. Hvorfor skulle en sådan ting ikke kunne findes; der må være mange mennesker, som ville elske at købe én? Måske sådan én faktisk findes, men han arbejdede alt for meget og havde ikke tid til at høre om nyt. Jojo, en reklame ville med sikkerhed være nået igennem til ham, men måske er tingesten stadig på eksperimentalplanet? Nej, han er ikke et irrationelt menneske og ved at den slags tænkning er meget arbitrær, men han er ikke mere modstandsdygtig end alle andre over for fristelsen til at betragte sine længsler som virkelige – og det var derfor, han med et skævt, indadvendt smil fortsatte turen gennem butikkerne på udkik efter nyheder.

Således hændte det at han snublede over et udsalg af verdenssyn og blev hængende dér en stund. Han havde ikke noget fasttømret syn på verden og sin plads i den, og ville lige dér have fundet det ganske acceptabelt med et trossystem, der opdelt folk i grundlæggende skællet eller behåret. Men alt mens han vandrede rundt blandt de prisnedsatte verdenssyn, blev tanken om at kunne finde en løsning på sine problemer mere og mere uimodståelig. Måske som følge af den sofistikerede reklame, der fulgte ham rundt, smigrede ham og pakkede ham ind og til tider endog formåede at skyde et par flygtige finner, som bølgede foran hans øjne.

“Vælg, vælg, af din egen frie vilje, følg dine egne, særlige behov, vælg et verdenssyn, der passer dig!”

Hen ad vejen blev han dog irriteret på reklamens stemme, som han fornemmede rummede en snert af noget nedsættende. Han sænkede pitchen på den, men forlod ikke butikken. I stedet gik han i dybden. Ved dagens slutning vidste han alt; alle programmer bygger på visse kemikalier, der overføres direkte af den seneste version af m-streaming; de kan forårsage en permanent reaktion, men det er også muligt at vælge en prøveperiode på fra 10 til 90 dage. En gratis tæller lod ham vide, at tagget “reinkarnation” var hans hyppigste indgang til programmet; han fordybede sig derfor i specifikationerne på netop det syn.

Tro: Sjælen er i udgangspunktet ren. Når den antager en krop, bliver den uren og må gennemgå cyklussen med fødsel og død.

Cyklus, fint, men hvorfor skulle en sjæl i udgangspunktet ønske at antage en krop? Han grublede over spørgsmålet en tid, men tænkte så, at det ville blive forklaret senere og læste videre.

Når kroppen dør, flyder sjælen ind i en anden, ikke tilfældigt, men i overensstemmelse med afdødes meritter. Alle ens handlinger vil bære frugt; en dag vil man mærke konsekvenserne af sine handlinger, enten i dette eller i et fremtidigt liv.

Hér gav han næsten op. Hvorfor skulle nogen ville ønske at tro, at verden består på et system af belønning og straf?

Dit næste liv kan du indtræde i enten i skikkelse af menneske, en gud eller et dyr -

Åh, ja, endelig, der var det! Dyr! Fisk!

- indtil du afslutter alle tilknytninger og opnår den endelige frisættelse.

Ordet “tilknytninger” var ret mærkeligt. Men han tænkte, at der til enhver trossystem er

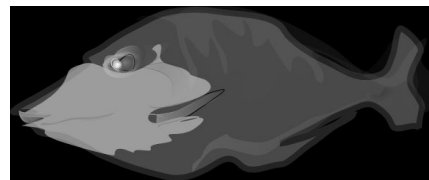
knyttet visse sære ord -

Og hér er årsagerne til, at sjælen gives en ny krop: at den kan stilles til ansvar for sine handlinger - det er den mest almindelige årsag; for at slukke dens tørst i denne illusionernes verden; for at tilbagebetale en gæld på en god eller slet måde; for at blive underkastet lidelsen, den fortjener for at have fornærmet en af de Store; for at blive rensset og til slut forlade verden. For at slukke sin tørst i denne illusionernes verden... tjaa, det forekommer da acceptabelt.

Han var ikke det tålmodigste af væsener og læste ikke videre frem end dét, men hvad han havde læst, var tilstrækkeligt. Han gik efter en prøve-udgave og skulle kun afgøre præcis hvor mange dage han behøvede til en fuldstændig oplevelse af dette verdenssyn - hvis autenticitet, han dog betvivlede en smule, om end butikken stolt viste deres certifikater frem. Men det var stadig sært, at nogen kunne have troet på den slags, bare sådan, ud af det blå; eftersom en tro af denne slags i nogen grad ville gøre det ønskværdigt at dø, i det mindste som forandring. Han tænkte aldrig på døden som noget ønskværdigt, altså når han overhovedet tænkte på den, eftersom han præcis som alle andre havde lært at antage, at den ville blive afskaffet i hans levetid. Men hvis ret skulle være ret, så huskede han at have lært, at alle naturfolks overbevisninger var lige værdifulde og ligeligt i realistisk overensstemmelse med virkeligheden.

Ti dage, det ville være nok.

I løbet af prøve-perioden opstod ingen drastiske forandringer i hans liv. Han tog som sædvanlig på arbejde; kun én gang kom han, uforvarende, til at bevæge sig ud i det åbne rum mellem kæmpende grupper, og kun ved et mirakel slap han uskadt derfra. Efterfølgende hørte han, at en af de der skrøbelige våbenhviler havde været i kraft den morgen.

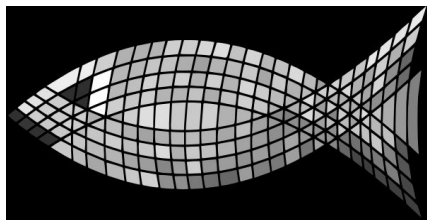


I løbet af prøve-perioden drømte han kun om at være en fisk én gang og vågnede lige så glad og ulykkelig som altid. Han tænkte, hvor langt ude alt det her var - fordi han ikke havde nogen forudgående erfaringer med fisk; det eneste han erindrede om dem var en følelse af tilbageholdenhed, en form for tungsindig eftertænksomhed, når han havde befundet sig siddende foran en tallerken med en hel fisk.

At vågne på den ellevte dag var langt mindre behageligt end på de forudgående ti. Verden forekom at opløse sig til usammenhæng, til en serie af uforbundne og meningsløse fænomener; han følte sin hud stramme til og blive for lille, og adskillige gange den morgen blev han grebet af en følelse af pludselig at styrte ned i en afgrund. På sit arbejde så han stort på reglerne og studerede i al hemmelighed butikken med verdenssyn. Mulige bivirkninger efter en prøve-periode - Jamen, alt var i orden med ham og med verden. Han skulle bare afvente, at bivirkningerne mindske og så beslutte sig. Men alt var ikke helt så okay med verden. Senere den dag blev alle forbindelser afbrudt flere gange, hvilket forårsagede betydelige forandringer i markedet. Nogen foreslog, at disse data alligevel ikke var af synderlig værdi, fordi oprørerne en tid nu havde haft kontrol med en del af baserne og bevidst gik efter at skabe forvirring. Men han kunne ikke rigtig tro det.

Han var på vej hjem, træt af alt kaoset på arbejdet og anfaldene af panik, som stadig ikke ville stoppe; han kørte gennem et nyligt opryddet kvarter, og læste imens oprørernes indskrifter på væggene, som endnu ikke var fjernet... ‘Kæmp for en bedre verden...’ Ordene hagede sig fast

i hans tanker, og en tid overvejede han, om han ønskede sig en bedre verden, og hvad dét kunne komme til at betyde for ham... Men nej, verden generelt kan ikke blive bedre, den består altid af godt og skidt i samme proportionalitet. Alt han ønskede sig var at være en fisk. En saltvandsfisk.



Da panikanfaldene endelig holdt op, bad han om en fridag. At vælge et verdenssyn er ikke uden betydning, og det fortjente en tid med fredfyldt refleksion. Han forstod, at hans anmodning ikke ville blive mødt med velvilje, især ikke efter hans fravær den dag kun to uger tidligere, men han fik mest muligt ud af den negative nyhedsdækning af sit kvarter og på en eller anden måde skubbet det hele over på ydre omstændigheder.

Alt i alt var han ikke utilfreds med oplevelsen af at tro på genfødselscyklussen og alt der fulgte med at tro på den. Selv nu, hvor kemien ikke længere var aktiv, følte han sig næsten parat til at tro på reinkarnation. Men han var samtidig heller ikke helt tilfreds. Dét, som havde generet ham ved første gennemlæsning af specifikationerne, var endnu årsag til tvivl. Helt fint, at det var muligt at vælge verdenssyn; for civilisationen var det et umiskendeligt fremskridt – men burde der ikke samtidig være en mulighed for at vælge inden for "reinkarnations"-muligheden? Valget i sig selv er et langt mere avanceret koncept end straf og belønning. Han besluttede at skrive et brev til butikken.

Bedste Herre, Vi har modtaget Deres klage og kan efter konsultation med vore eksperter svare følgende: Indfødnings tro på re-

inkarnation i alle dens historiske udgaver rummer ikke muligheden for "valgfrihed". Overdreven afvigelse fra den oprindelige tro reducerer drastisk realitetsniveauet i dens virkelighedskorrelation. Udsat for sådan behandling taber troen sin værdi. Idet vi fastholder vort erhvervs professionelle niveau, kan vi derfor ikke tilfredsstille Deres behov for ekstra valgfrihed inden for optionerne. I al oprigtighed, Tea-

Historiske udgaver? Tja, han kunne måske researche lidt på historisk præcedens og modificere sin forespørgsel en smule.

Goddag, tak for Deres hurtige og grundige svar. Jeg forstår at De ikke, i det mindste ikke som tingene er nu, kan introducere valgfrihed inden for optionerne, men måske var det muligt at introducere en tilkøbsmulighed? Som De sikkert er klar over, får princippet om det frie marked verden til at dreje rundt, og det forekommer ikke upassende at introducere muligheden for, at en kunde kan tilkøbe en form for reinkarnation, der stemmer overens med vedkommendes behov og materielle formåen (med den mulige partielle begrænsning, at den valgte form ikke to gange i træk kan være et menneske, om end det ikke forekommer at være helt nødvendigt). Det er min overbevisning, at en eventuel indsigelse – at det ikke skulle stemme overens med indfødt tro – er nem at tilbagevise ved blot at kaste et blik på historien om åndelige og materielle transaktioner i menneskelige samfund, fra investeringen i overdådige konstruktioner af verdens mange bedetempler, opretholdelsen af et bredt udbud af professionelle præster, initiativer til og fastholdelse af krig af den ene eller anden slags med formålet at købe sig til evigt liv, og frem til købet af aflad og ritualer, dvs. banale transaktioner inden for det monetære system. Tag venligst og snarest muligt mit

forslag i betragtning og lad mig høre nærmere om muligheden for at føje yderligere til programmet: "Reinkarnation med valgfrihed".

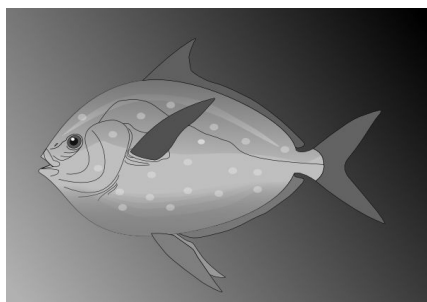
Det var et ganske fint akademisk brev; han læste det adskillige gange, selv efter at have afsendt det. Men han fik ikke noget tilfredsstillende svar ud af det. Blot nogle få barske ord, der takkede ham for udvist interesse og atter informerede ham om, at for øjeblikket gaves ingen verdenssyn at vælge, som ikke var at finde i deres tilbudskatalog. De foreslog i al venlighed, at han gennemgik alle muligheder endnu en gang, idet de var ganske sikre på, at han ville finde noget, som passede ham. Han slukkede for alle videoudgange og lagde sig til at sove med et målrettet ønske om at komme tilbage til sin drøm.

Nå, tænkte han den følgende dag, jeg køber det verdenssyn. Og før han gjorde dét, skulle han bare finde en måde at få summen af sine handlinger i dette liv til at forårsage fiskeinkarnationen i det næste.

Han havde opgivet at gå på arbejde og skyndte sig derfor ingen steder hen. Frem til slutningen af måneden havde han en aftale om levering af indkøb, og selvom situationen i byen atter var for nedadgående – det var svært at forstå logikken bag de barrikader – så ankom leverancerne regelmæssigt.

Et eller andet sted må andre have haft et lignende problem, tænkte han, og kastede sig med fornyet selvsikkerhed ud i ny research. Og der viste sig faktisk at være mennesker i denne verden, som i deres fremtidige liv ønskede sig en bestemt krop (til hans forbløffelse, som oftest en menneskekrop), men han faldt aldrig over en metode at opnå det på, der forekom blot det mindste pålideligt. Livsformers hierarki var det eneste ubestridelige; dertil hierarkiet for gode og dårlige handlinger – men dem og deres indbyrdes relationer ville

han givet finde ud af mere om, når han endelig købte programmet. Han blev en smule vred på sig selv over ikke allerede at have gjort det og vendte omgående tilbage til butikken. Den følgende nat, mens kemien langsomt begyndte at virke, drømte han sin søde drøm igen.



Den følgende morgen, ja, stod alt meget klarere: som livsform står dyr under mennesker, jo mindre et dyr, desto lavere plads på skalaen. Men hans passion for fiskevæsenet mindskedes ikke som følge af dét. (Og hvordan forklarer vi dét? At programmet var fejlbehæftet?) Mennesker står temmelig højt oppe på listen, hvilket betyder at menneskeinkarnationen er resultatet af gode gerninger og dyr af mindre gode. Spørgsmålet var, hvilken type gerninger, der var gennemgående i hans liv. Han tænkte og tænkte over det, og han kunne ikke komme på noget dårligt. Det forekom derfor temmelig sandsynligt, at han ville blive reinkarneret som en højere livsform, måske oven i købet én af de lavere guder. Og det passede ham overhovedet ikke.

En simpel løsning meldte sig: han måtte gøre noget virkelig dårligt for at øge sine chancer. Men helt præcist hvor slemt skulle det være?

Den dag kom der ingen madvarer. Han lagde knap mærke til det, travlt optaget som han var af at opstille forskellige tabeller over sit tidligere liv og mulige fremtidige handlinger, i forsøget på at etablere et troværdigt pointsystem.

Der var heller ingen udbring-

ning af madvarer den følgende dag. Og selvom det endnu ikke var blevet til et problem, spekulerede han på, hvad der skete derude. Det kom som en overraskelse, da han lukkede op for nyhederne og så at rebellerne havde besat hans bygning. Hvordan havde han ikke bemærket det? Og hvorfor hér? Men hvis det passede, med tanke på bestemte andre beboere i hans bygning, var det ikke så overraskende. Disse nyheder var en fantastisk undskyldning – for det tilfælde at han skulle beslutte at gå på arbejde igen, når den formodede belejring var overstået. Men tanken om at vende tilbage til sit job var ganske afskyelig.

Hvordan han end rangordnede sine handlinger – og hans nye verdenssyn var meget behjælpeligt med at værdiansætte dem – stødte han konstant på det samme problem: i hans nuværende position var det ikke muligt at gøre noget dårligt; det var faktisk stort set ikke muligt at forandre noget overhovedet. Han burde gå ud og få fat i nogle våben – dét ville give ham en chance.

Endnu engang undersøgte han mulighederne for at bestille og få leveret, men disse var ikke storslåede; der var alle mulige betingelser han for det meste ikke kunne honorere; og desuden var det ikke til at sige, hvor længe han under de nuværende omstændigheder ville skulle vente på at modtage sine våben. Gift er en bedre løsning, konkluderede han; herved ville han i det mindste have en lille fordel i kraft af sin uddannelse og viden om forskellige skadelige stoffer, af hvilke enkelte blev solgt i håndkøb.

Temmelig træt af at være spærret inde i lejligheden så længe, og en smule sulten, gjorde han sig klar til at gå ud at handle i den virkelige verden. Men straks han åbnede døren stødte han ind i hætteklædte mænd, der beordrede ham tilbage ind i lejligheden. Eftersom

han ikke ville risikere at dø, mens han endnu var usikker på fremtiden, adlød han.

Men det gjorde ham uhyrligt vred; hans egen inkompetence, manglen på madleverancer, de der mennesker udenfor, som konstant skabte problemer. Alle mennesker, faktisk.

Han søgte trøst i søvnen, men den nat opfyldte guderne ikke hans ønske.

Han vågnede midt om natten, og efter forgæves forsøg på at falde i søvn igen angreb han problemet rationelt; gå indholdet af køleskabet igennem, gøre brug af sine egne ressourcer.

Blandt alle fund forekom et glas med baby majs at være det mest lovende. Jo, han var omhyggelig med sin mad, men det her havde stået åbent i mindst ti dage – fordi låget var faldet af og rullet et eller andet sted hen, han ikke havde gidet at lede efter det. Han hældte glassets indhold ud under husets stærkeste lyskilde og hentede et forstørrelsesglas. Det var længe siden, han havde gjort brug af det antikverede redskab; et rent held, at han ikke havde smidt det ud. På den lille skærm dukkede navnene op i lind strøm; *Aspergillus*, *Fusarium*... det kunne måske gøre det... men hvad ellers... *Zearalenone*, noget med et vidunderligt navn, men ineffektivt... næste... *Salmonella*... *Staphylococcus Aureus*, endnu et dejligt navn, faktisk burde det ikke være her... Åh, hér er det: *Clostridium Botulinum*. Nå, nu behøvede han bare noget kød. Eller ost.

Han lokaliserede begge, men foretrak at spise osten (tyggede den med noget ubehag ved tanken om alt det på den, han givet ville kunne se gennem forstørrelsen.) Han hakkede majsene, som havde den største koncentration af *Clostridium*, og fordelte massen på kødet. Til sin glæde fandt han en halvfuld mælkeflaske og kom resten af majs i den. Nu skulle han bare være tålmodig; at oparbejde en



tilstrækkelig stærk koncentration ville tage mindst en uge.

Han gik sine spiselige reserver igennem og besluttede, at en rationel tilgang ville muliggøre overlevelse så længe det var nødvendigt. Men da han så på den halvtomme rispakke og en lille pose pasta, knurrede hans mave af sult. Jamen, så ville han tilberede noget meget næringsholdigt til at begynde med, og bede... til hvem? Gudernes navne var ikke dybt forankrede i hans hukommelse endnu... men han ville udnytte ventetiden til at uddybe kendskabet til sin tro.

En uge lang sejlede han igennem et hav af historier. Måske ville han tillige have forlænget ventetiden, hvis han altså ikke var blevet så sulten.

Da han så til sine mikroorganismer, blev han stærkt fornøjet. Og først da huskede han, at alle byens vandindsamlingsenheder og -rensere formodentlig stod under særlig beskyttelse. Han besluttede at gå på arbejde igen,

genaktivere sin e-identitet en sidste gang og udfylde en falsk arbejdsordre til sig selv.

Han var snart klar til at gå ud og forsøgte at ligne oprørerne. Ikke nemt, hans klædeskab taget i betragtning, men disse mennesker burde ikke være snæversynede. Når alt kom til alt, kunne man jo godt sige, at han var på deres side – på en måde. Han gravede en gammel madkasse frem, som han heldigvis heller ikke havde smidt ud. Under de givne omstændigheder var det kun rimeligt at have sin egen mad med på arbejde, dét burde alle da kunne forstå. Forsigtigt og omhyggeligt pakkede han det forgiftede kød ind og lagde det i madkassen.

Han mødte ingen i opgangen, og gaden forekom også helt øde. Dynger af smadrede ting og skrald lå spredt på asfalten, som om en tidevandsbølge havde gennemskyldt byen og deponeret affald overalt. Men alt var stille. Han kastede endnu et hurtigt blik på nyhederne og så at

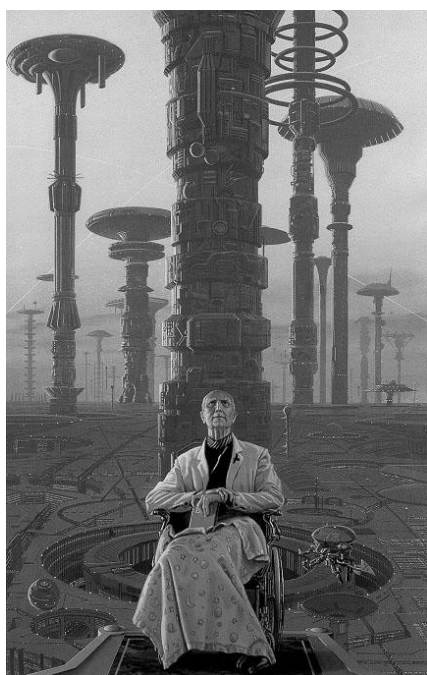
nogle forhandlinger var påbegyndt dagen før; at en del af byen var helt spærret af, og at hans eget kvarter var evakueret. Det hele passede ham rigtig godt, og han konkluderede at guderne var med ham. I rendestenen lå adskillige kroppe dækket af hvidt klæde. Han hørte et par skud, men var allerede da nået ind i sin bil. Selvfølgelig, tænkte han; endnu en forfejlet våbenhvile.

Mens han forsigtigt kørte mod forretningskvarteret kunne han tydeligt forestille sig den nære fremtid: byen er endelig ved at falde til ro, folk dør af årsager, som ingen forstår, og man kunne fristes til at mene, at den gode, gamle pest er på besøg igen –

* * *

World-building tema:
**25 MILLIONER
BEBOEDE
PLANETER!**
– Overvejelser
om et “Expanded
Foundation
Universe”

Af Tue Sørensen



Hari Seldon



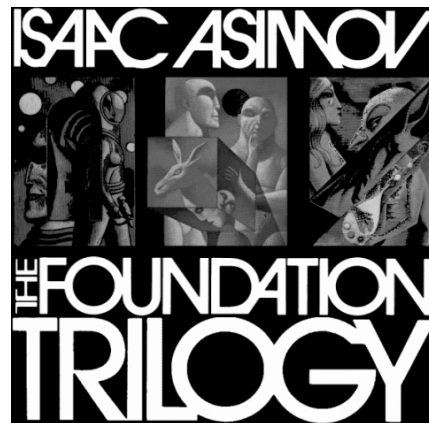
Isaac Asimov

Med sin *Foundation*-trilogi fra 1940'erne – også udgivet på dansk som *Stiftelsen*-trilogien i 1979 – og efterfølgende bøger i serien, tegner forfatteren Isaac Asimov sig for en af science fiction-genrens absolut største klassikere. Det er den episke fortælling om det Galaktiske Imperies udvikling og om psykohistorikeren Hari Seldon, som forudsiger Imperiets fald og igangsætter et initiativ kaldet ”Stiftelsen” for at redde menneskeheden viden og lade en ny galaktisk civilisation opstå efter det gamle Imperies kollaps. Asimov skrev syv egentlige *Foundation*-romaner, og de sammen skrives i 1980'erne med hans robot-romaner og -noveller og kommer således til også at inkludere romanerne *The Caves of Steel*, *The Naked Sun*, *The Robots of Dawn* og *Robots and Empire*.

Nogle fans mener at han aldrig skulle have kombineret robot-romanerne med *Foundation*-romanerne, og man må også medgive at der kommer nogle plotmæssige problemer ud af det – såsom at det slet ikke er Hari Seldon men robotterne der har skabt psykohistorien – men personligt syntes jeg, det var en skøn idé at gøre robotterne til drivkraften for menneskehedens udvikling, da de er et klart symbol på videnskabens og teknologiens positive forandringskraft og således et flot eksempel på hvor vigtig en rolle videnskaben spiller for menneskehedens udvikling.

I 1997-1999 – Asimov var død i 1992 – gav hans arvinger tilladelse til en ny trilogi, skrevet af de etablerede SF-forfattere Gregory Benford, Greg Bear og David Brin, som udbyggede *Foundation*-universet med en masse *behind-the-scenes* materiale, komplet med robotternes rolle i det galaktiske samfunds udvikling. Derudover er der også udgivet andre bøger i samme univers, mest i form af ungdomsromaner om robotter, samt diverse noveller, men disse

handlede ikke direkte om *Foundation* som sådan. Faktisk nåede Asimov kun at skildre første halvdel af *Foundation*-samfundets historie – de første 500 år af et tusindårigt forløb – og anden halvdel er stadig ikke blevet fortalt.



I mine øjne kunne det være storslået at udbygge Asimovs *Foundation*-univers langt mere end det hidtil er blevet gjort, ligesom man f.eks. har gjort det med *Star Trek*- og *Star Wars*-universernes “Expanded Universe” i bøger og tegneserier. Asimovs egne *Foundation*-bøger skildrer kun en overordnet udvikling og springer ofte flere årtier og århundreder frem i handlingen, så der er en uendelighed af detaljer om Imperiet og personer som man aldrig får beskrevet. Imperiet er desuden omkring 12.000 år gammelt, og hvad er der sket i alle de andre år, det har eksisteret? Og de 8000 års forhistorie mellem vores egen tid og Imperiets dannelse?

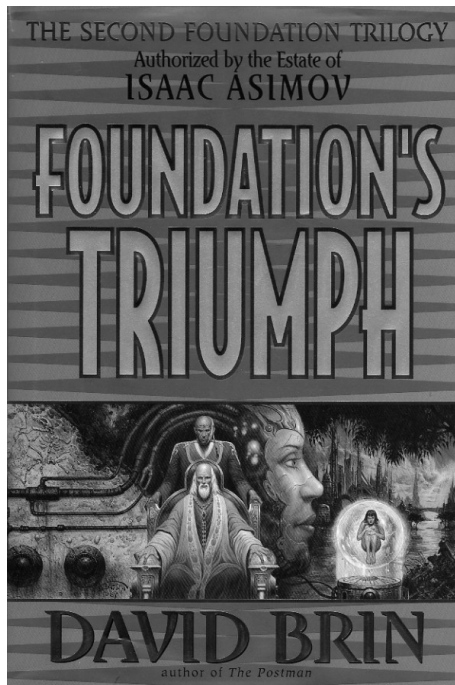
Det Galaktiske Imperie består af ikke mindre end 25 millioner koloniserede planeter, og man hører selvfølgelig kun om en ganske lille håndfuld af disse i bøgerne. Hvis man skulle påtage sig det projekt at lave et Expanded *Foundation* Universe, så ville det kræve at man fyldte enorme mængder af historiske og fysiske data ind i historien og tog en lang række beslutninger omkring Imperiets udvikling og struktur, eftersom Asimov selv faktisk nævner forsvindende lidt om disse ting. Tænk bare på an-

tallet af planeter: 25 millioner! Hvad hedder mon alle de verdener? Der er 26 bogstaver i det engelske alfabet, ergo vil der i gennemsnit skulle være næsten en million planeter som starter med hvert eneste bogstav i alfabetet! Og der er ikke engang 1 million ord i hele det engelske ordforråd! En del planeter kunne selvfølgelig bare have numre eller andre beskrivelser (farver, f.eks.), men det er stadig noget af en opgave at skulle navngive 25 mio. verdener.

Og så er der selve de historiske begivenheder. I et Expanded Universe ville man nok blive nødt til at sige at der var et mere begrænset antal *vigtige* verdener, hvor de fleste af de vigtige udviklinger ville foregå. Man kunne f.eks. sige at der var en slags styrende "monokultur", som foregik på de 10.000 vigtigste verdener og indeholdt alle de væsentligste trends i den galaktiske udvikling – alle de andre planeter ville være provinsielle og følge monokulturen i forskellig grad eller sakke bagud i forhold til. Man kunne også sige at en del af planeterne var "højkultur"-verdener, som var navngivet efter bestemte, veldefinerede kulturer i Jordens fortid. Dette har højst sandsynligt været en del af Asimovs egne planer, da planeterne omkring Stifelses-planeten Terminus alle har græske navne (Anacreon, Smyrno, m.fl.), og da hovedpersonerne i en senere roman kommer forbi en lille planet ved navn Sayshell, hvor de lokale beboere har navne der stammer fra ø-gruppen Seychellerne. Derfor kunne man navngive tusindvis af planeter efter diverse gamle jordkulturer (stednavne, bynavne, personnavne), og sige at robotterne har gjort dette med vilje for at holde historisk viden i live på en smart og hemmelig måde, som ikke afsløres før menneskeheden opnår det nye samfund; det Andet Galaktiske Imperie.

I *Foundation's Triumph* fra 1999, den tredje og suverænt

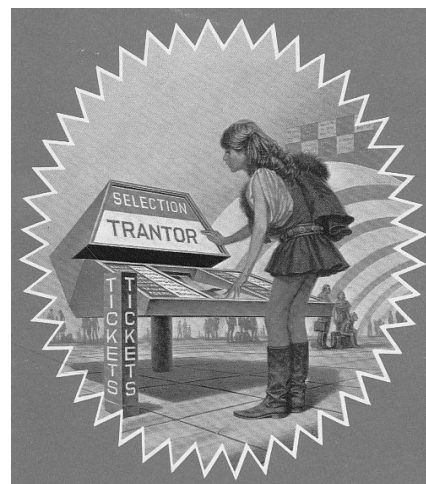
bedste roman fra den nye trilogi af Benford, Bear og Brin, lader David Brin Hari Seldon observere at robotterne nok snarere designede det Galaktiske Imperie udfra det gamle kinesiske imperie og ikke udfra det romerske imperie.



Dette kan give yderligere inspiration til hvordan man kunne strukturere tingene i et Expanded Universe; f.eks. havde det kinesiske imperie (well, i hvert fald Han- og Ming-dynastierne) fire hovedstæder; et i hvert verdenshjørne. Hvorfor ikke også have en hovedstad i hvert galaktisk "verdens"hjørne? Godt nok hører vi i bøgerne kun om Trantor som hovedstad, men det er jo i Imperiets forfaldstid, hvor det kun er 300 år fra at kollapse. Man bliver nødt til at finde på en større substans og udvikling for Imperiet i de 12.000 år, det eksisterer. Man kunne f.eks. inddele Imperiets historie i en "tidlig æra", en "højtids-æra" og en "forfalds-æra", som hver varer i rundt regnet 4000 år. Så kunne man nemlig retfærdiggøre, at alle de gammeldags og lidt konservative ting ved Asimovs bøger – kønsrollerne, bl.a. – kun relaterer til forfalds-æraen, mens højtids-æraen kunne være langt mere moderne, højteknologisk

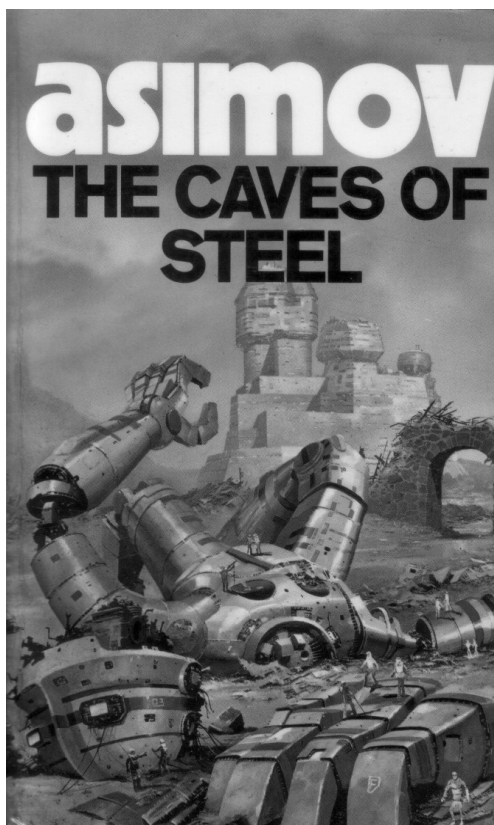
og svarende til vores nutidige ideer om sej futurisme. Brin tager selv denne type skridt i *Foundation's Triumph* ved f.eks. at introducere ormehulsrejser, som engang forbandt alle kulturcentre i galaksen, men på Seldons tid er ved at gå ud af brug, fordi teknologien ikke længere kan vedligeholdes.

Et andet væsentligt spørgsmål er at, hvis det er robotterne (styret af robotikkens love) som kontrollerer Imperiets historie, hvordan kan de så tillade Imperiet at forfalde? Her kan man referere til at sidste led i robotternes plan er at overdrage magten til menneskene selv. Overgangen til det næste samfund – det Andet Galaktiske Imperie – har hele tiden involveret at planen for samfundets styring skulle overgå til menneskene. Og derfor må der i lang tid forinden have været mennesker som blev taget med på råd og trænet til at skulle overtage styringen. Men en ny og mere effektiv variant af psykohistorien har været påkrævet, og derfor har robotterne arbejdet på at fremelske et menneskeligt geni som Hari Seldon, der kunne udvikle principperne for en mere praktisk videnskab til brug for mennesker.



Hvis Imperiet har været i forfald i henved 4000 år, så kunne man desuden forestille sig at Hari Seldon ikke var robotternes første forsøg på at frembringe et sådant menneske-geni; tværtimod: han var snarere det sidste

i en hel række, og det eneste der lykkedes! Man kunne derfor introducere spænding i den tidligere imperielle historie ved at lade robotterne forsøge at fremelske flere af disse genier, alt i mens Imperiet forfalder stadig mere, og det bliver stadig mere vigtigt at skabe en eksakt psyko-historisk videnskab.



På den måde kommer den endelige Hari Seldon-historie til at udgøre et skæbnesvangert klimaks på en længere udvikling – den allersidste chance for succes – hvorved man samtidig ærer Asimovs oprindelige historie.

Imperiets forfald skulle så forklares med at det Galaktiske Imperie har været for stabilt (et spørgsmål som også diskuteres i den nye trilogi), og at det er en del af menneske-planen at denne stabilitet skal undermineres, fordi det ellers vil være umuligt at overgå til et nyt og bedre samfund. En slags revolution er påkrævet.

Da forfaldet indebærer en del samfundsforringelser, ikke bare i teknologisk niveau, men også

hvad angår sikkerheden (diverse provinser degenererer f.eks. til voldsom og morderisk kriminalitet og senere også krig), så kan robotterne slet ikke tage sådan en beslutning, eftersom de jo ikke kan gøre noget der skader mennesker. Hele aspektet med Imperiets forfald bliver derfor nødt til at være en specifikt menneskelig beslutning, som robotterne i sidste ende er gået med til at lade sig beordre til at til-lade.

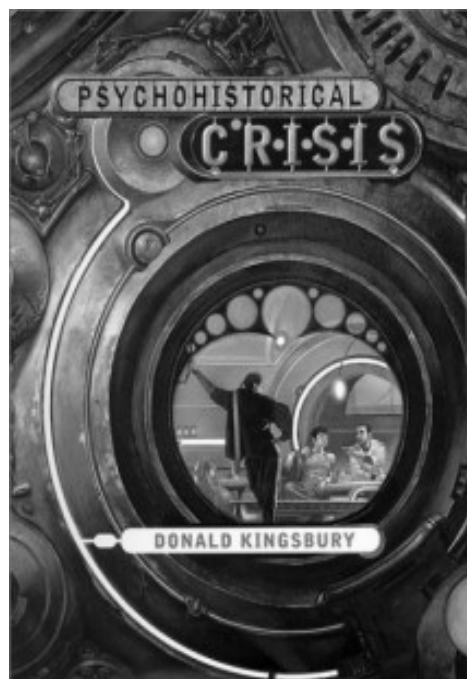
Således er der et enormt og spændende potentiale for ekspandering af Foundation-universet, men som med ekspandering af andre fiktive universer, kan det naturligvis kun blive en succes hvis de nye historier er tilstrækkelig gode. Vi har set flere interessante handlingsuniverser forfalde til håbløs ubetydelighed fordi historierne har været dårlige; tænk f.eks. på efterfølgerne, både film og tv-serier, til den første *Highlander*-film. Eller efterfølgerne til de to første *Alien*-film. Jeg vil personligt også fremhæve især Marvel-universet som et univers hvor det startede godt, men med tiden (især i 1990'erne) gik voldsomt ned af bakke rent kvalitetsmæssigt. Star Wars-universet fik en del gode tegneserier, både fra Marvel og Dark Horse (som i øvrigt også lavede nogle gode *Alien*-tegneserier), men efter den originale trilogi har der også været meget frygteligt dårligt materiale, inkl. *prequel*-filmene.

Hvordan sikrer man sig et vist niveau af høj kvalitet? Det er et svært spørgsmål, da kvalitet i høj grad er subjektivt, men et godt skridt på vejen må være at bruge gode forfattere i kombination med gode redaktører – og det var netop den måde Foundation-universet startede på: en idé som Isaac Asimov og John W. Campbell udviklede sammen. Jeg mener at god kvalitet ofte kendetegnes ved at man kan mærke forfatterens (eller instruktørens) passion for sine ideer når man læser det givne værk (eller ser den givne film),

og jeg vil afslutte med at anbefale en fantastisk roman, som uofficielt foregår i en version af Foundation-universet, nemlig Donald Kingsburys 1000-siders moppedreng, *Psychohistorical Crisis* (2001). Grundet ophavsretten kunne Kingsbury ikke bruge navnet Hari Seldon, så han er kun omtalt i bogen som 'The Founder'. Den galaktiske hovedstads navn, Trantor, måtte heller ikke bruges, så den er omdøbt til 'Splendid Wisdom'. Men ordet 'psychohistory' har man lov til at bruge frit.

Psychohistorical Crisis foregår efter at det Andet Galaktiske Imperie er kommet, men er kun en opfølger til Asimovs oprindelige trilogi; ikke til nogle af Asimovs egne fortsættelser. Derfor har Kingsburys roman heller ikke robotter eller en forladt, radioaktiv Jord med, men den er ikke desto mindre rasende spændende, intelligent og fascinerende, med masser af skønne detaljer og ideer, der er med til at levendegøre både Asimovs Galaktiske Imperie og psyko-historiens stadig undervurderede muligheder.

* * *



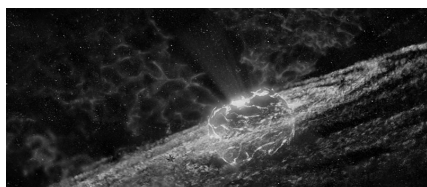
* * *

World-building tema:

EN VERDEN I DINE HÆNDER

- Om design af rollespilsverdener

Af Bjarne Sinkjær



At skabe en verden

Kernen i næsten alle historier er konflikten. Der skal være en normaltilstand der brydes, med en konflikt der opstår og eskaleres, for til sidst at finde en forløsning i enten en lykkelig eller en mere tragisk slutning. Den menneskelige natur er en god kilde til historier; kærlighed og jalousi, lyst, grådighed, hævnfølelse, patriotisme, behov for anerkendelse, magt, og angst. Igennem hele vores historie har alle disse følelser medført undertrykkelse, revolutioner, krige, voldtægt og mord. Ikke lige det du gerne ser præge *din* hverdag, men i vores historier er det tilstande vi gladelig påtvinger vores hovedpersoner, så læserne kan hygge sig i en god stol over alle de fortrædeligheder hovedpersonerne skal igennem. Konflikt skal der til, for hvis der ikke er noget på spil, er historien ikke værd at fortælle. Men historien skal have også en ramme at udfolde sig i. En tid og et sted.

Denne artikel handler om hvordan du skaber disse rammer. Hvordan du designer en verden. I mine øjne er formålet med et succesfuldt verdensdesign at skabe en fabulerende verden med muligheder og re-

striktioner. Den skal sætte scenen, og beskrive motivation og mål, for både slyngler og helte, med det formål at underholde spillere eller læsere.

Sten og køkkenvaske

At designe en verden til bordrollespil og til noveller, er to meget forskellige ting, som kræver hver sin helt egen måde at gå til arbejdet på.

Jeg har personligt mest beværet verdensdesign til bordrollespil. De ligner rollespilscomputerspil ved, at alt skal beskrives, og gerne i fem eksemplarer. Et godt eksempel er computerspillet *Skyrim* fra Bethesda Softworks. Det er en vikingeinspireret fantasyverden med to hovedplots: det ene handler om en borgerkrig der plager landet; det andet handler om at dragerne, som ellers har været væk i århundreder, er begyndt at vågne igen og nu hærger landet. Ud over disse to historier, er der talrige sideplots. I spillet laver du en person, som frit kan bevæge sig rundt i en stor provins, der er oversået med forladte borge og huler. Spillerne kan enten forfølge plots'ene som perler på en snor, eller de kan bevæge sig frit rundt og udforske huler, rydde dem for monstre og finde skatte. Dette kræver at alt sammen er beskrevet på forhånd. Den form for design kaldes på engelsk for 'the kitchen sink approach'. Termen har en obskur oprindelse; det er noget med, at man for at være forberedt på alt det uforudsete på en rejse, tager alt med, lige undtagen køkkenvasken. Det handler altså lidt om at være alt for alle.

Denne form for design finder sit ypperste udtryk i bordrollespil, fordi bordrollespil kun lader sig begrænse af fantasien. Jeg designer ikke en verden til én historie, men til hundreder. Det nytter ikke at jeg på mit landkort har afmærket Det Sorte Tårn, hvis jeg ikke har beskrevet hvad det er, og hvad man kan møde der. En forfatter ved med sig selv

at hans hovedpersoner aldrig kommer i nærheden af tårnet, mens jeg pludselig har en gal spiller, der beslutter med sig selv, at det kunne være en god idé at undersøge tårnet og plyn-dre det, og så skal spillederen improvisere. Det går ikke altid godt. På samme måde kan jeg ofte ikke nøjes med én skurk, men skal helst have en tre-fire stykker, med hver deres baggrund og motivation. Én spilleder har behov for en slyngel i en storby, en anden spilleder en gal skurk i bjergene, en tredje en pirat, osv. En verden til bordrollespil er en værktøjskasse for spillederen, som han kan bruge til at skruer sin egen kampagne sammen med.

Faren ved 'the kitchen sink approach' er at resultatet kan ende med at blive for overfladisk. I rollespilssammenhæng, f.eks. ved at alle planeter minder om hinanden med små variationer, eller at alle huler er en variation over samme tema, uden de særkender og baggrundshistorier der kan gøre dem mindeværdige at udforske. Fra min verden er det klassiske rollespil *Megatraveller* et eksempel på det første. Det havde et stort katalog over planeter, men de lignede alle sammen hinanden, og vi dykkede som party sjældent dybere ned i deres særegne geografi og livsformer. Det blev ofte kun til et hastigt besøg i hovedstaden, før vi fløj videre til næste planet. Som kontrast til dette kan fremhæves rollespillet *Blue Planet*, der kun beskriver én planet, som er næsten totalt dækket af hav. I dette spil er det muligt at dykke ned i planetens unikke livsformer og mysterier. I computersammenhæng er faren den samme, men der kan dårlig programmering desuden være skyld i at man ikke kan komme videre med plot, fordi der ikke er tid nok til at gøre arbejdet ordentligt, og missioner er fyldt med fejl. Det har jeg f.eks. oplevet i fornævnte *Skyrim*.

Den anden tilgang til verdensdesign er romanen, som lidt

Fra bunden eller fra toppen

I 'bottom up' starter du med at designe bestanddele, uden at have gjort dig et klart billede af hvordan det samlede resultat skal være. Det kan være at du f.eks. har et godt twist til en science fiction-novelle med nogle rumrejsende i problemer, uden at have gjort dig helt klart hvad begrænsningerne for rejser i rummet er. Det handler om at beskrive lokaliteter, personer og

Ved et 'top down' design bygger du en bred verden uden særlig meget dybde, og dykker så dybere ned i de områder hvor dine historier foregår, og som derfor har læserens eller spillerens særlige interesse. Styrken ved denne designmetode er, at du får det store overblik og får lov til at tænke stort. Du kender reglerne og undgår lettere fejl, hvor du f.eks. forbyder et fænomen i en film (det er næsten umuligt at beame en person til et rumskib i warp space!), for i en senere film eller novelle at gøre lige netop dette. Du kan fortælle en lille smule om alle aspekter af din verden, men lægge dit fokus hvor du synes det er mest interessant, i håb om at læseren eller spilleren også gør det. Det handler lidt om at få det bedste ud af to verdener. Ulempen er at det kræver tid at udtænke og lægge de store linjer.

Alting skal starte et sted

faktorer. Et virvar af hel- og halvhemmelige militære alliancer, der spinder et kontinent ind i et edderkoppenet. Et følt behov for en krig, der kunne rense luften. En fanatiker der skyder kronprinsen. Det var alle sammen faktorer, der satte 1. verdenskrig i gang. Ligesom disse faktorer må din historie have nogle begivenheder der viser frem til konflikten og er gnisten der får krudttønden til at eksplodere.



Side 20

kraften i historierne.

Fylde verdenen ud og op

Når du har dannet dig en idé om hvor du gerne vil hen, er det tid til at fylde hullerne. Meget groft deler jeg dem op i fire grupper:

Fysiske regler: Det er ikke mindst de fysiske regler der bestemmer rammerne for vores tilværelse. Hvad er klimaet? Hvad er geografien og de naturlige ressourcer? Og så er der hele teknologien. Hvordan kommer man fra A til B? Hvordan får man mad på bordet? Hvor hurtigt er kommunikationen? Hvor udbredt er trykkekunsten? Hvordan fører man krig? Hvad med medicin?

Sociale regler: Hvilke regler gælder der for menneskers omgang med hinanden? Er der forskel på mænd og kvinders vilkår? Hvordan behandles minoriteter? Hvad er straffene for dem der overtræder reglerne? Hvordan organiseres statsapparatet? Hvordan er religion organiseret. Hvordan fungerer økonomien? Hvad ser dette samfund som det mest værdifulde? Hvad er det mest tilgivelige man kan foretage sig?

Magiske/ultra tech regler: Dette handler om at bryde reglerne – og sætte nye restriktioner. Hvis du vil bevæge dig mellem planeter, er lysets hastighed en træls barriere. Her må du ty til at folde rummet, flyve i hyperrummet, bruge ormehuller eller noget helt fjerde. Hvis verdenen er magisk, skal du tage stilling til hvor magien kommer fra, hvem der kan bruge den, hvordan den kan misbruges og hvad almindelige stakler gør for at beskytte sig mod troldfolkene. Det er vigtigt at sætte grænser. Ubegrænset teknologi/magi uden regler er kedelig, fordi læserne ikke kan vide hvor grænserne er. Restriktioner skaber dilemmaer der kan udforskes. Hvis du f.eks. ikke kan beame mennesker over på dit rumskib, samtidigt med at du har dine

skjolde oppe, skaber det interessante situationer. Din hovedperson modtager et nødsignal. Et skib er under angreb, og det er blot et spørgsmål om tid før reaktorkernen eksploderer. Men dets to angribere vender deres våben mod dit skib. Dropper du skjoldene for at redde staklerne, eller prøver du først at stoppe angriberne?

Dagligdagen: Selv om hovedpersoner ofte står uden for samfundet, da det giver dem mulighed for at agere frit og blive fedtet ind i spændende plot og intriger, så er dagligdagen med til at give historien farve og gøre historien nærværende. Det gælder både for romaner og bordrollespil. Det åbner op for en helt ny række spørgsmål: Hvem har magt, og hvem er magtesløse? Hvad lever folk af? Hvordan behandler de deres unge og gamle? Hvad er forholdet til naturen og tamdyr? Hvordan klæder man sig? Hvordan lugter der? Benyt lyd, lys og lugt til at skabe en levende atmosfære.

Hvis det skal være rigtigt fint, samler du det hele i en 'bibel' – gerne i et format hvor andre kan finde hoved og hale i det. Den kan indeholde fakta, historier, kort, billeder, karakterbaggrunde osv. Gerne kun kolde fakta. Denne bibel er enten til dig selv eller til den dag hvor Hollywood banker på døren og vil filmatisere dit projekt. På den måde kan du forhindre at de sønderbomber din elskede hovedstad eller tager livet af de hovedpersoner som du skulle bruge i den næste roman i din trilogi. En bibel må gerne være et levende dokument, der revideres og udvikler sig efterhånden som du finder på nye ideer, personer og plots. En sådan bibel er også lidt af en drøm; f.eks. er de mange forfattere til de forskellige Star Trek-serier aldrig blevet helt enige om hvad beam- ing-teknologi kan og ikke kan.

Invitere andre indenfor

Efter du har slæbt sten efter sten til den bygning der er din ver-

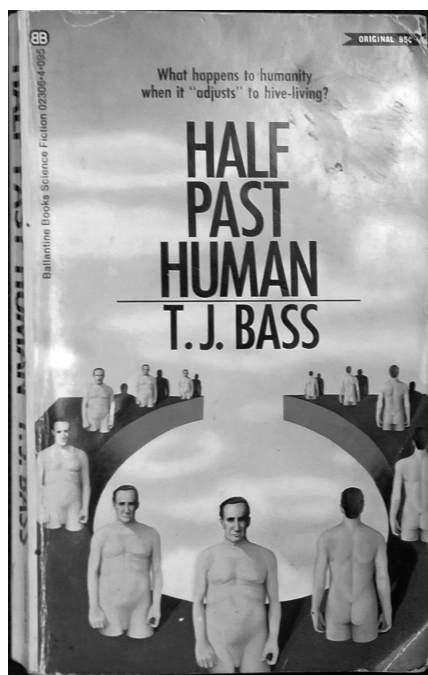
den, og banket tag, vinduer og døre på plads, kan det være fristende at invitere andre indenfor. Jeg tror at alle der prøver dette, gør det med en vis nervøsitet. Det er trods alt din kreation der pilles ved her. Et værk der kommer indefra og er skabt af din kreativitet. Ofte i din fritid. Det betyder at du ikke er blevet belønnet med en løncheck, men ved at dine ligemænd ser med respekt på din kreativitet, og læser dine skrivelser eller spiller i din verden. Og fordi belønningen er social accept, er vi ofte meget følsomme over for kritik og beskyttende over for vores kreationer. Det der helst skal ske, når du inviterer andre kreative hoveder indenfor, er at nye og uopdagede muligheder opstår. Jeg har udgivet to novellesamlinger til mit børnerollespil *Ulvevinter*. På kortet er der en lille gnalling af en ø, kaldet Sælø. Så lille var øen, at jeg end ikke gad lave en selvstændig beskrivelse, men blot beskrev den i en bisætning. Alligevel lykkedes det en af novelleforfatterne at skrive en fuldblodsfortælling om øen, fyldt med mystik og drama. Der er selvfølgelig også farer. Folk har ændret på ting i min verden, som fraveg fra det indre billede, jeg havde skabt om tingenes tilstand. Her handler det nok om at lave en god forventningsafstemning og nænsomt sige stop hvis grundlæggende ting bliver truet. Til en vis grænse skal man turde give slip, og lade sit barn gro op og stå på egne ben.



World-building tema:
**MENNESKE-
HEDENS DYSTRE
FREMTIDER:**
World-building i
to romaner af T.J.
Bass

Af Majbrit Høyrup

NB: Det var ikke muligt at finde et foto af T.J. Bass inden redaktionens deadline, men han er født i 1932 og døde i 2011.-Red.



De to bøger *Half Past Human* (1969) og *The Godwhale* (1974) foregår mange tusind år fra nu på en meget forandret jord i samme univers. De kan læses uafhængigt af hinanden, men giver mest mening læst i rækkefølge.

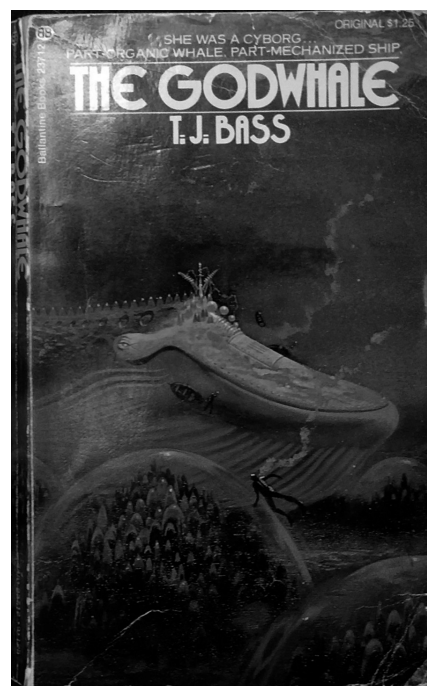
Al landjord er gjort til marker eller haver med sterile klon-afrøder, som bliver passet af gigantiske "mecks" – intelligente kæmperoboter. Menneskene bor under jorden i grubebyer og i billiard-trillionvis. (Jeg ved ikke hvordan man oversætter trillions korrekt, men forestil dig et helt fladt landskab hvor der stikker et lille lufthul op for hver kilometer og nede under det bor en hel myretue af en million mennesker, og det er så fra pol til pol.)

Menneskene i grubebyerne bliver beskrevet som blege, fede dværge uden megen kraft eller livsvilje. De bliver udklækket som kloner af et upersonligt maskineri, der rask væk afliver alle babyer, som ikke er føjelige nok til et liv i et underjordisk masse-samfund. Almindelig formering er forbudt, fordi det kan bringe atavistiske træk frem som f.eks fem-tåethed eller trang til at leve et stenalderliv på overfladen.

Trods de voldsomme og blodige anstrengelser grubebyernes fællesskab gør sig, er der alligevel et par millioner vilde mennesker på overfladen. Grubemenneskerne går på jagt efter de vilde mennesker og anser dem ikke som mennesker med samme ret til at leve som dem selv, fordi de træder i afgrøderne og på den måde stjæler kalorier fra grubemenneskerne. Trods en helt afsindig avanceret teknologi lever både grubemenneskerne og de vilde mennesker elendigt. Der bliver udklækket alt for mange grubemennesker til et kort, ensformigt liv med konstant under- og fejlernæring.

T.J. Bass elsker at bruge videnskabelige ord og forklaringer. Både de vilde og de tamme mennesker har forbløffende dialoger fyldt med tekniske og bio-

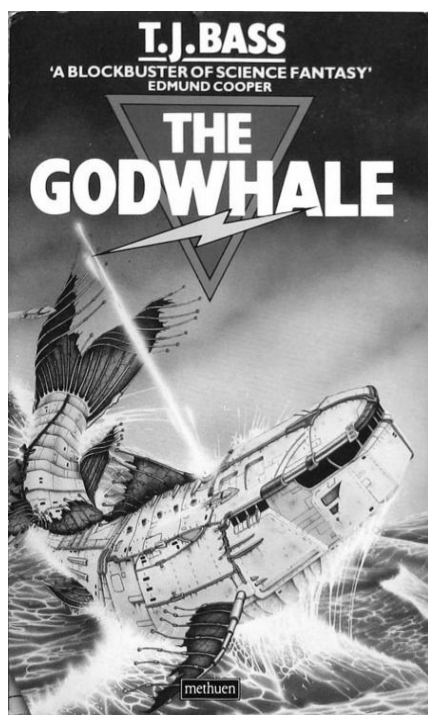
kemiske ord. Persongalleriet er stort, men jeg blev ikke så optaget af den enkeltes skæbne, fordi T.J. Bass er mere interesseret i at fortælle om nogle stor-skala-hændelser end i sine egne karakterer, især i den første roman, *Half Past Human*. Kvinder er der også i bøgerne, så T.J. Bass kan beskrive nogle fødsler i medicinske termer. Bøgerne er detaljerige og billedskabende. Bass beskriver nådesløst de voldsomme, blodige og grusomme hændelser der sker, så man også kunne sætte bøgerne på horror-hylden.



The Godwhale starter med en afrundet fortælling om en fyr, der mister sin underkrop fra navlen og ned (!) og som derfor lader sig fryse ned til en fremtid, hvor han håber hans underkrop – og især hans kønsdele – lader sig rekonstruere. Men selvom der er næsten magisk teknologi til rådighed i fremtiden, går det ikke så nemt i et samfund, der har meget snævre meninger om hvilken slags mennesker, der har ret til at leve. Jeg startede med "The Godwhale", og det er den jeg bedst kunne lide, fordi jeg blev revet med af den halve mands skæbne. Men det tog mig en halv bog at få rede på historiens univers og særlige lingo.

Både i *Half Past Human* og i *The Godwhale* ændres handlingen markant af en pludselig indgriben fra højere magter. Dette hører med i historiens univers fra starten, så det virker her, selvom 'deus ex machina' som regel er noget, fortællere bør holde sig fra. Maskinintelligenserne i J.T. Bass' univers er så avancerede, at de virker guddommelige.

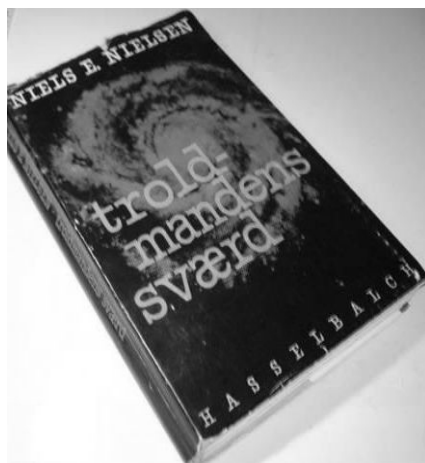
Hvalguden fra den anden bogs titel er en sådan supermaskine beregnet til at høste føde i havet. Men havets liv er forsvundet eller spist op, så Hvalguden har i bogens begyndelse mistet sin mening med tilværelsen.



Begge bøgerne er utroligt fascinerende pga. den dystopiske fremtidsverden, de beskriver. Selvom romanerne er over fyrre år gamle, synes jeg de virkede friske og markante. Jeg har ikke fornemmelsen af at teknikken er fortidens fremtid, som i f.eks. Jules Vernes fremtidsromaner. Den monokulturelle ensartethed; overbefolkning, økologisk kollaps, det overvågede samfund, er ikke blevet mindre sandsynligt i løbet af de fyrre år siden romanen udkom.

Half Past Humans beskrivelse af de indelukkede, maskinsty-

rede mennesker, der spiser de frasorterede menneskers kød, mindede mig om de forhold der bliver beskrevet i Niels E. Nielsens *Trolldmandens Sværd* fra 1967. I Nielsens roman er der kun én, indelukket og selvfor-synende gigantby tilbage på en sammenbrudt jord, men fornemmelsen af overbefolkning, mangelsituation, åndelig og fysisk sult er den samme.



De blege, uduelige nebish'er som bor i gigantbyerne i *Half Past Human* gav minder om H.G Wells' eloi'er fra hans roman *Tidsmaskinen* fra 1895. Jeg tvivler på at J.T. Bass har læst Niels E. Nielsen, men mon ikke han har læst Wells' roman? Hos Wells tjener de uhyggelige mor-locker eloi'erne, som derfor er blevet ude af stand til at gøre noget selv; i Bass' roman er det maskin-intelligensernes guddommelige, venlige almægtighed, der gør menneskene svage-lige.

I både Wells' og Bass' romaner er world-buildingen baseret på Darwinistisk konsekvens: hvad vil der ske med menneskene, hvis det evolutionære pres, der holder arten stærk, sund og begavet, forsvinder? Bass kan her og der virke kynisk og næsten fascistisk i sine betragtninger fra sin biologisk alvidende fortællerposition, mens Wells bruger den chokerede tidsrejsendes fortællerstemme til at lægge en menneskelig vinkel på dystopien.



* * *

World-building tema:

WORLD -BUILDING: KEJSERRIGET

Interview med Martin Schjönning, af Rasmus Wichmann



Hvilken bedre måde at komme tæt på world-building end ved at kigge på et work-in-progress? Rasmus Wichmann interviewer her forfatteren, redaktøren, anmelderen og bloggeren Martin Schjönning (MS) om opbygningen af verdenen "Kejserriget" til MS' kommende bog (som endnu er uden titel). MS har i adskillige år været en væsentlig personlighed i fan-miljøet, og har senest redigeret den postapokalyptiske novellesamling Undergang fra forlaget Valeta (2014). Følg MS på bloggen apokalyptisk.wordpress.com

Martin Schjönning ved udmærket at han nu bevæbner læserne med en nøgle til sin kommende bog og derved åbner op for at de senere kan brokke sig over at bogen slet ikke blev som forventet... men det afskrækkede ham nu ikke fra at stille op til et interview.

1) Hvilke fantasi-verdener har inspireret din? Det er med vilje at jeg ikke siger "fantasy!"

MS: Der er ingen tvivl om at Joe Abercrombie har haft en del at skulle have sagt, men det er nu mest på et stemningsplan. Hans First Law-trilogi og de tre efterfølgende stand-alone-historier i hans Circle of the World-verden, er muligvis det bedste fantasy jeg nogensinde har læst. Men min verden er mere high magic, mere eksotisk. Stemningen i Abercrombies verden er styg og kynisk. Alle har en lyssky agenda, og dem der prøver at være gode mennesker, fejler fatalt. Persongalleriet er den ene grotesk efter den anden, og jeg er vild med det. Ser man på verdenshistorien er ingen jo de perfekte helte vi "husker" dem som. Winston Churchill var en alkoholiseret masse-morder, Lord Byron var en deform selvmordskandidat, Kennedy var en morfinafhængig horebuk. Det er det Aristoteles kaldte "hamarthis" – den fundamentale fejl eller mangel hos en tragediehelt, der gør at tragedien overhovedet kan ske. Jeg har installeret sådan en fejl – eller flere – i alle mine hovedpersoner, og det er givetvis inspireret af Abercrombie.

Jeg henter også inspiration i ældre fantasi-verdener, som jeg bestemt ikke mener har udlevet deres potentiale endnu. I det jeg skriver på nu, har jeg stjålet fra Robin Hood-legenden og de middelalderlige gral-digte med arme og ben. Jeg har også arbejdet ting ind fra forskellige "virkelige" mytologier, hvilket vel egentlig er utroligt typisk for fantasy-genren. Alle de mest elskede elementer i fantasy –

drager, trolde, magi, etc. – har jo rod i gamle religiøse tekster og sagn. Min verden er ikke helt så proppet med fantastiske uhyrer, og den har ikke et gevaldigt pantheon af guder, men der er andre ting: Ofringer, fetichdyrkelse, forbandelser, etc., som jeg har med.

Mere end noget andet er det dog rollespil der har inspireret mig. De verdener jeg har bygget sammen med mine spillere i årenes løb. Der er elementer af dem allesammen i den verden jeg er ved at bygge nu.

2) Hvad kan rollespil da give til world-building?

MS: Ufatteligt meget. Jeg har været rollespiller i næsten tyve år (damn, jeg er gammel!), og historiefortælling er det største af mine få talenter, så jeg har været gamemaster næsten lige så længe. Jeg genfandt mit allerførste rollespilskort da jeg ryddede op i mine papirer for nylig, og det var et rørende gensyn, kan jeg afsløre. Det er et meget simpelt kort. Jeg husker at jeg ville køre noget rollespil – jeg havde bygget mit eget system, fordi det var så svært at skaffe (og betale!) regelbøger dengang. Jeg anede intet om skrivekunst og narrativer, dengang. Kortet blev til ved at jeg kedede mig i en matematiktime og bare sad og krusedullede. Pludselig var der et kort, og så fandt jeg på historien bagefter. Spillerne skulle skylle i land på kysten efter en storm. Der skulle de møde en trolldmand, der tilbød at teleportere dem hjem igen, hvis de hjalp ham med noget. Han havde mistet sin bryggebog – en bog med opskrifter på magiske eliksirer – og de skulle hjælpe med at finde den. I min naivitet lod jeg spillerne lave karakterer helt frit, og jeg var – og er – ikke typen der forsøger at tvinge et plot ned over hovedet på folk. Resultatet var et totalt sandkasse-spil, hvor spillerne gik amok, startede deres egen revolution og indtog, plyndrede og nedbrændte hele

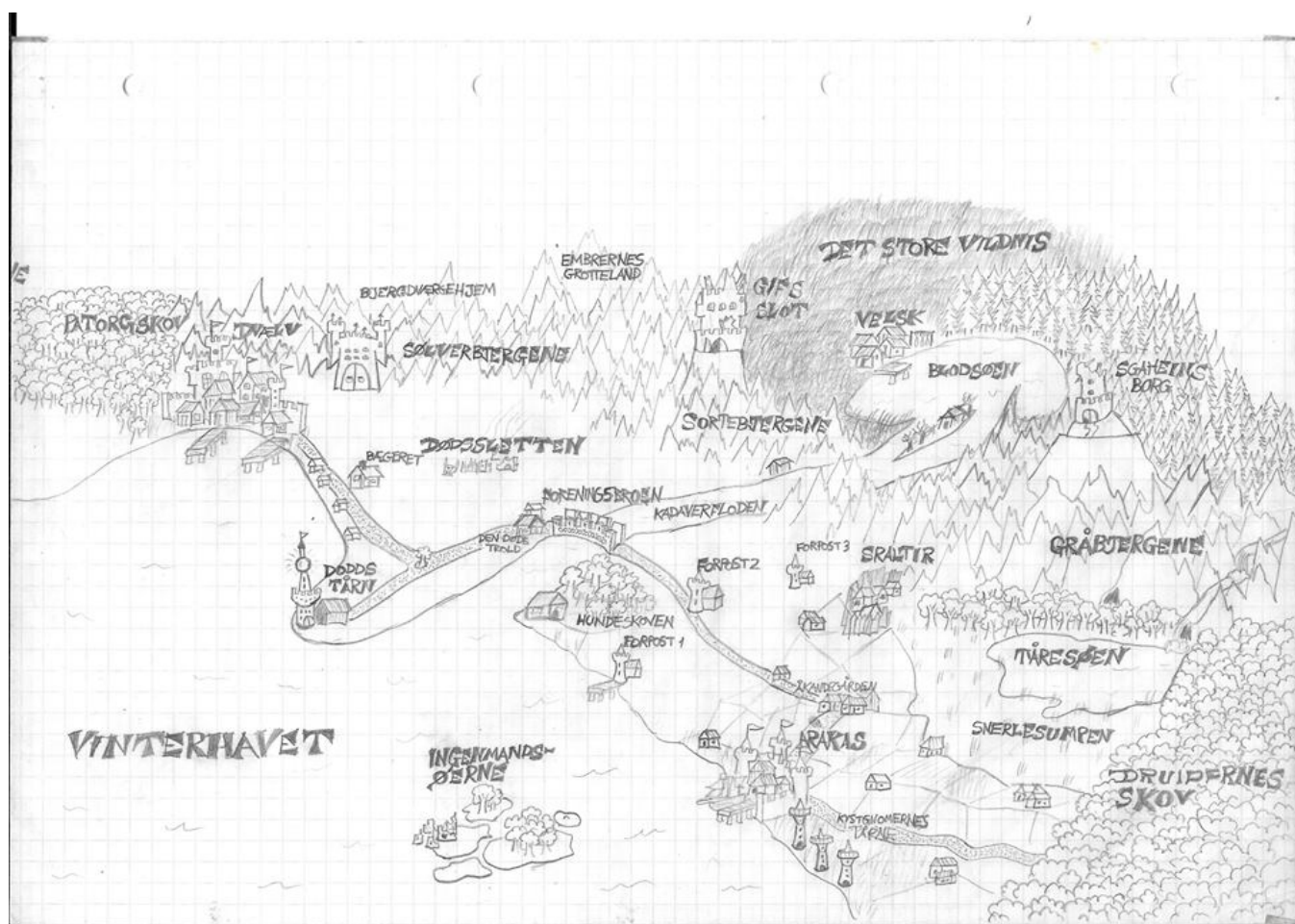
Jeg er selvfølgelig blevet klogere siden. Mine plots er en hel del mere gennemarbejdede og mine verdener langt mindre tilfældige. Men jeg har holdt fast i at spillerne skal komme med alle de inputs de har lyst til. Hvis jeg laver en fantasy-verden med en særlig historie for øje og måske ikke nævner noget om barbar-stammer, og en af spillerne vil være barbar, så er det helt fint. Spilleren og jeg udvikler så en barbar-stamme der passer ind i verdenen og som passer spillere ns humør. På den måde er mange af mine rollespilsverdener blevet udbygget og forbedret af spiller-inputs. Det bærer min nuværende world-building stærkt præg af. Der er masser af elementer hentet direkte fra mine rollespilsverdener i det jeg laver nu. Hele landområder og organisationer og folkeslag, nogle af dem helt tilbage fra mine teenageår.

MS: Utallige! Min historie udspiller sig i et kæmpemæssigt kejserrige, der strækker sig fra det kolde, skandinavisk-inspirerede “Nord”, til det tropiske, Amazonas-inspirerede “Syd”.

Og den foregår i hele Riget på én gang. Dette Rige er dog ikke det første, men det andet store rige i min verden, og der er stadig fysiske rester af det gamle tilbage. Denne del er hentet fra den tidlige europæiske middelalder – den såkaldt “mørke” middelalder (år ca. 500-1000), hvor man havde glemt alt om Romeriget, men stadig havde en masse arkitektur tilbage. Man havde simpelthen glemt byggeteknikkerne, og derfor opstod der historier blandt overtroiske bønder om at disse bygninger, der var utroligt meget mere avancerede end det man selv kunne bygge, var opstået på

Derudover har jeg hentet meget fra korstogsperioden – 1095-1272. Kejserriget har ekspanderet næsten konstant siden det blev oprettet, 600 år før historien begynder, så naturligvis er det efterhånden stødt ind i folkeslag der er radikalt anderledes end de selv er. Her blander jeg romernes assimilationspolitik – deres vane med at adoptere slagne fjenders guder og skikke – sammen med korsriddernes mere militante tilgang, hvor man prøvede at tvangsomvende de overvundne. Der bruges forskellige fremgangsmåder forskellige steder i riget.

Hjertet af Riget, altså de ældste dele af det, er stærkt inspireret af europæisk højmiddelalder – 1000-1200 – men med tilføjesen af magi. Magien er på et lavt blus i forhold til mange an-



dre fantasy-verdener, men ikke desto mindre gør den selvfølgelig en forskel. Generelt prøver jeg at få verden til at give mening, især hvad teknologi angår. Man opfinder ikke en ting før den er nødvendig. Eksempelvis armbrøsten. Den vandt først udbredelse da pladerustninger blev udbredt. Før var den ikke nødvendig. Der er den slags helt basale ting der gør en fantasi-verden plausibel, synes jeg. Alt skal have en årsag.

Et af mine yndlingseksempler fra historien er måden Philip d. Anden af Makedonien (Alexander den Stores far) vandt sine første slag, i 300-årene før vor tidsregning. Philip var en genial politiker og en utroligt dygtig strateg. Han reorganiserede den makedonske hær og forenede klaner der havde hadet hinanden i generationer. Men det der gjorde forskellen på slagmarken, var den detalje, at han havde gjort sine soldaters spyd en meter længere end fjendens. Det er så utroligt simpelt, men helt ude af boksen for en tid hvor nyskabelser kom hvert hundredende år, og ikke som nu, hver time.

Den slags finurligheder gør en verden mere realistisk og underholdende, hvis man får dem til at hænge sammen med et større hele. Uden de ekstra lange spyd var Makedonien forblevet en småstat. Alexander ville have arvet et beskedent bjergland, befolket af hyrder. Ville han så have indtaget hele den kendte verden?

Jeg kunne blive ved. Der er utallige elementer hentet fra verdenshistorien i min planlagte verden. Fra vikingetiden, fra etableringen af Hansestæderne i 1200-tallet, fra den franske revolution i 1789, "civiliseringen" af Amerika fra 1600 og opefter. Det er svært ikke at finde disse ting, hvis man først begynder at lede efter dem i teksten.

4) Du har en del kortmateriale. Tager det udgangspunkt i tekst, eller finder du på teksten ud fra kortet?

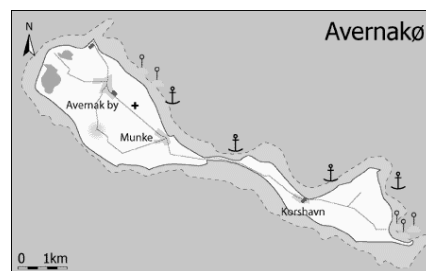


MS: En god blanding. Jeg har altid en bagtanke når jeg tegner et kort. I modsætning til mit første impulsive kort, arbejder jeg nu målrettet ud fra – som minimum – et skelet af historien. Som tidligere nævnt skal elementerne hænge sammen. Efterhånden er jeg også blevet bevidst om hvordan geografi udvikler sig. Jordens kontinenter hang jo eksempelvis sammen i superkontinentet Pangæa engang. Man kan se på et verdenskort hvordan landmasserne stadig passer sammen som et gigantisk puslespil. Det virker helt logisk for os der er vokset op efter teorien blev udbredt. Jeg forsøger at anvende så meget videnskab som muligt i mine kort, og det påvirker historien. Floder flyder i den samme retning, højder afløses af dale, kystlinier følger ofte – men ikke altid – bjergkæder etc. Selvfølgelig kan man slippe afsted med nogle ting når man skiver fantastik. Magiske kataklysmer, gudernes vrede, terraforming og masseødelæggelsesvåben sætter deres præg på et fantasi-landskab. Men alt er afhængigt af historien. De to dele – kort og historie – skal støtte hinanden.

5) Hvad er din uforbeholdne mening om befolkningen på Avernakø? Det er jo et totalt mystisk sted, med bevarelse af Majtræet og den slags...

MS: Jeg har kun besøgt øen én gang, men mit indtryk var at befolkningen hviler i sig selv, som

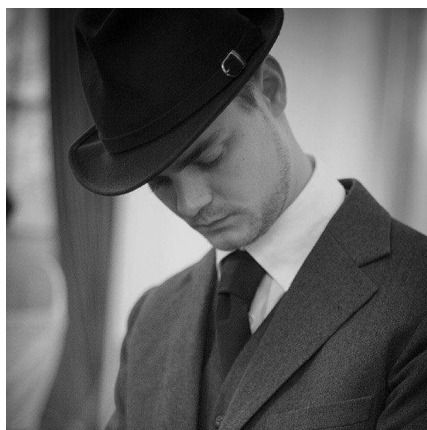
mange andre øboer. Der er næsten ingen øer med i min planlagte verden, men der er afsidesliggende steder, der er næsten lige så isoerede, så ø-mentaliteten har en plads i min verden. Hvem ved, måske jeg er inspireret af mit besøg på Avernakø.



World-building tema:

RUNEQUEST, REENACTMENT OG... ÆNDER?

Interview med Dan True, af Rasmus Wichmann



Dan True, som til daglig er IT-konsulent, instruktør i historisk fægtning, reenactor og danser 30'er-swing, er desuden skribent for rollespillet *RuneQuest 6th edition*, udgivet af *The Design Mechanism* (TDM).

Dan True har spillet rollespil i omegnen af 15 år, først på Bornholm og siden i København. I de år har han været omkring en håndfuld forskellige systemer, men har nu især kastet sin kærlighed på *RuneQuest*.

1) Hvordan kom du til at skrive for et kendt fantasy-rollespil som *RuneQuest*? Det er jo et større foretagende, og det er få danskere forundt at arbejde på de kendte rollespilsverdener.

Dan True: Nu er *RuneQuest* [salgsmæssigt, -Red.] slet ikke i nærheden af *World of Darkness* eller *Dungeons & Dragons*, på trods af en voksende popularitet internationalt – men, faktisk så skrev jeg bare til dem. Jeg var aktiv på det officielle forum i nogen tid, og en dag fik jeg grund-ideen til det her supplement. I det næste stykke tid puslede jeg med et oplæg, som jeg så sendte til forlaget.

Det næste skridt i processen var at skrive et seks siders oplæg, der indeholdt forskellige elementer: NPC write-ups, område-beskrivelser og noget brødtekst om området generelt.

Ideen jeg præsenterede, var et by-supplement med fokus på intrigen imellem byens adelige, borgernes lav og de arbejdende på bunden. Det første pitch var 'Sin City i middelalderen', med meget fokus på intriger og menneskelig grådighed frem for det overnaturlige – der dog også vil være til stede (det er stadig fantasy). Det skulle gå godt i spænd med to andre store supplementer fra TDM: *Book of Quest*, der er en lineær "Red Kongeriget"-kampagne, og *Monster Island*, der er et "åben verden"-supplement med fokus på udforskning og kulturer.

Ud fra de seks sider bedømte de mig så på min skrivestil. Vi aftalte et omfang og nogle rammer for supplementet, og så gav de mig grønt lys. Vi lavede først en kontrakt med en deadline, men grundet personlige årsager har jeg måttet indse at den ikke

holdt. Vi har nu en aftale om at jeg arbejder videre indtil supplementet er næsten klart – og det burde komme til første spilstest snarest efter nytår.

2) Fortæl om hvordan det står til med den kreative frihed. Hvor har du haft mest at sige, og hvilke områder måtte du absolut ikke pille ved?

DT: Jeg har rigtigt meget frihed. Jeg skal holde mig inden for et vist sideantal grundet produktionspris, og de håndterer layout og artwork, hvor jeg dog kan komme med forslag. Derudover arbejder man selvfølgelig inden for nogle rammer, for eksempel:

- Tre eventyr med en spilletid på cirka 12 timer (mindst) hver.
- Supplementet skal være setting-afhængigt og skal indeholde råd for hvordan man kan placere det i de forskellige verdener som *RuneQuest* understøtter pr. default.
- Supplementet fokuserer på intriger, så der skal være løbende råd til en spilleleder om hvordan man kører sådanne i praksis.

Derudover er der selvfølgelig nogle kvalitetskrav der skal overholdes, og TDM er meget kvalitetsbevidste, både med hensyn til selve eventyrernes historie og til levende skrivestil og så videre. Men ellers har jeg frie hænder til at bruge min kreative energi præcist som jeg har lyst til – og ellers ville jeg ikke gøre det. Jeg kan ikke forestille mig at arbejde inden for et krav om at man skal introducere mindst X nye evner, Y monstre og Z nye formularer.

3) Du er ikke blot rollespiller, men også kendt for at optræde til middelaldermarkeder. Hvad kan denne hobby give til world-building?

DT: Meget! At bruge sommeren på markeder og læse om middelalderen resten af året – samt at instruere i fægtning – giver

mig megen kreativ energi. De mange nye mennesker jeg møder hvert år, de historiske opsætninger og steder jeg ser, og de kampshows jeg er med i, kan alle give mig ideer og materiale, som jeg kan gå hjem og arbejde med. Det sværeste i at lave eventyr for mig er ofte at finde en god motivation til spillernes modstandere. Der har de middelalderlige kilder et væld af spændende beskrivelser af middelalderens fejder, love, intriger og krigslist. De kan alle bruges til at skabe gode eventyr og vigtigst af alt: dybe karakterer, hvis motivationer og kulturer er til at tage og føle på.

Om ikke andet har det givet mig gode muligheder for at komme med realistiske og filmiske fortællinger af hvad der sker under kamp – og om ikke andet kan jeg tage et sværd ned fra væggen og vise dem det live.

I det hele taget bruger jeg historien meget i mine eventyr. Jeg kørte engang en pirat-kampagne centreret omkring Port Royal, og til det formål fandt jeg kort, beskrivelser og et væld af gamle testamenter fra den historiske by. Udover at give mig meget basis information – navne på kroer, gadenavne, placeringer af fort, osv. – så indeholdt nogle af teksterne hints omkring en smed der havde gældslaver under sig, og det politiske spil i byen: Grobund for eventyr.

Det betyder selvfølgelig ikke at alt rollespil skal være historisk korrekt; faktisk tværtimod! Men man kan bruge den historiske baggrund enten til at spille på bestemte tangenter eller finde på elementer som spillerne ikke er blevet vant til. I stedet for den traditionelle "det er cirka middelalder i kongerige X" er historien fuld af spændende alternativer: de yderste dele af et imperie der langsomt er ved at gå op i sømmene, de lokalt-centrerede stridigheder imellem små landsbyer i bronzealderen eller en steampunk-version af den Engelske borgerkrig, er alle gode idéer der både kan rumme de

traditionelle eventyr de fleste elsker, men også give dig en blanding af solid base og frihed til virkelig at lade din kreativitet gå amok.

En god metode kan være at vælge et eller andet århundrede, afhængigt af om man har lyst til bronzesværd eller kanoner, og så bare kigge på de relevante wikipedia-sider. Læs og klik rundt på relaterede i en halv times tid, og du vil have kulturelt og politisk materiale nok til i hvert fald en kort kampagne. Vær ikke bange for at prøve nye ting af: At være med til at etablere de første bystater i Mesopotamien kan være ligeså interessant som at dræbe drager og tage deres skatte – og man kan jo sagtens gøre begge dele samtidig.

4) Er der mere info om de dér ænder i dit supplement? Og hvad var det lige der skete med den gamle RuneQuest-verden, Glorantha?

DT: Glorantha er en gammel rollespilsværden, med rødder tilbage til 1960'erne og er et eksempel på en ikke-Tolkien-inspireret verden. Det er en bronzealder-verden hvor magi og myter er en fantastisk stor del af verdenen: En verden hvor mytologi er sandhed, magi er overalt, og metal er gudernes knogler.

Det er en meget detaljeret verden og kulturerne er meget veludviklede, og hvis man aldrig har prøvet andet end D&D/Warhammer kan verdenen være et frisk pust der gennemsyres af atmosfære. Gloranthas påvirkning på både RuneQuest og rollespil generelt har været stor – specielt Warhammer har lånt mange elementer derfra, men også computerspilserien Elder Scrolls angiver Glorantha som en stor inspirationskilde.

Glorantha har ligesom RuneQuest, og mange andre systemer der har lidt i det sidste årti, fået en renæssance med de nye muligheder der er for distribution og sammentømring af en

fanbase over internettet. Jeg har aldrig selv spillet i Glorantha og ved ikke om jeg kommer til det – jeg er nok for glad for at skabe mine egne verdener.

Verdenen er dog også lidt sær, og det kan skræmme en del væk: Næsten alle i verdenen lærer en lille smule magi til daglige formål, elvere og dværge – dvs. det er de egentligt ikke, men de er Gloranthas pendants dertil – er også anderledes: "elvere" er en slags plantevæsner, imens "dværge" er en slags golemmer hvis samfund fungerer som en stor maskine. Og så er der ænderne ...

Andefolk – Duckfolk, Durulz, Keets – er nok det element flest enten elsker, hader eller elsker at hade ved Glorantha. Man kan ikke undgå at tænke på Anders And, og så er alt bare ødelagt derfra – det tog mig selv lang tid før jeg kunne bare overveje at kigge nærmere på Glorantha, men med tiden er jeg faktisk begyndt at kunne lide dem – dog ikke nok til at tage dem med i mit supplement, der desuden også skal være uafhængigt af en bestemt verden.

Det vigtigste er at få billedet af Anders And ud af hovedet – heldigvis har Glorantha noget artwork der kan hjælpe én med de mentale billeder.



* * *

ANMELDELSER

Guardians of the Galaxy Film, USA 2014, 121 min.

Instr.: James Gunn

Medv.: Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Bradley Cooper, Vin Diesel m.fl.

Film og tv-serier:

- *Guardians of the Galaxy*
- *The Maze Runner*
- *The 100*
- *Here Comes the Devil*
- *Dark Touch*
- *Lucy*
- *The Giver*
- *Stitches*
- *Gun Woman*
- *Hansel & Gretel Get Baked*
- *Vinden rejser sig*

Bøger:

- *Joe Abercrombie: Half a King*
- *George R.R. Martin: Den herløse ridder*
- *Maria Simonsen: Giza & Marionetterne*
- *Morten Leth Jacobsen: Den sidste dag på Jorden*
- *Brian P. Ørnbøl: Kredsløbsforstyrrelser*
- *Emil Blichfeldt m. Tom Kristensen: Vintersjæl I: Modlys*
- *Emil Blichfeldt m. Peter Snebjerg: Jonny Nekrotic - Zombiepesten*
- *Antologi: Nær og fjern – Lige under overfladen 7*
- *Alastair Reynolds: Vejen mellem stjernerne*
- *John W. Campbell: Det kom fra en anden verden*
- *H.P. Lovecraft: Farven fra rummet (ny udgave)*



Marvel-filmen *Guardians of the Galaxy* blev sommerens helt store hit i 2014, trods det at filmen var baseret på en relativt ukendt tegneserie og at hovedrollerne ikke bliver spillet af store stjerner (med mulig undtagelse af Vin Diesel, som lægger stemme til en computeranimeret figur). I skrivende stund er den blevet Marvels tredjebedst indspillende film nogensinde, kun overgået af *Avengers* og *Iron Man 3*. Det er gode nyheder for en som mig, der er træt af alle de genindspilninger og remakes som det nogle gange virker som om er det eneste Hollywood tør lave, når der er et vist budget på spil. Man kan håbe på at succesen kan give filmselskaberne lidt flere nosser.

Filmen åbner i 1988, hvor drengen Peters Quills mor ligger for døden af kræft. Efter at hun dør, løber drengen ud af hospitalet – og bliver straks bortført af et rumskib. Næste scene er 26 år senere i nutiden, hvor Peter er en charmerende stjernevejsrøver kaldet Star-Lord (det vil sige, det er mest ham selv der gør det).

Star-Lord får fingrene i en underlig kugle, som mange andre gerne vil have fingrene i, blandt andet den mystiske Collector (sidst set i slutningen af *Thor: The Dark World*) og kreekrigeren Ronan, som har sat sig for at ødelægge planeten Xandar, på trods af at Kree-imperiet har sluttet fred med xandarianerne.

I sit forsøg på at få penge for kuglen, gør Star-Lord sig uvenner med en hel del og havner i spjældet sammen med flere af dem og må så samarbejde med disse for at slippe fri. Fjender bliver allierede og siden venner, og dermed er det hold født som ender med at blive kaldt Guardians of the Galaxy: Star-Lord, den dødsenfarlige grønne kvinde Gamora, kyborg-vaskebjørnen Rocket, det talende træ Groot og muskelbundtet Drax.

Selvom *Guardians of the Galaxy* er en Marvel-film og er baseret på en superhelte tegneserie, er det faktisk en science fiction-film lidt i familie med *Star Wars* og *Serenity*. Superhelteelementerne fra tegneserien er stærkt nedtonet, og der er ingen super-evner der ikke kan forklares med alien afstamning eller kybernetiske modifikationer. Det er måske en del af forklaringen på filmens succes: Den har tiltrukket både Marvel-fans og fans af science fiction, som ikke kunne finde på at se en superheltefilm.

Størstedelen af forklaringen skal dog nok snarere ses i at der er tale om en aldeles vellykket og underholdende film med en perfekt balance mellem humor, action og personligt drama. Hovedpersonerne har alle traumer, som giver dem dimensioner ud over den gennemsnitlige actionhelt, og undervejs i historien lærer de ved fælles hjælp at løfte sig over deres personlige tragedier.

Faktisk kan man godt sige at selve plottet er ret ligegyldigt – det er figurernes samspil og reaktioner på deres situation, der bærer filmen. Skurken Ronan er

faktisk ret kedelig – overskurken Thanos, der lurker i baggrunden, kalder ham meget passende et forvokset pattebarn – og plottet er set med variationer mange gange før. Det er ikke på originalitet at filmen vinder point.

Et gennemgående element i filmen er brugen af diverse 70'er-pophits som baggrundsmusik, alle angiveligt stammende fra et kasettebånd som Star-Lord har med fra Jorden. Det fungerer overraskende godt, og man får nærmest lyst til at skråle med på "Hooked on a Feeling" og "Moonage Daydream" mens næverne og strålekanonerne lyner.

Jeg så filmen først i 3D og siden i 2D, og jeg må sige at jeg ikke savnede 3D-effekterne anden gang. Faktisk var det meget rart ikke at skulle koncentrere sig om 3D-effekterne og bare lade historien køre.

Der er allerede annonceret en *Guardians of the Galaxy 2* i 2017, og det forventes at denne lægger op til *Avengers 3* (og måske 4), som sandsynligvis bliver baseret på Jim Starlins klassiske tegneserie *The Infinity Gauntlet*. Det er ikke en af mine yndlingsserier, men lad os se hvad Marvel/Disney kan få ud af den.

Tegneserien *Guardians of the Galaxy* stammer helt tilbage fra 1969 som et fremtidssuperhelte-team, men filmen er baseret på en helt anderledes udgave fra 2008, skrevet af Dan Abnett og Andy Lanning som en udløber af deres kosmiske crossover-serie *Annihilation: Conquest*. Historien i filmen er helt anderledes end i tegneserien, og figurernes baggrund er lavet en hel del om (alle figurerne har lange forhistorier i Marvel-universet), men stilen med humor og *over the top* kosmisk action er ramt lige i plet. Det skal lige nævnes at tegneserien er en af mine klare favoritter i nyere tid. Abnett & Lannings *run* på serien er samlet i tre bind. Serien blev senere genoplivet af Brian Michael Bendis, men hans historier er jeg gået udenom.

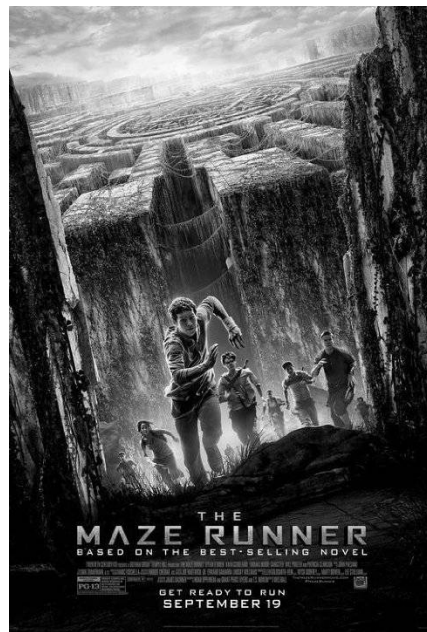
Klaus Æ. Mogensen

The Maze Runner

Film, USA 2014, 114 min.

Instr.: Wes Ball

Medv.: Dylan O'Brien, Thomas Brodie-Sangster, Ki Hong Lee, Kaya Scodelario, Patricia Clarkson, m.fl.



Big-budget filmatiseringer af Young Adult bestsellers inden for de fantastiske genrer er i de senere år nærmest eksploderet. Det var nok *Harry Potter*-serien der startede trenden, som så blev forstærket af *Twilight*- og *Hunger Games*-serierne. Senest har også første afsnit i *Di-vergent*-serien fået succes. Der har også været et flop, nemlig filmudgaven af Stephenie Meyers *The Host* (2013), men adskillige andre er lige rundt om hjørnet. F.eks. *The Giver* (også anmeldt i dette nummer) og så *The Maze Runner*.

The Maze Runner er en filmatisering af James Dashners Young Adult bestseller-roman af samme navn fra 2009. Den foregår i en uspecificeret fremtid, hvor nogle ukendte bagmænd er i gang med at eksperimentere på en gruppe teenage-drenge. Drengene er lukket inde i "Lysningen" (eng.: the Glade) som befinder sig i midten af en enorm labyrint. Porten til labyrinten er åben om dagen, og lukker sig om natten. Hvis man

er ude i labyrinten når porten lukkes, så bliver man offer for de mystiske og glubske "straffere" (eng.: grievers) som fungerer som vagthunde derude. Labyrinten omformer desuden sig selv dagligt.

Der er ca. 35 drenge i Lysningen; en ny er kommet til hver måned i de sidste tre år. Ingen af dem kan huske andet fra tiden før de kom end deres navne. De har (lidt overraskende) organiseret sig i en harmonisk gruppering, hvor de følger de fælles regler og indtager hver deres plads i det lille samfund (der skal dyrkes mad, bygges udkigsposter, m.m.). De sejeste fyre er "løbere", som hver dag tager ud i labyrinten for at forsøge at kortlægge den og finde en vej ud.

Vi følger den nyankomne Thomas, som ikke rigtig gider følge de andres regler, men alligevel (ret forudsigeligt) hurtigt opnår den feterede status af "løber" og begynder at gøre opdagelser som ryster det lille samfunds fundament. Bl.a. fordi han lader til at have en form for *insider* viden.

Forfatter James Dashner har udtalt at, ja, der er lidt *Lord of the Flies* over konceptet, men han mener at teenage-drenge godt ville kunne indrette sig stabilt og venskabeligt, uden de helt store interne konflikter. Så vidt, så sympatisk. Desværre giver både det overordnede koncept og den konkrete historie ikke meget mening, men strutter af selvmodsigelser. Ville næsten alle 35 drenge (eller 34, hvis vi ser bort fra Thomas) virkelig være så slaviske regelryttere som vi ser her? De fleste af mine større kritikpunkter omhandler den manglende logik i det præmis som man delvist får afsløret til sidst, så dem kan jeg ikke diskutere uden at spoile. Men der er f.eks. problemer med skildringen af det teknologiske niveau og mængden af ressourcer der bruges på dette eksperiment. Slutningen er meget utilfredsstillende, fordi man ikke engang får halvdelen af svarene, og de svar

man får, er ekstremt vage. Selvfølgelig fortsætter historien i næste kapitel, men man sidder tilbage uden at kunne se historiens budskab, hvis den overhovedet har et. Derudover kan siges at figurerne ikke er særlig dybe, selvom de spilles af gode skuespillere. Ligesom *Divergent* og *Hunger Games* lader *The Maze Runner* til at være skrevet af samme slags Young Adult som den er skrevet til, og ikke af en erfaren forfatter som forstår sig på litterære plot-teknikker.

Filmens eneste styrker er dens *special effects*, skuespil og action-scener, som er elementært spændende, hvilket man nok kan takke instruktøren for. Meget andet er der ikke at komme efter her, men undertegnede er i en alder af 43 år jo heller ikke i målgruppen. Young Adult-publikummet kan tænkes at se anderledes positivt på filmen, omend min fornemmelse er at jeg heller ikke havde været tilfreds hvis jeg havde set den som 17-årig.

Karakter: 4 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

The 100 – Sæson 1

Tv-serie, USA 2014, 13 episoder à 42 min.

Medv.: Eliza Taylor, Bob Morley, Thomas McDonell, Paige Turco, m.fl.

I forhold til hvor meget klassisk og beundringsværdigt science fiction-litteratur der ville være som skabt til film og tv-serier, så slår det én som næsten ubærligt ironisk, at den litteratur der faktisk laves til film og tv-serier i dag, næsten udelukkende er nye "bestsellers" af unge og forholdsvis inkompetente forfattere. Men det er desværre sådan vores kommercielle samfund og dets lunefulde trends fungerer. I film/tv-versionerne er det så op til skuespillerne at redde de voldsomt pløthullede historier, eller i hvert fald gøre dem

nogenlunde seværdige, og det klarer de sådan set også en stor del af tiden – omend der stadig er et stykke vej derfra og så til hvad man kan kalde "godt".



Det regner med teenagere!

The 100 er baseret på Kass Morgans Young Adult roman fra 2013 af samme navn, og der udkom en toer i september i år. Forfatteren har tilsyneladende haft held til at få tv-stationen CW til at udvikle en tv-serie samtidigt med udgivelsen af den første bog; tv-serien havde premiere i marts 2014. Jeg har ikke læst bogen (men antager at tv-seriens første sæson cirka dækker den første bogs handling); denne anmeldelse handler kun om tv-serien.

Der har været atomkrig, og i 97 år har de sidste (så vidt de selv ved) overlevende mennesker levet i kredsløb om Jorden på rumstationen The Ark, som er sammensat af de dusinvis af andre rumstationer som overlevende apokalypsen. Omkring 2600 mennesker er ombord. De venter på at Jordens miljø skal komme sig, så de kan flytte tilbage til den. Imidlertid har de – til trods for at deres teknologi er ca. 100 år længere fremme end nutidens – åbenbart ingen instrumenter der kan overvåge Jordens miljø, så de ved ikke om

man kan overleve dernede eller ej. Desuden er de ved at løbe tør for ilt, så noget må gøres i en fart. Forsøgsvis starter man med at sende 100 "disposable" ungdomskriminelle ned på Jorden (heriblandt nogle af lederne egne børn!) for at teste om planeten er "survivable" – et ord der bruges meget i serien – og man følger så hvad der sker blandt både dem og lederne på rumstationen. De unges eneste forbindelse til The Ark er deres elektroniske armbånd, som de fleste af dem i trods straks begynder at fjerne da de ankommer til overfladen. Alt hvad de i øvrigt havde af radioer, gik bekvemt nok i stykker ved landingen.

Naturligvis er Jorden både survivable og beboet af diverse overlevende (inkl. nogle kannibalske "reapers" som er godt og vel identiske med "the reavers" fra *Firefly* – man ser tydeligt hvad forfatteren er vokset op med), og vi følger især de to ledere af de unge hundrede, den intelligente og beslutsomme Clarke Griffin (en pige, opkaldt efter Arthur C.) og den ambivalente *bad boy* Bellamy. Efter et par episoder ryger Clarke ind i et jalousidrama, mens Bellamy har nok at gøre med at kontrollere sin lillesøster, som han og deres (enlige, prostituerede) mor opfostrede i deres lille modul på rumstationen i hemmelighed (!), da det ikke var tilladt at få mere end ét barn, og som hurtigt bliver romantisk involveret med én af de lokale, en såkaldt "ground-er".

Jeg var oprindeligt holdt op med at se serien efter det indledende afsnit, som var lidt for teenager-agtigt efter min smag, men vendte i mangel af andre acceptable sci-fi serier tilbage og fik set resten af sæsonen. Det første der slår én ved serien er de mange huller og udeladelser i selve dens præmis. Stammer folkene fra rumstationen fra en elite der blev reddet, eller er de bare tilfældige overlevende? Det forklares ikke, men det nævnes ofte at der til at begynde med

var en storstilet plan og vejledning til hvordan de skulle vende tilbage til Jorden. Den må dog være gået grueligt galt, for udover den meget begrænsede mængde ilt, er der heller ikke redningskapsler nok til mere end 700 af de 2500 beboere. Og både det med ilten og redningskapslerne har det ledende råd (som skal forestille at være næsten ulasteligt demokratisk) klarer at *hemmeligholde* for de øvrige beboere, til trods for at sådanne basale ressourcer ville være blandt de vigtigste ting som folk ville kræve at blive informeret om – og i øvrigt ville være ret åbenlyse i så lille og kompakt en social habitat, hvor et stort antal teknikere må holde styr på det hele og vedligeholdelse af redningskapslerne må være en væsentlig prioritet. Da de har været for mange mennesker i flere generationer, skulle man tro at lidt simpel prævention kunne have løst problemet (og samtidig fået ilten til at vare længere), men åbenbart ikke. Det er ting som disse der får plottråden i historien til at knække godt og grundigt og viser at forfatteren ikke har tænkt noget videre over de videnskabelige (eller i øvrigt logiske) dele af narrativet.

Alligevel kan man godt sige noget positivt om serien, for rent dramatisk og spændingsmæssigt fungerer den faktisk ganske godt. Skuespillerne er så at sige opgaven voksen, og de emotionelle scener er for det meste pænt effektive. Det er heller ikke en totalt "stueren" serie, som mange amerikanske ungdomsserier ofte er; her er der både sexscener og voldsomme drab (også begået af hovedpersonerne), og som sådan har serien faktisk væsentlig "kant". Man kan rose den for at personerne ikke er sort/hvide; flere af dem som introduceres som *bad guys*, viser sig at være mere nuancerede end som så (andre igen gør dog ikke), mens selv den fornuftige Clarke ikke er bleg for at bruge vold når det

er påkrævet. Samtidig glemmer figurene dog aldrig at der engang var atomkrig, og det ligger dem meget på sinde at forsøge at undgå endnu en stor-krig. Så vi har faktisk at gøre med en imponerende handlekraftig blanding af både civiliseret idealisme og konkret, usentimental beslutsomhed, og det viser sig at være en særdeles velegnet måde at skabe drivkraft i historien på. Derfor ender serien alligevel med at transcendere det rent middelmådige en lille smule, og jeg regner bestemt også med at fange anden sæson, der allerede begynder her i efteråret (oktober).

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Here Comes the Devil

(Orig. Titel: *Ahí va el diablo*)

Film, Mexico 2012, 93 min.

Instr.: Adrián García Bogliano

Medv.: Laura Cao, Francisco Barreiro, m.fl.

På DVD fra *Another World Entertainment*



Lad ikke dine børn ude af syne.

Dét er moralen i den mexicanske horrorfilm *Here Comes the Devil*, der blev vist på sidste års Blodig Weekend og siden er ble-

vet udgivet på dvd af *Another World Entertainment*.

Ægteparret Sol (Laura Caro) og Felix (Francisco Barreiro fra den oprindelige udgave af *We Are What We Are*) er på tur i bjergene, da de lader deres søn og datter færdes på egen hånd i et par timer, så de selv kan få tid til lidt tiltrængt ægteskabelig hygge.

Stemningen ændrer sig dog drastisk, da børnene ikke vender tilbage, og forældrene må tilbringe en nat i ængstelse, inden hele dramaet får en lykkelig udgang. Men kun tilsyneladende. For snart begynder især Sol at undre sig over børnenes opførsel, men da hun og Felix forsøger at finde ud af, hvad der skete den nat i bjergene, går mareridtet for alvor i gang.

Den argentinske instruktør Adrián García Bogliano har inden for det seneste årti slået sit navn fast på den internationale horrorscene med film som *Cold Sweat* og var desuden blandt bidragsyderne til antologifilmen *The ABCs of Death*.

Han er med andre ord ingen novice, så derfor kan det undre, at *Here Comes the Devil* er så ujævn en oplevelse. Stilsikker kan den bestemt ikke kaldes. For hver vellykket scene er der én, der føles som om, den stammer fra en helt anden type horrorfilm.

For eksempel indledes *Here Comes the Devil* med en hed, lesbisk sexscene, der rent tone-mæssigt viser sig slet ikke at passe med resten af filmen. Godt nok vises der en del nøgne kvinded bryster senere hen, men de giver mere mening i forhold til handlingen, hvorimod åbningssekvensen føles som en dårlig undskyldning for at vise to unge, nøgne kvinder have sex.

Ujævnheden går igen på billedsiden og musikken, der svinger mellem det stemningsfyldte og det overgearede. Hovedpersonernes handlinger er heller ikke altid lige logiske, men til gengæld formår Adrián García Bogliano at finde på en tilfredsstill-

lende slutning, hvilket er med til at rette lidt op på helhedsindtrykket.

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Lars Ahn Pedersen

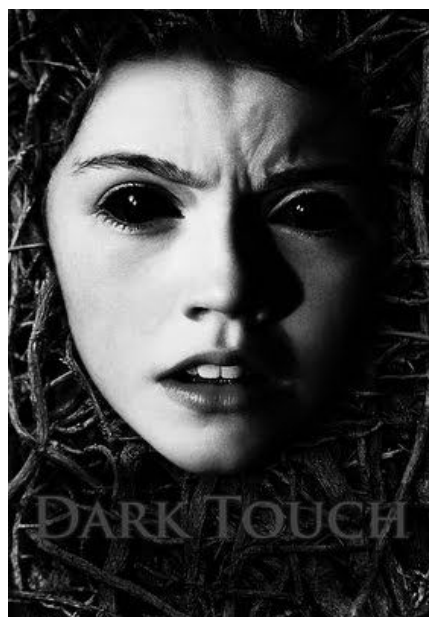
Dark Touch

Film, Frankrig/Sverige/Irland
2013, 88 min.

Instr.: Marina de Van

Medv.: Missy Keating, Marcella Plunkett, Padraic Delaney, Charlotte Flyvholm, m.fl.

På DVD fra Another World Entertainment



Den 11-årige pige Niamh (udtales 'Neve') mister sine forældre og sin lillebror, da mystiske og stærke kræfter får inventaret i familiens hus til at gå til angreb. Politiet er imidlertid overbevist om, at brutale indbrudstyve har dræbt forældrene og afskriver datterens øjenvidneberetning som en chokreaktion.

Familiens venner, der har mistet en datter, tager Niamh under deres vinger og forsøger at give hende en normal dagligdag. Dog stikker pigens traumer dybere end familiens voldsomme død, og opgaven viser sig større og farligere end som så. De mystiske hændelser følger nemlig med Niamh ind i den nye tilværelse.

Allerede fra begyndelsen an-

tydes det kraftigt, at Niamh misbruges seksuelt af sine forældre – et misbrug, der aldrig illustreres eksplicit, men filmen igennem kommer til udtryk i hendes mistillid til og reaktioner over for de mennesker, der omgiver hende.

Niamh er på én gang en plaget, sårbar stakkel og en tikkende bombe. Sådan en hovedrolle, ikke mindst i en film med så gennemgående mørk en tone, er et stort ansvar for en barnestjerne, og Missy Keating (som i øvrigt er popsangeren Ronan Keatings datter) gør det godt. Det gør blandt andre også danske Charlotte Flyvholm i rollen som den gravide sagsbehandler, Tanya. Hendes milde væsen kan skabe en oase for en lille, arret sjæl som Niamh, om så bare for en tid.

Dark Touch forsøger ikke at dupere os med en uventet drejning sidst i filmen og er ikke primært optaget af det overnaturlige element. På dagsordenen er i højere grad Niamhs emotionelle og psykologiske skader. Det er også her, filmen tager kegler som en tung skygge af utryghed og tragik. Trods overmenneskelige kræfters spil er og bliver den største gru, hvad mennesker kan gøre mod mennesker og hvordan dette kan ødelægge samme.

I sidste ende lugter det hele mere af socialrealistisk drama og mindre af fuldblodsgyser. Disse træk øger på sin vis nærværet og troværdigheden, men jeg kan udmærket forestille mig *Dark Touch* skuffe den gennemsnitlige horrorfan. Og selv om jeg absolut værdsætter det psykologiske islæt og den stærke skildring (og for den sags skyld også interessante genre-hybrid), kan jeg ikke helt undsige mig oplevelsen af, at filmen ender mellem de berygtede to stole.

For at tage metaforen lidt længere er den ene balle placeret på diverse enkeltstående scener fra en traditionel gyser med farligt, flyvende inventar og

overnaturlige ødelæggelser. Den anden balle hviler på scener fra et foruroligende drama om en pige, der har været udsat for incest og i forlængelse heraf oplever og reagerer på en række grænseoverskridelser i form af såvel misforstået godhed som decideret ondskab.

Fordi drama-delen står stærkest, bliver gyser-scenerne næsten lidt forcerede og en smule ved siden af den øvrige histories tone. Og trods disses insisterende karakter, udebliver den gryende erkendelse af fare, som ellers er uløseligt forbundet med gyser-genren. Snarere end at opbygge en spændingskurve cementerer filmen mere og mere, hvilken vej det vil gå.

Slutningen er på én gang stærk og lidt uforløst og mere som (endnu) en konsekvens af, hvad Niamh har gennemgået end en kulmination på det. Niamhs historie er med andre ord tragisk og modbydelig, men hverken synderligt overraskende eller nervepirrende spændende. Og det er vist heller ikke hensigten.

Ikke dermed sagt at filmen er kedelig. Det er bare nyttig viden før du eventuelt smider penge eller tid efter den.

Karakter: 6½ stjerne ud af 10.

Ruben Greis

Lucy

Film, Frankrig 2014, 89 min.

Instrueret og skrevet af Luc Besson

Medv.: Scarlett Johansson, Morgan Freeman, Amr Waked, Min-sik Choi, m.fl.

Luc Bessons karriere står hovedsageligt i action-filmens tegn. Nu og da tilføjer han noget sci-fi, som i den brillante, tegneserieagtige *The Fifth Element* (1997) og den udmærkede *Banlieue 13* (2004 – genindspillet i USA i 2014 som den middelmådige *Brick Mansions*), og det gør han igen med *Lucy*. Morgan Freeman spiller en hjerneforsker

som har en hypotese om hvad der sker når man begynder at bruge en større del af sin hjerne. Han mener at man så vil kunne kontrollere både sin egen og andres kroppe og manipulere med den fysiske virkelighed. Da den unge kvinde Lucy ufrivilligt bliver mulddyr for et nyt euforiserende stof og ved en voldsmands mellemkomst får en stor del af det ind i kroppen, begynder hendes hjerne at gå fuldkommen grassat, og hjerneforskerens hypotese kommer til at holde stik. Lucy udvikler sig i løbet af filmen gradvist og i voldsomme ryk til at bruge en stadig større procentdel af sin hjerne og bliver mere og mere overmenneskelig. Hun indser at alle vores videnskabelige modeller for virkeligheden er utilstrækkelige og opnår til sidst bl.a. evnen til at lade sin bevidsthed rejse i tiden. Det er en intens udviklings- og opdagelsesrejse for hende, og hun må selv i sin avancerede tilstand spørge hjerneforskeren til råds om hvad hun skal bruge disse evner til. Hun opnår en form for harmonisk tilstand, hvor hun ikke længere bekymrer sig om livets mening og indser at ingenting nogensinde dør rigtigt, da alt jo indgår i en større naturlig sammenhæng.



Mange anmeldere har kritiseret filmen for dens klichéprægede brug af ideen med at vi kun bruger "10%" af hjernen, og hvor latterligt det er at en højere brugsprocent skulle føre til telekinetiske evner, men jeg kan virkelig ikke se problemet. Måske er ideen en smule gam-

meldags (inden for science fiction havde plot-elementet "mentale evner" sin storhedstid mellem 1940'erne og '70'erne), men som symbolik betragtet er der intet at udsætte på den. Jeg mener helt sikkert at hjernen kan meget mere end vi aner i dag, omend jeg ikke tror på telekinese, men mere på markant større indlærings-, forståelses- og hukommelses-evner. For mig var Lucy en både basalt og intellektuelt særdeles underholdende film, passende chokerende på både et emotionelt og et rationelt plan, og jeg synes at konklusionen om at det er *viden* der virkelig betyder noget, gør den til en ægte og tilfredsstillende science fiction-film. Især slutsekvensen var imponerende og udfordrende og kan tolkes på flere måder. Generelt en flot film (som man i øvrigt også kan vælge at se som en superhelte-film), som jeg bestemt ser frem til at gense. Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

The Giver

Film, USA 2014, 97 min.

Instr.: Phillip Noyce

Medv.: Jeff Bridges, Brenton Thwaites, Meryl Streep, Odeya Rush, Katie Holmes, Alexander Skarsgård, m.fl.

The Giver, baseret på en ungdomsroman fra 1993, er blevet til en velproduceret film med Jeff Bridges og Meryl Streep i vigtige roller. Det er desværre hverken en synderlig original eller synderlig god historie; filmens plot virker som et stærkt forenklet sammensurium af *Equilibrium*, *The Village*, *Pleasantville*, *Brave New World*, m.fl. Den foregår i et lille dystopisk (for indbyggerne tilsyneladende utopisk) samfund, *The Community*, hvor folk dagligt tager et stof som fjerner de fleste følelser og lidenskaber. Alle opfylder velopdraget og kvæg-agtigt hver deres faste plads i samfundet, komplet med diverse høfligheds-

ritualer. Der er ingen konflikt – og selvfølgelig heller ingen kærlighed; tilsyneladende ikke engang sex. Hvordan de nye generationer skabes, er op til nogle genetikere, og nye spædbørn bliver uddelt til udvalgte "familie"-enheder, som altså slet ikke er i familie med hinanden (og når man gør det på dén måde, hvorfor så overhovedet have familie-enheder?). En del af børnene kasseres kort efter fødslen og bliver "released to elsewhere" (åh-åh!).



En eneste person i hele det lille samfund – the Receiver of Memories (Jeff Bridges) – kender til sandheden om hvordan verden engang var; sandheden om følelser, krig og smerte. Den unge Jonas, som aldrig rigtig har syntes at hans plads i samfundet var ligeså tydelig som de andres, udvælges til at blive lærling og arvtager til the Receiver of Memories; den gamle ændrer nu titel til *The Giver*. Jonas bliver snart så chokeret og radikaliseret af den gamle viden om verden som den var (dvs. som den i den virkelige verden er nu) at han sætter sig for at nedbryde *The Community*. Hvordan dette i sidste ende lader sig gøre, er i filmen lige lovlig letkøbt. Jeg har læst mig til at bogen har en mere dobbelttydig slutning.

Men hvorom alting er, så er filmens budskab at en verden

med konflikt og smerte er at fo-retrække frem for en verden hvor både det gode og det dårlige er udjævnet, for alle de gode ting gør det værd at udholde de dårlige. Det er desværre, i mine øjne, en håbløst banal morale, som siger at man må tage det sure med det søde og bare være glad for at leve i verden som den er og i øvrigt lade stå til – i modsætning til at være samfundskritisk og efterstræbe konkrete løsninger på verdens mange problemer og konflikter. Her må filmen kaldes direkte borgerlig, da den også prædiker værdier som ægte familieband (frem for at behandle ikke-familie ligesom familie) samt – og her tager man sig til hovedet – juleaften. Altså en historie som er så godt som 100% samfundsbevarende i sit budskab og således har meget ringe kunstnerisk værdi. Filmen er dog som sagt ganske flot produceret (den bruger endda en sort-hvid/farve-effekt som er udmærket; ærgerligt at det er set før i *Pleasantville*), har fint skuespil og indeholder også enkelte stærke og følelsesmæssigt effektfulde scener. En skam at slutningen er så utroværdig at den bliver latterlig, men selv en god slutning havde nu ikke kunnet redde *The Giver* fra middel-måddighedens smagløse glemsel.

Karakter: 5 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Stitches

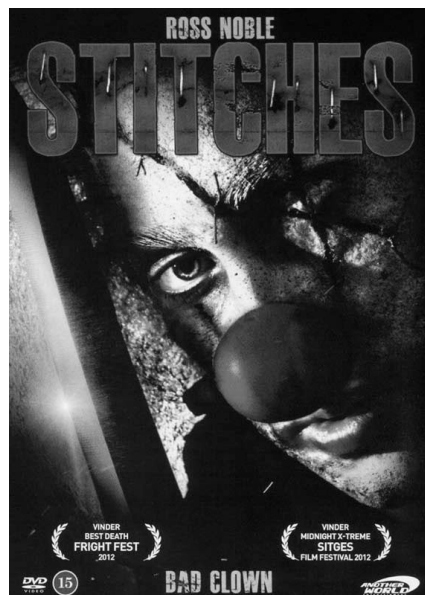
Film, Irland 2012, 83 min.

Instr.: Conor McMahon

Medv.: Tommy Knight,

På DVD fra Another World Entertainment

Klovne er ikke sjove, de er uhyggelige. Bare spørg Stephen King eller folk der lider af coulrofobi (frygt for klovne). Så en slasher-film, hvor morderen er en klovn der vender tilbage fra de døde for at tage hævn over de børn, som var skyld i hans blodige afsked med livet, er ikke helt så langt ude, som det lyder.



Stand-up komikeren Ross Noble spiller den hævngherrige klovn Stitches, som i sin levende udgave ikke just var en god repræsentant for sit fag, men nu som genopstanden virkelig ved, hvordan man ødelægger en fest.

Sådan én vælger filmens helt, Tom (Tommy Knight), at holde seks år efter sin 10-års fødselsdag, der endte med at blive så traumatisk en oplevelse, at han er på nervemedicin og ser klovne overalt. Så trods lidt indledende tøven er huset snart fyldt med gæster, inklusiv alle de oprindelige deltagere fra børnefødselsdagen ... og Stitches.

Den store attraktion ved Connor McMahons splatterkomedie er de opfindsomme måder, som Stitches tager livet af sine ofre på. Hvad med en mand, som får trukket en kanin op fra sin hals? Eller en anden, som får lavet ballondyr ud af sine tarme? Begge dele optræder i filmen. Og så er der en scene, hvor en af personerne får gennemboret sit hoved med en paraply, og netop som man tror, det er overstået, kommer der lige en ekstra overraskelse.

Ærgerligt nok er der ikke ofret nær så mange kræfter på andre dele af filmen. Selve handlingen er, selv for genren, ret forudsigelig og skabelonagtig, og det betyder, at ens interesse falder drastisk, hver gang der ikke

er et blodigt drab i horisonten. En fin detalje er dog, at der er en slags logik bag Stitches metoder. Han går kun efter de unge, som var med til den fatale børnefødselsdag og ignorerer de øvrige gæster til festen, og mordene er inspireret af de måder, som børnene generede ham på.

Det er tydeligt, at *Stitches* forsøger at ramme tonen fra klassikere som *Evil Dead* og Peter Jacksons tidlige splatterfilm, hvor sort humor blandes med spændelse af blod og splat. Til gengæld er det i dette tilfælde småt med gysene og uhyggen, så trods en god udnyttelse af klovne-temaet formår slutresultatet aldrig helt at hæve sig over det jævne.

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Lars Ahn Pedersen



Gun Woman

Film, Japan, 2013

Instruktør: Kurando Mitsutake

Medvirkende: Asami, Kairi Narita, Noriaki Kamata

På DVD fra Another World Entertainment

To amerikanske lejermordere er på en længere road trip, og imens fortæller den ene om en japansk læge der for at hævne drabet på sin kone valgte en noget speciel tilgang.

Morderen var en dybt forstyr-

ret rigmandssøn som pga. sin fars penge kunne gøre som han havde lyst til, hvilket bl.a. involverede voldtægt og mord. Et af ofrene var lægens kone, noget som lægen blev tvunget til at se på og som han nu er ude på at hævne.

Morderen har også nekrofile tendenser, hvilket lægen vil udnytte til sin hævn. Han har opsporet det sted hvor morderen får styret sin lyster, men de eneste der kan komme derind, er ligene af de kvinder, der skal stille kundernes lyster. Han finder derfor en viljeløs narkoman og træner hende til at bliver morder. Han indopererer dele til en pistol i kroppen på hende og giver hende et medikament som skal få hende til at virke død. Hun er nu klar til at udføre lægens hævn.

Filmen er meget godt i tråd med andre japanske splatterfilm som Another World Entertainment har udgivet som bl.a. *Machine Girl* (en film med samme skuespillerinde i en hovedrolle som *Gun Woman*).

Er du til disse japanske splatterfilm, så vil *Gun Woman* bestemt også være noget for dig, men er man ikke så meget til at se en film om en nøgen blodig kvinde der jagter nekrofile galninge, er dette ikke filmen. Er det derimod et oplæg man synes lyder interessant, så skal man ikke snyde sig selv for denne film.

De japanske dele af filmen virker godt på deres egne præmisser, mens scenerne hvor de to amerikanere med deres noget ubehjælpelige dialog kun er forstyrrende og slet ikke passer til filmen, heller ikke selvom de to historier til sidst kædes sammen. Heldigvis er det begrænset hvor meget disse to er med i filmen.

Thomas Winther

Hansel & Gretel Get Baked

Film, USA, 2013

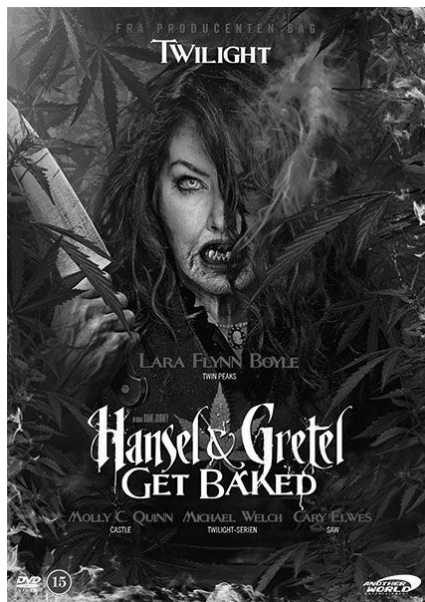
Instruktør: Duane Journey

Medvirkende: Lara Flynn

Boyle, Molly C. Quinn, Michael

Welch, Cary Elwes

På DVD fra Another World Entertainment



Det at tage gamle eventyr og give dem nyt liv, er der intet nyt i, og det er ofte interessant at se hvilke tvist de gamle fortællinger får hver gang de bliver genfortalt på nye måder. Titlen *Hansel & Gretel Get Baked* refererer selvfølgelig til historien om at heksen steger børn i sin ovn og spiser dem. Titlen henviser dog også til den stenede tilstand man kan komme i når man ryger hash, og hvis der er noget der er meget af i denne film, så er det hash.

Der er en ny type hash på markedet kaldet Black Wood High, og det bliver solgt af en gammel kone. Ash er taget afsted for at købe, og han bliver budt indenfor på en kop te af den gamle kone, men hun advarer ham dog om ikke at spise af det lille honningkagehus hun har stående i sin stue. Han er dog allerede godt stenet og sulsten, så han kan ikke dy sig for at tage en bid. Hun hævner sig med at slå ham ned, skære stykker af

ham som hun steger og spiser, inden hun suger ungdommen ud af ham for selv at blive yngre.

Ashs kæreste Gretel forsøger at finde sin forsvundne kæreste sammen med sin bror Hansel og tage kampen op imod heksen og hendes zombier. Midt i det hele blander den lokale hashpusher sig også i det hele, da han ikke bryder sig om at der er kommet en ny leverandør til byen.

Ud over den menneskeædende heks så har de faktisk formået at flette mange elementer fra eventyret ind i denne film, hvilket er ret underholdende. Filmen lanceres som en gyserskomedie, og den er da heller ikke uden humor, samtidig med at den bestemt ikke mangler blodige effekter. Alt i alt en blodig og underholdende genfortælling af et gammelt eventyr.

Og moralen i filmen: Hold jer fra hash og fra at sige ja til at drikke te hos gamle damer.

Thomas Winther

Vinden rejser sig

(Orig. titel: Kaze Tachinu)

Tegnefilm, Japan 2013, 126 min.

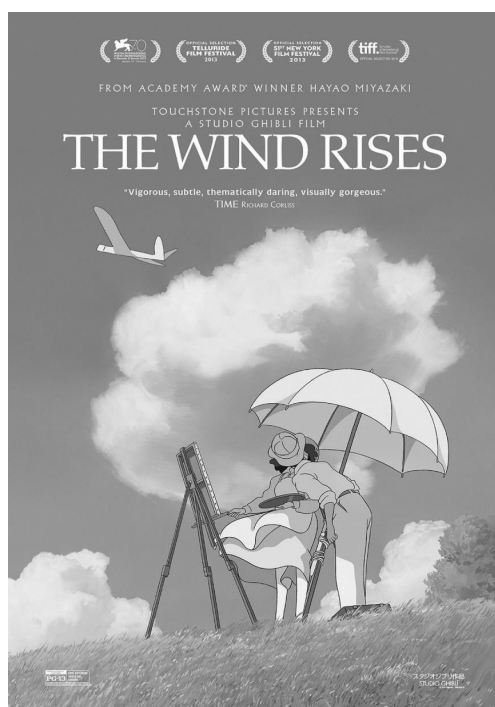
Instr.: Hayao Miyazaki

Vinden rejser sig er en aldeles uhistorisk film der følger Jiro Horikoshi, designer af Mitsubishi A5M flyet og dens efterfølger, det notoriske Mitsubishi A6M Zero jagerfly. Zero'en blev i krigens første år symbolet på Japans ambitioner om at være en moderne industriel og militær stormagt, men i krigens sidste måneder også på diktaturets dødsdrift i form af Kamikaze-selvmoedspiloter.

Vi møder den unge Jiro Horikoshi som dreng i Japan i 1918, i en lille provinsby. Han drømmer om at blive pilot, men dårlige øjne sætter en stop for den drøm. I stedet læser han magasiner om flydesign. I sine drømme møder han den italienske fly-in-

geniør Giovanni Battista Caproni, der fortæller ham at det alligevel også er bedre at skabe flyvemaskiner, end at flyve dem. Horikoshi rejser i 1923 til Tokyo for at læse til ingeniør. Her oplever han Kanto-jordskælv, der dræbte næsten 100.000 mennesker. Horikoshi redder den unge pige Nahoko stuepige, og bærer hende til deres hjem.

I første omgang efterlader Horikoshi ikke sit navn, men han møder Nahoko igen nogle år senere, og de bliver forlovede. Der er midlertidig mørke skyer i horisonten. Ikke bare rumler krigen, men Nahoko lider også af tuberkulose.



Sideløbende med beskrivelserne af Horikoshis mod- og medgang som gryende fly-ingeniør, udvikler de to unges kærlighed sig. Horikoshi kommer en tur omkring Tyskland, og møder den gryende nazisme, uden at erkende, at det hæslige han møder er et spejlbillede af nationalismen i Japan. Der er nogle fine beskrivelser af hvordan de unge fly-ingeniører må presse mest muligt ud af de knap så effektive motorer, som den unge industrialisation kan præstere. Et sted ser vi, hvordan flyvemaskinen bliver trukket ud på startbanen af et

oksespand. Gennem al modgang drømmer Horikoshi om Caproni, og sammen holder de fast i hans drøm.

Hayao Miyazaki beskriver jordskælv som en rumlende naturkraft der går amok, river huse omkuld som var de legetøj, starter ildebrande og gør menneskene små. De må, som myrer, flygte for urkræfterne. På samme måde beskrives krigen i drømmesekvenser nærmest som en naturskabt katastrofe. De mørke drømme kæmper med Horikoshis lyse drømme om herredømmet. Mørket lader sig ikke ignorere, og til slut må Horikoshi bøje sig for vinden. Som Horikoshi sørgmodigt konstaterer, så kom ingen af piloterne tilbage i hans fly.

Miyazaki lader dog Horikoshi forsone sig med skæbnen i en drømmescene, hvor de unge piloter som fugle flyver mod himlen, mens de hilser ham. Skal der lyde kritik af filmen, så er det at Miyazaki lader Horikoshi, som den våbenudvikler han er, slippe lige lidt let over det ansvar han har, for hvad hans skabertrang blev udnyttet til. Men i det konforme japanske samfund er skyld nok en meget privat ting.

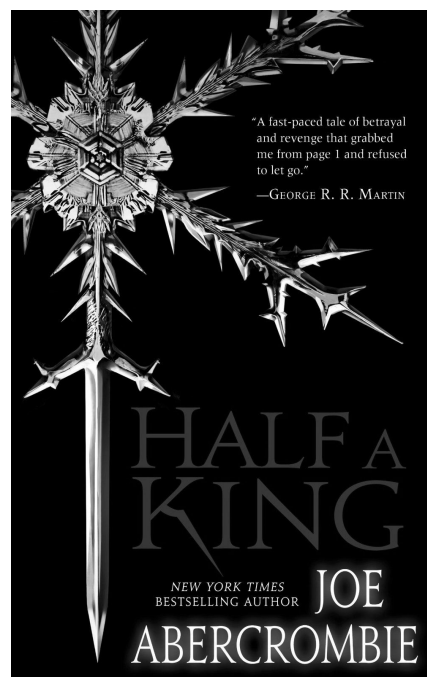
Vinden rejser sig er en betagende film om kærlighed og krig i Japan, hvor drømme og virkelighed blandes i et virtuost univers (hvilket er grunden til at filmen finder vej til et fantastisk-blad). Med denne film vender Hayao Miyazaki tilbage til udgangspunktet. I alle hans film er vinden – drømmen om at flyve i frihed – et tilbagevendende tema. Ghibli, navnet på hans studio, blev således opkaldt efter en italiensk flyvemaskine.

I denne sin sidste film tegner Miyazaki, på et mørkt bagtæppe af naturkatastrofer, epidemier, stagnation og krigstrommer, et strejf-lys af drømme og ambitionen om at nå det fuldendte. Vinden rejser sig; vi må prøve at leve.

Bjarne Sinkjær

Half a King

Roman af Joe Abercrombie.
Harper Voyager 2014. 350 sider.



I *Half a King* møder vi prins Yarvi, anden søn af en stolt konge. Det er nu ikke Yarvi som kongen er stolt af, for prinsen har en visse hånd. Det er jo ikke så godt i en hård verden, der bliver regeret af krigere med barkedede næver, men Yarvi har heldigvis en storebror der skal arve tronen. Yarvi kan derfor trygt gemme sin visne hånd og sig selv bort fra omgivelsernes hånende blikke, i den kloge kone Gundrings kammer, hvor han kan fordybe sig i historie, urter og læren om Det Større Gode.

Yarvis trygge, omend lidt nedværdigende dagligdag, rykkes op med rode da hans far og bror myrdes i et nedrigt baghold. Yarvi ønsker ikke tronen, men ikke desto mindre sværger han at hævne sine frænders død. Han har dog næppe sejlet over havet på togt mod de sandsynlige bagmænd, før han forrådes og efterlades som et stykke vraggods i det vinterkolde hav.

Yarvi kan knapt holde på et skjold, endsige svinge en økse, og han har kun sin kløgt, den svages våben, i kampen for liv

og ære. Yarvi må udholde grusomhed, slavens lænker og den bitre kulde for at udvikle sig til den mand han må være, hvis han skal fuldføre sin ed. Hans eneste støtte finder han i en gruppe kæltringe, der er udstødte og ringeagtede ligesom ham selv. Med deres hjælp finder han vej mod et opgør, der er lige så tvistet, forrådende og tragisk som begyndelsen på hans rejse.

Joe Abercrombie har med sin nye trilogi kreeret en dannelseshistorie, sat i et gustent og koldt vikinge-inspireret univers. Som en der selv har puslet med viking-fantasy, synes jeg at forfatteren har ramt den kyniske og ramsaltede verden ganske godt. Der er også gode karakterbeskrivelser, ikke mindst prins Yarvi selv, hans mor Laithlin og hans reservemoder Gundring. Det skorter heller ikke på tvist og overraskelser i gennem romanen.

Alligevel er der ting der skurrer mit øje. En af hovedpersonens fjender vælger f.eks. at følge ham gennem ødemarken med livet som indsats, i stedet for at acceptere de klø Yarvi og hans venner har tildelt ham, og se at komme videre. Det virker mere end almindeligt orkestreret af forfatteren, så plottet kan lægges på plads, og Yarvi kan gennemgå den sidste nødvendige forvandling inden klimaks.

Ikke desto mindre var jeg underholdt, og romanen var af passende længde. Jeg var også glad for fraværet af fjollede romancer. Der var ingen halvforkølede sexscener her. Det kunne HBO nok lære lidt af.

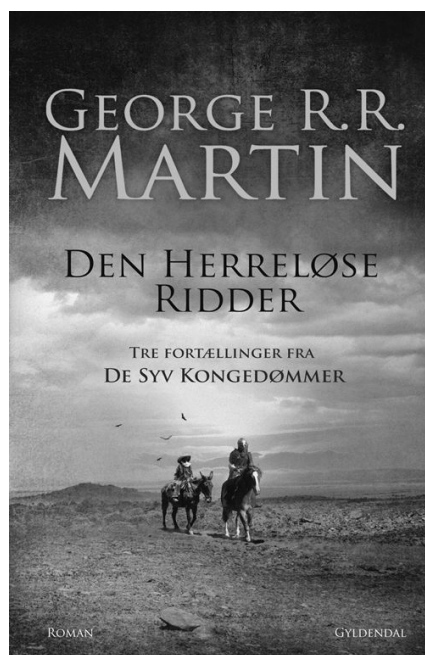
Styrken i *Half a King* ligger i høj grad i verdenen, og alt det som den lover af intriger og plots i de kommende bøger.

Bjarne Sinkjær

Den herreløse ridder

- Tre fortællinger fra de syv kongedømmer

Novellesamling af George R.R. Martin. Gyldendal, 2014, 312 s.



George R.R. Martin må siges at være den mest succesfulde fantasyforfatter for tiden, og folk i hele verden venter på næste bind i serien *A Song of Ice and Fire* for slet ikke at tale om næste sæson af TV-serien *Game of Thrones*. Det er derfor meget nærliggende at der gøres forsøg på at stille de hungrende fans sult. Et bidrag til fans'enes hungren er *Den herreløse ridder* som er en samling af tre noveller skrevet af Martin og som alle finder sted i kongeriget Westeros.

Dunk var indtil fornyligt væbner for en ældre ridder, men da denne dør af sygdom overtager Dunk hvervet som herreløs ridder, og skal nu prøve lykken for sig selv. Den gamle ridder træner ham i hvad det vil sige at være en rigtig ridder. Ud over at være blevet trænet i brugen af sværd og lanse så er han også blevet opdraget til at det er en ridders pligt at passe på de svage. Han må dog snart sande at det kun er de færreste riddere der tænker sådan.

I den første af de tre historier

er Dunk lige blevet alene og har sat sig for at deltage i en ridderturnering. På vej dertil støder han på drengen Æg, og lader sig overtale til at tage ham som væbner. Dette viser sig flere gange at være et godt valg, da Æg rummer mere end det ser ud til. Dunk og Æg ankommer til byen hvor turneringen skal være, men for en ukendt herreløs nyslået ridder er det ikke sådan at få lov til at deltage. Der skal også skaffes penge til en ny rustning, for den han har arvet passer ikke, da Dunk er noget større end den gamle ridder var. Det er med stor risiko at han vil deltage, for taber han første kamp skal han give sin hest og rustning til sejrherren, og da det er alt han ejer, så skal han vinde. Det lykkes ham at få nogen til at sige god for ham, og skaffe penge til det fornødne udstyr, men da han blander sig, da en prins tæver en kvinde på markedet, bliver det ikke bare en almindelig turneringsdyt han skal deltage i, men en trial by combat. Kampen ender dog med at have politiske undertoner og får indflydelse på rigets fremtid.

I den anden historie har Dunk og Æg taget hyre på en lille borg og blandes ind i en lokal strid om retten til vand i en å. Dunk ender med at skulle forhandle med den smukke røde enke, og selvom han betages af hende, og hun af ham, så er det ikke lige til at løse konflikten da det også er et spørgsmål om ære, og om at hverken Dunks herre eller den røde enke må tabe ansigt.

I den sidste af historierne er vi tilbage ved en turnering, og også denne gang viser det sig at folk rundt om ham ikke helt er hvem de udgiver sig for at være, og at der hele tiden er folk der byder sig ind på at være den retmæssige arvtager til tronen og kronen over kongerigerne.

Selvom dette et tre korte fortællinger i forhold til *A Song of Ice and Fire*-sagaen, så indeholder de mange af de samme elementer blot i en meget mindre skala. Her er rænkespil om

magten og selv mindre begivenheder ser ud til at have store konsekvenser for de syv kongeriger. Som i den lange saga så er det ikke nødvendigvis den gode der kommer længst, uden at være nødt til at bringe ofre.

Selvom handlingen finder sted 100 år inden *A Song of Ice and Fire*, så er der masser af genkendelse i navne på steder, familier og henvisninger til sagn. Selvom dette er en selvstændig historie så er der så mange referencer til universet, referencer der ikke bliver forklaret heri, at det kun kan være en fordel at kende til *Game of Thrones* når man læser ridderhistorien. Omvendt vil den sikkert også kunne bruges som en lille forsmag på Martins skrivestil og fortælleunivers til de der måtte overveje at kaste sig over *A Song of Ice and Fire*. Man kan vel sige at, på samme måde som *Silmarillion*-historierne kan læses uden at have læst *Ringenes herre*, så vil det være en fordel den anden vej rundt, således også her.

Bogen er et glimrende lille mellemmåltid inden næste store stykke af sagaen udkommer, men den står også godt for sig selv.

Thomas Winther

Giza & Marionetterne

Roman af Maria Simonsen

Forlaget ViraBooks 2014, 223 s.

De drengebørn der har evner inden for det magiske får et mærke der viser at de har dette potentiale. Alle de børn der har mærket bliver sendt afsted til Temperborgen hvor de bliver trænet og uddannet til at bruge deres potentiale. Deres kræfter vil være inden for en af de fire former for magi; jord, luft vand eller ild, men der er dog stor forskel på hvor stærke deres kræfter er.

Det er kun drenge som kan have disse evner, og derved få mærket, eller det vil sige sådan har det altid været op til at pigen Giza en dag vågner op og har

fået mærket. Hendes far bringer hende til borgen hvor hun bliver taget imod med megen skepsis. De fleste mener ikke det er et sted for en pige, og de er bekymrede for hvad det betyder at en pige har fået mærket. Der er dog omvendt andre der forudser at dette er tegn på at noget stort vil ske.

Der er dog nogle få af de andre elever som gerne vil være hendes venner, også selvom hun er noget mistroisk og de skal derfor gøre en indsats for at blive venner med hende.

Der har været en række mord på prominente personer i kongefamilien, og da Giza ender med at blive rigtigt gode venner med den unge tronarvingen, kommer hun også meget tæt på mordene og de konspirationer der omkredser dem. Nogle af de der har set sig sure på hendes tilstedeværelse på skolen, ser muligheden for at komme af med hende ved at beskyldte hende for drabene, og pludseligt er hun i stor fare.



Det er selvfølgelig nærliggende at kalde dette endnu en Harry Potter rip-off, da der også her er tale om en outsider som optages på en skole for folk med magiske evner, og hvor det ikke er alle som er lige begejstrede for personens tilstedeværelse. Det

er dog synd at placerer alt nyere ungdomsfantasy i denne kategori, og selvom der selvfølgelig er nogle ligheder så er Giza og Marionetterne langt fra et rip-off. Det er nærmere den klassiske ungdomsdannelseshistorie om en ung pige der skal finde sig selv i en verden der er ukendt for hende, pakket ind i en spændende actionfyldt fantasyfortælling.

Det er dog et par gange hvor det opbyggede univers ikke helt holder vand, bl.a. ved en sætning som "... at hun ved ukristne metoder havde lokket dem til at være sine håndlangere...". Ved at bruge en reference til en religion som ellers ikke optræder i fortælleuniverset, forstyrrer det læseren i oplevelsen af historien. Det er selvfølgelig en mindre ting, og det skal bestemt ikke ødelægge at det var en god læseoplevelse at sidde en sommerdag og følge med i Gizas problemer med at finde sig selv og finde ud af hvem der dræbte kongefamilien.

Thomas Winther

Den sidste dag på jorden

Roman af Morten Leth Jacobsen. EC Edition, 2014, 338 sider.

Jeg bruger altid en del tid på at gennemgå boglisten bagerst i *Himmelskibet* over fantastik-udgivelser. Det er både for at se hvad der måtte være udkommet af forfattere, jeg allerede kender, men også hvad der måtte være udkommet af forfattere, jeg ikke allerede kender til. Specielt danskskrevne bøger, altså ting der ikke er oversat, får mere af min opmærksomhed, og jeg går gerne på nettet og læser lidt mere om hvad det måtte være for en udgivelse. Det var på den måde, jeg fandt interesse for Morten Leth Jacobsens *Den sidste dag på jorden*.

Amerikaneren Ish er sømand og har hyre på et containerskib. Hans liv er gået noget i stå, og

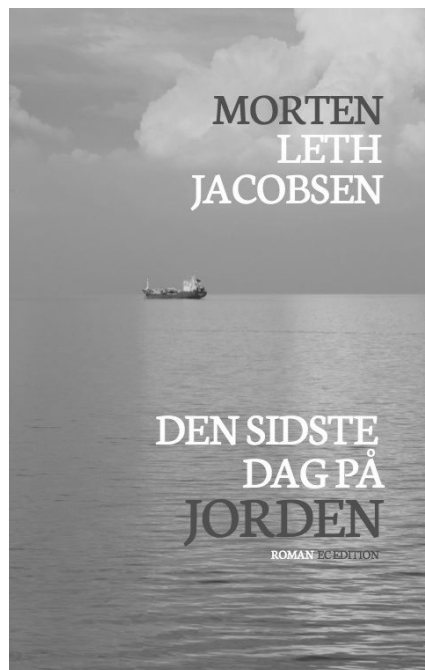
ud over en bror så er det meste af hans liv centreret omkring hans arbejde på skibet. Det er derfor lidt af en katastrofe for ham da rederiet går konkurs, og hans job derved forsvinder. Det lykkedes ham dog at få job som opsynsmand på skibet mens det ligger for kaj og venter på at konkursboet får det solgt.

Han lever et stille liv på skibet indtil den dag vandet forsvinder. Pludselig står skibet på havnens bund, da alt vandet har trukket sig tilbage, men da naturen helst vil være i balance så kommer vandet igen og med en kæmpe kraft. Bølgens slag mod skibet slår ham bevidstløs, og da han vågner igen driver skiber rundt iblandt vragele og lig fra en ødelagt verden.

Den næste del af bogen handler nu om hvordan han sikrer sig sin overlevelse som den sidste mand på jorden ved at rationere mad, og skaffe vand og fisk, og sikre sig varme.

Selvom det er en katastrofeberetning, så fortælles historien stille og roligt, for der er ikke meget drama på skibet. Han er dog ikke den sidste mand på jorden, og efter over et år driver skibet op nær Aarhus, og han hentes i land. Han skal nu til at vænne sig til tanken om at han rent faktisk ikke er den sidste mand i verden, men omvendt så er den verden der var hans forsvundet, da store dele af USA blev ramt af bølgen. Det samme gælder flere andre lande, mens Danmark gik fri, i denne omgang.

Det er en stille og rolig katastrofe-fortælling, men trods sit stille tempo, så er det faktisk spændende at følge med i Ishs skæbne, som ligesom resten af verden skal vænne sig til at selv efter katastrofer går livet videre, men at den næste katastrofe kan være lige rundt om hjørnet. Denne sidste del af bogen er næsten den mest spøjse, for den skiller sig meget ud fra de første dele, men samlet udgør alle bogens dele en god sammenhængende historie.



Denne bog er af bibliotekerne blevet kategoriseret som science fiction, hvilket er grunden til at den kom med på boglisten i *Himmelskibet*. Dette er en kategorisering som forfatteren ikke er tilfreds med, og han skriver bl.a. på sin blog (mortenleth.wordpress.com) at "Jeg er ikke science fiction forfatter ... Ikke desto mindre er min nyeste roman, *Den sidste dag på jorden*, på nogle biblioteker kommet op og stå som science fiction, og det har jeg haft det elendigt med. Jeg har endda været ganske tæt på at skrive til de skyldige biblioteker og brokke mig." Jeg kan fint være enig med ham i at bogen ikke er klassisk science fiction, men at fare sådan på vej viser endnu engang hvor bange ikke-genre-forfattere er for at blive sat i en bås som ikke er velset i deres kredse. Og i dette tilfælde har vi jo også at gøre med en forfatter der har fået et arbejdsstipendium fra statens kunsthøjester, så det kan være han også er bange for at miste muligheden for yderligere støtte, hvis han bliver sat i bås som science fiction forfatter.

Jeg kan ikke sige så meget andet til ham end, "slap nu af og vend dig til at, så snart du som forfatter har udgivet en bog, så er den ude af dine hænder", og

at han ikke kan styre hvordan læserne vil opfatte bogen. Og hvis dét, at nogen vælger at læse denne bog som science fiction, og den derved kommer ud til læsere som mig, der måske ellers ikke havde fået den læst, er det så så slemt? Gælder det ikke blot om netop at få bogen ud til læserne? Det kan godt være han taber nogle litteraturnobber på denne klassificering, men så kunne det jo være han vandt nogle andre, mere åbensindede, læsere.

Det skal dog også siges at dét blogindlæg som ovenstående citat er taget fra, handlede om at han var blevet inviteret til bogfestivalen i Hald, som netop i år havde science fiction som emne, og han slutter da også med indirekte at give udtryk for at han glæder sig til arrangementet, og til netop at diskutere genrekonventioner. Jeg deltog desværre ikke selv i arrangementet, og han har endnu ikke postet hvordan han syntes det gik, men man kan da kun håbe at festivalen har fået ham til at være lidt mere åben over for hvad de forskellige genrer kan byde på; at science fiction er en meget bred genre, og på ingen måde en låst kasse som kun handler om fremtiden og videnskab.

Thomas Winther

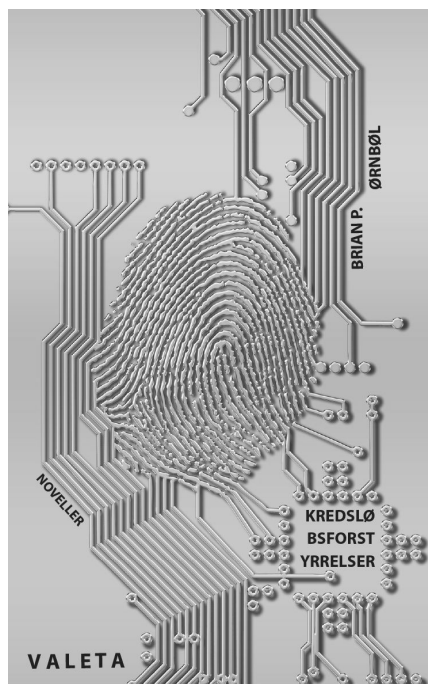
Kredsløbsforstyrrelser

Novellesamling af Brian P. Ørn-bøl. Valeta 2014, 146 sider.

Dette er en lille novellesamling på lige knap 150 sider, men alligevel så indeholder den 21. Flere af novellerne har mest af alt en form og en opbygning der gør at de nærmest virker som digte på prosa form, hvilket virker godt for de korte historier. I stedet for at have handling så har visse af dem stemninger og sindstilstande. Andre er mere klassiske noveller, dog stadig i meget kort form.

Som mange andre novellesamlinger indeholder denne historier fra flere forskellige gen-

rer fra de realistiske små mærkelige hverdagshistorier over magisk realisme til science fiction (en af novellerne har tidligere været udgivet i en af antologierne fra Science Fiction Cirklen).



Emnerne er meget forskellige. Der er kvinden der opsøger gruppesex med tilfældige mænd. Der er ham der bare sidder og observerer folk i toget, og så er der ham der modtager mails der fortæller ham at han har vundet alt muligt, hvis han bare lige vil oplyse et kontonummer. Han tror på henvendelserne, og det viser sig så måske at være klogt.

Der er kvinden der nu bruger sin tid på at sidde på en bænk, hvilket hun har gjort siden hendes mand døde for syv år siden. Nu har hun siddet der i sytten år, og på et tidspunkt kan det være, nogen lægger mærke til at hun er der, og det går op for hende hvor længe hun har siddet der.

Bogen indeholder også bestiariet "Verdensskabninger" over væsner som enhjørningen, vampyrer og alfer. De beskrives hver især kort, men alle med en lidt anden vinkel end normalt, som f.eks. Djævelen som værende en der ikke kan forstå at varmen i hans domæne er noget

negativt, mens varme i alle andre sammenhænge er noget positivt.

I historien "Herrens hunde" er det lykkedes mennesket at flyve op til gud, og kan tale med ham om hvad meningen er med livet (universet og alting). De får et svar som nok mere giver mening i et guddommeligt perspektiv end i et jordnært. Jeg ved ikke om det er et tilfælde at det er på side 42 i bogen at dette svar gives, men det er nu meget passende.

En bog med så mange små korte historier kan godt blive lidt rodet med mange indtryk. Man skal hele tiden slippe en historie og gøre sig klar til en ny, men der er meget samme stemning igennem bogen, så på trods af de mange historier så virker den helstøbt. Der er selvfølgelig historier der træder i baggrunden, men de der skiller sig ud, er nogle som gør det positivt. Bl.a. falder "Verdensskabninger" uden for den generelle stil i bogen, men gør det på en måde der blot er med til at styrke det indtryk som bogen samlet giver.

Der er mange små gode historier i denne samling, så er man til korte pudsige fortællinger, så kan denne samling anbefales.

Thomas Winther

Vintersjæl I: Modlys

Tekst af Emil Blichfeldt, m. illustrationer af Tom Kristensen.

Calibat 2013, 50 sider.

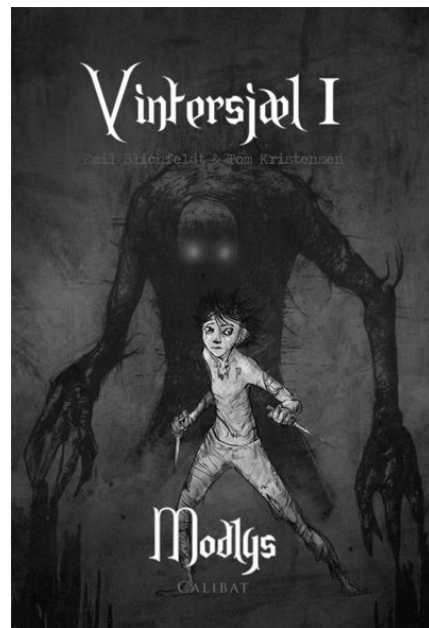
Hun vågner i en klippehule som er begroet med den fosforescerende svamp, som udgør hendes eneste fødekilde. Hun er alene i mørket, men hun ved der er andre væsner inde i mørket som vil hende ondt.

Hun bevæger sig rundt i denne mareridtsagtige drømmeverden, som var det netop et mareridt. Hun er ude for at lede efter de andre børn for at redde dem fra det Mørke Rige.

Det er ikke frivilligt at hun er her; hun er sendt derind af pro-

fessoren, og hun vil blive ved med at blive sendt derind indtil hun finder og redder de andre, uanset hvilke farer det bringer hende i, for hvis hun dør i denne drømmeverden, så vil det kunne få konsekvenser i den rigtige verden.

For det er en illusionsverden hun bevæger sig rundt i, og det er ved at få en indsprøjtning med et medikament at hun kommer derind, men når hun er der, så føles den meget virkelig.



Det er fyldt med dystre beskrivelser af den situation hun er fanget i, og af de væsner som hun jages af. Det hele er utroligt flot og stemningsfyldt indrammet af Tom Kristensens fantastiske streg som passer perfekt til denne historie. Hans navn er dukket op oftere og oftere disse sidste par år, noget jeg håber kommer til at fortsætte for jeg er vild med hans dystre stil.

På bogens bagside kan man finde rosende ord fra Benni Bødker og Peter Snebjerg, og jeg kan bestemt kun stemme i med rosende ord og anbefale denne bog til folk der gerne vil have en kort, urovækkende læseoplevelse.

Thomas Winther

MENINGEN MED... 42!

Af Tue Sørensen

“The secret is to bang the rocks together, guys!”

- Douglas Adams

Det er selvfølgelig utænkeligt at vi skulle udgive *Himmelskibet* nr. 42 uden ved samme lejlighed at vedlægge livets mening. Jeg ville egentlig gerne have indhentet forskellige bud på meningen med livet, universet og alt dét dér, men der var hverken tid eller plads, så her kommer simpelthen mit personlige, og dybt seriøse, syn på sagen.

Hvordan opnår mennesket den absolutte lykke og livsglæde? Det gør vi ved at forstå os selv historisk og videnskabeligt. Men det kan kun gøres kollektivt: som samfund, som civilisation og som menneskehed. Indtil videre har vi forsøgt at gøre det religiøst, filosofisk og ideologisk, men med sådanne metoder vil der altid være tro og holdning involveret. Den eneste måde vi alle kan blive enige om menneskets og universets natur er ved hjælp af videnskaben. Vores videnskab er ikke helt moden endnu; vi har stadig ikke opdaget hvordan alt indenfor f.eks. biologi og kosmologi fungerer. Men udover hvad den etablerede videnskab har fundet ud af, så mener jeg at nogle af historiens store genier og kunstnere, som f.eks. Shakespeare, har tænkt sig frem til en langt bedre forståelse af den menneskelige natur og den historiske udvikling end den akademiske verden i dag kan forestille sig. Og det er den forståelse som fremtidens videnskab vil eftervise og basere sig på, i en sådan grad at videnskabens nuværende niveau af viden vil virke middelalderligt i sammenligning.

Her vil jeg ultra-kort skitsere

hvad jeg mener er Shakespeares og andre store kunstners menneske- og historie-forståelse:

Menneskets psyke består af to dominerende elementer: fornuft og følelse. Disse er fuldt integreret i vores identitet, og er desuden i vores kollektivt ubevidste kulturforståelse også fordelt på hhv. mænd og kvinder. Alle individer ejer selvfølgelig både fornuft og følelse, men mænds identitet er typisk drejet i retning af fornuft, og kvinders i retning af følelser.

Følelseslivet i sig selv er noget som vi har til fælles med dyrene, der er styret af deres drifter. Fornuften er noget nyt som er udviklet hos vores art, fordi vores store hjerne og dens enorme kapacitet for hukommelse, mv. gør det muligt at anvende følelser på en ny måde, nemlig som rationelle strukturer. Fornuft og følelse (i digtning ofte refereret som de højstemte begreber “sandhed” og “skønhed”) er altså i sidste ende det samme.

I forhistorisk tid rives mennesket ud af den dyriske uskyldighed da fornuften gør sit indtog, og det første vi bliver bevidste om er at vi skal dø. Dette traumatiserer os så grundigt at vi fyldes med rædsel, hvilket fører til at vi beder til de til-formålet-opfundne “højere magter” om at frelse os fra døden. Og fra religion til filosofi til videnskab raffinerer vi til stadighed vores rationelle forståelse af tingenes tilstand, indtil vi ikke længere befinder os i et overnaturligt univers, men i et univers styret af kendte naturlove. Denne udvikling karakteriseres af måden hvorpå følelse og fornuft interagerer i vores kulturelle bevidsthed, og det er en proces som gennemgår tre stadier eller mentaliteter:

1) Opfattelsen af at fornuft og følelser er modsat rettede, og at fornuftslivet må kontrollere og disciplinere følelseslivet fordi det ville nedbryde alle nødvendige grænser hvis passionerne fik lov at få frit spil. Denne opfattelse ligger til grund for An-

tikkens filosofi og kvindesyn, og den kristne idé om arvesynden, og dominerede de fleste kulturer frem til højmiddelalderen.

2) Opfattelsen af at følelse og fornuft i sjældne tilfælde kan forenes, hvilket fører til ideen om den romantiske/høviske kærlighed og de medfølgende æres- og dydsbegreber. Denne mentalitet indbefatter også både kristendommen og den borgerlige kapitalisme, hvor hhv. den ene Gud og penge er sat på en piedestal som det store, universelle ideal og princip som bør tilbedes, ligesom bejleren tilbad sin (ofte uopnåelige) adelsdame i riddertiden. Det er denne mentalitet som det meste af samfundet stadig ligger under for.

3) Erkendelsen af at følelse og fornuft er identiske, hvilket kun kan erkendes bredt når den etablerede videnskab finder ud af i detaljer hvordan hjernen og bevidstheden fungerer, og denne viden med tiden også når ud til den brede befolkning. Når dette sker vil vi have afsluttet den evolutionære overgangsfase vi er i gang med nu, nemlig processen med at tilpasse os til vores egen nye evne til at tænke rationelt. Når vi opdager at rationel forståelse af følelseslivet vil afdække vores sande, gode natur og give os 100% selvforståelse, så vil vi være enige om alle basale ting og skabe et harmonisk samfund uden lidelse. Det er denne gyldne tidsalder; dette jordiske himmerrige, som religioner og mytologier, og lykkelige slutninger i al fiktion, i symbolsk form profeterer ankomsten af.

Kunsten og videnskaben repræsenterer hhv. også følelser og fornuft, og den højeste kunst forstår at kunst og videnskab er hinandens vigtigste allierede. Den bedste kunst opfordrer derfor videnskaben til at finde den materielle forklaring på følelseslivet – og det er derfor at videnskab og kunst i yderste konsekvens er vigtigere og mere effektive værktøjer til at ændre verden med end f.eks. politisk aktivisme og velgørenhed.

Anmeldelser, fortsat:

Jonny Nekrotic

– Zompiepesten

Tekst af Emil Blichfeldt, m. illustrationer af Peter Snejbjerg
Calibat 2014, 96 sider



Jonny lever i en verden som er overtaget af de levende døde. Det der dog bekymrer ham mest er når han i kampene med zombierne kommer til at ødelægge sit tøj. For Jonny har stil, og det bliver sværere og sværere at finde tøj som han vil være bekendt at have på, for selvom verden er ved at gå under så går han ikke på kompromis med stil.

Jonny passer sig selv, men da han møder drengen Danny, som bliver bidt af zombierne, sætter han sig for at redde drengen fra en fremtid som levende død. Jonny selv har deltaget i et medicinsk forsøg som gør at han heles utroligt hurtigt, og at han er immun over for zombiesmitten. Det gør stadig ondt når zombierne bider i ham, men han satser nu på at der i hans blod er noget der kan redde Danny, og måske hele menneskeheden. Ikke overraskende så går tingene ikke helt som Jonny havde tænkt det. Bogen indeholder en fed gang humoristisk zombiesmadrende action, og Snejbjergs illustrationer står perfekt til bogens tone med masser af forfaldne zombier. Dette er bind 1 i en kom-

mende serie om Jonny Nekrotics tur igennem den forfaldne verden, og den ender da også med en cliffhanger hvor Jonnys uddødelighed bliver udfordret.

Hvor Emil Blichfeldts bog *Vintersjæl* var mørk og dystert, så er *Zompiepesten* blodig og morsom, og i begge tilfælde må det siges at han har fået fantastisk dygtige folk til at illustrere historierne.

Thomas Winther

Nær og fjern - Lige under overfladen 7

Novelleantologi, Science Fiction Cirklen (SFC) 2013. 260 sider.



Dette er den syvende udgivelse fra SFC i *Lige under overfladen*-serien med danske forfattere, der skriver science fiction. I 2013 udkom der hele to bøger i serien, da der åbenbart var så mange gode historier blandt de 70 indsendte bidrag, at SFC besluttede at lave en ekstra. Jeg har læst to af de øvrige novellsamlinger, og har læst noveller fra de fleste af forfatterne, da det er gengangere fra diverse udgivelser såsom *Himmelskibet*, *No-vum/Proxima* og Knud Larns fanzine *Science Fiction*, m.fl.

Her følger et par næsten spoiler-frie kommentarer til enkelte noveller, der forhåbentlig vil gøre nogle nysgerrige:

Henning Andersen: "Fyrtårnet" – En god idé, der irriterer mig lidt på grund af den efter min mening unødvendige vikingevinkel. Den lille henvisning til den endelige fimbul-vinter er ikke rigtig nok for mig til, at det retfærdiggør besværet med at afkode de oldnordiske ord og henvisninger.

Jesper Rugård Jensen: "Krigen i himlen" – Nanobotter i borgerkrig inden i en skizofren ægtemand. Sorthumoristisk variant af "Postbudet ringer altid to gange", der er pænt grimt.

Nicole Boyle Rødtne: "Mobil-doktor" – Tre punktnedslag i konsekvenserne af en mobil-app der er meget tæt på virkeligheden. Jeg kunne godt have brugt enten en sammenhæng mellem 'historierne' eller lidt mere kød, men den er ganske sjov og tankevækkende.

Lonni Krause: "Tibetaneren Tilda og grønthandleren" – Pænt sær (og lang) historie om en alien æblefetichist, som nok hører mere hjemme i en samling om erotik. Henvisningerne i slutningen, der forklarer noget af symbolikken, synes jeg ikke er nødvendige, når vi nu er midt i noget så litterært som dette.

Gudrun Østergaard: "Nær og fjern" – Velskrevet "first contact" historie, lidt inspireret af filmen og novellen *Enemy Mine*, der jo igen er inspireret af filmen *Hell in the Pacific* (1968).

Martin Willer: "Dr. Kincaids optegnelser" – Når man lige vender tilbage til tredje ord i novellen giver det mening, meeeen...

Simon Christiansen: "Fanget i Tiden" – Interaktiv novelle med diverse tidsløkker, inddelt i 80 nummererede afsnit (som sågar tager højde for at man snyder med rækkefølgen). Jeg er sgu nok for gammeldags/doven til det, men det er teknisk dygtigt lavet og har krævet en del arbejde med et rutediagram for at få det til at fungere.

Helle Jakobsen: "PXx-21894 område DK-Nord" – Start på noget der formentlig (?) bliver til en dansk pendant til *Hunger Games/Divergent* eller en lignende serie. Teenagepige flygter fra et post-apokalyptisk 'Big Brother'-samfund ud til en natur-klan. Der er så afgjort muligheder i historien.

Mikkel Harris Carlsen: "Et hændeligt uheld på Lincoln Street" – Sjov lille historie om et teleportationskiks. Emnet er behandlet en del i Star Trek, men det fungerer okay i historien, der dog mangler at forklare lidt mere om det miljø, historien foregår i.

Beatrix Miranda Ginn Nielsen: "Chatbot" – Rigtig fin historie om en AI a la Siri eller filmen *Her* (2013), der får lidt meget personlighed.

Flemming R. P. Rasch: "Omvej ved de ydre planeter" – Klassesk hard science fiction, om en spændende troværdig rumrejse ud mod Kuiperbæltet. Muligvis inspireret af Fantastiks skrivegruppes diskussion om (dette nummers redaktør) Tues Stjernestruktur/Sunpyre-univers. Det er jeg også lidt involveret i, så jeg er på forhånd ret positiv overfor denne historie, der også er samlingens længste og mest gennemførte, med et relativt stort og velbeskrevet persongalleri. Historien ville i øvrigt være velegnet til en glimrende indie sci-fi film. Der er sågar også et rumskibsslag!

Nikolaj Johansen: "Jump Session" – En gruppe kontor-droner (?) forsøger at gøre oprør i et totalitært Danmark ved at danse. Rimeligt uforløst historie, som er svær at betegne som science fiction.

Kenneth Krabat: "Verdens nye ende" – Nærmest uforståelig, men det er vist noget med frygten for at blive far, kombineret med filmen "Groundhog Day".

Manfred Christiansen: "Mod bedre tider" – Spændende tidsrejseparadoks-historie, med interessante politiske dimensioner.

Lars Ahn Pedersen: "Tannhäuser Gate" – Mægtig god cyberpunk historie, der trykker på alle de rigtige knapper og til og med giver en god forklaring på, hvorfor vi stadig er mange der kan lide science fiction. Som Flemming Rasch skriver i sin anmeldelse, er det også en meta-historie, idet den forholder sig til, hvordan William Gibsons cyberspace-univers er forskelligt i forhold til nutiden.

Der er med andre ord masser af gode ideer i denne samling, som jeg vil anbefale læsere af dansk science fiction at få fat i, men hvis SFC vil have så mange historier med, så synes jeg, at visse af historierne kræver en del (mere?) redaktionelt input før de trykkes...

Niels Gjerløff

Vejen mellem stjernerne

Novellesamling af Alastair Reynolds. SFC 2011, 212 sider.



Science Fiction Cirklen har samlet tre science fiction-noveller af den britiske forfatter Alastair Reynolds, og suppleret dem med et efterord af den altid kyndige redaktør og oversætter, Niels Dalgaard.

Det er tre historier, som alle udspiller sig i samme univers, og

som kan læses som tre kapitler i samme persons liv. De er historien om Merlin, der er en af de få overlevende fra en gren af Kohorten, som drager ud for at finde et supervåben, der skal ende den årtusindelange krig mellem de sidste rester af menneskeheden og de fjendtlige cyborger, Skrællerne, der har sat sig for at udrydde alt andet liv end dem selv.

Det er tre forunderlige historier, hvor Alastair Reynolds præsenterer space opera-genren på meget lidt plads, og skaber svulstige historier, der spænder sig over gigantiske afstande og over titaniske tidsforløb, hvor civilisationer rejser sig og forgår. De tre historier er en del af den nye space opera, som pustede nyt liv i genren og opdaterede historierne til at inddrage de nyeste vilde tanker om universets indretning og teknologiens muligheder.

Space opera er en science fiction-genre, som kan være svær at skrive i i novelleformat, da der skal være plads til at opbygge universer, skabe spændende historier domineret af wow-faktoren, hvor de svimlende perioder og strækninger overvælder læseren og giver en oplevelsen af at være vidne til historier, der udspiller sig på kosmisk skala, men som stadig er meget menneskelige. Reynolds tre historier om Merlin og hans søgen efter supervåbnet, er netop sådanne tre historier. *Vejen mellem stjernerne* er derfor også en god introduktion til den nye space opera (som ganske vist nu har en 15-25 år på bagen nu).

De tre historier er "Skjul", "Minlas blomster" og "Merlins kanon". Fælles for dem er deres brug af forskellige kosmiske naturfænomener, som rummer hver deres twist (som ikke skal røbes her), og nærmest skaber en krimi-lignende oplevelse for læseren, hvor det ikke er et spørgsmål om, hvem der er morderen, men hvilket fænomen, der er på spil.

"Skjul" er den første historie

om Merlin, og den introducerer os for hans ophav, og de begivenheder, der sendte ham ud på hans færd efter våbnet, der kan ende krigen, men inden da er det historien om, hvorledes at en gren af menneskeheden på flugt gennem universet søger skjul ved en planet, der er mere end den ser ud til.

“Minlas blomster” handler om Merlins ankomst til en falden verden beboet af lavteknologiske samfund, der om få årtier vil blive destrueret, da rester af supermaskiner vil destruere solen, og en desperat plan for at udvikle samfundet til at have den nødvendige teknologi til at evakuere planeten sættes i sving – og gennem teknologi, der lader Merlin sove i årevis, kan han vende tilbage med årtiers mellemrum for at guide samfundet (og det giver et helt nyt spin på Asimovs *Stiftelsen*, uden at have mange flere ligheder).

“Merlins kanon” er historien om mødet mellem Merlin og en anden overlevende fra en gren af Kohorten, som har ligget i dvale i 3000 år, og hvordan levende legender opstår med relativistiske tidsrejser og nedfrysning, men også om, hvordan Merlins historie fortælles til ende, da han finder sin kanon og mere til.

Samlet er de tre historier trods deres korte plads fortællinger på en episk skala, der giver en fornemmelse for den svimlende oplevelse det kan være at læse space opera, og man bør unde sig den oplevelse at læse historier fra den ny space opera. Alastair Reynolds’ noveller er et godt sted at begynde.

Morten Greis Petersen

Det kom fra en anden verden

Novellesamling af John W. Campbell. SFC 2011, 246 sider. Særligt én historie i denne samling lokkede denne anmelder til at læse værket, og det er titel-

novellen, “Det kom fra en anden verden”, der siden har været filmatiseret i flere omgange under titlen *The Thing (From Another World)*.



Imidlertid er historierne også interessante at læse for science fiction-interesserede, der gerne vil opleve genrens udvikling. Campbells historier fra 1930'erne og hans virke som redaktør var i mange år med til at forme miljøet og genren omkring science fiction. Samlingen rummer seks historier af Campbell og et fyldigt efterord af samlingens redaktør, Rasmus Wichmann, der skriver med stor entusiasme, men også grænsende til det indforståede. Samlingen er drevet af entusiasmen for at bringe Campbell til det danske marked, da historierne ikke tidligere har været oversat, men det er ikke historier som er helt lette at læse. Dels er der komprimeret megen tekst ind på hver side, hvor linjeafstand og størrelse er blevet ofret, og dels svinger oversættelserne fra tekster der forsøger at gengive Campbells bedagede, svulstige sprog, og til nøgterne gengivelser hvor man fornemmer den engelske tekst lige under overfladen, frem for en velklingende dansk tekst.

Dette forstærkes af at historierne i flere tilfælde også synes

bedagede. Teknologiske landvinninger løber hurtigt fra science fiction (men det er heller ikke science fictions opgave at spå om disse), men de stærke spekulative værker formår at blive stående, selv når teknologien og det datidige verdensbillede er forældet, og her formår ikke alle Campbells historier helt at følge med. Det gør flere af novellerne til uinteressant læsning, som har mere historisk relevans, end spændende læsning, men novellen “Det kom fra en anden verden”, som åbner for samlingen er stadig en stærk og spændende historie om et rummonster, der på en øde base truer besættningen med sin evne til at skifte udseende, og væsenet er mere end et primitivt monster. Det er en historie som gennem nu tre film og tegneserier og andet godt lever videre.



Dobbeltnovellen “Ud af natten” og “Aesirs kappe”, som handler om hvorledes menneskeheden rejser sig efter 4000 års undertrykkelse af Sarn-matriarkatet, der invaderede Jorden i 1977. Sarnerne udryddede størstedelen af menneskeheden, så kun de usle var tilbage, og det har taget 4000 år at fremavle en ny værdig menneskehed, der besidder en overlegen snilde, og men-

tale kræfter til at foranstalte et oprør og fordrive besætterne på deres egen snedige manér (som ikke skal afsløres her). Det er en langtrukken historie.

“Den bedste af alle fremtider” er fjerde historie, og det er en grim historie om at kunne se mulige versioner af ens fremtid, og to mænds skæbnesvangre forsøg på at manipulere deres egne liv via en maskine, der lader dem få indblik i fremtiden. Historien har nærmest karakter af at være en *Twilight Zone*-type fortælling, og den er stadig læseværdig, da problemstillingen overskrider tiden.

De to sidste historier er “Tusmørke” og “Nat”, som drager paralleller til H.G. Wells' *Tidsmaskinen*, og de følger tiden frem til menneskehedens og universets endeligt langt, langt ude i fremtiden. Begge er stille skæbneberetninger om døende verdener sat i et univers, hvor der ikke er en metafysisk apokalypse eller ragnarok til at afslutte det hele, men hvor verden består, indtil dens naturlige ende og uden hensyn til menneskehedens bedrifter.

Samlingen er et godt tiltag, men den er hæmmet af sine tunge oversættelser, og det er godt endelig at se Campbell på dansk.

Morten Greis Petersen

Farven fra rummet

Novellesamling af H.P. Lovecraft - ny udvidet udgave. SFC 2013, 253 sider.

I nørdernes populærkultur er Cthulhu noget med en nuttet grøn blæksprutte med en menneskelignende krop, som optræder som forskellige plysbamser, i humoristiske kortspil som Munchkin Cthulhu og i pulp action brætspillene Arkham Horror og Eldritch Horror m.fl., samt i talrige andre populærmedier. Hvor mange, der bruger løs af Lovecrafts Cthulhu Mythos og faktisk har læst historierne, er et godt spørgs-

mål, og hvor mange af dem, der ved, at Lovecraft også skrev science fiction, er muligvis et fåtal. Science Fiction Cirklen bringer med sin anden udgave af *Farven fra rummet* otte af Lovecrafts science fiction-historier på dansk, hvilket inkluderer tre historier, der ikke tidligere har været i samlingen.

Det er bestemt også stemningsfyldte, sære og uhyggelige historier. De otte historier er desuden akkompagneret af et efterord af Niels Dalgaard, der kommer med nogle basale betragtninger omkring H.P. Lovecrafts forfatterskab, om end en uddybning af science fiction-temaet i denne samling godt måtte have været beskrevet i større grad.



De otte historier er egentlig ret forskellige, fra det lille gys, der ligger i overraskelsen i historien “Kulden” til den nærmest drømmende sære oplevelse, der ligger i “Det hvide skib”, og til den lurende, voksende gru, som gemmer sig i “Farven fra rummet” - og endelig det ubehagelige gys, der gemmer sig bag “Murene på Eryx”.

Af de otte historier er det særligt interessant at se, hvordan Lovecraft griber teknologi an i “Herbert West: Genopvækker” og i “Drømme i heks-

ens hus”, hvor førstnævnte følger forskeren, der nærmest i et arrogant vanvid lader sig rive af sted af sine videnskabelige opfindelser, der gør ham til en foruroligende gentolkning af Dr. Frankenstein, mens “Drømme i heksens hus” i langt større grad afslører for os, at hvad der i vores øjne ligner trolddom egentlig er hyper-avanceret videnskab, som vi først nu er begyndt at forstå. Særligt i dén historie kan man klart se udviklingen i Lovecrafts forfatterskab fra de overnaturlige rædsler til de naturlige men højteknologiske, hvis ikke uden-jordiske, rædsler.

Farven fra rummet er en samling som giver et andet blik på Lovecrafts forfatterskab og gør det stadig lettere at finde hans historier på dansk, og et andet blik end “Vanviddets bjerge”, “Rotterne i murene” og “Cthulhus kald” er kærkomment, hvis Lovecrafts forfatterskab ikke skal reduceres til plysbamser med tentakler og nuttede blækspruttemonstre - men disse blasfemiske plys-monstre vil nok ikke gå stille bort i natten.

Ikke desto mindre er *Farven fra rummet* en fin antologi, der bringer en af horror-genrens meget indflydelsesrige forfattere til et nyt publikum, og med sin science fiction-tematik er med til at skubbe til opfattelsen af genreafgrænsningerne, når Lovecraft serveres som mere end en gyserforfatter.

Morten Greis Petersen



HORROR- FANDOM I 1990'ERNE: INTERVIEW MED JACK J.

Af Rasmus Wichmann



Jack J. er primært horror-film-fan, og har tidligere produceret fanzines som *Banned in Britain* og *Stay Sick!*. Dette interview blev foretaget i forbindelse med *Blodig Weekend i Cinemateket 2013*. Tak til Henrik Larsen for en billedecollage fra *Søften*. Interviewet er forkortet af redaktionen.

RW: Hvornår begyndte du at interessere dig for horror? Er der noget ur-øjeblik, som du bare husker?

Jack: Jeg havde opdaget horror gennem danske tegneserier i slutningen af 70'erne: *Skrækmagasinet*, *Gru*, *Dracula* og *Vampyr*. Jeg kunne godt lide dem, og vidste at jeg nok også gerne ville kunne lide horrorfilm – eller gysere, som vi kaldte dem dengang. Men jeg havde ikke rigtig set nogen, for det var meget sjældent at dansk fjernsyn viste dem. Så i midt-80'erne, viste Danmarks Radio *Exorcisten*, som jeg optog på Betamax. Den skræmte mig vildt meget – så meget, at jeg aldrig genså mit Betamax-bånd.

Og så går der et par år, jeg flytter til London, og så i oktober måned '88, så kigger jeg i *Time Out Magazine*, og ser at en biograf i London vil vise en hel nat med zombie-film. Jeg vidste at jeg nok godt ville kunne lide gyserseriefilm, så jeg tog derhen. Den all-nighter, den hed "Dead All Night." Og de viser så George Romeros tre storsfilm – *Night, Day og Dawn* (RW: "... of the Living Dead"), plus selskabets sequel *Return of the Living Dead* og Lucio Fulcis sequel *Zombi 2*. Den sidste, *Zombi 2*, eller *Zombie Flesh Eaters*, som den hedder i England, den fik jeg så ikke set, fordi jeg skulle op søndag morgen og på arbejde. Jeg tog direkte [fra biografen] på arbejde, som var på hotellet, hvor jeg boede. De fire film var starten. Jeg var overvældet, blæst væk. Det er min officielle start. Den biograf, *Scarlett Cinema Clock*, dér kom jeg så hyppigt, og så mange af klassikerne der.

RW: Var det også din begyndelse som organiseret fan? Begyndte du at lave noget, var du med i en klub?

Jack: Både ja og nej. Jeg begyndte at vide at det var det. Jeg blev fan. Jeg kendte til dét at være fanatisk fan, for i 80'erne

opdagede jeg heavy metal-musikken, og i resten af 80'erne fulgte jeg og samlede på albums. Så i '88 vidste jeg godt hvad det ville sige at være fan. Her var en kærlighed til en type film som jeg ikke havde kendt før. Jeg kendte til gys og horror fra tegneserier, men det her var noget helt andet.

RW: Nu taler vi om film. Har du også samlet på tegneserier, og på dansk horror-litteratur?

Jack: Det er to forskellige ting. Tegneserier har jeg også samlet på meget. Jeg startede i august 1979 som tegneseriesamler. Jeg var ude at købe ind sammen med mine forældre, og af grunde som fortaber sig i fortidens mørke går jeg ind i en kiosk, hvor jeg ser et nummer af *Seriemagasinet*, som jeg så køber. Det er den officielle start. Igen, så bliver jeg så overvældet af det her tegneserie-blad, at jeg køber alle de blade jeg kan få fat på. Og det fortsætter så igennem 80'erne.

RW: Det er en sideløbende interesse?

Jack: Ja, men gysertegneserierne har jeg samlet, når jeg har fået dem med. Gyserserielitteratur... nej, som jeg altid belemrer folk med, så er det ikke noget jeg samler på, eller læser. Jeg har læst nogle bøger, for længe siden, da jeg startede med at se filmene, da kan jeg huske at jeg læste *The Keep* da jeg kørte i undergrunden i London. Men i starten af 90'erne fandt jeg ud af at det blev for meget. For jeg læste gysertegneserier, og så gyserseriefilm. At læse gyserserieromaner? For mit vedkommende blev det overkill.

RW: Blev du en del af britisk fandom da du var i London?

Jack: Ikke rigtigt. Jeg havde et par bekendte som også interesserede sig for det, og som jeg tog i biografen med. Jeg købte også

et par engelske fanzines. Der var et tidligt ét, som hed *In The Flesh*. Nævn det for gamle engelske fans – de kender det alle sammen. Så skete der det, at jeg havde læst et engelsk punk-fanzine kaldet *Grim Humour*. Der havde jeg så mødt én der solgte det, og stod bag det, og han havde skrevet nogle artikler om nogle splatter-film. Der er vi tilbage i slut-80'erne. Dengang var rigtigt mange af de her film forbudt i England.



RW: Video Nasties?

Jack: Ja. Og de film der var anmeldt dér, de var jo så forbudt, og samtidig havde jeg fået fat på et dansk punk-fanzine kaldet *Mushable*, med en fyr kaldet Simon Nielsen, der også begyndt at skrive om de her film. Og jeg var så selvfølgelig blevet enormt interesseret i dem. Det var lige efter at jeg havde opdaget gysergenren. Jeg fik fat på Simon Nielsen, og bad ham om at sende nogle af de her film, som var fuldkommen forbudt i England. Og da begynder jeg så at samle. Der var sjovt nok *Evil Dead* og *Last House on the Left*. Jeg var altså ikke en del af engelske fan-kultur, men allerede dér starter mit forhold til den danske fan-kultur.

RW: Hvad var de første egentlige fanzine, du læste på dansk?

Jack: Så skal vi tilbage til 80'erne. Det første dansk-sprogede fanzine, det må være *Mushable*. Og vi skal faktisk tilbage til London igen. For da jeg fik fat på Simon Nielsen, så skriver han at nu er der gang i den danske fankultur, og der er nogen der er ved at lave undergrunds-film, og der er kommet et par blade. Da jeg så kommer tilbage til Danmark, så bestiller jeg de her blade. Det ene blad var *Inferno*, det andet var *Bloody Darlings*. Jeg skriver så til ham gutten bag bladet, og fortæller om at jeg ser de her film og så videre. Han skriver så tilbage, og spørger om jeg ikke har lyst til at anmelde nogen af dem. Og der startede det så.

RW: Jack J. var født?

Jack: Ja, *Inferno* og *Bloody Darlings* var de første danske splatter-fanzines.

RW: Du kom altså ind på *Bloody Darlings*. Hvis vi holder det lidt in mente, hvad var så det første sociale arrangement, du var med til at lave i fandom? Conventions, filmfremvisninger?

Jack: Da jeg boede i London, så var mit sociale netværk bare et par venner, ikke et socialt netværk. Den slags netværk fortsætter jeg med i 90'erne. Folk i dag glemmer hvor svært det var at komme i kontakt med folk. Skulle man bestille et fanzine, så skulle man finde redaktøren og sende ham et brev. Der var ikke noget internet, ikke noget Facebook. Hvis man boede i provinsen, ligesom jeg gjorde, og hvis ikke der var andre fans, så var det svært at få et netværk. Og de mennesker der udgav fanzines, de boede i den anden ende af landet. Det er svært at blive venner med folk, som man kun skriver med en gang om måneden. Derfor havde jeg ikke det tætte netværk som man kan få i dag. Men jeg købte bladene, og jeg kendte redaktørerne af dem alle

sammen. Første gang jeg bliver kontaktet på grund af netværket, det er i 1994, hvor Peder Pedersen, redaktøren af *Inferno*, ringer til mig og spørger om jeg vil gennemse en artikel som Henrik Rytter har skrevet om John Rye, for han havde hørt at jeg vidste en del om ham. Så var jeg igenem. Peder Pedersen, det er jo så ham som senere laver en masse Aqua-videoer.

RW: Bladenes historier er nogenlunde kendt. Thomas Winther har skrevet en kortere artikel derom, kaldet "Danske Film Fanzines" til Fantastiks hjemmeside. Men noget som har været uvist for mig som yngre fan, det er: Havde I conventions? Havde I arrangementer i 90'erne?

Jack: Så er jeg nødt til at forklare hvornår jeg selv starter som fanzine-redaktør. Eller rettere sagt, dansk fanzine-redaktør. For i 1994 udgiver jeg *Banned in Britain* på engelsk. Men det giver jo ikke så meget kontakt, andet end til redaktører som også får det og anmelder det. Men i 1999 udsender jeg *Stay Sick!* nr. 0, og i 2000 kommer så nr. 1.



Der begynder jeg at kende de folk som stadig står som de kendte folk. Niels Markvardsen,

Henrik Larsen, Heine Sørensen og sådan nogle folk. Så der bliver det mere personligt, for af én eller anden grund har vi ikke talt så meget i telefon før, og det gør vi så nu. Der er også kommet et rimelig stort dansk fanzine der hedder *Absurd*, som Kenneth Eriksen stod for. Han er jo så den ene mand bag [filmdistributionselskabet] Another World Entertainment i dag. Så omkring 2001, der er der så et par der siger: "Lad os lave træf." Ikke en convention, men et træf. Det kom så til at foregå i Slagtehal 3 i Aarhus. Der mødes så hele den scene der var. Det var så mig selv, Kaspar Vang fra Uncut.dk, Jesper Mørch, Ole Strandorf og så nogle andre.

RW: Hvor mange var I?

Jack: Det er jo så dokumenteret med billeder, hvis man læser gamle numre af Henrik Larsens Obskuriøst. Men vi var vel 15, eller sådan noget.

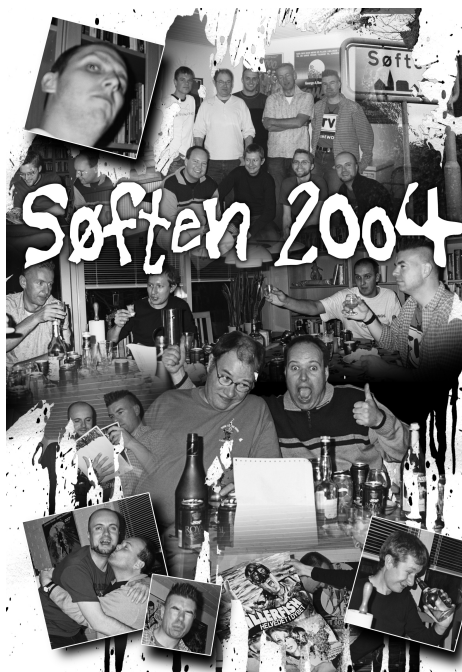
RW: Det var et selskab?

Jack: Ja, det var insidernerne. Det var ikke åbent for folk udenfor.

RW: Lidt ligesom Dansk Horror Selskab før Dansk Horror Selskab?

Jack: Ja, men jeg ser sådan en forskel i mellem fans af danske gyser-romaner, og så fans af horror-film. Det har ligesom været to scener. Der er dem som er medlem af begge scener. Men det er først i løbet af de sidste par år, at det er gået op for mig at der har været en scene, som har samlet på horror-litteratur fra Danmark. Vores scene, den var jo ufatteligt lille. Der er tale om fanzines der udkom i et par hundrede eksemplarer. Men tilbage til dit spørgsmål. 2001, det var det første træf. Året efter, tror jeg nok, der finder Henrik Larsen og Frank Brahe ud af at der skal laves et redaktør-træf. Frank Brahe, han var redaktør af *Mondo Franko*. Og der bliver jeg

så også inviteret, men kan af grunde der taber sig i fortidens mulm og mørke ikke komme med. Der er så et redaktør-træf, som kun er for redaktørerne. Jeg tror at de sidder 6-7 stykker til det træf. Året efter kommer så et træf mere, og i årene op til nu, så har der været træf jævnligt.



Men der sker jo så et brud i scenen engang i midt-2000'erne. Jeg har så ikke været med til nogle af de træf siden. Sådan er det.

RW: Ved du noget om bruddet?

Jack: Sagen er den, at Frank Brahe udgav *Mondo Franko*, der udkom to numre af det, og det var et blad der appellerede til laveste fællesnævner. Og det var for fedt. Det var virkelig bare for drengerøve. På Uncut.dk, der var man jo film-studerende, og gik til anmeldelserne med en filmstuderendes seriøsitet. Det var på et andet niveau. Der anmeldte man jo så hans blad, og Frank Brahe, han var ikke glad. Da han så skal holde træffet i Søften i Aarhus, så vil han ikke have redaktionen fra Uncut med. Det syntes jeg jo var noget mærkeligt noget. Jeg var ikke ven med dem, men de var jo flinke folk, og jeg syntes at det var dumt at lave et træf som kun var

for nogle, og ikke for andre. Hvis man skal lave et træf, så skal det være for hele scenen. Ellers så skal man kalde det for en hygge-aften for bekendte. Og så ville jeg gerne have haft én af Danmarks ældste video-samlere, en Heine Sørensen, med, og han måtte heller ikke komme med. Der kommer et brud dér, for så siger jeg at jeg ikke gider tage med til sådan et træf.

Det groteske er, at flere år senere så taler jeg med Thure Munkholm, der også var på Uncut, og han siger at han rigtig godt kunne lide Franks blad. Så nogen gange, så opstår sådan nogle ting ud af misforståelser.

RW: Hvornår gik bladscenen i sig selv igen?

Jack: Jeg må nok hellere pointere, at grunden til at den gik i sig selv, ikke nødvendigvis var på grund af den her tvist. Alle blade er jo forsvundet nu; de ryger på internettet, ikke? Og folk bliver ældre og får børn, og så holder de op med at lave små blade. Så det er en kombination, og ikke kun fordi folk er blevet sure på mig, og den slags. Men det slutter vel i 2005, eller deromkring. Så mit sidste blad – det er ti år siden det kom. Tiden går alt for hurtigt. Nu har jeg netop mødt Thomas Winther igen, og han præsenterer mig for Michael Bernth som ham der lavede et blad. Og det er ti år siden det sidste nummer kom! Det er meget mærkeligt. Der findes ét blad nu. Det er et rimelig nyt blad. Det er lavet af en fyrovre i Jylland?

RW: Du mener *Sick in the Head*? Er der nogen forbindelse?

Jack: Ikke andet end at jeg kender Peter, der laver det, fra Facebook. Jeg har fået bladet, men jeg har aldrig mødt ham.

RW: Nu hvor vi taler Thomas Winther, har du så læst hans blade, *Nyarlatheotep* og *Him-*

melskibet?

Jack: Ja, det har jeg. Thomas er speciel, fordi han dækker alle scenerne, fantastisk og adventure, og crosser ind på vores scene. Hans fanzines er lidt urigtige for os gamle, for det er ikke bare rene film-blade.

RW: Nu må konservatismen gerne komme op! *Himmelskibet*, er det et rigtigt horrorblad? Du anmelder jo den slags.

Jack: Nej. Det tilhører en anden scene. Du har ret, jeg er sikkert enormt konservativ, men os som kommer fra den gamle splatter-film-scene, vi synes at det er fint at man læste en gyserbog, men det var ikke dét som scenen drejede sig om. Scenen var henvendt til film-fans. I de tidlige dage handlede det om at bytte kopierede film, som man ellers ikke kunne få fat på. *Himmelskibet*, det er et blad der henvender sig til folk der læser en masse bøger. Det er adventure og spil, og den slags. Jeg siger ikke at det ikke er interessant, men ligesom science fiction, så er det en anden scene.



RW: Hvilke blogs læser du selv?

Jack: I Danmark synes jeg at Søren Henrik Jakobsens blog er

den bedste, han skriver godt og er jo også journalist. Uden at skulle nævne nogen navne, så synes jeg at med mange andre, så bliver det lidt overfladisk. Jeg bliver lidt sur, fordi man er lidt ung i sine anmeldelser. Jeg vil gerne have det ligesom i de gamle fanzines, hvor man dykkede ned i tingene, og virkelig lavede noget fanatisk research. Mange af de nye, det er ikke godt nok. Jeg ved selvfølgelig godt, at det ikke er sådan at enhver anmeldelse i *Stay Sick!* er researchet i tre måneder. Hvis jeg lavede det i dag, så ville jeg nok gøre det anderledes selv. Men de fleste blogs, dem synes jeg er for hurtigt skrevet, og for dårligt skrevet. Søren Henrik Jakobsen, han er næsten en ener i den danske blogsfære. For at vende tilbage til om der er en ny scene... Kan man kalde grupper på internettet for en scene? Hvis man tager Danske Horrorfans på Facebook, så er der ikke dét der sammenhold.

RW: Er der en scene omkring Another World Entertainment og Blodig Weekend?

Jack: Ja, det synes jeg faktisk. Men det er de gamle kadavre fra den gamle scene. Når jeg kommer her og møder Jan Schmidt, så kender jeg ham fordi vi har mødtes på grund af *Stay Sick!* Så er der nogle nye der dukker op. For et par dage siden, så mødte jeg Lars Kramhøft for første gang. Men han har jo også skrevet til et fanzine. Hvis du møder nogen der er tyve år gammel, så vil han måske tale om en ny scene, og nogle nye mennesker.

RW: Nu fik jeg selv øje på Amdì Silvestri, som jeg kender fordi han har skrevet en zombie-roman, og en instruktør som Shaky Gonzalez. Men jeg er også snart tredive, så hvis der var en fast crowd på omkring de tyve, så ville deres omgangsform vel være kodet.

Jack: Når du nævner Another World Entertainment, så er det jo et selskab der er lavet af folk fra den gamle scene. Jan Schmidt, og Kenneth Eriksen der går tilbage til *Bloody Darlings*. Der var et nummer af bladet, hvor alle skribenterne fik trykt deres top tyve over film, og det er interessant at Kenneths top tyve næsten alle sammen er udkommet på Another World Entertainment. Senere så udgav han jo så *Absurd*, som var et rigtig godt blad, og hvor de garvede skribenter agerede Tordenskjolds Soldater. Så det er tit folk der har været med længe. Men nogle gange, og det er jeg selv skyldig i, så har man holdt scenen mere lukket end det var nødvendigt, og det kan have været svært at afkode bladene, fordi det var så lukket. Og det er jo trist i tilbageblik. Men jeg tror, at for mit vedkommende så var det bare sjovt at være en del af en undergrundsscene, hvor man var insider.

RW: Og nu til noget helt andet. Du var med i en zombie-film?



Jack: Ja, *Rådden Kærlighed*, som blev lavet for ti år siden. Jeg nåede lige at skrive om den i det sidste nummer af *Stay Sick!* Peter Bornemann, som instruerede *Grotesk* (2013), han spillede hovedrollen i den. Den havde to

instruktører, og blev indspillet i Frederiksberg Have. I dag ville man kalde den for en independent-film. Den udkom på video, og blev vist på en københavnsk tv-kanal. I dag kan man se den på youtube.



Heine Sørensen kom og spurgte om jeg ville være med, og sagde "de har læst *Stay Sick!*, de vil gerne have dig med." Det ville jeg da gerne. Jeg er med tre minutter som zombie. Min rolle blev indspillet på én dag. Ganske som min rolle i *Grotesk*. Jeg er kun med i de to. Jeg sagde dengang at jeg ville aldrig være med i en film mere, for det her skal være min kultrolle. Min rolle i *Grotesk*, det tog også bare én dag. Jeg har ikke noget at gøre med dem produktions-wise. Dengang var jeg meget benovet over at Heine sagde at de små punks i København kunne lide mit blad.

RW: Hvordan kom du i gang med at lave videoer?

Jack: Jeg havde aldrig opdaget at der var en scene af folk der hang sammen. Jeg troede bare at det var individer der uploadede videoer. Men for et par måneder siden, opdagede jeg at der

var det her lille gyserfilm-samfund på youtube, som der næsten ikke er nogen andre der ser. Og næsten alle kender hinanden, og abonnerer på hinanden, og kommenterer hinandens videoer. Og så kan man lave en weekly chat. Det blev jeg fascineret af, men jeg tænkte at jeg ikke kunne komme med i det, medmindre jeg laver noget selv. Og så er jeg så kommet med. Nu er der så en amerikaner og canadier, som er nogle af de kendte, der har spurgt om jeg vil være med på en horror-kanal. Det er noget nyt og sjovt for mig. Den hedder *Horrorlobe*. Der er et par andre kanaler også. Og desværre, så kender jeg ikke til andre danske anmeldere, hverken på dansk eller udenlandsk.

RW: Der er jo Bjarke Johansen... Men lige et par sidste spørgsmål: Hvorfor går du rundt med en pose over hovedet?



Jack: To grunde. Det kom fra horrorfilmen, ikke nogen speciel film, men det er så gennemsyret horror at have en pose over hovedet. Det er posemanden, bøjmanden, ham den farlige. Den anden grund er, at da jeg skulle lave min blog, *En Lejemorder Ser Tilbage*, så skulle jeg have et billede af mig selv. Men hvis folk skulle se mig, så skulle det være de rigtige folk der så mig, de andre folk var jeg ikke interesseret i så mig. Så tænkte jeg, så hiver jeg en pose over hovedet, og så kan folk se mig, men ikke se mig. Sidenhen har jeg haft mit rigtige billede på, men jeg har så holdt fast i posemanden.

RW: Bliver du stadig lejet ud til mord nogensinde?

Jack: Det sker, men det er jo nye tider, og jeg skal have for meget

i betaling, og så hyrer man bare nogen fra Østeuropa.

RW: Hvornår har du sidst myr-det nogen? Professionelt, altså?

Jack: Jeg tror nok at det er bedst, hvis jeg holder det for mig selv.

RW: Hvornår begyndte du så på det?

Jack: Familien går tilbage til Sicilien, og lidt Tyrkiet. Lad os holde det ved det. Det med at bumpe folk off, det skal man ikke tale for højt om...

* * *



* * *

DET GYLDNE FUGLEBUR

Novelle af Linh Ngo



Linh Ngo debuterede som novelist forfatter i Himmelskibet nr. 39, og dette er hendes anden novelle her i magasinet.

Ottis O'Toole var en sær lille mand. Brød sig sjældent om mennesker og holdt sig for sig selv. Han var overvægtig, målte knap halvanden meter, havde antydningen af både bryster og hofter, store døde øjne, bar briller og havde en lille bitte mund.

Ottis var født og opvokset i landsbyen Hillsborough, som lå i County Down amtet, i det nordlige Irland. Her ejede han et beskeden lille antikvariat, med en mindre lejlighed ovenpå. Når det ikke var overskyet, kunne man fra soveværelsesvinduet se de massive Mourne Bjerge, som majestætisk omkransede landsbyen og synet af dem, havde altid gjort ham ængstelig. Tunge brune gardiner i soveværelsesvinduet var derfor sjældent trukket fra.

Der var ikke meget plads i det lille antikvariat. Mørke træreoler lænede sig op ad alle vægge, mens et gult og dunkelt lys spredte sig fra en lyspære, der hang og dinglede fra det lave loft. Bøger lå i stakkevis overalt og på disken lå de stablet så højt, at han sad gemt bag disken. Her sad han, dag ud og dag ind, i sin brune læderbetrukne øreklopstol og kiggede på alle sine bøger. Hver søndag talte han dem fra ende til anden og han vidste nøjagtigt, hvor bestemte bøger lå eller stod henne, og i hvilken rækkefølge de lå eller stod i, hvis de da ikke var blevet solgt.

Ved siden af disken stod en smal trappe, som førte op til lejligheden han boede i. Der var en stue, et trangt badeværelse, et mindre soveværelse, og et lille tekøkken, som stod i forlængelse af stuen. Han holdt af systematik og holdt lejligheden ordentlig.

Alting havde sin plads. Værelserne var spartansk møblerede og der var kun det allermest nødvendige. Lige bortset fra én ting. Midt inde i stuen hang der et smukt antikt fuglebur. Det var kuppelformet og støbt med en detaljerig ornamentik i forgyldt messing, og stod i skarp kontrast til resten af møblementet.

Fugleburet havde stået bagerst i en antikvitetshandel og samlet støv i et hjørne, før Ottis fik det med sig hjem. Første gang han spurgte til prisen, var det dog ikke til salg. Heller ikke anden, tredje, eller fjerde gang. Femte gang tog han et stort bundt pengesedler med og lagde dem på disken, men blev igen afvist. Og sådan fortsatte det i mange måneder indtil Ottis en dag stillede sig op foran disken og nægtede at gå, før han fik fugleburet med sig hjem.

Antikvitetshandleren stod et øjeblik og betragtede Ottis. De døde øjne bag hans briller stirrede hæmningsløst på hende og hun overgav sig. Velvidende, at det var til den rette. Hun gik ned og hentede fugleburet, stillede det på disken, kiggede ham i øjnene og i en alvorlig tone, sagde hun: "Dette er ikke et helt almindeligt fuglebur."

Ottis stirrede undrende på hende, mens hun åbnede en skuffe bag disken, og hev en lille sort stofpose frem, åbnede posen, og stak sin hånd ned i den. En mikroskopisk lille sort kugle viste sig i hendes håndflade, og i en sagte tone, hviskede hun nærmest: "Plant dette frø et mørkt sted. Vand det hver dag med tre dråber blod. Hold det væk fra lyset, og vent."

"Og hvad skal dette frø så blive

til?” spurgte han skeptisk. Hun smilte selvsikkert. “Det er op til Dem. Det bliver, hvad De vil have, det skal blive til.” Og med et insisterende blik i øjnene, overrakte hun ham den lille sorte stofpose. Han tog imod den og puttede den ned i sin jakkelomme. Gik hjem og vaskede fugleburet fri for støv og snavs, tørrede det af og pudkede det op igen til det skinnede. Derefter hang han fugleburet op i midten af sin stue, satte sig under det, og betragtede det resten af aftenen.



Dagen efter stod han tidligt op, som han plejede. Børstede sine tænder, vaskede sit ansigt og tog det tøj på, som han havde lagt frem, inden han gik i seng. Han satte sig ved sit lille enmandsbord i tekøkkenet og spiste et stykke brød med smør, mens han drak et glas mælk til. Da han var færdig, vaskede han tallerkenen, kniven og glasset af. Stillede det hen, hvor det hørte til, og gik derefter nedenunder, for at vende butiksskiltet på døren.

Som sædvanlig var der ikke mange kunder den dag, og Ottis besluttede sig for at lukke butik-

ken en time tidligere end han plejede. Efterårsregnen silede ned af butiksruden mens han låste døren og vendte butiksskiltet. Gik op i sin lejlighed, trak alle gardiner for, fandt den lille sorte stofpose frem, og plantede frøet i en lille hvid skål med jord. Han prikkede derefter hul på sin højre pegefinger med en nål, og dryppede tre dråber blod ned i skålen. Dækkede skålen til med et viskestykke og placerede den under sin seng.

Den nat havde han mareridt. Han stod for enden af et højt og stejlt bjerg med sit blik rettet mod tinden. Det lændede sig nærmest ind over ham, og rundt om bjerget fløj der tusindvis af skræppende ravne rundt i en cirkel. Rrråårrk! Rrråårrk! Den metalliske klang skar i hans ører.

Jorden under ham var grålig, og ligeså langt som hans øje rakte, fyldt med dybe og ujævne revner og sprækker. Himlen lyste op i en hypnotiserende purpur-rød farve, og store mørke skyer gled tyngende hen over ham. Han vendte blikket mod bjerget igen, og begyndte at kravle op ad det. Himlen over ham sitrede og et sted i det fjerne hørte han tordenbrag.

Halvvejs oppe på bjerget blev han ramt af en skarp og stikkende smerte i sit højre ben. Han kiggede ned og så en frygtindgydende dæmonlignende ravn æde af hans ben. De gule og glasagtige øjne var udtryksløse og døde, mens lange sylespidse tænder flåede huden af i blodige lunser. Han slap taget og faldt ned. De dæmonlignende ravne omringede ham da han tungt ramte jorden. Hakkede hans øjne ud og mæskede sig i

det varme seje kød.



Ottis vågnede med en sø af sved på sit bryst. Han tørrede det af med sin dyne, tændte sin natlampe, og kiggede til skålen under sin seng. Den stod stadig hvor han havde sat den. Han slukkede derefter lyset og lagde sig til at sove igen. Gardinerne blafrede fra den hylende efterårsvind, som peb igennem det utætte soveværelsesvindue, og et sted i det fjerne hørte han en stemme hviske: “Det bliver, hvad De vil have det skal blive til.”

Dagene blev til uger, og ugerne til måneder. Intet skete i den lille hvide skål. Alligevel dryppede han disciplineret tre dråber blod i hver evig eneste dag, og ventede tålmodigt.

*

Et år var gået og Ottis havde næsten opgivet håbet, da han en kølig efterårsnat lå i sin seng og hørte et højt og skarpt KNÆK fra skålen under sengen. Han famlede febrilsk efter kontakten på natlampen, fik den tændt, og hev den lille hvide skål frem fra under sengen.

Et æg på størrelse med hans tommelfinger lå knækket midt over i skålen med jord. Skallen var mørkeblå, tyk og nopret,

med små sorte prikker, og indeni lå der et lille fuglelignende væsen og vred sig i en grønlig-gul klistret masse.

Han gik ud på badeværelset med skålen, satte en prop i håndvasken, og tændte for det varme vand. Tog forsigtigt om det lille væsen, skyllede det under hansen, og tørrede det af med et håndklæde. Han betragtede sit lille vidunder med dyb fascination, og smilte for første gang i lang, lang tid.

Fuglen havde blændende hvide øjne, der lyste op som to bitte små krystaller. Dens fjer havde en blålig, skinnende, metallisk farve, og næbbet var kulsort. En rød hale viftede fra side til side, mens farverne glimtede i det gule badeværelseslys.



Den virrede mekanisk med sit hoved, kiggede op på ham, og sagde: "De har hidkaldt mig, og De er derfor min Herre. Fugleburet, De købte, er mit hjem. Hold det rent, fodr mig med fersk kød hver dag og gør mig aldrig fortræd. Overholder De reglementet vil jeg tjene Dem i syv år.

Jeg vil synge for Dem så Deres øre frydes. Jeg vil synge igen og igen, hvis De befaler det, min Herre, men overholder De ikke reglementet, vil De fortryde det bitterligt."

Ottis gjorde som fuglen sagde. Tog sig omhyggeligt og pligtopfyldende af den, og overholdt reglementet. Til gengæld holdt fuglen hvad den lovede. Hver aften fyldtes hans stue med fuglens sang, som lød så smukt og frydefuldt, at Ottis nogle gange glemte at sove. Verdenen udenfor forekom ham mere og mere fremmed, og han kunne sidde under fugleburet i dagevis og betragte den lille mirakuløse skabning. Alle dens forunderlige smukke farver og måden struben vibrerede på, når den sang. Den tryllebandt ham med hele sit væsen.

Men euforien han først havde følt, blev langsomt afløst af en krybende følelse af ængstelighed. Han stod op midt om natten for at betragte den, og for at sikre sig at den ikke var fløjet væk. Barrikaderede døre og vinduer med træbrædder og efterlod verdenen udenfor. Distance-ret og uvirkelig. Det eneste der var virkeligt for ham, var fuglen i det gyldne bur.

Årene gik. Antikvariatet lå mørklagt og lejligheden lignede en svinesti. En ubegribelig stank af råddenhed hang i luften, og der lød en konstant summen af fluer overalt, i den nu uhumske lille lejlighed. Han hverken sov eller spiste mere. Sad kun i stuen under det gyldne fuglebur, og lyttede, og betragtede det forunderlige væsen.

*

Verden gik sin vante gang uden-

for Ottis' vinduer. Men han ænsede den ikke mere. Og havde ikke gjort det i mange år. Seks år var nu gået, og han sad stadig under fugleburet og lyttede til fuglens fortryllende sang. Ved siden af ham var en krukke med foder væltet, og regnorme og biller kravlede rundt omkring i den beskidte lille lejlighed, mens Ottis var omgivet af summende fluer.



Hans små fede barnefinger tog fat i enden på en regnorm, og lagde den ind i buret til fuglen. Så tog han endnu en, lagde sit hoved bagover, og lod regnormen glide langsomt ned i sit svælg og slugte den. Slikkede sig om munden og udstødte et veltilfredst brøl. Der sad han i sine snavsede underbukser, der engang havde været hvide, og tro-nede.

*

Det efterår skyllede et frygteligt uvejr ind over Hillsborough. Massive og kraftige regnstorme havde forårsaget voldsomme oversvømmelser i hele Irland. Floder var gået over deres bredder. Vand og el var afbrudt, familier var uden drikkevand, og mere regn var på vej. Redningsmandskabet og militæret kæmpede for at nå frem til de nød-

stedte, og folk, som var i fare, blev evakueret.

Et sted i Hillsborough sad der en deform lille mand. Hans navn var Ottis O'Toole. Ovenover ham hang der et smukt gyldent fuglebur, og inde i fugleburet sad der en lille fugl hvis sang havde hypnotiseret sin ejer. Lejligheden han sad i, var placeret ovenover et oversvømmet antikvariat. Tusindvis af antikke bøger var ødelagt og flød rundt omkring i det mørke kolde vand.

På væggen bag ham, havde han sat 2.548 krydser. Én for hver dag der var gået. Det var nu seks år, ti måneder og 54 dage siden at fuglen kom til verden. Snart ville den flyve væk, og om nøjagtigt syv dage ville han ikke længere være dens Herre. Alene tanken gav ham voldsom kvalme.



Dagen inden de syv år var gået, var fuglen netop blevet færdig med en af sine mange sange, og den sad nu tyst og stille på sin lille piedestal og afventede et ønske fra sin Herre. Ottis rejste sig op, åbnede forsigtigt lågen, og

stirrede ind på den lille fugl. Den virrede mekanisk med hovedet, og kiggede på ham med sine blændende øjne. Han førte forsigtigt sin tykke lille hånd ind i fugleburet, greb hårdt fat om fuglen, og hev den ud. Åbnede sin mund på vid gab, stak fuglens hoved ind i sin mund, og rev det af den spjættende lille krop med sine tænder. Friskt varmt blod sev ned af hans hage. Han smilte. Nu var den hans for evigt.

Fuglens døde krop blev til støv, og forsvandt imellem hans fingre. Gulvet under ham begyndte at skælve. Træbrædderne fra døre og vinduer splintrede og vinduerne sprang op. Glas baldrede i tusind stykker, og mens glasskårene føg omkring ham, stod han bare og betragtede støvet forsvinde imellem sine fingre. Et kæmpemæssigt højt brag gjaldede omkring ham, og med ét blev der helt stille.

Udenfor det lille antikvariat var redningsmandskabet nået frem. Da de havde brækket døren op, kæmpede de sig vej igennem vandet, hvor de fandt frem til trappen der førte op til lejligheden. En overvældende stank syntes at komme deroppefra. De kunne næsten gætte sig til hvad der mødte dem, men blev nødt til at fortsætte. Døren ind til lejligheden var låst indefra, og da de endelig fik banket døren ind, mødte der dem et bizart syn.

Lejligheden var i en usædvanlig, uhumsk tilstand. Menneske-ekskrementer lå spredt rundt omkring i lejligheden mens lyden af summende fluer omgav redningsmandskabet. Alle møbler var smadrede, og gulv og vægge havde store dybe revner, som havde der været et voldsomt

jordskælv. Utallige små krydser var sat på én af stuevæggene med noget der lignede blod. Det eneste, der var intakt, var et gyldent fuglebur, som hang og sva-jede fra loftet. Men intet spor af noget lig, som de havde forventet. De endevendte lejligheden, men fandt ingenting. Forvirrede og uforstående overfor hvad de havde set, begav de sig videre.

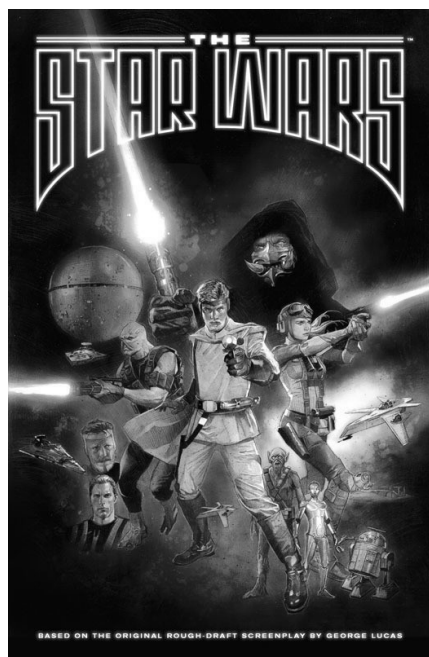
Fugleburet hang ensomt tilbage, mens krydserne langsomt begyndte at forsvinde ind i væggen. Og hvis man lyttede godt efter, kunne man i det fjerne høre skræppende ravne, der hvinede hånligt og fordærvet.

* * *

SF-TEGNESESERIER: THE STAR WARS

Af Klaus Æ. Mogensen

Tegneserie af J.W. Rinzler (tekst), Mike Mayhew (tegninger) og Rain Beredo (farver). Dark Horse, 2014.
Paperback: 184 sider, \$19.99.
Hardcover: 224 sider, \$39.99



Before *Star Wars*,
there was... *The Star Wars*

Vi befinder os i en fjern fremtid – eller måske for længe siden i en fjern galakse. Det Nye Imperium har taget magten, og beskytterne af det gamle Imperium, krigerordenen Jedi-Bendu, er næsten udryddet af den rivaliserende krigerorden Knights of Sith, som støtter Det Nye Imperium. En enkelt planet, Aquilae, holder stadig stand mod Det Nye Imperium, godt hjulpet af den aldrende Jedi-ridder Luke Skywalker, som leder Aquilae's militære styrker på vegne af Kong Kayos. Da Det Nye Imperium erobrer Aquilae og dræber Kong Kayos via en kombination af forræderi og militær overmagt i form af et uovervindeligt rumfort på størrelse med en mindre måne, må Luke Skywalker og hans allierede hjælpe den unge Prinsesse Leia Aquilae med at undslippe, så hun kan indtage sin retmæssige rolle som dronning og lede oprørsstyrkerne. Primært blandt Lukes hjælpere er den unge Jedi-lærling Annikin Starkiller, som indleder et kærlighedsforhold til den unge prinsesse.

Denne historie vil virke bekendt for de fleste, men så alligevel ikke helt. Det er fordi tegneserien *The Star Wars*, der oprindeligt er udgivet som 8 hæfter fra forlaget Dark Horse, er baseret på George Lucas' første manuskriptudkast til *Star Wars*. Mange scener og personer i tegneserien er derfor meget lig dem fra den oprindelige filmtrilogi, men med visse afgørende forskelle. Darth Vader er ikke Sith, men til gengæld bliver vi introduceret til Sith-krigeren Prince Valorum, som har det meste af ansigtet dækket af en sort maske. Han Solo er en kæmpestor, grøn hudet alien, og ewokkerne fra *Return of the Jedi* er erstattet af wookier. Vi ser en ny helt i en central rolle, Luke Skywalkers modige unge agent Whitsun, som helt er forsvundet fra det endelige manuskript – eller måske er smeltet sammen med Han Solo. I det hele taget virker mange af figurerne i de endelige film som sammensmelt-

ninger af flere figurer i dette oprindelige manuskript: Filmenes Luke Skywalker er en blanding af tegneseriens Luke og Annikin, filmenes Han Solo er en blanding af seriens Han Solo og Whitsun, og filmenes Darth Vader er en blanding af seriens Darth Vader og Prince Valorum.



Annikin Starkiller

Dette er givetvis gjort for at reducere det ret store persongalleri i det oprindelige manuskript. I det hele taget er det svært at forestille sig at den lange historie i tegneserien – som trods længden til tider virker lidt skitseagtig – kunne presses ned i en enkelt film uden sådanne tiltag, og det er også tydeligt at nogle ting fra originalmanuskriptet er blevet skubbet til efterfølgende film i den oprindelige trilogi eller helt til prequel-trilogien (f.eks. minder tegneseriens Leia både i rolle og udseende mere om filmenes Padme end om filmenes Leia).

Det indblik, som *The Star Wars* giver i udviklingsprocessen fra Lucas' oprindelige ideer til de endelige film, er selvfølgelig interessant for fans. En ting, man kan bide mærke i, er at originalmanuskriptet er endnu mere mandsdomineret end de endelige film. Leia er en forkælet prinsesse uden ret meget handlekraft, og den eneste anden kvindelige figur i historien er Leias mor, som man kun ser i to korte scener. En anden ting er at der ikke er en antydning af demokratier i originalmanusket:



Det Nye Imperium har væltet et gammelt Imperium, ikke en republik som i filmene, og Leia er født til at være dronning hvor Padme er demokratisk valgt. Filmenes tema om at demokratier er mere legitime end monarkier, er således ikke tilstede i det originale manus. Begge forhold skyldes formentlig at *Star Wars* altid har været tænkt mere som et eventyr end som science fiction, og i eventyr er kongeriger, riddere, prinsesser og jomfruer i nød klassiske elementer.



Man kunne godt have ønsket sig at Lucas havde ryddet lidt mere op i bagagen, men lidt er der dog sket siden første udkast. En tredje ting der er væsensforskell-

lig mellem tegneserie og film, er at der ikke er ret meget humor i tegneserien, selvom vi dog har *comic relief* i form af kyborgerne Seethreepio og Artwo-Deetwo (som kan tale!). På nogle områder er historien i tegneserien dog mere straight science fiction end filmene, for The Force er fraværende som andet end en høflighedsfrase: "May the Force of Others be with you." The Force er ikke direkte angivet som kilde til Jediernes evner, og de er heller ikke de eneste der bruger lyssværd – alle Imperiets storm troopers har også ét.

Er historien i tegneserien så dårligere eller bedre end den vi kender fra filmene? Det er selvfølgelig en smagssag, men til trods for de ovennævnte anker, vil jeg vove at sige at historien i tegneserien tiltaler mig mest. De politiske forhold er mere komplekse end i filmene, og metafysikken er reduceret til et minimum. Tegneserien lugter heller ikke så meget af Muppet Show i sit fravær af Yoda og ewokker.

Så vidt jeg kan gennemskue, var det kun meningen at originalmanuskriptet bag denne tegneserie skulle være blevet til en enkelt film, selvom mange af elementerne er blevet skåret væk i den første film eller flyttet til andre. Det er uklart om Lucas faktisk fra starten havde forestillet sig nogle fortsættelser, men til sidst i serien bliver det nævnt at "our heroes' greatest adventure was yet to take place – the one which would be known as 'The Saga of the Ophuchi!'" Så måske kommer der en fortsættelse til denne tegneserie, og måske er den også baseret på et originalmanus af George Lucas. Den vil i givet fald blive produceret af Disney/Marvel, som har taget tegneserierettighederne til *Star Wars* tilbage fra Dark Horse.

Om tegneseriens tekniske side kan nævnes at Mike Mayhews tegninger er pæne og funktionelle uden at være spektakulære – nogle gange er de faktisk lovligt skitseagtige. Teg-

ningerne bliver i høj grad båret af Rain Beredos flotte og stemningsfulde farvelægning.



Luke Skywalker

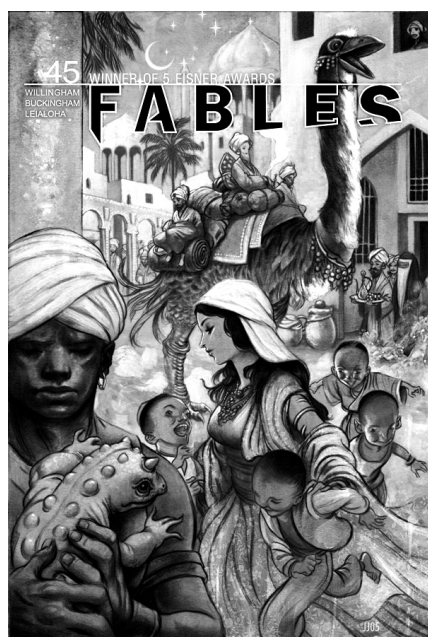
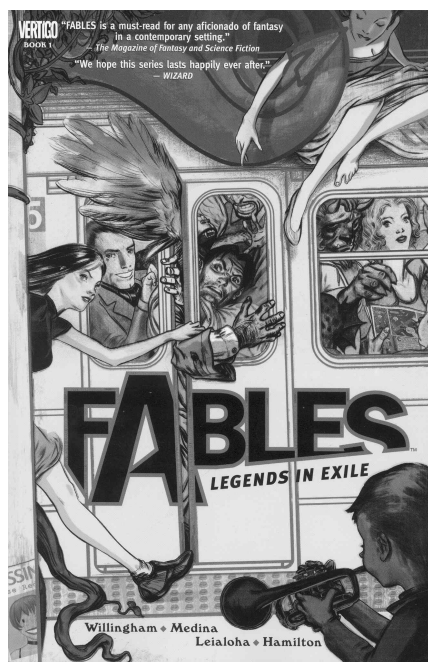
Rinzler har gjort et pænt arbejde med at transformere manus til tegneserie, og når nogle dialoger virker temmelig stive og opstyltede, skal man nok ikke give ham skylden – dialoger er trods alt en velkendt svaghed hos Lucas.

Hardcover-udgaven koster det dobbelte af paperback-udgaven, men har til gengæld 40 siders ekstrap materiale. Jeg har kun læst paperback-udgaven, men noget af ekstrap materialet i hardcover-udgaven kan ses på Amazons hjemmeside.



FANTASY- TEGNESERIER: FABLES

Af Klaus Æ. Mogensen



Bill Willinghams tegneserie *Fables* er en fantasy-saga næsten uden sidestykke i tegneseriehistorien. Serien slutter næste år med hæfte nr. 150 (og samlebind nr. 22). Der er andre fantasy-tegneserier der har kørt længere, fx Marvels *Conan*, som jeg skrev om for et par numre siden, men de har ikke på samme måde som *Fables* været én sammenhængende historie. Det tætteste vi kommer, er nok Hal Fosters klassiske *Prins Valiant*, der ligesom *Fables* har en jævnt fremadskridende historie hvor figurerne udvikler sig, men som ikke i samme grad bærer præg af at være planlagt som én lang afsluttet historie.

Ideen i *Fables* er temmelig original, selvom noget lignende er set før (fx i tv-miniserien *The Tenth Kingdom*): Fabellandene, som vi kender fra klassiske eventyr og ældre fantasy-værker, er blevet erobret af en mægtig skikkelse, der kalder sig selv Kejser, men som af hans fjender kendes som The Adversary. Mange af de klassiske eventyrfigurer er gået i hemmelig eksil i vores verden, især i New York, hvor de bor i et kvarter de kalder Fabletown.

Borgmesteren i Fabletown er Old King Cole, og politimesteren er Bigby Wolf, en menneskeliggjort udgave af Store Stygge Ulv, som vi kender fra "Den lille Rødhætte" og "De tre små grise." Andre kendte i byen er Prins Charming og hans tre ekskoner Snehvide, Askepot og Tornerose, Blåskæg, Skønheden og Udyret og Frøprinsen (som ofte bliver sat på tvangsarbejde på grund af sin uvane med at spise fluer).

I Upstate New York ligger The Farm, en afdeling af fabletown hvor de fabelvæsener bor gemt af vejen, som ikke kan gå for at være mennesker. Her har vi Shere Khan, de tre små grise, dyrene fra *Vinden i Piletræerne*, den bestøvlede kat, nogle kæmper og lilleputter og meget andet.

Indbyggerne i Fabletown har skrevet under på en amnesti-er-

klæring, hvor alle forbrydelser inden ankomsten bliver annulleret (om end ikke altid tilgivet). Derfor er der plads til Store Stygge Ulv og Shere Khan og til heksen fra Hans og Grete, der går under det lidet tillidsvækkende navn Frau Totenkinder.

Det lyder jo som om der er basis for en masse sjove situationer med det setup, og der er også en del humor, men grundlæggende set er *Fables* ret seriøs. Eventyrfigurerne har deres indbyrdes skærmydsler og intriger, men de står i det store og hele sammen mod The Adversary, som de håber på at få væltet, så de kan komme hjem til deres respektive fabellande. Men det er en lang, sej kamp før man kan gøre sig håb om at få klaret det problem, og der er ingen garanti for at det vil løse alle problemerne.

Selvom Bill Willingham selv er en ganske udmærket tegner (han skrev og tegnede bl.a. den erotiske tegneserie *Ironwood*, der delvist er udkommet på dansk som *Jernskoven*), har han valgt at koncentrere sig om at skrive *Fables* og overlade tegningerne til andre. De første fem numre er tegnet af Lan Medina, som er en ganske hæderlig tegner, men derefter bliver tegnejobbet overtaget af Mark Buckingham, som er (mindst) en klasse bedre, især rentegnet af den faste rentegner, veteranen Steve Leialoha. Buckingham henter inspiration fra flere af de klassiske amerikanske tegnere, blandt andet Russ Manning og (især) Jack Kirby, og hans stil egner sig perfekt til *Fables* blanding af eventyr og noir thriller. Det virker også som om Willingham selv bliver drevet frem af at have fået en bedre tegner, for historien virker også meget bedre efter at Buckingham kommet til – men måske skulle Willingham lige skrive sig varm. Buckingham har tegnet næsten samtlige numre fra nr. 6 og frem, selvom der har været en håndfuld gæstetegnere på enkelte numre, bl.a. P. Craig Russell. Med til at



En ikke farvelagt side fra *Fables* 19

forme *Fables* har også været omslagskunstneren på langt de fleste numre i især den første halvdel af seriens liv, James Jean, som har skabt en række meget smukke, malede billeder til serien.

Fables er i sagens natur en serie med et væld af hovedpersoner, og det er forskellige af dem som får lov til at bære historien på forskellige tidspunkter, også mindre kendte eventyrfigurer som Boy Blue, Rosenrød og Bumpkin, en af de flyvende aber fra *Troldmanden fra Oz*. De mest gennemgående figurer er dog Snehvide og Bigby Wolf, som ret tidligt i tegneserien indleder et kæresteforhold, hvis udvikling måske endnu mere end kampen

mod *The Adversary* er grundpilen i den fortsatte historie.

Fables er blevet ekstremt populær og har vundet et hav af priser, blandt andet mindst 14 Eisner Awards, og er blevet nomineret flere gange til Hugo Award. Der har været mindst to forsøg på at lave tv-serier baseret på tegneserien, og en spillefilm skulle være på vej fra Warner Bros., instrueret af danskeren Nikolaj Arcel, men til nu er den eneste *adaptation* computer-spillet *The Wolf Among Us*, som fokuserer på Bigby Wolf.

Successen har også affødt et antal spinoff-miniserier af diverse forfattere og kunstnere. Den længste af disse er *Jack of Fables*, der følger figuren Jack (ham med bønneestagen m.m.), som bliver portrætteret som en charmerende slyngel der altid er på udkig efter at lægge damer ned og score penge på tvivlsomme projekter. Denne serie på i alt 50 numre er mere humoristisk end hovedserien, selvom de første 35 numre har en sammenhængende historie der afsluttes i et crossover med hovedserien (samlet i *Fables* samlebind nr. 13, selvom den mere er en *Jack of Fables*-historie – man kan faktisk godt springe dette bind over hvis man kun læser *Fables*).

Andre spinoffs er to miniserier med Askepot (*Cinderella*) som mesterspion og en serie kaldet *Fairest*, der fortæller mellem lange historier med fokus på



Rosenrød som ridder i *Fables* 141

kvinderne i *Fables*. Selvom der er mange gode historier i disse spinoffs, når de ikke helt hovedserien i kvalitet, selvom især *Fairest* til tider er rigtig godt tegnet.

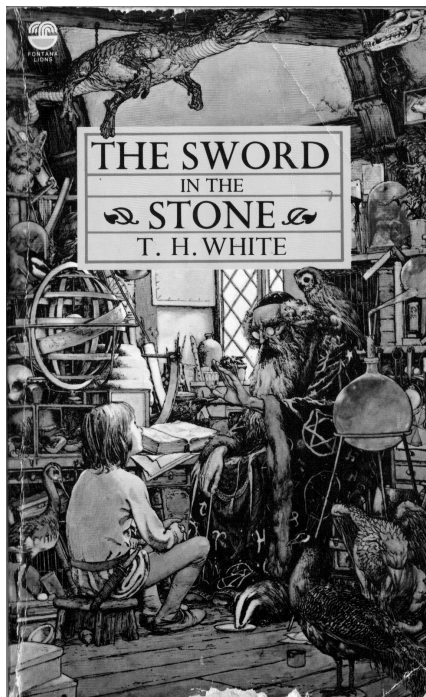
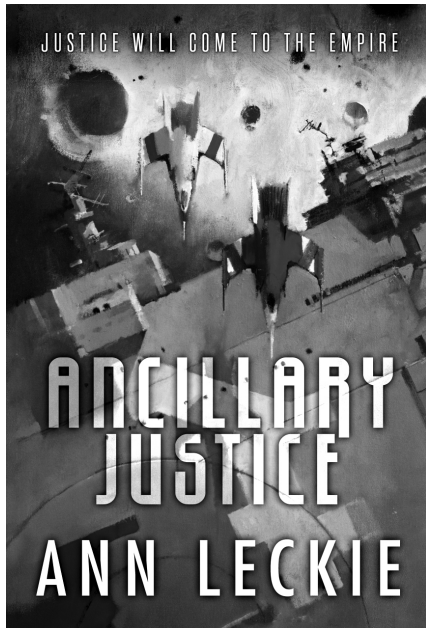
Fables er en serie til alle der kan lide et godt eventyr fortalt med voksne sensibiliteter og en vis portion humor, ofte af den sorte slags. Det første bind er som nævnt en smule svagere end de efterfølgende, så jeg foreslår at man også læser bind to (der fokuserer på *The Farm*) før man tager endelig stilling til om man vil samle på serien. Bind 13, *The Great Fables Crossover*, kan man til gengæld godt springe over hvis man ikke har tænkt sig at læse *Jack of Fables* (som er ganske sjov, men mere fjollet og mindre godt tegnet end selve *Fables*).



Et panel fra *Fables* 141. Her ses inspirationen fra Jack Kirby tydeligt.

NYT OM FANTASTIK

Ved Klaus Æ. Mogensen



Priser

På årets Worldcon i London (Loncon 3) blev en række priser uddelt:

Hugo Awards:

- Roman: Ann Leckie for *Ancillary Justice*
- Kortroman: Charles Stross for *Equoid*
- Langnovelle: Mary Robinette Kowal for "The Lady Astronaut of Mars"
- Novelle: John Chu for "The Water That Falls on You from Nowhere"
- Dramatik, lang: *Gravity*
- Dramatik, kort: *Game of Thrones*: "The Rains of Castamere"
- Faglitteratur: Kameron Hurley for "We Have Always Fought"
- Tegneserie: Randall Munroe for "Time (xkcd.com)"
- Professionel redaktør, langform: Ellen Datlow
- Professionel kunstner: Julie Dillon
- Semiprozine: *Lightspeed*
- Fanzine: *A Dribble of Ink*
- Fancast: *SF Signal Podcast*
- Fanskribent: Kameron Hurley
- Fankunstner: Sarah Webb
- John W. Campbell Award for bedste debutant: Sofia Samatar

Retro Hugo Award for værker fra 1938:

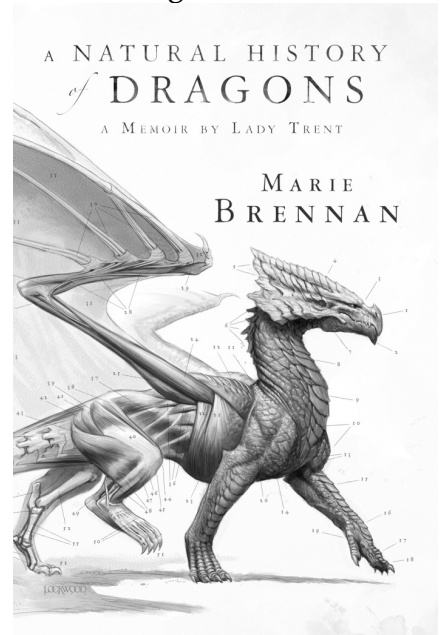
- Roman: T.H. White for *The Sword in the Stone*
- Kortroman: John W. Campbell (som Don A Stuart) for *Who Goes There?*
- Langnovelle: Clifford D. Simak for "Rule 18"
- Novelle: Arthur C. Clarke for "How We Went to Mars"
- (Amateur Science Stories) Dramatik: *The War of the Worlds* (radio)
- Redaktør: John W. Campbell
- Professionel kunstner: Virgil Finlay
- Fanzine: *Imagination!* red.

Forrest J Ackerman m.fl.

- Fanskribent: Ray Bradbury
- Særpris: Jerry Siegel og Joe Shuster for Supermans debut i 1938

Sidewise Award for alternate history:

- Roman: delt mellem D.J. Taylor for *The Windsor Faction* og Bryce Zabel for *Surrounded by Enemies: What If Kennedy Survived Dallas?*
- Novelle: Vylar Kaftan for "The Weight of the Sunrise"



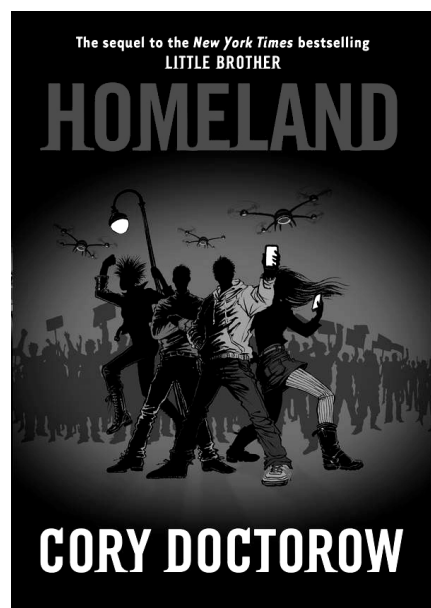
Chesley Award for kunst gik til bl.a.:

- Bedste hardcover-cover: Todd Lockwood for *A Natural History of Dragons* af Marie Brennan
- Bedste paperback-cover: Kerem Beyit for *The Scroll of Years* af Chris Willrich
- Bedste magasin-cover: Dan Dos Santos for *Fables* #136
- Bedste interiør-illustration: Brian Kesinger for *Walking Your Octopus*
- Bedste art director: Irene Gallo
- Lifetime Artistic Achievement Award: Jim Burns

Cordwainer Smith Rediscovery Award, der gives til ældre forfattere som fortjener mere opmærksomhed, gik til Mildred Clingerman.

Prometheus Award for sf/fantasy med libertarianske værdier:

- Roman: delt mellem Cory Doctorow for *Homeland* og Ramez Naam for *Nexus*
- Hall of Fame: Lois McMaster Bujold for *Falling Free*
- Særpris: Leslie Fish for "The Horsetamer's Daughter" (filksang) og den tilhørende kortroman som genfortæller "Tower of Horses"



European SF Society Hall of Fame:

- Forfatter: Wolfgang Jeschke
- Kunstner: Jim Fitzpatrick
- Forlag: Angry Robot
- Magasin: Cosmoport
- Oversætter: Kersti Juva
- Promotor: Dave Lally

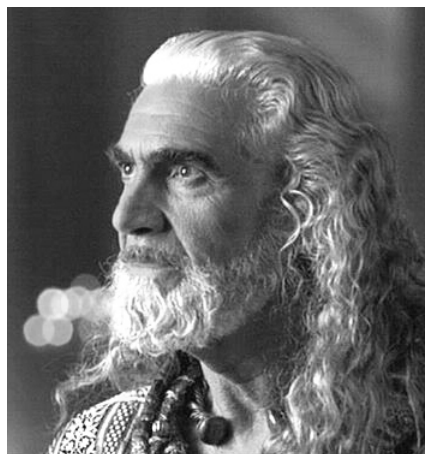
Mythopoeic Award for litterær fantasy:

- Voksenbog: Helene Wecker for *The Golem and the Jinni*
- Børnebog: Holly Black for *Doll Bones*
- Faglitteratur om the Inklings: Jason Fisher (red.): *Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays*
- Faglitteratur, øvrig: G. Ronald Murphy for *Tree of Salvation: Yggdrasil and the Cross in the North*

Dødsfald

De fleste vil vide at skuespilleren **Robin Williams** er død, 63 år gammel. Williams' gennembrud var på tv som en kugleskør alien i tv-serien *Mork and Mindy* (1978-82). Andre genreroller var *Popeye* (1980), *The Adventures of Baron Munchausen* (1988), *Dead Again* (1991), *Aladdin* (1992), *Jumanji* (1995), *Flubber* (1997), *Bicentennial Man* (1999), *A.I.* (2001), *Robots* (2005) og *Night at the Museum* (2006).

Skuespilleren **Charles Keating**, som blandt andet spillede Zeus i tv-serierne *Hercules* og *Xena*, er død, 72 år gammel.



Charles Keating som Zeus

Den ungarskfødte britiske tv-producent **Robert Halmi** er død, 90 år gammel. Han producerede blandt andet *20,000 Leagues Under the Sea* (1997), *Gulliver's Travels* (1996), *Alice in Wonderland* (1999), *Animal Farm* (1999), *Earthsea* (2004), *Hogfather* (2006), *Neverland* (2011) og *Olympus* (sendes 2015).

Diverse

Robert Silverberg deltog i Loncon 3, og det var hans 60. worldcon i træk; mere end nogen anden kan prale med. **David Kyle**, som har deltaget i næsten alle tidligere worldcons, måtte melde afbud til Loncon 3 på grund af dårligt helbred.

Festivaler

Herlufsholm Fantasy Messe

Herlufsholm

18-19. oktober 2014

Stor forlagsdrevet messe for især dansk fantasyliteratur for børn og unge.

fantasybogmesse.dk

Spielmesse Essen

Essen, Tyskland

16-19. oktober 2014

Europas største messe for brætspil og andre spil.

www.messen.de/de/7696/in/

Essen/Spiel/info.html

Star Wars Weekend

Taastrup Kulturcenter

1-2. november 2014

Festival med Star Wars-tema.

Køb merchandise og mød diverse Star Wars-skuespillere.

www.danskstarwarsloge.dk

World Fantasy Convention 2014

Arlington, Virginia, USA

6-9. november 2014

Æresgæster: Guy Gavriel Kay, Les Edwards, Stuart David Schiff, Lail Finlay og Jane Yolen.

worldfantasy2014.org



Archipelacon

Mariehamn, Åland, Finland

25-28. juni 2015

Stor nordisk festival arrangeret af finner og svenskere.

Æresgæster: Johanna Sinisalo, Karin Tidbeck, George R.R. Martin

archipelacon.org

Confuse 2015 (Swecon)

Nationernas hus, Linköping

7-9. august 2015

Æresgæster: Madeline Ashby og Kristina Hård.

confuse.nu

NYT FANTASTIK PÅ DANSK

Ved Janus Andersen

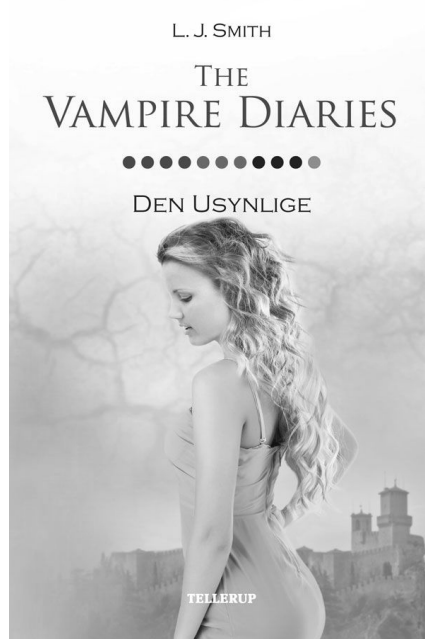
Bøger

- Alzamora, Sebastiá: Blodrus. Turbine, 284 sider
- Banville, John: Uendelighederne. Turbine, 253 sider
- Bonde, Christina: Følelse (Nattens sanger, 3). Mellemgaard, 306 sider
- Bonde, Christina: Skæbne (Nattens sanger, 2). Mellemgaard, 311 sider
- Busk, Niels Ole: Lidenskabs pris. H. Harksen Productions, 133 sider
- Groth, Steffen: Tulamo - lys i virkeligheden (Tulamo, 3). Mellemgaard, 546 sider
- Howard, Jonathan L.: Johannes Cabal: Nekromantikerens Arvids, 375 sider
- McAuley, Paul J.: Under Mars. Science Fiction Cirklen, 252 sider
- Oates, Joyce Carol: De forbandede. Gad, 712 sider
- Rushdie, Salman: Grimus. Gyldendal, 339 sider
- Taylor, Laini: Støv og stjerneskær (Ønskekræmmerens datter, 2). Bazar, 559 sider
- Vallgren, Carl-Johan: Skyggedrengen. Modtryk, 347 sider
- Wijkmark, Carl-Henning: Vi ses igen i næste drøm. Møller, 155 sider

Ungdomsbøger

- Armstrong, Kelley: Oprør (Mørkets oprør, 3). Carlsen, 374 sider
- Cass, Kiera: The selection - udvælgelsen (The selection, 1). Tellerup, 431 sider
- Christensen, Sascha: Heksens hjælper (Heksens arving, 2). Rosenkilde & Bohn, 326 sider
- Eybye, Pernille: Fortidssynder

- (Blodets bånd, bind 7). Tellerup, 462 sider
- Flanagan, John: Kongens ranger (Skyggens lærling, 12). Gyldendal, 535 sider
- Gratton, Tessa: Blodets vogter (Blood Magic, 2). Tellerup
- Green, Caroline: Taras talent. Flachs, 246 sider
- Smith, L. J.: Den usynlige (The Vampire Diaries, 11). Tellerup
- Sun, Amanda: Papirguderne (Blæk, 1). Tellerup, 463 sider
- Terry, Teri: Knust (Slettet, 3). Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, 285 sider



Børnebøger

- Aggerbeck, Bine: Min stenede onkel. Turbine, 150 sider
- Alstrup, Michael Dalsgaard: Dukkemor vender tilbage (Dukkemor, 2). Gyldendal, 46 sider
- Andersen, Jane Susanne: Noans mærke. Turbine, 72 sider
- Banks, Rosie: Boblevulkanen (Det Hemmelige Rige, 7). Flachs, 111 sider
- Barlow, Steve: Luftangreb (Helt. Mission Tyranno, 1). Flachs, ca. 60 sider
- Bidstrup, Lise: Kunai-dæmonerne (Okinawa, 5). Carlsen
- Blichfeldt, Emil: Zombiepesten (Jonny Nekrotic, 1). Cali-

bat, 96 sider

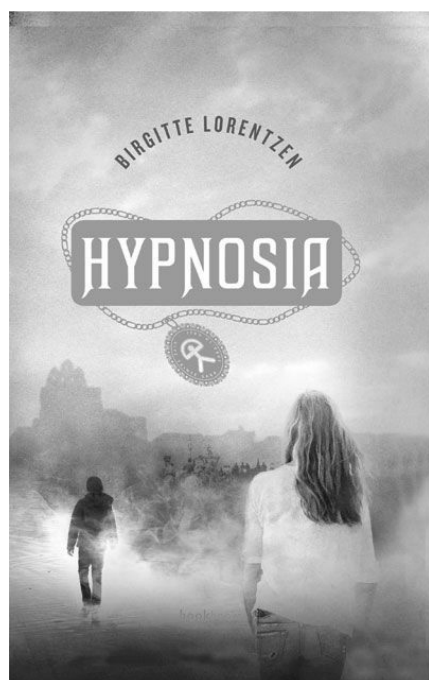
- Bødker, Benni: Alene i mørket (Zombie City). CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 48 sider
- Bødker, Benni: De dødes by (Zombie City), CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 47 sider
- Bødker, Benni: De levendes land (Zombie City), CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 48 sider
- Bødker, Benni: Under jorden (Zombie City), CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 47 sider
- Wandahl, Camilla: Hjertets kald. Forum, 122 sider
- Collins, Suzanne: Gregor og kloens kode (Gregor, 5). Gyldendal, 333 sider
- Egeskjold, Eva: Vinterkrigens ofre (Næslandet, 2). Andersen & Vig
- El Jørgensen, Bodil: De dødes hotel. Gyldendal, 91 sider.
- Fodgaard, Jesper: Darwin møder hr. Kristus. Mediacellen, 86 sider
- Gehm, Franziska: Vampyrøstrene - date og duer (Vampyrøstrene, bind 10). Turbine, 171 sider
- Gehm, Franziska: Vampyrøstrene - hedebløge og topmodeller (Vampyrøstrene, bind 9). Turbine, 163 sider
- Gerard, Hilde E.: Heinrich Uuuuh og sagen om De Syv Sortklædte. Turbine, 179 sider
- Gotthardt, Peter: Genfærdets grav (Den gyldne skål. Ruinbyen, bog 4). Alvilda, 71 sider
- Guldager, Christian: Spøgelsesskibet (Skyworld, 4). Tellerup
- Hagerup, Hilde: Spøgelserne fra Frostø - bag Dødsfjeldet (Spøgelserne fra Frostø). Turbine, 273 sider
- Halling, Thomas: Skygger i skoven. Carlsen, 114 sider
- Harild, Kirsten Sonne: Ilden og hjertet (Synnes hævn, 3). Carlsen, 121 sider
- Herzog, Annette: Hekseri forbudt (En forhekset vinter, 2).

Klematis, 47 sider

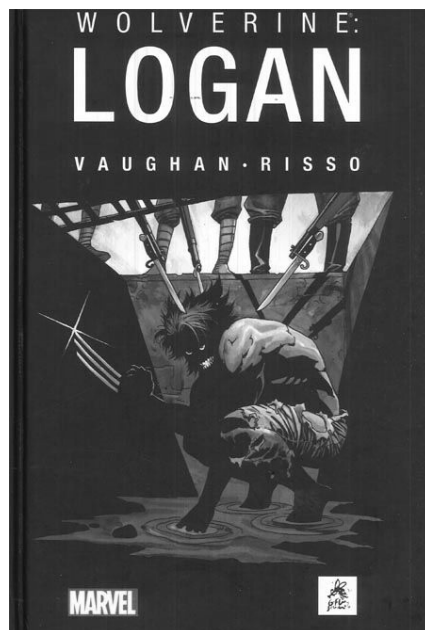
- Holmboe, Ellen: Luremine. Dansk lærerforening, 35 sider
- Holmboe, Ellen: Randulf. Dansk lærerforening, 35 sider



- Højberg, Jim: Sam Sky-Boy på den grønne planet (Sam Sky-Boy, 2). Alinea, 31 sider
- Højberg, Nikolaj: Dæmonicum. Kador, 374 sider
- Jensen, Jørn: Skelettet. Alinea, 39 sider
- Jessen, Søren: Dødshacket (Det blå blod, 1). Gyldendal, 287 sider
- Johansson, Ewa Christina: Det forladte hus (vampyren, 2). Turbine, 86 sider
- Johnsen, Zenia: Billy smiler rødt. Calibat, 28 sider



- Lorentzen, Birgitte: Hypnosia (Cykose, 3). BookBooks, 384 sider
- Markvard Andersen, Marie: Et hul i himlen : et sæt børnemanuskripteksperiment. Drama, 83 sider
- Nygaard, Orla: Den hvide dame går igen. Alrune, 51 sider
- Nygaard, Orla: Den hvide dame, CD+BOG. AV Forlaget Den Grimme Ælling, 47 sider



- Ottesen, Josefine: Skæbnens lod (Teseus, bind 5). Alrune, 47 sider
- Røsth, Gro: Låst. Turbine, 35 sider
- Simonsen, Maria: Giza & marionetterne. Virabooks, 223 sider
- Sinervo, Helena: Prins Sludvig og medaljonens gåde (Grydenien, 1). Turbine, 230 sider
- Svingen, Arne: Bødlerne på kirkegården. ABC, 68 sider
- Svingen, Arne: Manden med seks fingre. ABC, 61 sider
- Wandahl, Camilla: Den iskolde heks (Søstre på de syv have, 6). Høst
- Wilmann, Jonas: Velkommen til Kadaverkøbing. Kaos, 169 sider

Tegneserier

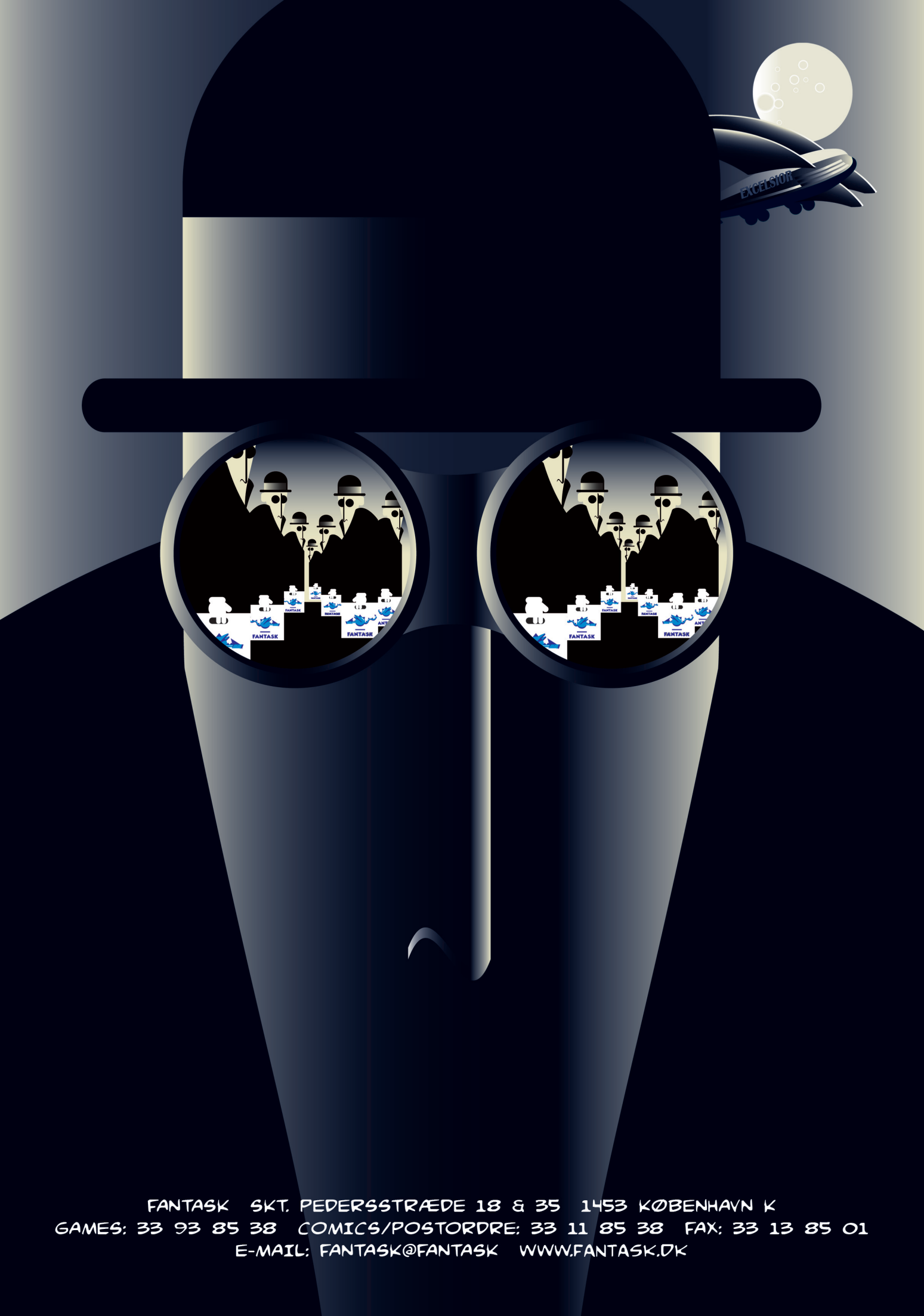
- Loisel, Regis: Mørk (Den døde kæmpe, 4). Faraos Cigarer
- Moebius: Reparatørerne (Edenas verden, 0). Faraos Cigarer, 56 sider
- Moebius: Sra (Edenas verden, 5). Faraos Cigarer, 66 sider
- Vaughan, Brian K.: Wolverine – Logan. G. Floy Studio, ca. 80 sider

Fag- og anden litteratur

- H.C. Andersen i det moderne samfund, redaktør: Anne Klara Bom; redaktør: Jacob Bøggild; redaktør: Johs. Nørregaard Frandsen. Syddansk Universitetsforlag, 237 sider
- Kun et gabende sort hul, Ellen Holmboe; Herdis Toft. Dansk lærerforening, 84 sider
- Spilledeguide, redaktør: Lars Nøhr Andresen; redaktør: Claus Raasted; forfatter: Kristian Bach-Petersen ... [et al.]. Fastaval, 35 sider
- Tegneserier i Danmark: statusrapport, 2013. Dansk Tegneserieråd



* * *



FANTASK SKT. PEDERSSTRÆDE 18 & 35 1453 KØBENHAVN K
GAMES: 33 93 85 38 COMICS/POSTORDRE: 33 11 85 38 FAX: 33 13 85 01
E-MAIL: FANTASK@FANTASK WWW.FANTASK.DK