

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

50KR.

25

SOMMER  
2010

# HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK



Caroline  
O'Neal  
6/2008



Fik du læst den flotte anmeldelse af  
'Miraklets fald' i Himmelskibet nr. 24?  
*"Her viser Christian Reslow virkeligt ordets magt"*



Læs bogen selv og bliv godt underholdt  
**Køb den lige nu for specialpris kun kr. 99,-**

Kun på dette link og indtil 1. oktober 2010  
[valeta.dk/himmelskibet](http://valeta.dk/himmelskibet)



**Forlaget Valeta**





# HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

**Nummer 25, Sommer 2010**

**HIMMELSKIBET** udgives af foreningen Fantastik. Læs om Fantastik på [www.fantastik.dk](http://www.fantastik.dk).

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

**HIMMELSKIBET** er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggerens ophavsmænd.

## Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

Tlf. 30 65 11 22

[himmelskibet@fantastik.dk](mailto:himmelskibet@fantastik.dk)

## Dette nummers redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

**HIMMELSKIBET** udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer af foreningen Fantastik modtager bladet gratis. Institutionsabonnement koster 200 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 200 kr. til konto i Amagerbanken 5230 0001514301. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende en e-mail til [forening@fantastik.dk](mailto:forening@fantastik.dk).

**Løssalgspris:** 50 kr./stk.

## Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen

**Forsidegrafik:** Michael Bernth

**Korrektur:** Tue Sørensen og Thomas Winther

**Tryk:** Frederiksberg Bogtrykkeri  
ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for #26: 1/9 2010

## Annoncepriser:

Omslag, bagside: 400 kr.

Omslag, inderside: 200 kr.

Helside inde i bladet: 150 kr.

Halvside inde i bladet: 100 kr.

# INDHOLD

**Forside:** *Weapon of Choice*, Caroline O'Neal, [www.carolineoneal.com](http://www.carolineoneal.com)

**Leder**.....4  
Af Klaus Æ. Mogensen

**Billedreportage fra Malmø-messen**.....5  
Ved Rasmus Wichmann og Susanne Hodges

**Reportage fra Komiks.dk 2010**.....7  
Ved Tue Sørensen

**First Strike!**.....11  
Novelle af Rasmus Wichmann

**Den fantastiske virkelighed**.....15  
Af Flemming R.P. Rasch

**Udgivelsesfest hos Another World Entertainment**.....19  
Ved Rasmus Wichmann

**Anmeldelser**.....20  
Film og bøger

**I rummet kan ingen høre dig tegne**.....37  
Artikel om Walt Simonson af Michael T. Andersen

**Jean**.....41  
Novelle af Flemming R.P. Rasch

**Nyt om Fantastik**.....45  
Ved Klaus Æ. Mogensen

**Nyt fantastik på dansk**.....47  
af Janus Andersen

**Foreningen Fantastik**.....50

**Kalender**.....50

**Fantasticon 2010**.....50



# LEDER

Af Klaus Æ. Mogensen

## Hvordan bliver man bidragsyder?

Af og til får redaktionen af *Himmelskibet* henvendelser fra mennesker, der spørger hvordan man gør sig fortjent til at blive bidragsyder til bladet. Skal man være med i redaktionen? Skal man være en etableret skribent? Skal man inviteres af redaktøren? Eller hvad?

Svaret er en hel del enklere: Man bliver bidragsyder til bladet ved at skrive noget til bladet. Vi afviser sjældent indsendte bidrag. Hvis du vil skrive eller tegne noget meget langt, bør du dog henvende dig til redaktionen (på [himmelskibet@fantastik.dk](mailto:himmelskibet@fantastik.dk)) for at lave en aftale.

Foreningen Fantastik har fra starten været tænkt som medlemmernes forening, ikke som noget der bliver styret af en lille elite. Det samme gælder *Himmelskibet*: Det er læsernes blad. Nogle af dem der skriver til bladet, er ganske vist erfarne skribenter med mange års erfaring i at skrive anmeldelser, noveller eller artikler, men andre er helt nye og uerfarne. Og sådan skal det være.

Det skal ikke forstås som at *Himmelskibet* ikke har nogle kvalitetskrav, for det har bladet selvfølgelig, men en begejstring og viden om det emne, man skriver om, tæller for os lige så højt som formfuldendte formuleringer. Og i praksis er langt de fleste ting, vi modtager, ganske velskrevet, når man ser bort fra diverse stave- og kommafejl, som vi forbeholder os ret til at korrigere.

Som udgangspunkt bør anmeldelser være på ca. 4000 tegn. Noveller og artikler kan varierer noget i størrelse, men helst ikke over 5-6 sider, der er dog muligheden for at dele et bidrag op imellem to numre.

Det sker af og til at en skribent beder om kommentarer til en novelle og om gode råd til hvordan den kan blive bedre. Det vil vi gerne give, men da redaktørerne er travle mennesker, der ligesom bidragsyderne gør arbejdet ulønnet af lyst, er

der ikke altid tid til det. Jeg vil derfor i den sammenhæng gerne henvise til Fantastiks forfattergruppe, som kan træffes via forummet på [www.fantastik.dk](http://www.fantastik.dk). Forfattergruppen mødes ca. en gang om måneden i Københavnsområdet for at diskutere hinandens tekster under hyggelige forhold. Hvis du ikke har mulighed for at komme til møderne, kan du spørge på forummet om nogen vil læse din tekst.

## Nr. 25!

Dette nummer af *Himmelskibet* er faktisk et lille jubilæum – nr. 25. Det er ikke noget vi har valgt af gøre noget videre stads af, men det er alligevel værd at bemærke af bladet nu er udkommet regelmæssigt i over syv år med et samlet sidetal på langt over 1000 sider. Strengt taget er dette også det 26. nummer, hvis vi tæller det engelsksprogede særnummer *The Sky Ship* fra 2007 med.

Det har selvfølgelig ikke kunnet ladet sig gøre uden de mange frivillige, ulønnede bidragsydere og ikke mindst mine medredaktører, for tiden Thomas Winther og Maria Kohinoor, men tidligere også Flemming Rasch og Tue Sørensen. Nævnes skal også Michael Bernth, som har designet bladets flotte logo og har layoutet stort set hver eneste forside siden nr. 5.

I bladet kan I denne gang finde den snart velkendte blanding af noveller, artikler, anmeldelser og nyheder. I kan også læse lidt om festivalen Fantasticon 2010 i september.

*Himmelskibet* har altid haft et princip om kun at bruge danske forsidekunstnere. Umiddelbart kunne man tro at vi har afvejet fra det princip, når nu forsiden er lavet af en kunstner med det irske navn Caroline O'Neal. Men selvom Caroline er født i Tyskland af en græsk mor og en australsk/irsk far, har hun boet på Frederiksberg siden 1999. Til gengæld har Henrik Rehr, som har lavet vignetten til venstre, boet i Amerika siden 1992, så det må gå lige op. :-)

God sommer!

Illustration: Henrik Rehr





# BILLEDREPOR- TAGE FRA MAL- MØMESSEN 2010

Af Rasmus Wichmann  
og Susanne Hodges

“The Scandinavian sci-fi, film and game convention” (prop-world.nu) holdes i Sverige hvert år, blandt andet i Malmø, i år den 27. og 28. marts.

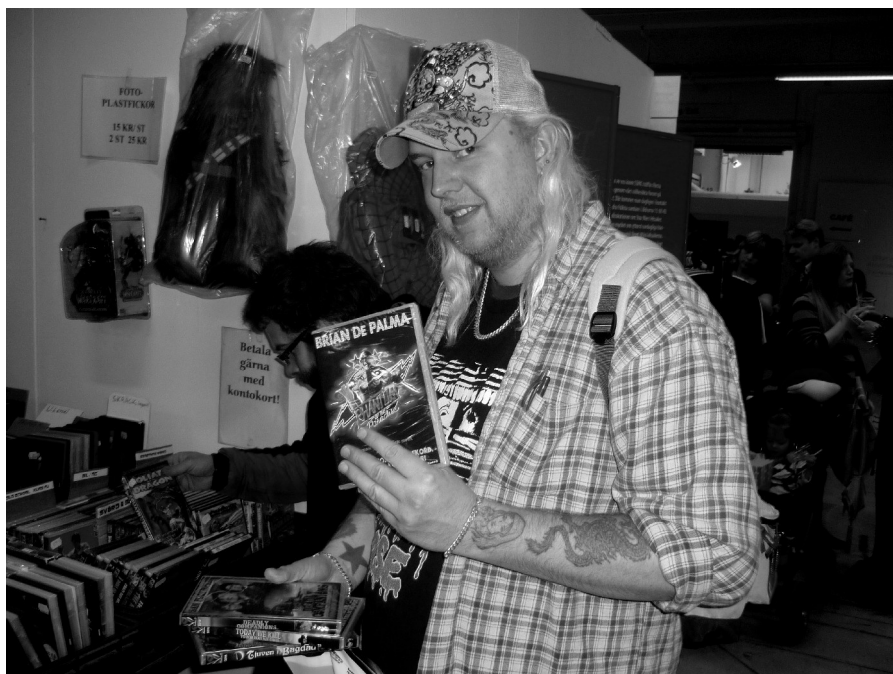
Messen består først og fremmest af en masse salgsstande. Her kan man købe sig fattig i alt lige fra plakater, figurer og fotos og meget mere. Der var også lidt udstillinger, f.eks. kunne man komme tæt på den pump gun, Arnold Schwarzenegger brugte, da han ryddede politistationen i *The Terminator*. Det var også muligt at få signeret fotos af en række kendte og mindre kendte personer såsom Robert “Freddy Krueger” Englund, Michael Biehn (*Aliens*, *Terminator*) og fra *Twilight*-universet.

Himmelskibets udsendte, Rasmus, Susanne og Joannes, brugte tiden på at tale med en masse ligesindede fra nær og fjern, blandt andet *Gory Glory Magazine* som vi håber at se meget mere til for fremtiden.

Øverst: *Gory Glory*s udsending, Top-svensk.

Midt: Rasmus og *Gory Glory*s anden udsending i døds-kamp

Bund: Joannes får Robert Englund's autograf







Susanne, vor salte sild, og dagens fangst: Et foto med en quote fra *Aliens* og småkager fra den mørke side.

Rasmus, vor redelige ritter, og hans loot: Svensk fanzine, tegneserie og film. Det kan godt forstås. Langsomt og hvis man også tænker med accent.



Joannes, vor flammende færing og assoreret vraggods: Dårlige film. Lots and lots of them.



# Reportage fra Komiks.dk 2010

Ved Tue Sørensen

Den 22-23. maj i år blev den hvert-andet-årlige tegneseriemesse Komiks.dk afholdt for fjerde gang, og det foregik i den lyse og rummelige Vesterbro-kæmpehal Øksnehallen. Som hver gang hidtil var det en super-imponerende begivenhed, og samtidig en stor organisatorisk udfordring for arrangørholdet (som er lig med Komiks.dk-bestyrelsen samt diverse dertil tilknyttede). Jeg har været frivillig hjælper hver gang, og denne gang var der faktisk mindre arbejde til de frivillige, fordi Komiks.dk havde fået firmaet bigini.dk til at opstille skillevægge, m.m. – blot ét af de mange tegn på at messen i år var af større format og mere professionel kvalitet end hidtil.

Et andet sådant tegn var mængden af store navne blandt de inviterede tegneserie-koryfæer – eller måske skulle man bare sige mængden af navne, for der var utrolig mange gæster fra den danske og internationale professionelle tegneserieverden. Om man så udelukkende var fan af manga, europæiske albumserier, Anders And, amerikanske independents, superhelte, eller danske undergrundsserier, kunne man i hvert enkelt tilfælde få en fantastisk messe. Der var virkelig noget for alle, inkl. for alle aldre. Det var simpelthen på enhver måde et storslået arrangement.

Mit personlige hovedfokus er amerikanske superhelteserier, selvom jeg også interesserer mig en del for visse europæiske serier. Det helt store navn indenfor engelsksprogede tegneserier er Alan Moore, som imidlertid ikke har deltaget i tegneseriemesser i over tyve år. Han har nemlig lige siden '80erne været så stort et navn at når han var gæst på en messe, så forfulgte horder af fans ham helt op på hans hotelværelse, hvilket førte til at han efter en særlig traumatiserende oplevelse med forfølgelsesmareridt sværgede at han aldrig mere ville komme til en messe. Først i de senere par år har man enkelte gange kunnet opleve ham til signerings-sessioner i mindre bri-

tiske tegneserie-forretninger.

Komiks.dk havde i 2006 intentioner om at lave et Alan Moore-tema ved at invitere gæster som Alan Moore havde arbejdet sammen med, eller som på anden måde var tilknyttet ham. Hans datter, Leah Moore (som også laver tegneserier), dukkede op, og man kunne også møde den garvede horror-tegner Stephen Bissette, som arbejdede sammen med Alan Moore på den berømte serie *Swamp Thing*. De havde i 2006 også inviteret *Watchmen*-tegneren Dave Gibbons, men han havde ikke haft mulighed for at komme. Man kan så sige at messen i 2010 var "den anden halvdel" af Alan Moore-temaet fra 2006, for denne gang lykkedes det at få ikke bare Dave Gibbons, men også *League of Extraordinary Gentlemen*-tegneren Kevin O'Neill, til messen. Lidt af et kup!

Derudover kunne man også møde den eminente skotske superhelte-tegner Frank Quitely, som (ofte sammen med forfatteren Grant Morrison) har lavet både *X-Men*, *Superman* og flere andre ting. Hans tegnestil har et meget unikt udtryk og kan tilpasses alle typer koncepter, og den indeholder mange elementer fra både amerikanske og europæiske stilarter. Han slog første gang benene væk under mig i 1997 med Vertigo SF-serien *2020 Visions*, skrevet af Jamie Delano.

Min personlige oplevelse af messen drejede sig mest omkring disse navne, især Gibbons og Quitely. Programmet for messen var fyldt med interessante foredrag og andre indslag, og jeg havde egentlig planlagt at deltage i flere af dem, men det endte med at jeg faktisk kun kom til interviews'ene med Gibbons og Quitely – det meste af resten af tiden havde jeg travlt med at stå i kø til at få signeret diverse tegneserier af Gibbons, O'Neill, Quitely, *Valhalla*-tegneren Peter Madsen, samt den franske forfatter Jean van Hamme (som har skrevet adskillige albumserier, inkl. *Thorgal* og *Largo Winch*). Signeringstidspunkterne blev mig bekendt først offentliggjort



samme lørdag som messen startede, og selvom man kun var interesseret i en lille håndfuld navne, skulle man være gevaldigt om sig for at nå signeringerne, som ofte var placeret med mellemrum på ned til en halv time. De foregik i to regier; dels på et rummeligt signeringsområde, og dels hos diverse forhandlere og forlags stande. Sidstnævnte fungerede ikke supergodt da der meget hurtigt blev trængsel omkring tegnerne; det var især svært at komme til Kevin O'Neill. Nummersystemet blev dog for det meste respekteret, og jeg fik da også signeret en tre-fire ting (samt en hurtig Mina-sketch i min *League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*).

Selve signeringsområdet kørte meget mere glat; der var altid plads til alle. Så meget plads, og tid, faktisk, at man lige kunne nå en kort sludder med sine idoler. Jeg spurgte Jean van Hamme hvad han syntes om *Largo Winch*-filmen fra 2008. Han sagde at den var "pretty good", men at 2'eren, som kommer næste år og bl.a. har Sharon Stone i en

hovedrolle, bliver væsentlig bedre. Godt at vide!:-)

Overfor Frank Quitely nævnte jeg at, selvom jeg 'kun' havde *Batman: The Scottish Connection*, *All-Star Superman* #1-7, *We3* #1-3 og to numre af hans *X-Men* med til signering (fordelt på begge dage), så ejede jeg faktisk langt det meste af hans arbejde, inkl. western-serien *The Missionary Man*. Han spurgte om jeg også havde hans gamle og meget sjældne *Electric Soup*-serie, og det måtte jeg indrømme at jeg ikke havde. Jeg opfordrede ham til at samle den i en trade paperback, så flere fans kunne få glæde af den, men han mente ikke selv at det var umagen værd, for han skammede sig lidt over hvor dårligt meget af det var. Jeg foreslog (meget høfligt) at han lod sine fans om at bedømme det, men jeg fik ham vist ikke overbevist...

Dave Gibbons var, som man kunne forvente, en herre af format, og generelt et imponerende bekendtskab. Professionel, intelligent, sympatisk og fokuseret, og en fornøjelse at snakke med. Da jeg huskede ham på at jeg havde et læserbrev i *Happy*

*Birthday*, *Martha Washington* (1995), kunne han godt huske mit navn. Jeg kunne op til Komiks.dk-messen desværre ikke lige finde mine *Give Me Liberty* og *Martha Washington*-serier, men jeg havde flere andre ting med til signering, inkl. Gibbons' første DC-arbejde (*Green Lantern* #162 fra 1983) og den storslåede mini-serie 1963 fra Image (også skrevet af Alan Moore – Gibbons rentegnede #1, 2 og 6). I den forbindelse opfordrede Gibbons mig til at læse et online interview med hele 1963-holdet, hvor de foregiver at være Marvel-lignende serieskabere fra '60erne – man kan bare søge efter "Dashin' Dave Gibbons" på Google! Jeg havde desuden et nummer af *Alexa* med til signering; det var en kortlivet superhelte/SF/satire-serie fra 2008 (som jeg købte nedsat på forrige Komiks.dk-messe), baseret på en idé af Stan Lee, som Gibbons havde tegnet enkelte sider i. Han var ret overrasket over at se nummeret, som han ikke engang selv ejede et eksemplar af. Og ja, så havde jeg selvfølgelig også min *Watchmen* TPB med til signering; det havde alle jo (and I mean everybody!). Faktisk tror jeg ikke jeg så andre end mig selv der overhovedet havde andet end *Watchmen* med til signering hos Gibbons – af samme grund tror jeg han blev glædeligt overrasket over at få lov til også at signere en lille smule af sit andet arbejde. Manden har jo trods alt lavet meget andet end *Watchmen*. Det sidste jeg fik signeret af ham, var min Komiks.dk frivillig-T-shirt. Jeg bad om et *Watchmen* smiley-face og en signatur, og det fik jeg – så kunne jeg ikke forlange mere!

Lørdag eftermiddag var der så interview med Dave Gibbons. Jeg fik ingen siddeplads, men måtte stå ved udgangen og spidse ører. Intervieweren var en amerikaner ved navn Greg Bennett (indehaver af den Washington-baserede tegneseriebutik Big Planet Comics) – det var også ham der interviewede Frank Quitely om søndagen – og jeg håber ikke de havde fået ham fløjet til landet bare for at være



Dave Gibbons signerer for ingen ringere end Silk Spectre fra *Watchmen*!



interviewer, for han var i begge tilfælde ikke videre velforberedt. Han havde kun enkelte spørgsmål, og overlod det hurtigt til publikum at stille spørgsmål. Heldigvis var Gibbons prof nok til at give tilhørerne ordentligt smæk for skillingen, og han fortalte rigtig mange spændende ting. Hvor interessant Gibbons selv end er, så er folk (inkl. undertegnede, må jeg med en lille smule skam melde) generelt mest interesseret i at høre hvad han kan fortælle om Alan Moore. Han fortalte f.eks. at den depressive stemning i *Watchmen* (især det kapitel som ses fra Rorschachs synspunkt) havde ført til at folk generelt opfatter hele historien som utrolig mørk og dystre, ikke mindst fordi den udkom omtrent samtidig med Frank Millers meget mørke og dystre *Dark Knight Returns*. Intentionen var imidlertid at have mere balance mellem det mørke og det lyse, så Alan Moore føler sig ansvarlig for – og ærgerlig over – at hele tegneseriemediet pga. *Watchmen* og *Dark Knight Returns* drejede i en mørkere retning. Derfor gik han i '90erne over til lysere koncepter som f.eks. *Supreme*, og i '00ene diverse serier i America's Best Comics-linjen, som er særdeles 'light-hearted' (ikke at han forsømte det mørke; hans mega-opus om Jack the Ripper, *From Hell*, er ikke for sarte sjæle), og som jeg også personligt finder mere underholdende og fornøjende at læse end hans mørkere stof. Jeg kan i denne forbindelse også lige nævne at Frank Miller og Dave Gibbons' mini-serie *Martha Washington Goes to War* (1994 – det var efterfølgeren til deres samfundskritiske og semi-apokalyptiske hovedværk *Give Me Liberty* fra 1990, som af en eller anden grund ikke rigtig figurerer på tegneseriebutikkernes hylder længere – jeg så intet spor af den til Komiks.dk) faktisk ender på en så opløftende måde at det næsten tangerer det utopiske, og som sådan nok er den mest optimistiske historie Frank Miller nogensinde har forfattet.

Gibbons kommenterede i interviewet naturligvis også på den vellykkede *Watchmen*-film, og kom med nogle anekdoter angående vedholdende rygter om en "*Watchmen II*", som heldigvis ikke har noget på sig. Interviewet havde titlen "*Watching the Watchmen*", som er titlen på en bog Gibbons skrev om *Watchmen* i 2008. Det virker som en meget interessant bog, som jeg snarest har i sinde at købe.

Søndagen førte så interviewet med Frank Quitely med sig (her fik jeg en siddeplads – der var ikke så proppet som hos Gibbons). Det havde titlen "*Fra X-Men til Superman*" – og udmærkede sig ved overhovedet ikke at komme ind på hverken *X-Men* eller *Superman* (well, der var en lille smule om hans samarbejde med Morrison). Det var lige før jeg rakte hånden i vejret for at spørge om ikke de kunne snakke lidt om det som interviewet skulle forestille at handle om. Jeg holdt mig dog i skindet, bl.a. fordi interviewet såmænd var underholdende nok som det var. Der blev snakket om Quitelys baggrund og kunstneriske inspirationer. Det viser sig at han som dreng altid fik kunstbøger i jule- og fødselsdagsgave af sin familie, så han hyggede sig med de klassiske malere og kiggede dengang kun ret sjældent på tegneserier, fordi han kun havde

meget ringe adgang til dem. Hans tegnestil er også enormt europæisk inspireret, med stort fokus på baggrunde – medmindre det ikke er nødvendigt for historien, hvad det ofte ikke var i *All-Star Superman* – og i særdeleshed også anatomiske forskelle mellem forskellige individer, hvor de amr. superhelte-tegnere i modsætning til Quitely meget ofte kun har én standard muskelmand og barmfager amazoner, som alle deres figurtegninger er nære varianter af. Det er også en del af forklaringen på at Quitely tegner ret langsomt og ikke kan tegne et helt nummer af en serie om måneden. Desuden plejede han at sidde i underlige positioner mens han tegnede, men så fik han et alvorligt rygproblem, som førte til yderligere forsinkelser på hans projekter. Nu tegner han så ved et tegnebord ligesom de fleste andre tegnere.

Selvom der var flere mennesker der ville se Gibbons, var Quitely alligevel den tegner som er mest 'mainstream' (i den amerikanske betydning, som betyder de to største forlags superhelteserier, som sælger langt mere end de mindre forlag), og som derfor kunne sælge sin originalside fra *All-Star Superman* til den dyreste pris på Komiks.dks velgørenhedsauktion. En hurtig tegning af Dave Gibbons gik for



Fantastiks bod, trofast bemandet af Thomas Winther!

ca. 1000 kr., en detaljeret skitse af Kevin O'Neill blev solgt for ca. 2000 kr., mens Quitelys originalside fra *All-Star Superman* #12 løb op i 4200 kr.

Udover ovennævnte var messen naturligvis også en stor oplevelse helt generelt, med masser af boder og butikker. Jeg kiggede interesseret på langt de fleste, og købte bl.a. en fed, blodrød zombie T-shirt hvor zombien var tegnet af *Swamp Thing*-tegneren Stephen Bissette, som jo var gæst på Komiks.dk i 2006 (og jeg fik tre venner og bekendte til også at købe én!). Det var det lille britiske forlag Accent UK, som solgte den. Accent UK er en sympatisk lille flok, som har været med på alle Komiks.dk-messerne, og siger at de hellere vil med her end på de britiske seriemesser. De har bl.a. udgivet hæfter af Alan Moore's datter Leah Moore, og kunne denne gang lancere tegneserien *The Man of Glass* af ingen ringere end danske Martin Flink, som var med i arrangørgruppen for de første par Komiks.dk-messer, og som utvivlsomt har fået denne aftale i hus ved at møde Accent UK på Komiks.dk.

Jeg luskede også lidt rundt i nærheden af antikvariat-boder som Komikken.dk og Fyns Antikvariat, hvor jeg til acceptable priser fandt nogle af de klassiske album med *Franka, Linda & Valentin* (nr. 13, som jeg engang i et svagt øjeblik solgte, men nu generhvervede mig) og *Carl Barks' Bedste Historier om Anders And* (med den mest klassiske danske oversættelse!), som jeg manglede.

Min eneste beklagelse i forbindelse med dette mega-arrangement er at jeg desværre oplevede min værste omgang søvnløshed nogensinde lige oven i messen. Det betød at jeg ikke kunne feste videre med venner og gæster om aftenen, men hver aften måtte tage træt hjem og forsøge at få lidt søvn. Det var ret ærgerligt. Næste gang må jeg sørge for at være ordentligt udhvilet når messen går i gang, så jeg har nogle reserver at trække

på i løbet af weekenden!

Fantastiks bod fungerede ligesom de andre år fint, og vi fik snakket med en masse nye og interesserede mennesker.

Hvilke gæster kunne jeg tænke mig at se til næste Komiks.dk-messe i 2012? Det første navn der falder mig ind er Alan Davis, den nok mest amerikaniserede (hvilket i denne sammenhæng for mig er en god ting!) af de britiske superhelte-tegnere. Han er en af de allerbedste tegnere, har lavet virkelig meget for både Marvel og DC, og også skrevet nogle af sine egne serier. Og et tegnegeni som George Pérez (som nærmest har lavet alt!) ville man naturligvis også altid elske at møde!

Jeg kunne også rigtig godt tænke mig at møde nogle af de nyere Marvel-forfattere, som skriver i en god 'old school' stil; navne som Dan Slott (*She-Hulk, Spider-Man*, m.m.), Matt Fraction (*Iron Man*, m.m.) og Fred van Lente (som også har lavet den ovenud geniale indie-serie *Action Philosophers*). Siden disse dog kun er forfattere og ikke tegnere, kan jeg forestille mig at de ikke vil forekomme arrangørerne at være interessante nok for et dansk masse- (og messe-) publikum.

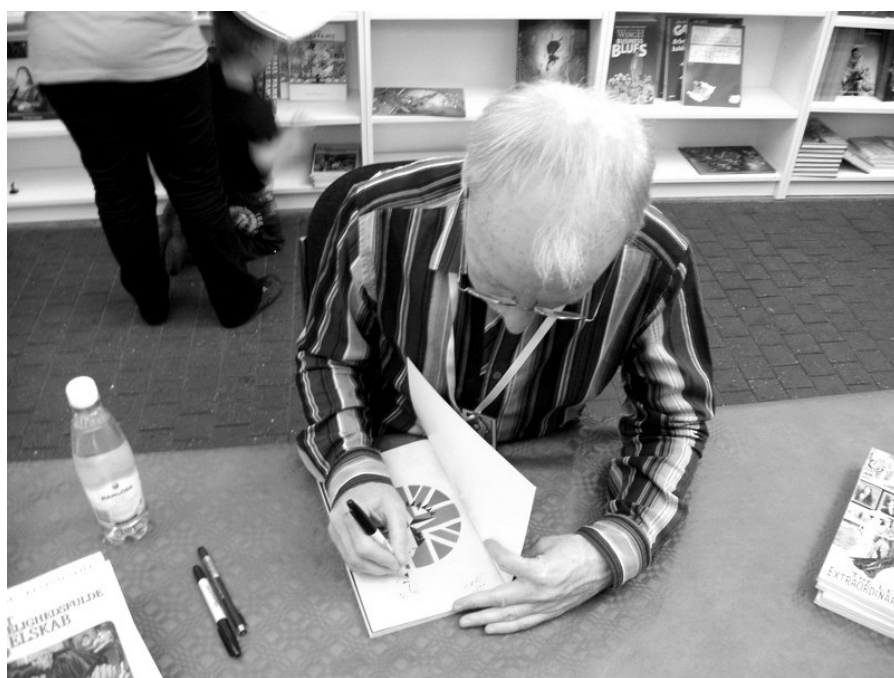
Af de europæiske vil jeg helst møde Yoko Tsuno-skaberen

Roger Leloup, men han regnes nok ikke for at være særlig 'hot' længere (og er vist desuden en ret sky person). Et godt alternativ ville være SF-serien *Konvojens* skabere, forfatter Jean-David Morvan og tegner Philippe Buchet. *Konvojen* er stort set den eneste nyere europæiske serie, jeg køber.

Fra USA i øvrigt ville jeg gerne møde forfatteren og tegneren til Dark Horse's sci-fi/horror-serie *Fear Agent*, Rick Remender & Tony Moore. Der er kommet 27 numre af *Fear Agent* (som alle fås i samlede udgaver), og begge serieskabere har også lavet andre ting (Remender laver f.eks. *Punisher* for Marvel, mens Moore tegner den populære zombie-serie *The Walking Dead* for Image). Intet af det er dog såvidt jeg ved kommet på dansk endnu.

Jeg ville også gerne se andre tegnere associeret med Alan Moore, især *Tom Strong*- og *Jonni Future*-tegnerne Chris Sprouse og Art Adams, som også begge har lavet masser af andre ting. Og så er der jo *Jack B. Quick*-tegneren Kevin Nowlan, *Smax*-tegneren Zander Cannon og især *Top Ten*-tegneren Gene Ha. Dét ville være et rigtig fedt hold at få til landet!

Uanset hvad, så kan vi jo nok roligt glæde os til hvad de finder på i 2012!



Kevin O'Neil tegner i en tegneserie!



# FIRST STRIKE(!)

## Novelle af Rasmus Wichmann

*Rasmus Wichmann er en af Himmelskibets flittigste anmeldere, men han skriver også noveller. Han er medlem af Fantastiks skrivegruppe, og det var til en workshop i denne gruppe at fremtidsverdenen, som denne novelle foregår i, blev skabt.*

### Illustrationer:

*Mecha Ganesh af Alex Dass, Deviantart.com: -ek-*

*OC OTP WUT af Katrina Trotta, Deviantart.com: tallguy59*

*Sort kugle af Klaus Æ. Mogenssen*

*Fortsættes måske i et fremtidigt nummer af Himmelskibet.*



Rasmus Wichmann ler af jeres ynkelige forsøg på at modsætte jer overherredømme.

Boston.

De dødes dag, 2107.

Masserne stod tæt, side ved side, som M/S Viridiana nåede ind til kajen. Det var et krigsskib, ét af de tungest bevæbnede som LEA [*Los Estados Americanos. Red.*] overhovedet ejede. Dette var også nødvendigt, for ombord var ingen ringere end landets bedste diplomat, Gonzales [*Jose Luis Gonzales, amr. politiker og topdiplomat, f. 2029 i Detroit, d. 2107. Red.*]. Han havde været i Europa i to uger længere end forventet, og han havde endnu ikke ladet høre fra sig. Befolkningen havde ikke hørt om stort andet end sabelraslen, eller rettere: Raslen af de indiske elefanter stødtænder.

Skibet nåede omsider ind, og en landgangsrampe blev lynhurtigt trukket hen til siden af skibet.

Folket kunne næsten ikke klare spændingen mere.

Gonzales' gråmankede hoved kom til syne, og omgivet af sine 'caballeros' trådte Gonzales hen til podiet, hvor der var opstået vild tumult mellem pressefolkene. Politifolkene følte sig nødsaget til at tage stavene i brug for at holde dem i ave. Stemningen var på kogepunktet da Gonzales tændte for mikrofonen. Han bandede lavmælt, da han erfarede at den var defekt. Fem forskellige folk fra radioen kæmpede for at få lov til at udskifte den. Det ville blive transmitteret, så at nok 70 millioner ud af LEA's i alt 80, ville få det at høre.

Endelig kom det.

"Jeg har talt med doktor Arkin, og jeg har talt med Gava-skar. Jeg har talt så meget, at jeg er tæt på at ønske, at jeg aldrig behøver tale igen..." [*henholdvis Mustafa Arkin, eur. Udenrigsminister 2099-2107, f. 2056 i Trondheim, d. 2109 og Avesh Gava-skar, aysk diplomat 2103-2122, f. i Kolkata 2049, d. 2133. Red.*]

Hans stemme var rædselsfuldt hæs, men hans udstråling fejlede intet.

"...compadres ... fellow Americans ... jeg har nået hvad jeg ville her på jorden. Jeg kan en-

delig møde vor Frue med et let hjerte. I dag ville vi normalt fejre de døde, men jeg siger: Lad os fejre at vi lever! Jeg lovede jer fred, og vi har fået den! Fremtiden vil byde på et varigt samarbejde mellem Europa og Aryen!"

Han havde selvfølgelig forbedret en længere tale, men han kunne virkelig ikke klare mere. Desuden havde han jo engang hævdet, at der var tidspunkter hvor ord var overflødige. Det kunne vel lige så godt være nu. Gonzales foldede sine papirer sammen, og gik ned fra podiet igen. Intet kunne gøre Monroe-doktrinen forældet. Om så solen gik ud, holdt Amerika sig for sig selv.

Vild jubel. Dans på hvert et gadehjørne, fra kyst til kyst. Hundreetusinder af pinātas der blev slået i stykker, så det regnede med slik i alle farver og former, ned over den euforiske folkemængde.

En uge senere vajede soltegnet over Istanbul, der i den anledning blev døbt om til Byzantpur. Hvad angik Gonzales, forhindrede krigen at man kunne begrave ham i Rom, som han ellers altid havde ønsket det, så man begravede ham i Monterrey, under den følgende forsamling for GS, "De samlede Lande" [*Gathering of Sovereigns, Red.*] i byen. Der blev holdt to minutters stilhed for ham.



Monterrey, GS-bygningen.

De aryske repræsentanter påstod på deres side, at det havde været de europæiske grænsevagter der havde skudt først. På trods af at Smith, den pan-rhodesiske udsending, ikke havde noget problem med at forstå at bondeknoldene i 'aftenlandet' var idioter, adspurgte han sarkastisk om det nu ikke var en smule – hvad sagde man – disproportionalt, at tage en tidligere europæisk hovedstad i pant for overtrædelsen. De evigt uadskillelige folkerepublikker, Japan og Korea, hyssede på den solbrændte afrikaner. Således blev det ved.

Fjerde verdenskrig var i gang, og den ville vare længe. Imens.

Et andet sted, langt nede under Amerika, nede under en radioaktiv ørken af glas.

En ranglet mand spilder en kop kaffe ud over sig ved den blotte antydning af det han hører i sin radio.

Han løber ned igennem en tom hal, kurer ned ad en stang (han er blevet inspireret af et attentat på en brandstation), så ned ad en sliske, indtil han er længere nede i undergrunden, end noget andet sted på basen.

Der er totalt mørke derne, og fangen er blevet lige så hvid og fiskeagtig som den ranglede mand selv.

"Inderjaner! Kom frem!" råbte den ranglede mand ned i undergrunden, på sin helt egen form for engelsk.

"Skrider det frem? Lokum brænder i tusindtal! Det er nødt til at være klar!"

Videnskabsmanden skridtede så hurtigt ud af mørket som lænkerne tillod ham.

Han bukkede sig i støvet for den ranglede mand.

Videnskabsmanden vidste at han aldrig nogensinde ville vænne sig til ham – for sandelig var han Strike! [nogle gange stavet med et "y" Red.], de såkaldte 'survivalisters' leder, samfundets alle samfunds værste fjende, til stor forbitrelse og misundelse for mange andre grupper.

Der var skam mange der var dygtige til at slå fuldkommen tilfældige mennesker ihjel, men Strike! tog kegler hver eneste gang.

Allerede før den 3. verdenskrig, da han sprang en bowlinghal i luften i protest mod at politiet havde været lige lovligt hurtige til et at skyde med skarpt ved et skyderi på en skole.

Strike! havde ingen fortid – eller måske havde han for mange. Det var blevet hævdet at han var født i Libanon på borgerkrigens tid, i Derry under genopblusningen, eller som arving til et indianer-imperium i Brasiliens ørken.

Med sin hvidkalkede hud, turkise kontaktlinser og manglende kropbehåring – undtagen i nakken, på halsen og på håndryggen, hvor der til gengæld var rige-



ligt – var det umuligt at sige noget om hans herkomst og alder. Det var sikkert også meningen.

"Klar, dr. Jnyandeep?"

"Mit navn er Kalidas...," sagde videnskabsmanden spagt.

"Ja, det ved jeg, men det lyder bøsset. Heck, selv om du er bøsse, er der ingen grund til at gå i ekstremer."

"Jeg..."

Strike! stak videnskabsmanden en syngende lussing. "Hold kæft! Betyder intet af dét der er sket i mellem os noget længere?!"

En pinlig tavshed fulgte.

"Nok om dét!" råbte Strike! "Det er på tide at sætte i gang! Du ved jo at du gerne vil!"

Strike! holdt sin ene hånd op, som om han simulerede at han havde noget i hånden, der krævede præcis tre fingre til at man kunne holde om det (han brugte naturligvis sin anden hånd til at gribe sig selv i skridtet, og derefter lave en obskøn gestus).

"Ikke dommedagsvåbnet!" råbte videnskabsmanden.

Strike! nikkede.

"Ikke det! Ikke dommedagsvåbnet!"

"Jo! Lige akkurat! Hvis de vil lægge Europa i ruiner igen, så skal det være farmands kugler kugle her, der gør det! Det skal nok lære dem at påbegynde dommedag før jeg, den genfødte profeten Elias, siger til!"

"Jeg troede at du skulle være Kristus, den korsfæstede gud."

"Også dét."

Stryke! trak sin knophammer fra bæltet, alene for at gøre videnskabsmanden nervøs.

"Æh ... er det for meget forlangt at få at vide hvor Gladstone er blevet af?" spurgte videnskabsmanden med opbydelsen af alt sit mod.

Strike! suttede på sine beskidte fingre og viftede afvisende af videnskabsmanden, med løse håndl.

"Han var alligevel begyndt at kede mig."

Videnskabsmanden lod sit ansigt synke ned i mellem sine hænder.

"Åh ud. Du dræbte ham... Har du virkelig dræbt den mest geniale genetiker i verden? Sig mig dog at det ikke er sandt!"

Strike! så eftertænksomt ned på videnskabsmandens skridt, og derefter på knæet der stak ud fra de hullede bukser.

"Jeg kan ikke huske det lige nu. Jeg tror at jeg muligvis har smidt ham i affaldsskakten. Eller givet ham en billet til Sri Lanka. Oh, well."

Pludselig hamrede han spastisk sin knophammer ind i væggen.



“Sæt i gang!”

“Ja ... sahib.”

Videnskabsmanden hadede virkelig det ord, men hans vogter insisterede på at han brugte det i ny og næ.

Han skridtede ind i mørket. Strike! fulgte naturligvis lige i hælene på ham.

Dr. Kalidas Jnyandeep satte sig ned i den bløde, polstrede lænestol ved kontrolpanelet. Stolen var behageligere end han fandt rimeligt, i betragtning af hvad kontrolpanelet kunne bruges til. På den anden side kunne verden kun blive et dårligere sted, hvis de store beslutningstagere havde ondt i røven. Og den følelse kendte han kun alt for godt...

Strike! kommanderede ham til øjeblikkeligt at tænde for radioen. Han havde en ordre at give til sine folk i Monterrey.

“Hvordan fandt du dette sted?” spurgte videnskabsmanden.

Så meget turde han godt spørge om. Hvad han nok aldrig ville turde spørge om, var hvordan Strike! overhovedet havde fundet ham.

“Det var snarere stedet der fandt mig,” sagde Strike! og frydede sig dybt over at være sær.

“Der er bare noget ... noget dybt forkert over denne teknologi,” sagde videnskabsmanden “Selv satellitterne derude gik ikke fri af virusset. Hvorfor gik dette sted fri? Det må have været koblet op på de eksisterende netværk, og hvis der var andre ikke-inficerede terminaler derude, kunne vi nå et hvilket som helst andet sted på jorden, via disse uopslidelige vidunderværker. Hvis ikke for virusset, kunne vi have et netværk med uendelige muligheder!”

“Alt dét tilhører tiden før krigen,” sagde Stryke! “Måske skulle du tænke dig bedre om, næste gang du får en ny idé til et våben.”

Videnskabsmanden bed hvad end han havde tænkt sig at sige i sig, og koncentrerende sig om maskinen.

“Er det overhovedet mennesker der har bygget det her sted?” spurgte videnskabsman-

den retorisk “Det er dybt skammeligt at du kun tænker på at bruge den som et våben. Den er bygget til et ædlere formål.”

“En kæmpestor kugle? ... Ædel?”

Videnskabsmanden var lige forbigående i stand til at sige sin vogter imod.

“Hvis en kæmpestor meteor nogensinde skulle nærme sig jorden, ville sammenstødet med Guds bowlingkugle, som du kalder den, både pulverisere den – og dens mærkelige kraftfelt afværge alt nedfald.”

Strike! ignorerede ham.

“Kalidas, din idiot! Kom nu i gang! Timingen skal være helt rigtig!”

“Nej. Vent,” sagde videnskabsmanden belærende “Stedet her er immunt, men signalerne kan stadig ikke nå kuglen. For at kunne slå et hul igennem viruskappen i atmosfæren, er jeg nødt til at beregne det med tolv decimalers nøjagtighed. Vi må forvente lidt forsinkelse.”

“Klunke-dyr,” mumlede Stryke! “Jeg hader at vente.”

Videnskabsmanden tastede en række cifre ind i signalforstærkeren.

“Hvis du gav mig det udstyr jeg behøvede, eller bare lys, kunne jeg måske finde en permanent løsning på problemet...”

“Niks!” sagde Strike! og heilede kortvarigt som han slog ud med armene.

“Stedet passer mig fint som det er. Jeg syntes alligevel at menneskeheden var blevet for forvænt med dets teknologi.”

“Hvorfor iscenesatte du så massakren på Amish-folket?” spurgte videnskabsmanden stille.

“Fordi jeg hader hatte. Og jeg hader skæg. Du kan stille et spørgsmål til og ende i den hypotetiske affaldsskakt ligesom Gladstone.”

“Jeg har ingen spørgsmål ... sahib.”

Han tastede flere oplysninger ind i forstærkeren.

“Godt. Om præcis to minutter, har vi cirka to timers kontrol. Vi har muligvis op til dobbelt så lang tid, men...”

“Du er et skvat, men det kan jeg jo lide,” indrømmede Stryke! “Og et par timer er mere end rimeligt. Tænd også for kraftfeltet.”

“Men ... der findes ingen våben langtrækkende nok til at nå det,” protesterede videnskabsmanden, “og virkningen af kraftfeltet på jordoverfladen er ikke...”

“Hold kæft og tryk på knappen,” mumlede Stryke! “Jeg kan mærke mit kød genopstå. Det er tegnet.”

“Shiva trampe mig ned...,” sagde videnskabsmanden og satte i værk.

I mellemtiden, GS-bygningen i Monterrey.

Den aryske repræsentant, Niogi, var i fuld gang med at remse europæernes overtrædelser op. Der var, sandt at sige, ikke særligt mange der troede ham. Men mange følte at de var nødt til det. Mange tænkte at konflikten slet ikke gjaldt den sidste rest af Anatolien overhovedet. Anatolierne havde længe været kendt som det mest sekulære folk på begge sider af det gyldne horn, og derfor slet ikke med i aryerne hovedsageligt anti-muslimske bestræbelser. Derfor påstod repræsentanten fra den jødisk-arabiske diaspora-regering i Cordova, at det hele drejede sig om en flådebase af hensyn til at slå til mod den anden ende af Middelhavet. Som sædvanligt fik de en masse sympati, men ingen reel støtte.

Niogi kunne på sin side ikke være mere ligeglad. Medens de sad her, var tigersoldaterne sikkert allerede meget langt inde i Hellas. Hans eneste bekymring var de interventionslystne syd-amerikanere. Selv om LEA for længst havde brudt med Europa, havde han sine tvivl om hvorvidt de virkelig ville holde sig væk. Det havde trods alt ikke været et tilfælde, at deres diplomat var blevet fragtet i et krigsskib.

I meget lang tid var én af de mest begivenhedsløse dage i GS, indtil glaskuplen over alle de forsamlende, regnede ned i en sky af skår, og en stor sort boks lan-

dede midt i salen. Folk sprang for livet.

“Det er en bombe!” skreg de, på alle deres hundredvis af sprog.

Politiet dukkede meget hurtigt op. Regeringen ønskede ikke at skade sin prestige ved at få GS-hovedkvarteret sprunget i luften, så de modigste af de modige specialstyrker blev sat til at demontere bomben hvor den stod. Selv om de absolut ingen anelse havde om hvordan pakken var endt dér, var det pinligt tydeligt at den aldrig havde været, og under omstændigheder kunne blive, en bombe.

Det var en rejsegrammofon, den var antik, og den havde et budskab.

“Kære medborgere, det er vigtigt at hele forsamlingen ... skrat ... hele forsamlingen...”

På dette tidspunkt var politichefen, et par betjente, og nogle af de repræsentanter der havde vovet sig ind i salen, heriblandt Skandia, Cordova, Kejserriget Kina og Stornigeria.

“...skrat ... vigtigt at hele forsamlingen hører og forstår. Det er på tide at vise at vi mener det her alvorligt. Mine repræsentanter vil indfinde sig så snart det bliver meddelt over radio at der er god ro og orden i parlamentet ... samt gjort plads til dem... De vil bære vores insignia – SV. Overlevelse! Tror i virkelig at vi tillader jer at fucke med verden på den måde? Amen!”

Tilhørerne kunne ikke tro det

de hørte. De vidste hvem det var, og hvad det betød. Verdens farligste mand bad om en plads i GS. De var slået af tavshed.

Nogle græd. Én lo endda, og holdt ikke op før han var blevet ført væk og havde tilbragt et stykke tid på sanatoriet.

“I morer jer sikkert kosteligt på min bekostning!” fortsatte Strike! “Men jeg vil vise jer hvorfor jeg valgte det navn som jeg bærer med stolthed...”

Gud åbenbarede sig for mig, eller noget i den retning, og gav mig magten over hans hånd. Jeg har fået magten til at dømme. Luk mine repræsentanter ind, og hør på deres krav. Giv dem plads i jeres råd. Og hvis ikke? Godt I spurgte ... for her kommer en smagsprøve på min nye magt...” Månen. Hvad der normalt blev regnet for at være ét ud af uendeligt mange store kratere gled stille og roligt til side, og jernportene nedenunder ligeså. Knoglerne af for længst døde soldater af måske umenneskelig, måske bare muteret oprindelse, var det første til at flyve ud i det lufttomme rum. Dernæst fulgte noget enormt. Det var kuglerundt og havde en skinnende blank ibenholtssort overflade. Da den var kommet på behørig afstand af månen, tændte de tre udblæsninger på dens bagside, og den nærmede sig jorden med en uset hast.

Fuldt funktionsdygtigt ville det have kunnet knuse et atomarsenal mod sin overflade.

Et sted i Monterrey.

“Det her er en skandale!” udbrød Niogi til sine vagter “De afbrød mødet fordi det lykkedes for én tosse at sende en gram-mofon derind?! Bare for dét sender de flere hundrede helikoptere på himlene og visiterer alt der vover sig uden for en dør?! Jeg sværger at det er et muslimsk komplot for at...”

Der blev pludselig mørkt.

Han så op mod himlen. Det var endnu kun midt på dagen, men det blev stadig mørkere og mørkere for hvert øjeblik der gik. Noget stort rullede stille og roligt ind foran solen, og selv om det ikke var nok til at gøre dag til nat, udeblev folks reaktioner ikke. De gik ganske enkelt i panik.

Nogle havde prøvet solformørkelse før, men ingen havde før prøvet at se alle de små støvpartikler der normalt lå pænt på sin plads, hæve sig langsomt mod loftet. Og folk der var oppe i høje bygninger af den ene eller anden grund, mærkede alt håret rejse sig. Der var adskillige dødelige hjertetilfælde direkte forbundet med fænomenet. Og mindst ét højt kirkespir der knækkede af og forsvandt op i det uvisse.

GS-bygningen, næste dag. Der var allerede blevet lagt en ny kuppel på.

Dagens store nyhed kunne have været at aryske tropper var på det europæiske kontinent og allerede krydsede grænsen til Makedonien. Men selv om de to nye medlemmer ikke talte om andet end netop invasionen, så var de øvrige tilstedeværende for forbløffede over deres tilstedeværelse til egentligt at høre efter hvad de sagde.

“Mine damer og herrer,” sagde survivalisten, en blegfed herre med tatoveringer der dækkede en så stor del af hans vældige korpus, at det ville have været nok til at overskrive et normalt menneske. “Fra i dag af, er der ingen diskussion. Ingen kommer Europa til hjælp før vi siger til.”

*Fortsættes...?*



# DEN FANTASTISKE VIRKELIGHED: ATOMKRAFT

Af Flemming R. P. Rasch

**Denne gang kigger vi lidt på atomkraft. Hvordan fungerer det, hvor farligt er det, og hvad sker der med forskningen i fusionsenergi?**



Det er nok gået op for de fleste at vi i øjeblikket befinder os i en global økonomisk krise, selv om den ikke er lige fordelt over hele kloden og nogle mener at den er ved at være overstået. De enkelte lande har reageret forskelligt på det. Et land som Kina eksporterer i høj grad varer som andre lande har brug for, hvad enten der er krise eller ej, så de har klaret sig godt gennem krisen. USA har valgt at forsøge at producere sig ud af krisen. Det betyder at deres statsgæld i øjeblikket stiger meget voldsomt, men at de til gengæld ikke har lavet store offentlige besparelser med de ulemper det indebærer for økonomien (risiko for øget arbejdsløshed og at økonomien går i stå).

I Europa er det en del af EU's såkaldte stabilitetspagt at et land ikke må gældsætte sig over et vist niveau. Der er både et maksimum for total gæld og for underskud pr. år. Siden krisen startede er de fleste europæiske lande røget over en af de grænser. Man er derfor gået i gang med store besparelser i det offentlige rundt omkring i Europa for at kunne overholde de regler, eller i det mindste håbe at kunne overholde dem i løbet af nogle år. Mest omtalt er nok Grækenland, der allerede inden krisen havde en meget dårlig økonomi. Men en lang række andre europæiske lande har et tilsvarende problem. (Danmark var derimod et af de lande i Europa der havde bedst økonomi før krisen). Det betyder at Europa generelt kommer til at skære temmelig meget ned de næste år, med den risiko det indebærer for arbejdsløshed og fald i vækst i hele Europa. Fordelen er at hvis man klarer sig igennem, vil man have en mindre gæld end hvis man havde valgt USA's metode.

Det var så ikke fordi det denne gang skulle handle om økonomi – det må blive en anden gang – men en af de ting man har sin sparekniv rettet mod i Europa, er ITER. ITER er et internationalt projekt til at udvikle fusionsenergi, som man efter et stort skænderi endte

med at starte byggeriet af i Frankrig. Som det ofte sker med meget store projekter, er ITER blevet dyrere end beregnet. Og en del forskere, dog sjældent fusionsenergi-forskere, er begyndt at tvivle på nytten af at arbejde med at udvikle fusionsenergi. Og så er vi fremme ved emnet for denne gang: Atomenergi.

## Kinasyndromet

Forestil dig at en atomreaktor er en atombombe, der er lige ved at gå af, men som man holder under kontrol. Hvis den kommer ud af kontrol, vil den dog ikke eksplodere, men smelte sig gennem gulvet i reaktoren, ned i undergrunden og hele vejen om til Kina. Heraf navnet *Kinasyndromet*; en meget fantasifuld forestilling, men ikke videre realistisk. I 1986 fik vi dog noget af det nærmeste vi kommer på et kinasyndrom i virkeligheden: Man mistede kontrollen over reaktor 4 i atomkraftværket i Chernobyl i Ukraine. I stedet for at rejse til Kina, blev reaktorens afskærmning sprængt i stykker og store mængder radioaktivt materiale slap ud. 57 mennesker omkom som følge af uheldet, og man mener at flere tusinde senere tilfælde af kræft og andre sygdomme kan tilskrives uheldet i Chernobyl. Det er dog ikke for noget at regne mod kulkraft, hvor det nærmest er en årlig rutine at hundreder eller tusinder af arbejdere omkommer i minerne. Men det satte et effektivt punktum for folkelig opbakning til atomkraft.

## Atomet der brast

Siden Einstein i starten af det 20. århundrede havde regnet sig frem til sin berømte formel, hvor stof har en energi der svarer til massen gange kvadratet på lysets hastighed, havde man haft mistanke om at der gemte sig utrolige mængder energi inde i atomkerne, og at det muligvis ville kunne udnyttes på en eller anden måde. Men det var først i 1942 at man faktisk fik held med at trække atomenergi ud af en forsøgsreaktor. Til at udløse ke-



misk energi bruger man for eksempel ild som man har skaffet ved en anden og mindre kemisk proces – en tændstik til et bål – eller man bruger et kraftigt slag frembragt af en anden kemisk proces – en detonator til en bombe. Til at opstarte udvinding af atomenergi bruger man på tilsvarende vis atomenergi, i form af neutronstråling. Når et stof bestråles med neutroner, kan de i visse tilfælde absorberes af en atomkernerne, som så enten beholder den ekstra neutron eller går i stykker. Når et atom på denne måde går i stykker, fissionerer, skabes der nye neutroner, som igen kan skabe nye sammenstød. Hvis man sørger for at samle en tilstrækkelig mængde af et passende stof, kan man på den måde have en atomergi-proces kørende, lidt på samme måde som et bål er en selvkørende kemisk proces. Den mængde stof man skal bruge, kaldes den kritiske masse, og processen kaldes en kædereaktion. Det er hvad man udnytter i både en atombombe og en atomreaktor, men processen i reaktoren er blot langt mere under kontrol og meget langsommere, som en kuglegrill i forhold til en håndgranat.



Ikke alle stoffer er lige velegnede til skabe kædereaktioner med. Faktisk er det ganske få. Det bedste af dem er uran-isotopen U-235. U-235 forekommer i naturen, men kun i ganske små mængder blandet op med en anden uran-isotop, U-238. Problemet med det er at to isotoper kemisk set er nærmest identiske, så at udskille U-235 fra naturligt uran kræver nogle meget kom-

plicerede maskiner, som ganske langsomt frasorterer U-238 og skaber en stadig højere koncentration af U-235. Man behøver dog ikke at have rent U-235 for at bruge det i en reaktor, men i en bombe skal det være rent. Det er årsagen til den meget ballade med Irans atomprogram: Det er samme proces der bruges til at lave atombrændsel og til at lave bomber, man skal bare fortsætte længere, hvis man vil lave en bombe.

Atomreaktorer kan deles op i to typer: Termiske reaktorer og hurtige reaktorer. Termiske neutroner er neutroner der er bremset ned til en hastighed som giver størst muligt chance for at forårsage fission og dermed kædereaktion. I en hurtig reaktor bevares en højere hastighed, hvorved chancen for at der absorberes en neutron i forskellige andre stoffer end brændstoffet øges. Derved kan man skabe nye isotoper af stoffer. Specielt interessant er det for plutonium, hvor man lave isotopen P-238 om til P-239, der er et glimrende reaktorbrændsel (og kan bruges i atombomber). En hurtig reaktor der laver mere nyt brændsel end den bruger, kaldes også en formeringsreaktor. Opbremsningen af neutronerne sker ved at indsætte et stof, en moderator, i reaktorkernen. I en termisk reaktor benyttes som regel vand, der også kan bruges til at køle med. Det gør disse reaktorer ekstra sikre, for hvis kølevandet skulle forsvinde ved et uheld, vil kædereaktionen automatisk stoppe. De fleste nyere reaktorer er termiske af type, nærmere bestemt trykvandsreaktorer, hvor man dels har vand under stort tryk cirkulerende inde i reaktoren, der så varmer vand op i et sekundært kredsløb, som igen driver en turbine. På den måde holdes radioaktiviteten adskilt fra turbinen og bliver i det inderste kredsløb.

## Lad os sætte dem sammen igen

Det havde længe været et stort problem for fysikken at Solen

ikke var større end den var. Det var til at regne ud hvor meget energi der ville komme ud af at brænde end klump brint af den størrelse, og man vidste hvor meget energi Solen udsendte. Det kunne man slet ikke få til at passe med at Jorden skulle være millioner af år gammel, som Darwin og andre mente. Faktisk passede det bedre med de få tusinde år som nogle religiøse mennesker mente var Jordens alder. Men den moderne atomfysik kom Darwin til undsætning: Under tilstrækkeligt højt tryk og temperatur ville det nemlig være teoretisk muligt at smelte små atomer som brint sammen til lidt større atomer og samtidig skabe en masse atomenergi, såkaldt fusionsenergi, modsat førnævnte fissionsenergi, hvor man slår nogle meget store atomer i stykker.



Det tog ikke så mange år fra man havde den første fissionsbombe, til man havde den første fusionsbombe. At lave en fusionsreaktor viste sig derimod at være langt mere kompliceret. De seneste gæt lyder på at der går mindst 40 år før vi har noget der kan bruges kommercielt. Og hvorfor så det? En fissionsreaktor var jo faktisk nemmere at lave end bomben, og vi har jo en fusionsbombe. Det meget korte svar er: plasma. Plasma er en tilstand et stof kommer i når det det varmes op til langt over den temperatur hvor det er luftformigt. Hvor man i en fissionsreaktor blot skal sørge for at noget stof i fast og flydende og evt. luftform holder gang i en kædereaktion, skal man i en fusionsreaktor holde stoffet i plas-

maform. Og plasma viste sig at være alt andet end samarbejdsvilligt for de forskere som prøvede at få det under kontrol. I en fusionsbombe går det an, da man kun skal holde plasmatilstanden i en ganske lille brøkdelf af et sekund og har rigeligt med energi til at antænde fusionen, da man bruger en fissionsbombe.

De to typer fusionsreaktorer man forestiller sig, er dels den man bruger i ITER, der laver et superkraftigt magnetfelt som holder plasmaen under kontrol, dels den som man for eksempel vil eksperimentere med i det amerikanske NIF, hvor man skyder små piller af brændstof ind i reaktoren og antænder dem ved hjælp af nogle meget kraftige lasere, der er placeret så de kan ramme hele overfladen af pillen. Derved får man pillen til at implodere med voldsom kraft og skaber en fusionsproces inde i den. Det svare lidt til en eksplosionsmotor, hvor man også har en serie af små eksplosioner, i stedet for en kontinuert forbrænding. NIF er lige ved at være klar til brug, mens ITER ligger mange år ude i fremtiden.

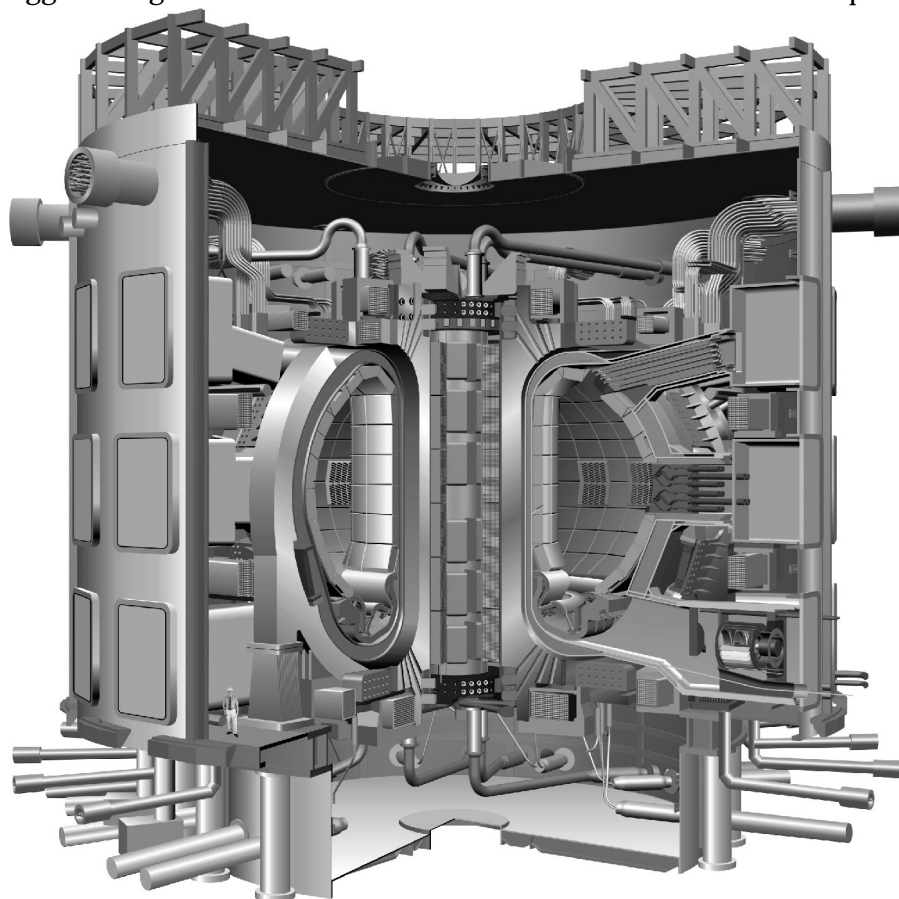
Meningen med ITER er at lave en forsøgsreaktor der faktisk kan producere energi, men kun i ganske kort tid ad gangen. Ud fra erfaringerne med ITER håber man da det vil være muligt at bygge den første kommercielle fusionsreaktor. Direktøren for NIF, Edward Moses, har foreslået et andet projekt med atomenergi ved hjælp af lasere, LIFE, som kan udvinde energi af brugt atombrændsel og derved løse en del af affaldsproblemet samt lave energi. Noget i stil med atomkraftens svar på forbrændingsanlægget, der også leverer fjernvarme. Det skulle være teknisk muligt at lave en sådan reaktor allerede om tyve år. LIFE er ikke en fusionsreaktor, men den udnytter noget af den teknologi man har skabt i jagten på fusionsenergi.

Fusionsenergi var i lang tid en slags hellig gral for atomenergien. For eksempel er der ingen radioaktiv forurening, og reaktoren kan ikke smelte og grave sig ned til kineserne. Men desværre er det ikke muligt at bruge den samme proces som i solen, hvor man blot bruger almindelig brint som brændstof. Den fusionspro-

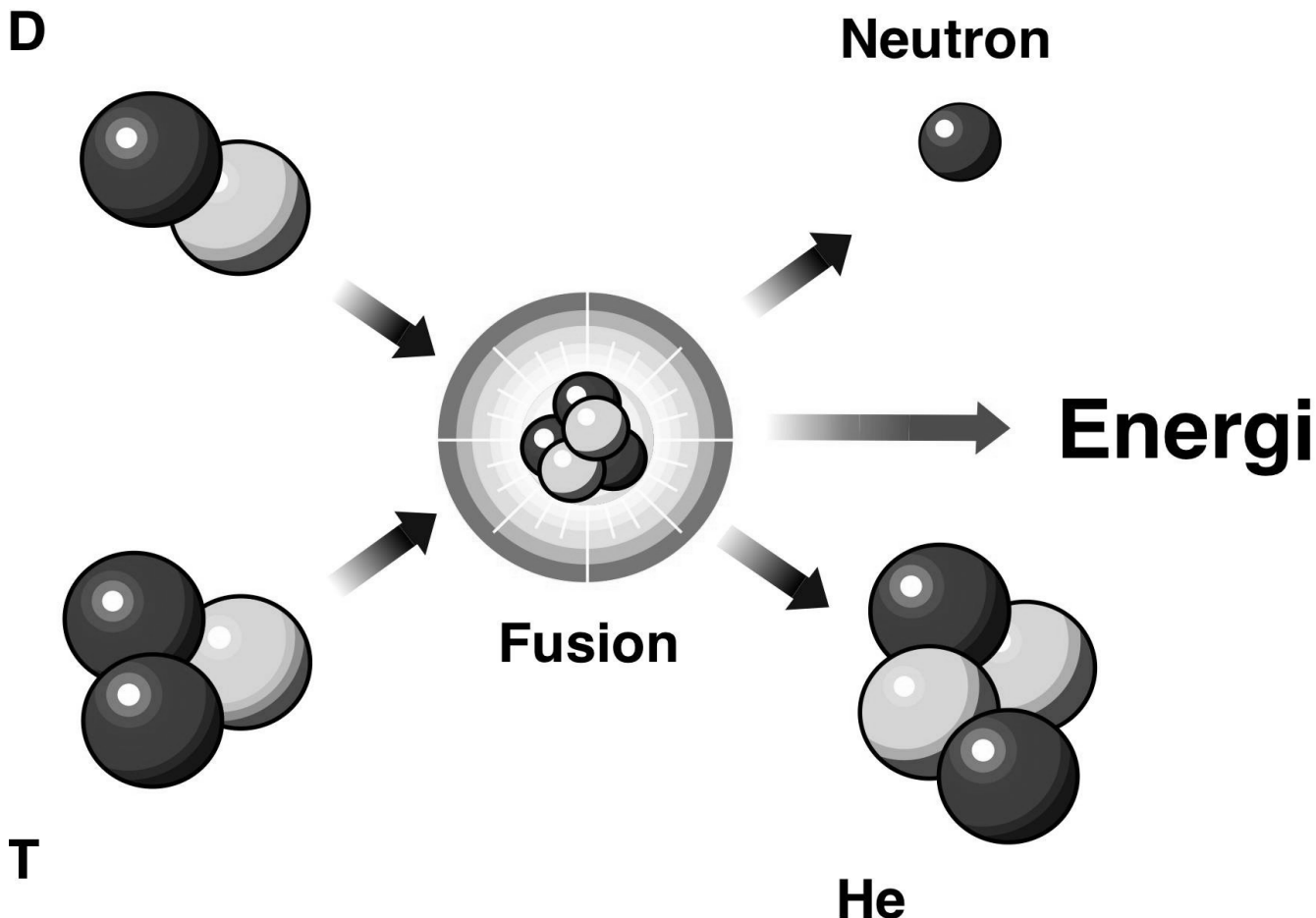
ces der er nemmest at lave, er at smelte de to brint-isotoper deuterium og tritium sammen. Deuterium kan udvindes af havvand. Tritium forekommer også i naturen, men i for små mængder til at man skal bruge det som reaktorbrændsel i større målestok. I stedet må det, ligesom man for eksempel gør det med de radioaktive stoffer man bruger til strålebehandling, fremstilles inde i en reaktor. Det betyder at man skal have en kappe af materiale som bestråles inde i reaktoren, som derved bliver radioaktivt. En proces med tritium og deuterium skaber også en masse ekstra neutroner, som kræver en afskærmning, men det kan være den samme kappe som man bruger til at lave tritium med. I forhold til en fissionsreaktor vil en fusionsreaktor dog ikke have problemet med at opbevare de brugte meget radioaktive brændselsstave og hvis der går noget galt, kan fusionen stoppes på et øjeblik.

## Har vi brug for det stads?

Som verdens energiproduktion ser ud lige nu, kan den groft sagt deles i en kage på fire dele, den ene del (lidt større end de andre) er olie, den anden kul og den tredje gas. Den sidste fjerdedel, de energiformer som ikke forårsager CO<sub>2</sub>-udslip i atmosfæren, består af to ca. lige store stykker; den ene er vandkraftværker, den anden atomenergi, og en sidste lille bitte (men kraftigt voksende) stump, som er vind, sol og andre såkaldt alternative energikilder. Hvis atomenergi på længere sigt skulle erstatte både olie, kul og gas, ville de nuværende forekomster ikke række til mere end et par årtier. Men over en milliontedel af Jordens skorpe består af uran, og øget efterspørgsel vil kunne øge den tilgængelige mængde, som vi har set det med olien. Der er også den mulighed at bruge thorium, som i en formeringsreaktor vil kunne omdannes til reaktorbrændslet U-233.



Et snit af reaktoren i ITER



Så hvorfor ikke begynde at erstatte kul, olie og gas med både atomenergi og det alternative? Mange vil svare at atomenergi er for farligt. Men sagen er at fissionsenergi er langt mindre farligt end sit ry. Bortset fra Chernobyl, som brugte en type af hurtig reaktor der nu anses for meget farlig og ustabil, er de værste uheld man har haft i størrelsesordenen det fra Three Mile Island i 1979, der var meget dramatisk, men endte med blot nogle ganske få tilskadekomne og døde. Så længe man bruger en gennemprøvet og ordentlig sikker reaktortype, vil det største problem være at slippe af med lidt brugt brændsel, som måske endda vil kunne udnyttes i andre reaktortyper en gang. Hvis man ikke roder med plutonium, er et fissionskraftværk heller ikke interessant for terrorister. Alting er så godt kapslet ind at en storby et langt bedre terrormål, og uranen er ikke god nok til at man kan lave bomber af den.

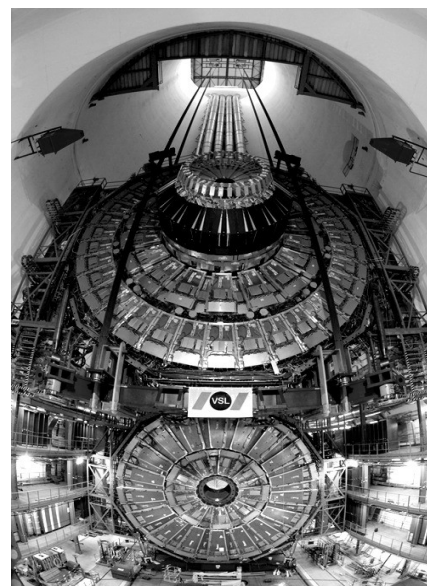
Hvorfor så ikke nøjes med fissionsenergi? Fusionsenergi har nogle fordele frem for fissionsenergi, brændstoffet findes for

eksempel i meget store mængder, hvis ellers man kan få løst problemet med at lave tritium nok. På længere sigt vil man kunne lave reaktorer der kører på helium-3, der findes i store mængder på Månen, eller Bor-11, som findes i rigelige mængder på Jorden. Disse typer reaktorer vil ikke have nær de samme problemer med neutronstråling og radioaktivitet. Men stopper man forskningen i fusionsenergi nu, vil den teknologi simpelthen ikke blive udviklet.

Selvfølgelig vil det være muligt for os at klare os uden fissionsenergi. Men et andet problem ved at skære ned på forskning i fusionsenergi, er at det samtidig er grundforskning i blandt andet hvordan plasma opfører sig og hvordan fusionsprocesser skabes. Det er aldrig muligt at forudsige hvad der vil komme ud af grundforskning, men uden den ville vi ikke ane en pind om nogen ting her i verden. At finde ud af hvordan verden er skruet sammen, er en viden vi på forhånd ikke kan vide om er til mest nytte eller mest besvær for os, men alt i alt vil

jeg da klart foretrække at leve i en verden hvor jeg kan sidde og skrive dette her på min computer, i en alder af halvanden gang min forventede levetid fra før den moderne lægevidenskab, med adgang til alverdens viden via internettet og kolde drikke i køleskabet her i sommervarmen.

*Næste gang måske lidt nyt fra LHC. Ellers er der rigeligt med andre fantastiske ting derude i virkeligheden at fortælle om.*



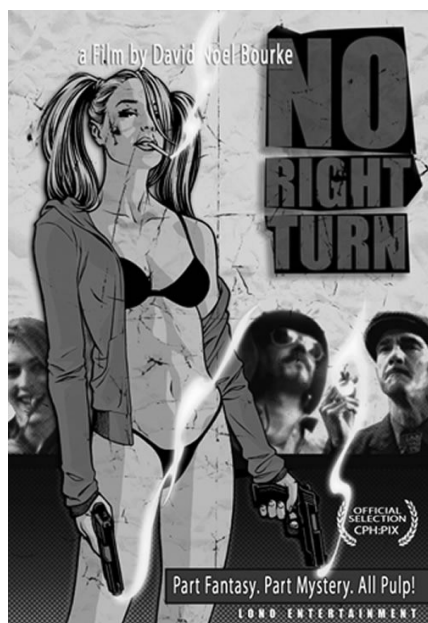


# UDGIVELSESFEST HOS ANOTHER WORLD ENTER- TAINMENT

Ved Rasmus Wichmann



Jan Schmidt og Rasmus Wichmann



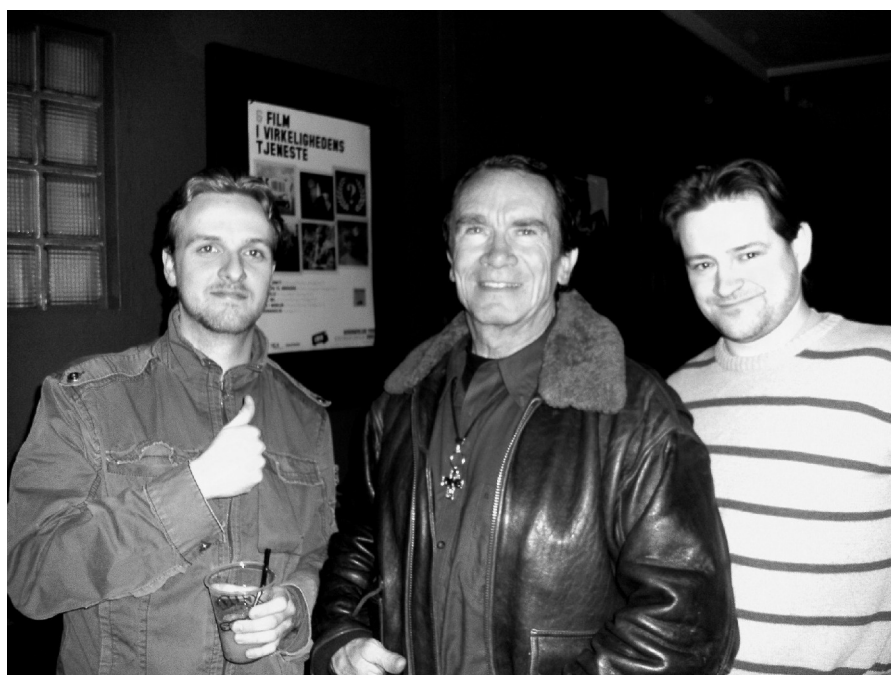
Vi på *Himmelskibet* har nu i flere år modtaget anmelder-eksemplarer fra Another World Entertainment, et firma Jan Schmidt og Kenneth Eriksen har kørt siden 2006, og som udgiver et væld af genre-film, navnlig Europæisk film på godt ondt! (læs: Italien)

Vi har lige fornyet vores samarbejde, og i den anledning blev *Himmelskibets* udsendte inviteret til udgivelsesfest (og visning af) filmen *No Right Turn*, en engelsksproget dansk-produceret thriller. Den er ikke 'fantastik', men kan anbefales pga. et farverigt, om end usympatisk, persongalleri – inklusiv hvad der bedst

kan beskrives som H.H. Løyches onde tvilling! Heftigt.

Vi fik også muligheden for at møde forskellige anmeldere, folk fra det gamle fanzine *Inferno*, og ikke mindst skuespilleren Erik Holmey som, ud over at være barsk karate-mand og aktuell i *Det Grå Guld* af Shaky Gonzàlez, har bidraget til de fantastiske genrer i filmene *Nattens Engel* (også instrueret af Gonzàlez) samt *Son of Thor: A viking tale* – og selvfølgelig som kriger i begge *Conan*-film!

Vi ønsker AWE et stort tillykke med udgivelsen og håber på et godt samarbejde for fremtiden.



Rasmus Wichmann, Erik Holmey og Tue Sørensen

# ANMELDELSER

Anmeldt i dette nummer:

## Film:

*Pandorum*  
*Cargo*  
*Demons Underground*  
*Solomon Kane*  
*Predators*  
*All's Faire in Love*  
*Machine Girl*  
*B13: Ultimatum*  
*Wanted*  
*Skeletons*  
*Iron Man 2*  
*Robo-Geisha*  
*Gwendoline*  
*Solens prinsesse*

## Bøger:

*Bill, the Galactic Hero*  
*Efter stormen*  
*Stormfront (Dresdenfilerne 1)*  
*Azrael – den vingeløse*  
*Sunrise Alley*  
*Sort hul*  
*Blod*  
*Om magi: Alan Moores lille sorte*  
*Dragon Age*  
*Ulvevinter*



Læs anmeldelser fra tidligere numre af *Himmelskibet* på [www.fantastik.dk/anmeldelser](http://www.fantastik.dk/anmeldelser)

## Pandorum

Tyskland/USA 2009  
Engelsksproget, 108 min.  
Sci-fi/action/ ufrivillig komedie.  
Instr.: Christian Alvert.  
Medv.: Dennis Quaid, Antje Traue, Ben Foster, m.fl.

Uwe Boll og de italienske plagiat-filmmagere fra '70'erne har ikke levet forgæves. Det har Bader-Meinhof-gruppen åbenbart heller ikke.

Tyske *Pandorum* tager den italienske traditionen for at smække ét eller andet opkog sammen, og så få en afdanket engelsksproget skuespiller til at tage hovedrollen, i dette tilfælde Dennis Quaid.

Nogle besætningsmedlemmer vågner op på et skib fyldt med mutanter, som genbruger lydefekterne fra *The Descent*. Det eneste tysk vi hører er "Keine Bewegung" og "Scheisse", men retfærdighedsvis var det også det eneste jeg fik at høre da jeg var til rollespillet "Mythodea" i Hannover for et par år siden.

Så, er der overhovedet noget at komme efter? Faktisk, ja. For forklaringen på hvor mutanterne kommer fra, er virkelig opfindsom, og hvis man orker det, er det en velsignet, signet slutning. Så uoriginal som filmen end er, er det altid meget rart at den kan overraske en genrenørd, om det så kun er på målstregen.

Rasmus Wichmann



## Cargo

Schweiz 2009  
Tysksproget, 112 min.  
Science fiction / gyser  
Instr.: Ivan Engler, Ralph Etter  
Medv.: Anna-Katharina Schwabroh, Martin Rapold, m.fl.

Schweiziske *Cargo* havde meget større ambitioner end *Pandorum*, men er meget værre. Det er mærkeligt endeligt at se en science fiction-film på et europæisk sprog, men alligevel uden nogen særligt europæisk vinkel. Alle skilte er på engelsk, og der er alligevel et vist multikultipræg over castet.

Plottet: Jorden er giftig, folk skal flyttes til en terraformet planet, men logistikken halter. Der er også terrorister løs. Hovedpersonen kan være ligeglad med alt dette, da hun skal på et fragtskib til en anden del af universet – men som seeren hurtigt regner ud, kommer det i spil alligevel. Som titlen antyder, er der nemlig noget helt galt fat med lasten.

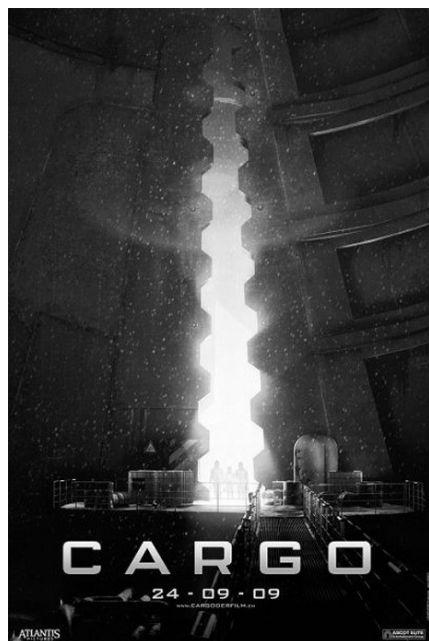
Det er et plot der burde balancere fint: Der er både er terrorister på spil og et konspirationsplot, da regeringen/firmaet i filmen ikke har rent mel i posen. Det burde hæve filmen milevidt fra mainstream, hvor der bare er et monster løs og ikke så meget mere at komme efter, men filmen dvæler for meget ved kluntede klichéer såsom at vi meget ofte skal se skibet svævende rundt i rummet (som for at minde os om hvor det foregår), en umotiveret romance, og selvfølgelig irriterende personer der sniger sig ind på hinanden uden grund. Hvor hører sådan noget henne i en film der gerne vil ud til et mere intelligent publikum?

Uheldigvis er der ikke så meget at tænke over. Det onde selskab er en alt for tydelig allegori over kirken, og hvad værre er, er deres plan et kolossalt spild af resurser, som ingen boardroom exec har kunnet godkende, med mindre det kun skulle være for at være mere ond. Dumt, rigtigt dumt.

Og så er der selvfølgelig den overtvedelige pointe at Bader-Me-

inhof-gruppen gik for vidt, men at det ikke skulle betyde at alle venstre-ekstremister (eller som her: øko-terrorister) er galt afmarcherede. Det er noget af en antagelse at terrorister, som her i filmen, kan regulere sig selv. Selv hvis man er ræve-rød eller misundelses-grøn, er budskabet præsenteret for dårligt. En forspildt chance for europæisk film.

Rasmus Wichmann



*Cargo* er noget så sjældent som en schweizisk science fiction-film, produceret af et lille hold filmfolk med et ganske ringe budget. Ikke desto mindre er det en meget fin lille film, hvor især det visuelle er meget gennemarbejdet og flot lavet. Historien er heller ikke forsømt. Vi befinder os i en fremtid (2267) hvor Jorden er så forurenat at selv folk fra den tredje verden er begyndt at flytte ud i de overfyldte rumbyer. Livet for de fleste er hårdt og trøstesløst, da ressourcerne er presset til det yderste, og en terrorist-organisation ('maskinstormerne') desuden er gået i gang med at sprænge nogle af rumbyerne i luften; men for folk med penge er der en vej ud: Den uspolerede planet Rhea er et paradis, som man kan købe sig til en plads på. Vores hovedperson er den unge læge Laura Portmann, som bliver ansat på et fragtrumskib som skal bringe udstyr til en rumstation i Oort-skyen der skal opgraderes – det

er en rejse på fire år hver vej. Laura er motiveret af pengene for jobbet; hendes drøm er nemlig at slutte sig til sin søster på Rhea. Med på turen er også en 'sky marshall', som skal beskytte skibet mod terrorister.

Da skibet næsten er nået til rumstationen, begynder der at ske underlige ting. Der er tilsyneladende en blind passager, som får dræbt nogle af besætningsmedlemmerne. Meget mere kan ikke afsløres uden at spoile handlingen, men det viser sig i bedste *Matrix*-stil at Rhea ikke er hvad den foregiver at være.

Jeg synes det er en meget fin film med et udmærket (omend ikke specielt originalt) progressivt budskab. Den har dog også nogle problemer. Den indeholder en del overlagte referencer til andre science fiction-film, hvilket i sig selv er helt fint, men f.eks. bliver besætningen i bedste *Alien*-stil lagt i dvale i de knap fire år rejsen til Oort-skyen varer. Skal man virkelig bruge et dvale-system til rejser inden for solsystemet? Og hvis det tager så lang tid blot at komme til Oort-skyen, så kan man dels ikke rejse meget hurtigere end i dag, og dels virker det ikke troværdigt at man sågar skal kunne komme til andre solsystemer (Rhea skal forestille at være 7-8 lysår væk) indenfor overskuelig tid. Desuden er der nogle uklare ting omkring et par af personernes samspil.

Disse fejl er ærgerlige, men ødelægger heldigvis ikke filmens basale budskab eller visuelle gennemførthed. Filmens trailer giver et lidt *Alien*-agtigt indtryk, men filmen er nu uden nogle særlige horror-elementer og faktisk ren science fiction, hvilket var en glædelig overraskelse for mig. Effektmæssigt er rummiljøet utrolig imponerende og overbevisende lavet med mange gode detaljer, og filmen er værd at se alene af den grund. Så det er en film som jeg varmt kan anbefale til science fiction-fans.

Den britiske DVD/Blu-Ray har til forskel fra den tyske engelske undertekster.

Karakter: 8 ud af 10.

Tue Sørensen

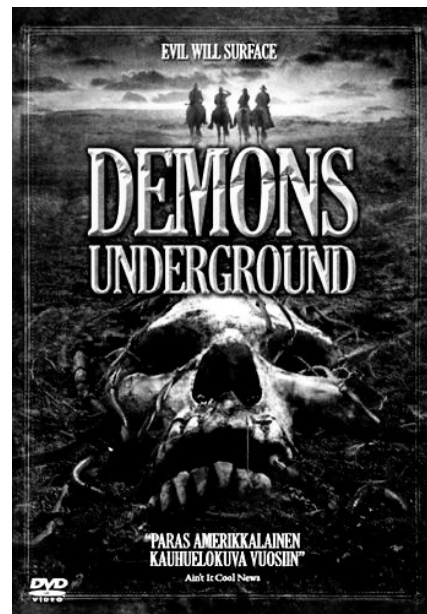
## Demons Underground (The Burrowers)

Western/gyser

USA 2008, 96 min.

Sprog: Engelsk/fransk/diverse indianske sprog

Instr. J. T. Petty



En amerikansk western-gyser uden irriterende teenagers og med Clancy Brown af *Highlander*-fame som cowboy. Wow. Bare wow.

Mærkelige, menneskeædende væsener truer nybyggerne på indianer-krigenes tid, og en gruppe cowboys må tage sig af det. Det første der er bemærkelsesværdigt, er at væsenerne godt nok trækker på 'ghoul'-mytologien, som i *Dungeons & Dragons* (komplet med paralyserende kløer), men ikke bare er et knock-off af hulemænd som i *The Descent*. De er meget unikke, fordi de spiller på lighed med dyr, og derfor har underlige lemmer der stikker ud på en helt forkert måde.

Det andet der er bemærkelsesværdigt, er hvor mangesidigt indianer-krigene portrætteres. Nybyggerne har god grund til at være bange for indianerne. Nogle af dem er allierede der er gået med hvide for deres egen vinding skyld, og stammerne hader hinanden mere end nybyggerne. Både irere og sorte har noget at skulle bevise.



Det vilde vesten portrætteres virkeligt som udsat og øde, og det er let at føle sympati for alle siderne i den samme konflikt. Det er det perfekte setup til at en n'te part kan slå til, dræbe og få alle til at tro at det var de andre der gjorde det!

Det er dog sandt nok at selve indianer-krigene er så interessant portrætteret, at det næsten tager al opmærksomheden fra hvad der skulle være plottet.

Alt i alt er det virkelig rart at se en amerikansk film der bygger på styrkerne i en sammensat befolkning med hver deres synsvinkel, på forskellige mytologier, og udnytter det nordamerikanske kontinents fantastiske landskaber. Det er ærkeamerikansk på den gode måde.

Det eneste der virkelig trækker ned, er en irriterende Custerklon, komplet med et fedtet overskæg båret af de racistiske 'høge' i både *Kingdom of Heaven* og *Arn*.

Ramus Wichmann

## Solomon Kane

USA, 2009, 104 min.

Instr.: Michael J. Bassett

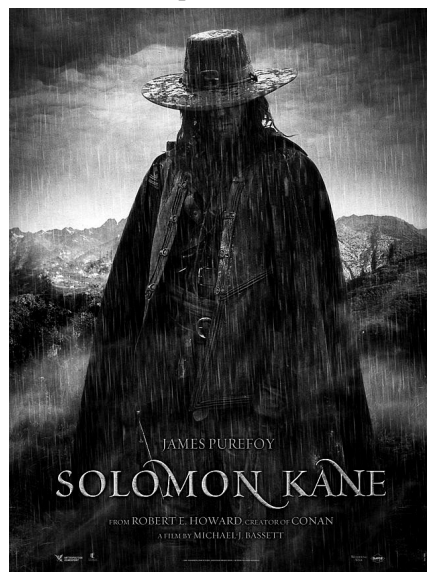
Medv.: James Purefoy, Max von Sydow, Samuel Rouking, Rachel Hurd-Wood m.fl.

Robert E. Howard er mest kendt for at have skabt *Conan the Barbarian*, men han skabte mange andre helte. En af de mest kendte er den puritanske helt Solomon Kane fra, som omkring år 1600 er på eventyr rundt omkring i verden. Ham er der nu er kommet en film ud af.

I begyndelsen er Kane en brutal fribytter for Dronning Elizabeth I. Under et plyndringstogt i Nordafrika bliver han konfronteret med den dæmoniske Devil's Reaper, som er kommet for at høste hans sjæl for Satan. Det lykkedes Kane at undslippe og komme hjem til England, hvor han går bodsgang i kloster og får tatoveret en masse religiøse symboler på kroppen som forsvar mod dæmonen. Abbeden på klosteret får overbevist Kane

om at han skal søge ud i verden igen, og så starter den egentlige handling.

Kane har forsværget vold, så han bliver et let bytte for en trio landevejsrøvere, der efterlader ham hårdt såret. Her bliver han fundet af en puritansk familie, der tager sig af ham og giver ham det sorte tøj og den bredskyggede hat, man kender fra Howards noveller og de tegneserier, Marvel lavede på basis af dem. Familien bliver overfaldet af en hærgende bande ledet af den onde troldmand Malachi, og de bliver alle myrdet bortset fra datteren Meredith, som Kane nærer stor sympati (og måske lidt mere) for. Den døende familiefar fortæller Kane, at hvis han kan få befriet Meredith, vil hans sjæl blive frelst, og så bliver Kane til en Guds hævner. Jagten på Meredith og Malachi bringer ham tilbage til hans barndoms Devon, hvor vi får hans oprindelse at kende – selvfølgelig en oprindelse der er flettet ind i det overordnede plot.



Filmens historie er ikke baseret på nogen af Howards noveller, og det kristne element fylder mere end i de historier jeg har læst (i tegneserieform). En scene hvor Solomon Kane bliver korsfæstet, men overlever, kan tolkes som en tyk Kristus-reference, men det er også tænkeligt at scenen er baseret på en lignende – og totalt areligiøs – scene i Conan-historien "And a Witch Shall be Born".

Historien er relativt simpel og

byder ikke på de store overraskelser, men den er dramatisk og spændende fortalt, så underholdningsniveauet er fint.

Det bedste ved filmen er den ekstremt flotte billedside. Der bliver gjort god brug af lys og skygge og dramatiske billedvinkler, og det medvirker til at gøre den historiske ramme *larger than life* og mere fantasyagtig. Skuespillerne udfylder udmærket deres roller, uden der dog er tale om nogen pragtpræstationer, heller ikke fra James Purefoy, der dog fysisk udfylder rollen som Kane ganske godt.

*Solomon Kane* er tænkt som den første af en filmtrilogi. Filmen er vist ikke blevet den helt store succes – herhjemme er den fx kun blevet vist på CPH PIX – så tiden må vise om der bliver flere film i serien.

Klaus Æ. Mogensen

*"Keep your filthy pagan magic away from me!"*

Plottet i *Solomon Kane* er så simpelt som type-castingen af Max von Sydow som den gamle far på tronen, er det. Han har sgu spillet den rolle siden *Barbaren Conan* i starten af '80'erne!

*Solomon Kane* er en ekspirat der prøver at slå sig til nogle pilgrimme for at få tilgivelse for sine forbrydelser. I 'dark fantasy' holder sympatiske pilgrimme selvfølgelig ikke 5 minutter, så Kane er hurtigt ude for at få hævn og for at skulle redde bønderfolket i en øde egn af England, fra en troldfyrste i bedste 'Big Bad'-stil – men selvfølgelig skal han kæmpe sig igennem en maskeret Darth Vader-type først. Fordi hans navn er 'Kane', og fordi Gud er allestedsnærværende i den tommetykke gammeltestamentlige symbolik, hugger han sig hurtigere igennem de slemme fyr, end en israelit igennem filistre. Så meget for plottet. Hvad æstetikken angår, kan det blot konstateres at fordi det er England, har alle undtagen Solomon Kane selv, samt en ung pige, elendige tænder. Derudover regner det selvfølgelig altid.

Dét der hæver filmen over

alle fantasy-film for voksne nogensinde, er Solomon Kane selv. I modsætning til alle andre hæse antihelte à la Punisher, får vi ham at se i aktion som et gigantisk røvhul først, og det gør at han ikke bare skal vinde de øvrige hovedpersoners (og Guds) tilgivelse – men også publikums. Det gør virkelig en stor forskel, meget større end det er muligt at beskrive på papir. Det er et lysende eksempel på at instruktøren har taget ”show, don’t tell” til sig, og det vil forhåbentlig blive husket, selv nu hvor fantasy-film er blevet mainstream i forfærdeligste forstand.

Rasmus Wichmann

---

## Predators

Film, USA, 2010, 106 min.

Instr.: Nimrod Antal

Medv.: Adrien Brody, Alice Braga, Danny Trejo, Topher Grace, Laurence Fishburne m.fl.



Så blev det tid til en længe ventet fortsættelse til de to *Predator*-film fra hhv. 1987 og 1990. Desværre har de valgt, ligesom *Highlander 3*, at lave en nær kopi af den første film, så effekten bliver at vi sidder og kigger på et totalt uoriginalt rip-off, endda med komplet ukarismatiske personer som vi intet kan føle for. Filmen er holdt i så seriøs og ‘realistisk’ en stil at vores ‘helte’ allesammen er usympatiske soldater-typer, som ingen

seje one-liners kan presses ud af. Denne selvsamme fejlslagne selvhøjtidelighed har *Predators* efter min mening også tilfælles med *Terminator: Salvation*. Det bliver med andre ord endnu et indlæg i en ‘80er-franchise som ærgerligt nok overhovedet ikke formår at genfinde den rette type underholdningsværdi.

Vores soldater-typer er blevet droppet i en extra-terrestrial jungle, hvor de bliver jaget af predators. I denne jungle vokser der planter fra Jorden. De finder hurtigt ud af at de befinder sig i et ‘vildtreservat’, men vi får ikke at vide om alle reservatets planter og dyr er hentet fra Jorden. Hvis det er tilfældet, så skulle man nemlig tro at reservatet bruges eksklusivt til at jage bytte. Men predator’erne er samtidig involveret i en fejde mellem to predator-racer, og det nævnes/spekuleres i filmen at dette er deres egen habitat. Med planter fra Jorden?! *It doesn’t make sense*. Vi får simpelthen ikke nok information til at vide hvorvidt universet, og dermed historien, er sat ordentligt sammen. Der er alt for mange ubesvarede spørgsmål, og filmen er også for dårlig til at vi gider bekymre os noget videre om det.

En af de ting som lykkedes for den originale *Predator*-film, var at formidle hovedpersonernes følelse af frygt mens de bliver jaget af predatoren. Dét lykkes slet ikke i 2010-udgaven, for personerne er ganske enkelt ikke levende for publikum. Desuden er Nimrod Antal desværre langt fra at være ligeså god en instruktør som John McTiernan, som også instruerede *Die Hard* (1988) og *Last Action Hero* (1993).

*Predator*-universet indeholder potentielt interessante detaljer, men dem der har lavet denne film, er ikke interesseret i disse, men kun i uspændende, kommerciel vold for dens egen skyld. Feks. er der intet om de trofæer som predator’erne nu og da giver menneskerne hvis det lykkes dem at dræbe en predator (som man ser i *Predator 2* og i flere af tegneserierne). Der er en enkelt

direkte reference til den første *Predator*-film, men underligt nok ikke nogen til *Predator 2*. Når man sammenholder handlingsdetaljerne med de to meget dårlige *Aliens* vs. *Predator*-film, står det også klart at der ikke er nogen større bagvedliggende vision for disse films univers, som således desværre næppe længe står til at redde fra inkompetent inkonsekvens.

Sci-fi-elementerne er generelt dårligt lavede eller groft under-spillede. Da hovedpersonerne første gang ser et kosmisk panorama på himlen og indser at de er på en fremmed planet, har de allerede haft klar himmel over sig og bemærket at solen ikke bevægede sig (hvilket jo betyder at den planet, de er på, enten har bunden rotation omkring sin moderstjerne eller roterer ekstremt langsomt), men da var der bare ikke noget kosmisk panorama (??). Det er selvfølgelig muligt at planeten i mellemtiden bevægede sig tættere på sine himmellegeme-naboer (som inkluderer mindst én Jupiter-lignende gaskæmpe, hvilket tyder på at de befinder sig på en af dennes måner, men i så fald ville solen vel ikke stå stille ovenover?!), men det skulle i så fald have været forklaret. Også mulighederne for at komme væk fra planeten burde have været udforsket lidt mere. Som det er ligner det bare et luddovent (eller alternativt et hensynsløst massakreret) manuskript, og filmen må generelt kaldes en stor, stor skuffelse. Æv.

Karakter: 3 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

---

## All’s Faire In Love...

Film, USA, 2009, min.

Instr.: Scott Marshall

Medv.: Christina Ricci, Owen Benjamin, Matthew Lillard, Chris Wylde, Nadine Velazquez, m.fl.

Her har vi en skøn komedie der foregår på et middelaldermarked! Will er en college-elev som kun interesserer sig for sport, og

er populær nok til at få sine lærere i andre fag til at skrive under på at han har været til stede ved undervisningen (hvilket han naturligvis ikke har) – med én undtagelse. Litteratur-læreren vil kun skrive under hvis Will deltagert aktivt i et tre-ugers middelaldermarked (*Renaissance Faire*). Han har bestemt ikke lyst, men han er nu tvunget til at spille rollen som underdanig tjener for en gruppe adelige der går lidt for entusiastisk op i deres roller. Han møder heldigvis pigen Kate, en skuespiller som også (frivilligt) spiller rollen som tyende. Med på markedet er også en gruppe hekse, og alle figurerne går så meget op i deres roller, at man nogle gange er i tvivl om, hvorvidt de faktisk tror at de virkelig lever i renæssancen. Men det er jo en del af det sjove...



De adelige er i filmen hovedsageligt repræsenteret af den absolut forfærdelige Sir Rank, der er klædt ud så han ligner Shakespeare. Der er også en dronning og en (alkoholisk) prinsesse, som skaber store forviklinger. Efter mange ydmygelser fra Sir Ranks side lykkedes det selvfølgelig til sidst for Will og Kate at få ham ned med nakken. Komikken i filmen er meget fokuseret på det historiske, og også f.eks. på humoristiske anakronismer (som da Sir Rank bliver ringet op på mobilen midt sit

lejr-telt og lige skal forklare et eller andet computer-relateret til en bekendt), og det virker faktisk helt vildt godt. Jeg undrer mig over at anakronistisk humor ikke er langt mere brugt i film generelt end tilfældet er, for det er i hvert fald noget som appellerer rigtig effektivt til mit 'funny bone'.

Filmens instruktør er selv erklæret fan og med-arrangør af middelaldermarkeder, så der er tydelig kærlighed til konceptet at spore i hver eneste scene – især hvis man selv har oplevet sådanne markeder. Denne *Renaissance Faire*, afholdt i Boston, er dog i noget større skala end hvad man kan opleve under de danske himmelstrøg, hvilket jo bare gør det så meget sjovere at se, hvis man er interesseret i historie. Denne film kan på det varmeste anbefales til alle middelaldermarkeds-fans. Se den!

Karakter: 8 stjerner ud af 10 – næsten 9!

Tue Sørensen

## The Machine Girl

Film, Japan, 2008, 97 min.

Instr.: Noboru Iguchi

Medv.: Minase Yashiro, Asami, Kentaro Shimazu, m.fl.

DVD fra [anotherworldent.com](http://anotherworldent.com)

One Armed Ballistic Assault Heroine! *The Machine Girl* er vist det første eksempel, jeg har set, på en ny genre: horror-splatter-børnefilmen! Sådan noget ser man i hvert fald ikke fra den amerikanske filmindustri. Blodsprøjtet er helt på linje med *Tokyo Gore Police* (og produceret af de samme folk), og næsten hele tiden så ekstremt – heldigvis – at det ikke kan tages alvorligt. Men det er bestemt heller ikke meningen, da *The Machine Girl* er en klokkeklar komedie. Det handler om en pige hvis forældre har begået selvmord pga. nogle falske mordanklager, og efterladt deres teenage-søn og -datter alene. Sønnen, Yu, bliver mobbet i skolen, og til sidst (sammen med kammaraten Takeshi) smidt ud fra et fler-

etagers parkeringshus. Så må søsteren, Ami, hævne ham. Men det bliver svært, for lederen af de mobbende drenge er søn af en yakuza/ninja-familie som nedstammer direkte fra Hanzo Hattori. Ami angriber dem, men bliver overvundet og mister sin ene arm. Efter nogle indledende konflikter allierer hun sig dog med Takeshis forældre (gamle bande-medlemmer, naturligvis), hvorefter moderen er en sej kampsportsekspert og faderen er genial mekaniker, som udstyrer Ami med et hjemmelavet maskingevær som erstatning for hendes manglende arm.



Volden og blodbadet er konstant lige fra begyndelsen, og meget langt ude! Det fyger med afhuggende kropsdele og kreative lemlæstelser. Noget er ulækkert, men det meste er tydeligt komisk, som f.eks. da Ami får friture-stegt sin arm (mens hun stadig har den) af en fnisende mor til en af de andre mobbedrenge. Effekterne og slåskampene er egentlig ret dårligt lavet (i hvert fald når man sammenligner med Hong Kong produktioner); kunstigheden er meget tydelig og man kan sagtens se at de svingende arme og ben ikke rammer hinanden. Om det er lavet sådan pga. et lavt budget eller fordi det skal være klart komisk, er faktisk ikke helt til at gennemskue. Det er nok lidt af begge dele. Klimakset især er

fuldstændig *vansinn* og ekstremt komisk – hvilket er lidt af en be-  
drift når det også fungerer over-  
for folk som mig, der generelt  
ikke er til horror og overdrevet  
vold.

Filmens tema er jo mobning  
(og ufølsomme forældre der  
sjældent gør noget ved det). Den  
henvender sig til alle de mobbe-  
ofre (i Japan sikkert rigtig man-  
ge!) som har fantasieret om at  
tage voldsom hævn over de mob-  
bende elever, og den udtrykker  
og udlever disse fantasier i  
harmdirrende og over-ekstrem  
grad! Temaet er reelt nok, og  
kan helt sikkert hjælpe nogle  
med at få afløb for frustrationer-  
ne. At det så samtidig er kule-  
skørt, idiotisk voldeligt og fyldt  
med de værste klichéer for at  
gøre det til mere generel un-  
derholdning, kan man så disku-  
tere om er en god idé eller ej.  
Jeg synes ikke jeg selv repræ-  
senterer filmens målpublikum,  
men jeg indrømmer at den har  
nogle gode pointer og sociale  
budskaber, præsenteret på en  
måde så unge i gymnasiealderen  
vil synes at det er enormt sejt og  
chokerende. På den anden side  
synes jeg også, der må være  
grænser for hvor meget man bør  
svælge i splatter-romantik, og  
hvor meget vold man bør udsæt-  
te unge mennesker for. Denne  
film går i hvert fald helt til græn-  
sen!

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

## B13: Ultimatum

Film, Frankrig, 2009, 101 min.

Instr.: Patrick Alessandrin

Medv.: Cyril Raffaelli, David  
Belle, Daniel Duval, Elodie  
Yung, m.fl.

*B13: Ultimatum* er efterfølgeren  
til *B13* fra 2004, og de to Luc  
Besson-producerede film foregår  
begge i nær fremtid. B'et står for  
'banlieue', som betyder kvarter  
eller distrikt. Distrikt 13 er en  
Paris-bydel som er blevet muret  
inde af regeringen, fordi der  
ikke længere kan opretholdes  
lov og orden derinde. Kriminelle

etniske bander styrer bydelen,  
og den franske regering vil al-  
lerhelst bare af med hele di-  
striktet. I den første film forsøg-  
te de at atombombe bydelen (!),  
men det blev forhindret af vores  
to helte, den ubestikkelige Spe-  
cial Forces kaptajn, Damien To-  
maso (spillet af kampsports-  
ekspert og stuntman Cyril Raffa-  
elli), og den næsten ligeså ren-  
skurede B13-beboer Leito (også  
kampsportsekspert, spillet af  
parkour-udøveren David Belle).

Den anden film har stort set  
samme plot som den første. Re-  
geringen har ikke revet muren  
omkring B13 ned som de lovede  
i slutningen af forrige film, men i  
stedet iværksat endnu et forsøg  
på at smadre hele bydelen. Kap-  
tajn Tomaso er blevet smidt i  
fængsel på en falsk anklage, for-  
di myndighederne udmærket  
vidste at han ville modsætte sig  
disse planer. Med hjælp fra Leito  
bryder han ud og går i gang med  
at stoppe planerne. Og så er der  
ellers fin kampsports-action for  
alle pengene. Disse film minder  
en hel del om post-apokalyptiske  
'80er-film, tilsat kampsport.



Slutningen på denne film er  
lidt iffy. De begår ligesom sam-  
me fejl som i slutningen af den  
første film, og det virker ikke vi-  
dere realistisk – har de intet lært  
af deres tidligere fejl? Men disse  
film sætter en del tanker i gang,  
også fordi distrikt 13 på en måde  
minder en del om vores køben-  
havnske Christiania, som de bor-

gerlige regeringer altid har haft  
et horn i siden på. Disse film er  
ret antiautoritære, men på den  
anden side viser de også at uden  
ordentlig integration i samfun-  
det, går uregulerede bydele til i  
vold og kriminalitet. Så filmenes  
loyalitet er ikke helt utvetydig.  
Nu er der så heller ikke tale om  
stor kunst; det er action-drevne  
spændingsfilm med ganske  
simple historier og personteg-  
ninger, men underholdningsvær-  
dien er der bestemt ikke noget i  
vejen med. Den anden film var  
ikke helt så god som den første,  
men stadigvæk absolut værd at  
se – også mere end én gang.

Karakter: 7 ud af 10.

Tue Sørensen

## Wanted

USA/Tyskland, 2008, 110 min.

Instr.: Timur Bekmambetov

Medv.: James McAvoy, Angelina  
Jolie, Morgan Freeman, m.fl.

(NB: Denne anmeldelse blev op-  
rindelig skrevet til Himmelskibet  
nr. 23, men måtte udskydes af  
pladshensyn.)

*Wanted* var helt givet 2008's fe-  
deste action-film. Den er løst ba-  
seret på en tegneserie skrevet af  
Mark Millar. Jeg kan personligt  
ikke udstå de fleste af Millars hi-  
storier, og jeg takker derfor  
skæbnen for at der i dette tilfæl-  
de er utrolig lidt, ud over titlen,  
som har overlevet overgangen  
fra tegneserie til film.

En ung fyr der døjer med  
angstanfald, finder ud af at han  
har arvet nogle helt specielle ev-  
ner fra sin far. Hans far er med-  
lem af en gruppe af snigmordere  
der hedder The Fraternity (Bro-  
derskabet) og består af folk der  
allesammen har specielle, nedar-  
vede koordinationsevner, så de  
f.eks. kan få en pistolkugle til at  
skrue og kurve omkring objekter  
(faktisk svarende til at de kan  
skyde om hjørner), men også  
styre biler og andre fartøjer på  
en måde så fartøjet bliver super-  
manøvreedygtigt. Det må indrøm-  
mes at være dødsejt og simpelt-  
hen den perfekte opskrift på en  
action-film, hvor scenerne kan



gøres omtrent ligeså fede som i de to første Matrix-film. Jeg ville ikke have noget imod en hel serie af efterfølgere til denne film.

Som sagt er der faktisk kun få elementer fra tegneserien der er med i filmen. Tegneserien foregår i en verden hvor superskurke har overvundet alle superhelte og styrer verden, og der er også aliens og andre dimensioner og alt muligt. Hovedpersonen Wesley optages i snigmorder-organisationen The Fraternity, som består af reelle skurke.



Filmen foregår tværtimod (stort set) i vores virkelige verden, uden superhelte og superskurke, og The Fraternity er godt nok mordere, men de er 'good guys', som ved hjælp af en skæbne-væv får besked fra det hinsides (Gud?) – og har gjort det i tusind år – om at visse mennesker skal slås ihjel, fordi de ville gøre onde ting hvis de fik lov at leve. Filmens koncept virker som en delvis efterligning af en film fra 1969, *The Assassination Bureau* (med Oliver Reed og Telly Savalas), hvor en snigmorder-organisation også har eksisteret i århundreder.

*Wanted* (filmen) skildrer så Wesleys indføring i The Fraternity, og det går ikke stille af. Han får at vide at en forræder har slået hans far ihjel, men kan det nu også passe? Med tiden op-

dager han at ikke alt i The Fraternity er hvad det ser ud til at være – og hvis du vil vide mere, så foreslår jeg at du selv ser filmen! Er du fan af action-film med lidt ekstra fantastiske elementer, så går du ikke galt i byen med denne film.

Karakter: 8 ud af 10.

Tue Sørensen

## Skeletons

Film, UK 2010

Instr.: Nick Whitfield

Medv. Ed Gaughan, Andrew Buckley, Paprika Steen, Jason Isaacs, Tuppence Middleton

*Skeletons* er en lille, britisk indie-film, der fortjener større opmærksomhed. Herhjemme er den kun blevet vist på CPH PIX, og sandsynligvis kun fordi danske Paprika Steen spiller den kvindelige hovedrolle.

Davis og Bennet arbejder med at få skeletter ud af folks klædeskabe. Det sker både rent bogstaveligt, ved at gå ind i folks klædeskabe, og metaforisk, fordi de derved kan få afdækket hvilke mørke hemmeligheder, husets beboere måtte besidde. Man skulle tro at politiet ville være ret interesseret i den slags arbejde, men her bliver det mest brugt som en slags parterapi. I hvert fald lige indtil den ikke videre dynamiske duo bliver hyret af Jane (Paprika Steen) til at finde ud af hvad der er sket med hendes mand, som har været forsvundet i otte år.

Jane bor i et stort, nedslidt hus i Sydengland sammen med sin tavse og tvære voksne datter og sin ca. otteårige søn. Jane er en smule sær, men Davis falder alligevel for hende, mens Bennet har problemer med datteren, der nærmest ser ud til at sabotere parrets arbejde.

Der skal ikke afsløres mere af handlingen, blot siges at filmens personer alle kunne trænge til terapi, som de så får på uventet vis efterhånden som filmen skrider frem. Plottet er ikke det vigtigste i denne film; det er det sære univers, som Whitfield får

bygget op omkring den særprægede form for eksorcisme, som Davis og Bennet driver. Alle skuespillerne gør det fint i afdæmpede, underspillede præstationer, også Jason Isaacs (Lucius Malfoy i *Harry Potter*-filmene) som Simon og Bennets særprægede chef The Colonel.



*Skeletons* vandt i juni prisen som *Best British Feature Film* på Edinburgh International Film Festival, og man kan håbe på at det sikrer filmen den udbredelse den fortjener som en mulig ny kultklassiker.

## Iron Man 2

Film, USA 2010, 124 min.

Instr.: Jon Favreau

Medv.: Robert Downey Jr., Mickey Rourke, Don Cheadle, Gwyneth Paltrow, Scarlett Johansson, m.fl.

Den første *Iron Man*-film var udmærket, men jeg var nu ikke ovenud begejstret – i min anmeldelse i *Himmelskibet* nr. 18 gav jeg den karakteren 7 ud af 10. Til gengæld er jeg meget glad for 2'eren – så glad at jeg nu har hævet karakteren for den første film til et 8-tal, fordi efterfølgeren simpelthen hæver helhedsindtrykket. *Iron Man 2* er en yderst tilfredsstillende superhelte-action-film med masser af gode referencer til tegneserierne.

Filmen fortsætter direkte fra den første, som ender med at Stark afslører sin identitet som Iron Man overfor verden. Sønnen til hans fars gamle partner, Ivan Vanko, ser til fra Moskva og beslutter at det er tid til at kræve sin del af kagen. Så han laver sig en *arc reactor* af samme type som Iron Mans rustning er dre-

vet af (han har nemlig sin fars planer at arbejde ud fra) og vil nu tage hævn for at hans far blev ladet i stikken af Tony Starks far. Efter nogle spektakulære action-scener med racerbiler i Monaco bliver Vanko hyret af Starks industri-rival Justin Hammer, som forsøger at eftergøre teknologien i Iron Mans rustning. Det lykkes i høj grad med Vankos hjælp, og så er der lagt i ovnen til et kæmpe klimaks med hele hære af Iron Man-agtige droider der brager sammen.



Filmens teknologiske tema er et godt basis for plottet, og der er fyldt med fede detaljer, inkl. hvordan Starks far på genial vis har gemt en yderligere teknologisk hemmelighed til sin søn, som denne nu kan drage enorm fordel af i kampen mod Hammer og Vanko. Filmen indeholder masser af god humor, gode one-liners og ganske god personudvikling, især hvad angår Stark og hans sekretær Pepper Potts. Og nåhr ja, så er der også lige en god rolle til SHIELD, komplet med Nick Fury og Natasha Romanoff (Black Widow). Der er knap nok et roligt øjeblik i denne film, og historiens substans gør det hele til en yderst velkonstrueret og fornøjelig action-film. Det kunne næsten ikke være bedre.

Karakter: 9 ud af 10.

Tue Sørensen

## RoboGeisha

Film, 2009, Japan

DVD fra Another World Entertainment 2010

Lillesøster Yoshie drømmer om at blive geisha som sin søster, der i øvrigt ikke regner hende for noget, og bruger en god del af sin tid på at tæve løs på hende, verbalt og fysisk. Søstrene kidnappes af skurke-firmaet Kageno for at blive trænet op som en del af den hær af sniggeishaer, der skal infiltrere Kagenos konkurrenter, myndighederne og den japanske regering. Det giver anledning til en slags våbenkapløb, hvor søstrene efterhånden udstyres med flere og flere indbyggede våbensystemer de kan bruge mod hinanden og mod Kagenos fjender. Til sidst er de mere eller mindre blevet til robotter, eller robo-geishaer. Der dukker så en gruppe af pårørende til Kagenos sniggeishaer op, som vil befri pigerne, og Yoshie beslutter sig for at skifte side og hjælpe denne gruppe. Det hele ender i et gigantisk blodbad.



RoboGeisha har et plot der slinger som en flere dages druktur. Det eneste nogenlunde konstante er noget med familie og en hel masse fantasifulde måder at slå ihjel på. Der er ikke den del på en geishas krop som ikke kan bruges til at slå ihjel med (bortset fra måske nogle få steder som man af blufærdighedsgrunde undlader). Skurken har to dæmonagtige kvindelige assistenter han kan tilkalde med et knips med fingrene. De kan

blandt andet udsende stråler af ætsende væske fra deres bryster og kastestjerner fra deres bagdele.

På mange måder minder filmen om klassiske tegnefilm, hvor det ikke så meget drejede sig om at finde på et godt plot, det var ofte det samme man genbrugte igen og igen, men om at finde på overraskende, fantasifulde ting. På det plan leverer RoboGeisha varen, i hvert fald det meste af tiden. Man bliver konstant overrasket over de nye tåbeligheder filmens skabere finder på. Jeg vil undlade at afsløre flere af dem, men blot konstatere at det næsten var nok til at jeg ikke kedede mig gennem filmens over 100 minutter. Kan anbefales hvis man ikke har noget imod voldelige film og har lyst til at se noget der kræver ganske minimal tankevirksomhed.

Flemming R.P. Rasch

## Gwendoline

Film, Frankrig 1984

Instruktør Just Jaeckin

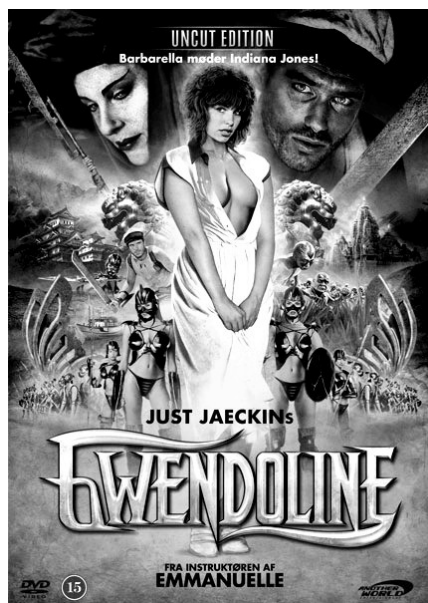
Medvirkende: Tawny Kitaen & Brent Huff mfl.

DVD fra Another World Entertainment 2010

Coveret til DVD'en sælger sig på en forside der lover eventyr, en let påklædt heltinde og krigs-klædte amazonekrigere ... og det er hvad man får.

Gwendoline er den bly, unge, uskyldige kvinde, der er rejst til Østen for at finde sin far, som er blevet væk under jagten på en sjælden sommerfugl. Hun er dog ikke andet end lige ankommet før hun bortføres og forsøges solgt til et bordel. I sidste øjeblik bliver hun redet af Indiana Jones-kopien Willard, der egentligt ikke dukker op for at rede hende, men for at indkræve en spillegevinst. Hun forelsker sig i Willard, der egentligt helst vil slippe for hende. Det lykkedes hende dog at tvinge ham til at deltage i jagten på hendes far ved at gemme nogle varer som han skal fragte for mafiaen (eller noget lignende). Rejsen bringer

dem til et rige som ingen før er vendt tilbage fra, et rige der regeres af en dronning, og hvor beboerne alle er letpåkledte krigerkvinder. Da Gwendoline og Williard fanges, udpeges en række kvinder til at skulle kæmpe om retten til at være sammen med Willard, noget som Gwendoline ikke vil tillade, så hun må skynde sig at lægge uskyldig-pige-looking væk og hurtigt udvikle sig til en selvstændig amazonekvind der vil kæmpe for sin elskedes liv.



Filmen bygger løseligt på John Willies erotiske tegneserie *The Adventures of Sweet Gwendoline*, der udkom imellem 1949 og 1958, en serie jeg ikke kender det store til, men ifølge DVD'ens pamflet (skrevet af Nicolas Barbano) er filmen kun meget løst baseret på serien.

Dette er ikke nogen fantastisk eventyrfilm, men den er underholdende, selvom der ikke er meget overraskende i historien. Er man til 80'er eventyrfilm, men syntes at disse manglede en blød gang lak, læder og bondage, så er *Gwendoline* bestemt et kig værd.

Thomas Winther

## Solens Prinsesse (La reine Soleil)

Frankrig/Belgien/Ungarn 2007.  
77 min., Scanbox-version kun skandinavisk tale.

'Reine' betyder nu ellers dronning, ikke prinsesse, men det er måske at afsløre for meget om handlingen ... der står også at den er baseret på en novelle af Christian Jacq, men det er nu en roman ... oh well!

Hvis man gerne vil have et lidt anderledes spin på tiden omkring kætterkongen Akhenaton, end vores hjemlige Sussi Bech, og samtidig se en genrefilm som har lidt appel for hele familien, så er denne tegnefilm lige sagen. Den er faktisk ulig Sussi Bechs tilgang på enhver tænkelig måde – den er fuld af magi, Akhenaton og Nefertiti er her gode nok (men præsteskrabet ikke helt rent i kanten), og hvor Sussi Bech placerede sorthårede 'fremmede' i det høje nord i *Egtvedpigen*, er dette nok den mest blåøjede faraoniske civilisation jeg til dato har set.

Designet låner intet fra hverken *Nofret* og ej heller Isabelle Dethans tegneserier om Ægypten, men måske vældig meget fra den bibelske *Prinsen af Ægypten*. Det er selvfølgelig heller ikke det værste sted at tage fra, for blændende flot er det, både personer og kulisser, og de er animeret så de bevæger sig på en sær og stiliseret facon, navnlig i action-sekvenserne, der har store ligheder med korte slapstick-tegnefilm – jeg har ikke fået bekræftet om der er nogle gengangere fra den ligeledes franske "Oggy og kakerlakkerne", om end produktionsselskabet er det samme.

Som sagt er den traditionelle animation virkeligt god, men brugen af CGI er til gengæld rædsom, især blandingen af de to skærer i øjnene. De skulle virkelig have holdt sig til deres læst, for hele det kantede design af karaktererne, lidt ligesom tegneserie-figurer der bevæger sig, er netop den slags stil der ikke fungerer som 3-D computer-animation.

Mere og bedre musik er desværre stærkt savnet, og de danske stemmer er meget ensformige.

Handlingen? Prinsesse Akhesa og prins Tut-Ankh-Aton ('Tut',

den senere Tut-Ankh-Amon, gulddrengen i ved) skal giftes, og det giver problemer ved hof-fet, for de afskyr hinanden. Men gæt engang hvad der sker...

"Tomhjernede lille struds!, "Vi to er færdige med hinanden!", \*Kys-kys\*

Vores umage par opdager ved et tilfælde at der konspireres mod kong Akhenaton (som her er hendes far, medens Tut-Ankh-Aton ikke er hans søn...), og måske er både prinsessens storesøster, den tro general, de gamle guders præsteskrab og flere til involveret, for slet ikke at tale om en hittitter-invasion fra nord...

Det er et forbløffende komplekst plot af en tegnefilm for børn at være: Akhenaton er som sådan en fin fyr og tillige pacifist, men det slår ikke helt til når fjenden ikke bare går sin vej. Samtidig hentydes der til at det måske, eller måske ikke, er helt i orden at de alle de gamle guder bare er smidt på porten (men at de gamle guder stadig våger, betyder omvendt ikke at deres præsteskrab vil det gode), og den gode general er splittet i mellem kongens ordrer og hvad han mener, er rigtigt!

Det er mere end nok til at holde spændingen oppe, men måske lovlig meget til 77 minutter.



Der er et særpræget magisk element med, som aldrig helt forklares – Akhesa har en mærkelig forbindelse til sin kat, Bastet (som måske, måske ikke er selve kattegudinden) og har selv un-

derlige katte-kræfter; der er levende skygger, en egentlig bro til solen og mere endnu. Det giver anledning til en masse visuelt flotte scener, så det er i grunden OK, men det havde været godt at vide om guderne nu var med dem eller ej, selv om det måske er en pointe i sig selv at hovedpersonerne ikke behøver at vælge i mellem Aton og de øvrige guder.

Der kunne godt være arbejdet mere med personerne. Akhesa kommanderer rundt med tilfældige, bærer nag hele vejen ud i ørkenen, er nærig (hun får en stakkels fattig fisker til at sejle hende rundt uden belønning), og er ikke så lidt dum. (Hvem råber skældsord efter dem hun spionerer på? Den lille prinsesse, selvfølgelig!)

Tut stopper op for at tænke sig om, er ansvarsbevidst, tilgivende, redder Akhesa i ørkenen og går til angreb på hele hittiterhæren ene mand for at redde hende.

Tuts replikker er f.eks. "Din skæbne er vigtigere end min" [*Nej den er ej. Red.*], Akhesas replikker er noget i retning af "Tut, hjælp!"

Desværre får Akhesa stadig klimaks for sig selv. Måske er det trods alt Tut der er en dumme, siden han ikke kan se at han fortjener bedre. For Set da, han undskylder endda når hun fornærmer ham! Han burde tydeligvis have overladt hende til hittiterfyrsten. Der var tydeligvis bedre kemi i mellem den lille vildkat, og så denne reserveconquistador, der er forfriskende ærlig omkring sit motiv: "The money, dear boy!"

Seriøst, det er altså vigtigt at dem man skal holde med, også har bare lidt forsonende træk. Det er ikke nok at være en flot lille pynte-genstand. Det er derfor udtrykket 'ekskæreste' er opfundet. Det er lidt 'Jack Sparrow-syndromet' om igen. Folk kan lide ham, og de vil sikkert også kunne lide Akhesa. Men hvorfor? Fordi de er nuttede når de sætter dit liv på spil for egen vinding? Rrrgh.

Derudover har folk det med

at dukke op ud af det blå, når plottet kræver det. Det er dog ikke værre end at lidt for meget sker bag kulisserne, og det volder ingen voldsomme logiske problemer.

Den er også forbløffende veldelig, lidt ligesom en Bibel-tegnofilm. Folk dør af gift, og selv om der ikke er blod, er der stadig folk der rammes af pile og sværd og dør eller såres af dem. Så det er ikke for de allermindste.

Alt i alt vil jeg anbefale filmen til alle familier med børn, eller bare alle der sætter pris på animation der ikke er standardiseret [*læs: anime. Red.*]. Men fortæl at Tut droppede møgungen og fandt en sød slavetøs i stedet.

Ved I hvad jeg også gerne vil se i en fortsættelse? Hittiterfyrsten mod Toth-Amon! Se dét ville være et syn!

Rasmus Wichmann

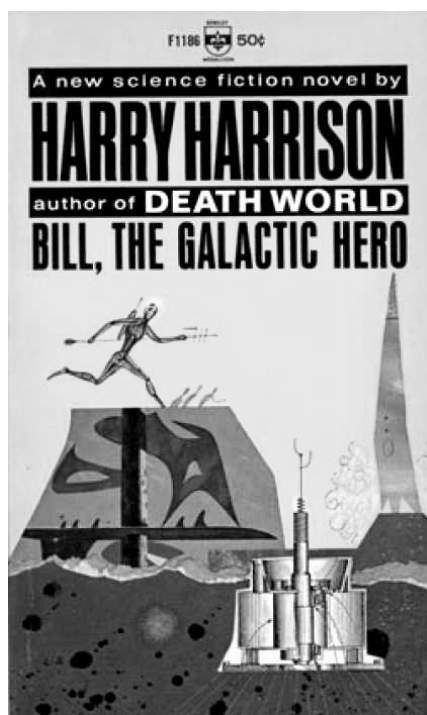
#### Klassiker-anmeldelse

### Bill, The Galactic Hero

Roman af Harry Harrison

Berkeley Publishing

1965, 130 sider



*Bill, The Galactic Hero* er en af Harry Harrisons mest kendte bøger. Den foregår tæt på år 9000 i et galaktisk imperie på 10.000 planeter, og samfundet er en blan-

ding af det man ser i Heinleins *Starship Troopers* og Asimovs *Foundation* (og også meget lig det man ser i Harrisons egne *Stainless Steel Rat*-bøger). Bill er en muskuløs bonde på en landbrugsplanet, og han bliver modvilligt offer for en rekrutteringskampagne til de kejserlige rumtropper. En sergent udvælger de mest lovende lokale og bruger diverse stoffer til at kontrollere dem, så de tvinges til at skrive under på at tjene i rumtropperne i syv år.

Bogen er delt op i tre dele. I den første del hører man om livet i det kejserlige rumkorps og den endeløse krig mod de krybdyr-lignende Chingers. Der er fyldt med kulørte figurer (såsom eksercitsofficeren Deathwish Drang, tydeligt inspireret af sergent Zim fra *Starship Troopers*) og endnu mere kulørte beskrivelser af absurde situationer. Bill ender med tilfældigvis at overleve et større angreb og tilfældigvis at skyde angrebsskibet ned, og bliver dermed en helt, højt dekoreret af selve kejserens body-double.

I anden del er tropperne kommet på orlov på den kejserlige planet Helior, som er dækket af guld (eller noget der ligner). Det er en gennem-teknologiseret planet med 150 milliarder mennesker, klart inspireret af den kejserlige hovedplanet Trantor i Asimovs *Foundation*-bøger. Planeten er så kompleks at hvis man mister sin 'floor plan', så er man fortabt og vil aldrig kunne finde vej nogen andre steder hen. Planeten har hele klasser af 'deplanned' vagabonder som er permanent faret vild. Bill mister naturligvis sin floor plan. Og sit ID-kort. Han ender allernederst på planeten, i the Department of Sanitation, hvor han får et job som forsker og finder en genial måde at skille sig af med planetens plastic-affald på. Han bliver også spion for en revolutionær gruppe, som kun består af spioner. Han ender dog med at blive genforenet med de kejserlige rumtropper.

Tredje del foregår på en *Deathworld*-lignende planet hvor



der kæmpes en håbløs kamp mod de lokale sumpvæsner, som er allieret med Chingerne. Denne del er den korteste og slutter meget brat, så jeg er lidt i tvivl om, hvorvidt min udgave af bogen indeholder hele den originale slutning. Men det vil jo vise sig. Jeg har bestemt tænkt mig at få fat i fortsættelsen.

Bogen er ekstremt humoristisk, både i skrivestilen og i de beskrevne situationer. Terry Pratchett har kaldt bogen "simply the funniest science fiction book ever written", hvilket måske er at tage munden for fuld (bedre end *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* er den trods alt ikke), men den er utrolig morsom i beskrivelsen af et dybt fascistoidt samfund hvor arbejdere bl.a. er hypnotiseret i arbejdstiden, så de kan være så effektive som muligt. Det er en underholdende og hurtigt læst bog med masser af klassiske og grinagtige vendinger og formuleringer, og fremfor alt en masse gode idéer. Harrison går man sjældent galt i byen med.

Karakter: 9 ud af 10.

Tue Sørensen

## Efter stormen

Novellesamling af

Harry Harrison

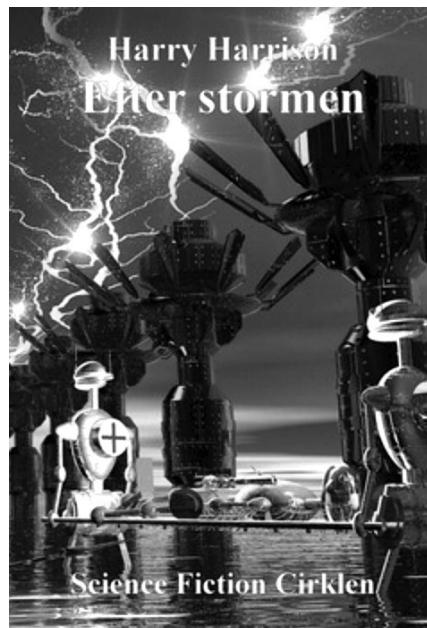
Science Fiction Cirklen 2009

220 sider

Science Fiction Cirklen har med deres bøger bl.a. sat sig for at præsentere forfatterskaber, som ellers ikke har været tilgængelige på dansk. I tilfældet Harry Harrison er dette dog ikke helt gældende, da der tidligere har været udgivet nogle få af hans bøger herhjemme. Det er dog ved at være længe siden, og på novellefronten er det yderst få der har været oversat, specielt taget i betragtning at det er et 50-årigt forfatterskab der er tale om. Harrison blev i 2009 tildelt den amerikanske science fiction-forfatterforenings titel "Grand Master of Science Fiction", hvilket er endnu en god grund til at denne bog passer godt ind i

SFCs bogrække. Harrison har boet i mange lande, heriblandt Danmark, og han har også deltaget i flere cons på dansk jord, bl.a. Fabula 96, Fantasticon 2005 og Eurocon 2007.

Niels Dalgaard har udvalgt ti noveller til samlingen for at vise forskellige sider af forfatterskabet, hvilket gør at der er stor forskellighed i novellerne, men generelt kan man spore en skævvorm for humor igennem dem, en humor som burde gøre sig godt i forhold til de danske læsere.



I "Redningsaktionen" finder nogle fiskere et udenjordisk væsen der er nødlandet. De får væsnet bjerget, og tager det med til deres hjem. Væsnet er tydeligvis såret, men de ved ikke hvordan de skal pleje det. Novellen skildrer fiskernes forsøg på både at forholde sig til det fremmede, men også til de ukendte problemer de står overfor.

I "En Forbrydelse" er verden blevet overbefolket, så der er nu indført en streng kvote for hvor mange børn et par må få. Overskrider man den grænse, er det op til en selv at sørge for at det ikke får befolkningstallet til at stige. Kan man ikke det, så er straffen døden til en af forældrene, da befolkningstallet derved samlet ikke er steget. Dette er en af de noveller hvor Harrys skæve humor skinner klart igennem.

"Det sidste møde" er om et

besøg på en planet på den anden side af galaksen, men dette behøver ikke betyde at det er en fremmed livsform man når ud til.

Science fiction behøver bestemt ikke finde sted i højteknologiske megabyer. I "Klippedykker" er det den arbejdende mand. Via en teknologi, der gør at man kan bevæge sig igennem andet materiale, bevæger klippedykkerne sig ind i bjerge for at lede efter mineraler. Dette er bestemt ikke ufarligt, for hvis understyret svigter, så vil man materialisere sig inde i klippen, hvor ens celler vil være blandet med bjergets. Det er dog ikke nok at gøre fundet, man skal også sikre det imod andre dykkere.

Den afsluttende novelle, "Den endeløse nat gryr", handler om døende verden. En dag kommer der et kraftigt lys på himmelen, og et stykke tid efter kommer et mægtigt brag og jorden skælver. Det der er sket, er sket langt væk, men får konsekvenser for alle. Mange er døde, bl.a. alle hannerne, der bar de æg der skulle sikre fremtidens generationer. Videnskabsfolkene ved ikke hvad de skal gøre, for pludselig er de ladt tilbage med de kløer og tænder arten havde med sig da de millioner af år tidligere kravlede op af vandet. Dette er en alternativ fortælling om da dinosaurerne uddøde.

Novellerne er meget varierede, og uden at kende særligt meget mere til forfatterskabet, vil jeg tro at man kommer godt rundt i det med denne bog. Genpræsentationen af Harrys forfatterskab på det danske marked er velvalgt, for det er ikke uden grund han har fået titlen som stormester.

Thomas Winther

## Stormfront

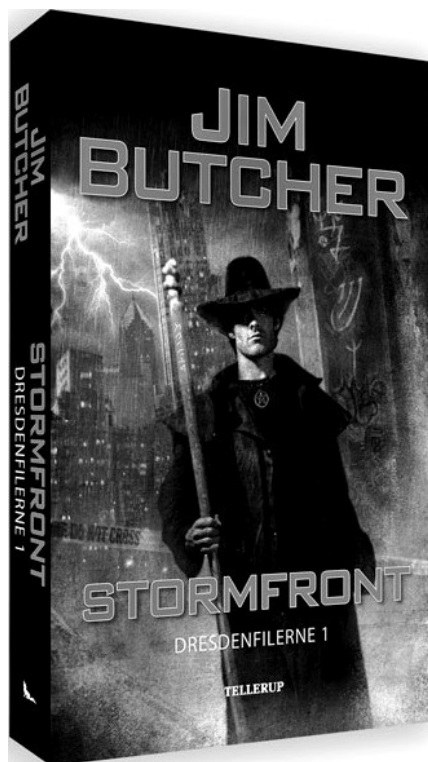
Dresdenfilerne 1

Roman af Jim Butcher

Tellerup 2010

At kombinere detektiven med troldmanden er noget man har set før. For eksempel John Con-

stantine, som Alan Moore opfandt til tegneserien *Swamp Thing*, og Lord Darcy fra Randall Garretts bøger. Harry Dresden er en okkult detektiv af en lidt nyere aftapning, men tydeligvis i slægt med hårdkogte detektiver som Philip Marlowe og Sam Spade. Harry har sit lidt usædvanlige detektivbureau i Chicago, og som de førnævnte detektiver har han sit hyr med at skaffe penge til huslejen, på trods af at han egentlig er god til sit job. Han griber derfor chancen, da en kvinde ringer ham og beder om hjælp til at finde sin mand, i en sag der godt nok virker som en sag for en mere normal detektiv, men viser sig at have en smule med magi at gøre også. Samtidig dukker der en mordsag op, som Harry i sin egenskab af konsulent for politiet også bliver involveret i, fordi meget tyder på at der er anvendt magi til at myrde med.



Harrys univers består dels af den almindelige verden der ligner vores, dels af den skjulte verden, som kun få kender til, som er befolket med vampyrer, dæmoner, troldmænd og meget mere. Troldmændene har et slags råd som består af velmenende, men verdensfjerne mægtige troldmænd, der ikke bryder sig om misbrug af magi og har

Harry under kraftig mistanke for at overtræde deres love. Så Harry må dels forsøge at finde frem til morderen og den forsvundne mand, dels undgå at bruge den slags magi som kan give rådet de beviser de mangler for at kunne dømme ham.

Bortset fra at der til tider bliver brugt lidt rigeligt mange hjælpemidler fra den hårdkogte detektiv-genre – politifolk der er dummere end loven tillader, lange tankestrømme med sarkastiske kommentarer til alt og alle m.m. – så er det en ganske spændende historie der fortælles, hvor man lidt efter lidt finder ud af hvad der foregår, alt imens vores detektiv bliver mere og mere hærget og flere mennesker dør. De fleste personer er lidt skitseagtige, men fungerer ok som baggrund for Harry, hvis liv vi efterhånden får indsigt i. Som noget af det jeg selv lægger meget vægt på i en roman af denne type, så får vi en ret dramatisk slutning, hvor trådene samles og Harry kommer på ganske meget overarbejde.

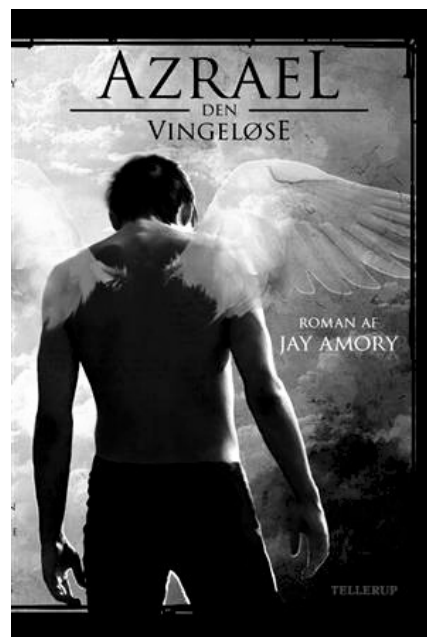
Bogen er meget let læst og kan formentlig læses af de fleste der kan læse. Der er ikke noget i den som vil hindre mig i at anbefale den til børn – magien og væsenerne kan til tider være uhyggelige, men de er ikke forsøgt gjort mere uhyggelige end hvad der skal til for at give spænding. Her er ikke tale om en roman med nogen stor psykologisk dybde i personerne, ej heller en dybt original udtænkt verden, men det er en effektiv spændingsroman, hvor man ikke skal læse frem til side 100 før der sker noget. *Dresden-filerne* er en længere serie af bøger, og de findes også som tegneserie og en enkelt sæson af en tv-serie.

Flemming R.P. Rasch

**Azrael – den vingeløse**  
**Roman af Jay Amory**  
**362 sider, 148 kr.**  
**Forlaget Tellerup**

Vi er mange år ude i fremtiden. Jorden er gjort næsten ubeboelig

af forurening, og et kilometer tykt røg- og skydække dækker overfladen. Menneskerne er flygtet op i den rene luft over skyerne og lever nu i himmelbyerne. Det er smukke og solbeskinnede byer, der står på enorme søljer og hæver sig flere kilometre over overfladen. Alle fornødenheder leveres af automatiske maskiner på jordens overflade og sendes op til himmelbyerne i store elevatorer. Beboerne har frihed til stort set at bruge tiden til hvad de har lyst til. Det er en komfortabel tilværelse for de heldige 3-4 millioner overlevende Celestiere.



Knap så komfortabel er tilværelsen for krøblingen Azrael. Menneskerne har nemlig udviklet store vinger og kan flyve lige så ubesværet som fugle. Men Azrael er født uden vinger og kan kun se på med misundelse, når de andre boltrer sig i leg oppe i luften. Det er ikke nemt at være teenager og anderledes, og ensomheden er Azraels trofaste følgesvend.

Hans tilværelse ændrer sig fuldstændig, da han bliver kaldt op til celestiernes leder, den effektive fru Aanfielsdatter. Tingenes tilstand er, forklarer hun Az, ikke så harmoniske som de har været en gang. Ikke bare er forsyningerne fra jorden ikke længere så regelmæssige som de plejer at være, men Az får også at vide, at de fjerne og mytiske jordboerne heller ikke er helt så

uddøde som celestierne gerne bilder sig ind. Sker der ikke noget, er himmelbyernes fremtid alvorligt truet. Nogen må gøre noget. Az må dykke ned i underverdenen for at finde ud af hvad der er galt. Vingeløs som han er, kan han nemlig bedre tilpasse sig forholdene på jordoverfladen.

Det sender Az ud, eller rette ned, på et begivenhedsrigt eventyr. Az finder ikke bare ud af at der stadig bor mennesker på overfladen – efterkommere af de ingeniører og arbejdere, som blev tilbage for at sikre forsyningerne til byerne over skyerne. Det er en laset hob, der lever under kummerlige forhold i det evige tusmørke. Az opdager også, at de pukler for et korrupt præsteskab, der virker som mellemænd mellem jordboerne, og de fjerne og mytiske 'engle' i det høje – og de tager sig godt betalt for denne særlige rolle.

Jordboernes samfund er i opbrud, og oprøret lurer lige under overfladen. Man vil af med de grådige præster og stoppe den konstante forsyning af varer til de fjerne himmelbyer. Sammen med pigen Cassie må Az genoprette balancen i en skrøbelig verden.

Som forhærdet læser af romaner synes jeg måske nok at handlingen både er lidt naiv og lidt for formalistisk; historien om outsideren, som må kæmpe mod allehånde forhindringer for at finde sin plads i tilværelsen, er set mange gange før. Men en yngre udgave af mig selv ville nok have slugt *Azrael* på en eftermiddag, præster og hele baduljen inkluderet, for romanen er både letlæst, handlingsmættet og underholdende skrevet. Alt i alt er *Azrael* en anbefalelsesværdig science fiction-roman til teenagere.

*Bjarne Sinkjær*

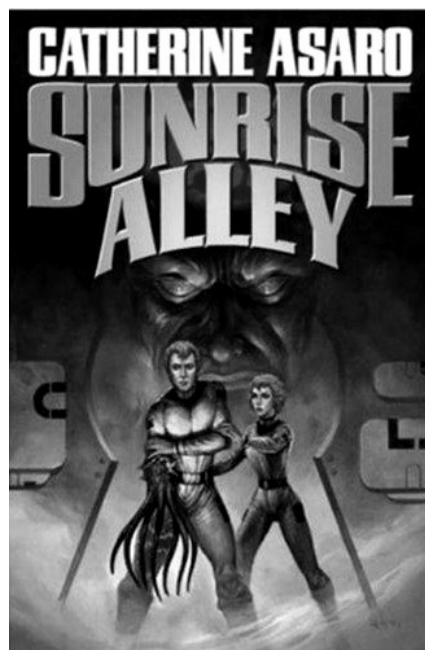
## Sunrise Alley

Roman af Catherine Asaro  
Baen, 2004

Sam(antha) er en førende for-

sker i kunstig intelligens, som bor alene i et stort hus nær havet. En dag forulykker en sejlbåd nær hendes hus, og hun redder en mand fra at drukne. Det viser sig at være starten på et mysterium, som det tager resten af romanen at komme til bunds i. Sam forelsker sig undervejs i manden Turner. Det bliver et noget kompliceret forhold, fordi Turner lagt fra er den tilfældige skibbrudne mand han giver sig ud for, blandt andet er hans hjerne blevet erstattet med en såkaldt EI, en selvbevidst meget avanceret kunstig intelligens, som Sam tilfældigvis er en af verdens førende eksperter i.

Den gennemgående skurk i historien er Charon, en gal videnskabsmand som råder over teknologi der på nogle områder er mere avanceret end selv det militæret råder over. Der går meget lang tid før man faktisk møder ham og finder ud af hvad hans planer går ud på, men ret hurtigt finder man ud af at de blandt andet går ud på at kidnappe Sam og Turner, og at sidstnævnte er en slags forsøgsperson der er undsluppet fra Charons laboratorier.



Kærlighedshistorien veksler mellem at være interessant, ved at skildre et forhold mellem et menneske og et kunstigt menneske, og at være lidt på grænsen af hvad jeg synes er troværdigt, mht. at en der på papiret er en

meget intelligent og selvstændig kvinde, opfører sig som en naiv teenager. Det, og andre ting i plottet der virker urimelige når man læser historien, får dog en slags forklaring hen mod slutningen af historien, men det kunne have været bedre integreret med resten af plottet.

Romanen minder mig lidt om den slags science fiction der blev skrevet før det avancerede sprog og de gennemarbejdede fremtidsverdener holdt deres indtog i 1980'erne. Det på både godt og ondt. Bogen er meget let at læse, og man kan uden videre forstå hvad der forgår og hvordan verden hænger sammen. Plottet er ganske spændende, på nær nogle få lidt døde perioder. Temaet om den kunstigt intelligente maskine, der måske vil gøre os mennesker til en fase i evolutionen der er ved at være overstået, bliver brugt ganske fint, selv om der ikke tilføjes meget nyt i forhold til det man før har set i science fiction-genren.

Teknologien og videnskaben i historien nyder godt af Asaros naturvidenskabelige baggrund. Måden som for eksempel den kunstige intelligens er beskrevet på, lyder troværdig, et sted hvor forskningen kan være nået til i 2033. Der er dog nogle få ting som ikke virker gennemtænkte: Der findes en fusionsreaktor i ministørrelse, som udsender så lidt stråling at den er svær at opdage. Jeg kunne måske købe en fusionsreaktor i 2033, en meget lille reaktor eller en næsten perfekt afskærmet reaktor, men alle tre ting på én gang tror jeg ikke på i dette årtusinde. Det er dog heldigvis ikke en central del af plottet.

En ting der irriterer mig lidt, er at Sam har en meget passiv rolle. Efter hun er blevet forelsket i Turner, laver hun ikke meget andet end at følge efter ham og prøve at få styr på sine følelser. Sært at en kvindelig forfatter som Catherine Asaro har lavet sådan en hovedperson. Men *Sunrise Alley* er en underholdende og letlæst spændingsroman i science fiction-genren, som ikke er stor litteratur, men som man

som science fiction-fan kan læse uden at skulle sluge en masse tåbelig pseudovidenskab.

Flemming R.P. Rasch

## Sort Hul

Graphic novel af Charles Burns  
Oversat af Paw Mathiasen  
Forlaget Fahrenheit, s/h, 368 s.

Sorte, syrede "ungdomserindringer"

Politikens Kim Skotte anmeldte denne bog så positivt i maj 2010, at jeg måtte læse den. *Sort Hul* foregår blandt teenagere i Seattle i 1970'erne, så forfatterens univers genkender jeg fra min egen tid i de regnvåde, nordvestlige skove. "I've never seen so many trees!"



Historien er ganske kort, at de unge bliver smittet med en ukendt og virkelig ulækker sygdom, når de dyrker (ubeskyttet) sex. De får bylder, haler, åbne sår, mutationer, hud der falder af osv. og bliver udstødt af samfundet. Lidt den samme morale man kan støde på i en del horrorfilm, mao. at det ville gå figurerne langt bedre, hvis de holdt sig på måtten. Man kan også se *Sort Huls* sygdom som et symbol for 80'ernes AIDS og den stigmatisering af de smittede, det medførte. I *Sort Hul* er der ingen kur, ingen vej ud. Dog er det forskelligt i hvor slem grad de smittede rammes. Den ene hovedperson, Chris, er uvidende om, at hun er

blevet smittet af Rob, som hun er vild med og har dyrket sex med til en fest. Det viser sig først, da hun en nat få dage efter går i vandet, og de andre væmmes ved synet af den dybe, freudian-ske flænge ned gennem hele hendes kønne ungpigeryg.

Historien kører i flere lag, på overfladen 70'er-teenagernes kredsen om seksualitet, identitet, forelskelse, fester, gruppedynamik, udstødning og generel forvirring. Lagene længere nede, hvor vores tre hovedpersoner har taget stoffer, drukket eller drømmer/mindes er udsyrede tour de force af kæmpeslanger, affald, kønsdele, hemmelige budskaber, knogler, stjerner, skelletter, monstre, afrevne kropsdele og andet godt. De forskellige elementer samt tid og sted glider let og ubesværet over i hinanden og er med til at understrege den forvrængede virkelighedsoplevelse. Jeg tror gerne, at Charles Burns har lavet god og grundig 'research' som teenager. Og det er flot lavet.



Figurerne er lidt stift tegnet, og historiens udtryk er dystert, bla. understreget af den konsekvente belysning nedefra, ligesom når man holder en lommelygte under sit ansigt. Det twister ansigterne og bidrager til den uhyggelige stemning. Selv de (få) relativt lyse og optimiske passager varsler undergang lige om lidt.

Bogen er gennemført grafisk flot! 'Lækker' ville dog være et forkert ord, for emnet – unge mennesker drikker, tager stoffer og dyrker sex, der giver dem en mystisk sygdom som får dem til at flygte ud i skovene, spise af-

fald og slå ihjel – er ikke det mest appetitvækkende. Og Charles Burns svælger i dén grad i de uhumiske detaljer.

Men bogens opsætning og udstyr er virkelig flot. Flere danske anmeldere er meget begejstrede for denne udgivelse og kalder den et mesterværk. Jeg respekterer den konsekvente, grafiske stil og det gennemførte univers, men grundlæggende er historien for kuldslået og dystopisk for min smag.

Karina Bjerregaard

## Blod

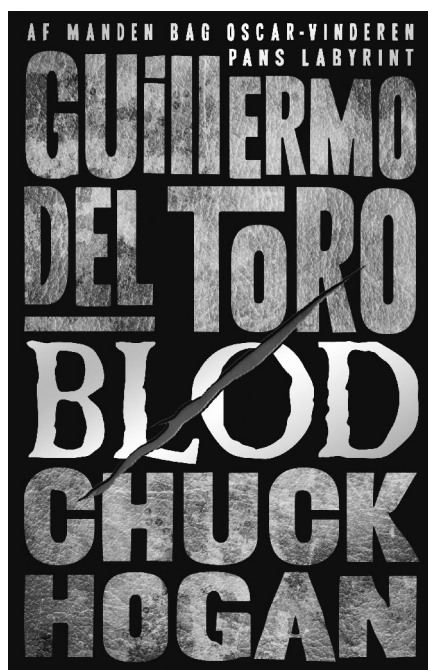
Roman af Guillermo Del Toro & Chuck Hogan  
Forlaget Hr. Ferdinand  
2010, 420 sider

Tidens bestsellermonster er vampyren, og der udgives et hav af bøger og film, hvor vampyrmyten fortælles på forskellige måder (*Twilight*, *True Blood*, *Vampire Diaries* m.fl.). Mange af de bøger der udgives for tiden, er inden for genren 'Paranormal Romance', hvor vampyrerne er fascinerende og følsomme væsener, som unge kvinder og mænd falder for, og de kæmper med de problemer deres tilstand giver i forhold til at elske et menneske. Romanen *Blod* er bl.a. skrevet af filminstruktøren Guillermo Del Toro som bedst er kendt for filmene *Pans Labyrint* og *Hellboy*. Med den baggrund er det ikke Paranormal Romance der er lagt op til, men nærmere en ny vinkel på vampyrmyten.

I lufthavnen JFK lander et fly, som det er sket så mange gange før. Efter at det har holdt kort på landingsbanen, slukkes alt strøm i flyet, og alt kontakt mistes til besætningen ombord. Katastrofeberedskabet sættes i gang, og da man frygter en biologisk trussel, tilkaldes Eph Goodweather og hans team fra Canary-projektet, et projekt der går ud på at identificere biologiske trusler. Da det endeligt lykkedes dem at trænge ind i flyet, er alle passagerer og besætningsmedlemmer umiddelbart døde, men der



er ingen tegn på kamp, døds-kramper eller panik. Folk har simpelthen blot lukket øjnene og er døde. Det viser sig dog at der er fire overlevende, men ingen af dem husker dog hvad der er sket. Da ligene undersøges, finder man ud af at de ikke opfører sig som 'naturlige' lig, der kommer bl.a. ingen blodansamlinger eller dødsstivhed. Gåden om hvad der er sket, bliver større og større, og da bagagerummene gennemgås, finder man en stor kiste, fyldt med jord, der ikke stod opført på bagagelisten. Eph kontaktes af den gamle jødiske mand Setrakian, der råder ham på det kraftigste til at undersøge ligene med UV-lys og efterfølgende destruere ligene, da der ellers vil udbryde en ny pest. Eph ser den gamle mand som værende tosset, men det viser sig snart at han burde have lyttet.



Ligene rejser sig om natten fra de døde, og på en blanding af ghoule-, zombie- og vampyrmanerer går de på jagt. De fire overlevende har bevaret noget mere forstand, men deres trang til jagt er ikke mindre, hvilket kommer til at gå ud over de nærmeste, familien og kæledyrene.

Eph og hans team må finde sammen med Setrakian om at finde en løsning på den trussel som menneskeheden står overfor. Setrakian har mødt vampyrtruslen før da han sad i KZ-lejr

under Anden Verdenskrig. Der benyttede en vampyr sig af at der var fri 'buffet' blandt de indsatte. Setrakian har nu brugt sit liv på at bekæmpe vampyrer, specielt en kaldet 'Herren', som var den han mødte i KZ-lejren. Herren er en af de syv oprindelige vampyrer. Disse syv har delt verden iblandt sig. Tre holder til i den gamle verden (Europa), mens tre andre drog til den nye verden (da denne blev opdaget). En var utilregnelig og har altid gået sine egne vegne, og det er ham Setrakian mistænker der nu er på spil.

Bogen er bind 1 i en trilogi, og dette er derfor det bind hvor personerne skal præsenteres, og vi skal ledes ind på hvad det overordnede plot er. I *Blod* bliver vi godt præsenteret for bl.a. Eph og Setrakian, men også for rigmanden Parmer, som lader til at være ham der står bag at Herren er løs. Det bliver også kort antydning at de andre oprindelige vampyrer ikke er tilfredse med tingene som de udvikler sig og at de har tænkt sig at blande sig, og derudover bliver man som læser gjort godt og grundigt opmærksom på at menneskeheden står med et problem i forhold til disse væsner.

Den verden der bygges op, er således ikke den fantasiverden vi så i *Pans Labyrint*, det er mere den brutale verden som man i samme film så fra den spanske borgerkrig. Bogen er hverken den klassiske vampyrfortælling eller den populære romantiske vampyrfortælling, men nærmere i retning af de ghoule-vampyrer man så i *I am Legend* (uden yderligere at sammenligne med hverken bogen eller nogen af filmatiseringerne). Det ville også have skuffet mig noget hvis Del Toro ikke viste sin egen vinkel på den klassiske monsterfortælling, og det bliver spændende at følge de næste bind.

Thomas Winther

**Om magi:  
Moore's lille sorte  
Redigeret af Allan Buhl Madsen**

**Bog, Fahrenheit 2010  
104 sider i lommeformat  
Sort/hvid, 79,50 kr.**

Jeg fik en lille sort bog om magi til anmeldelse. Måske jeg nærede et vagt håb om at den kunne hjælpe mig med at blive rig, at få indsat en regering jeg vil være mere tilfreds med end den nuværende, eller at den kunne give mig evig ungdom. Det var så ikke det den handlede om, viste det sig. Bogen består af to dele: Dels et interview med tegneserieforfatteren Alan Moore fra det amerikanske magasin *Arthur*, dels en tilhørende ordliste. Hvad har det så med magi at gøre: Jo, den noget excentriske Moore har i en årrække beskæftiget sig med magi, både i sine værker og som sit livssyn, og i interviewet kommer han ind på det. Moore er næsten altid interessant at lytte til. Så vidt så godt. Det er dér hvor man tager et interview med en kendt tegneserieforfatter med en stor interesse for magi, og forøger at gøre det til en bog om magi, at jeg synes det går galt. Er bogen for dem der ikke kender til Alan Moore? I så fald er interviewet fyldt med referencer til Moores tegneserievirksomhed, som ikke forklares yderligere i ordlisten. Er den for dem som kender til Moore, men ikke til magi? I så fald synes jeg den mangler en ramme og en perspektivering omkring Moore og magien i hans værker og hans liv.

Det ærgrer mig ret meget at bogen ikke har besluttet sig for hvad den vil være, for ideen om en lille sort bog med en forfatters hemmeligheder i synes jeg er rigtig god. Men nu til indholdet: For at starte med det sidste, så er der en kort omtale af mange af de personer og begreber fra magiens historie, der nævnes i teksten. Men jeg ville nok have foretrukket en kort historisk gennemgang i stedet for en ordliste: Man bliver ikke meget klogere på sammenhængen i det hele ved at få et par biografiske noter om en person. Måske det også skulle være nævnt under de svampe som omtales i inter-

viewet, at de er et forbudt rusmiddel i Danmark.

Selve interviewet starter med at magien gøres til det der blandt andet rummer hemmeligheden bag kunst. I stedet for blot at konstatere at man er kunstner (i Moores tilfælde forfatter) og udøve sin kunst, må man prøve at udforske mekanismen bag. Fortidens kunstnere brugte ifølge Moore i høj grad magi i udøvelsen af deres kunst. Det fører over i en diskussion af religion og det åndelige. Der hvor religionen før fandtes i mennesker, findes der nu et hul, som folk fylder op med alt muligt ragelse. Moore fylder det i stedet op med det han forstår ved magi, dvs. en slags umiddelbar religiøs oplevelse af verden, som i gnosticismen.

Jeg vil give Moore at han formåede at vende min opfattelse af ham som en meget excentrisk eneboer med nogle skøre ideer, men med et usædvanligt talent for at fortælle historier, til noget der ligger tættere på en mand ved sin fulde fem. Bogen her skuffer dog som sagt ved ikke at byde på noget der understøtter interviewet i tilstrækkelig grad, men som for eksempel en gave til en tegneseriefan tror jeg den vil egne sig godt, og den er i øvrigt så billig og nem at have i lommen at man kan købe den til læsning på en (kort) togrejse eller lignende.

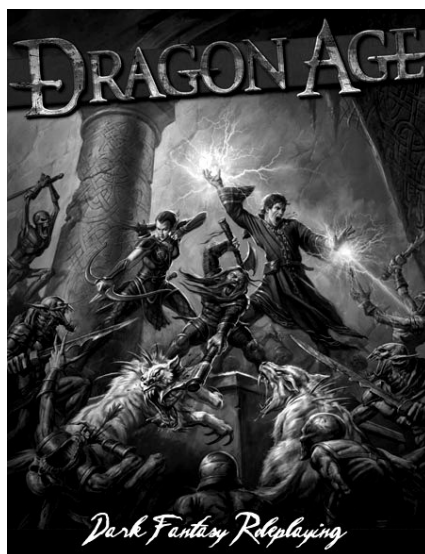
*Flemming R.P. Rasch*

## Dragon Age

**Rollespil af Chris Pramas m.fl.  
132 sider, pris 240 kr.  
Green Ronin Publishing**

Rollespilsudgaven af computerspillet *Dragon Age: Origins* prøver at lokke forhærdede computerspillere til at spille 'rigtigt' rollespil – og det gør det ganske godt. Rollespillet kommer i en æske med en spiller- og en spillelederbog på hver 66 sider, et kort og tre 6-sidede terninger. Der er i det store og hele alt hvad der skal bruges for at komme i gang, så *Dragon Age* er en god gave til

nye spillere. Spillet har nogle meget gode afsnit med tips og råd til den svære kunst at være spilleder og der tages godt hånd om nye spillere.



*Dragon Age* foregår, ligesom computerspillet, i en rimelig mørk fantasy verden. Vores helte bebor provinsen Ferelden, en provins der for ikke så mange år siden vandt uafhængighed af et større imperium. Desværre har de ikke haft megen tid til at nyde deres frihed. I de ældste tider satte troldmændene sig nemlig op mod guderne, og på grund af deres synder, fik dæmoner adgang til verdenen. De besætter både mennesker og væsner, og vé dem der kommer dem i vejen. Heldigvis er deres angreb det meste af tiden ukoordinerede og uden megen brod, men det hender at en ærkedæmon trænger ind i verdenen. Under dens ledelse samles dæmonerne i velorganiserede horder, og krigen blusser op. Da spillet starter, er det netop hvad der er ved at ske, og vores helte skal bekæmpe faren. I kampen mod de dæmoniske kræfter – og de mennesker der prøver at udnytte kaos til egen fordel – lægger computerspillet op til at spillerne tager nogle svære valg – disse er nogle gange er mellem pest og kolera – og det prøver rollespillet at gøre efter i det eventyr der følger med.

Spillemekanismen i *Dragon Age* er simple; du ruller 3D6, lægger plusser til slaget fra grundegenskaber og evt. færdig-

heder, og holder resultatet op mod et Target Number. En af terningerne er en Dragon Dice, der giver nuancer til dit rul. Hvis du ellers klarede dit slag, så er en høj Dragon Dice et godt slag, mens lav høj terning fortæller, at godt nok klarede du ærterne, men kønt var det ikke.

Du skaber en karakter ved først at rulle for dine grundegenskaber; styrke, helbred, list, osv. Dernæst vælger du race og en baggrund for din helt. Alt efter din baggrund, slår du om nogle fordele, enten færdigheder eller plusser til grundegenskaber. Så vælger du din klasse. Dem er der tre af: Warrior, Mage og Rogue. Hver klasse har deres specialitet; krigere kan kæmpe med forskellige kombinationer af våbenarter; f.eks. med to våben eller med bue. Magikere kan kaste formularer. Rogues kan enten være spejdere, tyve eller charlataner, der kan snakke godt for sig. De kan også lave et snigangreb med plusser til skaden. Helten starter meget ens ud, men efterhånden som de stiger i niveau, kan man godt lave en krig der f.eks. ved noget om historie eller magi.

Kamp er fleksibelt og ikke specielt detaljeret. Du kan tage nogle major og minor actions i den rækkefølge du vil, f.eks. kan du slås og så flytte – eller flytte og så slås. Det er i kamp at din Dragon Dice kommer til sin ret. Hvis du rammer din modstander og slår to ens på dine tre 6-sidede terninger, udløser det et antal Stunts Point som afgøres af din Dragon Dice; for disse point kan du købe manøvre så du f.eks. giver ekstra skade, afvæbner din modstander eller kommer øverst i initiativrækken.

Magi er ret enkelt, og der er ikke i snesevis af formularer du skal huske på; faktisk er der kun 18 forskellige formularer, og det er måske lige i underkanten. Alle formularer har noget med kamp at gøre, og de fleste behov for beskyttelse, angreb og helbredelse er dækket.

Med begyndersættet kan du spille fra 1. til 5. niveau, og der kommer flere udvidelsessæt med

flere specialiteter til hver klasse – og sikkert med flere klasser; f.eks. Templars og Grey Wardens, som vi kender fra computerspillet. Eventyret, du får med, er rimeligt lineært, men nemt at spille for nybegyndere. Jeg synes der mangler noget baggrund til verdenen, men det er nok tonet ned, da udgiverne regner med at du har spillet computerspillet. Kortet er lidt af en skuffelse: Når udgiverne har brugt penge på et lækkert kort, er det synd at kortet kun viser de få lokaliteter der er i computerspillet; men udgiverne af rollespillet har sikkert ikke fået lov til at finde på deres egne steder. Alt i alt er Dragon Age et godt og overskueligt rollespil både til begyndere og til veteraner der vil have et enkelt regelsystem.

Bjarne Sinkjær

## Ulvevinter

**Rollespil af Bjarne Sinkjær**  
**Rollespilsforlaget 2010**  
**56 sider A4, 125 kr.**

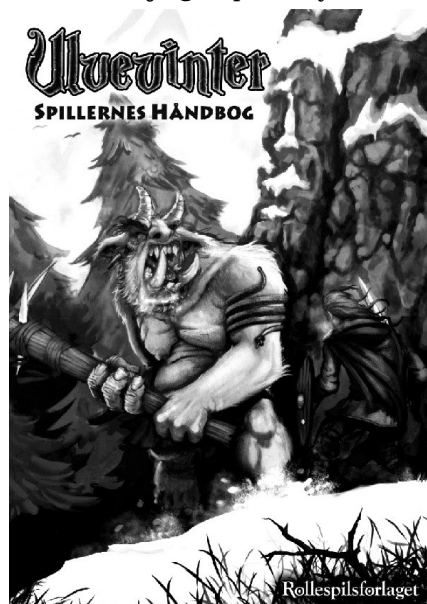
De fleste danske rollespillere bruger engelsksprogede spille-regler, men der er alligevel gennem tiderne kommet et antal rollespil på dansk, både oversatte som *Dungeons & Dragons* og *Drager og Dæmoner* og rent danske spil som *Viking*, *Fusion* og *LEF: Levende Eventyr og Fantasi*. Det nyeste skud på stammen er så *Ulvevinter*, der er skrevet af rollespilsveteranen Bjarne Sinkjær og udgivet på hans eget nystartede forlag.

*Ulvevinter* er lanceret som 'et rollespil for begyndere' (som der står på forsiden) og henvender sig især til yngre spillere, selv om ældre spillere, der ikke gider alt for komplicerede regler, også kan have glæde af dem.

Bogen er delt ind i fire omtrent lige store dele: "Om reglerne", "Om landet Tharos", "Om venner og fjender" og "Fem eventyr".

"Om reglerne" giver anvisninger til hvordan man laver en helt og hvordan spillet spilles. Helte (spilernes figurer) laves med et

simpelt pointsystem: Først vælger man en race: menneske, dværg, elver, halvjætte eller halvlang (~ hobbit). Hver race giver nogle fordele og begrænsninger. Så fordeler man nogle tal mellem fire grundegenskaber: styrke, smidighed, viden og held. Herfra udledes tal for Liv ('hit points') og Mana (point til at kaste magi for, hvis man er magiker). Endelig vælger man en håndfuld færdigheder, som er specialiserede evner, for eksempel at bruge våben, lave magi eller at kunne snige sig. En erfaren rollespiller vil kunne lave en figur på fem minutter, og begyndere kan lade sig inspirere af en liste over almindelige professioner såsom jæger, pirat, tyv, osv.



Reglerne er meget enkle. I de fleste tilfælde skal man rulle en 10-sidet terning og slå mindre eller lig med sin færdighed, så lykkedes det man prøver. Grundlæggende minder det en del om det gamle *Drager og Dæmoner*, men der er tilføjet nogle nye elementer, fx 'Held', som er nogle point, spillerne kan bruge i et eventyr til at slå terningsslag om eller undgå at tage skade. Der er tyve enkle trylleformularer, som ikke er mere komplicerede end at de kan beskrives på otte linjer eller mindre. Til sidst får man at vide hvordan helte bliver bedre med erfaring – også ret enkelt.

Uden selv at have prøvet at bruge reglerne til andet end at lave en figur, tror jeg de fungerer udmærket. Enkelte steder er der

nogle uklare formuleringer, der kan så tvivl om hvordan en regel skal fortolkes, men det er næppe en katastrofe hvis man laver en anden fortolkning end den intendede. Noget, som man måske kunne savne, er nogle gode råd til begyndende spilleledere.

"Om Tharos" beskriver verdenen til rollespillet og er nok den bedste del af spillet. Tharos er en stor ø (måske på størrelse med Storbritannien), delt ind i fem kongeriger. Til at begynde med får vi fortalt Tharos' forhistorie og hvordan verden blev skabt (stærkt inspireret af nordisk mytologi), og derefter bliver hvert rige gennemgået med detaljer om de vigtigste byer, de vigtigste personer, nogle interessante steder, og hvordan forholdet er til de andre riger. Der er en masse brugbar information, men ikke en masse unødig udenomssnak. Forfatteren nævner ni steder på kortet, som han lover der ikke vil komme mere information om, og som spilleledere derfor frit kan lave eventyr omkring. Det er service!

"Om venner og fjender" indeholder en kort beskrivelse af de typer væsner, heltene kan risikere at støde på under deres eventyr i Tharos. Her er både almindelige bønder, byvagter og pirater, vilde dyr, sagnvæsener og monstre. Der er tal på væsenernes kampevner og færdigheder, og flere monstre har særlige evner eller angreb.

Den sidste del indeholder fem korte eventyr, som en nystartet gruppe kan spille. Hvert eventyr er på omkring to sider med beskrivelser af de vigtigste begivenheder og steder (med små kort). Det virker som om eventyrene er lige til at gå i gang med, og der er et par råd til hvordan spillelederen skal gribe det hele an. Bagest i bogen er der et farvekort over Tharos, et formatteret ark til at skrive sin helt ned, en oversigt over trylleformularerne, en prisliste over almindelige varer, og et indeks. Der er desuden mere materiale på hjemmesiden [www.rollespilsforlaget.dk](http://www.rollespilsforlaget.dk)

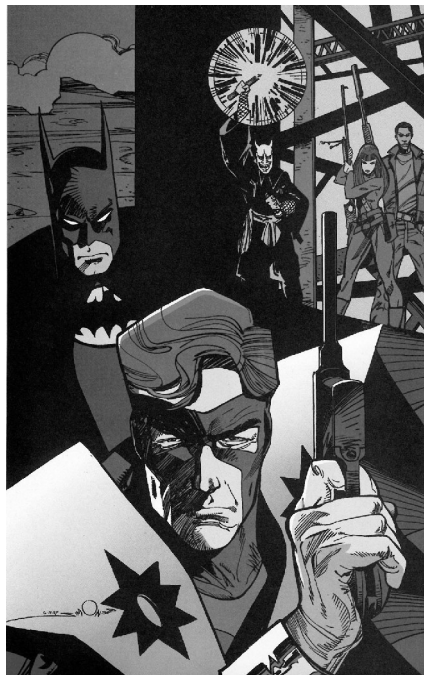
Klaus Æ. Mogensen

# I RUMMET KAN INGEN HØRE DIG TEGNE

Af Michael C.T.  
Andersen

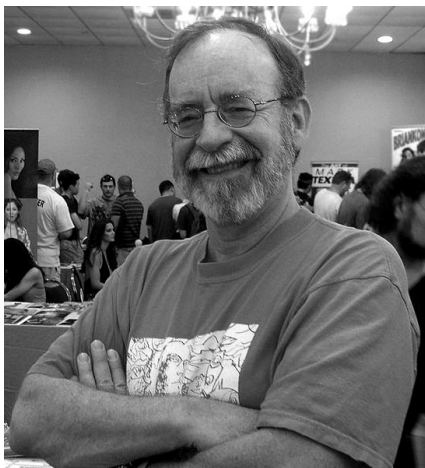
Walter Simonson kan håndtere alle genrer, og hans dynamiske tegninger og store sans for eventyr og stærk historiefortælling har gjort ham til en mester indenfor sit fag.

Hans interesse for science fiction kom først til udtryk, da han efter college arbejdede i en boghandel, hvor det var hans ambition at have mindst et eksemplar af alle de science fiction-bøger, der fandtes i tryk, i boghandelen. Han lærte nogle fyre, som kom for at se på samlingen, at kende. De tilhørte Washington Science Fiction Association (WSFA), og Walter Simonson endte med at slutte sig til dem.



Manhunter

**Tegneserieskaberen Walter Simonson har lavet science fiction-tegneserier af høj kvalitet, deriblandt *Alien*, *Battlestar Galactica* og *Star Wars*.**



Fra 1970 til 1972 skrev og tegnede han serien *Star Slammers*, som blev udgivet gennem WSFA. *Star Slammers* var samtidigt hans speciale fra Rhode Island School of Design og blev Walter Simonsons portfolio, som han tog med til New York for at vise til redaktører i håb om at få arbejde inden for tegneseriebranchen.

Da han viste sit portfolio til DC Comics, fik han at vide: "Det er godt. Hvad kan du ellers lave?"

Årsagen var, at der ikke var særlig meget science fiction på tegneseriemarkedet, andet end som en lille ghetto henne i et hjørne. Hovedproduktionen var

superhelte.

Walter Simonson startede med at få små opgaver for DC og gjorde sig i 1973 bemærket med serien *Manhunter* bag i *Detective Comics*, for hvilken han vandt en Shazam Award som "fremragende nyt talent" fra Academy of Comic Book Arts.

Derefter arbejdede han på serier som *Hercules Unbound* og *Metal Men*, før han skiftede fra DC til Marvel Comics og arbejdede på *Rampaging Hulk* og *Thor*. Så kom filmen *Close Encounters of the Third Kind*, og Walter Simonson fik som opgave at tegne tegneserieudgaven.

## Fra Nærkontakt til *Alien*

Walter Simonson har kaldt tegneserieudgaven af *Close Encounters of the Third Kind* for den værste oplevelse i hans tegneseriekarriere. Han måtte tegne uden reference-materiale fordi der var en masse hemmelighedskræmmeri omkring filmen. Han kunne heller ikke bruge skuespillernes ansigter, fordi Marvel ikke havde rettighederne til at bruge deres lighed. Han havde et manuskript, som oven i købet ikke var det endelige manuskript, og det var det.

Til gengæld blev *Alien* en af Walter Simonsons bedste erfaringer med at lave en tegneserieudgave af en film. Han lavede den sammen med forfatteren Archie Goodwin for forlaget Heavy Metal i 1979, og deres forbindelsesofficer til filmselskabet var selv en tegneseriefan og vidste, hvad der skulle bruges for at lave en god tegneserie. Walter Simonson fik nogle billeder, samt forevist en tidlig udgave af den endelige film.



Alien



Han var endvidere i stand til at tegne figurerne, så de lignede skuespillerne. Slutresultatet blev en virkelig god tegneserieudgave, der fangede *Alien*-filmens atmosfære, selvom de sidste 20 sider blev lavet på kun en uge, så albummet kunne udkomme samtidigt med filmen. Tegneserieudgaven af *Alien* blev den første tegneserie på *New York Times* bestseller-liste, hvorpå den lå i syv uger, og den blev oversat og udgivet på adskillige sprog, inklusiv dansk.

## Battlestar Galactica

Walter Simonsons næste projekt for Marvel Comics blev serien *Battlestar Galactica* fra 1979 til 1981. Han syntes, at tv-serien var lidt fjollet, men han kunne godt lide den, og han syntes, det kunne være sjovt at lave den som en tegneserie. Hans første numre, *Battlestar Galactica* nr.4 og 5, blev skrevet af forfatteren Roger McKenzie og var en tegneserieudgave af tv-seriens episoder *Lost Planet of the Gods part I and II*. De havde ikke rettighederne til at bruge skuespillernes lighed, men Walter Simonson tegnede stort set deres lighed alligevel.



Battlestar Galactica

Efter en pause vendte Walter Simonson tilbage til *Battlestar Galactica* med nr.11-13 og 15. Nu var serien ikke længere tegneserieudgaver af filmens episoder, men nye historier baseret på tv-serien. Walter Simonson fandt på historierne i samarbejde med forfatteren Roger McKenzie.

Da seriens skurke, Cylonerne, var ligesom alle de slemme



Dr. Who

fyre i dårlige film, hvor de kan skyde en million gange uden at ramme, og helten skyder en gang og rammer plet, opfandt Roger McKenzie og Walter Simonson Cylon Mark III i *Battlestar Galactica* #16.

Cylon Mark III var rigtig sej. Der var blevet bygget nogle få af dem, og de var så slemme, at Cylonerne måtte afmontere dem eller sende dem i eksil, for ellers ville de have taget magten over Cylonerne. Da han var yngre, var Walter Simonson en stor fan af flyvemaskiner fra første verdenskrig, så han baserede sit design af Cylon Mark III på pilot Baron von Richthofen, komplet med halstørklæde, flyvebriller og støvler.

I *Battlestar Galactica* nr.17 og 18 var der en jungle-historie. Marvel endte nogle gange med at have et nummer tilovers af en tegneserie, som var blevet stoppet, og de ville have de numre brugt i andre serier i stedet. Sal



Robocop

Buscema havde tegnet et nummer af *Tarzan*, som Marvel ønskede blev til et nummer af *Battlestar Galactica*.

Forfatteren Steven Grant og Walter Simonson satte sig ned og fandt på en måde at gøre det på. De skrev ud fra Sal Buscemas tegninger, og Walter Simonson lavede ændringer i tegningerne her og der, og sådan blev en *Tarzan*-historie til en *Battlestar Galactica*-historie.

Fra *Battlestar Galactica* nr.19 fik Walter Simonson jobbet som seriens forfatter, såvel som tegner. Med et fyld-nummer i nr.21 blev det til fire numre, inden serien stoppede med nr.23. Walter Simonson følte, at han havde et godt greb om figurerne, og at det var en god serie at øve sig på som forfatter. Det gav ham selv-tilliden af, at han faktisk kunne skrive både underholdende og interessante historier.



Thanos

## Star Wars

Walter Simonsons *Battlestar Galactica*-historier blev da også bemærket, og Simonson fik til opgave at skrive tegneserieudgaven af filmen *Raiders of the Lost Ark* i 1981. Det var første gang, han skrev uden selv at tegne, og han var selv tilfreds med resultatet.

Derefter blev Walter Simonson hyret til at tegne Marvels *Star Wars*-serie fra 1981 til 1982. Hans første nummer var nr.49 med historien "The Last Jedi" skrevet af Mike W. Barr. Simon-



Thor og Beta-Ray Bill slås mod jætter

son syntes, at det var en cool, lille historie, men den endte med at få det værste tryk, han nogensinde havde fået inden for branchen. Efter at have givet en hånd med til nr. 50, overtog han i samarbejde med forfatteren David Michelinie serien med nr. 51 og 52. Dertil ønskede David Michelinie at skrive en historie, hvor Imperiet byggede en ny Dødsstjerne. Lucasfilm ville ikke sige hvorfor, men meldte tilbage, at de ikke kunne bruge Dødsstjernen. Walter Simonson tænkte, at så vidste de, hvad den

tredje Star Wars-film ville handle om. Michelinie og Simonson foreslog i stedet, at de kunne lave en gigantisk kanon, der fløj i rummet. Det var ok med Lucasfilm, så Dødsstjernen blev i stedet til en stor rumkanon med navnet General Tarkin.

I Star Wars nr. 53 og 54 skete der det samme som med *Battlestar Galactica*/Tarzan-historien. Marvel havde et nummer til overs af John Carter, *Warlord of Mars*, som Carmine Infantino havde tegnet. Walter Simonson og forfatteren Chris Claremont udarbejdede en historie og prøvede at bruge de fleste af tegningerne. Simonson ændrede nogle af Infantinos tegninger, deriblandt nogle Tharks, der i stedet blev til gigantiske Storm Troopers. Han var ikke sikker på, at det var storartede tegneserier, men syntes det var sjovt at lave, fordi udfordringen var interessant.

Derefter var Walter Simonson i samarbejde med David Michelinie med til at skabe nogle af de bedste *Star Wars*-tegneserier nogensinde i *Star Wars* nr. 55-63 og 65-66. De fik ikke mange instruktioner fra Lucasfilm, andet end at de ikke kunne have Luke Skywalker og Leia Organa udvikle en romance. På det tidspunkt vidste ingen, at de var søskende. De kunne heller ikke bruge Han Solo, der var frosset i karbonit, og de kunne ikke lade Luke Skywalker møde Lord Vader ansigt til ansigt.

Det etablerede persongalleri var altså ikke sådan lige til at udvikle som figurer. I stedet prøvede Simonson og Michelinie at skabe nye figurer, der kunne interagere med det etablerede *Star Wars*-persongalleri. Det blev blandt andet til Shira Brie. Hun var en person Michelinie skabte, så de kunne fortælle en interessant historie, der stadig kunne føles, som var den en del af *Star Wars*-universet.

## Star Slammers

I 1983 vendte Walter Simonson tilbage til den tegneserie, der havde startet det hele: Hans egen science fiction-serie, *Star Slammers*.

Det blev til et enkelt album i Marvels *Marvel Graphic Novel*-serie. Hans idé med *Star Slammers* var at lave forskellige historier indenfor en bred tidslinie,





Orion

så han kunne hoppe frem og tilbage i tiden. I den historie, han havde lavet i starten af 70'erne, var *Star Slammers* allerede etablerede. Med albummet i 1983 syntes han, det kunne være sjovt at gå tilbage i tiden til deres oprindelse og vise, hvor de kom fra.

Fjorten år senere lavede han en *Star Slammers* mini-serie som Malibu og derefter Dark Horse Comics udgav. I de mellemliggende år etablerede Walter Simonson sig som et af de helt store navne inden for tegneseriebranchen ved at skrive og tegne serien *Thor* for Marvel Comics. Succesen fulgte han op ved at tegne den populære *X-*

Men spin-off serie, *X-Factor*, at skrive *Avengers* og at skrive og tegne *Fantastic Four*.

I slutningen af 1990'erne var Simonson en af tre kunstnere på miniserien *Michael Moorcock's Multiverse*, som bestod af tre løst sammenflettede fortællinger fra forskellige dele af Moorcocks kendte univers. Denne serie blev grundlaget for et senere, større samarbejde, den 192 sider lange miniserie *Elric: The Making of a Sorcerer*, skrevet af Moorcock og tegnet af Simonson som en prequel til den ellers kronologisk første Elric-roman, *Elric of Melniboné*.

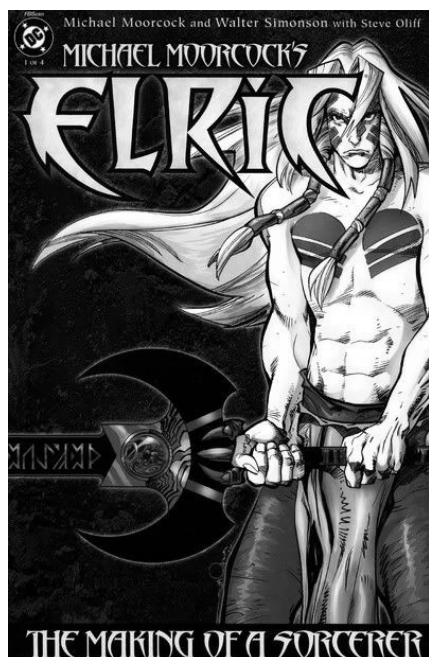
I de seneste år har Simonson mest arbejdet for DC Comics, hvor han blandt andet har skrevet og tegnet serien *Orion* og skrevet serierne *Wonder Woman* og *Hawkgirl*.

Bortset fra *Star Slammers* er det altså ikke blevet til så meget science fiction fra Walter Simonson siden de nu klassiske *Star*



ROM, Space Knight

*Wars*-historier. Walter Simonson tillægger noget af *Star Wars*-numrenes succes rentegneren Tom Palmer, som havde en søn, der var en stor *Star Wars*-fan. Hvis tingene ikke blev tegnet rigtigt, fik Tom Palmer at høre om det fra sønnen, der fungerede som sin fars tekniske ekspert og leverede en masse *Star Wars*-reference-materiale.



# JEAN

Novelle af Flemming  
R.P. Rasch



Illustrationer:

*Møllen i skoven af Klaus Æ. Mogensen*

*Brass Lion af Keith Thompson*  
[www.keiththompsonart.com](http://www.keiththompsonart.com)

Møllen stod midt inde i skoven. Den var dækket af sne. Foran den stod en gammel vogn. Som manglede det ene hjul. Hvorfor står der en mølle i skoven, tænkte han.

Han gik nærmere. En faldefærdig dør førte ind i møllen. Han gik ind. Det var mørkt og fugtigt derinde. Det er i det mindste læ her, tænkte han. Han kunne knapt stå på sine ben mere. Af udmattelse. Og lagde sig til at sove mellem nogle gamle sække.

Da Ben vågnede, var der sket en forvandling. Luften var varmere. Der strømmede lys ind fra sprækker i væggene. Udenfor kunne han høre stemmer. Han gik hen til døren og lyttede.

“Han er derinde!”

Det var en dyb stemme, som havde talt. Han så sig om. En trappe førte længere op. Noget slog mod døren. Han løb mod trappen. Tog to skridt ad gangen. Der var en lyd af brækket træ bag ham. Han nærmest sprang det sidste stykke op til næste etage, og lod sig falde ned på gulvet.

“Find ham! Skynd jer!”, råbte stemmen.

Det var mørkere deroppe. Nedenunder var lyde af mange fødder. Og redskaber af træ og metal. Han rejste sig op. Der stod tønder og sække rundt omkring på gulvet. En smal trappe førte højere op. Der lød knagen nedefra. Fra trappen han var kommet af. Han listede sig frem mod den smalle trappe. På vejen samlede han en skovl op. Han kantede sig forsigtigt op. Lydløst.

Inden Ben nåede helt op, kom en kappeklædt skikkelse til syne nede ved den anden trappe. Mere nåede han ikke at se. Så var han oppe. Han troede ikke den anden havde set ham. Satte sig på hug oven for trappen og lyttede. Men lidt efter hørte han trappen knage. Han tog fat om skovlen. Rejste sig forsigtigt. Og idet forfølgeren dukkede op, svingede han skovlen. Først tilbage, så frem. Af al sin kraft.

Lige før den ramte så han den fremmedes ansigt. En kvinde. Hun var som frosset. Skovlen på

vej mod hendes ansigt. Den ene hånd på skæftet af et sværd ved hendes ene side. Et udtryk af forskrækkelse. Og genkendelse. Hans arme fortsatte deres bevægelse. Han kunne ikke stoppe dem. Så lyden af metal mod kød og et skrig. Hun styrtede ned ad trappen.

Han trådte et skridt frem. Så hvor hun landede. Hvordan hendes krop blev foldet sammen. Hun blev liggende neden for trappen. Der lød råb nedenunder. De måtte have hørt det. Han så sig om i rummet. Der var en åbning med en låge for. Han sprang derhen. Åbnede og kiggede ud. Han var ikke i skoven. Der var marker derude. Og et sted i det fjerne lå et slot. Men lige nedenfor møllen stod folk og så op. De havde set ham.

Han sprang tilbage. Nærmest løb ned ad trappen. Der var kun den livløse kvinde på etagen nedeunder, men han kunne høre andre på trappen. Idet han nåede ned, så han den første komme op. En stor bred mand i brynje.

Han sprang over til kvinden. Trak hendes sværd.

“Jeg slår hende ihjel. Træd tilbage!”, råbte han.

Den store mand smilede. Viste halvrådne tænder. Og trak sin sværd. Han sprang frem og huggede ud med sværdet. Blev pareret. Blev fintet. Hen over gulvet. Huggede til højre og venstre med stor vildskab og fråde om munden. Men Ben undveg. Og fandt åbninger i den store mands forsvar. Og stak ham. Igen og igen. Brynjen tog det meste. Indtil han blev ramt oppe under armen, hvor rustningen var tynd. Han greb Bens sværd og rykkede det fra ham. Med blodige hænder. En stråle af blod løb ned ad hans arm. Han vaklede. Og faldt om.

Ben havde se at andre var på vej henne ved trappen. Han ville tage sværdet fra den faldne, men hørte en lyd bag sig. Han vendte sig om. Det var kvinden. Hun lå på siden og stirrede på ham med sit sønderslåede ansigt. Hendes ene arm var brækket. Det så ud som om hun ville sige noget til



ham. Så nåede de ham. Han fik lige tid til at vende sig. De holdt ham fast og slog ham ned.

2.

Ben vågnede op på et mørkt og fugtigt sted. Han rejste sig. Stønnede lidt. De havde slået ham over det meste af kroppen, men ikke givet ham nogen alvorlige sår. Han sad på en seng. Der var en dør uden håndtag. Og et sted højt oppe en åbning hvorfra en smule lys kom ind. Ben kravlede derop. Det var et lille vindue med gitter for. Udenfor var det mørkt, men i lyset fra månen kunne han se møllen stå ude på marken, langt borte. Han var i et fangehul på slottet.

Lidt efter var der en lyd fra den anden side af døren. Døren åbnede sig et stykke. Ben stillede sig ved siden af døren. Parat til at flygte. Spidsen af et sværd kom til syne. En stemme hviskede:

“Tag den her om fødderne.”

Der blev smidt et stykke reb ind i cellen. Der var en løkke om hver ende. Ben tøvede lidt. Så satte han løkkerne om sine ben og strammede dem en smule. Han kunne gå, men kun med små skridt. Døren blev svunget helt op. Der stod en høj tynd mand i rustning udenfor. Han manglede det ene øre. I den ene hånd havde han et sværd. I den anden en lille lampe. Han pegede med sværdet:

“Gå den vej. Jeg er lige bag dig. Hvis du siger en lyd, slår jeg dig ihjel.”

De gik gennem noget der måtte være en vagtstue. Der lå en mand på gulvet. Han havde et blødende sår i hovedet. Sværdet pegede mod en dør bagerst i rummet. Ben gik derhen. Der var en slå for døren, som han fjernede. Så gik han ind. Det var en stald. De passerede nogle heste. For enden af stalden gik de gennem en anden dør, og kom ud i den underste del af et tårn. De gik op et par etager, til de kom til en dør, som blev peget på med sværdet. Ben åbnede og gik ind.

Der var en seng, et bord og to stole. Der lå en i sengen, med

ansigtet helt dækket af bandager og den ene arm spændt fast til to stykker træ. Den tynde mand kom ind og lukkede døren. Han pegede på stolen nærmest sengen. Ben satte sig. Den tynde satte sig på den anden stol. Skikkelsen i sengen flyttede sig lidt. Den begyndte at tale. Hæs og dæmpet af bandager.

“Du hedder Ben.”

Ben nikkede. Hendes hoved var drejet mod ham, men han kunne ikke se hendes øjne.

“Jeg kender dig. Jeg har drømt om dig mange gange. Men du kender ikke mig. Mit navn er Jean.”

Ben nikkede igen. Der var en pause. Han overvejede at sige noget. Men så fortsatte hun:

“Du undrer dig over hvorfor jeg har ført dig herop? Jeg har brug for dig. Derfor vil jeg tilbyde dig noget. Jeg vil hjælpe dig til at flygte herfra hvis du vil gøre noget for mig.”

“Hvad sker der ellers?”

“De vil enten lade dig rådne op eller hænge dig i morgen.”

“Så har jeg vel ikke noget valg.”

“Du vil ikke vide hvad det er du skal gøre? Du vil gøre alt for komme fri?”

“Nej, nok ikke alt. Der er nogle ting jeg ikke gør.”

“Godt. De ting vil jeg heller ikke forlange. Har vi så en aftale?”

“Ja.”

Hun gjorde tegn til den tynde mand. Han stak sværdet frem mod Ben. Og skar rebet mellem hans fødder over. Så satte han sværdet i skeden. Kvinden i sengen fortsatte:

“Nu vil jeg fortælle dig om to søskende, bror og søster. De blev født på en nat hvor månen var fuld som i aften. Og hvor alle stjernerne var usædvanligt klare. De blev døbt Jean og Jean. Og det var nogle helt usædvanlige børn.”

Hendes stemme forsvandt næsten. Hun rakte ud efter et glas med vand. Ben tog det for hende. Hun drak. Noget af vandet kom på bandagerne. Hun rakte glasset tilbage til Ben.

“Jean og Jean kunne opfatte

ting som ingen andre kunne. Hvad fuglene sagde til hinanden. Hvilke hemmeligheder katten gemte på. Hvordan alt i naturen er forbundet, og hvordan der er mægtige usynlige kræfter som styrer meget mere end almindelige mennesker tror. Selv menneskers tanker kunne Jean og Jean somme tider høre. Og de undrede sig over hvor små og tarvelige de tanker ofte var, og hvor modbydelige og ondskabsfulde de kunne være.”

Hun flyttede sig i sengen. Kvalte et råb af smerte. Og fortsatte:

“Jean, drengen, var besat af tanken om at bruge sine evner. Fra han var helt lille byggede han de underligste små apparater, som kunne aflæse de skjulte ting, udforske ukendte områder, og udføre opgaver for ham. En dag byggede han en vidunderlig smuk kunstig fugl, som flaksede rundt om slottet i flere dage, indtil en af jægerne skød den ned. Jean græd over sin døde fugl. Han kunne ikke forstå hvorfor de havde ødelagt den. Og de kunne ikke forstå hvorfor han græd. Senere blev hans apparater større og større. Han byggede en hytte tæt ved slottet hvorfra han kunne udforske og bygge. En vogn der kunne køre uden heste. Den blev stjålet og var ikke at finde selv om Jean ledte efter den i næsten en måned. To spejle, som viste hinandens billeder. Nogen brød ind i hans hytte og knuste dem begge. Jean holdt op med at bygge. Han satte sig for at studere. Alt blev udforsket til mindste detalje. Ingen af naturens hemmeligheder kunne skjule sig for ham. Han læste alle de bøger der var værd at læse om det. Men skrev ingen selv. Sådan fortsatte det i mange år.”

Hun rakte ud efter mere vand. Ben hældte noget op i hendes glas og rakte hende det:

“Men hvad med Jean, søsteren?”

Hun drak vandet op og rakte glasset tilbage:

“Jean havde som helt lille fundet ud af at hendes evner ikke var hende til nytte. Hvis hun

kunne høre folks tanker, hvordan kunne hun så nogensinde stole på noget menneske? Hvis hun kendte alle natu-rens hemmeligheder, hvordan kunne hun så nogensinde forundres over dem? Hun besluttede sig for at forsøge at blive som alle andre. Og det var ikke let. Men lidt efter lidt begyndte hun at miste sine specielle evner. Hun kunne føle glæde over det andre sagde til hende, helt frem til det øjeblik hvor de afslørede at de havde ment noget andet. Hun kunne forbavses over sære begivenheder, hvis sammenhæng først bag-efter gik op for hende. Det var kommet så vidt med Jean, at hun havde fundet en ung mand, som var ganske almindelig, og som hun skulle giftes med. Og de sagde til hinanden: Hvor er jeg forelsket i dig!”

Hun holdt en pause. Ben kunne ikke se om det var af udmattelse eller bevægelse.

“Det var på det tidspunkt at en på slottet fik en ide. Der manglede noget. Hver dag var den samme. Der måtte noget nyt til. Og man gik ud til drengen Jean i hytten og sagde: Du må lave os en krigsmaskine. Vi er herrer over et ubetydeligt lille slot, men vi vil være mere end det. Ved hjælp af dine fantastiske maskiner vil vi gøre vores slot til det største og mægtigste slot der er. Jean blev først smigret over at de omsider havde indset at hans maskiner var til nytte. Men så blev han forfærdet over at de ville bruge hans maskiner til at skabe død og ødelæggelse med. Og han nægtede at gøre som de sagde. Nogle dage senere kom de tilbage. De havde fundet ud af at det eneste menneske han satte lige så højt som han selv var hans søster Jean. De sagde så til ham, at



K  
T  
05

<http://www.keiththompsonart.com>

hvis han ikke lavede maskinen til dem, ville de nægte hans søster at blive gift med den hun elskede.”

Der var en kort pause igen. Ben synes han hørte en lyd et sted inde under bandagerne.

“Jean byggede deres maskine. Den var formet som en kæmpe. En gigantisk mand der kunne fælde hele hære med at slag fra sit mægtige sværd. *Han dræber alt. Og ødelægger alt. Hold jer bare på god afstand af ham.* Oppe på slottet gjorde de sig klar til krig. De samlede en hær som kunne gå bag ved kæmpen. Og begav sig ud på togt. Alle mænd der kunne bære våben blev sendt af sted i krig. Og der

mødte de fjenden. Det var en mægtig fjende. Han havde tre gange så mange mænd som dem. Men de havde kæmpen. De samlede sig om ham, og gav ham ordre til at dræbe. Men de havde glemt hvad Jean havde sagt. De kom for tæt på kæmpen. Og selv om kæmpen dræbte alle fjendens mænd, fik han også ram på ti af mændene fra slottet. De vendte dog hjem i stor triumf. Fjenden var besejret. En stor fest blev lavet. Nu kunne intet stoppe dem. Med kæmpens hjælp kunne de blive mægtigere end alle andre. Jeans søster Jean var også med til festen. Og spurgte efter sin elskede: Hvordan havde han kæmpet? Kunne hun være stolt af ham? Og det kunne hun, svarede de. For hendes elskede var en af de ti der heldemodigt havde givet deres liv i slaget.”

Der var en lyd et sted uden for døren. Fodtrin. De sad helt stille. Lyden forsvandt igen.

“Jean låste sig inde på sit værelse. Hun kunne ikke tænke mere. Hun kunne ikke føle andet end en sorg der var

dybere end noget hun før havde følt. Broderen Jean kom til hende. Men hun nægtede at tale med nogen. Så Jean gik hen til der hvor kæmpen stod. Og han råbte så det kunne høres over hele slottet, at krigen var en stor fejltagelse, og at han aldrig mere ville hjælpe dem med deres galsskab. Derpå rørte han ganske let ved kæmpen, og den styrtede i grus. Jean gik hjem til sin hytte. Der fandt de ham. De ødelagde alle de apparater de kunne finde i hans hytte. Og brændte alle hans bøger. Så førte de ham slottet. De sagde, at han havde begået den største forbrydelse, forræderi, og at han ville få en passende straf. Så stak de hans øjne

ud, for at han ikke mere skulle se de fantastiske ting han kunne se. Og de smed ham i et fangehul for at han der kunne lide indtil de kunne beslutte sig for hvilke andre straffe der ville være passende.

Men Jean havde ikke mistet sine sanser. Det han havde brugt sine øjne til var at se tingene som andre mennesker ser dem. Uden sine øjne kunne han stadig se hvordan alting hang sammen. Men han kunne ikke mere se hvor smukt det også var. Imens vågnede søsteren Jean op af sin lange søvn. Hun havde fået sine gamle evner igen. Hun kunne høre folks tanker, og blev forfærdet over deres galskab. Hun forlangte at se sin bror, men de afslog. Hun prøvede at stille sig tilfreds med det daglige liv, men det var ikke mere muligt for hende. Så en dag slap hendes bror ud af fangehullet. Han stak af fra slottet, men inden da gik han til sin søster. Han forærede hende et æble, og forlangte at hun spiste det straks. Og han sagde til hende: Min søster Jean. Jeg har indset at hævn er det som folkene her på slottet sætter højest. Derfor har jeg givet dem en hævn. Jeg har her til aften givet alle på slottet en ganske uhelbredelig gift at spise i deres mad. Den eneste modgift der fandtes er i det æble du har spist. Om en dag eller to er alle her døde. Bortset fra dig, min søster. Du skal ikke lede efter mig. Jeg har besluttet at forlade dette sted. Du kan beholde slottet.”

Ben rømmede sig: ”Og det er sket for nyligt?”

”Ja, det skete i går. Jeg var så rystet over det Jean havde sagt, at jeg først rejste mig igen lang tid efter han var gået. Jeg forstod at han også var blevet gal. Jeg samlede folkene på slottet. Vi måtte finde Jean, og få ham til at give os alle modgiften. Det var sådan vi to mødtes. Jeg troede at det var Jean som var i møllen. Men det var dig.”

”Men du vidste hvem jeg var?”

”Ja, jeg havde set dig i drømme. Du er nært forbundet med min skæbne. Jeg tryglede dem

om at lade mig tale med dig. Men de ville ikke høre på mig. Så jeg måtte sørge for det selv. Nu skal du høre hvad jeg vil have dig til at gøre ...”

3.

Der var lyde af stål mod stål ved slottets port. En vogn kørte ud. Ben styrede den. Bag ham lå Jean, pakket ind i tæpper. Den høje tynde mand blev stående ved slottet. Ingen kom forbi ham. Møllen sås tydeligt i månelysen. De skyndte sig derop.

Han hjalp hende ned fra vognen. Hun havde en krykke med. Havde også slået sit ben. Han gik hen og åbnede døren. Hun humpede ind. Og satte sig midt på gulvet.

”Der er meget kraftige energier her. Jean må have opdaget at møllen ligger på sådan et sted. Han er forsvundet til det sted hvor du kom fra. Sær dig nu ned her ved siden af mig.”

Ben havde lukket døren og sat slå for. Han ville protestere over at de skulle blive i møllen. Han var sikker på de snart kom nede fra slottet. Men han følte øjnene han ikke kunne se der inde bag bandagerne. Og kunne ikke sige hende imod. Så han satte sig ned. Hun begyndte at synge en sang på et mærkeligt sprog. Ben blev søvnig. Lige før han faldt i søvn, hørte han det bankede på døren. Forfølgerne var nået op til møllen. Han måtte gøre noget. Så sov han.

4.

Det var koldt og mørkt da han vågnede. Han var sulten og han frøs. Var stadig i møllen. Ved siden af ham lå ved nogle sække. Han rejste sig. Var det noget han havde drømt? Han gik hen til døren. Skubbede den op. Udenfor var skoven, dækket af sne. Han gik ud. Og da så han fodsporene i sneen. Hvor havde han været dum! De to der havde forfulgt ham, før han havde haft sin drøm, kunne jo bare følge hans fodspor. De måtte være i nærheden.

Men han så nærmere efter. Der var et sæt fodspor som førte hen til møllen. Det måtte være

hans egne. Så var der to par fodspor, der så ud som om de havde fulgt de første. Men på en eller anden måde stoppede de pludselig op før de nåede møllen. Først fodspor og så ingenting. Og ingen steder de kunne være gået hen! Som om de var forsvundet op i luften.

Ben ledte videre. Og fandt flere sæt fodspor. Et nyt og et gammelt. Og en række af små huller ved siden af det nyeste. Som fra en krykke. Han fulgte sporene. De begyndte at slæbe mere og mere. Der var spor af at nogen var faldet. Lidt mere slæben. Og så igen et fald. Lidt efter begyndte han at høre en sang. En lille svag sang. Som om tonerne havde sultet sig og var svundet ind til næsten ingenting. Han gik lidt videre. Og så at der sad en mand i sneen. Hvor hans øjne skulle være var der blot tomme huller. I armene havde han en kvinde med ansigtet i bandager.

”Hun døde for lidt siden”, sagde Jean og rettede sine tomme øjne mod Ben.

”Hun ville at jeg skulle tage tilbage og give dem modgift. Men det kan jeg ikke. Porten i tiden er kun åben ved fuldmåne. Hun slæbte sig gennem sneen med sine sidste kræfter. For deres skyld. Det forstår jeg ikke.”

Ben satte sig ned: ”Men kan du slet ikke gøre noget?”

”Nej.”

Et stykke tid sagde han ikke mere. Så begyndte han at synge. Rundt omkring ham begyndte sneen at smelte. Da sangen var færdig, sagde han:

”Jeg tror den begynder at virke nu.”

”Du har selv taget af giften?”

”Ja, men jeg ville ikke gøre hende ked af det. Derfor stak jeg af.”

Lidt efter døde Jean. Ben gravede to grave. Og lagde de to søskende deri. Han fandt to æbler i Jeans lomme. Han spiste det ene og tog det andet med. Efter nogle kilometer passerede han et gammelt tilgroet slot. Men han fortsatte gennem skoven og nåede snart mere civiliserede egne.

# NYT OM FANTASTIK

Af Klaus Æ. Mogensen

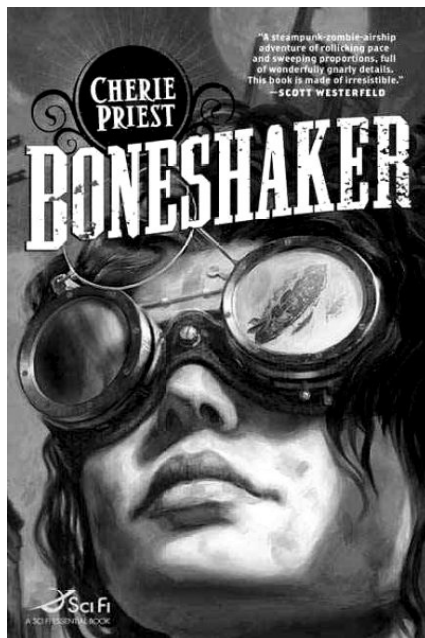


Kilder til nyhederne er hovedsageligt nyhedsbrevene *Ansible* ([www.ansible.co.uk](http://www.ansible.co.uk)) og *Locus*. ([www.locusmag.com](http://www.locusmag.com))

## Priser

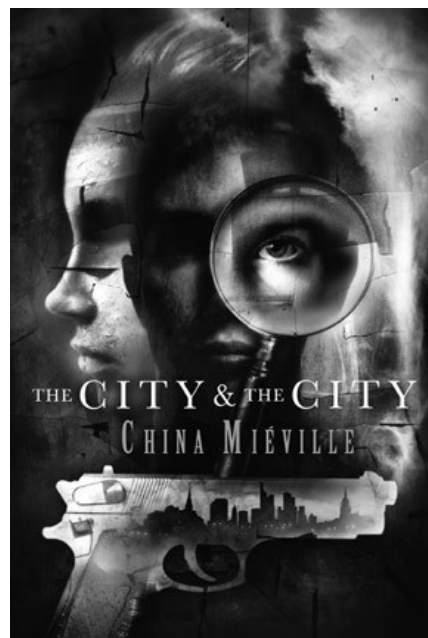
**David Gemmell Legend Award** for bedste heroisk fantasy:

- Roman: Graham McNeill for *Empire: The Legend of Sigmar*.
- Debutant: Pierre Povel for *The Cardinal's Blades*.
- Forsideillustration: Didier Graffet & Dave Senior (illustration) og Laura Brett (art direction) for *Best Served Cold*.



**Locus Award** (givet på baggrund af en afstemning blandt bladets abonnenter):

- SF-roman: Cherie Priest for *Boneshaker*.
- Fantasy-roman: China Miéville for *The City & The City*.
- Debutroman: Paolo Bacigalupi for *The Windup Girl*.
- B&U-roman: Scott Westerfeld for *Leviathan*.
- Kortroman: Kage Baker for *The Women of Nell Gwynne's*.
- Langnovelle: Peter S. Beagle for "By Moonlight".
- Novelle: Neil Gaiman for "An Invocation of Incuriosity".
- Antologi: Gardner Dozois & Jonathan Strahan (red): *The New Space Opera 2*.
- Novellesamling: Gene Wolfe for *The Best of Gene Wolfe*.
- Faglitteratur/kunst; Ursula K. Le Guin for *Cheek by Jowl*.
- Kunstner: Michael Whelan.
- Redaktør: Ellen Datlow.
- Tidsskrift: F&SF.
- Forlægger: Tor Books.



**Arthur C. Clarke Award** for bedste nye britiske roman: China Miéville for *The City & The City*.

**SF Hall of Fame 2010:** Octavia E. Butler, Roger Zelazny, Douglas Trumbull og Richard Matheson.

**Philip K. Dick Award** for bedste roman originalt udgivet som paperback i USA: C.L. Anderson for *Bitter Angels*; hædrende omtale givet til Ian McDonald for *Cyberabad Days*.

**Compton Crook Award** for bedste debutroman: Paolo Bacigalupi for *The Windup Girl*.

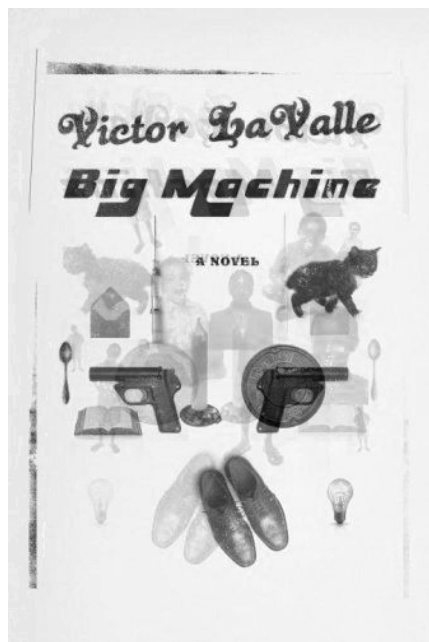




**Nebula Award** er blevet uddelt af *The Science Fiction and Fantasy Writers of America*:

- Roman: Paolo Bacigalupi for *The Windup Girl*.
- Kortroman: Kage Baker for *The Women of Nell Gwynne's*.
- Langnovelle: Eugie Foster for "Sinner, Baker, Fabulist, Priest; Red Mask, Black Mask, Gentleman, Beast".
- Novelle: Kij Johnson for "Spar".
- Ray Bradbury Award for bedste film: *District 9*.
- Andre Norton Award for bedste B&U-bog: Catherynne M. Valente for *The Girl Who Circumnavigated Fairyland in a Ship of Her Own Making*.

**Prometheus Award** for romaner med libertarianske holdninger: Dani & Eytan Kollin for *The Unincorporated Man* og Poul Anderson (Hall of Fame) for *No Truce With Kings*.



**Shirley Jackson Award** for horror, psykologiske gysere og dark fantasy:

- Roman: Victor LaValle for *Big Machine*.
- Kortroman: Nick Antosca for *Midnight Picnic*.
- Langnovelle: Stephen King for "Morality".
- Novelle: Karen Kay Fowler for "The Pelican Bar".
- Novellesamling: Delt mellem Robert Shearman for *Love*

*Songs for the Shy and Cynical* og Kevin Wilson for *Tunneling to the Center of the Earth*.

- Antologi: Ellen Datlow (red.) for Poe: *19 New Tales Inspired by Edgar Allen Poe*.

**Theodore Sturgeon Memorial Award** for bedste kortfiktion: James Morrow for kortromanen *Shambling Towards Hiroshima*.

## Dødsfald

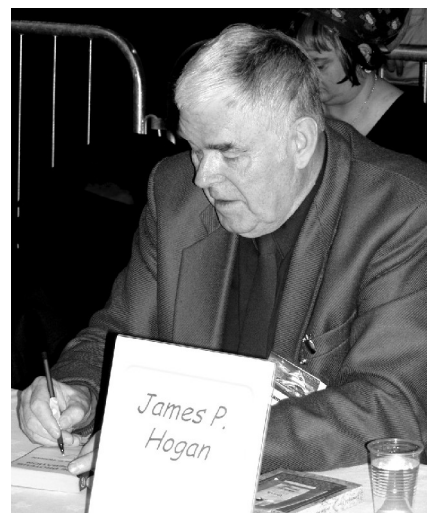
Tegneren **Al Williamson** er død, 79 år gammel. Williamson lavede tegneserier til aviser og hæfter, og en stor del af hans produktion var science fiction, blandt andet *Jens Lyn* og *Star Wars* (blandt andet tegneserieudgaven af *The Empire Strikes Back* og mange tidlige avisstriber, nu udgivet som *Classic Star Wars*). Hans mainstreamproduktion inkluderede blandt andet western-serier som *Ringo Kid* og *Kid Colt* samt perioder på *Secret Agent X-9*.



Jens Lyn tegnet af Al Williamson

Den britiske forfatter **James P. Hogan** er død, 69 år gammel. Hogan fik et stort gennembrud i 1977 med sf-romanen *Inherit the Stars*, hurtigt fulgt af to fortsættelser. Han nåede at skrive omkring 30 bøger før sin død. Den sidste, *Migration*, udkom i maj i år. Hogans bøger kan karakteriseres som hård science fiction, dvs. SF hvor videnskaben er tilstræbt korrekt, men han var tilhænger af flere kontroversielle teorier, blandt andet Immanuel

Velikovskys ideer om at asteroidebæltet mellem Mars og Jupiter engang skulle have været en planet (et centralt element i *Inherit the Stars*).



Den amerikanske forfatter **Jeanne Robinson** er død, 62 år gammel. Hun er bedst kendt som medforfatter for *Stardance*-serien, skrevet sammen med sin mand (nu enkemand) Spider Robinson.



## Diverse

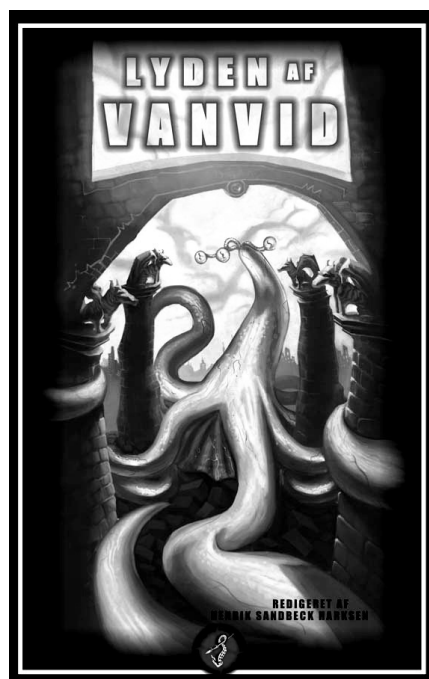
**Ray Harryhausen** fyldte 90 d. 29. juni. Hans ven siden de begynde var 18 år, **Ray Bradbury**, fylder 90 d. 22. august.

**J.K. Rowling** er nu på Forbes' liste over dollar-milliardærer.

# NYT FANTASTIK PÅ DANSK

af Janus Andersen

Listen i denne udgave  
gælder fra april og til  
og med juni 2010.

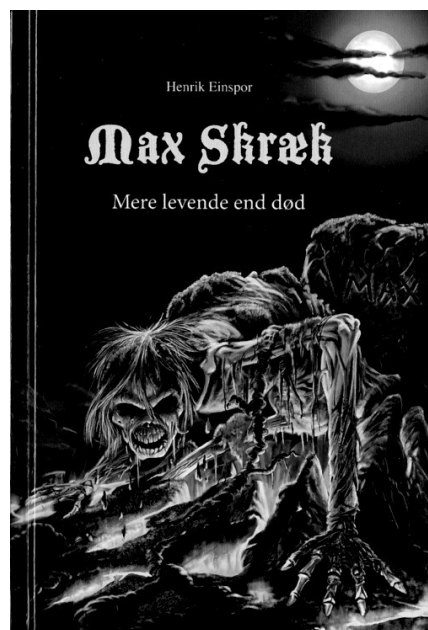


- *Blod på tanden* (Vampyr, 1). Thorup, 152 sider, kr. 199,00
- Borg, Saga: *Opgøret* (Blodbrødre, 8. del). Lindhardt og Ringhof, 206 sider, kr. 79,95
- Brønnum, Jakob: *Pinballmesterens drøm: 9 metafysiske fortællinger*. Hovedland, 157 sider, kr. 189,00
- Colling Nielsen, Kaspar: *Mount København*. Gyldendal, 176 sider, kr. 229,00
- Davys, Tim: *Lanceheim*. Cicero, 351 sider, kr. 199,95
- Delaney, Joseph: *Heksejægerens offer* (Wardstenen, bind 6). Carlsen, 299 sider, kr. 349,95
- Ea Philippa: *Lotuskabinettet*. Belliana, 419 sider + MP3-afspiller, kr. 449,00
- Farmer, Nancy: *Skorpionens hus*. Arvids, 392 sider, kr. 278,00
- Harris, Charlaïne: *Klub Død* (True Blood; 3). Lindhardt og Ringhof, 282 sider, kr. 199,95
- Jerian, Leah D.: *Gehennas porte, 2. del*. Books on Demand, kr. 159,00
- Kofod, Dennis Gade: *Superhelte i det hele taget*. Rosinante, 158 sider, kr. 249,95
- Lyden af vanvid: *nye Cthulhu Mythos noveller*, redigeret af Henrik Harksen (Hplmythos.dk, Bind 2). H. Harksen Productions, 245 sider, kr. 200,00
- Niffenegger, Audrey: *På den anden side*. Lindhardt og Ringhof, 428 sider, kr. 299,95
- Pierce, Tamora: *De falske mønter* (Blodhund, 1). Tellerup, 283 sider, kr. 348,00
- Pierce, Tamora: *Tyvedronningen* (Blodhund, 2). Tellerup, 255 sider, kr. 348,00
- Rønnov-Jessen, Peter: *Oldtidskundskab*. Tiderne Skifter, 232 sider, kr. 269,00

## Børne- og ungdomsbøger

- Allen, Eleanor: *Spøgelset på trappen*. Flachs, 44 sider, kr. 178,00
- Becker, Tom: *Vildspor* (Darkside, 3. bind). Flachs, 293 sider, kr. 288,00
- Brezenoff, Steve: *Mumien ved midnat*. Flachs, 70 sider, kr. 178,00
- Bødker, Benni: *I de dødes rige*

- (*Helvedesporten*, 5). Alinea, 31 sider, kr. 148,75
- Bøgh Andersen, Kenneth: *Ondskabens engel* (Den store djævelkrig, 4). Høst, 314 s., kr. 249,95
- Cast, P. C.: *Udvalgt* (Nattens hus, #3). Tellerup, 248 sider, kr. 79,95
- Dalsgaard Svendsen, Bjarne: *Hvorfor skrider paven?* Gyldendal, 179 sider, kr. 299,95
- Davidson, Ellen Dee: *Stjålne stemmer*. Wisby & Wilkens, 159 sider, kr. 198,00
- Donbavand, Tommy: *Mumiens hjerte* (Gysergaden Scream Street, 3). Alvilda, 123 sider, kr. 79,95
- Dürr, Morten: *Naja og voodoo heksen*. Alinea, 31 sider, kr. 148,75



- Einspor, Henrik: *Max Skræk*, bind 1. Løse Ænder, kr. 175,00
- El Jørgensen, Bodil: *Det forheksede kamera* (Julius & Pæremadsen). Carlsen, 86 sider, kr. 202,50
- Fitzpatrick, Becca: *Forelsket i en engel*. Tellerup, 317 sider, kr. 348,00
- Fleischer, Rune: *Viking base 5*. Så til Hest, 15 sider, kr. 59,95
- Gotthardt, Peter: *Feerne i Rosendalen*. Carlsen, 75 sider, kr. 299,95
- Kickstart: *10 noveller*, redaktør: Sally Altschuler. Books on Demand, 321 sider, kr. 178,00
- Lisle, Rebecca: *Bjørnehullet*. Flachs, 43 sider, kr. 178,00
- Livingston, Lesley: *Kelley* (Vinterkongens datter, 1). Tellerup, 265 sider, kr. 298,00



- Lorentzen, Birgitte: *Cyklose*. Gyldendal, 243 sider, kr. 229,95
- Madsen, Gritt: *Eventyret om Skovfolket: førstebogen*. Idon, 95 sider, kr. 128,00
- Mann, Merlin P.: *Ormehullet (Alienbergs-agenterne, 1)*. Alinea, 53 sider, kr. 122,50
- Neff, Henry H.: *Rowans ulvehund (Den gyldne gobelin, 1. bog)*. Carlsen, 419 sider, kr. 369,95
- Nix, Garth: *Først Søndag (Rigets nøgler, 7)*. Bahnhof, 278 sider, kr. 250,00
- Noël, Alyson: *Blå måne (De udødelige, 2)*. Alvilda, 346 sider, kr. 249,95
- Scott, Michael: *Troldkvinden (Den udødelige Nicholas Flammels hemmeligheder)*. Carlsen, 503 sider, kr. 369,95
- Snow, Maya: *Sværdets søstre, bind 4*. Høst, kr. 199,95
- Stanton, Andy: *Hr. Gump og kraftkrystallerne ([Historier fra Krøllet Svagbærd], 4. bog)*. Carlsen, 210 sider, kr. 199,95
- Stine, R. L.: *Det sidste gys (Gåsehud horrorland, 12)*. Borgen, 152 sider, kr. 69,95
- Sørensen, Rasmus (f. 1997): *Dødens verden og andre gyselige historier*. Forlaget Uhrskov, 81 sider, kr. 75,00
- Temple, Bob: *Genfærdet ved søen*. Flachs, 73 sider, kr. 178,00
- Watson, Jude: *På dybt vand (The 39 clues; 6)*. Egmont Litas, kr. 149,95

- Weinreich, Jacob: *Rædsel i rutsejebanen (Monsterjægerne, 9)*. Borgen, 126 sider, kr. 149,00
- Widmark, Martin: *Heksedoktoren (Sofie Vaks – monsteragent)*. Carlsen, 81 sider, kr. 199,95

## Fag- og anden litteratur

- Josephsen, Abigail: *Den sorte bog om helte fra verdenslitteraturen (Den sorte bog, 2)*. Darklights, ca. 200 sider, kr. 119,00
- *Marvellous fantasy*, redaktør: Jørgen Riber Christensen. Aalborg University Press, 296 sider
- Thiedecke, Johnny: *Videre sejled vi nu: Odysseens efterliv i analyse, litteratur og kunst*. Pantheon, 131 sider, kr. 185,00

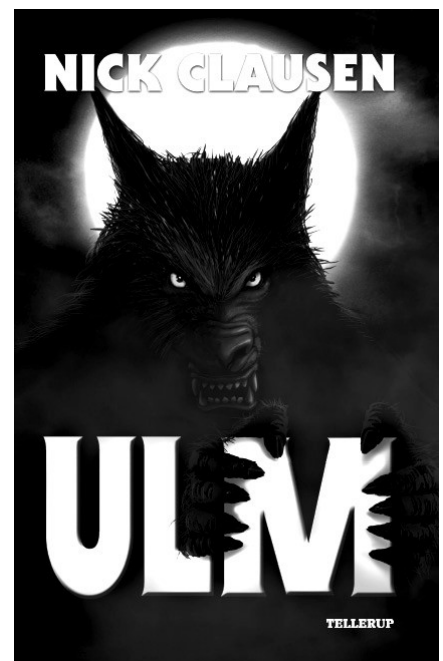
## Tegneserier

- Burns, Charles: *Sort hul. Fahrenheit*, ca. 370 sider, kr. 299,50
- Fraction, Matt: *De fem mare-ridt (Iron Man)*. G. Floy Studio, ca. 180 sider, kr. 228,00
- Franquin: *Splint & Co, 1961/1968*. Egmont Serieforlaget, kr. 299,99
- Hall, M. C.: *Kong Arthur og ridderne af det runde bord*. Flachs, 63 sider, kr. 238,00
- Hermann: *Den lille kat er død (Jeremiah, 29)*. Faraos Cigarer, 46 sider, kr. 99,50
- Milton, Freddy: *Ultramax (Familien Gnuff, 17)*. Arboris, 46 sider, kr. 148,00
- Rask Nielsen, Jacob: *Exodus, bind 3*. Tjubang, kr. 49,95
- Rybka, Jan: *Min ven Victor (H.C. Andersen junior, 5)*. Cappezone Forlag, ca. 60 sider, kr. 80,00
- Søndergaard, Niels: *Bunden af fjerde dimension (Dimensionsde- tektiven, 4)*. Cobolt, 48 s., kr. 168
- Walter, Anders: *Det stille an- greb (Solas, episode 2)*. Fahren- heit, 70 sider, kr. 99,50

## Genudgivelser

- Altschuler, Sally: *Jordens salt*, 2. udgave, 4. oplag. Gyldendal, 217 sider, kr. 179,95
- Blixen, Karen: *Vinter-Eventyr*, 1. tekstkritiske og kommentere- de udgave. Gyldendal (eksp.), Det danske Sprog- og Litteratur- selskab, 480 sider, kr. 399,00

- Bøgh Andersen, Kenneth: *Den forkerte død (Den store djævl- krig, 3)*, 4. oplag. Høst, 321 sider, kr. 249,95
- Bøgh Andersen, Kenneth: *Djæ- velens lærling (Den store djævl- krig, 1)*, 8. oplag. Høst, 314 sider, kr. 249,95
- Bøgh Andersen, Kenneth: *Ju- leønsket*, 2. udgave. Høst, 75 si- der, kr. 149,95
- Bøgh Andersen, Kenneth: *Slaget i Caissa*, 4. udgave. Høst, 378 sider
- Clare, Cassandra: *Den tavse by (Dødens instrumenter, 2. bog)*, 2. oplag. Borgen, 403 sider, kr. 199,00
- Clausen, Nick: *Ulm*. Tellerup, 154 sider, kr. 248,00
- Davidson, Andrew: *Gargoilen: stendragen*, 2. udgave. Jentas, 446 sider, kr. 149,95
- Davys, Tim: *Amberville*, 2. dan- ske udgave. Cicero, 332 sider, kr. 199,95
- Eken, Cecilie: *Den mørke vej (Den Sorte Safir; 2)*, 2. udgave. Carlsen, kr. 199,95
- Eken, Cecilie: *Det Levende Sværd*, 1. bogklubudgave. Gyl- dendals Bogklubber, 151 sider
- Fauverby, Lene: *Vampyrens hævn*. Gyldendal, 135 sider, kr. 145,00
- Flanagan, John: *Troldmanden i nord (Skyggens lærling, bind 5)*, 3. oplag. Borgen, 381 s., kr. 149
- Gaiman, Neil: *Nobody*, 1. bog- klubudgave. Gyldendals Bog- klubber, 268 sider

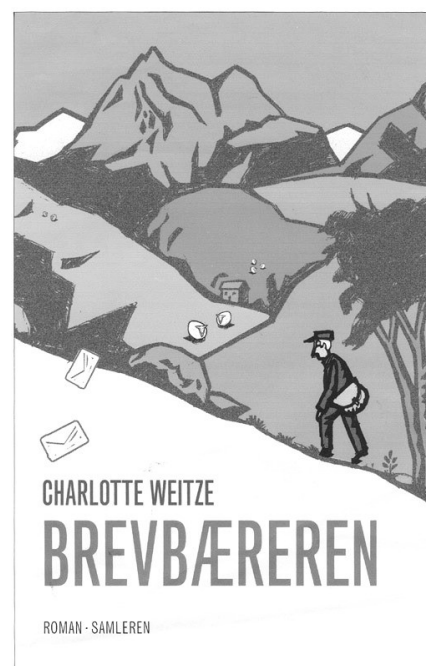




- Hartung Nielsen, Jørgen: *De dødes hus*, 3. oplag. Cadeau, 40 sider, kr. 98,00
- Hildebrandt, Johanne: *Freja (Sagaen om Valhal)*, 3. udgave. Forum, 349 sider,
- Hildebrandt, Johanne: *Saga fra Valhal (Sagaen om Valhal)*, 3. udgave. Forum, 344 sider
- Jansson, Tove: *Mumitrolde, de tre næste romaner*. Carlsen, kr. 349,95
- Lys: *tolv historier fra Nepal og Danmark*. Redaktør: Nanna Gyldenkerne. Dansk Forfatterforening, 72 sider, kr. 179,00
- Madsen, Svend Åge: *Se dagens lys*, 2. udgave, 3. oplag. Gyldendal, 180 sider, kr. 99,00
- Marr, Melissa: *Mørk lykke*, 2. udgave. Carlsen, 316 sider, kr. 149,95
- McMullan, Kate: *Ridder for en dag (Dragedræber-akademiet, 5)*, 2. udgave. Carlsen, 111 sider, kr. 59,95
- McMullan, Kate: *Sir Lancelot, hvor er du? (Dragedræber-akademiet, 6)*, 2. udgave. Carlsen, 111 sider, kr. 59,95
- Meadows, Daisy: *Roselil – den røde fe (Regnbuefeerne, 1)*, 2. oplag. Carlsen, 73 sider, kr. 49,95
- Mercer, Sienna: *Smil til kame-raet (Min søster, vampyren, nr. 2)*. Alvilda, 190 sider, kr. 99,95
- Meyer, Stephenie: *Nymåne*, 3. udgave. Carlsen, 607s, kr. 199,95
- Mouritzen, Peter: *Dukkedren-gen*, 2. oplag. Dansklærerforeningen, 77 sider, kr. 157,50

- Nesbø, Jo: *Doktor Proktors pruttepulver*, 3. oplag. Gyldendal, 214 sider, kr. 199,95
- Niffenegger, Audrey: *Den tids-rejsendes kvinde*, 2. udgave. Lindhardt og Ringhof, 557 sider, kr. 99,95
- Næsted Nielsen, Michael: *Gen-færdet på Munkholm Slot*, 2. oplag. Cadeau, 61 sider, kr. 112,00
- Osborne, Mary Pope: *Ninjaer i natten (Det magiske hus i træet, 5)*, 5. oplag. Carlsen, 80 sider, kr. 49,95
- Osborne, Mary Pope: *Pirater og papegøjer (Det magiske hus i træet, 4)*, 8. oplag. Carlsen, 77 sider, kr. 49,95
- Ottesen, Josefine: *De tre søstre (Enya, 3)*, 3. oplag. Alrune, 47 sider, kr. 143,75
- Ottesen, Josefine: *Den stjålne sten (Grønnesø, 1)*, 3. udgave, 4. oplag. Carlsen, 135 sider, kr. 129,95
- Ottesen, Josefine: *Drageherren, Bind 1: Del 1-4*. Alrune, kr. 135,00
- Ottesen, Josefine: *Krigerprin-sessen, bind 1-3, samlet udgave*. Alrune, kr. 168,75
- Ottesen, Josefine: *Krigerprin-sessen, bind 4-7, samlet udgave*. Alrune, kr. 168,75
- Ottesen, Josefine: *Krystalhjer-tet – historien om Mira, samlet udgave*. Rosinante, 699 sider, kr. 299,95
- Ottesen, Josefine: *Lindormen (Krigerprinsessen, del 1)*, 4. oplag. Alrune, 44 sider, kr. 143,75
- Ottesen, Josefine: *Troldtøs (Enya, 1)*, 5. oplag. Alrune, 47 sider, kr. 143,75
- Prineas, Sarah: *Den magiske tyv, bind 1, bogklubudgave*. Gyl-dendals Bogklubber, kr. 199,00
- Rask Nielsen, Jacob: *Exodus: den samlede udgave*. Tjubang, ca. 250 sider, kr. 200,00
- Ruiz Zafón, Carlos: *Vindens skygge*, 4. udgave, 3. oplag. Lindhardt og Ringhof, 451 sider, kr. 149,95
- Rødtne, Nicole Boyle: *Døds-børn (Skeletter i skabet, 1)*. Facet, 258 sider, kr. 199,00
- Sandemo, Margit: *Dæmonens bjerg (Sagaen om Isfolket, 41)*, ny udgave. Jentas, 258 sider, kr. 129,95

- Sandemo, Margit: *Fanget af ti-den (Sagaen om Isfolket, 40)*. Jentas, 249 sider, kr. 129,95
- Simmons, Michael: *Alien feast (Første invasions krønike, Bog 1)*. Rosenkilde, 160 s., kr. 149,00
- Smith, L. J.: *Mørkets brødre (The vampire diaries; 1)*, ny ud-gave. Tellerup, kr. 199,95
- Stine, R. L.: *Flugten fra Horror-land (Gåsehud horrorland, 11)*. Borgen, 135 sider, kr. 69,95
- Stine, R. L.: *Hjælp! Vi har su-perkræfter! (Gåsehud horror-land, 10)*. Borgen, 160 sider, kr. 69,95
- Sørensen, Villy: *Samlede histo-rier bind 1-2*. Gyldendal, kr. 399,00
- Toft, Jon Brændsgaard: *Den flaskegrønne zone (Den knal-drøde zone; 3)*. Mellemgaard, 233 sider, kr. 189,00
- Tolkien, J. R. R.: *De to tårne*, 10. udgave, 6. oplag. Gyldendal, 447 sider, kr. 129,00
- Tolkien, J. R. R.: *Kongen ven-der tilbage*, 10. udgave, 6. oplag. Gyldendal, 503 sider, kr. 129,00
- Verne, Jules: *Jules Vernes En verdensomsejling under havet*. Carlsen, 145 sider, kr. 229,95
- Weinreich, Jacob: *Krybet*, 2. op-lag. Borgen, 99 sider, kr. 199,00
- Weitze, Charlotte: *Brevbære-ren*, 2. udgave. Samleren, 203 si-der, kr. 149,95
- Wung-Sung, Jesper: *Kopierne*. Høst, 160 sider, kr. 199,95





# Foreningen Fantastik

## Kontaktadresser

### Medlemskab & abonnement

Thomas Winther  
Haydnsvej 1 1TH  
2400 København SV  
kasserer@fantastik.dk

### Hjemmeside

webmaster@fantastik.dk

### Himmelskibets redaktion

Himmeskibet@fantastik.dk

### Foreningen

forening@fantastik.dk

## Bestyrelsen

### Formand:

Jesper Rugård Jensen  
Cæciliavej 68  
2500 Valby  
formand@fantastik.dk

### Næstformand:

Flemming R. P. Rasch  
C.F. Richs Vej 101 E  
2000 Frederiksberg

### Kasserer:

Thomas Winther  
Haydnsvej 1 1.th  
2450 København SV

### Sekretær:

Lars Ahn Pedersen  
Hedevænget 4, st. th.  
4000 Roskilde

### Menigt medlem:

Spritt Schapiro  
Sankt Hans Gade 12, 1.  
4000 Roskilde

### Menigt medlem:

Susanne B. Hodges  
Stevnsgade 35, 3. tv.  
2200 KBH N.

### Suppleanter:

Tue Sørensen  
Bjarne Sinkjær  
Jóannes á Stykki

## Kalender

### Caféaften

TID: den 2. og 20. hver måned  
kl. 19:00

STED: Varierer (se kalender på  
www.fantastik.dk eller følg med  
på café-listen i forummet)  
Uformel caféaften. Kaffe, øl og  
hyggesnak i afslappende omgi-  
velser. Hvis intet andet er angivet,  
er vi på Bankerået, Ahle-  
feldtsgade 27-29, København.

### Udflugt til Roskilde

TID: 22/8-2010 kl. 12

STED: Roskilde

Fantasticons årlige sommerud-  
flugt går denne gang til den  
gamle kongeby Roskilde. Vi skal  
blandt andet se vikingeskibe og  
domkirke, og der bliver også  
mulighed for at bade. Medbring  
madkurv. Vi mødes kl. 12.00 på  
Hestetorvet foran stationen, ved  
de store krukker.

### Eurocon 2010

TID: 26-28/8-2010

STED: Cieszyn, Tjekkiet

Årets europæiske sf-festival.

Æresgæster: Steven Erikson,  
Alan Campbell, Juraj Červenák,  
Pavel Weigel, Miroslav Žam-  
boch, Andrzej Sapkowski, Brid-  
get Wilkinson m.fl.

Info: www.tricon.info

### Fantasticon 2010

TID: 18-19/9-2010

STED: Vanløse Kulturhus

Årets store danske festival. Mere  
information i spalten til højre.

### Collectormania 2010

TID: 20-21/11 2010

STED: DGI Byen.

Medieorienteret festival.

Gæster: David Prowse, Kenny  
Baker, Armin Schirmerman m.fl.

Info: www.collectormania.dk

### Eurocon 2011

TID: 17-19/6-2011

STED: Stockholm, Sverige

Første gang Eurocon holdes i  
Sverige!

Æresgæster: Elizabeth Bear, Ian  
McDonald, Jukka Halme m.fl.

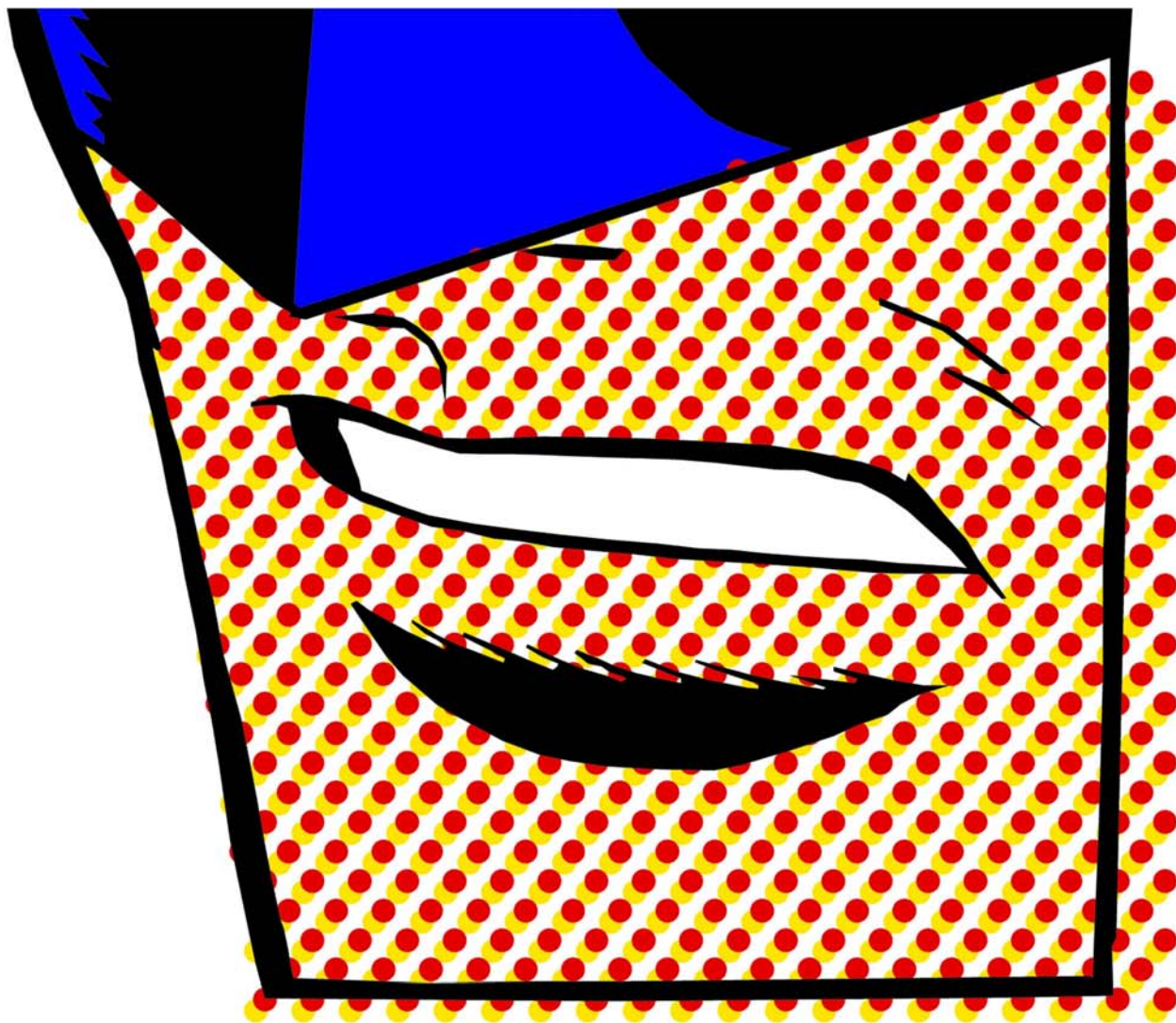
Info: www.eurocon2011.se



## Fantasticon 2010

Årets Fantasticon afholdes igen i Vanløse Kulturhus. I år får vi be-  
søg fra USA, af Catherine Asaro,  
som skriver både science fiction,  
fantasy og romance. Desuden la-  
ver hun musik til nogle af sine  
bøger, hvilket vi får en smags-  
prøve på, da hun medbringer sin  
faste musiker Donald Walcott. Vi  
får desuden besøg af den danske  
fantasyforfatter Ea Philippa, der  
ligesom Asaro sætter musik til  
sine bøger, og hun vil også give  
en lille koncert. Mange af gæ-  
sterne i år er forfattere der har  
romandebuteret for ganske ny-  
ligt. Der er for eksempel Camilla  
Wandahl og Nicole Rødtneæs, der  
ofte har deltaget i Fantastiks  
novellekonkurrencer og har væ-  
ret meget aktive i foreningen  
HUF, som også vil have en stand  
i år. Christian Reslow og Kaspar  
Coling Nielsen er to andre nytil-  
komne forfattere i de fantastiske  
genrer, som det er værd at holde  
øje med fremover. Af de mere  
etablerede forfattere kan vi byde  
på tegneseriemanden Per Vad-  
mand, der de seneste år også er  
begyndt at skrive romaner. Også  
horror-ekspert og -forfatter Rik-  
ke Shubart, som sidste år holdt  
et meget interessant foredrag  
om splatterfilm, er det lykkedes  
os at få fat i igen i år. Vores pa-  
neler byder i år på blandt andet  
en snak om de bedste science fi-  
ction-romaner udgivet siden år  
2000, og af videnskabelige  
indslag er der lykkedes os at  
shanghaje en af de forskere der  
arbejder med den europæiske  
super-partikelaccelerator LHC.  
Så husk at rydde din kalender  
for alt andet i weekenden d. 18.  
og 19. september, for der skal du  
nemlig til Fantasticon! Se hele  
programmet på hjemmesiden  
fantasticon.dk, med meget mere  
end hvad der er nævnt her.  
Info: www.fantasticon.dk





**FOUR COLOR COMICS**  
(Four Color) : A printing process in which all primary colors plus black are used. Also refers to the Four Color series published by Dell.

**COMICS**  
**SCIENCE FICTION MANGA**  
**GAMES FANTASY**  
**SURF THE SHOP**



**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.DK WWW.FANTASK.DK**



# FANTASTICON 2010

18-19. september  
Vanløse Kulturhus  
[www.fantasticon.dk](http://www.fantasticon.dk)



Catherine Asaro  
Camilla Wandahl  
Rikke Schubart  
Jesper Gottlieb  
Per Vadmand  
Ea Philippa  
Christian Reslow  
Kaspar Colling Nielsen

FILM  
FRYGT  
FREMTID  
FANTASY  
FOREDRAG  
FOREFATTERE  
FANTASTICON  
LØR: 11.00-20.00  
SØN: 11.00-17.00

MANFRED CHRISTIANSEN

Støttet af Vanløse Lokaludvalg