

40KR.

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

16

FORÅR
2008

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK



Silver Surfer: First app. Fantastic Four # 48. Created by Jack Kirby.

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

Four
Color
Comics

www.fantask.dk

SURFTHE SHOP



**COMICS
SCIENCE FICTION MANGA
GAMES FANTASY**

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

HIMMELSKIBET

MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 16, forår 2008

HIMMELSKIBET udgives af foreningen Fantastik. Læs om Fantastik på 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 © indlæggenes ophavs-mænd.

Ansvarshavende redaktør:

Klaus Æ. Mogensen

Pile Allé 41, 2. tv.

DK-2000 Frederiksberg

Tlf. 32 55 04 60

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 150 kr. for fire numre. Medlemskab eller abonnement kan opnås ved at indbetale 150 kr. til konto i Amagerbanken 5230 0001514301. Husk at angive navn og adresse. Girokort til indbetaling kan rekvireres ved at sende et brev til ovenstående adresse eller e-mail til forening@fantastik.dk.

Løssalgspris: 40 kr./stk.

Layout & montage:

Klaus Æ. Mogensen og Michael Bernth

Tryk: Frederiksberg Bogtrykkeri

ISSN-NR: 1603-5836

Deadline for # 17: 1/6 2008

Annoncepriser:

Omslag, bagside (F): 400 kr.

Omslag, inderside (F): 200 kr.

Helside inde i bladet (S/H): 150 kr.

Halvside inde i bladet (S/H): 100 kr.

INDHOLD

Bibliotheca Phantasiae 4
Novelle af Thomas Strømsholt

En helt forkert kiste 8
Novelle af Teddy Vork

En uventet forfriskning 12
Novelle af Manfred Christiansen

Rollespilstyper 13
Artikel af Flemming R.P. Rasch

Interview: Michael Kamp 17
Interview ved Mathias Clasen

Skal rumvæsener have insektøjne? 19
Artikel af Klaus Æ. Mogensen

Den fantastiske virkelighed 21
Artikelserie af Flemming R.P. Rasch

Anmeldelser 24

Korte nyheder 34
Nyheder ved Maria Kohinoor Larsen

Nyt om fantastik 35
Nyheder ved Klaus Æ. Mogensen

Arthur C. Clarke 1917-2008 36
Nekrolog ved Klaus Æ. Mogensen

Ernest Gary Gygax 1938-2008 37
Nekrolog ved Flemming R.P. Rasch

Foreningen Fantastik 38

Forside: Lene Fagerlund Larsen
Profil på Tegnebordet.dk: TheFunnyBunny

Illustrationer s. 6 og 10:
Billedbehandling v. Klaus Æ. Mogensen

Korrekturlæsning:
Flemming R.P. Rasch

BIBLIOTHECA PHANTASIAE

Thomas Strømsholt

Det er mærkeligt, tænkte hr. Fraktur, idet han for anden gang ringede på døren, hvorledes man dag efter dag kan gå ned ad den samme gade og stadig opdage noget nyt. Som denne smalle gamle murstensbygning klemte inde mellem to moderne blokke. Facaden var slidt, og alle vinduerne var blokerede indefra. Angiveligt husede bygningen et privat bibliotek, men umiddelbart så det ubeboet ud.

Hr. Fraktur havde nær opgivet, da døren forsigtigt blev åbnet på klem, og en gnaven stemme sagde "Ja?" Stemmen tilhørte en gammel mand med et pergamentagtigt ansigt og et par livlige brune øjne.

"Det drejer sig om denne her," sagde hr. Fraktur og frembragte en bog fra sin mappe. "*The Remnants of Lost Empires* –"

"Endelig! Kom ind, kom ind," sagde den gamle mand. "Jeg havde nær opgivet alt håb," fortsatte han mumlende, imens han førte hr. Fraktur gennem entréen og ind i et stort rum med bøger fra gulv til loft. "Men fortæl mig, hr. ...?"

"Fraktur."

"Hvorledes er denne bog kommet i din besiddelse?"

"Jeg er antikvarboghandler. *Montags Bøger*. Måske kender De os?"

"Desværre," svarede den gamle mand. "Men det er et begavet navn. Meget begavet."

Hr. Fraktur, som var usikker på, hvorvidt det var ment som et kompliment, takkede høfligt og fortsatte: "Bogen kom fra et dødsbo. Jeg kendte ikke til forfatteren og skænkede derfor ikke bogen megen opmærksomhed. Faktisk var det min assistent, som opdagede, at *The Remnants* er en raritet, de facto så sjælden at den og forfatteren menes at være fiktive!"

Eftersom den gamle mand ved disse ord kun reagerede med et smil, fortsatte hr. Fraktur: "Naturlig-

vis blev jeg nysgerrig angående bogens oprindelse, og da den er udstyret med et ekslibris med Deres adresse, tænkte jeg, at De måske kunne kaste lidt lys over dette paradoks."

Den gamle mand stod et øjeblik og betragtede sin gæst med et næsten mistænksomt blik. Pludselig udbrød han: "Det sker ikke ofte, at vi modtager uventet besøg, og jeg glemmer mine manerer! Mit navn er Kallimachos, bibliotekaren. Måske kan jeg byde Dem et glas portvin?"

Mens den sære bibliotekar var væk, gik hr. Fraktur hen til bogreolerne. Bøgerne stod alfabetisk og ordnede efter emne. Der var noget pudsigt over dem, men før han fik tænkt nærmere over det, vendte Kallimachos tilbage.

"Finder De noget spændende?"

"Naturvidenskab, må jeg indrømme, er ikke en af mine stærke sider."

"Jeg har det på samme måde. Alligevel sker det, at jeg bliver grebet. Tag nu denne her for eksempel: *The Dynamics of an Asteroid* af James Moriarty. Nu forældet, ganske vist, men den giver et godt indblik i forfatterens personlighed. Og De er da bekendt med Moriarty?"

"Navnet lyder bekendt..."

"Men i så fald kender De helt sikkert Moriartys berømte samtidige." Kallimachos udpegede en række bind i rød saffan. Det var *The Collected Writings of Sherlock Holmes*.

Det må være en spøg, tænkte hr. Fraktur. Han tog et tilfældigt bind frem og bladrede det igennem. Blandt indholdet var *On the Surface Anatomy of the Human Ear* og *On Secret Writings*. Han kom i tanke om et andet navn fra Doyle, og lidt efter havde han lokaliseret to bøger af G. E. Challenger. Begge så ægte ud. Endnu et navn faldt ham ind, Gobesius, og til sin forbløffelse fandt han dennes *Military*

Architecture and Pyroballology, ligeså virkelig som havde det været et værk af Sterne selv.

"Jeg drømmer," sagde han.

"Virkelig, hr. Fraktur," lo Kallimachos, "hvornår har De sidst haft en drøm, hvori De drog den konklusion, at De drømte? Men jeg ser, at De er forvirret! Sid ned, hr. Fraktur, og skænk endelig et glas mere."

Hr. Fraktur sank ned i en blød læderstol. "Det er en meget fin samling, hr. Kallimachos, meget unik og gennemført. Indbindingen, papiret og typografien, for slet ikke at nævne teksten, så vidt jeg kan bedømme – alt dette kunne let narre en ekspert. Det må have kostet en formue! Men hvem skrev dem og til hvilket formål?"

Kallimachos satte sig over for sin gæst og smilte. "De har læst i Dostmanns *Remnants*, ja? Hvad får Dem til at tro, at det er en forfalskning?"

"Fordi den var et påfund af en obskur forfatter ved navn Erwin Robert Howard."

"Robert Erwin Howard," korrigerede Kallimachos.

"Javist. Et påfund ligesom disse værker af 'Holmes' og 'Challenger'. De er fiktive!"

"En alvorlig indvending. Ikke første gang at jeg hører den, og sikkert heller ikke den sidste. Men fortæl mig, hr. Fraktur, er De en læser?"

Antikvarboghandleren, som i mange år havde forsømt litteratur til fordel for kataloger, nikkede svagt.

"Også af den mere fantasifulde slags?"

"Ja. Det vil sige, da jeg var yngre." Hr. Fraktur slog blikket ned.

"Jeg forstår. Hvad De må forstå, hr. Fraktur, er, at Deres besøg er højst usædvanligt. Normalt falder vore gæster ind under kategorien dedikerede læsere. Men nu da De er sluppet gennem porten, fortje-

ner De at blive initieret i bibliotekets hemmeligheder. Bibliotheca Phantasiae, som vi kalder os, går tilbage til det legendariske Bibliothèque St. Victor. – Ja, jeg kender Deres skepsis, men måske De kunne lægge den til side for et øjeblik? Tak.

Nå! St. Victor, som blev udødeliggjort af Rabelais, var fundamentet, men allerede kort efter modtog vi de enorme samlinger fra klosteret i Theleme og var nødt til at udvide. I perioden 1588 til '90 kom der mange nye værker til fra Italien, Tyskland og Storbritannien. De fleste havde samme grovkornede humor som de franske, men de britiske skilte sig ud ved deres dydighed, i hvert fald indtil udgivelsen af den Swiftske genistreg kaldet *A Description of the Kingdom of Absurdities*. Siden da er vore samlinger vokset støt, og nye titler tilføjes daglig.

Som De vil få at se, er vi et universalbibliotek. Vi har alt fra Cazzancao Rubeos *Compendio d'anatomia fabbulia* og Wilkens Micawbers *Letters of a British Gent-*

leman, til Hawthorne Abendsens underholdende bestseller *The Grasshopper Lies Heavy* og Goldsteins modbydelige *Theory and Practice of Oligarchical Collectivism*.

Jeg kunne sikkert fortsætte med at opremse titler i timevis, måske en erhvervsskade. Dog vil jeg nævne vores *Apocalypsis* trykt af Gutenberg i 1438, en af vore ældste og mest skattede værker. Denne i sandhed unikke inkunabel, som kom fra Monsieur Sigismonds samling, var blandt de bøger, som, hvis man skal tro forfatteren – en eller anden franskmand – æggede englene til oprør! Men kom,” udbrød den gamle bibliotekar, “jeg vil vise Dem bogen og samtidig give en lille tour...”

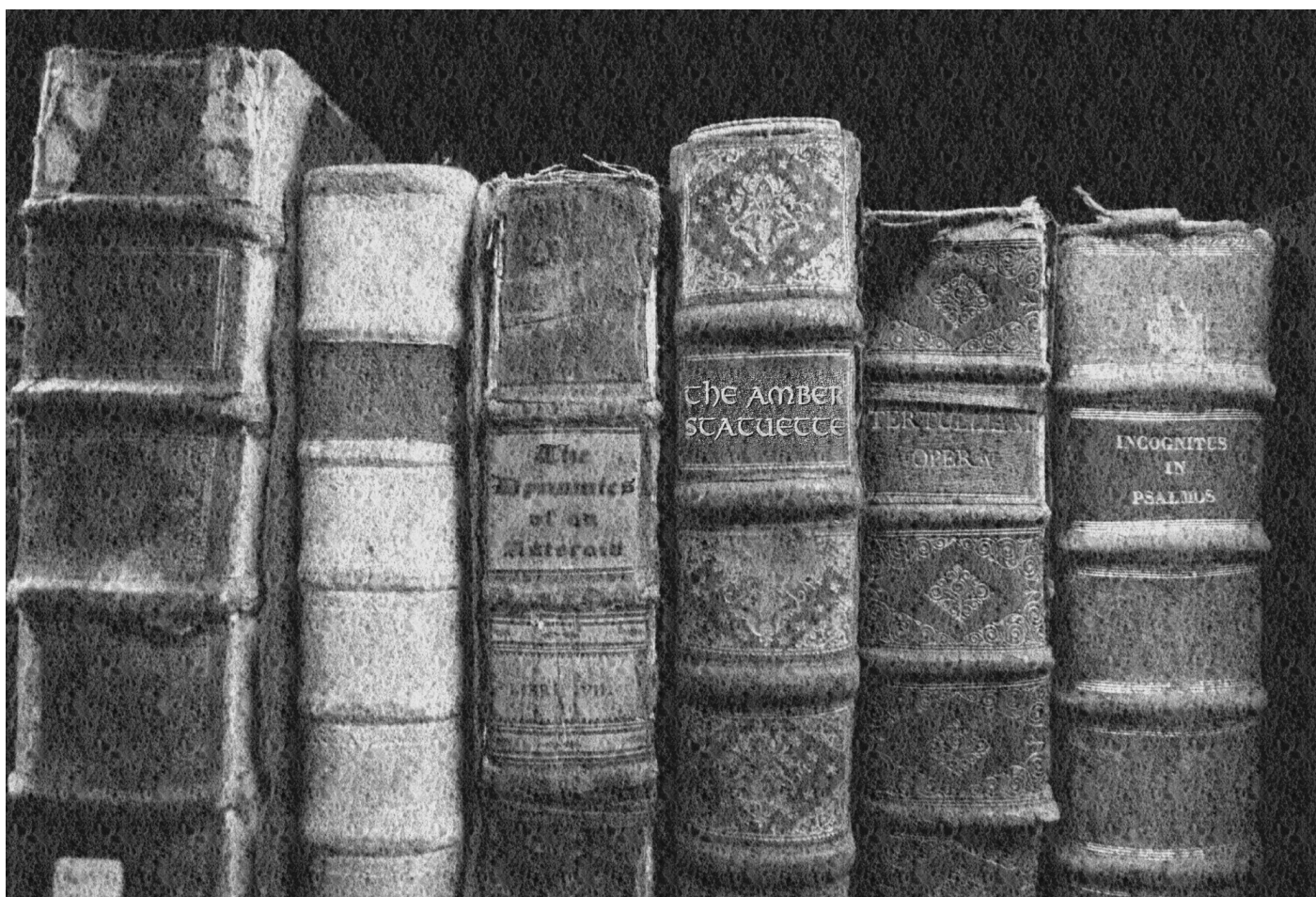
Hr. Fraktur, stadig skeptisk, fulgte med Kallimachos ind i en lang og smal hal på to etager med riflet hvælving og gallerier med bogreoler. “Vi er både et offentligt og et privat bibliotek i den forstand, at enhver er velkommen, men kun de dedikerede læsere – eller om man vil, eskapisterne – finder vej til bi-

blioteket. Eller har lyst til det, skulle jeg måske tilføje. Det er,” fortsatte han, “som den scene i Lucian Taylors vidunderlige roman, *The Amber Statuette*, hvor...” men hr. Fraktur lyttede kun efter med et halvt øre, optaget som han var af de mange gyldne bind og underlige titler.

For hver tiende meter brød hallen ud i tværgående gange, alle med bøger fra gulv til loft. Biblioteket forekom umuligt grænseløst, og bøgernes antal endnu mere umuligt. Hr. Fraktur havde besøgt biblioteker i Washington, Rom, London og Paris, men aldrig havde han set så mange bøger samlet på et sted. Den nærmeste sammenligning var med en mægtig gotisk katedral, hvor den besøgende på én og samme tid knuses under de himmelske hvælvinger og skyder i vejret som herkuliske støttepiller.

“*The Gospel from Outer Space* af Kilgore Trout ... *Solariana* ... Websters *Martian Physiology*,” mumlede han.

“Ekstraterrestrielle studier og rumrejser,” kommenterede Kalli-



machos. "Meget populært i disse tider. Vi skal ned her, med mindre De...?"

"Det er, som om jeg kender disse værker," sagde den henførte antikvarboghandler. "Men det kan ikke passe. De er kun referencer, bøger i bøger, et litterært trick, og dog—" Han afbrød sig selv og lod en finger glide langs med en imponerende lang række uniformt indbundne bind, forsigtigt, som forventede han at de ved berøringen ville forvinde i den blå luft. "For eksempel husker jeg denne *Encyclopedia Galactica* fra Asimov. Jeg plejede at drømme om den, forestille mig de spændende artikler om fremtidige civilisationer, andre verdener."

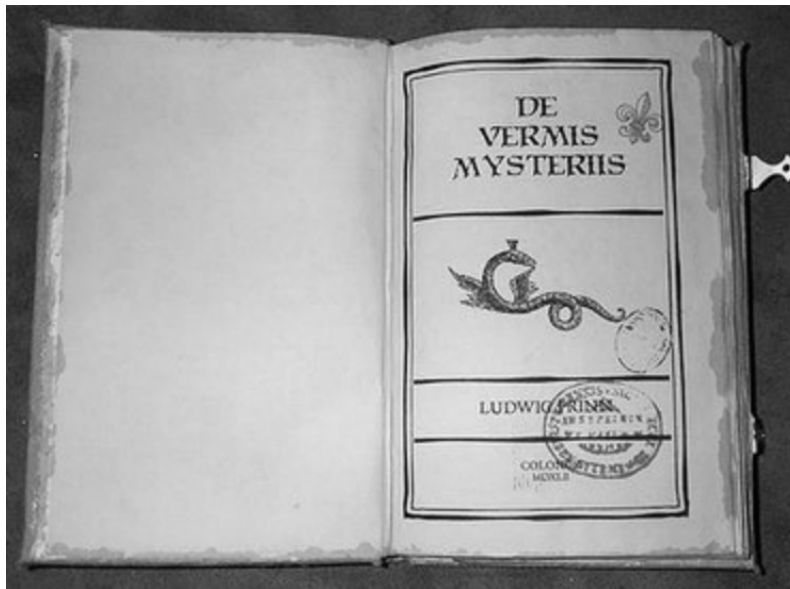
"Alle biblioteker er drømme," sagde Kallimachos, idet han bad hr. Fraktur følge med ned ad en spiraltrappe. "Eller formuleret på en anden måde: alle bøger er produkter af drømme. En dag skulle De tale med min kollega Lucien, overbibliotekar for et bibliotek, som får dette til at blegne i sammenligning. Men, som jeg var ved at sige, vi låner sjældent bøger ud – pas på trinet! – ikke mindst fordi vi har fine læsepladser og åben døgnnet rundt."

De havde nået hvad hr. Fraktur umiddelbart havde antaget ville være kælderens, men også her forekom biblioteket ubegrænset i alle retninger, bøgerne antal ligeså. Som i en døs lod han sig føre langs med reolerne. Ind imellem standsede han og noterede sig en titel, tog en bog frem og bladrede i den mens den gamle bibliotekar ventede tålmodigt. Blandt de bøger som særligt fæstnede sig i hans hukommelse var F. C. Vallerys *Primulae veris* fra 1794, et bind sonetter af Lucien de Rumpembré, Launcelot Cannings *Mad Trist* og John Drinkwaters sært foruroligende *Architecture of Country Houses* i alle seks udgaver.

I den klassiske sektion, som Kallimachos fremviste med særlig

stolthed, så han titler på værker som enhver filolog – for slet ikke at tale om en antikvarboghandler – ville give sin højre arm for, såsom *Medea* af Diogenes Kynikeren, Aischylos' *Ixion* og Cæsars taler mod Cato, alle i originale håndskriftruller beskyttet af purpurfarvede hylstre. Men disse – understregede bibliotekaren – var kun til brug i læsesalen!

Endelig nåede de deres bestemmelsessted, et stort oktagonalt rum på cirka to etager, hvis reolfag næsten nåede lofthvælvingen. "Her har vi teologi, religion, mytologi og relaterede emner," forklarede Kallimachos. "Vi er netop i færd med at påmontere nye stålstiger i denne sektion, men som De ser, er vi langt fra færdige. De må have mig undskyldt et øjeblik, hr. Fraktur,



mens jeg prøver at lokalisere en af de gamle stiger."

Efterladt alene gav hr. Fraktur sig straks til at studere bøgerne. Mange var gamle og slidte med nøgne rygge kun påklisteret et identifikationsnummer, andre var af nyere dato med prangende og farverige rygge. Langt de fleste var ham ukendte, men blandt de titler han havde hørt eller læst om, var *De nye skolastikere* af Damon Magian, Clarkes *Memoirs to Prove the Existence of the Devil* og Ludvig Prinns *De Vermis Mysteriis*; der var også mange såkaldte grimories, bl.a. *De umbrarum regni novem portis* skrevet og trykt af Torchia og et perfekt eksemplar af *The Red*

Book of Appin, som ifølge traditionen var stjålet fra Djævelen selv. Hvis de bøger han tidligere havde set i Bibliotheca Phantasiae var skabt af drømme, var disse produkter af de sorteste mareridt.

Han gøs uvilkårligt og blev lettet, da bibliotekaren vendte tilbage.

"Bliver disse bøger ikke anset for at være farlige?" spurgte han og pegede på de to grimoires.

"Af nogle, jovist," sagde Kallimachos smilende, idet han besteg en vakkelvorn stige, "men ikke mere farlige end en middelalderlig romance, Shakespeare eller et science fiction-eventyr. Bøger er fulde af forførende drømme, men ingen drøm er fri for mareridt. Tag nu for eksempel den berygtede *Necronomicon*—"

"Af 'den gale araber'?" indskød hr. Fraktur.

"Abdul Alhazred, ja. Vi har alle udgaverne, og de er meget populære. Så vidt jeg husker, har der ikke været nogle problemer, bortset fra, nå ja, enkelte triste episoder. Men som ordsproget siger: det læste afhænger af læseren."

Kallimachos, som havde nået den øverste hylde, stod en stund og kløede sig i nakken. Så klatrede han ned igen, tomhændet. "Sikke noget rod," sukkede han. "Vidste De, at sumerernes betegnelse for bibliotekar var 'ordner af universet'?"

Alligevel synes det at være et uomgængeligt faktum, at vores Gutenberg-Apokalypse er blevet forlagt. Jeg beklager meget. Men den skal nok dukke op en gang, det gør de altid..."

Hr. Fraktur vågnede med en let hovedpine. Et stykke tid blev han liggende i sengen og tænkte tilbage på sit serendipitiøse eventyr i Kallimachos' bibliotek. Så stod han op med et resolut smil og gik ind i sit eget lille private bibliotek og udvalgte en bog, som længe havde stået og samlet støv.

Og han begyndte at læse.

UDVALGTE VÆRKER FRA CATALOGI BIBLIOTHECA PHANTASIAE

Thomas Strømsholt

Abendsen, Hawthorne: *The Grasshopper Lies Heavy* (Phillip K. Dick, *The Man in the High Castle*)

Alhazred, Abdul: *Necronomicon* (H. P. Lovecraft, "History of the Necronomicon"; "The Hound", m.fl.)

Apocalypsis (Octave Uzanne, *L'heritage Sigismond*)

Canning, Launcelot: *Mad Trist* (E. A. Poe, *The Fall of the House of Usher*)

Challenger, George Edward: *Some Observations Upon a Series of Kalmuk Skulls* (A. C. Doyle, *The Lost World*)

Challenger, George Edward: *Outlines of Vertebrate Evolution* (A. C. Doyle, *The Lost World*)

Clarke, Thomas: *Memoirs to Prove the Existence of the Devil* (Arthur Machen, *The Great God Pan*)

Description of the Kingdom of Absurdities, A (Jonathan Swift, "Tale of a Tub")

Dostmann, Otto: *Remnants of Lost Empires* (Howard, "The Black Stone")

Drinkwater, John: *Architecture of*

Country Houses (John Crowley, *Little, Big*)

Encyclopedia Galactica (Isaac Asimov, *Foundation*, m.fl.)

Giese: *Solariana* (Stanislaw Lem, *Solaris*)

Gobesius: *Military Architecture and Pyroballogy* (Laurence Sterne, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*)

Goldstein, Emanuel: *Theory and Practice of Oligarchial Collectivism* (George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*)

Holmes, Sherlock: *On the Surface Anatomy of the Human Ear* (A. C. Doyle, "The Adventure of the Card-board Box")

Holmes, Sherlock: *On Secret Writings* (A. C. Doyle, "The Adventure of the Dancing Men")

Magian, Damon: *De nye skolastikere* (Erwin Neutsky-Wulff, *Hjernen*)

Micawber, Wilkens: *Letters of a British Gentleman, With an Account of His Life, Troubles and Fortunes* (Charles Dickens, *The Personal History of David Copperfield*)

Moriarty, James: *The Dynamics of an Asteroid* (A. C. Doyle, "The Valley of Fear")

Prinn, Ludvig: *De Vermis Mysteriis* (Robert Bloch, "The Secret in the Tomb"; H. P. Lovecraft, "The Haunter in the Dark")

Rubeo, Cazzancao: *Compendio d'anatomia fabbulla* (Vicenzo Belando, "Lettere facete e chiribizzosse in lingua antica veneziana")

Rupembré, Lucien de: *Les Marguerites* (Balzac, *Illusions Perdues*)

Taylor, Lucian: *The Amber Statuette* (Arthur Machen, *The Hill of Dreams*)

Torchia, Aristides: *De umbrarum regni novem portis* (Arturo Perez-Reverte, *El Club Dumas*)

Trout, Kilgore: *The Gospel from Outer Space* (Kurt Vonnegut, *Slaughterhouse-Five*)

Valler, F. C.: *Primulae veris* (Thomasine Gyllembourg, *To Tidsalдре*)

Webster, Jerome A.: *Martian Physiology, With Especial Reference to the Brain* (Clifford D. Simak, "Huddling Place")

Superhelte i Himmelskibet!

Himmelskibet 18, der udkommer til efteråret, bliver et temanummer om superhelte. Så nu har du god tid til at få lavet den tegneserie du altid har drømt om at få trykt i Himmelskibet, den freudianske analyse af din yndlingshelt du har bikset med så længe, den fan-fiction historie om mutanter med sære evner du ved at du har i dig eller den anmeldelse af dine gamle støvede hæfter på loftet du ikke nåede at få med i brevkassen hos SuperOve.

EN HELT FORKERT KISTE

Teddy Vork

Da mobiltelefonen ringede med tonerne fra Wagners *Valkyriernes Ridt*, førte Svend Lundby apparatet til øret og frydede sig over hvor velvalgt den nye ringetone var.

“Bedemandsforretningen *De Elysiske Marker*. Kan jeg hjælpe Dem?” Lundby havde bemærket at telefonens display viste *Carsten Jørgensen*, hans assistent, men han havde startet firmaet for blot to måneder siden og nød at udtale de velklingende ord. Han fik dog intet svar, linjen skrattede. “Hallo ... Carsten?”

“Nej,” lød en hæs kvindestemme som næsten druknede i statisk knitren.

“Hvem taler jeg med?” spurgte Lundby.

“Hjælp ... hjælp mig,” sagde stemmen, hul og flygtig som om den kom fra den anden side af jorden.

“Hjælp? Jamen ... hvem...?” hakkede Lundby.

“Fjols. Tåbe. Hjælp mig...” rallende stemmen. “Lundby, du har–” Linjen døde.

Lundby stirrede på telefonen og glattede issens sparsomme hår mens han overvejede om nogen lavede sjov. Han havde hørt stemmen før, havde han ikke? En af Carstens venner eller familiemedlemmer måske? Ikke alle havde den fornødne respekt for bedemandens alvorstunge metier. Han nikkede tilfreds af sig selv – han var ikke forfaldet til ordene ‘gravalvorlig’ eller ‘dødsensalvorlig’ som folk altid klukkende fik indført hver gang han nævnte sin profession.

Lundby lagde telefonen i inderlommen på sit koksgrå jakkesæt og skulle til at forlade kontoret for at finde Carsten. I det samme gik døren op, og assistenten stak hovedet indenfor.

“Har du aldrig lært at banke på?” spurgte Lundby.

“Undskyld. Jeg ville bare lige

høre om du har set min mobil?” Carsten smilede.

“Nej, men den har lige ringet til mig.”

“Hvad? Det forstår jeg ikke.” Carsten trådte ind på kontoret. “Jeg har ikke kunnet finde den siden i morges. Jeg har ledt alle steder.”

“En eller anden har den, den har jo lige ringet,” sagde Lundby og kneb øjnene sammen. Skuldrene på Carstens sorte habitjakke var grålige. Så havde Carsten igen glemt at børste skæl væk. Manden skællede jo så meget at man skulle tro at han var ved at skifte ham.

“Hvem var det?” spurgte Carsten og fulgte Lundbys blik. Han skyndte sig at børste sine skuldre.

“Aner det ikke. En eller anden dame med en rusten stemme. Og hun kendte mit navn.”

“Prøv at ringe til den,” sagde Carsten.

“Det skulle jeg lige til.” Lundby fandt telefonen frem og ringede op. Der lød skingre, dissonantiske toner, og displayet viste Ingen forbindelse. “Mærkeligt. Hvornår brugte du den sidst?”

“Det er det, jeg har gået og tænkt over. I morges sendte jeg en SMS til Lisbeth mens jeg drak en kop kaffe. Så puttede jeg telefonen i min inderlomme hvor jeg altid har den, og så gik jeg ind for at gøre Frøken Iversen klar til hendes bisættelse klokken to. Jeg savnede først telefonen her i eftermid–”

Det gav et sæt i dem begge idet *Valkyriernes Ridt* kimede igen. Carstens nummer blinkede på displayet. Lundby tog den: “Hallo?”

“Befri mig. NU!” lød den hvæsende stemme.

Lundby vinkede Carsten over så han kunne lytte med.

“Forbandede mide ... snydt mig ... hjælp ... eller...” Resten blev brudt op af knas, og med et klik forsvandt stemmen.

“Hørte du det?” spurgte Lundby

og så på sin assistent. “Carsten?”

Carsten stod med halvåben mund. Farven løb fra hans ansigt og efterlod ham lige så bleg som deres klienter. Hans mund åbnede og lukkede sig et par gange før han talte:

“Det er Frøken Iversen, det er hendes stemme.”

“Umuligt, det...”

Men Carsten hørte ikke længere Lundby. Han tænkte tilbage på morgens forberedelse af Frøken Iversen.

Han havde anbragt hende i den hvidlakerede kiste og fået hendes spinkle lemmer på plads, så hun lå som hun skulle. Frøken Iversens ansigt var afmagret, men munden bulede voldsomt, som om tandprotesen var begyndt at vokse efter døden og forsøgte at presse sig ud mellem læberne. Uindfattede briller forstørrede vipperne og hudporene på de næsten gennemsigtige øjenlåg.

Carsten foldede Frøken Iversens leverplettede hænder, lagde dem på hendes mave og begyndte at rede det spindelvævsagtige hår. Til sidst løftede han det tunge og uhåndterlige låg på. Men idet han skulle til at forlade rummet, opdagede han at et stykke af hendes hvide ligklæde stak ud. Han løftede låget med én hånd og forsøgte at få klædet til at ligge ordentligt med den anden, men det ville ikke lystre. Han hævede låget længere op, lænede sig ind og lod låget hvile mod ryggen. Med begge hænder fri var det lettere at arrangere ligklædet, men låget var så tungt at det smertede i hans skuldre. Han skyndte sig at blive færdig og trak sig ud. Det gik for hurtigt. Låget smækkede i med et drøn så kisten vippede på stativet.

“Jeg må have tabt telefonen ud af min lomme, hun var kun skindød,

vi må hjælpe hende, hvem skal jeg ringe til, Politiet, Falck?" råbte Carsten.

"Hvad mener du?" spurgte Lundby.

Carsten forklarede ham hvad der måtte være hændt, og nu var det Lundby som blegnede.

"Giv mig din telefon, så ringer jeg," sagde Carsten.

Lundby rakte telefonen frem mod ham; trak den tilbage.

"Vent. Vent lige lidt." Billeder af frokostavisernes spisesedler flaksede gennem hans hoved: *Bedemandssjusk, Skindød kulet ansvarsløst i jorden, skindød begraver Bedemandsforretning*. "Forretningen er færdig hvis nogen får nys om det."

"Men det er ikke vores skyld," sagde Carsten, "Det er da lægen der erklærer en person død, det er lægens skyld."

"Det er lige meget. Medierne vil gøre os til medskyldige, gøre os til grin, og ingen vil bruge os længere. Og måske sagsøger hun os. Vi bliver begravet i negativ omtale ... det er bedst hvis vi lader hende ligge."

"Hvad? Det er mord." Carsten kørte begge hænder igennem sit tykke, brune hår. Skæl dryssede ned.

"Juridisk set er hun faktisk død." Lundby tvang sit blik fra Carstens skuldre.

"Men hvad nu hvis hun ringer til andre, og de finder ud af at vi ikke gjorde noget? Det er strafbart ikke at hjælpe folk i nød. Og hvad med firmaets renommé?"

Lundby nikkede og var tavs. Så sagde han:

"Du har ret, lad os få hende op. Måske kan vi overtale hende til ikke at sige noget. Og hun har nok ikke opdaget det med kisten."

"Hvad for noget?" Carsten rynkede panden.

"Lad os komme af sted." Lundby klappede sine hænder hårdt sammen.

"Men ... Jeg finder min jakke og nogle skovle." Carsten løb ud i gangen.

Lundby rettede på sit jadegrønne silkeslips og sukkede dybt. "Husk lommelygter," råbte han efter Carsten og gik ind i *De Elysiske Markers showroom*.

Gadelamperne kastede et lys-skær ind ad den store butiksrude og spredte en smule lys i forretningens mørke hjerte. Lundby gik langsomt rundt og nød duften af træolie og synet af de glinsende højglanslakerede kister og hylder-nes bronzurner.

Et bilhorn brød stilheden. Den sølvgrå rustvogn holdt i tomgang foran vinduet. Lundby flyttede en plastikkrans en håndsbredde til højre på *Eternity Vessel*-kisten, udstillingens juvel til 27.800 kr. Det rødbrune kirsebærtræ ulmede med liv. Lundby nikkede. Jo, både kiste og krans tog sig bedre ud nu. Bilhornet lød igen. Lundby fandt sin frakke og begav sig ud til bilen.

"Kom nu," sagde Carsten da Lundby satte sig ind. "Hun ligger helt ude på Lindelund." Dækkene hvinede idet han satte i gang.

Carsten kørte til og styrede behændigt den lange vogn gennem de mørke og næsten øde gade. Ved det tredje lyskryds strøg han over for rødt.

"Tag det roligt, ellers får konkurrenterne arbejde," sagde Lundby.

"Men hun må være ved at løbe tør for luft, hun har ligget der i ... klokken er ni nu, så ... 6-7 timer, hvor meget luft tror du der er tilbage?" Carsten så forfamsket på Lundby. Hans hår – skæl eller ej – der normalt var så velfriseret som en Legomands, stod til alle sider.

"Aner det ikke. Se nu hvor du kører."

Carsten nikkede. Han sugede på sin underlæbe.

"For resten, hvad var der med den kiste?"

"Ikke noget særligt." Lundby skævede til sit armbåndsur. "Hun ville absolut begraves i en birke-træskiste. Det er jo en forholdsvis dyr type, så da du fortalte at hun havde arrangeret sin egen begravelse, fordi hun ikke havde nogen familie, syntes jeg at vi lige så godt kunne bytte kisten ud med en af fyrretræ og putte gevinsten i kassen. Der er jo ingen der vil opdage noget. Opstartsfasen er altid kritisk for nye virksomheder, det ved enhver."

"Men det var meget vigtigt for hende af det var birk og ikke fyr-

retræ. Du hørte hende jo selv inden du overlod hende til mig."

"Hun ville jo aldrig finde ud af det." Lundby lænede hovedet mod nakkestøtten.

"Men ... hun insisterede. Hun sagde noget om at fyrretræ symboliserer udødelighed, du ved – fordi det er stedsegrønt, og i gamle dage mente man at det beskyttede mod forrådnelse. Men hun ønskede lige det modsatte, hun ville forsvinde. Og så sagde hun noget om at birk uddriver onde ånder og beskytter mod hekse."

"Det lyder som om hun var halvgal, en kiste er en kiste. På nær prisen." Lundby sendte Carsten sit mest betryggende smil.

Carsten nikkede. "Hun var faktisk lidt uhyggelig. Da hun kom for at vælge kiste, gik hun rundt med sin kat i favnen mens hun mumlede noget om at når kødet smuldrer, kaster fortidens gerninger lange, sorte skygger. Og Mefistofeles gnider frydefuldt sine hænder."

Der lød et smæld. Så et staccato af klask da regndråber hamrede mod forruden og taget. Carsten tændte vinduesviskerne.

"Lige hvad der manglede," sagde Lundby. Selvfølgelig skulle det regne, hvorfor kunne der aldrig være godt vejr til en ekshumation?

De nåede udkanten af byen og fortsatte ud af en mørk landevej. Vinduesviskerne arbejdede på højtryk.

"Så er vi her," sagde Carsten da en af forlygterne et par minutter senere strejfede en kampestensmur, og lidt længere fremme dukkede en smedejernslåge op. Carsten drejede og parkerede i en bås.

"Hvad laver du? Kør op til kapellet, vi kan holde deroppe."

Carsten steg ud og skubbede lågen op.

Han var gennemblødt da han kom tilbage. Lugten af vådt tøj fik Lundby til at rynke på næsen, og han mindede sig selv om at tjekke bilens betræk når de var færdige.

Carsten kørte rustvognen gennem porten og kom ind på en bred allé. Perlegrus knasede og rikoletterede klikkende mod undervognen mens lygterne gled over mørke træstammer og obeliskfor-

mede cypresser.

De nåede enden af alleen, og lygterne ramte kapellets hvidkalkede mur. Carsten parkerede og slukkede motoren. Mørket omringede dem; regnen trommede mod taget.

“Lad os komme i gang,” sagde Carsten og skyndte sig ud.

Lundby blev siddende. Han hørte Carsten åbne bagklappen og rumstere rundt.

“Kom nu, ellers når vi det ikke.”

Lundby steg ud. Han følte et koldt smæld mod issen da en regndråbe trængte igennem henteåret. Få sekunder senere var han drivvåd. Lundby begav sig ned langs bilen. Med ét kom der lys. Carsten stod med en tændt lommelygte.

“Giv mig en spade og lad os få det overstået,” sagde Lundby.

Carsten rakte ham en lygte og en spade og ledte vej hen ad en sti.

Snart var de omgivet af gravsten på begge sider. De fleste gravsten var beskedne: en simpel sten med navn og datoer, ofte bærende et kors eller en due. Disse sidste hvilesteder var arrangerede i jordlodder som var omgivet af manicurerede miniaturehække. Det hele mindede Lundby om et lilleput parcelhuskvarter.

Vinden susede i nøgne grene og fik regnen til at slå mod deres ansigter. Lundby blinkede vand ud af sine øjne og krummede sig endnu længere forover. Da stien svingede, kom de til en lund omgivet af lindetræer.

“Der er hun,” sagde Carsten idet hans lygte ramte en gravsten som reflekterede lyset. De skyndte sig derhen.

Midt på graven lå en sort dyng.

“Hvad er det?” sagde Carsten og lyste på

bunken. Et hvæs. Begge mænd skreg. To gule øjne og skarpe hvide tænder. Så var væsenet væk.

Lundby rømmede sig, “En kat, det var en skide kat.”

“Ja,” svarede Carsten, “men ... lad os skynde os.”

Lundby rettede lygten mod gravstenen og beundrede den kvadratiske mindesten i sort granit. Indskriften i guldtyper lød:

*Johanne Hepzibah Iversen
f. 30-10-1911 + 9-11-2004
Jesu Kristus Guds Søns Blod
renser os fra al Synd*

“Det er virkelig flot håndværk, men der blev jo heller ikke sparet på noget.” Lundby trådte ind på graven og satte sig på hug. Han rettede

lyset mod gravmælet. Regnen silede ned over den polerede overflade og forvandlede stenen til et sort spejl. Et indfaldent, spøgelsesgråt ansigt stirrede ud på ham. Lundby førte en hånd til sit hår og forsøgte at glatte noget af det hen over isen. Lyden fra et spadestik gennembrød lyden af dryppende vand.

“Kom nu,” sagde Carsten og kastede en dyng jord ved siden af graven.

Lundby begyndte at grave.

I løbet af kort tid stod de i et muddersøle og indåndede den brakagtige lugt af våd jord og rådende blade. Disen fra deres ånde materialiserede sig i kortere og kortere intervaller mens de gravede dybere og dybere.

Lundby fnøs. Han gennemblødte tøj ville aldrig blive rent igen, og det hang tungt på skuldrene og hæmmede hans bevægelser. “Jeg tager en pause.” Han stødte spaden i jorden.

Dunk.

“Nej. Bliv ... ved. Nu er ... vi der.” Carsten gravede hurtigere.

Lundby fortsatte. Det hvide kistelåg kom til syne mellem plama-ger af jord. Carsten faldt på knæ og lagde et øre mod låget.

“Kan du høre noget?” spurgte Lundby.

“Nej. Lad os få den åbnet.” Carsten skruede skruerne løs.

Lundby blev stående på gravens kant og så Carsten tage fat i låget og løfte. Han fik det på højkant og lod det falde bagover så det hvilede mod jordvæggen ved kistens hovedende. Et vindstød fik låget til at vippe, men det blev stående.

Lundby lyste ned i kisten. En sødligvalm dunst nåede hans næ-



sebor, så blev den opløst i den kolde luft. Frøken Iversen lå med åben mund, som om hun måbede – eller skreg lydløst. Det venstre øje var lukket, men fra det højre stirrede en blålig hinde på dem. Carsten gispede og trådte et skridt tilbage. Regnen ramte Frøken Iversens briller og brød hinden op i utallige facetter.

“Hun er død, vi nåede det ikke,” sagde Lundby.

“Er du sikker?” Carsten lænede sig frem og kiggede.

“Kan du ikke se det? Hun er helt hvid, og maven er opsvulmet af gasser. Men tag hendes puls hvis du vil være helt sikker.”

Carsten satte sig på hug. Han skar ansigt da han lirkede hudfolderne på halsen til siden så han kunne komme til.

“Hun er iskold,” sagde han. “Og der er ingen puls. Vent lidt.” Han tog hendes briller af og holdt dem under hendes næse. “Nej, ingenting.”

“Find telefonen,” sagde Lundby.

Carsten begyndte at lede. Frøken Iversens hænder lå ikke længere foldede, men var stivnet til krogede kløer. De holdt ikke telefon. Neglene var blodige og flossede. “Jeg kan ikke finde den.”

“Led videre, den må være der.”

Carsten stak en arm under Frøken Iversen, hævde hendes overkrop og undersøgte kistebunden med den anden hånd.

“Her. Her er den,” sagde han og trak en telefon frem. “Den er løbet tør for strøm. Stakkels Frøken Iversen.”

“Godt. Lad os få hende begravet igen.” Lundby rakte ud efter sin spade.

I det samme svingede to lyskegler igennem mørket et stykke væk, og lyden af knasende grus trængte frem.

“Der kommer nogen. Sluk!” hviskede Lundby og slukkede sin lygte og gemte sig bag et træ. Carsten listede hen til ham. Lysene kom nærmere sammen med lyden af en bil.

“Det er oppe ved kapellet,” hviskede Carsten.

Lundby stillede sig på tæer og kiggede over gravstene og buske.

Kapellet skinnede selvlysende hvidt i lyset fra to forlygter. En tredje lyskegle dukkede pludselig op og strejfede siden på bilen før den strakte sig ned mod dem: *Politi*, stod der.

“For pokker, Carsten. Du glemte at lukke lågen, og nu tror de sikkert at der er nogen inde og vælte gravsten.”

Lyskeglen kravlede frem og tilbage, men kom ikke i nærheden af deres træ.

“Jeg tror ikke de kan se os,” sagde Carsten. “Og der er jo ikke noget usædvanligt ved en rustvogn ved et kapel.”

Et brag bag dem fik dem til at spjætte. Lundby bjæffede af skræk. Han kiggede bagud, men det var bælgravende mørkt – ikke en antydning af måne eller stjerne, og omkring dem lød sjask fra regnen som plaskede mod alle overflader.

“Hvad var det?” hviskede Carsten.

Slørede hvide øjenæbler var alt Lundby kunne se af sin assistent. “Ssh, jeg ... tror de ... kører igen,” sagde han, snappende efter vejret. Lyskeglernes styrke aftog idet politibilen bakkede, drejede og kørte væk.

De blev stående bag træet indtil de ikke længere kunne se baglygterne.

“Nå, lad os gøre arbejdet færdigt.” Lundby tændte sin lommelygte og lyste mod graven. Låget var faldet i. “Puh, sikke et chok, hvad? Det føltes sgu som om mit hjerte stoppede.”

Carsten nikkede og hoppede ned til kisten. Låget lå næsten som det skulle. Han justerede det og begyndte at skrue skruerne i.

I løbet af en lille time fik de fyldt graven op så ingen forstyrrelser kunne ses. Udmattede og gennemblødte smed de redskaberne i bilen og kørte hjem til De Elysiske Marker.

Lundby pudsede næse og smed kleenexen i papirkurven. Nu havde han i hvert fald gjort sig fortjent til de ekstra skillinger fra Frøken Iversens kiste – udflugten i aftes havde givet han en forfærdelig snue. Han snøftede og genoptog sorteringen

af nogle fakturaer.

Valkyriernes Ridt kimedede. Displayet viste *Hemmeligt Nummer*.

“Bedemandsforretningen *De Elysiske Marker*, kan jeg hjælpe Dem,” sagde han.

“Lundby din griske ligkræmmer,” lød Frøken Iversens hvæsende stemme, “Du har fravristet mig Tilgivelsen og Den Evige Hvile. Jeg sværger ved Baphomets horn at jeg vil hævne mig, du vil fortryde at du slap mig fri.”

Lundby forsøgte at tale, men han kunne ikke fremstamme en eneste stavelse

“Jeg vil slæbe min smuldrende krop efter dig og gnave dig i småstykker med mit splintrede gebis. Du vil aldrig få ro, altid vil du høre mine slæbende fodtrin og føle mine kolde, klamme hænder på din strube. Det er din forbandelse.”

“Men, men...” lykkedes det Lundby at kvække.

“Og en dag er det mig. Farvel til vi ses igen.” Et klik og telefonen duttede. Lyden blev i det samme overdøvet af slæbende fortrin fra gangen.

Lundby ville flygte. Han ville skrike. Klynke. Eller i det mindste synke den klump der var ved at kvæle ham. Men han var kun i stand til at stirre på døren ud til gangen.

Fodtrinnene kom nærmere og nærmere. De stoppede ved døren. Dørgrebet bevægede sig langsomt nedad, usigeligt langsomt. Med et klik røg det op. Der lød et bump mod døren. Dørgrebet blev atter presset ned. Denne gang blev det nede. Endnu et bump. Døren gled op.

Carsten fjernede knæet fra dørgrebet og puffede døren op med skulderen. Han bar en stor, uhåndterlig papkasse i favnen.

“Så er de nye urner her,” sagde han.

Der kom intet svar fra Lundby som stirrede med åben mund på Carsten.

“Er du okay Svend?”

Svend Lundby var langt fra okay.

EN UVENTET FORFRISKNING

Manfred Christiansen

Charlie og jeg var på vej til vores ugentlige besøg i Stoppestedet. Hver lørdag eftermiddag mødtes vi i den gamle beværtning for at se på verdenssituationen og om den havde brug for vores intervention, mens vores respektive kærester mødtes i strikkeklubben eller hvad det nu var de foretog sig. Charlie kaldte vores møder for væveklubben fordi vi vævede så meget.

Vi satte os på vores sædvanlige pladser og var med det samme vildt optaget af at diskutere om noget, men jeg kan ikke huske hvad det var. Jeg glemte det allerede den eftermiddag da Ina, beværtingens meget unge og kønne servitrice kom hen og spurgte: "Hvad kan jeg hjælpe med?"

Ina brugte altid samme vending. Jeg havde hørt den mange gange før, men det var første gang jeg kom i tanke om hvor meget hun egentlig tilbød med den vending.

"Jeg har et klaver der skal flyttes ud af min lejlighed fra femte sal." sagde jeg og grinede fjoget.

Jeg havde også brug for en ordentlig omgang massage, men det ville jeg ikke sige højt. Jeg vidste at det eneste hun tilbød var at servere mad- og drikkevarer for Charlie og mig. Hendes manglende reaktion på min vittighed gjorde mig yderst forlegen.

"En sandwich med ost og skinke og en lille Carls fad til mig" sagde Charlie. Han vidste bare helt præcist hvad han godt kunne tænke sig. En egenskab jeg misundte ham for.

"Og hvad kan jeg hjælpe dig med?" Ina henvendte sig direkte til mig. Hun smilte hjertelig og professionel.

"Jeg er bare tørstig!" sagde jeg for at sige noget.

"En fadøl?" Ina smilte. En lille sprække mellem læberne blottede

en række tænder der selv i denne underbelyste beværtning så hvide ud.

"Ja! Det lyder godt" Jeg forsøgte at smile tilbage, men da jeg samtidig prøvede på at huske hvad Charlie og jeg lige havde diskuteret, var jeg nok lidt fjern i blikket.

"Lille, stor? Carls, Tuborg, Hoegaarden, Leffe?" fortsatte hun. Hendes smil var blevet en smule mindre. Jeg

forsøgte stadig at genfinde min tabte tanke. Jeg kunne huske jeg skulle sige noget meget vigtigt, eller så vigtigt, som man nu engang kan sige noget i en beværtning. Jeg vidste også, at hvis jeg slap den sidste lille rest tanke der var tilbage og tog en beslutning om min bestilling ville jeg ikke kunne genfinde tråden.

"Øhh, giv mig så bare en flaske øl," det måtte være let at hente.

"Bud, Carls, Urquell?" spurgte hun. Alt for mange valg for mig.

"En cola så."

"Light, lemon, almindelig?" Inas smil var nu mere underfundig, og jeg havde tabt tråden helt. Pokkers. "Jeg er bare tørstig. Find på noget. Ok?" Jeg prøvede at koncentrere mig, men jeg kunne ikke komme på sporet af min egen tanke og samtidig irriterede det mig, at jeg var kommet til at snerre ad Ina; det var jo ikke hendes skyld at jeg ikke kunne tage en beslutning eller for den sags skyld ikke kunne tænke på to ting på en gang.

"Er du sikker på du bare er tørstig?" sagde hun. Hendes smil var som forvandlet, mere hjertelig.

"Jah" sagde jeg, overrasket over at se hendes nye smil.

Hun vendte om på hælene og gik.

Jeg kiggede efter Ina og tænkte hvor smuk hun var når hun smilte på den måde. Så vendte jeg mig igen mod Charlie. "Øhh, hvor kom vi fra?" spurgte jeg forsøgsvis.

"Ved jeg da ik' mer" sagde Charlie.

Ina kom tilbage med Charlies bestilling og satte en lille flaske og et glas foran mig. Flasken så ud som en antik miniaturekaraffel. Dens glas var facetslebet, og den var lukket med en prop af glas som havde en rubinrød kugle i toppen. Flasken var halvfylt med en klar, svagt blå væske som så ud til at gløde en smule.

"Denne flaske er gået i arv fra mor til datter i mange generationer." sagde Ina. "Den bliver aldrig tom og den må kun skænkes til en gæst der tørster, men ikke ved efter hvad."

"Det er en joke, ikke?" sagde jeg og tænkte det nok var en hævn for min fjollethed tidligere. "Hvad er der i den?" spurgte jeg og holdt flasken tæt foran mine øjne for at undersøge hvor lyset kom fra.

"Jeg har ingen ide. Det er første gang jeg har haft en kunde der kun er tørstig"

Hun tog flasken ud af min hånd og hældte et glas op til mig. "Drik nu, jeg vil se, hvad der sker!"

Jeg tog glasset op og lugtede til indholdet. Det lugtede svagt sødligt af frugt, eller var det duften af længsel.

Jeg kunne ikke lade være med at tømme glasset.

Smagen var ubeskriveligt – det vil sige jeg kunne beskrive det som smagen af et kys.

"Hvem har ellers fået af denne flaske?" spurgte jeg, fordi jeg ville høre om de andres oplevelser.

"Det har min far!" sagde Ina og tog min hånd "og før ham, min morfar."



ROLLESPILSTYPER

Flemming R.P. Rasch

Artiklen her er en bearbejdet version af en artikel jeg skrev til rpgforum.dk. Anledningen var at jeg var utilfreds med en meget populær model for typer af rollespil der går under navne som trefoldsmodellen og GNS. Kort sagt deler den rollespil og rollespillere op i tre typer: Der er dem som gerne vil spille mod de andre (gameister – G), dem som forlanger frihed til at køre historien i den retning de gerne vil (narrativister – N) og dem som vil have en spilperson og/eller en verden de kan leve sig ind i (simulationister – S).

GNS-modellen antager at bestemte spillere har bestemte måder at spille på. For eksempel antages det hos The Forge/indie-spil teoretikeren Ron Edwards at i et givet spil har hver spiller en bestemt, men ikke altid åbenlys, 'kreativ agenda', som er baseret på en bestemt af de tre måder at spille på, og som det gælder om at få til at passe sammen med spillet. Det er muligt at have spillere med forskellige måder at spille på i samme rollespil, men det der oftest går galt med rollespil er at man har forskellig agenda – en spiller vil leve sig ind i sin spilperson, mens en anden vil spille for at vinde.

Det er naturligvis ikke sådan at alle rollespil er enten det ene eller det andet eller det tredje. Ofte bruges da GNS-modellen til at sige at spillere eller spillet er så og så meget G, så og så meget N og så og så meget S. Men jeg mener for det første at GNS roder det at der er forskellige typer af rollespillere lidt for meget sammen med det at der er forskellige typer af rollespil, og for det andet at GNS rammer lidt ved siden af de typer jeg mener at have set når folk spiller rollespil. Jeg vil hellere se typer af rollespil som forskellige tilgange til rollespil med hver deres fordele og ulemper, som folk så kan have deres

individuelle præferencer overfor, hvor GNS lægger op til at man har et stempel i nakken der siger hvilken slags rollespiller man er. Men min model her skal ikke forstås som en erstatning for GNS – der er stadig noget som GNS er bedre til. (*Story Now* typen af rollespil er for eksempel direkte knyttet til narrativt rollespil – N – og forklares bedst ud fra GNS-modellen.)

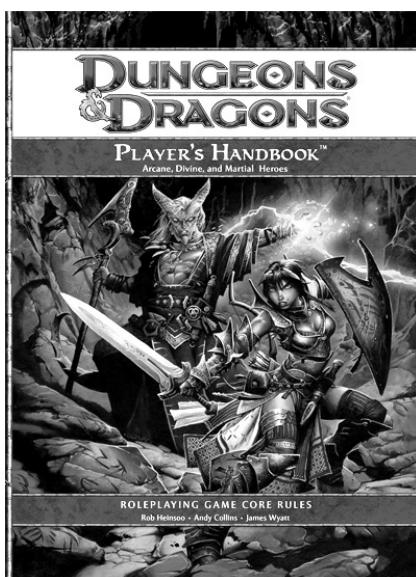
Fra GNS til PKR

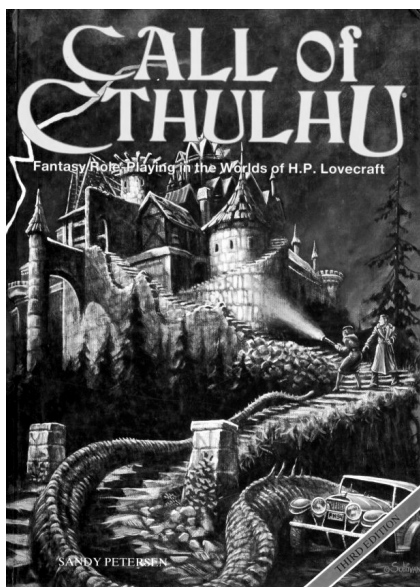
Da jeg spekulerede over hvad det var som karakteriserede rollespil, slog det mig pludselig at ting har det med at løbe i ring. Det man gik ud fra, dengang jeg startede med at spille, var nemlig et sæt af regler, og så en meget rudimentær verden og nogle ultratynde spilpersoner. Hvor reglerne var det som styrede det. Og det minder jo en hel del om filosofien i mange af de nye The Forge/indie-spil: Man har et sæt forholdsvis indviklede regler, som sammen med spillernes fantasi skal skabe spillet. Dette er så min første type: Regelstyret rollespil, R. Man tager altså nogle grundbøger til et spil, laver en simpel verden, nogle simple personer og monstre,

og så kører man bare løs og ser hvad der sker.

Efter de første oplevelser med *Dungeons & Dragons* / dungeon-crawl begyndte vi at stille større krav til sammenhæng i verden. Den historie der var i dungeon-crawl, var altid den samme: Tæv uhyrerne og tag deres skatte, og så videre til næste dungeon. Der kom lidt historier på til at flette det sammen: Man skulle redde prinsessen, besejre dragen eller stoppe invasionen. Man stadig var det historier der var underordnet det at tæve monstre og blive rig og mægtig. Hvis man synes at prinsessen var en forkælet møgunge, dragen en misforstået stakkel og invasionen en god lejlighed til politisk forandring, lod man prinsessen dø, dragen leve og invasionshæren hærge. Da rollespil begyndte at blive til scenarier der skulle spilles på en con, ændrede spillet karakter. Det var ikke mere ligegyldigt hvad man gjorde, for det drejede sig om at klare scenariet bedre end de andre hold. Men stadig var det reglerne der var det styrende: Reglerne bestemte i sidste ende hvem der vandt og hvem der tabte, og dem som var bedst til reglerne klarede sig som regel bedst. Det var bare den verden man havde at udfolde sig i, der var blevet indskrænket til hvad der stod i scenariets sider. Først med investigation-scenariernes indtog, først fremmest *Call of Cthulhu*, skete der noget afgørende. Historien bag ved scenariet gik fra at være en måde at styre et regelbaseret spil på, til at være det primære. Det store øjeblik i investigation-scenariet var mindst lige så meget da det blev afsløret hvad der foregik, som da skurken blev besejret til sidst.

Hermed er vi ovre i den næste type af rollespil, det plotstyrede, P. Her kommer historien der gennemspilles mere i førersædet, mens





reglerne i stigende grad ignoreres eller direkte overtrædes, når de ikke fremmer historien. Efterhånden blev der skrevet rigtig mange spændende historier, der så kunne opleves som rollespil. Men plotbaseret rollespil er noget som en scenarieforfatter har skrevet, og som en spilleleder formidler. Spillerne har meget lidt at gøre, udover at gætte de gåder det er meningen de skal gætte, og besejre de modstandere det er meningen de skal besejre.

Efterhånden blev spilpersonernes beskrivelser længere. Det var en tendens der så vidt jeg ved stammede fra Fastaval, men hurtigt spredtes. Scenarier som Alex Uths "Arken" og Sebastian Flamants "Forhøret" er dem jeg husker det tydeligst fra. Spillerne skulle have noget de kunne leve sig ind i og rollespille. Og det blev pludselig karaktererne som var det vigtigste. Reglerne var næsten helt forsvundet, og plottet måtte være der for at sætte en ramme for spillet, men spillerne fik meget vide rammer til at tolke deres spilpersoner, og meget af spillet bestod af interaktion mellem spilpersoner. Vi er så nået til det karakterdrevne rollespil, K.

Fra The Forge/indie-spillene kommer der nu nye impulser. Vi skal sætte spillernes frihed højt. Det kunne vi i forvejen, når det ikke er plotbaseret rollespil. Men noget andet er et nyt fokus på reglerne. Så på en måde er det at gå tilbage til det gamle regelbaserede rollespil. Men alligevel ikke: For hvad

der manglede i de gamle regelbaserede spil, var en måde at udfordre folks fantasi på: Alle regler handlede om at slå ihjel og få magt og rigdom. I de nye spil kan det være alt muligt andet.

Det var så en meget kort gennemgang af det historiske forløb hvori de forskellige typer opstod. I det følgende vil jeg uddybe de tre typer, og filosofere lidt over hvad der kan gå galt, hvis man blander dem sammen.

R: Det regelbaserede

Med regler mener jeg de instrukser der bestemmer hvordan spillet skal spilles. Det er ikke det samme som systemet, som også omfatter for eksempel beskrivelser og vejledninger. Et regelbaseret rollespil inkluderer også beskrivelser af spilpersoner og setting, men disse er underordnet reglerne. Det er tilladt at lave om på det som man vil, så længe reglerne overholdes. I den gamle type af regelbaseret rollespil var reglerne fokuseret meget snævert på hvordan man besejrer sine modstandere og hvordan man skaffer sig det der skal til for at man bliver bedre til at besejre sine modstandere. Altså krigsspil. Nyere regelbaserede rollespil kan enten have regler der dækker mere bredt, eller regler der fokuserer meget smalt, men det er så ofte noget andet end krig det handler om.

Hvis man i et regelbaseret rollespil begynder at spille mere efter sin karakter, er der ofte ikke noget til hinder for det. Men reglerne understøtter så ikke spillet mere, og man må finde på det hele selv. Problemet opstår, hvis enkelte af spillerne går mere op i deres karakterer, mens resten spiller rent efter regler. For dem der spiller deres karakterer, vil dem der spiller efter regler ofte have en uforståelig adfærd, mens det for dem der spiller efter regler er frustrerende at skulle leve sig ind i en karakter de ikke havde set som mere end det reglerne lægger op til. Men det kan lade sig gøre for begge parter at bøje sig lidt, så det alligevel fungerer. I *Story Now* typen af indie-spil (også kaldes narrativistisk rollespil) er det

ofte karakteren reglerne handler om. Herved understøttes spil der er regelbaseret, men også i høj grad tager hensyn til karaktererne.

Regelbaseret rollespil der glider over i plotbaseret rollespil, er der hvor man har gjort for meget ud af den plotramme der ofte skal til for at få regelbaseret rollespil i gang. Det er for eksempel meningen at spillerne skal tages til fange. Men de ruller for godt på terningerne. Så siger spillederen at der kommer endnu flere modstandere, så man til sidst må give op. Eller hvor en vigtig spilperson eller biperson skal overleve, og spillederen ruller et resultat som slår den ihjel, og lyver om hvad der blev rullet. Det bliver så nemt til en gang ubehagelig gang *railroading* af spillerne. (*Railroading* betyder at spillerne er stater i en stramt spillelederstyret historie.) Hvis man spiller et regelbaseret rollespil, forventer spillerne også at de har indflydelse på spillet ved hjælp af reglerne, og de kan da føle sig snydt, hvis man fratager dem denne indflydelse.

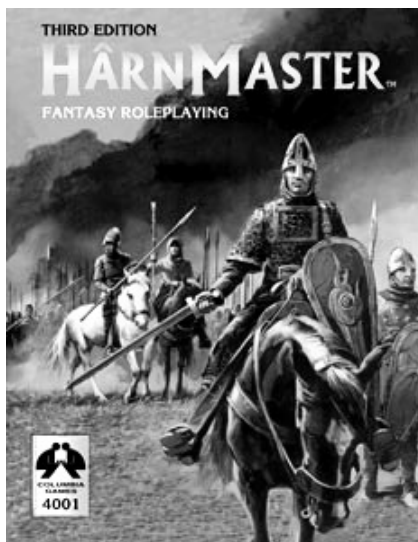
P: Det plotbaserede

Med plot mener jeg en række af vigtige begivenheder i scenariet (eller kampagnen). Det er ikke det samme som den historie man kan fortælle når man har spillet, men en slags skabelon til det. Man må gøre sig klart, at i plotbaseret rolle-



spil er spillernes rolle næsten den samme som læserens i en bog. Man kan til en vis grad fortolke og leve sig ind i sin rolle, men det skal ske som en del af den overordnede historie. Ofte kan man sætte en scene ind til sidst, hvor spillerne eller tilfældet kan vælge forskellige slutninger. Men et godt plot lægger alligevel op til at man vælger noget bestemt. Man kan vælge at lade Hamlet overleve til sidst, men det vil så blive en ringere tragedie. (Se i øvrigt filmen *Stranger Than Fiction* for en visualisering af det problem). I det plotbaserede rollespil er spillernes frihed for det meste en illusion. Men hvis det er en god illusion, vil den også fungere.

Lægges der for meget vægt på regler i et plotbaseret rollespil, afbrydes den fælles historie der fortælles, og den bliver måske endda afsporet. For meget vægt på karakterer kan virke på samme måde. Scener trækkes for længe ud med rollespil der ikke bidrager til handlingen. En speciel problemstilling er investigation-scenariet: Det er grundlæggende plotstyret: Find spor A + B + C → gør sådan og sådan → find det sidste spor → løs mysteriet → tæv skurk. Men ofte bliver der brugt regler til mange ting, såsom en spilpersons evne til at finde et spor, som det faktisk er meningen man skal finde. Eller der bruges rigtig meget tid på at tale med bipersoner, hvilket i et karakterdrevet scenarie er en væsentlig del af scenariet, men i et investigation-scenarie blot er noget der



skal bruges til at komme videre i plottet med.

K: Det karakterbaserede

Med karakter mener jeg den eller de spilpersoner som hver spiller råder over. Karakter omfatter ikke kun en samling tal, beskrivelser og regler, men også en psykologisk forståelse af en rolle. Naturligvis skal der også være en handling i et sådant scenarie (eller kampagne), men det er i form af en ramme som karakteren kan udfolde sig i. Historien fremkommer gennem at karaktererne spiller op imod hinanden og mod de ting det er planlagt at udsætte dem for.

For meget vægt på regler i et karakterbaseret rollespil kan ødelægge en bestemt tolkning af en rolle. Karakteren er en stor ekspert i et eller andet, men reglerne siger at man skal rulle terninger for at klare selv en simpel opgave, for eksempel. Det kan så hurtigt gå fra drama til slapstick. Eller man prøver at overtale en biperson til et eller andet med en særdeles blændende tale, men ruller dårligt på sin evne til at overtale. Det er ret ødelæggende for spillerens indlevelse i spillet: Det giver ikke mening at bipersonen var helt upåvirket af det der blev sagt.

For meget vægt på plot i et karakterbaseret rollespil kan tvinge spillerne til at lade deres spilperson handle på en bestemt måde. Det sker typisk ved at spilleren kan se at der i en scene er brug for at man gør noget bestemt for at plottet kan komme videre, men at spilleren i sin fortolkning af sin karakter har lyst til at gøre det modsatte. Det kunne være at undersøge et bestemt spor i et investigation-scenarie, konfrontere en skurk eller vente med at konfrontere en skurk til man har forberedt sig bedre. Dermed afspores spillerens indlevelse i rollen: Karakteren bliver en statist som bare gør som der bliver forlangt af plottet.

Systemer og scenarier

Mange velkendte systemer kommer til at falde mellem forskellige



typer her. De såkaldte universelle systemer, som skulle kunne understøtte mange typer af rollespil, er en underlig blanding. De har store mængder af regler og er på den måde regelbaserede rollespil. Men mange af reglerne lægger op til at man laver detaljerede spilpersoner, og i teksten på disse spil beskrives ofte hvordan man laver plotbaseret rollespil. Min egen erfaring med disse spil er at jeg har forsøgt at køre plotbaserede kampagner med dem. Her har jeg brugt rigtig meget tid på at få mine plot til at passe ind i reglerne – rullet bipersoner, designet monstre, beskrevet superkræfter o.s.v., men de mest vellykkede spilsessioner har tit været hvor jeg faktisk ikke har forberedt mig særligt godt. Så konklusionen på det må blive at hvis man vil spille regelbaseret spil, dvs. med minimale karakterer og setting, kan man fint gøre det med et af disse systemer. Men hvis det man vil er at køre et plotbaseret rollespil, risikerer man at bruge uforholdsmæssigt meget tid med at rode med nogle regler, som alligevel ikke understøtter den slags spil man vil spille.

Mange con-scenarier er plotbaserede. Ofte kaldes de for systemløse, hvilket betyder at reglerne ikke er efter noget fast system. Men ideen er klar: Der er et ganske bestemt plot man skal igennem, og som ikke kan afviges særligt meget. Andre systemløse scenarier er dog karakterbaserede. Forskellen er hvor fokus er: Er det at opleve en historie eller at leve sig ind i en

rolle? Prøver man begge dele i et scenarie, kan det nemt gå galt. De spillere der prøver at leve sig ind i deres roller bliver skuffede over den stramme styring, mens de spillere der bliver fanget af historien ikke kan se hvad den detaljerede spilperson og de mange scener, der ikke bringer historien synderligt videre, skal bruges til. Systemer der understøtter plotbaseret rollespil er sjældne. Selv et system som *Call of Cthulhu*, der lægger op til meget plotbaseret spil, i form af investigation, er i høj grad regelbaseret. (Spilpersonerne er dog underordnet plottet: Hvis spilpersoner dør, fortsætter plottet blot med nye spilpersoner.) Som regel må man dog indstille sig på at skulle rette systemet temmelig meget til, hvis man vil lave plotbaseret rollespil ud fra et eksisterende system.

Generelt er det sådan at de fleste systemer efter gammel tradition er samlinger af regler, tilsat diverse beskrivelser og vejledninger. Det gælder også indie-spil (i hvert fald dem jeg kender til), men da størstedelen af dem er tænkt som regelbaserede er det ok. Hvordan skulle systemer til plotbaseret og karakterbaseret rollespil da se ud? Først og fremmest skulle de ikke bruge meget krudt på regler, som alligevel vil ødelægge spillet. Der-

næst skulle de hhv. give grundig indføring i hvordan man skruer et plot sammen i den setting spillet foregår i og en grundig indføring i hvordan man laver en interessant fiktiv person. Det lyder måske som vejledninger i at skrive fiktion generelt, men forskellen vil blandt andet være at det er plot som er beregnet til et bestemt antal hovedpersoner, og personer der skal kunne give modspil til et bestemt antal andre personer.

Slutkommentar

Det plotbaserede og det karakterbaserede scenarie afspejler diskussionen indenfor teater om hvorvidt plot eller personer er det vigtigste. Det er teatersiden af rollespil. Dertil kommer så spilsiden, som introducerer det regelbaserede. Alle disse tre ting, plot, karakterer og regler, er i et eller andet omfang til stede i alt rollespil, men forskellen er hvad man gør til det primære. De to andre ting vil da være sekundære og fungere som nødvendige rammer eller startbetingelser.

Ligesom med GNS er meningen at RPK skal være et værktøj som kan bruges til at tænke over rollespil med. Hvorfor fungerede det og det scenarie eller den og den kam-pagne ikke så godt? Måske fordi

man ville have folk til at spille karakterbaseret, men den skrevne scenarietekst lagde op til et langt og indviklet plot. Eller man ville fortælle en bestemt historie, men gav spillerne frihed til at køre den helt af sporet, fordi de troede de spillede et regelbaseret spil.

Og man kunne da spørge: Hvorfor så ikke nøjes med at bruge GNS? Det skyldes hovedsageligt at jeg mener at GNS er ret dårlig til at fange de forskelle i rollespil jeg selv mener at opleve. Som det ses i skemaet, var jeg i stand til at finde mange konkrete eksempler på GNS, mens jeg under RPK bruger nogle generelle kategorier. Det skyldes ikke at jeg mangler eksempler på RPK, men faktisk omvendt: Jeg har set rigtig mange spille rollespil på en af de tre måder i RPK, og jeg har set rigtig mange spil der er designet til en af de tre typer rollespillere i GNS, men når folk så faktisk spiller det, bliver det noget andet. Jeg ved faktisk ikke om det er et specielt dansk fænomen eller måske endda kun for de steder jeg har spillet rollespil, men i hvert fald betyder det at spilsystemerne i nogle tilfælde er dårligt designede til den måde folk faktisk spiller på: De er lavet til GNS, hvor den virkelighed, jeg ser, er RPK.

Oversigt over rollespilstyperne

	Regler vigtige	Det gælder om at vinde	Spillerne er medforfattere	Indlevelse i karakter	Indlevelse i spilverden	Plottet er vigtigst	Eksempler
GNS							
Gameist	Ja	Ja	I visse spil	Nej	Nej	Nej	<i>D&D 3rd Edition</i> , online 'rollespil', <i>Paranoia</i>
Narrativist	Ja	Nej	Ja	I visse spil	Nej	Ja	<i>Over the Edge</i> , <i>Story Now</i> spil: <i>The Riddle of Steel</i> , <i>Sorcerer</i>
Simulationist	Ja	Nej	Nej	Ja	Ja	Nej	Mange kommercielle kampagner; <i>Hårn</i> , <i>Ars Magica</i>
RPK							
Regel	Ja	I visse spil	I visse spil	Nej	Nej	Nej	Mange <i>D&D</i> -kampagner, mange indie-spil
Plot	Nej	Nej	Nej	I visse spil	Ja	Ja	Kampagner med meget spillederstyring, investigation-scenarier
Karakter	Nej	Nej	I visse spil	Ja	I visse spil	Nej	Mange nyere con-scenarier ('systemløse'), det meste live-rollespil

INTERVIEW: MICHAEL KAMP

Mathias Clasen

Den unge, sjællandske forfatter Michael Kamp (f. 1974), som debuterede med romanen *Bobs Saga* (anmeldt i *Himmelskibet* 14) i 2006, har vakt røre i den fantastiske undergrund med sine morsomme og stærkt satiriske romaner. *Bobs Saga* blev efterfulgt af den kul-sorthumoristiske horrorperle *For-dærv* (anmeldt i *Himmelskibet* 15) i 2007, og samme år kom *Bobs Saga 2* (anmeldt i dette nummer) fra den produktive skolelærers hånd. Jeg har talt med forfatteren om genrerne og hans forfatterskab, og er vel næppe alene om at vente i spænding på hans fremtidige literære frembringelser: dette her tyder godt!

Lad os høre lidt om dig selv!

Jeg vil mene, jeg er arketyper på en drømmer. Jeg har altid haft en livlig fantasi og bruger mine fortællinger til at virkeliggøre nogle af de mange ting, der har udspillet sig i min fantasi, dog også med inspiration fra de rollespil jeg gennem tiderne har spillet - og i øvrigt stadigvæk gør!

Jeg har været asetro de sidste 13-14 år og er medlem af Forn Siðr – ase- og vanetros-samfundet i Danmark. Der er mange mennesker, der ikke forstår den religiøse tilgang til verden, men de fleste respekterer mit valg.

Jeg arbejder nu på 6. år som lærer, og det betyder meget for mig. Det er fantastisk at kunne betyde noget for de unge menneskers udvikling, og det opvejer alle de knap så gode ting ved jobbet. Jeg er bedst til de store og er et af de få mennesker, der elsker at stå mand-ag morgen med en sløv 8. klasse.

Jeg kan godt lide de dystre og morbide ting i livet. Horrorfilm, sort humor, gysere og det undergrundsmiljø vi heldigvis også har i Danmark. Vi er ind imellem ved at blive kvalt i pænhed, så det er lækkert at

kunne give los med god, politisk ukorrekt sort humor.

Du arbejder med de fantastiske genrer og har skrevet fantasy og horror. Kommer der science fiction fra Michael Kamp?

Faktisk var to af de tre første romaner jeg skrev science fiction. *Vandringen* var en apokalyptisk fortælling om en flok børn i en verden



efter atomkrigen, meget inspireret af *Mad Max*-filmene. *Necropolis* fulgte en bande af overflødige unge i en fremtidig storby, hvor kedsomheden og altings meningsløshed gjorde bandeidentiteten og volden til det eneste indhold i gruppens liv.

Ingen af dem er blevet udgivet, og bliver det nok heller aldrig, men jeg har flere historier planlagt. Jeg kommer forhåbentlig med en bog eller to om året fra nu, så jeg kommer helt sikkert tilbage til science fiction.

Hvorfor arbejder du netop med fantastik? Hvad kan de genrer, som andre genrer ikke kan? (Dels fra forfatterens synspunkt, og dels fra læserens: hvorfor tiltræk-

kes folk af fantasy og horror?)

Jeg tror, at man altid skriver det samme, som man læser. Når jeg selv skal slappe af med en god bog, så gider jeg ikke rigtig socialrealisme. Jeg får rigelig af menneskeskæbner ind på livet i hverdagen, så jeg vil hellere udfordre min fantasi.

Og jeg har intet imod ren underholdning. Ideen om, at alle romaner skal handle om mere end blot historien, er forfjet i mine øjne. Der er intet galt i at læse en god bog eller se en god film, der koncentrerer sig om fortællingen og ikke skal kommentere på samfundet eller kønspolitik. Selvfølgelig er det kun et plus, hvis historien får læseren til at reflektere over nogle ting, men det er ikke nødvendigt.

Jeg kan f.eks. rigtig godt lide Jack Yeovils *Orgy of the Blood Parasites* – vold, sex, mutanter og en virus, der begynder at tænke. Alle de gode ting i livet. ☺

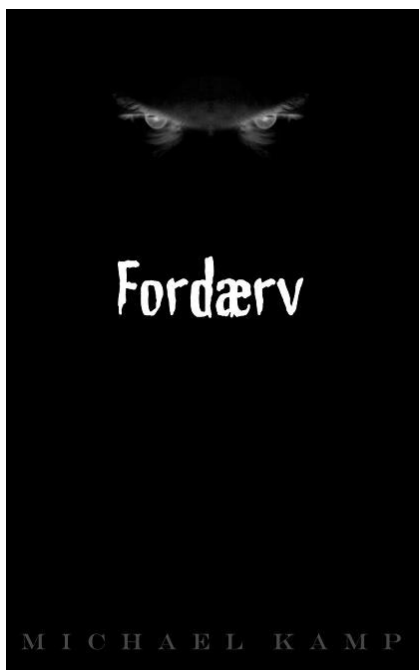
Omvendt er jeg også helt vild med *Intet* af Janne Teller, som er en fantastisk bog.

Jeg tror, at den fantastiske genre er populær, fordi den giver friheden til at fortælle den gode historie og samtidig holder mulighederne for dybere budskaber åben.

Dine bøger har et postmoderne, (selv-)ironisk/distanceret forhold til genrerne og sig selv. Regner du med at skrive 'straight' fantastik?

Ja, det kommer jeg tilbage til.

Jeg kan godt lide min tilgang til fantasy-genren, for genren bliver nemt ret selvhøjtidelig, men jeg vil ikke sætte mig selv i bås. Jeg har bl.a. en samling af horror-noveller i tankerne, og mens humor selvfølgelig vil være en del af historierne (al god horror har humoristiske elementer), så bliver de forhåbentlig mere skræmmende end sjove.



Du udgiver og markedsfører selv dine bøger. Hvorfor?

Det startede af nød.

Lige fra det første romanmanuskript var færdigt, har jeg sendt dem ind til de forskellige forlag. De første er alle sammen (heldigvis) blevet afvist – i dag ville det være pinligt, hvis de var kommet på gaden. Da jeg havde skrevet *Bobs Saga*, sendte jeg det ind til Tellerup. De kunne godt lide den, men vurderede, at fantasy-markedet var overmættet så en debutant kunne ikke tjene sig selv hjem.

Det var en ærlig tilbagemelding, for et forlag er jo en forretning, men det gav mig blod på tanden. Hvis kvaliteten var i orden, så kunne jeg jo selv udgive det.

Efter noget søgen fandt jeg Boks on Demand, og de tilbød en service jeg havde råd til og kunne lide.

Efter den første udgivelse kom på gaden, havde jeg lært en masse ting.

Der er noget befriende i, at der ikke er nogen der blander sig i mit arbejde, og mine historier må bære sig selv.

Det er et kæmpe ansvar og en kæmpe frihed selv at have kontrollen med det hele. Jeg bliver selv straffet for enhver fejl og jeg kan selv høste æren, når det går godt.

Det er også meget svært.

Man er nødt til at have et real-

istisk ambitionsniveau. Når man er ukendt og ikke har noget reklamebudget, så er den første tid meget op ad bakke.

Bare det at få sine bøger anmeldt er svært, for der ses meget ned på selvudgivelser. De fleste aviser vil ikke røre ved dem.

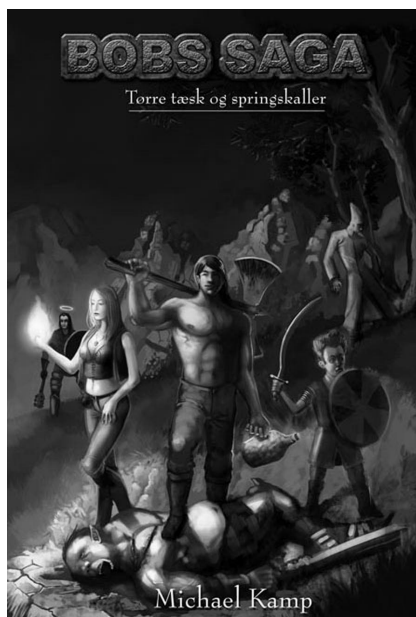
Så det første år gik rigtig langsomt, indtil jeg pludselig begyndte at få nogle kontakter og blive anmeldt i forskellige medier.

Det er stadig en ulempe at ingen mennesker udenfor en relativ snæver kreds på internettet har hørt om bøgerne, så jeg er meget stolt af, at *Fordærv* alligevel har solgt over 400 stk. siden den udkom i sommerferien.

Bobs Saga sælger noget langsomt, men de er også rettet mod et mere snævert publikum. Jeg får meget positive tilbagemeldinger fra læserne, så de skal nok klare sig.

Hvem er dine yndlingsforfattere? Blandt danske forfattere? Dine yndlingsbøger og -film? Og i forlængelse heraf, hvem og hvad inspirerer dig?

Af de engelske er Stephen King, Dean R. Koontz, Clive Barker, Poe og selvfølgelig Lovecraft en stor inspiration, men den forfatter, der i mine øjne står over dem alle, er Terry Pratchett. Hans måde at kombinere humor og ganske alvorlige samfundskommentarer har jeg dyb, dyb respekt for.



Jeg slugte *DragonLance*-bøgerne, da jeg var knægt, men fandt *Lord of the Rings* for tør.

Af danske forfattere kommer man jo ikke uden om Dennis Jürgensen. Da jeg var barn, læste jeg alle de Dennis-bøger, jeg kunne komme i nærheden af. Han har æren af at være den eneste forfatter, der nogen sinde har fået mine ben til at ryste under mig, da jeg rejste mig efter at have læst en af hans historier. Det var fra gyser-samlingen *Grønne Øjne* – historien om en hånddukke, der sætter sig fast og begynder at tage kontrollen [“Dumme dukke”]. Jeg kan overhovedet ikke huske de andre historier, men håndduken har jeg aldrig glemt.

Tre gode bøger: *Battlefield Earth* (Ja-ja, filmen stinker og han startede Scientology, men LÆS DEN for fanden! Supergod), *Det Mørke Tårn* og *Intet*.

Jeg læser meget og ser mange film. Jeg har en god smag i dårlige film og ser troligt den ene c-film efter den anden, fordi der ind i mellem dukker perler op af skidtet.

Gode film: *Battle Royal*, *Resident Evil*, *Dawn of the Dead*, *Pitch Black*, *Event Horizon*, *Toxic Avenger*, *Hollywood Chainsaw Hookers* og *Cheerleader Ninjas*. ©

Dårlige film: *Creature* (3 timer af dit liv, du ikke får igen), *Metal Storm* (værste film nogensinde) og alle Leslie Nielsens film efter *Police Squad*.

Jeg kan rigtig godt lide historier, der har en selv-ironisk distance til tingene. Alt for tit støder man ind i folk, der tager sig selv meget seriøst, så selv-ironi er befriende. Ting, der vender det velkendte på hovedet er et hit.

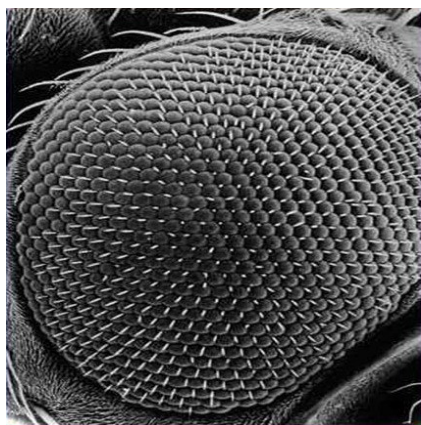
Historier, hvor skurkene viser sig at være heltene, eller hvor der stilles spørgsmålstejn ved de ting, vi tager for givet.

Jeg kan slet ikke lade være med at bruge det i mine egne historier.

I *Fordærv* optræder alle som om zombier er det mest normale i verden, og i *Bobs Saga* er man ikke nået mange kapitler ind, før man opdager at heltene ikke er specielt heltemodige, og at skurkene ikke nødvendigvis er onde.

SKAL RUMVÆSENER HAVE INSEKTØJNE?

Klaus Æ. Mogensen



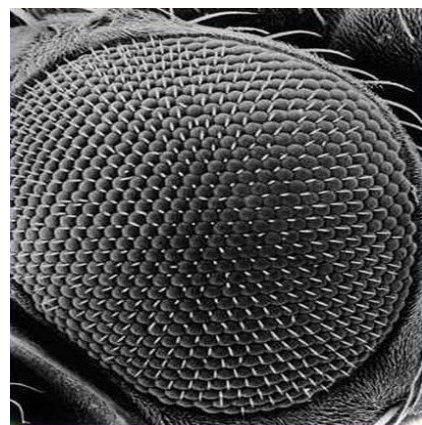
En kliché fra gamle science fiction-historier er 'bug-eyed monsters'; rumvæsener med insektøjne. Pointen var vist, at sådanne væsener ville virke skræmmende med deres underlige facetøjne. Men hvordan ville vi se ud i deres øjne? Det interessante her er at vores sanser har stor betydning for vores virkelighedsopfattelse. Intelligensvæsener fra en fremmed verden vil, insektøjne eller ej, sandsynligvis se en helt anden verden end os, og denne forskellighed vil stikke væsentligt dybere end ydre, overvejende kosmetiske forskelle. Desværre er det sjældent at science fiction-forfattere gør specielt meget ud af dette, selvom netop sansefor-



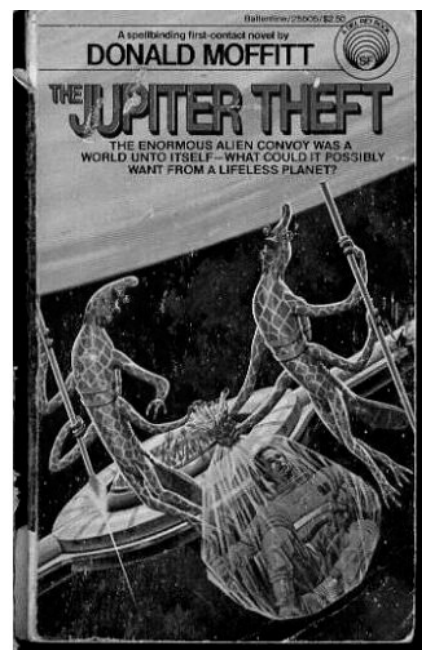
skelle er et stærkt redskab til at give en fornemmelse af fremmedhed og forvrængning.

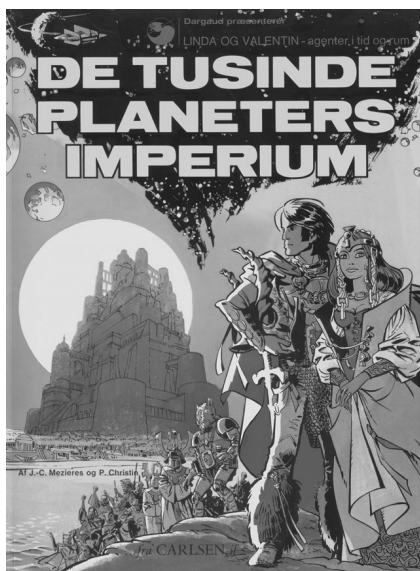
En ting, vi normalt tager for givet, er vores farvesyn. Robert Asprins roman *The Bug Wars* (1979) er fortalt fra synspunktet af en øglelignende alien, der kun ser ting i nuancer af gråt. Nogle af hans artsfæller bliver genmodificeret, så de kan se farver, og det skaber en afgrund af forståelse mellem dem. En tilsvarende afgrund kunne vi opleve, hvis vi mødte nogle aliens, der så farver mere detaljeret end os selv. Vi oplever fx en blanding af gul og blå som grøn, selvom man ikke får lys af grøn bølgelængde ved at blande lys af gul og blå bølgelængde. Gult og blå tilsammen påvirker blot vores øjnes farvereceptorer på samme måde som grønt. Sådan behøver det ikke nødvendigvis være. Man kan sagtens forestille sig aliens der er i stand til at se en farveblanding som en blanding af farver i stedet for som én enkelt nuance. Det er måske det, der er tilfældet med rumvæsenerne i Donald Moffitts roman *The Jupiter Theft* (1977) – deres tv-skærme består i hvert fald af tre sektioner, der viser det samme billede i tre forskellige farver. Bare det at have fire farvereceptorer i stedet for tre kan give et mere nuanceret farvesyn – og det er der faktisk nogle få kvinder, der har. (Jeg ville give meget for at kunne se ud af deres øjne...).

Syn er ret universelt nyttigt, hvad der bl.a. ses af at det er udviklet tre gange uafhængigt af hinanden her på Jorden (hos hvirveldyr som os, hos insekter og hos blæksprutter). Men i nogle miljøer er andre sanser som fx sonar mere nyttige. Undervandsvæsener med sonar i stedet for syn kunne nemt komme til at opfatte havoverfladen som verdens ende, hinsides hvilken der ikke ligger noget. Landvæsener med



sonar ville ikke kunne opfatte at der er stjerner og planeter på himlen, og vil derfor næppe komme på tanken om rejser i rummet. For væsener uden syn vil information ikke kunne gemmes som billeder, kun som lydoptagelser eller tekst der skal læses ved berøring ligesom blindskrift. De vil ikke kunne opfatte vores trafiksignaler, og vi vil næppe kunne opfatte deres. Superhelten Daredevil er nok bekendt med dette problem. Væsener med sonar vil også have en anden dybdeopfattelse end os. Vores stereosyn er begrænset til ret kort afstand, men sonars afstandsbedøm-





melse bliver ikke mindre god over afstand.

Mange fugle her på Jorden er udstyret med en magnetisk sans, så de kan navigere i forhold til de magnetiske poler. En tilsvarende retningssans mangler vi mennesker, og derfor er mange af os i stand til at fare vild i en telefonboks. Måske kan aliens også have en præcis tidsfornemmelse og vil derfor kunne undvære ure (som i Linda & Valentin-albummet *De Tusind Planeters Imperium*). Det kan virke som en svaghed at vi ikke sanser retning og tid med præcision, men måske er sådant et handicap en forudsætning for at kunne formulere en Relativitetsteori?

Når science fiction-litteraturen beskriver aliens med andre sanser end vores, er det normalt stadig sanser, som vi er bekendt med fra eksempler på vores egen jordkugle. Nogle aliens har lugtesans som sporhunde, andre kan se ultraviolet eller infrarødt, osv. Men det er sagtens muligt at forestille sig sanser, der mangler modstykke på Jorden. På planeter der modtager uregelmæssig radioaktiv stråling, fx i form af stærk solpletaktivitet og manglen på et beskyttende magnetfelt, kan en radioaktiv sans være et vigtigt overlevelsesredskab. En evne til at sende og modtage radiosignaler kunne være uhyre praktisk og slet ikke umulig at forestille sig (måske i en siliciumbaseret livsform?). Sansning af forandringer i lufttryk kunne være nyttig til at forudse storme - måske især hos væsener

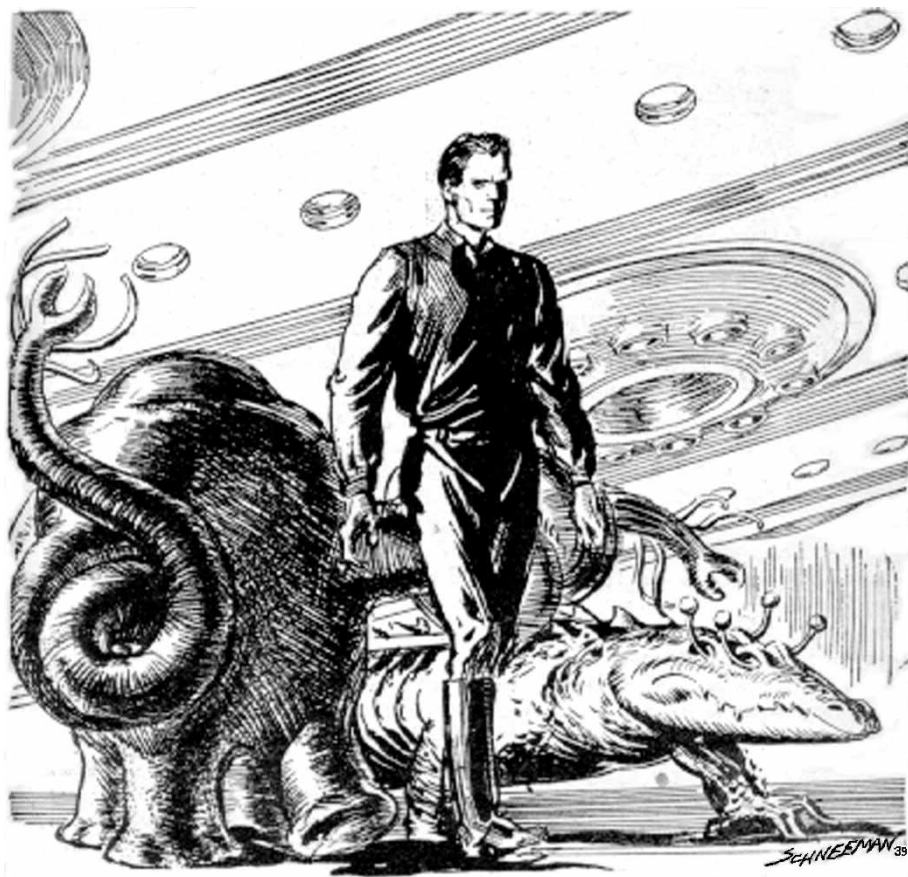
uden syn, der så ikke kan se sorte skyer i det fjerne.

Når der nu er så mange realistiske sanser at udforske i fiktion, kan det undre at science fiction-forfattere (især af ældre dato) finder det nødvendigt at opfinde 'magiske' sanser, der ikke har noget videnskabeligt belæg. Genren vimler med telepater, selvom ingen har kunne give noget der ligner en videnskabelig forklaring på, hvordan det skulle virke. I E.E. 'Doc' Smiths klassiske *Lensmen*-serie kan tilstrækkeligt kompetente væsener af alle arter lære at bruge sansen 'perception', der kan bruges til at sanse alting inden for rækkevidde, i mørke eller tåge, gennem vægge og i alle retninger på én gang. Meget praktisk, men egentlig ikke specielt interessant fortælle-mæssigt netop fordi der ingen begrænsninger er på sansen. Der er trods alt narrative grunde til at Superman ikke kan se gennem bly med sit røntgensyn. Men så kan han så meget andet. I en historie fra 70'erne hører han en pistol blive affyret på flere kilometers afstand og når at flyve i vejen for kuglen før den når sit mål. En ualmindelig god

hørelse, især i betragtning af at kuglen ville have ramt målet før lyden at skuddet ville nå frem til Superman. Men nu ved vi selvfølgelig fra andre historier at han kan rejse tilbage i tiden, så det er nok bare det, han har gjort. Det er sejt at være Superman...

Lige så interessant som aliens med sanser vi ikke har, er aliens der mangler sanser vi har, ligesom Asprins farveblinde øgler. Jeg mindes en historie hvor mennesket møder nogle aliens uden balance-sans, der er vildt imponeret over at vi kan stå på to ben. Der er også eksempler på aliens uden humoristisk sans, men det er vist en anden form for sans...

Historier om aliens med andre sanser end vores tjener ikke kun til underholdning. Ligesom med andre fremmedgørende elementer i science fiction, får det os til at tænke mere over at tingene ikke nødvendigvis behøver at være som vi er vant til. Når det gælder sanser, får historierne os oven i købet til at overveje i hvilket omfang vores virkelighedsopfattelse er farvet af vores sanser. Både i overført betydning og sådan helt bogstaveligt.



DEN FANTASTISKE VIRKELIGHED

Flemming R.P. Rasch

Velkommen til Den Fantastiske Virkelighed. Det er nu omkring fire år siden jeg startede klummen her, og jeg har stadig ikke nogen ide om hvad jeg foretager mig. Eller det vil sige, jeg har endnu ikke fået noget feedback, bortset fra nogle ganske korte mundtlige kommentarer. Så hold dig ikke tilbage, du min enlige læser (eller er I to?) og skriv hvad du mener er godt, skidt, ligegyldigt, forfærdeligt eller har været en åbenbaring for dig, som fik dig til finde din gamle fysikbog frem igen.

Denne gang bliver det lidt løs snak om kvantecomputere, højenergifysik og til sidst en lille hjemmestrikket filosofi-ting I kan få at falde i søvn til.

Computere:

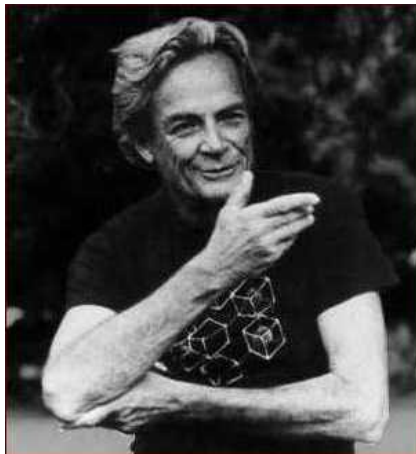
Nu også med kvanter!

I rollespillet Traveller fra 1970'erne kan man udstyre sit rumskib med computere. Der var programmer som fyldte adskillige megabytes (et almindeligt computerspil i dag fylder mange hundrede gange mere end det), og hvis man var rigtig velhavende, kunne man udstyre sin computer med en optisk back-up computer som var usårlig overfor atombomber. Der er noget typisk ved at man netop havde valgt en optisk computer som den bedste og dyreste computer. På det tidspunkt var optisk teknologi lige ved at blive opfundet – CD'er, lyslederkabler o.s.v. Derfor måtte en computer der var superavanceret også være optisk. (bemærk for resten at Supermans computer i filmen fra samme periode også har noget meget optisk computer over sig.)

I vore dage er modeordene skiftet til noget med *nano* og *kvante*. Der er snart ingen grænser for hvad småbitte nanomaskiner kan gøre (Stanislaw Lem havde i øvrigt nogle nanomaskineagtige tingester

med allerede for 50 år siden i romanen *The Invincible* og havde også tænkt meget bedre igennem hvordan de skulle fungere, end i de fleste nyere historier. Dette var en reklame for en af mine yndlingsforfattere). Men også kvantecomputere tillægges meget forunderlige egenskaber i nutidige fortællinger fra fremtiden.

I marts-nummeret af *Scientific American* fortæller Scott Aaronson om hvad kvantecomputere egentlig kan, og også om hvad de ikke kan.



Richard P. Feynman

Begrebet kvantecomputer stammer fra Richard P. Feynman, fysiker, musiker, fysiklærer, problemknuser, nobelpristager m.m., der som en af sine utallige hobbyer rodede med computere. Først ganske kort hvad en almindelig computer gør: I den sidder der en transistor, som kan regne to elektriske spændinger sammen: $0 + 0$ er 0, $1 + 0$ er 1 o.s.v. Det er i hvert fald den basale matematik der ligger bagved – uden transistor, ingen computer. I en kvantecomputer benytter man sig af matematikken bag kvanter: Selv om de småbitte dele vores verden består af, ikke lader sig beregne eksakt, så vil de altid være noget eksakt når vi måler på dem. Hvis man så kan få sine smådele til at ligne et regnestykke, vil man, når

man måler på dem, kun få løsningen og ikke alle mellemregningerne. Der er en væsentlig forskel her til en almindelig computer, nemlig at man hverken bruger tid eller energi på at lave beregningen.

Tricket i en kvantecomputer er at stille disse regnestykker op. Hvis man måler på noget i kvantestørrelse, er det nemlig ret tilfældigt hvilken af de mulige værdier man får. Det sætter en begrænsning på hvad en kvantecomputer kan. Et meget vanskeligt problem er for eksempel at faktorisere store tal – at finde to andre tal som ganget sammen giver dette tal. (Her taler vi naturligvis om hele tal, 1,2,3 o.s.v., ellers giver det jo ikke så meget mening). Men i en kvantecomputer kan vi bare sætte det op så alle de mulige tal ganges sammen. For eksempel har vi sat to tal op som kan være 1-8. Dem ganger vi sammen, og sætter resultatet til 12. Vi vil da få enten fastlagt de to tal til 6×2 eller til 3×4 . Men mht. faktorisering er ethvert resultat ét vi kan bruge til noget. Så her går det ikke noget at svaret er lidt tilfældigt. Med så små tal er der selvfølgelig ikke nogen fordel ved kvantecomputere, men ved faktorisering af meget store tal, som bruges til at lave og knække koder, har kvantecomputeren en stor fordel.

Indenfor computervidenskaben (også kaldet datalogi) har man opdelt de opgaver en computer kan løse i forskellige sværhedsgrader. De allersværeste kaldes NP-komplette problemer. Det er for eksempel det at regne den korteste vej ud, når man skal besøge flere forskellige steder på sin vej, det såkaldte *travelling salesman problem*. Nu er det næppe så svært at regne den korteste vej ud, hvis man skal hjem fra arbejde og handle i Føtex på vejen. Men så snart antallet af steder man skal besøge vokser en smule, stiger den tid det

tager at beregne korteste vej meget voldsomt. Her taler vi så om problemer der faktisk kan løses – NP-komplette problemer kan løses, men det tager bare ofte så lang tid at man må opgive at få dem løst. Det man så gør i stedet, er at bruge såkaldte heuristiske algoritmer, som kan finde en hurtig løsning, der så ikke er den bedst mulige. Men hvis man kunne lave en computer der kunne løse NP-komplette problemer hurtigt, ville man slippe for en masse af de problemer og besværligheder der er ved de heuristiske algoritmer.

Den dårlige nyhed er så at man ikke har kunnet finde en måde at få kvantecomputere til at beregne NP-komplette problemer hurtigt på. Og faktisk kan det vise sig at kvantecomputere kun vil være velegnede til at løse nogle ganske specielle typer af problemer, så som den nævnte faktorisering af store tal. Men også kvantemekaniske beregninger i sig selv, kan vise sig at være et af de områder hvor kvantecomputere er effektive.

I 1998 opdagede to MIT forskere at i en verden med naturlove en smule anderledes end hvad vi mener de er i dag, ville en kvantecomputer faktisk kunne løse NP-komplette problemer hurtigt. En anden lidt langt ude mulighed, som Scott Aaronson nævner i sin artikel, er tidsrejser: Ideen er baseret på det faktum at der ifølge Einsteins

gravitationsteori (også kaldet den almene relativitetsteori) kan eksistere tid/rum-kurver der bevæger sig tilbage i tiden, og man da kan lave en slags tidsløkke man kan placere sin computer i. Hvordan tidsløkken så skal konstrueres, melder historien ikke noget om. Man kan sige at det er vores naturlove der bestemmer hvor gode computere det er muligt at bygge. En ide som Roger Zelazny i øvrigt brugte i sin anden bogserie om Amber.

LHC

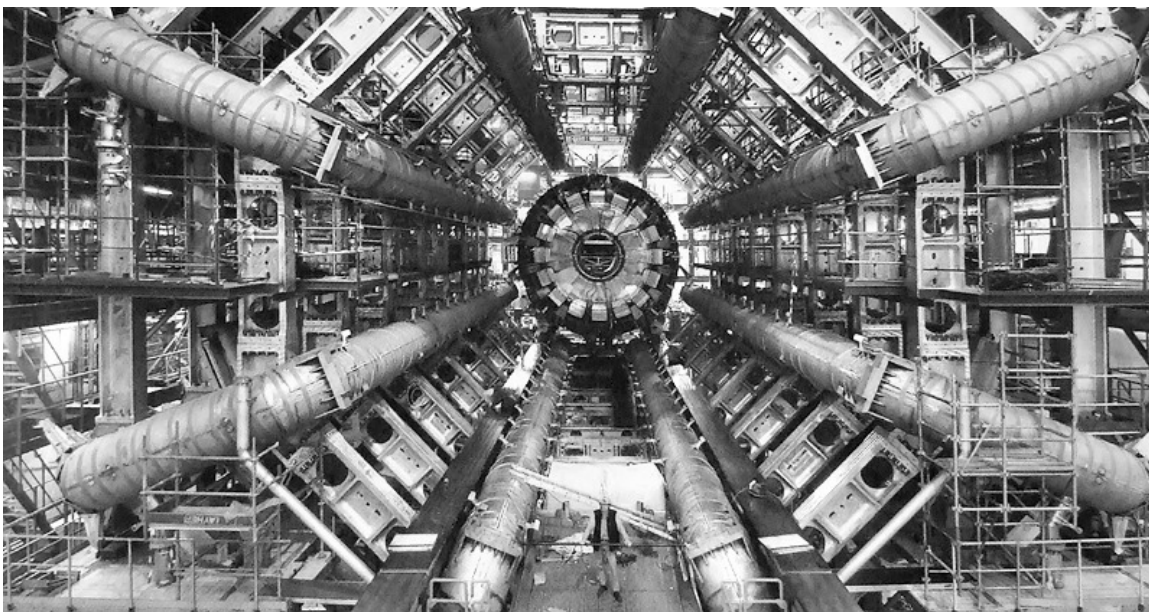
Hvis man ikke ved hvad en LHC er, vil man nok snart finde ud af det. Muligvis i den tid der går mellem jeg skriver dette og Himmelskibet nr. 16 bliver læst. Det er naturligvis det sidste nye legetøj hos CERN – det europæiske center for højenergifysik. Det ligger mellem Frankrig og Schweiz og består blandt andet af en underjordisk, 27 kilometer lang tunnel fyldt med superledende magneter. Med en Large Hadron Collider (LHC) kan de komme op på helt urimeligt høje energier. Og hvorfor er det nu interessant? Jo, enhver elementarpartikel har en vis mængde energi, ligesom enhver af os har en masse vi kan måle på badevægten. Hvis man skal have en chance for at se nogle af de mest energirige partikler – eller tunge, om man vil – skal man kun-

ne frembringe energi nok til at de kan blive skabt. Ligesom vi skal købe en ny badevægt, hvis vi kommer til at veje så meget at skalaen på den gamle ikke mere slår til. (Jeg vil nok foreslå at man i stedet investerer i en slankekur, men for elementarpartikler findes der ingen slankekure. Endnu da).

Den teoretisk mulige energi en elementarpartikel kan have, er så svimlende stor at selv om man havde tusind gange mere energi end LHC har, ville det overhovedet ikke række. Så hvorfor bruge en masse penge, hvis man alligevel aldrig vil kunne se alle de elementarpartikler der findes? Sagen er den at hver gang man skubber grænsen for hvilke elementarpartikler man kan se, vil man både hvis man ser noget nyt og hvis man ikke gør det, kunne forbedre de fysiske teorier. En af de ting man håber LHC kan se, er den såkaldte Higgs-partikel. Denne elementarpartikel er indtil videre noget rent teoretisk, men den er så vigtig for at resten af teorierne om elementarpartikler kan hænge sammen, at fysikerne ikke er så meget i tvivl om at den findes. Men de forskellige teorier er uenige om hvor stor energi den har. Mange af dem placerer dog Higgs-partiklen et sted inden for rækkevidde af LHC. Hvis LHC finder Higgs-partiklen, vil man kunne forkaste nogle af teorierne. Hvis man på den anden side ikke

finder nogen Higgs partikel, vil man blive nødt til at finde på helt nye teorier.

Chancen for at finde partikler der er helt uden for nogen af teorierne, er der selvfølgelig også. Sådan er det når man udforsker et område hvor intet menneske før har været, som de siger i Star Trek. For nogle år siden var det sådan at man i højenergifysik havde to konkurrerende organisationer:



En Large Hadron Collider set indefra (bemærk manden)

CERN i Europa og Fermilab i USA. Desværre fik Fermilab skåret voldsomt i sine bevillinger for nogle år siden, så når LHC er oppe at køre (formentlig når du læser dette), vil Fermilab være langt bagude i forhold dertil. Og desværre har de for ganske nyligt fået skåret yderligere i deres bevillinger. Det er næsten ikke til at fatte at man i USA er blevet så lidt nysgerrig efter at udforske vores fantastiske univers. Hvilket fører til næste emne:

Et forsvar for nørder

Indenfor psykologien har man et begreb der kaldes en psykopat. Dette er, i det ekstreme tilfælde, en person der ikke forstår sine medmennesker intuitivt, ikke har empati, og derfor må tænke sig til hvordan han/hun skal opføre sig over for andre mennesker. Det er en udbredt misforståelse at psykopater ikke har følelser, det har de, men det omfatter bare ikke følelser som medlidenhed og det at man overtager andres følelser og kan blive glade eller kedede af det sammen med dem. Men psykopaten har ofte mange års træning i at efterligne den slags følelser, så han/hun ikke bliver afsløret som psykopat. I virkelighedens verden er ekstreme psykopater heldigvis sjældne. Man møder dem somme tider som koldblodige mordere, men ikke alle koldblodige mordere er psykopater, og ikke alle ekstreme psykopater bliver mordere.

En psykopat er altså et menneske der kan gå gennem hele sit liv uden nogensinde egentlig at forstå sine medmennesker, men dog i stand til at foregive en sådan forståelse. Men hvad om der også fandtes fysipater? En sådan person er et menneske der går gennem hele sit liv uden at forstå den verden han/hun lever i, men er i stand til at foregive en sådan forståelse. Hvor det mest ubehagelige ved psykopaten er evnen til, i hvert fald så længe man ikke kender dem godt nok, at overbevise andre om at de faktisk har mere empati end normalt, er den tilsvarende evne hos fysipaten evnen til at overbevise andre om at de har en bedre forståelse af

verden end normale mennesker. Lyder det bekendt?

I medierne bliver psykopatiske måder at anskue sine medmennesker på ofte fremhævet som noget positivt. Det gælder om ikke at spille tid på forstå den og den person eller gruppe og i stedet foreslå en simpel løsning på det problem som personen eller gruppen udgør. At vise empati for nogen, er sjældent godt, hvis man vil fremstå som en troværdig person i medierne. Med mindre den man viser empati for, er en som alle er enige om er ynkværdig. Præcis som en psykopat lader som om han/hun har empati, når det er til vedkommendes fordel at gøre det.

Tilsvarende kan man sige om fysipaten: Det anses for nørdet at have stor forståelse for et emne. Derimod bliver det at have en bunke paratviden, man i bund og grund ikke forstår, noget positivt, ligesom psykopatens tilsyneladende viden om sine medmennesker anses for positivt. For fysipaten er der ikke nogen forskel på en forsker som fortæller om noget han har sat sig grundigt ind i og arbejdet seriøst med og en der læser lidt hist og pist i andres forskning og konkluderer en masse ud fra det. (Hvilket i parentes bemærket er noget af det en science fictionforfatter gør, bortset fra at en science fiction-forfatter ikke forveksler sin fiktion med virkeligheden.) Hvor en der har en smule respekt for vores verden for eksempel mener at vi ikke bør udrydde dyrearter, mener en fysipat at det er helt ok at gøre det, så længe hans beregninger viser det er ok. Han mangler altså en grundlæggende forståelse af verden, og bruger i stedet nogle statistiske beregninger til at forgive en sådan.

Hvordan opstår da psykopater og fysipater? Man skulle tro at det er dumt for en art som mennesket at have den slags individer som hhv. er hensynsløse over for andre mennesker og hensynsløse over for naturen. Men det er selvfølgelig ikke tilfældet. I en verden hvor der er mange konflikter på liv og død, er det faktisk en fordel at kunne holde hovedet koldt som en psyko-

pat kan. Tilsvarende er en fysipat en fordel i en verden med stærkt begrænsede ressourcer: Det nytter ikke noget at stå at diskutere om man skal dræbe uroksen, når man er ved at dø af sult, og det nytter ikke at bruge en masse tid på at lave naturvidenskabelige forsøg, når man skal nå at samle forråd til vinteren.

Men i vores moderne verden er vi jo faktisk interesserede i at holde antallet af konflikter nede og at undgå at smadre den planet vi lever på. Og bortset fra at de er fordelt dårligt, har vi rigelige ressourcer. Set ud fra et rent darwinistisk synspunkt burde vi jo faktisk ikke fremhæve hverken psykopater eller fysipater som noget godt. Så hvorfor gør medierne det da? Og for den sags skyld rigtig mange mennesker. En teori kunne være at det er noget genetisk bestemt, som bare ikke er fulgt med udviklingen. En anden at det er noget kulturbestemt, hvor kulturen ikke har fulgt med udviklingen. Det indebærer blandt andet at det er noget der for eksempel også er indbygget i hele vores uddannelsessystem. Bortset fra hvis man kunne finde nogle bestemte gener der styrer det og kunne blive enige om at udrydde disse gener på globalt plan (et både usandsynligt, amoralsk og psykopatisk scenarie), vil chancen for at der kan gøres noget ved det indenfor en overskuelig fremtid være at det er noget, der hovedsageligt er kulturelt bestemt.

For dem der ikke i udpræget grad er hverken psykopater eller fysipater, kan det ofte være ret ubehageligt at leve i en verden hvor de to karaktertræk anses for gode. Men det kan man trods alt lære at leve med. Hvad der er værre, er at det efterhånden bliver nemmere og nemmere at lave meget ødelæggende våben og teknologi. Det harmonerer meget dårligt med at vi har massevis af psykopater og fysipater rendende rundt, som vi har givet magtfulde hverv og poster. Så man kan da håbe, som blandt andet formanden for vores forening ofte argumenterer for, at det hele er et kulturelt fænomen som vil forsvinde i en ikke for fjern fremtid.

ANMELDELSER

Bobs saga II – Elvere og andre halv-trolde

Roman af Michael Kamp
Books on Demand 2007
www.michaelkamp.dk

Elvere og andre halv-trolde er den anden bog i sagaen om Bob (læs anmeldelse af den første bog *Tørre tæsk og springskaller* i *Himmelski-bet* nr. 14). Det er en saga der finder sted i en *Dungeons & Dragons*-lignende verden, hvor man følger en lille gruppe selvudnævnte helte, der drager rund i landet på jagt efter rigdom og berømmelse.

Bogen starter med at gruppens medlemmer efterhånden har fået brugt de penge de tjente på deres første eventyr, så da gruppens elver kaldes hjem til sit eget folk, som har en opgave til ham, drager gruppen af sted. Den opgave de bliver stillet er at tage mod nord til en gammel skov for at finde ud af hvad der er blevet af de elvere som bor der. Der har ikke været noget nyt fra disse elvere i lang tid, generelt er det begrænset hvad man høre fra nogen af folkeslagene i nord. Der kommer dog masser af

flygtninge fra nord, og med dem historier om en ny kult der spreder sig, og om hvordan alle der ikke vil følge kulten bliver forfulgt og dræbt af et stort monster. Der er bare det ved kulten at det som dens leder forkynder, er fred og lighed mellem alle racer.

Det er dog ikke ligefrem fred som gruppen oplever. Den bliver overfaldet af minotaurer, psykloper (et væsen der kan bruge psykiske angreb) og en næsten udødelig lejemor. De kommer også i klammeri med nogle af de helte som Bob oprindeligt så op til. Bob selv får en ring der gør at hans stort set ikke kan dø, hvilket er heldigt, for han kommer lige så ofte alvorligt til skade som i den første bog.

Generelt så har gruppens præst nok at se til med at reparere på de andre medlemmer af gruppen når de hele tiden kommer til skade. De mange skader og den hurtige healing, går desværre noget ud over historiens spænding, for selvom gruppens medlemmer hele tiden bliver dødeligt såret på nye måder, så er de kort efter sig selv igen efter en gang healen (det skal dog siges at der til sidst i bogen kommer en ny vinkel på de uheldige aspekter ved at man bliver genoplivet lige så hurtigt som man dør).

Handlingen i denne bog er mere sammenhængende end i den første. Hvor vi i *Bobs Saga 1* blev præsenteret for gruppen og den verden de begav sig rundt i, så er der nu mere fokus på det overordnede plot som allerede blev antydnet i den første bog. Ved at vi ikke "blot" følger gruppen ud på endnu et eventyr efter rigdom og berømmelse, er sagaen ved at udvikle sig. Dette er også nødvendigt, for det bliver ikke længere ved med at være sjovt at læse vittigheder om hvordan Bob kun har 4 fungerende hjerneceller (hvilket faktisk også er ved at ændre sig for der er en kraft

der påvirker Bob i hans drømme, og giver ham råd og gør ham klo-gere). Sagaen er således blevet en lille smugle mere seriøs, men der er stadig masser af action, humor og overraskelser i historien. Der er få, men flotte, illustrationer i bogen, hvilket der godt måtte komme flere af i de kommende numre, og samtidig er jeg ved at mangle et kort over den verden som heltene rejser rundt i.

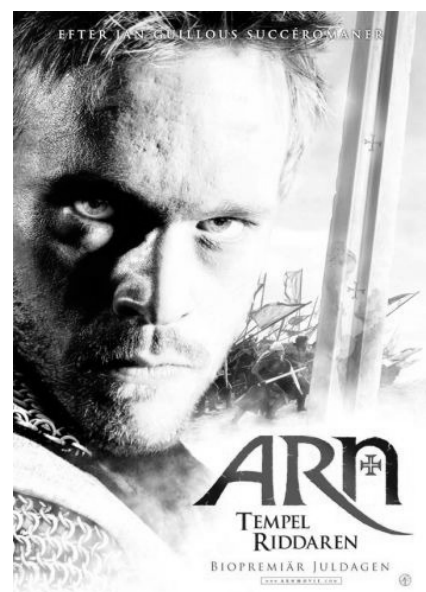
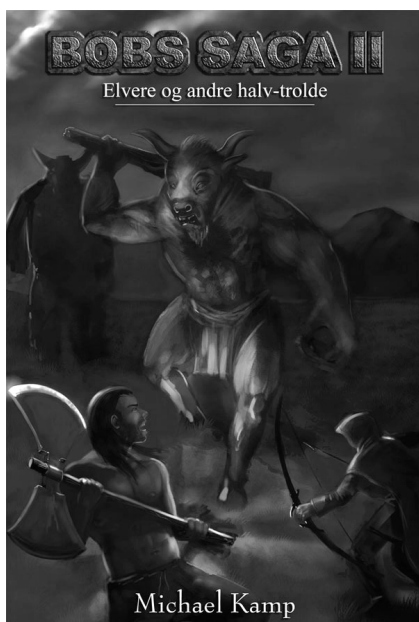
Der er flere bind under udarbejdelse af *Bobs Saga*, og de skal nok blive spændende at følge sagaens udvikling.

Thomas Winter

Arn – Tempelriddaren

Film, Sverige, 139 min., 2007
Instruktør.: Peter Flinth
Medv.: Joakim Nätterqvist, Sofia Helin, Stellan Skarsgård m.fl.

Så blev Jan Guillous bestseller-trilogi om Arn filmatiseret. Denne film er baseret på 1. bog og halvdelen af bog 2. Filmen handler om drengen Arn, som falder ned fra et tårn. Hans forældre lover at give drengen til den kristne gud, hvis han overlever og se, miraklet sker og drengen



må gå i sin guds tjeneste. Han opvokse på et kloster, hvor han ligesom i bogen bliver opdraget til at blive supermand af en tidligere tempelridder. Så rejser han til det hellige land og slås, men er en mere tolerant mand end sine samtidige. Fortsættelsen kommer i biografen til efteråret.

Man kan undre sig over at man ikke har valgt at lave 3 film ligesom antallet af bøger. Det gør at historien nogle gange er lidt forceret. Jeg er nu alligevel blevet enig med mig selv om at det er en god ide at nøjes med 2 film, for handlingen af bog 2 er så tæt på handlingen i *Kingdom of Heaven*, at en midterfilm nærmest ville være en genfilmatisering af denne.

Jeg syntes filmen er ganske god og er glad for at man har valgt at fokusere på andet end kamp og krig. Store slag er flotte på film, men der er nok film der viser flotte kæmpeslag. Man har i denne film valgt at nøjes med et stort slag og det syntes jeg er en god vurdering. Jeg nyder også autenticiteten i filmen, f.eks. er det tydeligt at alle dragter i nærbilleder er håndsyet uld eller hør. Jeg syntes at *Arn* er en ganske god film og jeg glæder mig til del 2. Jeg håber ikke de skærer den ellers overflødige scene væk, hvor Arn banker Ivanhoe på vej hjem fra det hellige land. Den kan jeg egentligt godt lide i bøgerne.

Kim Pierri

Le Concile de Pierre (The Stone Council)

Frankrig 2006, 102 min.

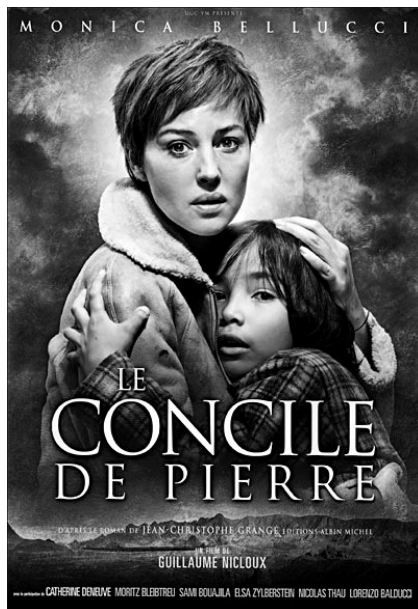
Sprog: Fransk.

Thriller/fantasy.

Instruktør: Guillaume Nicloux

Medv. Monica Bellucci, Catherine Deneuve og Moritz Bleibtreu.

Det er ikke så lang tid siden at denne oversete film kom i Blockbuster. Den har fået en meget hård kritik internationalt, ikke mindst af de sædvanlige amerikanere der synes at CGI'en er for dårlig i forhold til de kæmpestore produktioner de er vant til, samt dét irriterende faktum at heltinden på et tidspunkt und-



slipper via en luftkanal (en dum detalje, men den ødelægger ikke filmen). Mange har også brokket sig over at alt for mange forskellige folk kan tale fransk, men ærligt talt – ingen ville overhovedet have lagt mærke til det, hvis den var indspillet på engelsk.

Laura Siprien (Bellucci) har adopteret en centralasiatisk dreng, og så skulle hendes lykke jo ellers være gjort. Men selv inden rædslerne begynder, er der en truende og kold stemning. Laura hallucinerer (eller gør hun?), og det står snart klart at det ikke er en helt almindelig dreng hun har adopteret. Jeg vil ikke afsløre mere, for filmen bygger meget på slags konspirationsplot ligesom med *Frk. Smilla* (1997), men fordi forklaringen her er overnaturlig (eller er den?), er det en meget bedre historie.

Filmene er ikke specielt original, men den har en ægte usikker og truende stemning, selv om der ikke sker særligt meget – lidt ligesom i *The Astronauts Wife* (2000). Alle de mystiske, grænsende-til-det-magiske elementer er underspillede, og derfor er den ikke just perfekte CGI begrænset til få drømmeagtige scener, hvilket gør det mere tilgiveligt. Dette højner faktisk spændingen meget. Som jeg allerede har hentydet til, er der stor usikkerhed om hvad der egentlig foregår, og det er måske derfor at den har fået så hård kritik. Men hvis man godt kan lide en mildest talt esoterisk

stemning, så er den bestemt seværdig.

Rasmus Wichmann

Dragonlance: Dragons of Autumn Twilight

Tegnefilm, USA, 2008, 90 min.

Instruktør: Will Meugniot

Medv.: Michael Rosenbaum, Kiefer Sutherland, Lucy Lawless, Fred Tatasciore, m.fl.

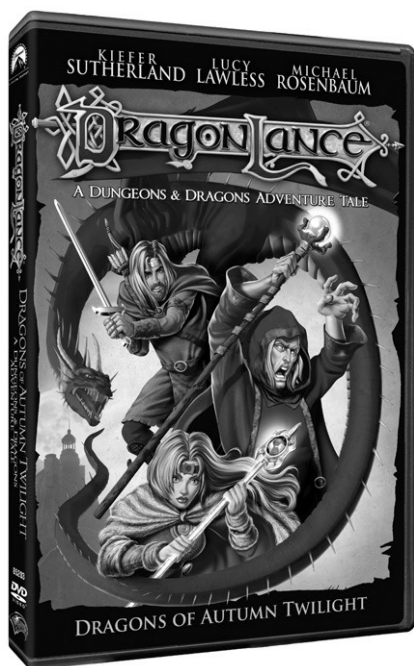
Så kom der endeligt en *Dragonlance*-film. Mine fætre, min bror og jeg begyndte allerede i midten af 80'erne at snakke om at vi gerne ville se en filmatisering af *Dragonlance*-bøgerne. Det var nogle af vores ynglingsbøger, og vi diskuterede, hvem der skulle spille hvilke roller mv.

Det var en stor dag, da det kom frem, at de var i gang med at lave filmen. Jeg ventede spændt ved brevsprækken, da jeg fik mailen fra Laserdisken, om at de havde afsendt filmen.

Nu ved jeg godt at filmatiseringer, aldrig kan blive ligeså gode, som de bøger de bygger på og jeg ser altid sådanne film med forholdsvis lave forventninger, så jeg ikke bliver skal blive skuffet over udfaldet. Jeg blev nu alligevel skuffet over denne film.

Nå, men nu til historien. Filmene er baseret på Margaret Weis og Tracy Hickmans bog *Dragonlance: Dragon og Autumn Twilight*, som på dansk er delt i to bøger: *Dragonlance: De første tegn* og *Dragonlance: Drageskygger*. Bøgerne og filmene handler om en umage gruppe eventyrere, der skal bekæmpe den onde gud Takhisis planer om at overtage herredømmet over verdenen Krynn. Samtidigt skal de genfinde de gode guder, som Krynn's beboere havde vendt sig bort fra og som derfor har været glemte i 300 år. Bogen og filmen er en del af en trilogi, selvom man endnu ikke ved, om de to sidste bøger bliver filmatiseret.

Man skal stort set altid forkorte en historie når man filmatiserer den, men samtidigt få historien til at hænge sammen for dem der



ikke har læst bøgerne. Man burde have valgt at filmatisere halvdelen af hver bog i stedet for hele bogen. Når man nu har valgt at filmatisere hele bogen på kun 91 minutter, så syntes jeg at manuskriptforfatteren er sluppet godt fra opgaven. Det eneste sted det glipper, er et sted, hvor troldmanden Raistlin og gruppens leder Tanis Halvelver skændes foran en sovende drage. Det virker ret tåbeligt og er ikke med i bøgerne, det er begge figurer for kloge til.

Baggrundene er gode, men resten ser for ringe ud. Drager og draconianere er 3D computeranimeret, mens elvere, mennesker og andre menneskelignede racer ligner traditionelt animeret tegnefilm. De ligner tegneserie figurer og virker meget 2D agtige. Både tegningerne og 3D animationerne er dårligt lavet og når de bliver vist i samme scener ser det helt forfærdeligt ud. Ild og røg er dog rigtig flot i filmen.

Filmmusikken er ret flot, og dem der lægger stemmer til figurerne, gør et godt stykke arbejde. Desværre er det svært at høre hvad de siger, for alle de andre lyde er meget højere end talen, så man skal sidde med fjernbetjeningen for at få det hele med, og så hjælper det også et der er mulighed for at få engelske tekster på den version jeg har købt. Det er reg. 1 versionen.

Dværgene ser rigtige ud. Elverne

har de grimme og længste ører, man kan forestille sig. Desuden er de ofte grå. Det er beskæmmende at en af de smukkeste personer, elverprinsessen Laurana, ligner en lille grim trold. Menneskene er heller ikke for kønne i denne film. Den smukke kropige Tika ser heller ikke særligt smuk ud. Da de møder nogle spøgelser, var min første reaktion at grine. Drageherrene har i billederne i bøgerne nogle flotte detaljerede rustninger med drage-lignende masker på; de er i filmen erstattet af en stofhætte med en dødningehoved-lignende maske over. Det ligner noget fra *He-Man*. Jeg kan dog rigtig godt lide når Drageherren Verminard bruger sine 'magiske' evner. Så kan man se skygger af den onde gud han tilbeder. Troldmanden Fizban ligner efter min mening lidt for meget en forvokset nisse, men når han bliver alvorligt, så lader animatorerne noget af troldmandshattens skygge dække det ene øje, så han minder en om Odin. Det syntes jeg til gengæld er godt. En lille sjov ting er at tegnerne har givet bogens forfattere Tracy Hickman og Margaret Weis en cameo. De er tegnet som stamkunder på kroen og fanger dragonianere.

Det var dog en frygteligt omgang brok. Man kan godt se filmen, men man skal ikke forvente sig for meget af den.

Kim H. Pierri

Ella Enchanted

Film, 2004, 92 min

instr. Tommy O'Haver

Medvrk.: Anne Hathaway, Hugh Dancy, Cary Elwes, Aidan McArdle, Joanna Lumley, Lucy Punch, Jennifer Higham, Minnie Driver, Eric Idle, m.fl.

Film, som på dansk hedder *Magiske Ella*, var en jeg samlede op i en 25 kroners kurv eller sådan noget i et supermarked for et par måneder siden. Den virkede som noget romantisk pis, som egentlig ikke var værd at se, så der gik noget tid før jeg ligesom slap op for film jeg gerne ville se.

Jeg blev glædelig overrasket.

Film, som på dansk hedder *Magiske Ella*, var en jeg samlede op i en 25 kroners kurv eller sådan noget i et supermarked for et par måneder siden. Den virkede som noget romantisk pis, som egentlig ikke var værd at se, så der gik noget tid før jeg ligesom slap op for film jeg gerne ville se.

Film, som på dansk hedder *Magiske Ella*, var en jeg samlede op i en 25 kroners kurv eller sådan noget i et supermarked for et par måneder siden. Den virkede som noget romantisk pis, som egentlig ikke var værd at se, så der gik noget tid før jeg ligesom slap op for film jeg gerne ville se.

Kim H. Pierri

Det gyldne kompas

Film, USA/UK, 2007, 113 min.

Instr.: Chris Weitz

Medvrk.: Nicole Kidman, Daniel Craig, Ian McKellen, Sam Elliott, Dakota Blue Richards m.fl.

11-årige forældreløse Lyra lever et sorgløst liv på kollegiet Jordan, hvor hendes onkel har placeret hende efter hendes forældres død. Men en dag får hun mere eller mindre frivilligt til opgave at redde en række bortførte børn fra de såkaldte

snappere, og så er eventyret spar-
ket i gang. Men intet er som det
umiddelbart ser ud til, og Lyra
lærer ved hjælp af det gyldne kom-
pas – et såkaldt alethiometer – sin
baggrund og den frygtelige sand-
hed at kende.

Filmen adskiller sig fra Phillip
Pullmans bog af samme navn ved
at blandt andet at trække linierne
mellem godt og ondt meget skar-
pere op. De manglende nuancer
gør muligvis filmen mere børne-
venlig for de mindste, selvom det
er synd for historien.

Filmen i sig selv er god, men den
kunne være blevet endnu bedre,
hvis ikke skaberne havde sprunget
over, hvor gærdet er lavest flere
steder. For eksempel har Lyra me-
get mere magt over alt i filmen, end



hun har bogen, og det ødelægger
lidt den dannelsesrejse, hun også
er ude på. Alt går let for hende, og
hun er ikke nær så afhængig af de
andre personer som i bogen.

Enkelte steder er der byttet så
meget om på hændelsesforløbet, at
det giver anledning til spørgsmål –
også for dem der ikke kender
historien på forhånd. Når Lyra plud-
selig ankommer til panserbjørne-
nes borg før Bolvanger, kan man
ikke undgå at spørge sig selv, hvor
de andre bjørne bliver af. Men alt
andet lige er den anbefalelsesvær-
dig. Der er masser af flotte effekter,
og den er velspillet og underhol-
dende. Karakter: 7 ud af 10.

Maria Kohinoor Larsen

Sweeney Todd

**The Demon Barber of Fleet Street
Film, USA/UK, 2007, 116 min.**

Instruktør: Tim Burton

**Medv.: Johnny Depp, Helena
Bonham Carter, Alan Rickman,
Sacha Baron Cohen m.fl.**

Benjamin Barker alias Sweeney
Todd vender tilbage til London
efter at være blevet sendt i eksil for
en forbrydelse, han ikke har begå-
et. Ved sin ankomst finder han ud
af, at hans kone er død, og at hans
datter nu er i den onde dommer
Turpins vold. Han åbner en barber-
forretning oven over Mrs. Lovetts
tærtebutik, hvor hun sælger Lon-
dons klammeste tærter.

Todd vil af med byens korrupte
aristokrati, deriblandt den førortalt-
te dommer, og Mrs. Lovett vil gerne
sælge flere tærter. Sammen får de
på makaber vis deres forretninger
til at blomstre. Men intet kan slukke
Todds tørst efter hævn.

Filmen er hverken Depps eller
Burtons bedste, men den fortjener
alligevel ros. Underholdningsværdi-
en er i top, og den dystre og hu-
moristiske splattermusical er fedtet
ind i den karakteristiske Burton-
signatur.

Sacha Baron Cohen, bedre kendt
som figuren Borat, og Tim Burtons
kone Helene Bonham Carter le-
verer en fremragende præstation.
Depp fortjener fuldt ud sin Oscar-
nominering – også selvom han
tydeligvis ikke er sanger. For han
klarer alligevel jobbet meget godt.
Man kan ikke undgå at både føle
frastødt af og samtidig ynke Todd
og resten af persongalleriet. Karak-
ter: 8 ud af 10.

Maria Kohinoor Larsen

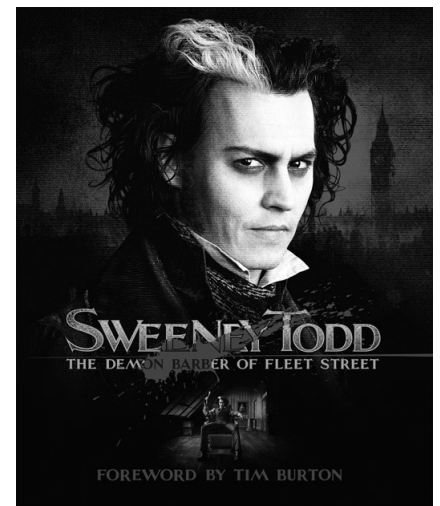
Figuren Sweeney Todd har eksi-
steret i engelsk folkløse siden en-
gang i midten af 1800-tallet. Det er
uvist om figuren har et virkeligt
modstykke, men det er givet at de
bifigurer, der siden er opstået om-
kring Sweeney Todd (bl.a. tærteba-
geren Mrs. Lovett) er opdigtede.

I 1973 lavede Christopher Bond
et skuespil om figuren, og det er
heri at Sweeney Todd bliver tildelt
et hævnmotiv som forklaring på
sine ugerninger. Nogle år senere
lavede Stephen Sondheim en musi-

cal over dette stykke, og det er
denne musical, Tim Burton nu har
filmatiseret.

Burton har tidligere lavet dukke-
musicalsene *The Nightmare Before
Christmas* og *The Corpse Bride*,
begge med musik af Danny Elfman.
Jeg vil mene at Elfmans musik pas-
ser bedre til Burtons bizarre univer-
ser end Sondheims noget traditio-
nelle (men glimtvis flotte) musical-
schlagere.

De to altdominerende roller i
filmen er Johnny Depp som Swee-
ney Todd og Burtons kone Helena
Bonham Carter som Mrs. Lovett.
Resten af figurerne er reduceret til
de rene klicheer, og selv en god
karakterskuespiller som Alan Rich-
man har svært ved at give dybde til
skurken Dommer Turpin. Filmen
lider også lidt under at der ikke



rigtig er nogen, man kan holde af.
Todd og Lovett er måske nok for-
ståelige i deres opgør mod over-
klassen, men driver hævnens for-
vidt til at være sympatiske. Det
unge kærestepar er nok sympati-
ske, men for klichéprægede.

Rent visuelt er filmens baggrun-
de overvejende holdt i toner af
sepia, der giver associationer til
gamle fotos. Hovedpersonerne
bryder bevidst dette indtryk ved at
være klædt i skarpt sort og hvidt
(måske en kommentar til deres
lidet nuancerede indre), ofte kryd-
ret med blodrødt.

Alt i alt en udmærket film, der
især lever i kraft af hovedrolleind-
havernes kraftpræstationer, men
det er ikke en af Burtons bedste.

Klaus Æ. Mogenssen

Eventyrtilmen

Originaltitel: The Storyteller

Tv-serie, UK 1988

DVD 2007, 225 min.

Instruktør: Jim Henson

Medvirk.: John Hurt, Brian Henson m.fl.

Historiefortællingens kunst vil der altid være bud efter, og John Hurt tryllebinder sammen med sin sarkastiske hund såvel børn som voksne gennem 9 afsnit.

Selvom serien i år har 20 år på bagen, er den på ingen måde slidt.

Mens fortælleren beretter sine eventyr som "The True Bride" og "Hans My Hedgehog", optræder persongalleriet f.eks. i hundens madskål eller i kaminilden, og den eventyrlige verden bliver af og til afbrudt af hunden, der gerne giver sit besyv med.

Serien er fejende flot både hvad angår fortællinger, dukker og filmisk. Selvom man med nutidens teknik ville kunne gøre endnu mere ud af effekterne, vil det være synd at tro, at det ville gøre serien bedre.

Det er en skam, at de ikke producerede flere afsnit end den ene sæson, og selvom Hensons studie i 1997 lavede *Storyteller: The Greek Myth*, fik den aldrig den samme karisma over sig.

Blandt andet fordi instruktøren Anthony Minghella (der senere lavede filmen *Den engelske patient*) har skiftet fortælleren ud, og selvom den elskelige hund stadig er der, er det ikke det samme.

Storyteller er Henson, når han er bedst.

Karakter: 10 ud af 10

Maria Kohinoor Larsen

Fra Skyggerne – og andre Cthulhu Mythos noveller

Antologi

red: Henrik S. Harsken

hplmythos.dk 2007

196 sider, 200kr

Fra Skyggerne er en antologi med noveller inspireret af forfatteren H.P. Lovecraft. Det er den første

udgivelse fra det nye forlag hplmythos.dk, men på forlagets hjemmeside efterlyses der allerede nu bidrag til næste nummer. Ud over to oversatte noveller, hvoraf den ene er af Lovecraft, så er bidragene fra danske forfattere, og selvom der ikke er nogle professionelle forfattere iblandt, så er der flere af navnene der er kendte for læsere af *Himmelskibet*, da flere af forfatterne har haft noveller trykt på siderne i dette magasin tidligere.

Lad mig fra starten gøre det klart at jeg måske ikke er den helt rette til at anmelde denne bog. En ting er at jeg kender de fleste af bidragsyderne, og jeg har da også selv et bidrag med. Dette kombineret med at jeg har en forkærlig-



hed for alt Lovecraftiansk gør at jeg er noget farvet i mit syn på bogen allerede inden jeg går i gang med at læse den. Omvendt er mine forventninger til bogen store, så jeg vil alligevel kaste mig ud i en anmeldelse.

H.P. Lovecraft: "Det unævnelige". Glem venligst de to filmatiseringer af denne novelle, tak. Selve indholdet af denne novelle er måske ikke så spændende, da den handler om to der sidder på en kirkegård og taler om man kan tale om noget unævneligt. Det der gør at historien bliver interessant, er at den kan læses som Lovecrafts forsvaret for hans fortællestil. Hovedpersonen kaldes Carter, og taget i be-

tragtning af at Randolph Carter er et navn Lovecraft benyttede for en figur der bygger på ham selv og som er benyttet i flere historier, kan man antage at det også er gældende i denne historie. Carter er forfatter, og bliver bebrejdet at han slutter flere af sine historier med at folk ikke kan udtrykke de rædsler de har været udsat for. Carter sætter sig for at bevise over for sin ven at der er rædsler som er unævnelige.

I *Himmelskibet* nr.3 var en novelle af Sarah Fürst. Det var novellen "Stenen i den gamle frugtplantage"; en novelle der bestemt havde noget Lovecraft-inspiration over sig. Til *Fra Skyggerne* har hun skrevet novellen "Cikadernes Sang". Historiens hovedperson bliver igen en af sine venner præsenteret for hvad der sker når man roder med kræfter man skulle have ladet være i fred. Det at en bogs titel kan oversættes til *Cikadernes Sang* betyder ikke det er en sikker bog at læse, specielt ikke når titlen også kan oversættes til *Dæmonernes tale*. Håber snart vi får noget mere fra Saras hånd at læse i *Himmelskibet*.

Thomas Strømsholt har flere gange været trykt i *Himmelskibet*, og jeg må sige at jeg altid har været begejstret for de ting han har skrevet. Denne begejstring gælder også "Den Lede Ting", som er hans novelle i denne bog. Det er en historie om det der skaber frygt. Man behøver ikke nødvendigvis have set noget overnaturligt, for at frygte det.

Helene Hindbergs novelle "En Vesterhavsfortælling" er den næste i bogen. Også hun har tidligere bidraget til *Himmelskibet* med en novelle, nemlig "Kælderverden" i nr. 8. Efter forældrenes skilsmisse rejser Betina med din mor over til bedsteforældrene i ved den jyske vestkyst. Som det er med en række vestjyske byer, er befolkningen i byen meget religiøse, men det går efterhånden op for Betina at det ikke er den kristne gud der tilbedes, og hun kommer også nærmere hvorfor hendes mor i sin tid flyttede fra byen; spørgsmålet er bare nu om hun kan komme væk fra byen og den skæbne som beboerne har planlagt for hende.

Generelt så er de noveller jeg har set fra Helenes hånd for lange til *Himmelskibet*, så det er derfor godt der findes bogudgivelser som denne, hvor der er plads til sådanne længere bidrag.

Martin Svendsens novelle "Kapaciteter" er den i samlingen der nok har mindst med Lovecraft at gøre, og jeg må ærligt indrømme jeg ikke er helt med på hvad den går ud på. Omvendt så er hovedpersonen heller ikke helt klar over hvad der sker omkring ham, så det er nok meget passende.

Benjamin Szumskyjs "Rædsel i det Nordvestlige England" er denne samplings anden oversatte novelle. Novellen er skrevet som en forfatters redegørelse for en bog han har skrevet. I forordet til *Fra Skyggerne* betegnes Szumskyjs novelle som en der bygger videre på en novelle af S.T. Joshi og skulle indeholde en del inside jokes. Jeg ved ikke om det er fordi jeg ikke har læst Joshis novelle, men Szumskyjs historie fangede mig ikke rigtigt.

Henrik S. Harsen: "Fra Skyggerne". Dette er titelnovellen, og forfatteren er da også ham der står bag denne bog produktion samt bag forlaget hplmythos.dk.

En fundet dagbog beretter om tre okkult interesserede personer der ved et tilfælde finder den forbudte bog *Liber Umbræ* på universitetsbiblioteket i København. Bogen har tidligere tilhørt Comte d'Erlette, og en række notater lavet i bogen tyder på at der er et sted i Sønderjylland der vil være særligt egnet til et ritual. Det er dog ikke dem alle der har sat sig ordentligt ind i hvilke kræfter det er de tilkalder. Ud over referencen til Comte d'Erlette (Lovecrafts kælenavn for August Derleth) er der også et par andre gemte Lovecraft-referencer i historien, men de er godt indarbejdet og virker ikke placerede. Henrik har også skrevet et ret godt forord til denne bog.

Jeg vil lige tage en lille svip tur væk fra anmeldelsen. For et par år siden kunne man på den danske udgave af Wikipedia læse om en konspirationsteori, der gik ud på at Lovecraft faktisk aldrig havde levet, og han simpelthen var et pseudo-

nym for et forfatterkollektiv med Robert E. Howard i spidsen. Da jeg læste det indlæg, blev jeg lidt forundret, for det var en myte jeg aldrig før havde hørt, og ingen jeg talte med havde hørt den før (jeg skrev sågar til Lovecraft-forskeren S.T. Joshi, der heller ikke havde hørt denne myte før). Da jeg noget tid efter talte med Lars Konzack i anden sammenhæng, fortalte han at det var ham der havde skrevet dette på Wikipedia, mest for sjov og for at teste wikipedia af. Indholdet af den beskrevne myte var en idé til en historie som han gik og arbejdede på. Ideen blev til til novellen "Tilfældet H.P. Lovecraft" som Konzack har skrevet sammen med Ian Dall. At læse novellen er som at læse en velkonstrueret konspirationsteori, og det må siges at være en meget original og underholdende historie.

Slutteligt er der mit eget bidrag. Det er ikke en novelle, men derimod digtet "Afgunden". Da jeg ikke selv skal bedømme det, så vil jeg lade det være anledning til at komme ind på de meget stemningsfulde illustrationer der er i bogen. Lars Kramhøft (endnu et navn som vil lyde bekendt for læsere af *Himmelskibet*) har lavet illustrationer til alle novellerne i bogen, og jeg vil gerne her takke ham for den måde han illustrerede mit bidrag til bogen.

Bogen er i høj grad en fanudgivelse, da det er fans der står bag og den i høj grad henvender sig til fans. Det er dog ikke bare en gang Lovecraft-eftertiligninger med noveller der i hver anden sætning nævner den navnløse rædsel eller æon gamle guder med udtalelige navne. Forfatterne har hver deres tilgang til emnet, og dermed gør bogen det som en god antologi gør; giver flere tilgange til samme emne. Bogen henvender sig således ikke kun til fans af Lovecraft, men til folk der holder af weird fiction, horror og fanpublikationer.

Lad mig slutteligt sige at bogen har været ventetiden værd, nu vil jeg så begynde at vente på den næste udgivelse fra hplmythos.dk.

Thomas Winther

Jumper

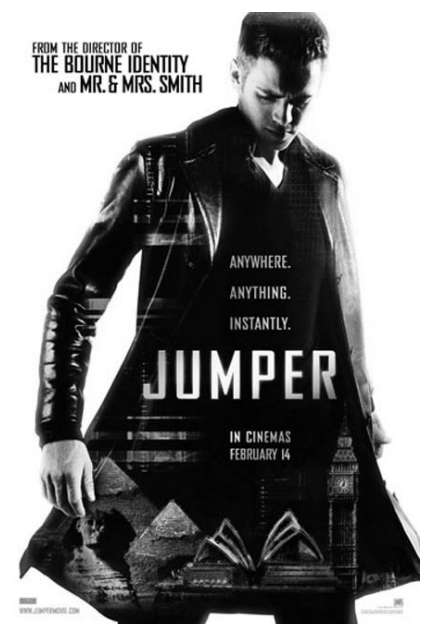
Film, USA 2008, 88 min.

Instruktør: Doug Liman

Medvirkende: Hayden Christensen, Jamie Bell, Samuel L. Jackson, Rachel Bilson, m.fl.

Somme tider kaster man sig bare ud i noget uden at undersøge hvad der venter forude. Sådan er mangt et plot til en horrorfilm skruet sammen. Sådan var det også, da jeg gik ind for at se filmen *Jumper*. Nogen horrorhistorie blev det måske ikke. Men alligevel. Den første forvarsel fik jeg ved at det var Hayden Christensen de havde sat til at spille hovedrollen. Manden der totalt forkludrede at vise Anakin Skywalkers transformation til Darth Vader i *Star Wars*-filmene. Men jeg huskede da en anden film hvor han var hæderlig nok. Så måske var det bare en umulig rolle han havde fået.

Her var han en ung mand, der opdagede at han havde evnen til at teleportere. Det reddede ham i første omgang fra at dø ved et uheld og derefter fandt han på mange kreative måder at udnytte sin evne på. For eksempel forsyndede han sig med penge fra en bank. Ellers teleporterede han bare rundt og drev den af. Til skurk havde de gjort et godt valg. Troede jeg. Samuel L. Jackson. Som altid er god. Altså lige bortset fra i *Jumper*. Han kan spille megasej gangster eller jedi-ridder. Håbløst syrehoved. Ultracool strisser. Men absolut en-



strenget psykopat, der har gjort det til sin livsopgave at dræbe alle der kan teleportere, var åbenbart ikke i hans repertoire. Det var dog totalt spild af en god skuespiller. Men tilbage til handlingen. Vor teleporterende dagdriver finder ud af at der er andre der kan teleportere og han finder ud af at der er nogen som jager dem der kan teleportere. Han finder ud af at hans mor, der forlod ham som barn, er involveret i denne kamp. Hans gamle kæreste, som han forlod i starten af filmen af ikke helt åbenlyse årsager, bliver involveret jagten. Og mens der er godt gang i handlingen, og stadig ret mange ubesvarede spørgsmål (faktisk rigtig mange) opdager jeg at de viser runetekster. Var jeg faldet i søvn? I hvert fald er filmen slut og jeg undrer mig meget over hvad det var jeg brugte 70 kroner på. Hvis jeg skal sætte fingeren på hvad der kunne have reddet filmen, var det nok at man havde kunnet fatte en smule sympati for helten. Godt nok er han ikke meget for at slå ihjel, men han har ingen skrupler over bare at rage til sig, og har ingen ambitioner om at bruge evnen til at hjælpe andre, undtagen hvis han regner med at få noget ud af det. Alternativt kunne skurken have haft nogle forsonende træk, eller i det mindste kunne man have fået et enkelt glimt af hvordan tingene så ud fra hans synspunkt. Det man får er en bunke special effects, hvoraf nogle faktisk er ganske gode, og et vognlæs af klicheer (sågar den med det hemmelige selskab der har eksisteret siden middelalderen). Skal man se denne film: Ja, hvis man kan teleportere ind i biografen og slippe for at betale billet. Jeg mener at forbrydelsen i dette tilfælde ikke er at man snyder for en billet, men at de forlanger penge for dette makværk af en film.

Flemming R. P. Rasch

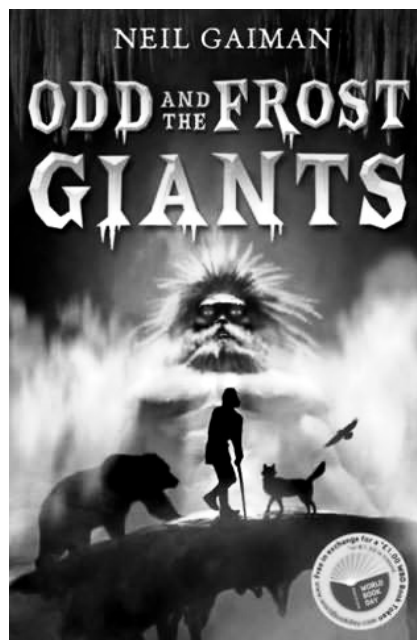
Odd and the Frost Giants

Neil Gaiman

Bloomsbury 2008

Pris, 1£, 104 sider

I forbindelse med World Book Day



(www.worldbookday.com) udgives der en række forskellige bøger i England, der alle sælges for £1 stykket, eller gives i bytte for en World Book Day Token. Skolebørn får en sådan token (mønt) hver, og kan så købe en af de bøger der udgives i forbindelse med World Book Day. En af de bøger der i år er blevet udgivet i den forbindelse, er Neil Gaimans *Odd and the Frost Giants*. Odd er vikingesøn, uden den store udsigt til selv at blive en berygtet viking, da han under et uheld har fået knust sit ene ben, og bevæger dig derfor nu rundt med en krykke. Hans far høstede heller ikke den store berømmelse, for godt nok døde han under et togt, men det var ikke på slagmarken, men under et uheld på havet han omkom. Odds mor gifter sig igen, men stedfaderen og Odd kommer ikke særligt godt overens, så Odd drager ud i skoven for at bo i hans faders hytte der. På sin tur igennem den snedækkede skov møder han en ørn, en ræv og en bjørn. Ingen af disse virker dog til at ville Odd noget ondt, så han tager dem med ind i hytten. Det viser sig at de tre dyr i virkeligheden er de tre guder Odin, Thor og Loke, som er blevet forvist fra Asgård og fortryllet om til disse dyrkeskikkelser. Dette er sket da Loke har ladet sig narre af en frostjætte til at stjæle Thors hammer, og uden denne har de ikke kunne forsvare sig. Kæmpen tvang de tre guder til Midgård, hvor de nu er

fanget i dyrekroppe, uden mulighed for at signalerer til Heimdal at han skal lade Bifrost (regnbuen) bringe dem hjem. Odd har dog en ide til hvordan guderne kan komme hjem, og også til hvordan de kan få kæmpen til at rejse fra Asgård igen.

Bogen er hurtig læst, da den er skrevet til større børn, men med Gaimans altid gode fortællestil og evne lader man sig ikke mærke af dette. Bogen holder en sig godt op af fortællingerne om de gamle nordiske guder (der er selvfølgelig heller ikke første gang han skriver om dem), og en bog som jeg vil anbefale til den stund hvor man har en time i overskud.

Thomas Winther

Sluga Gosudarev

(The Sovereign's Servant)

Historisk film

Rusland 2007, ca. 2 timer

Sprog på DVD: Fransk, russisk, svensk, polsk, tysk

Jeg var lidt i tvivl om hvorvidt dette var en fantasy-film eller ej, da jeg læste oplægget til den. Den er i hvert fald en ægte kappe-og-kårdefilm. Jeg har givet den kælenavnet "Den omvendte Zorro" fordi handlingen bla. drejer sig om en mystisk 'sort rytter' der plager de russiske styrker under krigen mellem Sverige og Rusland i 1700-tallet. Det lyder som ren Robin Hood, men denne Spurvehøgen-agtige hævner, med halv-magiske tricks i ærmet, er faktisk filmens skurk. Det er en virkelig forfriskende drejning. Inden længe er der lagt op til spektakulære fægtekampe. Meget af dette sker med et blink i øjet, og kan derfor ikke rigtigt betegnes som 'realistisk'.

Plottet er enkelt: To duellanter havner takket været intriger i unåde hos Solkongen. Han sender dem begge til hver sin konge (Peter den Store og Karl 12.) i håb om at komme af med dem. Ikke mindst fordi kongen er interesseret i den ene duellants elskerinde, ak ja. Duellanterne er dog begge loyale over for kongen, og de ender hurtigt med at



kæmpe på hver sin side. Der kom mer hurtigt så mange forviklinger, bipersoner, jealousy, spionage og slag ind, at det er til at blive helt rundtosset af. Men på en sådan dejlig friskfyragtig måde, sådan at man gerne ser den igen for at få det hele med. Det er en lang film, men heldigvis meget veldisponeret. En patriotisk, russisk soldat går nærmest hen og bliver filmens hovedperson (ved siden af de to duellanter), og han er også en velopløst 'comic relief', dog ikke på den irriterende facon man har lært at frygte.

Et meget langt stykke henne er filmen 'low fantasy'. Men så bliver den ret pludseligt mere nuanceret, for om Peter den Store er den store landsfader (uha!), så er det ikke regeringspropaganda. Hele eventyrstemningen må vige for bloddrypende skildringer af krigens gru, som vel at mærke går begge veje. Og dér bliver filmen stort set hele vejen ud. Det gør ikke filmen dårlig, det er bare meget påfaldende at den sådan skifter fra at være lidt komisk og eventyrlig, til ren tragedie og historisk drama. De russere...

Det er fuldkommen latterligt at denne film ikke er nået ud til et større biograf-publikum end det russiske (eftersom de mange sprog jo gerne skulle have virket internationalt appellerende), og jeg kan ikke sige noget dårligt om filmen, andet end den russiske 'fortællerstemme' (lidt ligesom i de gamle

Astrid Lindgren-film på dansk TV) er nærmest ødelæggende, når nu der er blevet gjort så meget ud af, at der bliver talt en masse sprog, i stedet for engelsk med dårlig accent.

Slutningen er måske lidt mærkelig for en vesterlænding, men alt andet havde været malplaceret, og hvis man skal se en russisk film i år, er den i hvert fald meget bedre end *Wolfhound*.

Rasmus Wichmann

Tales of Weupp: Little People Must Surrender

Kortroman af Ralan Conley
Sam's Dot Publishing
7,50 euro fra www.ralan.com
(som ligger i Jylland)

Ralan Conley var gæst på Fantasticon i 2006 og Eurocon sidste år. De ting han har fået publiceret, er hovedsageligt i magasiner og på nettet. Men sidste år fik han udgivet en lille fantasybog, som han sælger fra sin hjemmeside. Apropos lille, så er hovedpersonen i bogen Myla, der er meget lille og lider af en sygdom, som gør at hun også ser meget ældre ud end hun er. Men en dag vågner hun op i en anden verden, hvor det viser sig at det ikke er en sjælden sygdom hun har, men at hun tilhører en bestemt race, der ser sådan ud, og som er meget almindelig der hvor hun er kommet hen. Historien kører så derudaf efter en nogenlunde standardrecept af typen: Person, der har det dårligt i virkelighedens verden, bliver teleporteret til en fantasyverden, hvor vedkommende viser sig at være både respekteret og have specielle evner. Her finder vi så en konflikt mellem de små folk som Myla tilhører og nogle store trolde-agtige væsener. Myla viser sig selvfølgelig at have løsningen på konflikten, i form af det hun har bragt med fra den verden hun kom fra, både i form af udstyr og i form af viden. Men inden jeg beskylder historien for at være den rene kliche, vil jeg sige at plottet ikke er helt så lige ud af landevejen som man i første omgang tror, og der er

en basal nuttethed ved historien, som nogle læsere måske ikke kan lide, men som jeg synes fungerede godt. Og Ralan har fuld kontrol over sit sprog. Jeg synes dog historien ligger et underligt sted mellem humor, alvor og børnebog, så man ikke helt kan få styr på om man skal grine, føle sympati eller lade sig rive med af sit indre barn. Det gjorde dog ikke noget at der kom flere bøger fra Ralan man kunne købe til den ganske fornuftige pris han har valgt.

Flemming R.P. Rasch

Vampire Junkies

Kortroman af Norman Spinrad
Kan downloades fra www.fiction-wise.com for \$2.49.

Norman Spinrads store styrke er hans stilsikre sprog. Her kommer det rigtig til sin ret i en novelle om en århundreder gammel vampyr Vlad Dracul og Mary, en ung narkoluder i New York. Ideen er sådan set simpel nok: En vampyr er en der er afhængig af menneskeblod, en narkoman er en der er afhængig af narkotika. Hvis man kombinerer de to, får man en vampyrynarkoman. Historien er fortalt af de to hovedpersoner på skift i ganske korte kapitler med fængende overskrifter som "Panik i Nåleparken" og i meget forskelligt sprog. Vi befinder os i en verden som ligner den vi kender, bortset fra at gamle Grev Dracula er virkelig, om end ikke helt som Bram Stoker skrev ham, Bela Lugosi spillede ham o.s.v. Han har intet til fælles med for eksempel Ann Rices vampyrer – opfører sig ganske som man kunne forvente en 400 år gammel blodnarkoman ville gøre, og ikke som en forkælet teenager eller en gangsterboss. Det som gør historien rigtig god, er kontrasten mellem de to hovedpersoner og deres respektive afhængigheder, som i løbet af historien smelter sammen så de begge bliver vampyrynarkomaner. Spinrad har ofte lidt problemer med at lave et interessant nok plot, men her gør det ikke noget at der ikke er så mange overraskelser og finurligheder i plottet. Det er en

meget velskrevet og underholdende historie, som kan anbefales til dem der evt. ikke har nået at få læst noget af Spinrad inden Fantasticon og kun har tid til en (lang) novelle. I øvrigt er *Vampire Junkies* ved at blive filmatiseret, et projekt som Spinrad selv er involveret i, så man kan håbe at det i denne omgang lykkes at få en ordentlig film ud af en af hans historier, noget han ellers ikke har haft så meget held med tidligere, hvor hans manuskripter er blevet kraftigt redigerede.

Flemming R.P. Rasch

Vampyrens Mærke

Nattens hus bind 1

P.C. Cast og Kristin Cast

Tellerup 2008, 268 sider.

Originaltitel: *Marked* (2007).

På dansk ved Anders Vestergaard Mortensen.

Vejledende pris: 148 kr.

Det begynder allerede på omslaget! Vi har en bleg teenager der prøver at ligne Brandon Lee i *The Crow*. Altså ... det er en bog om en teenager som *ingen forstår*, som er på en slags kostskole for andre der deler hendes sære evner ... og bare *for good measure* har vedkommende et mærkeligt mærke i panden?! Skyd mig! (hvis ikke du kan gætte hvad jeg hentyder til, så tillykke. Du har ikke fulgt med i fantasy-miljøet i over ti år).

Åh, men den her er anderledes! Der er vampyrer og blowjob med! Ja, jeg troede ikke at dét ord nogensinde ville flyde fra min pen, men det er åbenbart blevet så mainstream, at det er helt okay at skrive og *vende tilbage til igen og igen* i ungdomsbøger. Skyd mig.

Denne bog har et stærkt præg af goth-ungdom over sig, og endnu værre: den er emo.

Teenage-pigen Zoey har det svært, eftersom hendes mor kun tænker på sig selv, hendes bror altid spiller computer og hendes søster er en blond vandrekliit. Og hendes onde stedfar er en indoktrinerende kristen, der vil præge alle med de samme værdier som han selv har. Hendes bedste veninde er

en sladdertaske og hendes fyr en stupid jock. Og lige som jeg troede at det ikke kunne blive mere stereotypet, finder vi ud af at hovedpersonen har en flink, indiansk bedstemor. Jep. Hun er pige, rødhud og ikke-troende. Hun tilhører enhver form for 'undertrykt minoritet'. Men hvad så?

Man når knapt nok at få styr på hendes baggrund, før den alligevel fortaber sig totalt (bortset fra at hendes fyr får lov til at optræde et par gange), og hun kastes ud i en skole for vampyrer.

Jeps, en *vampyruddannelse*. Det tager ligesom lidt af mystikken fra det, ikke?

Der sker rent bogstaveligt ingenting i bogen. Zoey flygter fra sin



familie, får lidt New Age-ævl fra bedstemor, og får sig hurtigt spøjse venner og intrigante fjender på sin nye skole. Men hun passer bare aldrig ind nogen steder! Til gengæld er hun en form for *udvalgt*. Hvor overraskende. Skyd mig.

Der er en form for 'opgør' til slut, men ellers skal vi vente på næste bind før der bliver løst op for noget overhovedet. For at noget kan være en bog i sig selv (om det så er første bind i en serie eller ej), skal læseren føle at det var en selvstændig læseoplevelse. Selvfølgelig må der godt være løse ender, men dette føles mere som en tegneserie der fortsættes i næste nummer.

'Handlingen', eller hvad nu skal

sig, er bygget idiotisk op. Først får vi en Fuldmånerite, efterfulgt af en rite i en privat klub, så tager Zoey afsked med sin gamle kæreste, og lige derefter mødes hun med sin nye. Selv om der stort set ikke sker noget af betydning, føles det alligevel som om handlingen er komprimeret.

I denne verden er vampyrerne et offentligt kendt faktum, og det kunne der være blevet en interessant historie ud af, bortset fra at disse forfattere vender så meget op og ned på hvilke styrker og svagheder og andre karakteristika vampyrerne har, at det bliver bedøvende ligegyldigt om de er vampyrer eller ej. De har ikke engang hugtænder. Dem man møder i bogen, spiser almindelig mad, kan gå rundt i sollys og de læser humaniora! De undgår endda helst at drikke menneskers blod! Hvis nu de for helvede da havde været nogle lede sataner, så havde vi måske haft en sjov bog om en ond Harry Potter! Men nej, I denne bog er vampyrene alt andet lige de gode, og den onde fjende er ... menighedsrådet. Seriøst. Den farligste fjende de kunne finde på, er *menighedsrådet*. Uha, dem og deres modbydelige kernefamilieværdier! Vampyrerne udgør alle samfundets kreative hoveder. Der er stadig et svagt element af monstre over dem (dvs. at de kan få svært ved at undertrykke deres trang til blod), så forfatterene prøver tydeligvis på at få læseren til at slippe en god-ond opdeling. Men at opdele folk i dem der tror på godt og ondt, og så dem der ikke gør, er jo stadig en god-ond opdeling.

Forvandlingen til vampyr kan ses som en tyndt forklædt metafor for enten dét at blive voksen – og fordi vampyrerne er berømte mennesker der tilsyneladende står for al æstetisk produktion som alle elsker (samtidig med at skaberne af denne produktion er en dæmoniseret minoritet) – kunne de også være en slags metafor for enten jøder, eller for at vores berømtheder er blodsugere. Men de kunne for den sags skyld være en metafor for blomkål, for forfatterne har bestemt ikke været konsekvente.

I værste fald kan bogen læses som en slags ny hyldelse til overmenneskeideologien (til trods for at personerne i bogen er følsomme klynkehoveder), hvortil forfattere naturligvis hører... Selvfølgelig synes bogens hovedperson ikke at man skal fejre at de svage dør, men det er ikke desto mindre dét der sker. Og almindelige mennesker? Åbenbart bekymrer vampyrene sig om dem, men det er tydeligt at vampyrene er misforståede genier, og derfor højt hævet over dem. Og her vil jeg så pointere at der ikke er noget så ordinært som folk der tror at de er noget specielt. Forfatterne hader tydeligvis 'kristne hyklere', men der er sgu ikke nogen der er så dygtige til at tvinge deres meninger ned over hovedet på andre, som dem der hader de traditionelle autoriteter. Det er én af den slags ting alle gør, men som ingen vil være ved.

I bedste fald handler bogen om at være ensom og misforstået, men det er også derfor den er moralsk undergravende. Som teenager var jeg ensom og følte mig misforstået. Og det var jo ikke noget under, i betragtning af at jeg kunne lide rollen som en cool afviger. Faktum var at jeg bare var en idiot, og at det da er klart at man har det svært, hvis man tror at man skal have det svært. Hvad denne bog gør, er at bekræfte teenagere i deres selvdestruktive adfærd. Hvis det viser sig at bogen bliver populær fordi teenagere kan 'identificere sig' med hovedpersonen, har man god grund til at være bange for hvad der dog skal blive af næste generation. Måske er de ikke blevet mobbet nok i skolen.

Bogen er faktisk solidt fortalt, men det siger blot at der er blevet fundet en oversætter der har gjort et grundigt stykke arbejde. Men en flot fortællestil kan ikke rette op på at selve fortællingen er stupid, uoriginal, hyklerisk og vulgær. Bogen fortjener ikke en anmeldelse, men en eksorcisme.

Jeg blev ved med at tænke at nogen 'skulle få det her betalt', men det har stakkels Tellerup jo allerede gjort. Det var en fejl at importere denne bog – så vidt jeg

kan se, har bogen fået en fin modtagelse i hjemlandet (USA), hvilket må skyldes at forfatterne med en billig åndetro / satanisme light / wiccan-stil og nemme kritik af kristendom, samt den faktisk gode idé at gøre vampyrene til 'de kendte', har gået efter 'the controversy bid'. Det er uden tvivl derfor at nogle personer i bogen er 'undsluppet' Bibelbæltet. Jeg kan kun håbe på at et dansk publikum ikke vil falde for den slags fiduser.

Men hvis du er ung, har følsomt (sortfarvet) pandehår, og bruger det meste af din fritid på at poste selvopfundne hemmeligheder på myspace og/eller skære i dig selv, så vil bogen sikkert falde i din smag.

Rasmus Wichmann

Volkodav iz roda Serykh Psov

International titel: Wolfhound.

Fantasyfilm, Rusland 2007.

136 min. Sprog: Russisk.

En dreng (helten Volkodav, som stupidt nok er oversat til 'Wolfhound' i de danske undertekster, som i øvrigt skæmmes filmen med deres ringe kvalitet) ser til som hele hans landsby bliver slagtet af bevæbnede mænd der er kommet for at skaffe sig ordentligt smedede våben.. Han tilbringer det meste af sit liv som slave, indtil han vinder sin frihed.

Introen er ganske enkelt et rendyrket plagiat af Conan, så jeg havde forventet at den ville blive én af årets dårlige film. Men efter dette pinligt uoriginale optrin, bliver filmen straks bedre.

Volkodav vil have hævn over den mand der slog hans forældre ihjel.. I mellemtiden redder han både skønjomfruer, gamle vise mænd, og fromme unge knægte fra forskellige lede undertrykkere. Inden længe bliver han ansat som

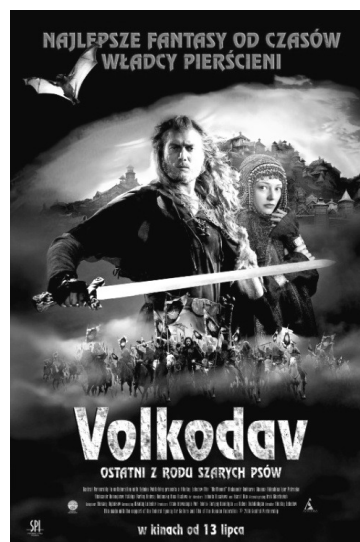
den smukke prinsesses livvagt – hun skal transporteres til sin forlovede – og lur mig om ikke den mand der slog hans forældre ihjel, ligger på lur for at bortføre hende og slippe en ond guddom ihjel.

Der er altså absolut intet nyskabende ved denne beretning. De gode er virkelig smukke (og blonde!) de onde ligner noget der er løgn. Der er også forræderi og andre forviklinger, hvilket er alt for let at regne ud. Dog er der et meget godt spil i at prinsessen skal giftes bort til én af Volkodavs fjenders søn.

Men selve verdenen og stilen er mildest talt fantastisk. Det er et virkelig mørkt og ondt low-fantasy univers, gråt, sjasket og dejligt beskidt (man har ikke set noget lignende siden *Jabberwocky*), historien forurenes ikke af nogen irriterende 'comic relief', venner kan hurtigt blive til fjender (og omvendt), og der er mange blændende smukke øjeblikke, hvor personer bare stirrer på hinanden, og det hele siges med lys og lyd. Helten har en flagermus som hjælper, et meget originalt påfund – og tillige meget godt animeret. Der er ingen af den slags løse ender man ville forvente fra genren – når en person først er introduceret, kan han/hun godt glide ud, men der samles op på det igen. Det eneste rigtigt dårlige er, at skurken er alt for vagt defineret. Til gengæld har vi så en rigtigt slimet biskurk, med et ledt, men alligevel forståeligt, motiv. Der dukker også en mærkelig dame op og bekendtgør at "kærlighed styrer verden", hvilket virker lidt komisk i betragtning af hvor hård og brutal en verden det er.

Det er værd at se filmen, alene fordi den er så flot, og stemningen så rå, men alligevel måtte jeg undertrykke et gab over at der virkelig ikke lå noget i handlingen.

Rasmus Wichmann



KORTE NYHEDER

Maria Kohinoor Larsen

The Colour of Magic bliver filmatiseret

Endnu en af Terry Pratchetts berømte bøger går til filmen, når *The Colour of Magic* i år får premiere som tv-film.

Filmen kan i første omgang ikke ses herhjemme, men mon ikke den vil udkomme på dvd, ligesom flotte filmatisering af *Hogfather*. Og der er god grund til at glæde sig, for det er nemlig den samme instruktør Vadim Jean, der instruerer det stjernespækkede filmcrew gennem optagelserne.

På rollelisten er blandt andre Sean Astin fra *Ringenes herre*-trilogien i rollen som Twoflower, Tim Curry fra *Rocky Horror Picture Show* som Trymon og David Jason fra *En sag for Frost* som Rincewind. Sidstnævnte var også med i *Hogfather*, hvor han havde rollen som Albert. En anden ganganger er Døden, som Marnix Van Den Broeke igen lægger krop, mens Christopher Lee lægger stemme til. David Bradley – bedre kendt som pedellen Argus Filch i *Harry Potter*-filmene – er Cohen the Barbarian, mens James Cosmo fra *Troy* spiller Galder Weatherwax og David Schofield, der har medvirket i *Pirates of the Caribbean*-trilogien er Zlorf. Vanen tro deltager Pratchett også selv i løjerne i en mindre rolle.

Opsamling på Battlestar Galactica

Er du fan af serien *Battlestar Galactica*, og venter du også i spænding på at se fjerde sæson, så er der her en lille humoristisk godbid at vente på. På Imdb.com, kan du nemlig se "What the Frak?" Recap, der på under ni minutter samler op på de første tre sæsoner af den populære serie. Og det er bestemt ikke kedeligt, når den kvindelige fortæller i et hektisk tempo tager os med på en

hurtig rejse gennem universet, og krydrer det med sarkastiske kommentarer til det farverige persongalleri, såvel som til handlingen. Bagefter er du uden tvivl klar til at gå i krig med den kommende sæson, som vi jo må vente lidt med herhjemme. Videoen kan ses på dette link: www.imdb.com/video/user/me703806161

Amazon.com går med i fantasy-filmprojekt

Keith Donahues fantasyroman *The Stolen Child* bliver Amazon.coms første filmprojekt. Virksomheden er gået sammen med 20th Century Fox om at lave filmudgaven ud fra et manuskript af Ron Nyswaner, der også skrev Tom Hanks-filmen *Philadelphia* fra 1993. *The Stolen Child* handler om en mand, der som barn blev kidnappet af hobgoblins, og hans look-alike erstatning, der befinder sig i menneskeverdenen. Begge kæmper de for at finde ud af at klare sig i omgivelser, hvor de tydeligvis ikke hører hjemme.

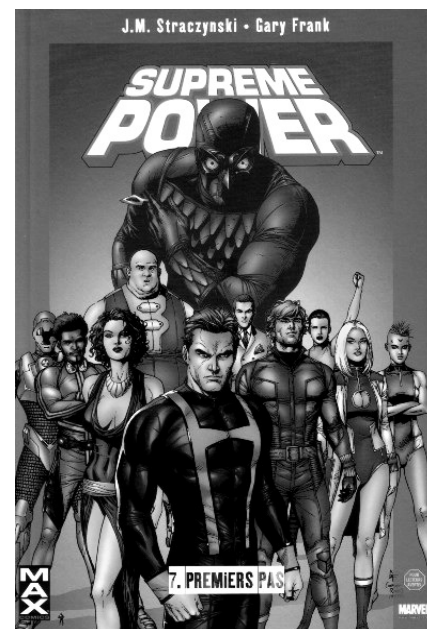
Nye bøger fra Stirling

S.M. Stirling starter en ny serie og fortsætter sin serie *The Change*, der handler en verden, der bliver kastet tilbage til barbariske tilstande efter civilisationen er kollapsed. Forfatteren har underskrevet en ny kontrakt, der lyder på bind 7, 8 og 9 i serien. Den nye serie hedder *A Taint in the Blood* og starter med tre bind, der har sit fokus på en afart af mennesket, som besidder dystre kræfter og er ansvarlige for det meste af verdens lidelser og vold. Serien udkommer i 2010.

BSFA fylder 50 år

British Science Fiction Association kan fejre deres 50 års jubilæum i år og har i den forbindelse udskrevet

en konkurrence for forfatterne i Storbritannien og Irland. Præmien lyder på £500 og gives til den bedste science fiction-historie på max. 8000 ord. Med prisen følger en offentliggørelse af historien i BSFAs blad for forfattere, kaldet *Focus*. Dommerpanelet består af forfatterne Justina Robson, Stephen Baxter og Alastair Reynolds, og vinderen bliver kåret til jubilæumsfesten den 26. november.



Straczynskis *Supreme Power*

J. Michael Straczynski

Science fiction-ikonet J. Michael Straczynski har fået smag for tegneseriegenren. Han er nemlig i fuldt sving med at skrive tegneserierne *Thor* og *The Twelve* for Marvel Comics, men ikke nok med det. Han arbejder også på de to serier *Justice* og *Ten Grand* for Image Comics, samt adskillige unavngivne projekter for DC Comics. Tegneseriegenren er ikke det eneste han mestrer. Hans filmmanuskript *The Changeling* er netop blevet indspillet med Clint Eastwood i instruktørstolen og Angelina Jolie og John Malkovich på rollelisten. Filmen får premiere til november.

NYT OM FANTASTIK

Klaus Æ. Mogensen

Blandet nyt

Tolkiens arvinger sagsøger New Line Cinema over *Ringenes Herrefilmene*. De skulle have modtaget 7,5% af omsætningen fra filmene (anslået til seks milliarder dollars), men har kun modtaget et forskud på sølle \$62.500.

En amerikansk politisk kommentator på SnarkyBastards.com har kaldt **Barack Obama** for "Demokraternes Kwisatz Haderach".

Forfatteren **Terry Pratchett** er blevet diagnosticeret med en variant af Alzheimers, men beroliger sine fans med at der bliver tid til "mindst et par bøger mere" før sygdommen gør ham ude af stand til at skrive.

Selvom fantasy-forfatteren **Robert Jordan** er død, skal hans fans ikke snydes for en afslutning på serien *Wheel of Time*. Jordans enke (og redaktør) har hyret forfatteren Brandon Sanderson til at færdiggøre den sidste bog i serien, som kommer til at hedde *A Memory of Light*.

Dødsfald

Tegneserieskaberen **Steve Gerber** er død, 60 år gammel. Gerber er mest kendt for at have skabt *Howard the Duck* og var i årtier involveret i retssager med Marvel Comics om rettighederne til figuren. De kom dog til enighed, og Gerber skrev et par år før sin død en miniserie om anden til Marvel.

Den britiske forfatter **Colin Kapp** er død, 79 år gammel. Han skrev bl.a. romanerne *The Dark Mind*, *The Patterns of Chaos* og *The Wizard of Anharitte*.

Den amerikanske forfatter **Ira Levin** er død, 78 år gammel. Han er



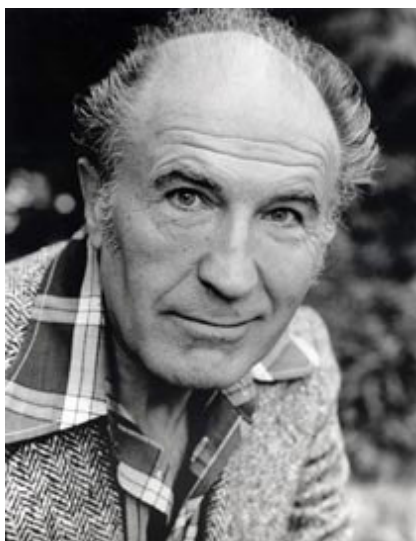
Howard the Duck

mest kendt for horror-romanen *Rosemary's Baby*, men skrev også sf-romanerne *The Stepford Wives*, *The Boys from Brazil* og *This Perfect Day*. Flere af hans bøger er blevet filmatiseret (*The Stepford Wives* to gange).

Skuespilleren **Barry Morse** er død, 89 år gammel. Han huskes bedst for rollerne som professor Victor Bergman i tv-serien *Månebase Alpha* og som Præsident Johnny Cyclops i *Whoops, Apocalypse*.

Priser

Hvis det skulle have forbigået nogleles opmærksomhed, har **Doris**



Barry Morse

Lessing modtaget **Nobelprisen** i litteratur. En stor del af Lessings forfatterskab er science fiction, bl.a. serien *Canopus in Argos* og romanerne *Memoirs of a Survivor* og *Mara and Dann*.

World Fantasy Award er blevet tildelt følgende:

- Roman: Gene Wolfe for *Soldier of Sidon*
- Kortroman: Jeffrey Ford for *Botch Town*
- Novelle: M. Rickert for "Journey into the Kingdom"
- Antologi: Ellen Datlow & Terri Windling (red.) for *Salon Fantastique*
- Kunstner: Shaun Tan
- Særpriser: Ellen Asher, Gary K. Wolfe.

International Horror Guild Award er blevet tildelt følgende:

- Roman: Conrad Williams for *The Unblemished*
- Kortroman: Norman Partridge for *Dark Harvest*
- Langnovelle: Paul Finch for "The Old North Road"
- Novelle: Stephen Gallagher for "The Box"
- Samling: delt mellem Terri Windling for *Basic Black* og Glen Hirshberg for *American Morons*
- Antologi: William Sheehan & Bill Schafer (red.) for *Lords of the Razor*
- Magasin: *Subterranean*
- Faglitteratur: S.T. Joshi (red.): *Icons of Horror and the Supernatural*

Ian & Betty Ballantine, William Gibson, Richard Powers og Rod Serling er blevet optaget i **The Science Fiction Hall of Fame**.

Christopher Barzaks roman *One for Sorrow* har vundet **IAFA Crawford Award** som bedste fantasy-debutroman.

ARTHUR C. CLARKE 1917-2008

Klaus Æ. Mogensen

En af det 20. århundredes største scienc fiction-forfattere er død, 90 år gammel.

Arthur C. Clarkes navn vil for evigt være forbundet med Stanley Kubricks film *Rumrejsen* år 2001, som Clarke skrev manus til på basis af sin egen novelle "The Sentinel" (1948). Men det er uretfærdigt kun at huske ham for denne film og for den bogserie, der voksede ud af den. Clarkes virke havde stor betydning ikke blot for science fiction-genren, men også for den teknologiske udvikling i det 20. århundrede.

Under 2. Verdenskrig, før han havde fuldført sin formelle uddannelse, tilhørte Clarke det hold af britiske forskere, der arbejdede på at udvikle radar. Efter krigen var han i to perioder formand for British Interplanetary Society

Clarkes måske største bidrag til videnskaben er tanken om at anbringe kommunikationssatellitter i 'geostationært' kredsløb 36.000 km over jordens overflade, hvor de altid vil hænge over det samme punkt på ækvator. Ideen blev præsenteret af Clarke i en artikel i magasinet *Wireless World* i 1945, og derfor kaldes geostationært kredsløb officielt også *Clarke Orbit*.

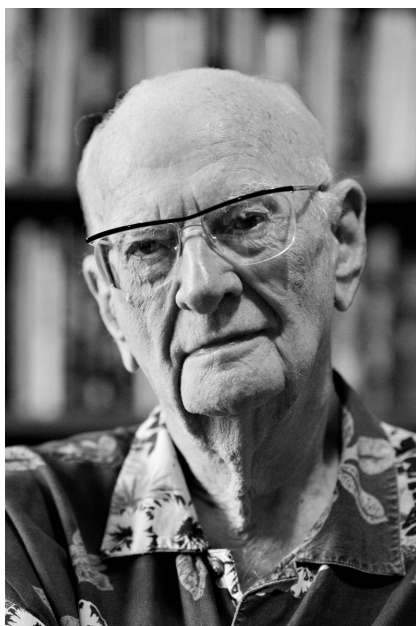
Clarkes science fiction-historier er kendetegnet af stor videnskabelig indsigt, og mange nu almindelige elementer som solsejl og rumlevatorer blev først populariseret i hans bøger. Men endnu mere er hans historier præget af en udpræget optimisme om menneskets fremtid, både videnskabeligt og spirituelt. Clarkes historier handler sjældent om fremtidig krig, tyranni eller miljøkatastrofer. Temaerne er oftere opdagelse, som i *Rendezvous With Rama* (1972), en af hans bedste romaner, eller venlig kappestrid, som i novellen "The Wind from the Sun", der beskriver et kapløb mellem solsejlsdrevne rum-

skibe (historien kan læses online via www.tinyurl.dk/3346).

Mennesket er som udgangspunkt ikke perfekt, men Clarke argumenterer i sine historier for at vi har potentialet til at blive noget mere. Vi ser det i slutscenen i 2001, hvor Bowman bliver til en overmenneskelig rumbaby, men transcendens er også temaet i en anden af hans klassikere, *Childhood's End* (1953), hvor hele menneskeheden på en gang er ved at gå videre til et nyt stadium.

På trods af de mange spirituelle elementer i Clarkes fiktion var han ikke selv religiøs. I instrukserne til sin begravelse frabad han sig kraftigt enhver form for religiøse ritualer, og han er blevet citeret for at sige at han ikke kan tilgive religion for de krige og uhyrligheder, de har stået for gennem tiden. Alligevel er han ikke nedladende over for religion i sine historier, heller ikke i den kontroversielle novelle "The Star" (1955), hvor en rumfarende præst bliver klar over at den supernova, der som Bethlehemstjernen varslede Kristi fødsel, udryddede en højt udviklet civilization.

I 1980'erne var Clarke vært i tre



BBC-serier om videnskab og overtro, *Arthur C. Clarke's Mysterious World*, *Arthur C. Clarke's World of Strange Powers* og *Arthur C. Clarke's Mysterious Universe*, som også har været vist på dansk tv. Her fik han rig mulighed for dels at begeistre seerne omkring vores fantastiske univers, og dels afmystificeret en masse myter om fx ufoer, spøgelser og kanaler på Mars.

Clarke blev beæret med priser og udmærkelser både inden for og uden for science fiction-kredse. Han blev slået til ridder i 2000 af Dronning Elizabeth II, og i 2005 fik han Sri Lankas fornemste civile udmærkelse, Sri Lankabhimanya. Måske mest bemærkelsesværdigt blev han i 1994 nomineret til Nobels Fredspris fordi kommunikationssatellitter har gavnet global kommunikation og dermed verdensfreden.

Romanerne *Rendezvous With Rama* og *The Fountains of Paradise* (1979) vandt begge *Hugo Award* og *Nebula Award*, og han har vundet flere priser for kortere fiktion. I 1986 blev han udnævnt til *Grand Master of Science Fiction*.

Clarke har også selv stiftet to priser, *The Arthur C. Clarke Award* for britisk science fiction i romanform og *The Sir Arthur Clarke Award* for rumforskning.

Clarke var plaget af sygdom meget af sit liv. I 1962 gjorde et angreb af polio ham invalid, og i 1988 blev han diagnosticeret med post-polio-syndrom og måtte sidde i rullestol det meste af resten af sit liv. Polioangrebet satte en stopper for hans store passion for svømmedykning, der var medårsag til at han flyttede til Sri Lanka i 1956 og bl.a. dannede inspiration for hans romaner *The Deep Range* (1957) og *Dolphin Island* (1963).

Mange af sine sidste bøger skrev Clarke sammen med andre, bl.a. Stephen Baxter og Frederik Pohl.

ERNEST GARY GYGAX 1938-2008

Flemming R. P. Rasch

For os der startede med at spille rollespil i 1980'erne har navnet Gary Gygax omtrent samme betydning som navnet Stan Lee har for dem der har læst amerikanske superhelte-tegneserier i mange år. Han var den der ifølge den korte version af historien startede det hele, selv om der er delte meninger om hvad han egentlig gjorde.



Tilbage i 1960'erne var Gary Gygax en meget aktiv krigsspiller. Det handlede for det meste om spil baseret på berømte slag, udført med papbrikker eller små figurer og et sæt terninger. Men den gruppe af spillere som Gygax tilhørte, begyndte at finde på deres egne spil og var især interesseret i kampe der foregik i middelalderen. Dette førte med tiden til at de udgav deres eget spil om middelalderkamp, *Chainmail*. Men et af medlemmerne – Dave Arneson – fandt på at lave nogle udvidelsesregler til spillet, så det kunne foregå i en fantasy-verden. Og den idé overtog de andre hurtigt. Alt dette førte da frem til at Gary Gygax i 1974, sammen med barndomsvennen Don Kaye (der døde året efter) og Dave Arneson udgav spillet *Dungeons & Dragons*.

Gygax var involveret i skabelsen af meget af det der senere er blevet institutioner i rollespilsverdenen. Udover at være med til at skabe det mest udbredte rollespil, var det i hans kælder verdens nu største spil-con Gen Con startede tilbage i 1967, og han var den første redak-

tør på *The Dragon Magazine*, der i en lang periode var det førende rollespilsblad.

Det var i perioden 1977-1985 at Gygax fik sin største succeser, men den var også noget rod for ham. Han ragede uklar med Dave Arneson om rettighederne til *D&D* og lavede sit eget spil *Advanced Dungeons and Dragons* (*AD&D*), der var det som for alvor fik rollespil til at slå igennem. Siden blev hen frosset ud af det selskab (TSR) han selv havde været med til at starte og som udgav *D&D* og *AD&D*. Han startede da for sig selv, og i årene efter forblev han en aktiv spildesigner og rollespiller, uden dog at skabe noget med tilnærmelsesvis den samme succes som *Dungeons & Dragons*. Der er mange versioner af hvem der gjorde hvad: Var det Gygax' partnere i TSR der var ved at køre TSR i sænk og frøs ham ud, da han prøvede at skaffe sig af med dem? Tog Gygax hele æren (og pengene) som opfinder af *D&D* fra Dave Arneson?

Der er dem der mener at Gygax blot stjal ideer fra andre: *D&D* er bygget på ideer fra blandt andre forfatterne Tolkien, Jack Vance, Robert E. Howard, Fritz Leiber og Michael Moorcock. Dave Arneson var den der fandt på at lave fantasy-spil. Og Gygax' regelbøger er næsten ulæselige. Deri er jeg ikke helt enig. Det at kunne sammensætte

andres ideer og lave dem til noget nyt, er også en præstation. Og uanset hvor dårligt og rodet Gygax havde beskrevet reglerne i *AD&D*, var der dog tusindvis af rollespillere der spillede med dem. Og selv om de rollespilsbøger Gygax lavede i tiden efter *D&D* (bl.a. *Dangerous Journeys* og *Legendary Adventures*), er af noget svingende kvalitet og popularitet, var der mange af dem, og nogle af dem fik ganske fine anmeldelser.

En af de nye store guruer i rollespil, Ron Edwards, var en meget hård kritiker af Gary Gygax. Men forespurgt om han havde noget positivt at sige om Gygax, svarede han blandt andet (få uger før Gygax døde): "Jeg anerkender ham som en der havde mod til faktisk at udgive et rollespil. Aktiviteten 'rollespil' eksisterede før ham inden for krigsspil og fiktion, men faktisk at udgive en vejledning i hvordan man gør det, fortjener ros, uanset at man kan kritisere hvordan det blev gjort." For mig vil Gygax altid være forbundet med dengang jeg kastede mig over rollespil og oplevede at jeg kunne kombinere min interesse for det fantastiske med en social aktivitet. Sjovt nok har jeg altid undret mig over hans usædvanlige efternavn, og først da jeg skulle skrive denne nekrolog fandt jeg ud af hvor det stammer fra: Hans far var Schweizisk indvandrer.



FORENINGEN FANTASTIK

Kontaktadresser

Medlemskab & abonnement

Jens Christensen
Fanøgade 38 1.tv
2100 København Ø
kasserer@fantastik.dk

Hjemmeside

webmaster@fantastik.dk

Himmelskibets redaktion

himmelskibet@fantastik.dk

Fantastiks bestyrelse

Formand:

Tue Sørensen
Blytækkerporten 135
2650 Hvidovre
formand@fantastik.dk

Kasserer:

Jens Christensen
Fanøgade 38 1.tv
2100 København Ø
kasserer@fantastik.dk

Sekretær:

Flemming R.P. Rasch
C.F. Richs Vej 101E
2000 Frederiksberg
forening@fantastik.dk

Bestyrelsesmedlem:

Jesper Ruggård Jensen
Cæciliavej 68
2500 Valby

Bestyrelsesmedlem:

Thomas Winter
København
(Under flytning)

Bestyrelsesmedlem:

Rasmus Wichmann
Brydes Allé 23, vær. 535
2300 København S

Suppleanter:

Henrik Conradsen
Niels Gjerløff
Joannes Á Stykki

Møder

Caféaftener

Fantastik holder caféaftener d. 2. og d. 20 i hver måned. Det foregår på Café Bankerådt (hjørnet af Nansensgade og Ahlefeldtsgade i København). Hvis Bankerådt er lukket, flyttes mødet til Café Kalaset på næste hjørne.

Filmaften: Dark fantasy

Tirsdag 6/5 2008 kl. 19 hos Klaus Æ. Mogensen, Pile Allé 41, 2. tv.
Vi ser to film i genren *dark fantasy*, der krydrer traditionel fantasy med horror. De to film er Guillermo del Toros *Pans labyrint* og Neil Gaiman & Dave McKeans *Mirrormask*. Begge film er børnefilm, der også (måske bedst) kan ses af voksne.
Tilmelding: klm@iff.dk

Filmaften: De sidste eventyrere

Onsdag 28/5 2008 kl. 19 hos Klaus Æ. Mogensen, Pile Allé 41, 2. tv.
Tiden mellem 1. og 2. Verdenskrig er ofte anset som den sidste tidsalder for sande eventyrere som Indiana Jones og Corto Maltese. Vi ser to tegnefilm om sådanne eventyrere: Corto Maltese-filmen *Balladen om det salte hav* og Hayao Miyazakis *Porco Rosso*.
Tilmelding: klm@iff.dk

Tur i Zoologisk Have

Søndag 15/6 2008 kl. 11 foran Zoos hovedindgang.
Jordens dyr er oftere mærkeligere end de mest bizarre aliens fra film og bøger. Se det ved selvsyn!
Ingen tilmelding påkrævet.

Festivaler

Fantasticon 2008

26-27/4 2008, Vanløse Kulturhus
Den fjerde udgave af Fantasticon. To dage med science fiction, fantasy, horror m.m. Gæsterne denne gang er Norman Spinrad, Erwin Neutsky-Wulff, Christian Haun,

Niels Brunse, Lise Bidstrup, Alex Uth og mange flere. Læs mere på www.fantasticon.dk

Åcon 2

1-4/5 2008, Mariehamn, Åland
Successen med Åcon 1, den første festival på Ålandsøerne, bliver nu fulgt op.

Info: www.acon.wordpress.com

Komiks 2008

31/05-1/6 2008

Vanløse kulturhus
Københavns internationale tegneseriefestival.

Æresgæster: Pierre Christin, Peter Snejbjerg

Info: www.komiks.dk

ConFuse / Swecon 2008

13-15/6 2008, Linköping, Sverige
Æresgæst: Cory Doctorow
Info: www.lysator.liu.se/confuse

Comic Con 2008

24-27/7 2008, San Diego, CA
Verdens største tegneseriefestival. Har også et litterært spor med bl.a. Connie Willis og Dean R. Koontz.
Info: www.comic-con.org

Denvention / Worldcon 66

6-10/8 2008, Denver, Colorado
Æresgæster: Lois McMaster Bujold, Rich Sternback, Tim Whitmore.
Toastmaster: Will McCarthy.
Info: www.denvention3.org

Newcon 4

11-12/8 2008, Northampton, UK
Æresgæster: Iain M. Banks, Storm Constantine, Ken MacLeod, Paul Cornell, Ian Watson, Geoff Ryman
Info: www.newcon4.co.uk

World Fantasy Convention 2008

30/10-2/11 2008, Calgary, Canada
Tema: Mysterier i fantasy og horror
Æresgæster: David Morrell, Barbara Hambly, Todd Lockwood, Tom Doherty
Toastmaster: Tad Williams.
Info: www.worldfantasy2008.org



**TEGNE SERIEBUTIK: TEGNESERIER, NYE SOM BRUGTE, DANSKE SOM AMERIKANSKE.
BUTIKKEN KAN OGSÅ VISE ET SOLIDT UDVALG AF TEGNESERIE MERCHANDISE.
SPILBUTIK: ROLLESPIL, BRÆDTSPIL, KORTSPIL, LIVE-VÅBEN & PROPS,
WARHAMMER SAMT FANTASY, HORROR OG SCIENCE FICTION BØGER.**



**COMICS: KLOSTERGADE 22, 1157 KØBENHAVN K
GAMES: SKINDERGADE 27, 1159 KØBENHAVN K
LYNGBY: JERNBANEPLADSEN 63, 2800 LYNGBY**



FANTASTICON 2008

*Science fiction,
Fantasy, Horror*

Interviews, Foredrag

Paneler, Workshops,

Konkurrencer, Film

Med Norman Spinrad,

Erwin Neutzsky-Wulff

og mange andre

BILLETPRIS: 60 kr / dag

VANLØSE KULTURHUS, 26.+27. APRIL

Sponsorer: Vanløse Lokaludvalg, Roding Aps, Ny Science Fiction

**www.
fantasticon.
dk**