

Le Deraisonateur

Sort Snak

Nummer 4, lørdag morgen

"Jeg går ned på stranden og leder specifikt efter alt muligt" Fastaval, påsken 2000

I CHILI TIL HALSEN

UNDERCOVER I KØKKENET.

Hvad foregår der bag scenen på Fastaval?

Hvem har ikke set en DirtBuster, der iklædt sin smukke uniform bekæmper kaos og skidt i samtlige afskygninger? Men uden på nogen måde at nedgøre

DirtBusters, findes der jo på dette sted folk, der gør mindst lige så meget for at sikre en ren con. Jeg tænker på de oversete helte, de ikke-besungne kæmpere, opvaskerne efter aftensmaden. Jeres udsatte medarbejder bestemte sig for at se nærmere på denne gruppe, og denne opgave startede i madkøen. Her stiftede undertegnede bekendtskab med det nærmest bondefanger-agtige rekrutteringsmønster, der ledte tanker hen på middelalderens afladsbreve: En yderst elegant ung kvinde udser sig et offer, der står frygteligt langt fra de fristende gryder. Med ordene: "Hvis I vasker op, springer I køen over, og får en øl," spinder sirenen sit



net og strammer det med ordene: "Det ta'r ikke så lang tid." Nu er undertegnede jo ikke dum, men valgte trods dette at følge de givne anvisninger for på denne måde at komme ind i køkkenet uden at vække mistanke.

Det første man møder, når man kommer ind i køkkenet, er ganske uskyldigt. Maden er der, og man får serveret gratis cola. Men før man ved af det, begynder pligterne at hobe sig op. Ernst, der var på gæstevisit, talte højlydt med chefkokken om fodlænker og tvangsarbejde. Ved selvsyn konstaterede jeres udsendte da også, at samtlige arbejdsborde var i børnehøjde, hvilket naturligvis kraftigt insinuerer misbrug af børnearbejdere.

I Dette Nummer:

Gargantuan	3
XP	4
Den paranoides sang	4
Rollespil - En nyreligiøs bevægelse	5
HAMMERMAN & ELFBOY	6
Kontaktannoncer	6
Debile kortspil	7
Fathva	7
Dødsannincer	8
Spice Harvest	8

Som arbejdet skred frem, og de tvangsudskrevne arbejdere begyndte at beklage sig mere og mere højlydt over arbejdets åbenlyse uretfærdighed, begyndte køkkenets ansatte at gribe til mere og mere tvivlsomme metoder for at holde arbejdet i gang. Det lykkedes jeres udsendtes medarbejdere, der ligeledes havde infiltreret denne arbejdslejr, at sikre dokumentation for truslernes fysiske karakter, men hvad intet kamera kan indfange var det hårde psykiske pres, arbejderne blev udsat for.

Med jævne mellemrum, netop som man begyndte at kunne se en ende på de tårnhøje bunker af uhumsk opvask, kom folk slæbende med nye mængder af beskidt service, nærmest som om de havde ventet på denne mulighed for at ødelægge moralen hos disse nutidens ækvivalenter til slaver.

Efterhånden som selv de mest diaboliske hjerner, og tro mig, de findes på stedet, ikke kunne



finde mere opvask, begyndte de efterhånden fuldstændigt nedkørte transgudsudskrevne at ane en udfrielse fra det arbejdshelvede, vi uforvarende var kommet ind i. Men nej, så let slap vi ikke ud derfra.

Frem fra hidtil låste gemmer og aflukker kom ståluldssvampe og skurepulver, mens de metaspande, der havde stået omkring i lokalet viste sig at være gryder, hvis indhold køkkene

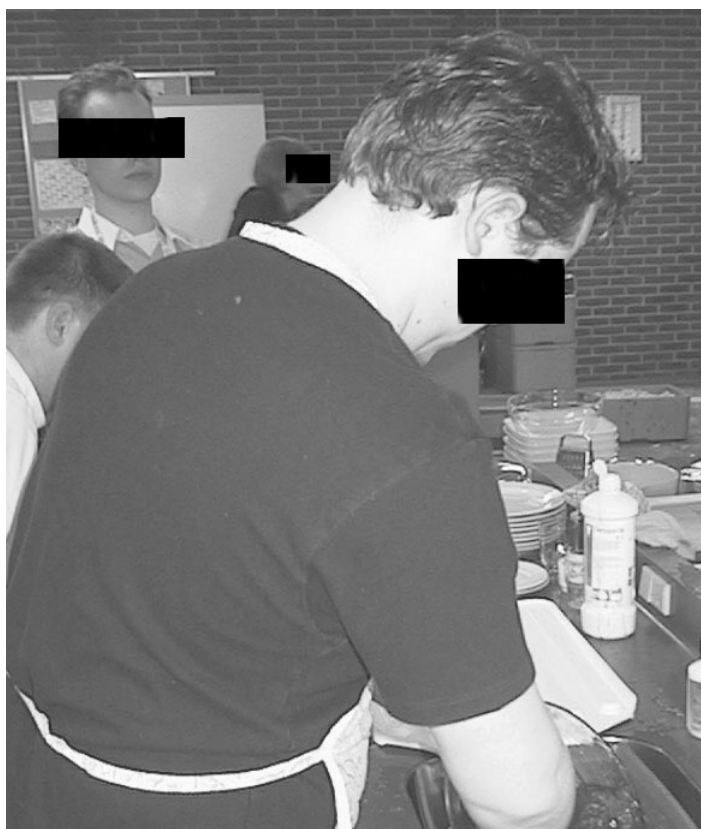
havde arbejdet hårdt på at brænde fast. Mens onde smil spillede på læberne på vore vogtere, fik vi besked om, at så snart disse gryder var rene, ville vi gense solen og vores venners lyse smil. På dette tidspunkt havde vi allerede total mistillid til enhver form for løfter, en mistillid født af bitre erfaringer; og selv den mest paranoide frygt blev indfriet, da vore vogtere brød ud i stormende

latter og pegede på... komfurerne. Mens sveden strømmede i den ulidelige varme, og piskene smældede over vore hoveder, skrubbede vi i hvad der føltes som århundreder, men nok snarere var timevis.

Trusler om dårlig betjening på banketten og konfiskering af den lovede betaling holdt de efterhånden desperate opvaskere til ilden, og efterhånden udviklede arbejdet sig til et tilløbsstykke. Det vides ikke, om der blev taget entre, men eksempelvis holdet bag Fastaval TV og enkelte storsmilende DirtBusters kom forbi køkkenet og betragtede med slet skjult skadefryd de lidende arbejdere. Højdepunktet kom, da vi efter tre timers hårdt arbejde ydmygt bad om mere end én øl-billet, hvilket svarer til en timeløn på ca. 7 kr., til hvilket køkken Kris øjeblikkeligt svarede: "Hvor sover du henne i sovesalen? Vi mangler lammekød til buffeten..."

Nedtrykt og arret på krop og sjæl forlod jeres misbrugte medarbejdere køkkenet, og svor aldrig mere at lytte til smukke kvinder i madkøer.

Bertil F. Sandholm



Gargantuan. Et uddrag af værket Gargantuan, som omhandler Spillets historie og de tilstandsformer, hvorunder spillere udlever deres spil.

I tiden før rollespillet:

Før rollespillet opstod engang for mange årtier siden, var alle spillere i en konstant strid mod hinanden. Det var en usikker tid, hvor døden lurede ved hvert et terningerul og ved hvert et træk. Der var intet samarbejde mellem spillerne og der var ingen gamemastere. Brætspillene var uden kontinuitet og konstant truet af at nå en afslutning. Man gik fra brætspil til brætspil. Denne tilstand kaldtes for brætspilstilstanden.

I denne tilstand er formålet konstant at holde brætspillet gående, men man lever konstant under frygten for, at spillet skal nå en afslutning.

Rollespillet opstår:

Spillerne var rationelle væsner, og de indså, at den konstante frygt for spillets afslutning ikke var holdbar. Alle lå og bekrigede hinanden, men ved at afgive sin ret til at vinde spillet til en anden spiller, som man valgte at kalde gamemasteren, kunne man skabe det kontinuerlige spil, hvorved angsten for spillets afslutning forsvandt og hermed det, at man konstant spillede mod hinanden.

Denne tilstand kaldes for rollespilstilstanden og er



karakteriseret ved, at spillerne har afgivet deres spilsuverænitet (som sagt: Retten til at kæmpe mod de andre for at vinde) til Gamemasteren mod, at gamemasteren holder spillet gående. Gamemasteren er ikke valgt, men opkastet til sin nuværende position, hvorfor spillerne ikke har nogen bemyndigelse over for ham. Dette er indgåelsen af spilkontrakten.

I rollespilstilstanden er Gamemasteren den suveræne. Han opretholder rollespilstilstanden, og han skal beskytte spillerne mod spillets afslutning. Det er Gamemasterens ret at stoppe en spiller, hvis denne er en trussel mod rollespilstilstanden, men i modsætning hertil, er det vigtigt at erindre, at spilleren afgav sin spilsuverænitet i form af spilkontrakten mod, at gamemasteren vedligeholder rollespilstilstanden og derved holder spillet gående. Er Gamemasteren ikke i stand til dette, er det spillerens ret at bryde kontrakten, da det er spillerens mål at overleve og vinde spillet. Hvis gamemasteren ikke kan opretholde rollespilstilstanden, må rollespilleren gennem revolution udpege en anden Gamemaster, ellers ender man tilbage i brætspilstilstanden, som er alles kamp mod alle.

Det nyeste skud på stammen:
Liverollespilstilstanden.

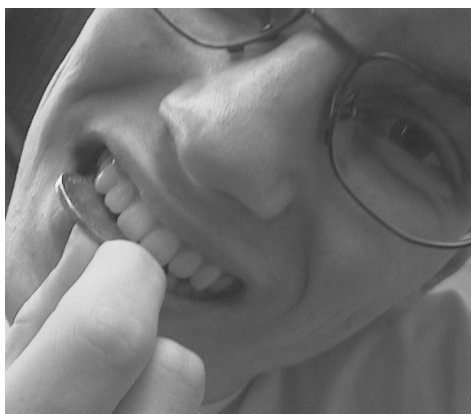
I brætspilstilstanden er det alles spil mod alle, og spilleren lever i konstant frygt for, at spillet bliver bragt til en ende. I rollespilstilstanden overgav spilleren sit ret til at vinde over de andre til en Gamemaster, hvis pligt er at holde spillet gående. Ikke alle spillere var tilfredse med spilkontrakten, som oppebar rollespilstilstanden, og de indgik en ny pagt, hvormed liverollespilstilstanden opstod. I liverollespilstilstanden har den enkelte spiller overgivet sin ret til at vinde over de andre til Arrangøren. Arrangøren er forpligtet til at holde spillet kørende rundt om den enkelte spiller, mens denne befinder sig i en tilstand, som ligner brætspilstilstanden - det er den enkelte spillers kamp mod de andre spillere - men selvom spilleren taber og en anden sejrer, så stopper spillet ikke. Ud over at holde spillet kørende, mens det rummer en brætspilstilstandslignende situation, kan Arrangøren også uddele privilegier til særligt udvalgte spillere. Disse kaldes NPC'ere. NPC'erne modtager særlige privilegier, men skal samtidig efterkomme Arrangørens bud og holde spillet kørende, om det så skal betyde, at de selv taber og ryger ud af spillet.

Liverollespilstilstanden er en mindre stabil tilstand end rollespilstilstanden; ofte er den truet af spillere, som handler i brætspilstilstandens ånd og dermed er en trussel mod den pagt, der er indgået mellem Arrangøren og spillerne.

Sebbob

XP - Den X virkelige sandhed om AD&D

Som alle ved, også selvom de ikke vil indrømme det, er der to primære metoder at score XP: Slagte alt omkring sig og/eller stjæle deres penge. Men hvordan kommer man fra en død ork og en håndfuld mønter til rent faktisk at blive bedre (læs: Stige i level)? Jo, det med den døde ork er simpelt nok, og næsten også realistisk med hensyn til indlæringsprocesten: Man har lært noget af selve kampen. Det er straks sværere at administrere XP i form af guldmønter og magiske artefakter. En let måde i selve spillet er, at ens karakter simpelt hen bider i hver eneste mønt for på den måde at holde regnskab over, hvilke penge man allerede har tjent erfaring på. Det samme kan man gøre med magiske sværd, usynlighedsringe og fortryllede zeppelinere +3 mod svenskere. Så



kommer der straks en ny problemstilling! Hvad så, når nu man er så skrupelløs, at man slagter folk, man har givet penge for f.eks. oplysninger og tager pengene igen? Så skal man jo have XP for dem igen! Og hvad så med bidemærkerne?

Næh, som i enhver god magisk verden er der en plausibel forklaring: Hver gang penge skifter hænder, teleporteres de automatisk til den kongelige hofmøntprægermester, der præger mønterne om og sender dem tilbage, så der ikke er spor af tandmærker.

Det umiddelbare problem at se her, er: Hvad så når heltene bliver

gamle og tandløse? Så er deres karriere forbi, for de kan ikke længere få XP for fundne penge, og må nøjes med dem for dræbte fjender samt det løse. Dette er specielt hårdt for Rogues, der jo som bekendt ellers får dobbelt XP for penge og knap så meget for slagtede entiteter. Dette faktum gør tandlægen til en magtfuld klasse, da han kan forlænge den effektive karrierelængde for en AD&D helt. Så er der spørgsmålet om betaling. Alle ved jo, at det kun er vigtigt at finde pengene, ikke at beholde dem. Lige så snart man har fundet de første 20.000 gp, skal man ikke bruge de øvrige fundne penge til andet end XP. Tandlæger kan således tilbyde en favorabel betalingsordning, f.eks. et nyt sæt tænder, garanteret til at bide i 100.000 gp, for den latterlige sum af 5.000 gp betalt på forhånd eller 20.000 gp, som eventyreren allerede har bidt i, efter næste eventyr. Følg med i et senere nummer for afsløringer om XP-magneter og andre snedige tricks.

Skippy

Den paranoides sang

(Mel.: Hallo, hallo)

Hej, det er mig, men
KGB, de står og lytter
PET og CIA vil have vores planer.
Et sus i røret,
Og et sagte nys, der høres
Og en smule hoste røber mere end
de aner
Men FBI de er de værste, ka' jeg
si':
De er helt stille, og det ka' jeg ikke
li'!

Jeg si'r hallo, hallo
De ved at jeg er hjemme
Jeg ka' hør' de ånder i min telefon.
Jeg si'r hallo, hallo
De lytter til min stemme,
Men hver gang jeg spørger, "er der
aldrig no'n."

Jeg har en plan,
Men de lytter, vi må mødes,
På et hem'ligt sted – jeg sender dig
en ny adresse
Adressen får du i en kode, og dens
løsning
Findes i et dagblad uden almen
interesse.
Dagbladets art det røbes i en lille
sang,
Jeg ved du hørte fra din mor på
stuegang.

Jeg si'r hallo, hallo
De ved at jeg er hjemme
Jeg ka' hør' de ånder i min telefon.
Jeg si'r hallo, hallo
De lytter til min stemme,
Men hver gang jeg spørger, "er der
aldrig no'n."



Rollespil - en nyreligiøs bevægelse (NRB)

Professor Collatz har i årevis beskæftiget sig med sekters opståen og udvikling i et multikulturelt verdenssamfund. Hun er mest kendt for sine komparative studier af skrumpehovedindianernes rituelle terminologi og moderne IT-symbollære.

Hun vil her bringe et lille indlæg om sine seneste studier af den nye religiøse bevægelse kaldet Rollespil.

Der er i de seneste årtier opstået et fænomen, som længe har undgået forskernes interesse. Fænomenet kaldes rollespil. Der er opstået en hel sekt, der bekender sig til denne form for interaktion. Dette er en form for rituel interaktion, som viser sig hovedsageligt at henvende sig til unge mennesker. Vi har her at gøre med en slags sekt, der for det meste arbejder selvstændigt i små grupper med ritualer og læsning af religiøse tekster. For det meste samles man i grupper på 3-10 personer, som så udfører den rituelle akt. Dog forefindes der ind imellem forskellige massemøder kaldet Conventions eller som de unge kalder det: "Conner", hvor man mødes for at udføre ritualerne og diskutere de hellige skrifter, som kaldes "systemer". Disse møder kan variere i størrelse og antallet af mennesker er ligeledes variabelt. Dog vil de ofte have en varighed på en 3-5 dage. Deltagerraten spænder mellem 10 og flere hundrede deltagere i alderen omkring 15-25 år, men



man har kunnet observere at fænomenet efterhånden har vist sig at appellere til en lidt ældre målgruppe. Disse conner virker som rekruteringsforaer, hvor man har en chance for at stifte bekendtskab med sektens religiøse ideer. Det viser sig, at rekrutteringen som sagt mest henvender sig til unge, og man har kunnet registrere en imponerende høj effektivitet i rekrutteringen. Utroligt få falder fra, når de først har haft kontakt med sekten, hvilket jeg mener kan være årsagen til, at man finder flere og flere ældre spillere, som er nogen, der er startet i deres ungdom og ikke har kunnet løsrive sig siden. Igennem mit årelange arbejde med sekten har jeg kunnet danne mig et billede af deres religiøse overbevisning og har ved flere lejligheder været så heldig at kunne få lov til at overvære nogle af deres ritualer.

Jeg er kommet frem til forskellige karakteristika:

Som vi finder det indenfor mange NRB, har man sit eget hemmelige sprog, der er uforståeligt for udefrakommende. Dette giver et mystisk præg og en højere samhørighedsfølelse blandt medlemmerne. Dette suppleres med et lige så hemmelighedsfuldt kropssprog, som specielt giver sig

udslag i den fraktion indenfor bevægelsen, som bekender sig til den religiøse orientering, de kalder "live". Denne fraktion fremhæver dramaet frem for tekstlæsnings fraktionen. Begge gruppers interaktion kunne måske bedre ses som en form for mytegenskabning, men tekstlæsningsfraktionen benytter sig i udpræget grad af talmystik i deres genskabning af myten i et rituelt rum. Der findes indenfor begge fraktioner en høj grad af mytosidentifikation, som mest af alt minder om en form for katarsis, som man finder det indenfor græsk mytologi. Forskellen er, at man her opnår en renselse, selvom man har vundet og ikke kun igennem tragedien. Eller populært sagt: Man opnår renselse ligegyldigt, om man vinder eller taber. Det viser sig for eksempel ved, at medlemmerne ikke mener, at man kan tale om at vinde eller tabe i deres ritual, som de selv kalder "at spille et scenarie". Der er mange interessante detaljer ved denne sekt, for eksempel har man ikke én fastlagt kanon men flere, der ligger til grund for disse ritualer. Alt i alt tror jeg, at man i denne sekt har grobund for mange fremtidige videnskabelige studier, der kan bringe os en videre indsigt i vores samtids religiøse strømninger.

*professor i komparativ irrelevans
K. Collatz*

Kapitel 4 - HAMMER- MAN & ELFBOY: Den Dristige Duo

Princess Babe er kidnappet af Cyberdragon!
Den Kosmiske Ring er forsvundet!
Kan Hammerman og Elfboy nå at redde Princess Babe, førend Den Kosmiske Ring falder i de forkerte hænder?

Superhelten Hammerman og hans trofaste sidekick Elfboy leder efter Princess Babe, som er kidnappet af Cyberdragon i Patropolis' slumkvarter, hvor E. V. I. L. Crime Syndicat styrer med hård og brutal hånd. E. V. I. L. Crime Syndicats bagmand er universets ondeste troldmand Dr. Spröd - en obeze, skaldet ældre herre. Hvis Dr. Spröd får fingre i Den Kosmiske Ring, vil han bruge den til at ødelægge universet.

Pludselig ud af intet dukker Cyberdragon op og råber

Hammerman og Elfboy an med ordene: "Jeg har taget Princess Babe til fange og nu er det jeres tur!"

Han flyver med sine ektoplasmiske dragevinger hen og laver et baglæns sidespark.

"Hellige Hammer," udbryder Elfboy.

Hammerman vender sig mod Cyberdragon, truer med sin jernhammerhandske, og advarer: "Du skal aflevere Princess Babe tilbage, eller jeg bliver nødt til at hamre dig."

"Ha! Du kan ikke røre mig, jeg er behændig som en ninja og stærk som en drage," siger Cyberdragon og sparker Hammerman, så han mister balancen. Heldigvis lander Hammerman på sin hammerhandske og kommer intet til. Imens belærer Elf Boy: "Du har slet ikke ret til at kidnappe Princess Babe, for det er ulovligt." "Sådan en lille dengse skal ikke blande sig, når de store drenge slås," snerrer Cyberdragon og sparker ham omkuld. Det vækker vreden i Hammerman, og han går bersærk. Når Hammerman går bersærk, bliver hans hammerhandske dobbelt så stor,

og hans superstyrke fordobles. Før Cyberdragon ved af det, bliver han slået af hammerhandsken, så han flyver gennem luften og smadrer ind i en betonbygning. I sit voldsomme raseri styrter Hammerman frem uden at se sig for. En truck kan ikke nå at stoppe og kolliderer direkte med Hammerman, som bliver slået omkuld. I forvirringen stikker Cyberdragon af.

Samme tid i Dr. Spröds sorte tårn: Adamantium Tower.

"Herre," en rumzombie bukker for Dr. Spröd, "der er kommet en gave fra Cyberdragon." Dr. Spröd troner foran Patropolis' største computerskærm. Uden at fortrække en mine, kommanderer han: "Giv mig den straks, slave." Dr. Spröd åbner æsken med sin Galaktiske Tryllestav, og ud af den svæver Den Kosmiske Ring. "Bwa ha ha! Nu vil jeg ødelægge universet!!!!!"

Princess Babe er stadig kidnappet! Dr. Spröd har fået fingre i Den Kosmiske Ring! Kan Den Dristige Duo nå at redde universet fra total ødelæggelse?

Kontakt- annoncer

Mager søger mager
Er du mager til mig...

Drage søger mager
*Prinsesser foretrækkes.
Der gives kun svar på
billedhenvendelse.
PS: Er du langhåret er det en fordel*

Dreng søger drage
*K/ærlig dreng fra Honalee søger
barndomsven.
Puf, hvor er du?*

Haves: Heroquest
*Ønskes: Rundt bord
-Sir Lancelot*

Modem søger modem
*Dialtone haves, ønskes T1 eller
bedre
Can u make the connection?
190.002.178.056
PS: BinHex foretrækkes*

**Malkavian søger sine
personligheder...**
Nej, vi gør ej.....

Fax søger fax
Er du til fixfaxerier, så fax strax

Ti punkts- afsløring over debile kortspil, vi snart vil se på markedet

1. Glamour - Fashion Failure: Et spil, der går ud på at aktivere hovedpersonerne Ridge og Thorne Forester eller Macy eller måske Brooke, i et forsøg på at dominere firmaet Spectre Fashion. Der er desuden ekstrapoint for at gætte, hvem der er romantisk/kødeligt involveret med hvem.

2. Fastaval - Smells like Geek Spirit: Du styrer de kendte og elskede arrangører der skal samle ansvarlige til at arrangere alle con-elementerne: Scenarier, live, kiosk, Dirtbusters etc. Forskellige indflydelseskort kan sørge for, at modstanderens arrangører ender i baren. Spillet kan prale af Wild cardet 'Ernst', der nogle gange laver noget. men næsten altid ender i baren alligevel.

3. 80's - the Tasteless Era: Fortidens helte og heltinder -

så-som Don Johnson, Lihmal, Simon Le Bon, Adam Ant, Andrew Ridgeley og Molly Ringwald-kæmper om at blive det ultimative teenageidol inden for årtiets betydning af god smag. Det giver ekstrapoint at samle idolerne i deres respektive bands eller filmpar. Ultimativt er det lettest at vinde ved at arrangere en live aid koncert med flest mulige af de kendte.

4. Baywatch - Adventures in Silicone Valley: Der er egentlig ikke noget spil, det er bare en masse fe'e billeder af dar'ner i bikini.

5. Poker, Mon: Den Jamaicanske udvidelse til poker på højde med Nightmare Chess. Rastafarier spiller poker og ryger spliff. Ryg dine modstandere så skæve, at de glemmer at bytte og satser for højt. 'Eh mon, I hav' de royal sampler, mon!' 'Eh, dats cool runnin's mon, you 'ave all dem six aces, mon!'

6. Pokemontas: Disney-koncernen forsøger at udkonkurrere den Japanske original. Gameplayet er elendigt og alt er super-rosenrødt,

men soundtracket vinder en guldplade i USA indenfor den første uge, fordi musikken er skrevet af Phil Collins og Toni Braxton

7. 3D Tetris - Få flere brikker at flytte med: Kortene udgives på transparenthologrammer, så man bedre kan få de syrede faconer til at passe sammen.

8. Dilbert - The Office Mayhem: Undgå ansvar og reelt arbejde, få herredømmet over faxen og kaffemaskinen, få nøglen til direktionstoiletet.

9. Europæisk Melodi Grand Prix: Saml kortene og syng de største slagere, inklusiv 'Diggeloo Diggelai' (svensk beta-version) og 'Djengis Khan' (tysk ultra rare). Det er desuden påkrævet at købe den officielle karaoké-maskine og Jørgen de Mylius-maske.

10. Card Collector - The Rip Off: Køb alle de forskellige kort fra denne udgiver, hvor der figurerer de forskellige collectible card games og byt med dine venner. Der er forskellige pointværdier for de forskellige serier og versioner.

Just Rolig og Skipovitch

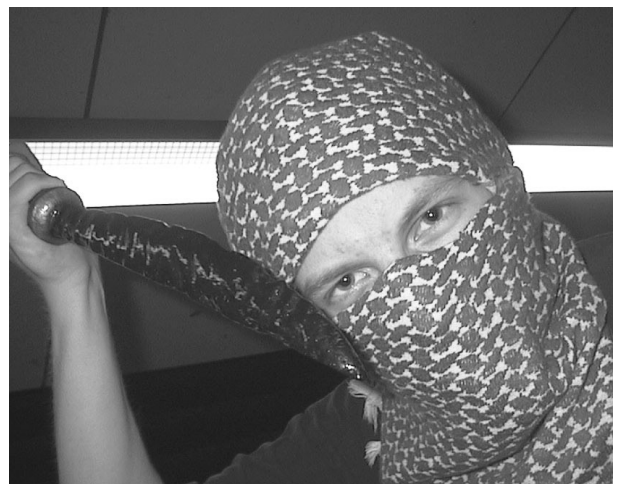
Det er alle Drettroendes hellige pligt at opspore og henrette Sigurd Rubech.



Sigurd er en djævelens håndlanger, en ondskabens profet, en vantroens mester. Han har hånet og nedgjort alt, hvad vi holder helligt, trådt vore hellige ritualer under føde.

Dræb ham, og din plads i Himmelen er sikret.

Ali ben Aziz



Ali ben Aziz med sin offerdaggert - eller er det en røget makrel på skaft?

Sigurd Rubech - en dømt (m)and

Dødsannoncer fra Stormens øje

I forbindelse med befrielsen af prinsesse Abelone forekom følgende dødsfald:

Grev Storms officielle version:

Prins Leander kæmpede bravt, men blev beklagegvis slutteligt overvundet af den grumme drage, der tvang Grev Storm på flugt.

Præstinde Lenora døde heroisk i kamp mod dragen.

Hoftroldmanden Ignatius døde heroisk i kamp mod dragen.

Prinsessens livvagt Arnulf døde heroisk i kamp mod dragen.

Spillederens version:

Prins Leander blev midt i kampens hede (mens dragen så på og grinede) slået ihjel af Grev Storm, som ville have prinsessen alene, så han kunne overtage magten i Illudien.

Præstinde Lenora stillede sig bravt (eller også var det bare dumt) ansigt til gigantgab med dragen med sit hellige symbol og sagde: "Giv os prinsessen og vig bort fra os!" og blev følgelig skåret i fire trekantlignende stykker.

Hoftroldmanden Ignatius brugte hele udrejsen på at gøre alle opmærksom på, at snuhed er en absolut nødvendighed for at overvinde en drage (direkte angreb går ikke), hvorpå han som den forreste og eneste vader direkte ind i dragens hule, hvor han øjeblikkeligt bliver ristet til ukendelighed. Hvor snu er man så?

Prinsessens livvagt Arnulf var ved at føre prinsessen i sikkerhed, da han naivt troede på Grev Storms historie om, at han havde dræbt dragen, og at de nu måtte give Prins Leander en passende begravelse. I virkeligheden havde greven reddet sit skind ved at love dragen prinsessen (livvagten

fulgte bare med, fordi der ikke skulle være nogen vidner), så Arnulf blev ristet bagfra, mens prinsessen blev voldtaget af dragen og Grev Storm vendte tilbage til Illudien for at gifte sig med den anden prinsesse (men det fik han ikke lov til, ha!).

En tilfældig, uheldig stratenrøver prøvede at røve Grev Storm med følge og nægtede at udtale sig om en ikkeeksisterende plan, som han ikke kendte noget til. Bisættelse vil ikke finde sted, da ligene er blevet spist.

Jonas Ja (efter sigende et ungt talent) omkom fredag den 21. april omkring klokken 15.00 som følge af en unavngiven kærlighedssang fremført af Sanne. Afdøde udtaler: Kærlighedssangen var sådan set mere en begrundelse end et middel. Jeg havde aldrig klaret den uden stumperne af det splintrede spejl - kærlighedssange er rigtig dårlige til at skære pulsårer over med.

Gerda Iversen

Spice Harvest! Maden fredag var Iskappe- smeltning på den Røde Planet.

Køen var lang som dagen før, men den gled hurtigere.

Hemmeligheden var en klassisk, simpel to-komponentløsning med et professionelt launch fra fire store tønder.

En flad, rød slette med små forhøjninger og sær tekstur, udseende som en brun-rød ørken. Runde, klippeagtige formationer og lange løgteksturer gemte sig i landskabet som tegn på, at der havde været liv på den

ørkenplanet, jeg kiggede ned på. Men det var ingen død og kold ørken, sansede jeg snart. Thi nedefra steg dampende af sære kræfter, der steg op gennem overfladen. Midt i det placerede sig et hvidt cirkulært felt af kølig ophøjethed. Det var det veritable billede på den røde planet med iskalotten i midten. Hvidt og rødt i kontrapunktisk samspil, men som mennesket påvirkede det sarte system, skete der ting. Langsomt opløstes iskalotten i en monumental nedsmeltning og flød ud i en særdeles frugtbar kombination.

Det var, hvad vi havde ventet på. Mad med spænding, dvælende styrke, og ikke mindst smagen af udforskning og eventyr.

Det var klassisk sci-fi med stærk chili drysset over den eksotiske flade som Starship Troopers. Spillet i farver var et eventyr. Men udviklingen i landskabet lokkede mig til at gentage missionen og afslutte den igen. Jeg var mæt og tilfreds og vaklede videre til aftenens andre erobringer.

Paul Hartvigson.



Endnu flere har set længden af madkøen - så vi bringer endnu et billede af Tine Nyeng