

SILMARILLION PRÆSENTERER

# RAMM

Nummer: 4 3. Årgang Pris kr. 15.-



**SILMARILION**  
Fredericia Rolle- & Brædtspil  
forening

PRÆSENTERER

**Ravnen**

Anshv. redakteur  
Bo Jørgensen

Redaktion/produktion:  
Bo Jørgensen  
Rune L. Christensen  
Jesper Riis  
René K. Larsen  
Stine Bubeck

Faste journalister:  
Hans B. Petersen  
Kim Petersen  
Kristian List

GIRO NR.: 6 98 41 77  
SILMARILLION  
Egumvejens Skole  
7000 Fredericia

Alt materiale bedes sendt til:  
Bo Jørgensen  
Indre Ringvej 193<sup>TH</sup>  
7000 Fredericia

Tryksted:  
DS-Tryk, Fredericia  
OPLAG: 200

Denne publikation er omfattet af loven  
om ophavsret. Gengivelse det være sig i  
en hvilken som helst form: Elektronisk,  
Mekanisk, Fotografisk, må kun ske med  
tilladelse af RAVNEN.  
-ellers er det fejlt!



**RUNE L. CHRISTENSEN**  
Enhver svigermors onde drøm. Fredericias uofficielt mest vampyrbidte. Maler ikke så meget til W40K mere. Er forøvrigt igen begyndt at rende i vejen i Star Wars universet. Rune har ikke langt hår.



**RENÉ K. LARSEN**  
René drømmer om at kunne slå Orkerne i W40K. René er blevet løftet for byrden som lay-out mand og tegner nu til den store guldmedalje. Hvad får angår, Jeg nok anslår, Det næsten røven når.



Tak til Svend Riis & Franck Wagners for brug af Mac'er, lokaler, samt kaffemaskine. mørkekammer, fotopapir, klip, klister og mikroovn.  
May you both live to see the dawn.

**BO JØRGENSEN**  
Bo lever på en drøm, og har snart gjort det længe. Bo er for tiden besat af idéen at RAVNEN skal blive til noget stort, evt. en struds eller en olietanker. Helt reelt! Han har langt hår.



**JESPER RIIS**  
Enhvers drøm. Jesper spiller Star Wars, og det gør han godt. Jesper laver lay-out på Ravnen, og det gør han skide godt. Helt reelt har Jesper ikke helt så meget hår som Bo. Men det er li'så langt.



**STINE BUBECK**  
Stine er en af dem som både kan og vil med en Mac. Hun har siddet og sat og sat og siddet der nok endnu. Stine har også langt hår, men det er nu nok li'som mere feminint end René's.

# DEN LANGT UDE LEDER

Nr. 4, det går da den rigtige vej.

Endnu et blad og ikke et blad uden leder. Det er ved at være et par dage siden der sidst er kommet et blad fra Silmarilion, men det har sin grund i, at vi, da vi startede Ravnen, bestemte os for at vi under ingen omstændigheder ville tvinge et blad ud, hvis der ikke var stof nok.

Kristian List, som den trofaste læser vil huske fra nr. 3, er kommet aktivt med ind i redaktionsarbejdet, og jeg vil gerne bruge denne lejlighed til at takke ham for al arbejdet på dette nummer og glæder mig til at arbejde mere sammen med ham i fremtiden. Kristians velovervejede ord findes flere steder inde i bladet.

I og med der er gået så lang tid, siden sidste nummer udkom, må jeg tilstå at der ikke er en reportage fra Fastaval '92, det bunder i at vores udsendte medarbejder stadig må betegnes som "missing in actoin" Synd !.

Med hensyn til fremtidige numre af Ravnen, er det mig en ære at kunne berette at Ravnen fremover vil fungere som fælles klubblad for klubberne Silmarilion og Jacta Est Alea. Medlemmerne i begge klubber vil få Ravnen tilsendt.

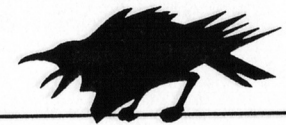
Jeg vil gerne benytte denne lejlighed til at opfordre alle (hovedsagligt fra Vejle Amt) til at sende os tekst. Hvis Ravnen skal fungere som talerør mellem organiserede og uorganiserede rolle- og brætspillere, er det en simpel nødvendighed at alle geografiske områder bidrager. Vi har foreløbigt aftalt at udgive 2-3 fællesnumre i løbet af foråret, og jeg vil gerne understrege at dette **ikke** er et forsøg på at starte en fælles klub, en forringelse af indflydelsesgraden for nogen af parterne eller en fælles monitor union ... **Der er tale om et samarbejde !.** For at kunne dække vore stigende omkostninger, har vi valgt at frigive nogle sider af næste nummer til annoncering.

Hvis samarbejdet mht. til samling af tekst kommer til at fungere, vil Ravnen fremover udkomme 6 gange årligt, hyppigst i vinter halvåret.

Fra PR.mandens lærebog:  
Det er bedre med 2 lussinger på hovedet, end 1 i maven.

Bo Jørgensen  
Le Redaktør





# ALIEN

En opfattelse af Rune L. Christensen.

Det starter med skibet. Skibet og stilheden. Indtil stilheden pludselig afbrydes af hovedcomputerens relæ der summer, som en vred bi. Tal farer op over en støvdækket skærm, intet menneske har siddet ved i årevis. Lysstofrør flakker, og tændes i de tomme korridorer. Og med stilheden ender en lang kold søvn. Du åbner dine øjne og ser til din forbløffelse kun en hvid tåge og farveprikker der danser for dine øjne. Du kan mærke pulsen dunke. Det føles som hammerslag i dit hoved. Og med et husker du ilden, skuddene, den ramme lugt af brændt elektronik, skrigene og „den“. Dit syn klares, du sætter dig forsigtigt op i det kolde hypersøvnsløje, og græder stille. Terminalen i kontrolrummet spyr data ud over skærmen. Det meste af det uforståeligt, men en klamme i toppen giver mening: "KONTAKT OPNÅET, REDNINGS-

FARTØJ USS PARAMED VESSEL, REG. 11566434, GATE-WAY STATION. NØDSIGNAL AFSENDT. TID TIL KONTAKT 03.70 MIN". En bølge af lettelse skyller igennem dig. Du er i sikkerhed.

Noget vender sig i dig. Det svimler for dig, da du prøver at rejse dig.



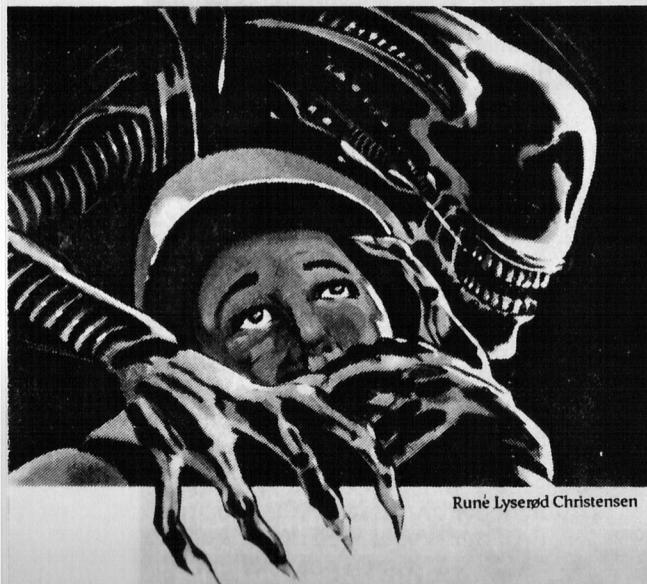
En kvalm smerte skyder gennem din brystregion, du vakler og støtter dig til konsollen. Endnu et stød, du falder, skrigende af smerte, om i et hjørne, imens noget gnaver sig vej gennem dit bryst. Den pulserende skærm stirrer blindt på din døds kamp, og det sidste du hører inden du eksploderer er den dumpe lyd af det intetanende bjergnings-team der kobler sig til skibets yderskrog.... Du vågner med et sæt, badet i sved. klokken er 03:15 på Uraniavej. Stille forbander du Riddley Scott og hele Hollywoods filmbranche langt væk.

## "Hvad er det for noget voldsomt, og hvor er det dårligt tegnet"!

Dette var min fars umiddelbare reaktion da han havde gennemladret tegneserieudgaven af ALIEN - Den 8. passager. Jeg havde netop fundet den i en udsalgs-kasse, og tabt mit blodtørstige elleveårige hjerte. Efter megen ævlen og kævlen fik jeg ham endelig overbevist om at den snuskede streg var et produkt af stor kunstnerisk snilde, og desuden var den billig, og nej, jeg fik ikke mareridt. Men jeg skulle hurtigt blive klogere. Historien om "Nos-tromos" besætning, og deres desperate kamp mod et uovervindeligt væsen, gjorde stort indtryk på mig, og hærgede mine mareridt i de følgende år. Jeg nød det i fulde drag, og kunne ikke vente med at

se filmen. Lykkens dag oprandt, da filmen nåede videobutikkerne engang i 1987. Et par kammerater og jeg havde bildt vores omsorgsfulde forældre ind at vi skulle se en far til fire i sneen'agtig film. Og så kørte rouladen ellers. To af mine tapre følgesvende faldt fra umiddelbart efter John Hurts voldsomme død. Men jeg holdt ud, og sov stort set ikke i måneder efter. Siden har man jo set filmen utallige gange, men altid med et lille stik af den samme rædsel man oplevede som barn. "ALIEN 1" er på mange måder den bedste af de eksisterende tre film. Man har meget let ved at tro på det beskidte supertankeragtige rumskib, og ikke mindst personerne, med mulig undtagelse af den lede robot „Ash“. Historien udvikler sig naturligt og medrivende, filmningen minder i uhyggelig grad om en Jaque Cousteau dokumentarfilm i rummet. netop denne stil har siden skabt skole indenfor science fiction genren, der groft set kan deles op i to kategorier, dem der bruger laservåben og dem der skyder med rigtige kugler. "ALIEN 1" var en poetisk film, og dermed basta. Otte år efter kom den knapt så poetiske efterfølger "ALIENS," Denne gang er det krig, aliens var der i spandevs, og så sandelig også krig i rå mængder. Faktisk var der så mange aliens og så meget slim at det druknede uhyggen fuldstændigt. Men til gengæld satte filmen nye retningslinier for action og effekter. Kulisserne var gennemførte til mindste detalje og præsenterede

den senere så berømte 9 mm. panserbrydende pulserifle, samt en stor Alienqueen. Dialogen i filmen var som hentet ud af det beskidte dusin. Bemærkninger som "I hate this job", "Is this gonna be a stand up fight, sir, or just another bughunt" høres stadig fra kultisters munde. James Cameron bragte sin egen



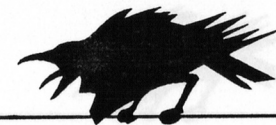
Runé Lysenød Christensen

„TERMINATOR“ stemning ind i filmen med stort held. Men tillagde samtidig en god portion sød-suppe i form af den lille „survivor“ Newt, og en del plathed. Filmens slutscene, hvor Ripley åbner luftslusen med en fire ton alien queen bitch hængende ved anklen, altimens hun selv formår at holde fast i en stige, og alligevel får

blæst svinet ud, er måske nok også en anelse uholdbar. Men hva, der var action på drengen, og det var godt lavet.

Pludselig er man blevet 20 år, og hvad sker der så. "ALIEN 3" gør sin entré i de danske biografer. Ja, ja, tænker man, ny ukendt musikvideo instruktør, masser af effekter, en halvgammel Sigourney Weaver, og 80 millioner dollars. Sikkert den sædvanlige gang suppe. Men hov... Vi ankom til biografen, kultvennerne og jeg. Det var premiereaften, regnen snuskede ned fra en meget grå LV-426agtig himmel og stemningen var tyk af indestængt nysgerrighed. Ca. to timer efter vaklede vi ud af mørket, uden at kunne bestemme os for om vi skulle juble eller græde. "ALIEN 3" var ligeså stor en oplevelse som de to første tilsammen. Når man har set nogle bestemte film mange gange vil der altid være nogle tekniske ting der irriterer. F. eks. i A2 hvor marinesoldaternes dropship tordner ned mod LV-426's golde overflade, og en eller anden

praktikant har skubbet til blue-screen teknikeren, så baggrunden hopper 4 cm. til venstre. Eller de mange Aliens vattede måde at bruge deres ekstra gebis på. Klippet i A1, hvor der skiftes fra gummidukke til Ash' kølervæskebestænkede hoved. Alle disse ting havde David Fincher rettet op på. Der var intet teknisk at udsætte



på "ALIEN 3". Den var simpelthen smuk. Rent historiemæssigt vendte den, som så mange andre 3'ere, meget tilbage til 1'ere's klaustrofobiske stemning. Død var den tapre "Hicks", og den søde "NEWT", som desuden blev obduceret på brutal vis. Der var kun en enkelt Alien, den var fæl. Der var mørk himmel, brutale straffefanger, luseplage, Ripley's død, og der var alt i alt ingen kære mor. Men alligevel var den optimistisk, på en fatal måde, i og med at Ripley, der endelig var blevet ordentligt befrugtet, ofrede sit liv for at redde verden. Den nye alien var ret så fascinerende i og med at dens ophav var en hund. Den var utrolig hurtig, og bevægede sig på alle fire, kravlede, gik, stod, var grim, og brilliant lavet.

I modsætning til 2'ere's "karlsmart" dialog, blev vi her præsenteret for virkelig velspillet seriøs snak, spændende forskellige karakterer og Shakespearelignende poesi. Af uranselige årsager fik filmen en halvunken modtagelse i den danske presse. Og en eller anden freudiansk journalist sammenlignede monstret med AIDS. Det næste bliver vel at vor frygt for disse parasitter bunder i penis-misundelse. Men det er meget tydeligt at der er delte meninger om "ALIEN 3". Brian og Kurt savner krudt og kugler, slim fetichisterne savner slim, og anmelderne savner Lars Von Trier. Men jeg tror at alle ALIEN kultister er enige om at det var en meget smagfuld afrunding af trilogien.





# MIGHTY EMPIRES

EN ANMELDELSE AF FLEMMING SANDER „HICKS“ JENSEN

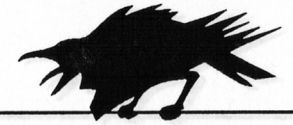
- et spil fra Games Workshop. Det er sommer, solen skinner, svallerne flyver højt på himlen og deres kalde giver genlyd udover markerne. Scenen panorerer udover horisonten. I det fjerne over bakketoppen dukker et banner op, det er ildrødt med et dødningshoved påtegnede i midten. Efter det følger endnu et og endnu et. Pludselig er hele horisonten fyldt med ildrøde bannere og en svag rumlende, som torden, bliver tydeligere og tydeligere. Over bakkekammen kommer der nu en bølge af pjaltede rytter skyllende ned over bakken. Efter rytterne kommer fodfolket, hujende og skrigende med deres våben højt hævede over deres forvredne og hudløse hoveder. Tæt ved pruster en hest og skraber rastløst i jorden, General Granheim vender sig om til sin officer. "Hejs banneret." Officeren løfter den store fane, det karakteristiske blå silkebanner med skjoldet i midten. Et ensomt horn gjalder, endnu et horn gjalder, i det fjerne istemmer flere horn. Granheim henvender sig igen til sin officer "De fik os sidste år kære Vermund, men dette år skal de få sig en lærestreg de aldrig glemmer, disse forbandede hudløse djævle. Han tager et fast greb om sit skjold og trækker sit brede sværd. "Tiiiiiiiiiiii Angreeeeeeeb !!!!!!" Mighty Empires er det man i fol-

kemunde kalder et „stort“ spil. Hvis man vil begive sig i gang med spillet og gennemføre det, må man berede sig på en 20-30 timers effektiv spilletid. Men hvis man kan lide at erobre verden og smadre alle de andre, er dette lige spillet. Specielt ved spillet er, at man kan kombinere Warhammer Fantasy Battle med Mighty Empires og derved køre et „erobre hele verden spil“ samtidig med, at man bruger sine sædvanlige figurer til at detaljere slag. Nok det mest geniale ved Mighty Empires er, at man selv opbygger sin spilleplade. Kortet bliver til ved at man sammensætter sekskanter „hexogrammer“ bestående af: Højland, Lavland, Floddal og Kyststrækning. Sammensætningen sker forholdsvis tilfældigt og man får, forhåbentlig, hver gang et varieret kort, uden at de der laver det, har for stor indflydelse på resultatet.

## The Realm

Man starter med at man vælger sit Realm (rige) bestående af sin hovedstad og de 7 hexe der ligger omkring staden. I de 7 hexe omkring hovedstaden kan der ligge: En landsby, en borg, en by eller hexen forbliver øde. Man danner nu sine hære (bannere) efter størrelsen af ens realm. (min 500 p og max 1500 p).





## The Campaign

Foregår over 1 år, inddelt i 4 dele: Spring Equinox, 6 måneder Campaign Season, Autumn Equinox, The Winter Season.

Nu er det krig på kniven. „The Campaign Season“ er inddelt i 7 hoveddele, der gentages de seks måneder sæsonen varer. Subsistence (1) -Forsyninger (baggage point) et banner bruger et baggage point pr. runde, som man enten kan have med hæren eller plyndre/låne fra f.eks. en landsby. Hvis man løber tør er det synd (læs: sult). Scouting (2) -Alle hexe skal spejdes hver gang man vil betræde området. I starten er alle hexe ukendte og det er et kapløb om at få skrabt så meget land til sig som muligt. Der kan f.eks. være en Borg i en hex, som man kan slutte det til sit rige. Dog kan borgen modsætte sig invasionen, hvis det viser sig den er uafhængig. Uafhængige bebyggelsers styrke varierer, men man er altid garanteret en fair kamp. Ved spejdnngen kan man blive tvunget til at aflæse The Event Chart (der sker-noget-skema. RED) Det medfører et eller andet uventet, som gør det umuligt at flytte banneret som planlagt. Feks. deserterer 6dx50 point af hæren, hvilket kan gøre ondt. Movement (3) -Flytning af Banner. Her kan der opstå problemer hvis man vil kravle over en bjergkæde eller en flod. Battle (4) Endelig -Kamp med alt hvad man møder i hexen. Kampen afgøres styrke mod styrke, men i

høj grad også held, idet man vælger en angrebstaktik og forsvarstaktik. Til sidst kastes de afgørende terninger og en kamptabel aflæses. Der foreligger forskellige udfald, men det ender altid med at mindst en af hærene må trække sig ud af hexen. Og dejligt realistisk taber man altid et pointtal, uafhængigt om man vinder en total sejr eller ej. Siege (5) - En anden form for kamp er belejring af enten en by eller en borg. Fordelen for den belejrede er at han fordobler eller tredobler sin styrke. Ulempen for begge parter er at man ikke kan afkræve forsyninger (baggage point) hvilket er synd (læs: sult). Belejrende bannere kan ikke smides ud af hexen hvis de taber, men de kan, hvis de bliver slået ned af murerne, prøve igen og igen indtil de forbløder. Raze (6) -Hærg alt i hexen. Reorganization (7) -Reorganisering af Bannere placeret i samme hex.

Efter The Campaign Season, bliver det vinter, koldt og tid til at slikke sår og man går over til The Winter Season. Vintersæsonen starter med at man fra sin hovedstad ved denne specielle årstid, når sol og måne står rigtigt, kan kaste magi. Efter at have kastet ting i hovedet på hinanden skal man hjem i stalden (-Winter Quarters), for nu bliver koldt. Når man er kommet hjem sker der ting (-Events). Nu bliver pludseligt morsomt, idet man f.eks. kan modtage folkets hyldelse i form af penge (crowns) eller det kan ske, at en

slumrende drage vågner og vil ud og lufte vingerne. Teoretisk set kan denne/de drager banke én tilbage til stenalderen til stor fornøjelse for ens modstandere, indtil den pludselig vender om og smadrer dem. Ha Ha Ha. I vintersæsonen opkræver man også skatter, som så kan bruges til diplomati, køb af soldater, bygning af skibe, byer osv. og køb af mad. Efter shoppingturen bliver det forår. Nu skinner solen igen og man finder sit rustne sværd frem og man trækker tropper fra sine erobrede områder. Lige inden man går i kamp igen, kan man dyrke -Espionage (spionage) for Mighty Empires er ikke kun hæрге, plyndre og voldtage. Det indeholder også snigmord, forræderi, sabotage og andre godter som hører til hverdagen. Hvis man er til krig, kan Espionage godt virke lidt trægt, men jeg synes at man alligevel skal tage sig tid til smådræbe og sabotere lidt. Espionage består af 4 elementer: Snigmord, spioner, sabotage og agenter. Lige inden krigen starter igen kan man igen kaste magi. Nu sadler man så hestene, sliber spyddene og kysser konen farvel for nu er alt klar til en ny Campaigne Season.

## Facts

Et godt råd i starten er, at undgå kamp og bruge alt sin energi på at rage til sig og udvide sit imperie. Jeg vil ikke give karakter fra 1-10 eller andet pjat, men kun forsyne med nogle facts. Pris: ca. 300,- Indhold: 112 hexogrammer til kort. 150 byer, lands-

byer, skibe osv. og et utal af forskellige markers.

**Godt:** Mighty Empires er et lidt anderledes brætspil, idet man kan kombinere med Tabletop Armies til detaljerede slag med sine egne malede figurer. Spillebrikkerne er ikke bare små brætstykker, men hyggelige miniature plastic byer, borge osv. Stort spil - lang spille tid. Hæрге, plyndre og voldtage. Altid ny kortmodel. Realistiske kampe, idet man altid vil tabe points uanset udfald. Regelsættet er opbygget kronologisk.

**Skidt:** Der er kun tre forskellige imperier inkluderet (det ville dog også kræve flere korthexe og igen flere brikker.) Hos Games Workshop kan man selvfølgelig rekvirere flere. Det er skidt at tro, at man kan male alle brikkerne, trust me. Der måtte godt være et standardark, hvor man kunne nedskrive sine forskellige hæres pointantal und so weiter. Nogle af regelformuleringerne er lidt uklare og der er blevet udsendt en del irriterende småændringer i White Dwarf. Reglerne er på engelsk, men hvad havde du forventet? Spilletiden er som sagt lang, især hvis man vil spille slavisk efter reglerne, dvs. især i vintersæsonen kan man bruge en del tid på, at bikse med forskellige intriger og byggesjusk.

Well, jeg kan kun ønske god kamp og husk altid at passe på din hovedstad for hvis du mister den inden vinter, har du tabt. Hicks 04.11.92



# The George Business

Af Roger Zelazny.

Dybt i hans hule, vred Dart sin grønne og gyldne krop i ryk, på hans lille horde af skatte. Hans søvn blev forstyrret af drømme om identiske mordere i rustning. Da dragedrømme altid er profetiske, vågnede han op med et rysten, han rensede sin hals, så han lige fik tilstrækkeligt lys til at checke sine skattes tilstand, strakte sig, gæbte og fortsatte op gennem tunnelen for at overveje sin modstanders styrke. Hvis den var for stor, kunne han simpelthen flygte, bestemte han sig. Til helvede med skattene - det ville ikke være første gang.

Netop som han skimtede gennem huleåbningen, så han en enlig ridder i en dårligt sammensat rustning, ridende på en trætd udseende grå hest, komme omkring hjørnet. Hans lanse var ikke engang parat, men strakte sig direkte op mod himlen.

Mens han sikrede sig at manden var alene, brølede han og gled frem, "Stop", knurrede han, "du som er ved at blive stegt". Ridderen gjorde som han sagde - "Du er den jeg er kommet for at se, jeg har.." "Hvorfor," spurgte Dart, "ønsker du at starte denne affære op i gen? Er du klar over hvor lang tid siden det er at ridder og drage har været i kamp?"

Oversat af Kim Petersen.

"Ja, jeg ved det. En rum tid faktisk. Men jeg..." "Det ender næsten ufravigeligt fatalt for en af parterne involveret - Som regel din side". "Fortæl mig noget jeg ikke ved. Men hør nu, du tager helt fejl" "Jeg drømte en drage-drøm om en ung mand ved navn Georg, som jeg måtte møde i kamp. Du ligner ham faktisk utroligt meget." "Jeg kan forklare. Det er ikke så slemt som det ser ud. Ser du..." "ER DIT NAVN GEORG?" "Siden du spørger, Jaeh. Men lad nu ikke det genere dig..." "Det generer mig allerede. Du ønsker min usle skat? Den ville ikke kunne holde dig med øl- penge resten af sæsonen. Næppe risikoen værd." "Jeg er ikke ude efter din skat..." "Jeg har ikke taget en jomfru i århundreder - De er som regel gamle og seje, for ikke at sige svære at finde!" "Der er ingen der beskylder dig for..." "Med hensyn til Kvæg, så tager jeg altid langt væk. Jeg er gået af vejen så at sige, for at undgå at få et dårligt navn i mit eget territorie." "Jeg ved at du ikke er noget trussel her. Jeg har undersøgt dette ganske nøje..." "Og tror du virkeligt at din rustning vil beskytte dig, mod mine dybeste og varmeste flamme?" "For fanden, Nej! Så lad lige være - hvad? Hvis du ikke har noget imod det". "Og den lanse.. Du holder den ikke engang rigtigt."

Georg sænkede lansens. "Det har du helt ret i," sagde han, "men den er tilfældigvis dypet i en af de mest dødelige gifte, som er kendt af Apothekeren Herman." "Ser man det. Det kan næppe siges at være særligt sportsligt." "Jeg ved det. Men uanset om du brænder mig til aske, så vil jeg vædde med at jeg kan nå at få dig også, før jeg kradsler af". "Hør nu, det ville været ret dumt - få os begge dræbt på den måde - ville det ikke?" observerede Dart medens han bevægede sig langsomt baglæns. "Det ville ikke gavne nogen noget som helst, så vidt jeg kan se." "Jeg føler det på nøjagtigt samme måde." "Men, hvorfor er vi så ved at forberede os til kamp?" "Jeg har ingen som helst ønsker om at slå med dig!" "Jeg er bange for at jeg ikke kan følge dig. Du siger at dit navn er Georg, og jeg havde denne drøm..." "Jeg kan forklare det..." "Men den forgiftede lanse..." "Selvforsvar, for at kunne holde dig på afstand, i så lang tid at jeg kunne foreslå dig en handel." Darts øjenlåg kneb sig en smule sammen. "Hvilken slags handel?" "Jeg ønsker at leje dig."



"Leje mig? Til hvad dog? Og hvad betaler du?" "Har du noget i mod at jeg lige sætter lansens fra mig? Ingen tricks?" "Okay, så længe du snakker guld er dit liv sikkert." Georg satte sin lanse og løsnede en pung ved sit bælte. Han dyp-

pede sin hånd ned i den og fremdrog en håndfuld skinnende mønter. Han kastede dem henslængt, så de klingede og skinnede i morgenlyset. "Du har min fulde opmærksomhed. Det er en ganske pæn slat håndrør du har der." "Min livsopsparing. Det er dit altså - mod en forretningsydelse." "Ok - hvad er problemet." Georg satte pungen i sit bælte igen og svingede ud med hånden. "Kan du se slottet der i det fjerne - to høje væk?" "Jeg har fløjet over det mange gange." "I tårnet mod vest er Rosalinds kamre, datteren af Baron Maurice. Hun har en meget kær plads i hans hjerte, og jeg ønsker at gifte mig med hende." "Der er et problem?" "Ja, Hun bliver tiltrukket af store muskuløse barbar-typer, i hvilken kategori jeg, som du ser, ikke falder inden for. For at fatte mig kort, hun kan ikke lide mig." "Det er et problem". "Så hvis jeg kan betale dig, til at brase derind og bortføre hende, og tage hende med til et passende og isoleret sted, og vente på mig. Vil jeg komme antrædende, og vi iscenesætter en kamp, jeg besejrer dig, du flyver væk, og så bringer jeg hende hjem. Jeg er sikker på at jeg så vil synes tilstrækkelig heroisk i hendes øjne til at avancere fra sjette til første position på hendes liste over bejlere. Hvordan lyder det for dig?" Dart sukkede en lang kolonne af røg. "Menneske, jeg nærer ingen speciel kærlighed til din race - specielt ikke til den rustning- og lansebærende variant - så jeg ved ikke hvorfor jeg fortæl-

ler dig dette ... Tja, jeg ved ikke rigtigt, faktisk ... Men hvad fanden. Jeg kunne klare det. Men, hvis du vinder din mø's hånd, hved du hvad der så sker? Dit nyvundne ry ville blegne med tiden - og du ved at der ikke vil komme et ekstranummer. Jeg vil give hende ét år, og så vil du fange hende sammen med en af de muskuløse barbarer som hun er så tiltrukket af. Så må du enten kæmpe med ham eller ende som hanrej, som man siger." Georg brast i latter. "Det betyder intet for mig hvad hun laver i sin fritid. Jeg har selv en veninde i byen." Dart's øjne blev store. "Jeg er ked af det, men jeg forstår ikke helt ..." "Hun er den gamle Barons eneste afkom, og han er på sine sidste dage. Hvorfor troede du ellers at en grim kælling som hende kunne have seks bejlere? Hvilken grund skulle jeg ellers have, for at satse min livsopsparing for at vinde hende?" "Åhh, jeg ser" Sagde Dart. "Ja, jeg kan forstå grådighed." "Jeg kalder det, en trang efter sikkerhed." "Selvfølgelig. I det tilfælde, glem mit tankeløse råd. Giv mig guld og jeg vil gøre det." Dart gestikulerede men et glitrende blik. "Den første dal i de vestlige bjerge, synes langt nok væk fra mit hjem, til vores konfrontation." "Jeg betaler dig halvdelen nu, og resten ved levering." "Top. Vær sikker på at have balancen med dig, og smid det under forvirringen. Jeg vil returnere efter det efter at i to har forladt stedet. Snyd mig og jeg vil gentage forestillingen, med en anderledes

slutning." "Tanken havde allerede strejft mig. Nu må vi hellere træne en smule, for at gøre det så realistisk som muligt. Jeg kommer ridende imod dig med lansens og alt efter hvilken side hun står på, sigter jeg mod den modsatte og passerer dig. Du hæver vingen, og griber lansens og skriger som en i helvede. Blæs et par flammer samtidigt for en god ordens skyld." "Jeg vil lige se dig rense lansespidsen, før vi over os på dette." "Selvfølgelig. Jeg slipper lansens mens du holder den ind til dig, og ruller rundt. Så hopper jeg af hesten og runder mod dig med mit sværd trukket. Jeg hakker lidt på dig med den flade side af bladet - igen på den modsat liggende side - et par gange. Så brøler du igen, og flyver væk." "Sig mig lige, hvor skarp den tingest egentlig?" "Hovedes sløv. Det var min bedstefars, den er ikke blevet hvæsset siden han var en dreng." "Og du smider mønterne under kampen?" "Selvfølgelig. -Hvordan lyder det?" "Ikke dårligt. Jeg kan have et par samlinger af røde bær under min vinge, samtidigt. Jeg kvaser dem så snart kampen kommer igang." "God ide. Ja, gør det. Lad os nu komme igang med at lave et par hurtige øvelser. Og lad os så komme igang med den alvorlige side af sagen." "Lad lige være med at hamre for hårdt med den tingest..."

Den eftermiddag, blev Rosalind af Maurice Manor bortført af en grøn og guld drage som brasede igennem væggen i hendes kammer, og

bar hende i retningen af de vestlige bjerge. "Vær ikke bange" skreg hendes bejler nummer seks (vor helt) som ved et tilfældigt sammenstød kom ridende forbi - til hendes aldrende far som stod vred hænder på en nærliggende balkon. "Jeg redder hende!" og så red han afsted mod vest. Da han kom ind i dalen hvor Rosalind stod sammenpresset i en klippe revne, bevogtet af en svovldampende bæst af guld og grøn, klamrede han sig til sin lansens. "Løslad straks denne mø, og mød dit nemesis." råbte han. Dart brølede, Georg rasede frem. Lansens faldt fra hans hænder, og Dragen rullede omkring på jorden, udspjendte kaskader af damp og ild ud i luften. En rød substans pipede frem under det tordnende bæsts venstre vinge. "Ta' den" For Rosalinds opspilede øjne, avancerede Georg og svingede sit sværd gentagne gange. "... og dén!" råbte han, da monsteret snublede sig på benene og sprang ud i luften, dryppende af rødt. Den cirklede en enkelt gang og baskede sig vej mod toppen af bjerget, så over det, og endeligt helt væk. "Åh Georg!" Græd Rosalind, og var i hans arme "Åh Georg ..." Han pressede hende ind til sig et øjeblik. "Jeg bringer dig hjem nu," sagde han.

Den aften, mens han sad og talte sit guld, hørte Dart lyden af to heste der nærmede sig hans hule. Han brasede op af tunnelen og kiggede ud. Georg, nu ansadlet på en stolt hvid hingst og ridende



foran den grå, bar en komplet og skinnede rustning. Han smilte dog ikke. "Godaften" sagde han. "Godaften, hvad bringer dig hid, så kort tid efter?" "Sagerne gik ikke helt som jeg havde forventet." "Du ser dog noget bedre stillet ud, Jeg ville mene at dine finanser, har taget sig en vending i retning af det bedre." "Tja, jeg har fået dækket mine udgifter, og en smule mere. Men det er alt. Jeg er på vej væk fra byen. Tænkte jeg ville smutte ind forbi og fortælle dig slutningen på historien. - Helt pænt show du anstillede, forresten. Det ville sandsynligvis have afgjort sagen." "Men ..." "Hun var blev et gift med en af de muskuløse barbarer her til morgen, i deres familie kapel. De var netop ved at forberede sig på deres bryllupsrejse, da du kiggede ind forbi." "Det er jeg ked af." "Tja, sådan er livet. Men for at gøre sagen endnu værre, faldt hendes far død om under din forestilling. Min tidligere rival er nu den nye Baron. Han belønnede mig med en ny hest og rustning, hans taknemmelighed og en anbefaling fra den lokale skriver, annoncerende mig som dragebesejrer. Så lod han i mindre pæne hentydninger mig vide, at mit nye ry ville bringe mig vidt. Han kunne ikke lide den måde Rosalind kiggede efter mig, nu hvor jeg er en helt." "Det er en skam, men vi prøvede." "Ja, så jeg kiggede ind forbi for at takke dig og lade dig vide hvordan det var gået. Det ville have været en god ide - hvis den havde virket." "Du kunne næppe have forudset en så

pludselig vielse. Jeg har faktisk brugt hele dagen tænkende på hele affæren. Vi gjorde det rent faktisk rigtigt godt" "Ah - ingen tvivl om det. Det gik fantastisk." "Jeg tænkte på ... Kunne du tænke dig at få chancen for at tjene dine penge tilbage?" "Hvad har du i tankerne?" "Hmm - Mens jeg rådede dig tidligere om at du ikke ville blive lykkelig, med damen, forsøgte jeg at tænke på sagen i menneskelige termer. Din ærgerlighed var helt klart forståelig for mig. Faktisk, tænker du ganske meget som en drage." "Virkelig?" "Ja. Det er faktisk forunderligt. Nu - hvor jeg indser dette, og for står at det kun mislykkedes på grund af en minor fejl, har din ide stadig betragteligt meget moment." "Jeg må desværre indrømme at jeg ikke helt kan følge dig." "Der er - øh - en dejlig dame af min egen race, som det har været mig komplet umuligt at gøre indtryk på, i ganske lang tid. Faktisk er der ganske mange paralleller mellem vore situationer." "Hun har en ekstrem stor dyng af guld, hvad?" "Udsædvanlig stor" "En ældre dame?" "Drager imellem, ja. Et par århundreder den ene vej eller den anden, har ikke den store betydning. Men hun, har som i dit tilfælde, andre tilbedere og synes tiltrukket af den mere aggressive variant." "Ah, jeg begynder at forstå. Du gav mig et råd tidligere. Dette vil jeg gerne returnere, der er ting som er mere vigtige en guld-dynger." "Nævn én" "Mit liv. Hvis jeg begyndte at true hende, kunne hun måske finde på, at

FORTSÆTTES SIDE 21

# The Raven



by Edgar Allan Poe

Once upon a midnight dreary, while I  
pondered, weak and weary,  
Over many a quaint and curious volume  
of forgotten lore -  
While I nodded, nearly napping, suddenly  
ther came a  
tapping,  
As of some one gently rapping, rapping at  
my chamber door.  
"Tis some visiter," I muttered,  
"tapping at my chamber door -

Only this and nothing more."

Ah, distinctly I remember it was in the  
bleak December,  
And each separate dying ember wrought  
its ghost upon the  
floor.  
Eagerly I wished the morrow; - vainly I  
had sought to  
borrow  
From my books surcease of sorrow - sorrow  
for the lost  
Lenore -  
For the rare and radiant maiden whom the  
angels name  
Lenore -

Nameless here for evermore.

And the silken, sad, uncertain rustling  
of each purple  
curtain  
Thrilled me - filled me  
with fantastic terrors never felt  
before,  
So that now, to still the beating of my  
heart, I stood  
repeating  
"Tis some visiter entreating entrance at my  
chamber door -  
Some late visiter entreating  
entrance at my chamber door; -

This it is and nothing more."

Presently my soul grew stronger; hesita-  
ting then no longer,  
"Sir," said I, "or Madam, truly your forgi-  
veness I implore;  
But the fact is I was napping, and so gently  
you came  
rapping,  
And so faintly you came tapping, tapping  
at my chamber  
door,  
That I scarce was sure I heard you" - here I  
opened wide  
the door: ...

Darkness there and nothing more.

Deep into that darkness peering, long I  
stood there  
wondering, fearing,  
Doubting, dreaming dreams no mortal ever  
dared to dream  
before,  
But the silence was unbroken, and the still-  
ness gave no  
token,  
And the only word there spoken was the  
whispered word,  
"Lenore!"  
This I whispered, and an echo  
murmured back the word  
"Lenore!"

Merely this and nothing more

Back into the chamber turning, all my  
soul within me  
burning,  
Soon again I heard a tapping  
somewhat louder than before.  
"Surely," said I, "surely that is some-  
thing at my window  
lattice,  
Let me see, then, what thereat is, and this  
mystery  
explore -  
Let my heart be still a moment and this  
mystery explore, -

"'Tis the wind and nothing more!"

Open here I flung the shutter, when,  
with many a flirt and flutter  
In there stepped a stately Raven of the  
saintly days of  
yore,  
of the least obeisance made he; not a  
minute stopped or stayed he;  
But, with mien of lord or lady,  
perched above my chamber  
door -  
Perched upon a bust of Pallas just above  
my chamber door -

Perched, and sat, and nothing more.

Then this ebony bird beguiling my sad  
fancy into smiling,  
By the grave and stern decorum of the  
countenance it wore,  
"Though thy crest be shorn and  
shaven, thou," I said, "are sure no craven  
Ghastly grim and ancient Raven wander-  
ing from Nightly  
shore -  
"Tell me what thy lordly name is on the  
Night's Plutonian  
shore!"

Quoth the Raven, "Nevermore."

Much I marvelled this ungainly fowl to  
hear discourse so  
plainly,  
Though its answer little meaning - little  
relevancy bore,  
For we cannot help agreeing that no living  
human being  
Ever yet was blessed with seeing bird abo-  
ve his chamber  
door -  
Bird or beast upon the sculptured bust abo-  
ve his chamber  
door,

With such name as "Nevermore."

But the Raven, sitting lonely on the pla-  
cid bust, spoke only  
That one word, as if his soul in that one  
word he did  
outpour.  
Nothing farther then he uttered - not a  
feather then he  
fluttered -  
Till I scarcely more than  
muttered "Other friends have flown befo-  
re -  
On the morrow he will leave me, as my  
hopes have flown  
before."

Then the bird said "Nevermore."

Startled at the stillness broken by reply so  
saptly spoken,  
"Doubtless," said I, "what it utters is its  
only stock and  
store  
Caught from some unhappy master whom  
unmerciful Disaster  
Followed fast and followed faster till his  
songs one burden  
bore -  
Till the dirges of his Hope that melancholy  
burden bore

Of 'Never - nevermore. ' ."

But the Raven still beguiling all my fancy  
into smileing,  
Straight I wheeled a cushioned seat in front  
of bird, and  
bust and door,  
Then, upon the velvet sinking,  
I betook myself to linking  
Fancy unto fancy, thinking what this  
ominous bird  
of yore -  
What this grim, Ungainly, ghastly, gaunt,  
and ominous bird of yore

Meant in croaking "Nevermore. "

This I sat engaged in guessing, but no  
syllable expressing  
To the fowl whose fiery eyes now burned  
into my bosom's  
core,  
This and more I sat divining, with my  
head at ease reclining  
On the cushion's velvet lining that the  
lamp-light gloated  
o'er,  
But whose velvet violet lining with the  
lamp-light gloating  
o'er,

She shall press, ah, nevermore!





Then, methought, the air grew denser,  
 perfumed from an  
 unseen censer  
 Swung by Seraphim whose footfalls tinkled  
 on the tufted floor.  
 "Wretch," I cried, "thy God hath lent thee -  
 by these angels he hath sent thee  
 Respite - respite and nepenthe from thy  
 memories of Lenore;  
 Quaff, oh quaff this kind nepenthe and  
 forget this lost  
 Lenore!"

Quoth the Raven "Nevermore."

Prophet! said I, "thing of evil! prophet still,  
 if bird or  
 devill -  
 Whether Tempter sent, or whether tempest  
 tossed thee here  
 ashore,  
 Desolate yet all undaunted, on this desert  
 land enchanted -  
 On this home by Horror haunted - tell me  
 truly, I implore -  
 Is there - is there balm in Gilead! - tell me -  
 tell me, I  
 implore!"

Quoth the Raven "Nevermore."

Prophet! "said I, 'thing of evil! - prophet  
 still, if bird  
 or devill  
 By that Heaven that bends above us - by  
 that God we both  
 adore -  
 Tell this soul with sorrow laden if, within  
 the distant  
 Aidenn,  
 It shall clasp a sainted maiden whom the  
 angels name  
 Lenore -  
 Clasp a rare and radiant maiden whom the  
 angels name  
 Lenore."

Quoth the Raven "Nevermore."

Be that word our sign of parting, bird or  
 fiend! "I shrieked,  
 upstarting -  
 "Get thee back into the tempest and the  
 Night's Plutonian  
 shore!  
 Leave no black plume as a token of thallie  
 thy soul hath  
 spoken!  
 Leave my loneliness unbroken! - quit the  
 bust above my  
 door!  
 Take thy beak from out my heart, and take  
 thy form from off  
 my door!"

Quoth the Raven "Nevermore."

And the Raven, never flitting, still is sit-  
 ting, still is  
 sitting  
 On the pallid bust of Pallas just above my  
 chamber door:  
 And his eyes have all the seeming of a  
 demon's that is  
 dreaming,  
 And the lamp-light o'er him streaming  
 throws his shadow on  
 the floor;  
 And my soul from out that shadow that  
 lies floating on the  
 floor

Shall be lifted - Nevermore!

New York Evening Mirror 29 January 1845.  
 Gloomed mean; to refract light from  
 Nepenthe mean; potion with the power to  
 banish sorrow



skaffe sig af med mig, helt af sig selv, inden du kunne nå at komme hende til hjælp." "Nej, hun er en forsagt lille sag. Desuden er det kun et spørgsmål om timing. Jeg venter på et bakketop nærved - jeg vil vise dig hvor - og signalere hvornår du skal begynde din entre. Denne gang bliver jeg naturligvis nødt til at vinde. Nu skal du høre hvordan vi gør det ...."

Georg sad på sin hvide angrebshest og delte sin opmærksomhed mellem den fjerntliggende huleindgang og kammen på bakken på sin venstre side. Efter et stykke tid, kom en skinnende bevinget form flyvende gennem luften, og placerede sig på bakketoppen. Et øjeblik efter løftede den sin ene skinnende vinge. Han sænkede sit visir, fastgjorde lansens, og red fremad. Da han kom indenfor anråbslængde af hulen råbte han: "Jeg ved du er derinde, Megtag! Jeg er kommet for at destruere dig, og løbe af med dine skatte! Dit gudsløse bæst! Dræber af børn! Dette er din sidste dag på jorden!" Et enormt og brutalt hoved med kolde grønne øjne, kom ud af hulen. Tyve fod af flammer skød ud af munden på det, og sodede klippen foran det til. Georg stoppede i en fart. Bæstet så ud som om det var to gange så stort som Dart, og så ikke det mindste ud som om det var i sine sidste dage. Dens skæl raslede som metal mens det begyndte at bevæge sig fremad. "Måske overdrev jeg en smule ...." begyndte Georg, og han hørte en febrilsk flapren af

gigantiske vinger over sig. Mens monsteret bevægede sig fremad, mærkede han sig selv blive grebet i sine skuldre. Han blev båret tilvejs med en sådan fart, at scenen under ham svandt til legetøjsstørrelse på ganske få øjeblikke. Han så sin nye hest, stille sig på bagbenene i panik, og flygte hurtigt af samme vej, de var kommet. "Hvad



Rune Luxus Christensen

helvede skete der?" skreg han. "Jeg har ikke været her i et stykke tid," svarede Dart. "Jeg vidste ikke at en af de andre var flyttet ind hos hende. Du er heldig at jeg var hurtig. Det er Peladon, han er en gemen satan." "Fedt. Synes du

ikke at du skulle have checket det først?" "Undskyld, Jeg troede hun ville tage årtier, om at vælge - uden varsel. Åh, hvilken horde! Du skulle have set den." "Følg den hest. Jeg vil have den tilbage."

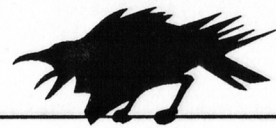
De sad og drak foran Darts hule. "Hvor fik du dog fat i en hel tønde vin?" "Jeg løftede den af en galej, på vej op af floden. Det gør jeg nu og da. Jeg holder mig en helt god vinkælder, når jeg nu selv skal sige det." "Så sandelig. Tja, vi er hverken blevet rigere, eller fattigere. Lad os skåle på det." "Det er sandt, men jeg har tænkt over det endnu engang. Du er en ganske god skuespiller, hvis jeg må sige det." "Tak. Du er ikke helt dårlig selv." "Lad os nu forestille os - bare forestille - at du vil rejse omkring. I ganske store afstande herfra, hvergang. Undersøge småbyer, på fastlandet og på øerne. Finde dem som er godt i vælten, og har en mangel på lokale helte." "Ja?" "... Og så lader dem se det dragedræber certifikat som du har. Pral en smule, Så kommer du tilbage med en liste over byer. Sammen med kort." "Ja, og videre" "Du finder de bedste steder for en smule harmløst raseren, og vælger et godt sted for en kamp -" "Skal du have fyldt op?" "Ja tak" "Her" "Tak. Så dukker du op, og for en betaling." "tres - fyrrer" "Lige hvad jeg tænkte, selv om jeg er overbevist om at du har fået vendt tallene." "Okay, måske femoghalvtres femogfyrrer da." "Vi deler på midten, og lad os skåle på det." "Fair nok, hvorfor handle?" "Nu ved

jeg hvorfor jeg drømte om at slå med et stort antal riddere, som alle sammen så ud som dig. Du kommer til at tjene dig selv et navn, Georg".



Rune Landmand Christensen

Den engelske original indholder forsøgt oversat, med den samme stemning som originalen, og er derfor ikke en ordret oversættelse. For dem som ønsker at læse den engelske original, eller dem som har fået Zelazny på tænder, skal det oplyses at historien er at finde i: *Unicorn Variations - en novelle-samling* udgivet på Avon Books. *ISBN 0-380-70287-8 (C) 1983 af The Amber Corporation.* Af andre fantasy historier af Zelazny kan varmt anbefales: *Amber-serien: Nine Princes in Amber The Guns of Avalon The Sign of the Unicorn The Courts of Chaos The Hand of Oberon Andre* (blandet SF/Fantasy): *Creatures of Light and Darkness (Egyptisk Mythos) Lord of Light (Indisk Mythos) A Dark Travelling* (let læseligt)



## TILBUJ! TILBUJ! TILBUJ! - til alle mæjlemmer.

Vi mangler altid medlemmer så derfor dette fabelagtige tilbud. Skaf et medlem og få et gavekort til kiosken på 50,- kr. Hvis dette ikke er et uimodståeligt tilbud, så ved vi ikke hvad det er. Der er en gratis måneds prøvetid for nye medlemmer, så tag din fætter, klassekammerat eller din oversergent med ned i klubben. Går du og tænker på at købe et Bræt- eller Rollespil, men ved ikke rigtig hvor du kan købe det? Har du ikke råd til porto eller kan du bare ikke tage dig sammen?? Så har SILMARILION løsningen. Afgiv dine bestillinger til os, vi bestiller hjem og betaler porto. (dog kun fra DK.) Bestillinger bedes afgives til: PR-Thomas Sørensen, Castorvænget 20, 7000 Fredericia, Tlf.: 75 92 84 76. eller på bestillingsskemaet i klubben. Der bestilles hjem hver måned. Betaling ved modtagelse af varen.

## HENNING KA' LI' SPÆNDING



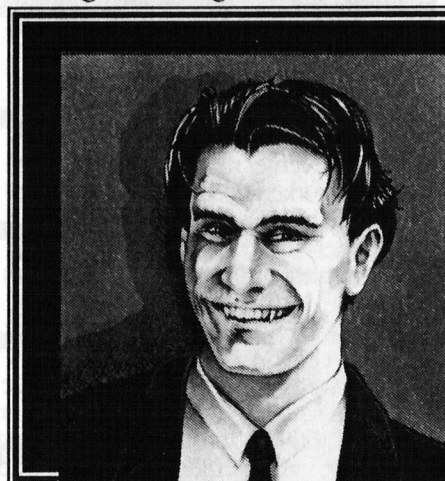
## GODT NYTÅR

### NÆSTE NUMMER!

RAVNE  
flyver igen til februar  
-derfor deadline  
d. 20. januar

Næste gang  
går alt op i  
Vampyrer og anden  
romansk mytologi

Så spids pælen, og kom i hug  
"GI' OS TEXT!"





# EVENTYR FOR ÅBEN SKÆRM

af Michael B. Hjort.

„An X never ever marks the spot“

De fleste af os har set Indiana Jones filmene med Harrison Ford i hovedrollen, som den noget action prægede arkæologiprofessor der på grund af sin „opsøgende arkæologi“ kommer ud for mange vidunderlige eventyr. Enhver rollespiller har vel et forbillede i Indy. Arkæologi med alt hvad dertil hører ... vilde eventyr, rejser, kvinderne, berømmelsen når man bringer den uvurderlige inka statue med sig hjem eller opdager Atlantis.

Atlantis, det sagnomspundne rige der efter sigende skulle have været lysår foran deres tid hvad angår teknologi, vi kender alle historierne om Atlantis hvordan deres teknologiske fremskridt tilsidst blev deres fald og deres mægtige rige sank i havet. Fra tid til anden dukker der historier op i avisen at nu har man fundet beviser på dets eksistens på Grønland eller i Amazon regnskoven. Over hele verden har folk hævedet at have fundet dette vidunderlige rige men endnu har ingen faktisk fundet andet end sand og vand og bristede drømme.

Det jeg rent faktisk gerne vil nå frem til er Indiana Jones and the fate of Atlantis, er nyeste skud på stammen fra Lucas Games der jo

tidligere har beriget vores liv med spil som Secret of Monkey Island 1 & 2 og Indiana Jones and the last Crusade.

Indy 4, som det hedder i daglig tale er, som de foregående, et humoristisk menu styret adventure med enkelte action sekvenser (hovedsagligt slåskampe), grafikken er helt i top og selve spillet er ikke specielt svært men heller ikke for nemt. Som noget nyt er intro en lille tegnefilm hvor vores helt mildest talt er en lille smule uheldig.

## Once upon a time

Det hele starter med at Indy efter hans noget uheldige intro finder en statue i et skab helt nede i kælderen, han tager selvfølgelig denne statue med sig for at studere den nærmere, men gud hvor skulle han dog blive snydt. På hans kontor venter nemlig Klaus Kerner, naziskurken over alle skurke. Efter nogle hektiske minutter stjæler Kerner statuen og flygter, men helt, som han er, får Indy fat i Kerners jakke. I jakken ligger en lommebog, med nogle udklip fra en arktisk ekspedition, Indys første rigtige arkæolog arbejde. I avisartiklen er der 2 mennesker markeret med en rød cirkel ... den ene er Indy og en dame ved navn Sophia Harpgood,



Indys første rigtige kærlighed. Klaus Kerner har altså fundet Indy, men har han også fundet frem til Sophia? Indy tager afsted med det samme, og så ruller rouladen, det vil oversat til dansk sige at eventyret starter her. Der er ikke sparet på kruttet i dette hæsblesende eventyr, der har ingridienser nok til at få kultstatus på biograflærredet. Indy må, uden at røbe detaljer, fra Boston Colleague til Monte Carlo, via Acorerne og over Island, fra Herodes til Philatus og bogstaveligt gennem ild og vand for at nå sit endelige mål ATLANTIS. Plottet i eventyret er at man har fundet nogle runde metal kugler, som kan afgive en meget stor elektrisk ladning, (husk på at atomet ikke var spaltet dengang). Nazityskerne er naturligvis parate til at gøre hvad som helst for at finde Atlanis, da filosofen Plato i et af sine værker har beskrevet hvordan Atlanis's indbyggere var i stand til at producere disse kugler, som deres professore vil kunne bruge som drivkraft til diverse krigsmaskiner.

## PRØV DET !

Jeg kan kun anbefale Indy4 til alle der kan lide stilen fra Monkey Island mv. spænding, humor flot grafik, god lyd og et genialt plot. Som en stor bagdel, må det lige nævnes at Indiana Jones and the Fate of Atlantis fylder ca. 25 Mb og det er derfor tvivlsomt om det udkommer til Amigaen, så folk der ikke har en PC burde nok anskaffe sig en alene af den grund.

# SKT. GEORG OG DRAGEN

af Kristian List

Kender De sagnet om ham Georg? Hvad end svaret på dette spørgsmål er, læs da følgende version...

Georg var fra Lakrisien hvor han tjente til æden som blodtørstig kriger. Da han rundede de 30, havde han forlængst mistet hele sin familie i pokerspil! Han havde ganske enkelt spillet dem væk under sveddryppende dystre mod de savlende slavehandlere. Forældre og søskende befandt sig nu i diverse galejdestroere rundt om i universet. Ikke at han aldrig vandt noget i disse spil. Næ, engang scorede han sig en sjælden østtokisk dværgnattergal. Den overlevede nu ikke den brand Georg påsatte sit eget hjem for at slippe af med Pantelånerne!

Men Georg fortrød ikke en daddel af hvad han havde bedrevet af onde ting siden Tidernes Morgen. Han startede derimod hver dag med at beundre sig selv foran spejlet. Derefter var det en meget naturlig ting for ham, at pudse og pleje sin rippelgun med stor omhu. Den måtte jo være klar når Kaptejnen samlede sine tropper og råbte: "Attaaack..!". 'The Force' and your gun is more than you'll ever need!

Og Det Skete I De Dage, hvor sneen føj om ørene på soldaterne og frostten ingen nedre limit kendte. 3.

kompagni nærmede sig langsomt - og ikke videre sikkert - sig bakketoppen ved landsbyen Jug-Mal. En gammeldags drage af den slags man kunne være heldig at støde ind i (!) omkring år 2350, havde forskanset sig på den modsatte side af byen.

Grunden til at Georg i det hele taget var mødt frem til stedet, var at han kendte en yderst sympatisk og sød elverpige, med bopæl i byen! Han havde ofte besøgt hende i ly af nattens mulm og mørke (osv.!), og ville nu meget gerne opsøge hende igen. På trods af de neglebidende kammeraters bøn om at skåne sig selv, meldte han sig frivilligt til en tomandskonfrontation med Dragen...

Gutterne lå tilbage ved bakketoppen under deres skjolde, og leverede små grønne snemænd i deres benklæder. De undrede sig over at de ikke kunne få øje på een eneste sveddråbe på Georgs pandebrask. End ikke en rystende hånd var at spore. Rolig, overvejet og med isvand i årene, jokkede Georg over mod Dragen.

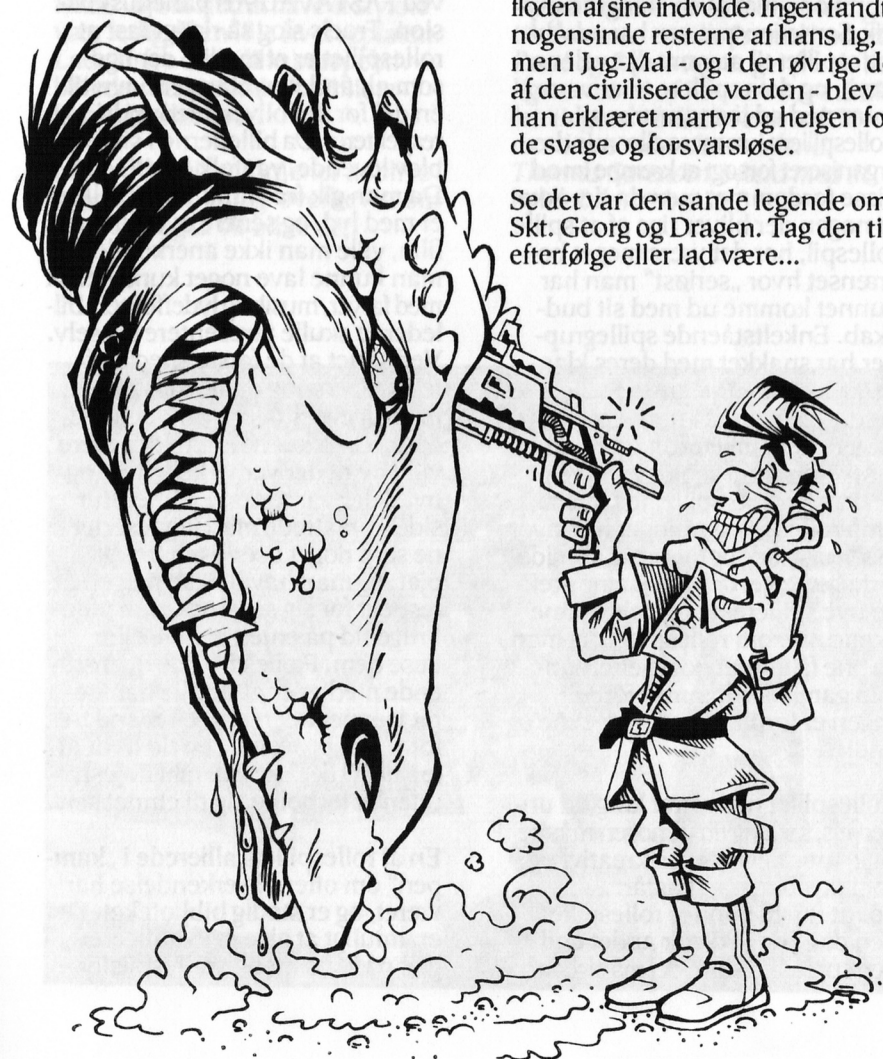
Dette stinkende uhyre lagde an til en bøvs som velkomst. Men Georg kom det i forkøbet, og ræbede 3,5 liter mjød ud mellem de blafrende læber! Dragen svarede igen med

en gigantisk sky af klorgas... Heldigvis for historien havde Georg nyeligt anskaffet sig en ABC-drugt, til selv samme formål. Slukøret måtte Hr. Dragen nu se den hoverende Georg afsikre sin rippelgun med en mine værdig til 'Terminator 13'.

„BZZzz, BZZzzzz“. Hvem mon havde glemt at oplade sine batterier siden sidste slag?? Og hvem indså mon nu hvor stor en sådan drage egentlig er?!

Efter en såkaldt 'Ud af kroppen-oplevelse', druknede Georg i overfloden af sine indvolde. Ingen fandt nogensinde resterne af hans lig, men i Jug-Mal - og i den øvrige del af den civiliserede verden - blev han erklæret martyr - helgen for de svage og forsvarsløse.

Se det var den sande legende om Skt. Georg og Dragen. Tag den til efterfølgelse eller lad være...



Rune Løvriid Christensen



# INVITATION

Silmarilion har endnu engang den udsøgte fornøjelse at byde velkommen til det efterhånden traditionsrige julearrangement. Arrangementet i år er anderledes end sidste år på mange punkter, selvom hovedindholdet stort set er det samme.

Første fase er endnu engang KICK OFF for de svage sjæle der måtte blive fristet af dette stemningsfyldte fodboldspil, der vil blive afholdt den sædvanlige turnering og vi håber mange bliver fristet. Ydermere vil der sideløbende med alle arrangementer blive fremvist diverse film klassikere, der nævnes i flæng Bladerunner, Willow, Robin Hood og mange flere.

For at pleje det hyggelige samvær, har det selvbestaldede juleudvalg besluttet at arrangere fælles fortæring af en gevaldig gourmet gryde ved solnedgang. Viben falder alle potentielle gourmet folk i det ganske land om at deltage i denne fest banket af uanede proportioner. For det beskedne beløb af 35 guld kroner får de en tallerken pasta med gourmetsauce, en plads ved langbordet i gymnastiksalen plus lidt gratis underholdning.

Af administrative årsager bedes tilmeldinger til dette luksusmåltid være indleveret, skriftligt eller mundtligt

**senest d. 15. december,  
til Thomas Sørensen.  
Castorvænget 20.  
TLF 75928476.**

Efter den fælles spisning skal årets jule scenarie afvikles, vi håber naturligvis at folk vil spille dette humoristiske eventyr med samme entusiasme som sidste år (Tilmelding sker på selve dagen).

Søndag er der kollektiv vækning kl. 9.00 meningen med dette er som følger, i løbet af Lørdag vil der være lejlighed til at bestille (og betale) morgenbrød i kiosken, det vil så blive afhentet af nogle særligt betroede medarbejdere hos nærmeste bager og derefter ko nsumeret hen af 10-tiden, ved langbordene i gymnastiksalen.

Resten af dagen er ikke dikteret af Silmarilion dvs. der er frit spil, der vil dog blive afholdt en gunslinger turnering (tilmelding i løbet af lørdag). Silmarilion stiller brætspil, og Warhammer 40.000 bræt, til rådighed, men det er ellers menigen at deltagerne selv skal bevise deres kreative evner.

**Der er fri entré begge dage.**

**På foreningens vegne byder vi  
alle interesserede velkommen.**

# JULE ARRANGEMENT

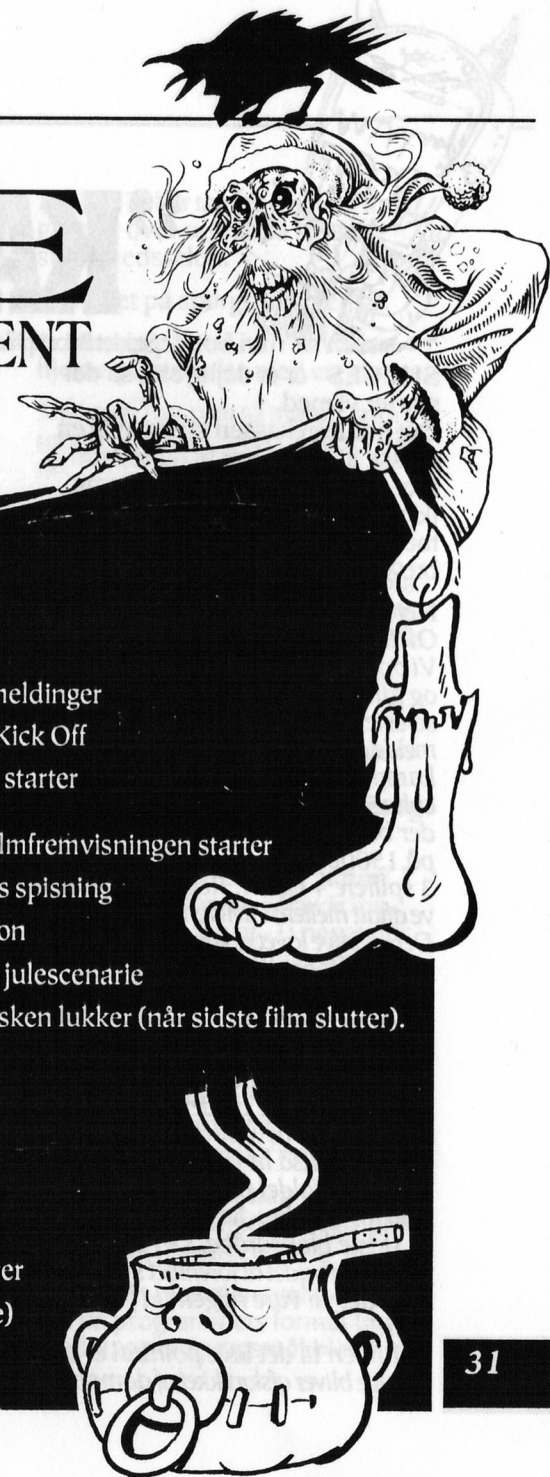
Program for Silmarilions  
Julearrangement 1992.

## Lørdag d. 19. dec.

- 10:00: Dørene åbnes
- 11:30: Sidste frist for Kick Off tilmeldinger
- 12:00: Lodtrækning for puljer til Kick Off
- 12:30: Kick Off turneringen 1992 starter
- 12:30: Cultfilmfremvisningen starter
- 18:00: Fælles spisning
- 18:40: Auktion
- 20:00: Årets julescenarie
- ca. 02:00: Kiosken lukker (når sidste film slutter).

## Søndag d. 20. dec:

- 09:00: FÆLLES VÆKNING
- 10:00: Fælles morgenmad
- 11:00: Kiosken åbner
- 11:00: Gunslinger turnering starter
- 11:00: Frit spil (selvarrangerende)
- 15:00: Festen slutter





# "KASSEN"

Stedet hvor spillere & syndere får deres synspunkter luftet. **SUCCEs** - er et dejlig ord, så det starter vi med.

Det har brevkassen øjensynlig en masse af, for vi har til dette nummer modtaget en del breve, som ikke alle har med rollespil at gøre - men som vi sagde da vi startede - alle breve er velkomne.

## Hej Brevkasse OPFORDRING!!

Vi opfordrer alle Warhammer 40K og fantasy freaks, til at støve deres sejeste krigere af, gøre dem klar og melde dem til den nye Warhammer kampagne. Der vil blive spillet for cirka 500p. per Warlord (hærleder), der bliver forhåbentlig spillet i hold på 1500p., dvs. der laves 2 hold af 3 spillere + GMer. Reglerne kan blive aftalt mellem GMer og spillerne. Der vil blive lavet et kampagnesystem (kig opslagstavlen), som fortæller hvem der skal møde hvem. Der gives 5p for hver dræbte fjende til den hærleder, som her været heldig med sine terninger og strategi, 20p. for at være på det vindende hold, 30p. for at være den sidste overlevende, altså hvis ens allierede og fjender er faldet på ærens mark. 10p for at tabe, dvs. at der kæmpes til sidste bloddråbe. Der er ved at blive oparbejdet et forenklet system, men det vil vare nogen tid før det er klart.

Grunden til det lave pointtal er at mange bliver afskrækket af de mange

penge der bliver punget ud til figurer, derfor håber vi, at det vil trække flere til dette udmærkede spil.

Lasse Skjalm og Michael S. Jensen

Hej Lasse & Michael, God ide - og good luck ... Hilsen 'Kassen'

## Elementær hjernecelle kommunikation af Kristian List

Dværgen August fyldte 200 år. Han havde inviteret sine nærmeste venner. Hver især havde de en gave med til August. De sad nu alle i den store spisesal og pralede over de store slag de havde udkæmpet i Tidens Morgen. Over en drink, puslede de alle med hver deres våben mens de blev underholdt af den lavbenede hofnar.

### Praktiske oplysninger:

1. August havde foræret sig selv et portræt - af sig selv.
2. August bar to af sine gaver, en kappe og alkymistens gave.
3. Alkymisten drak risbrændevin, mens bøddlen nød et krus gedemælk.
4. Ypperstepræsten drak ikke vand, men havde dog sribede sokker på.
5. Den dværg der havde et sværd drak mjød.
6. Den der brækkede sig ud over



sin sidemand, ham med den røde hue, havde ingen sko på.

7. Ypperstepæsten rensede sine lange negle med en hellebard.

8. Den der ridsede frække ord i bordpladen med sin frygtindgydende neglerenser, havde ikke foræret August ringbrynjen.

9. Hofnarren hadede mjød og afskyede vin.

10. Den der havde givet August den albanske jagtfalk, han drak vin.

11. Den højeste person i selskabet, der gav August en guld tand, sad og polerede, - ikke sin glorie - men sin morgenstjerne.

12. Tre af selskabets gæster var mennesker.

Efter selskabet undrede August sig over hvem der egentlig havde givet hvad?. Hvad de hver især havde drukket?, og hvem der havde skudt øjet ud på tjeneren med sin armbrøst?

Hilsen Listige Kristian.

Hejsa Kristian - velkommen blandt de faste journalister. Til all læsere: Hæhæ - løs DEN. Hilsen 'Kassen'

### Kære Brevkasse.

Spørgsmålet om Livet, Universet og Alt Det Der... Hvad er det, Douglas Adams har set i sin 'Hitchikers Guide to the Galaxy' (Dansk titel: "Håndbog for Vakse Galakseblaffere"), som er undsluppet alle os andre ?? Hva' ??

Hilsen KK.

Hej KK. Vi har tænkt længe og indgående over sagen, så spænd sikkerhedsselen:

1. Svaret på spørgsmålet er 42.

2. Marvin påstod han havde en hjerne på størrelse med en planet.

3. Marvin har, som så mange andre robotter, en computerbaseret hjerne.

4. Jorden er en planet.

5. Jorden blev bygget af musene som en computer, den eneste planet eller computer, der nogensinde er blevet bygget på denne måde.

6. Jævnfør (2),(3),(4) og (5) må Jorden være Marvin's hjerne.

7. Det eneste formål med Jordens program var at opdage det Store Spørgsmål om Livet, Universet og Alt Det Der.

8. Marvin sagde engang at han, i et øjeblik kedsomhed, havde fundet kvadratrod af -1; noget der aldrig før er gjort i Universets historie. Dette var noget der af alle hyper-intelligente væsener blev anset for at være den sværeste opgave at løse, da den var betinget af selve Universets struktur (de fleste normalt begavede væsener gav op, da de anså opgaven for umulig).

9. Marvin sagde at han følte en kort, men dyb tilfredsstillelse efter at have løst opgaven i (8).

10. Jorden blev øjensynlig destrueret da programmets formål blev opfyldt, og et Spørgsmål blev fundet.



11. Jævnfør (7), følte Jordcomputeren en dyb tilfredsstillelse efter at have løst dens opgave.

12. Jævnfør (10), vil oplevelsen i (11) hav været kort.

13. Jævnfør (6), og ved det at emotionelle følelser har hjemme i hjernen, må følelse i (9), (11) og (12) være den samme enkelte følelse.

14. At finde Det Store Spørgsmål blev anset for at være den sværeste opgave at løse for hyperintelligente væsener, da den var betinget af selve Universets struktur, så vel som Livet og Alt Det Der.

15. Jævnfør (6), (8), (13) og (14), ses det klart, at Marvin (Jorden) havde løst Det Store Spørgsmål om Livet, Universet og Alt Det Der.

16. Jævnfør (8) og (15), er Spørgsmålet „Hvad er kvadratoden af -1?“

17. Jævnfør (1) og (16) er kvadratoden af -1 = 42.  
(Det er edderma'me løgn !. GUD)

Så jeg ville ikke bekymre mig så meget .. det hele eksploderer alligevel på et eller andet tidspunkt.

*Hilsen Brevkassen.*

*At være eller ikke at være en eventyrer af Kristian List*

*En gennemgang af det utaknemmelige job at være en god eventyrer.*

*Samarbejd på intet tidspunkt overhovedet med de andre spillere. Hvis muligt, er det en go' ting evt. at vende ryggen til. Bogstaveligt talt.*

*En dum ting er derimod, er at sætte sig den mindste smule ind i reglerne. Det vil nemlig anføre en ringe optræden at kunst- pauser i pileete. Det er altid underholdene at lade deres medkumpaner forklare dem i timevis.*

*Kommer De under et spil i tanker om en gammel P. Newmann film, hvor i handlingen minder om det forestående slag, afbryd da endeligt showet et kvarterstid for at delagtiggøre de andre tilstedeværende i Deres relevante erindringer !. Benyt enhver chance til at lade blyant, viskelæder og notater blive hjemme.*

*Den helt store lykke er gjort når De formår at vælte Gamemasterens hvidtøl ud over de før omtalte notater og naboens grønne Look. Kan De nu få Deres latterlige lavstammende hjerneceller til at følge disse simple punkter, skulle succesen være hjemme og kassen scoret ...*

Det er muligt at være anonym i bladet, men vi på redaktionen skal vide, hvem forfatteren til brevene er.

Der var alt for denne gang - skulle du have nogen uafklarede punkter i dit liv, så send over land, til vands og/eller i luften - til:

**”Kassen”  
Co. Hans B. Petersen  
VesterBrogade 65 3.mf  
7100 Vejle**



# SILMARILION

## FREDERICIA ROLLE- OG BRÆTSPIL FORENING

SILMARILION er Fredericias lokale Rolle- og Brætspil Forening. Klubbens grundide er at udbrede kendskab til rolle- og brætspil samt forbedre bestående spil og udvikle ditto. Siden grundlæggelsen har SILMARILION været under konstant udvikling; der bliver lejlighedsvis arrangeret spiltræf, hver uge spilles der i klubbens lokaler og klubben udgiver jævnligt RAVNEN. Fordelen ved klubben er, at alle dens medlemmer har mulighed for, at få tilgang til klubbens materialer så som; Forskellige Magasiner, Rolle- og Brætspil. Ydermere har klubben den funktion, at den skaber kontakt til andre rolle- og brætspils interesserede, hvor igen man nemmere kan udvide sit kendskab og få tilgang til, Rolle- og Brætspil.

- RAVNEN er Vejle Amts rolle- og brætspil blad. RAVNEN formidler Rolle- og Brætspil stof til alle interesserede. Bladet er indbefattet i medlemmernes kontingent, og udgives i et begrænset oplag. I udvælgelse af stof er der lagt hovedvægt på at gøre bladet så alsidigt som muligt, hovedsageligt lokalt (Vejle Amt). For at kunne lave et blad, som lever op til forventningerne og kravene hos landets Rolle- og Brætspillere, kunne RAVNEN godt bruge mere stof at

vælge imellem. Derfor ser vi gerne, at alle der har rolle- eller brætspil relateret stof, som kunne være enten sjovt, nyttigt eller informerende, om at sende det til os. Vi har desværre ikke midler (endnu) til at honorere artikler, udover at skribenten naturligvis vil få det pågældende nummer tilsendt. Kan du tegne, er RAVNEN ligeledes ivrig for at se dine tegninger. I bladets produktion deltager p.t. 3 tegnere. Honorering af tegninger afhænger helt af dine evner, men kontakt os.

Du kan kontakte SILMARILION på følgende adresse:  
Public Relations,  
co/Thomas Sørensen,  
Castorvænget 20,  
7000 Fredericia, Telf. 75 92 84 76

Materiale til RAVNEN bedes sendes til:  
Redaktør Bo Jørgensen,  
Indre Ringvej 193 2. th,  
7000 Fredericia

Materiale til brevkassen bedes sendes til:  
Vesterbrogade 65 3. mf,  
7100 Vejle  
Mærk kuverten „RAVNEN“.

Og husk motto'et er:  
**”Det skal være sjovt  
at være til ! ”**

**"LOOK AT  
THAT  
SWEATSHIRT  
GO BRO"**

**KONTAKT  
THOMAS SØRENSEN  
TLF.: 7592 8476**

