

1	5	:	5	2
	2	7		3
	0		1	

COREBREACH PÅ BEHEMOTH V

af Fastaval 2002-redaktionen



HC-2 MODEL ALPHA, M. HOUMANN OG D-MOLLYSH!
CoreBreaches Fastaval 2002-redaktion

Enhver i galaxen har efterhånden stiftet bekendtskab med nyhedsbureauet CoreBreach. Vi startede som bekendt i Alpha Centauri-systemet for knap 3 jordår siden, men vores stab af reportere er stadig voksende. Dermed kommer vi også længere og længere rundt, og bringer de hårdkogte og direkte nyheder hvorend vi kommer frem.

Nu er det endelig også lykkedes os at få adgang til at dække en handelskongres på Behemoth V, hvor ingen mindre end Krakan Sylkiss fra det glørværdige CalMac Corp har indkaldt ambassadører, handelsfolk og alskens væsner fra nær og fjern. I de kommende dage vil der være højspændte forhandlinger, opfriskning af bekendtskaber og skabelsen af nye forbindelser. Det hele afsluttes med en

kæmpe festbanket på Dag 4 af kongressen hvor gæsterne fra de mange planeter i galaxen vil troppe op i deres fineste udstyr.

Det er nu kun Dag 0 og de første handelsdelegationer er ved at ankomme. Vi vil naturligvis være på pletten med de seneste nyheder så snart de sker. Kig op og tjek nyheder og billeder på CoreBreaches holo-projektor og læs artikler her i holo-avisen. Har du rygter, en god historie eller lyst til selv at skrive en artikel eller poste et billede på holo-projektoren, så kig endelig ind til os i redaktionslokalet eller find os på evig jagt efter nyheder blandt gæsterne.

Hav en fed kongres!



1	5	:	5	2
	2	7		3
	0		2	

DER VAR EN GANG I FREMTIDEN

af Kasper Nørholm

Nostalgi er ikke, hvad det har været. Sådan lyder en gammel vending. Og det er noget, der rammer de fleste af os fra tid til anden: Nostalgi. Tanken om, at der var engang, hvor alting var meget bedre, end de er i dag.

Der var engang, hvor alting var meget bedre, end de er i dag: En gang for længe siden var jeg en ung knøs, der lystigt i oprør mod det etablerede kastede sig ud i rollespillets spændende alternative verdener. Både dem i fantasien. Og dem i virkeligheden: Spiltræffene.

Jeg turede rundt, som den glade, vrede yngling jeg var, på forskellige spiltræf rundt om i landet: Viking-Con, DRF-Con, Games Weekend, Lux-Con, Vor Frelser Con, Spiltræf. Og Fastaval. Dengang var der også noget, der hed Fønix og før det noget, der hed Saga. I Saga og Fønix var det engang tradition at skrive foramtaler og anmeldelser af de forskellige spiltræf rundt om i landet.

Men døden er en nådesløs herre, og han tog først spiltræf-anmeldelserne og dernæst bladene til sig. Desværre har ingen rigtig løftet arven efter Fønix, men det er mindet om disse foramtaler, der har inspireret mig til denne artikel. Det og så General Kroll.

Fastaval har i år tema om sci-fi. Om fremtiden. Hvilket er mig en anelse ironisk, fordi netop nostalgi er den følelse, der først slår mig i ansigtet, når jeg åbner årets Fastaval-program. Og får øje på General Kroll. I Star Trek-uniform. Og læser hans velkomst til fremtiden.

Da jeg forlod Fastaval sidst – i år 2000, da man messede for en galning – gik snakken i miljøet meget om Eliten. Hvem den var. Om den overhovedet fandtes. Og om den fortjente respekt eller ej, hvis den gjorde. Og der var røster i korridorerne, hvor jeg befandt mig om

kunstnerisk løsrivelse fra oplevede, snærende bånd blandt scenarieforfattere. Man ville ikke finde sig i at skulle skrive scenarier efter (Fastaval-Otto-dikterede) skabeloner. Alt i alt var der en stemning – en dårlig stemning – af elite vs. bredde. Hvem var væsentligst? De misforståede, forsmåede kunstnerspirer i Eliten, der gerne ville lave scenarier, der var så avancerede, at de ikke selv forstod dem? Eller bredden, undskyld pøbelen, der bare ville sidde inde i deres dunkle huler og smide terninger efter drager?



Kasper Nørholm

Det er, når jeg tænker tilbage på denne stemning, at jeg selv bliver ramt af nostalgien og tænker ved mig selv: Der var engang, hvor alting var meget bedre, end de er i dag. Der var engang, hvor den konflikt ikke fandtes. En gang, hvor der ikke var nogen forskel på at have det sjovt og på at spille rollespil. Og det er i dette nostalgiske rum, jeg får øje på barnesindets romantiske sjælekriger personificeret i General Kroll iført Star Trek-uniform.

General Kroll er gammel i gårde. En rotte i faget, som man siger. Og han synes mig at have fornemmet den samme dårlige stemning og synes at have iklædt sig sin Star Trek-uniform for at drage i kamp for at sende fortiden ind i fremtiden. Vi skal tilbage til de gode, gamle dage, hvor vi alle var venner og havde det sjovt med at spille rollespil. General Kroll er folkets mand på Fastaval. Posituren og attituden i både billede og tekst vækker tanker og følelser i retning af, at vi på Fastaval alle er – eller skal være – én stor familie i en sådan grad, at det virker som bevidst markedsføring: Fastaval skal ikke længere være synonymt med kunstnerisk snobberi, men være en folkelig festival. Det synes at være ambitionen i hjertet bag General Krolls combadge.

[Fortsættes på side 3]

[Fortsat fra side 2]

Det er en ærværdig ambition, jeg godt kan have sympati for. Gammelkendt næstekærlighed om at komme hinanden ved. Og i fin tråd med ånden i den flåde, hvis uniform General Kroll bærer. Samtidig må man dog spørge sig selv, om General Kroll er ved at gøre sig skyldig i at bryde en Starfleet Officers æreskodex ved at fikle med tidslinien? Eller om han netop manifesterer sig som en mønsterofficer ved at bryde reglerne, fordi han indser, at retfærdigheden ikke sker fyldest, hvis man handler efter bogen. For spørgsmålet er, om den fremtid, General Kroll byder os velkommen til, er den fremtid, vi ønsker? Eller en fremtid, der er troværdig og realistisk? Eller blot en nostalgisk ønskedrøm?

Fastaval er blevet en institution i dansk rollespil. På godt og ondt. Ordet Fastaval vækker ganske bestemte associationer i de fleste af os. Hvadenten vi bryder os om Fastaval eller ej. Og én af de ting, der har været med til at kendetegne Fastaval og dens udvikling, siden jeg kom der for første gang i '94 er den tilsyneladende professionalisme. Tilsyneladende siger jeg for at undgå læserens fnysen ved tanken om dengang bordreservationen til banketten gik fløjten eller et eller andet andet, der gik galt. For selvfølgelig er der svipsere rundt omkring i et så stort arrangement. En forståelse man som bruger bør have i rygsøjlen, når man kommer. Men stadigvæk: Professionalisme har været et nøgleord for Fastaval.

Vistnok med afsæt i daværende general, Troels Chr. Jakobsens visioner for kongressen tilbage i 1992 med Otto og banket har Fastaval stået som bannerførere på scenen. Fastaval gav os de første rollespilspriser, Fastaval bragte os de første æresgæster,

Fastaval var de første, der lavede scenarieforfatterkurser; de første, der lavede spillederkurser; de første, der bragte foredrag og paneldebatter på programmet og de første, der udviklede en forståelse for, at der på en kongres skulle foregå andet end det primære og således gav os fx Fastaval-TV, en Fastaval-avis og en biograf. Og på det praktiske, organisatoriske plan har Fastaval excelleret ved at have arrangører gående rundt på gangene og være tjekkede med walkie-talkies og ved at have DirtBusters rendende rundt og få rengøring til at se cool ud.

Gennem disse anstrengelser blev Fastaval den førende kongres indenfor scenarierkrivningen. Fastaval var stedet, hvor tingene skete. Det var her, man tænkte nye tanker og foretog eksperimenter og var med på noderne. Det var her, man havde visionerne. Og en vilje til at udleve i hvert fald nogle af dem.

Bagsiden af medaljen ved alle disse ting synes at være, at Fastaval fik et ry for at være elitær. Fastaval blev de indviedes klub. En kongres, hvor de store masser kun var til stede til pynt, mens de indviede kunne sole sig i hinandens selskab. Manifesteret på banketten.

Samtidig voksede Fastaval grundet sin succes i en sådan grad, at den holdt op med at være intimt hyggelig på den måde kun de små kongresser kan være det. Fastaval blev for stor. Og for etableret. Til at være banebryder.

De sidste tanker jeg nåede at gøre mig i tiden efter min sidste Fastaval var, at de nye spændende ting ikke længere skete på Fastaval. Fastaval havde dannet skole og

[Fortsættes på side 4]



1	5	:	5	2
	2	7		3
			0	4

[Fortsat fra side 3]

gjorde tingene i overensstemmelse med sine egne doktriner, hvorfor det danske rollespils eksperimentarium flyttede til Odder. Det efterlod en Fastaval, der havde behov for en saltvandsindsprøjtning. Et behov for nye tanker, nye ideer, nye visioner. Ny energi. Og det er den Fastaval, General Kroll nu har overtaget styringen af. Og hans velkomst lugter lidt af, at det nye, han har at tilføje, er en søgen efter gamle, tabte dyder: Fællesånd og umiddelbar spilleglæde.

Og umiddelbart lyder begge ting meget rare. Om det så rent faktisk også er det, er en anden sag. Lad os kigge på fællesånden. Er den realistisk? Eller er vi i det her miljø efterhånden blevet så fragmenterede – i live-spillere, bordrollespillere, brætspillere, kortspillere etc. – at en sådan fællesånd er utænkelig? Fordi vi ikke længere har så meget til fælles. Er vi nået til det punkt, hvor vi er nødt til at drage hver vores vej for at udvikle os i den retning, der er rigtig for os?

Og hvad med den umiddelbare spilleglæde? Er den realistisk, hvis spillet bliver ved at være det samme? Hvis skoletænkningen kvæler eksperimenterne?

Det er spørgsmål, der farer igennem hovedet på mig, når jeg tager imod General Krolls velkomst til fremtiden. Spørgsmål, der opstår i tanker om, at rollespillet som udtryksform måske har udviklet sig så langt væk fra sit slægtskab med fx kort-, bræt- og figurspil, at det efterhånden kan virke decideret mystisk at lave spiltræf for begge dele. Hvis det er en tanke, der er sand, så kan General Krolls fællesånd ikke være det bedste udgangspunkt. For så er det ikke grouphugging, der er brug for, men revolutioner.

Det er også relevant for den umiddelbare spilleglæde. Fordi rollespil kan være andet og mere end bare et spil. Det kan være en kreativ udtryksform. Men den slags kræver udvikling for at overleve. Det sekund en rollespiller sætter sig ind i hulen for at

smide sine terninger efter dragen, fordi han egentlig bare helst vil have det sjovt, så holder han op med at spille rollespil. Altså ud fra en kreativ forudsætning. Rollespillet bliver hans afstressningsværktøj efter en hård arbejdsdag. Et pusterum; et fristed, hvor kællingen ikke kan nå ham. Men er det, hvad vi vil med rollespillet? Et fristed? Eller vil vi, at rollespillet skal kunne fortælle vedkommende fortællinger?

Hvis vi vil det sidste, så er der al mulig god grund til at tage forbehold over for den nostalgiske søgen efter den umiddelbare spilleglæde. For så handler det ikke om at hige efter de tabte dyder, men om at erkende, at rollespil indebærer et spændingsforhold mellem, hvad der er sjovt og, hvad der er godt rollespil. I det perspektiv holder rollespil op med bare at være sjovt, men bliver lige pludselig alvorligt: Det bliver en disciplin, der kræver noget igen for det, den har at tilbyde.

Og det er holdningen til de spørgsmål General Krolls velkomst til fremtiden skal ses i lyset af: Vil vi tilbage til de gamle dyder? Eller vil vi acceptere, at fortid er fortid og drage ud i det ukendte ... where no con has gone before?

Her og nu

Efter denne filosofien over rollespillet og Fastavals situation i fortid og fremtid er det måske på sin plads at kigge på, hvordan programmet rent konkret tager sig ud i nutidsperspektiv. Og rent bortset fra en folder, der er mere pæn end levende, ser programmet udmærket ud. General Krolls folkelige ambitioner om, at Fastaval skal kunne være noget for alle ser umiddelbart ud til at blive indfriet i et varieret program med mulighed for både at swashbuckle og navlepille.

I kronologisk rækkefølge er det føromtalt Fastavalgenerals scenarie, der fanger min opmærksomhed først. Turing Test lyder som et rigtigt fedt scenarie om, hvad der sker, når fiktionen kræver eget liv. Klart en favorit på programmet.

[Fortsættes på side 5]

1	5	:	5	2
	2	7		3
			0	5

[Fortsat fra side 4]

Fra Turing Test bevæger vi os videre til torsdag aften, der for mig at se bliver dette års væsentligste blok. Her er det Alex Uths Blodhævn, der konkurrerer om min opmærksomhed med debutanten Morten Fredberg-Holms The Highgate Vampire. Jeg indrømmer, at det er Alex Uths foromtale, der bejler mest til mig, men jeg har haft den ære at spille med Morten Fredberg-Holm og kender lidt til hans mystiske hjerne og sære ideer. Og jeg er spændt på at opleve hans debut. Det er et svært valg. Desværre ligger de jo altså i samme spilblok. Torsdag aften byder også på eksperimentalscenariet 1:1 af Morten Jaeger – den anonyme forfatter bag Dogme #4: Monogami. Jeg vælger det fra, fordi jeg egentlig er mere interesseret i gode historier end i interaktive simulationer.

Om fredagen fanges min opmærksomhed i første omgang af Sebastian Flamants Elevator. Foromtalen mystificerer mig, og jeg mærker en nysgerrighed efter at vide mere om volapykmanden. Det virker som et vovet projekt. Sammen med Michael Erik Næsby er Sebastian Flamant nok den eneste i dansk rollespil, der kan få lov til at snakke om volapykmænd og absurde dramaer og slippe godt fra det. Desværre gør Næsby det så sjældent. Elevator får min stemme fredag dag i konkurrence med bornholmerscenariet Høst af Jonas Arboe Harild og Dennis Gade Kofod. Her lokkes med antydninger om et intrigedrama om hor og bedrag uden at afsløre noget. Men jeg kunne godt have tænkt mig lidt mere faktuel information om koblingen mellem fortællescenarie og intrigespil.

Fredag aften burde i min bevidsthed være et Fastaval-programms højdepunkt. Der er da sikkert også mange, der nok skal blive begejstrede for Lars Vilhelmsen og Den Berømtes Fusion-kollaboration, Hvad natten bringer. Personligt er jeg skuffet. Fusion har aldrig rigtig appelleret til mig. Jeg har hørt rygter om, at det skulle være et dystert-futuristisk rollespil med en social slagside. De gange jeg har været med til at spille det, har det mest af alt virket som en halvkvalt

undskyldning for at lege med skydevåben i København. Og det har altid virket en anelse komisk på en kejtet måde. Min frustration bliver ikke mindre, da jeg konfronteres med, at et af alternativerne til Hvad natten bringer er et andet Fusion-scenarie. Denne gang af Max Møller. Hvad skal man vælge? Fusion eller Fusion? Pest eller Kolera? Hvor ville det dog have været rart, hvis et af dem lå torsdag aften. Så kunne der være plads hér til enten Blodhævn eller The Highgate Vampire. Øv. Fordelen ved fredag aftens lidt slatne udbud er så, at man bliver mere velvilligt indstillet på at satse på, at Anders Skovgaard-Petersen er mand for at redde det hele for én. De



Fremmede er et fantasy-horror scenarie. Fantasy og horror. Hvor man dog nostalgisk længes tilbage til mors kødgryder. Magi og slimklatter som vor mor lavede dem. Mums. Satsningen består naturligvis i, at fantasy sjældent er set smukt udført i kongressammenhæng før.

Lørdag dag lyser alting til gengæld atter op med Anne Vinter Ratzers politiske kommentar til dagens Danmark, Der er et yndigt land. Koblingen af den berømte højredrejning i dansk politik – der forøvrigt slet ikke er en højredrejning, fordi Dansk Folkeparti i virkeligheden er et midterparti – med fantasy-genrens klassiske kamp mellem Det Gode og Det Onde er lifligt provokerende. Og når man så ovenikøbet hører om trolde og elvere i København anno om 20 år, bliver det hele en spændende cocktail. Hvor pokker kommer de fra? Måske dukker de op i gadebilledet, når frisind og fantasi trues. I skrivende stund føler jeg mig fristet til at kåre Anne Vinter Ratzers foromtale til at være den, der sætter flest

[Fortsættes på side 6]



[Fortsat fra side 5]

spekulationer i gang i hovedet på mig. Jeg glæder mig.

Det næste scenarie, der er programsat til lørdag dag er Had af Asger Hansen. Dette vækker min umiddelbare interesse af selvfede årsager, fordi foromtalen i stil og form vækker minder om mit eget scenarie fra '96, Når Et Barn Elsker. Der kan være godt stof og potentiale for godt rollespil gemt i en setting omkring en gruppe unge mennesker, der mødes en smule ældre for at konfrontere hinanden med fortidens spøgelse. Men ... uha ... hvor er det farligt, når der snakkes om "personudvikling" og "stor personlig indlevelse" i en foromtale. Det virker så prætentøst. Og det fremmes ikke af, at forfatteren er et ubeskrevet blad ...

Det sidste scenarie, jeg vil fremhæve lørdag dag, er Frederik Berg Olsens Bondemænd og Biavlere. Jeg har været så lykkelig at have spillet det, før det blev skrevet ned. Jeg ved ikke, om den kække foromtale med et billede af et stykke kreatur gør mere skade end gavn, men jeg vil ikke tøve et sekund med at rose Bondemænd og Biavlere. Historien om en gruppe hippie-flippere fra et københavnsk kollektiv, der flytter til det mørke Jylland, hvor de kultur-clasher med lokalbefolkningens mere rustikke livsforståelse er ikke alene en god historie, der leverer en kærkommen afveksling fra det sædvanlige i dansk rollespil. Det er også meget, meget morsomt. Bondemænd og Biavlere er mit varmeste tip til årets Publikumspris.

Lørdag aften er en broget affære med både sci-fi, musical og avantgarde-eksperimenter. Her er formeksperimenter til op over begge ører. Formeksperimenter irriterer mig. De lugter for ofte af, at man ikke har noget at sige og derfor bliver avantgarde for avantgardens egen skyld. Formeksperimenter er nødvendige, men de skal helst ikke offentliggøres, før de kan bære det. Om Kattens Vugge af Mads L. Brynnum og Esben Sejer Pedersen kan bære det, vil tiden vise. Umiddelbart har jeg dog større tiltro til dem end til Mikkel

Bækgaards mystiske musical-tiltag, You Better Go Now ... Brynnum & Pedersen har mere info om, hvad man kan forvente. Hvis der er lagt ligeså meget iver i historien som i formeksperimentet, kunne der være tale om en fuldtræffer. I sammenligning virker Mikkel Bækgaard mest som en mand, der har tænkt ved sig selv: "Hør kunne det ikke være sjovt,



hvis ..." uden at opfatte, at svaret var nej ... Jeg foragter musicals og mangler superlativer for tilfredsstillende at beskrive, hvor plat, jeg synes, tanken om en musical i forbindelse med rollespil er. Det er slemt nok på film og teater med det indbyggede brud på troværdighed, selve genren indebærer. Jeg foragter Mikkel Bækgaards idé.

Og det bliver ikke bedre af, at han undlader at fortælle, hvordan det skal foregå rent praktisk. Udover at forsikre os om, at spillerne ikke skal synge deres roller?! Hvad så? En musical uden sang? Behøver jeg sige mere: You Better Go Now ... Ærgerligt for Mikkel Bækgaard skal ellers have ros for at have nosser til at skrive scenarier om, hvad der lyder som hverdagen. Lørdag aften bliver altså min konservative blok, hvor jeg sender mine forhåbninger til Lisa Irene Haus Sammensværgelsen og især Michael Erik Næsby's U.S.S. Spirit of Humanity. Sidstnævnte er nok ikke så konservativ endda, hvis jeg kender Næsby ret. Men det er foromtalen. Det er navnet og det medfølgende wrapsheet, der sælger varen.



1	7	:	4	5
	2	7		3
	0	7		

DEN NY LONGHORN CARRIER GTI

af M. Houmann

Alt her på CoreBreach skal jo ikke gå op i skandaler og dybdeborende reportager, så derfor tilbyder vi også forskellige former for livsstilsstof for alle jer kulturelt interesserede. Vi er jo trods alt på Behemoth V, en planet der trods dens venlige atmosfære og ypperlige natteliv ikke ligner vores egne oprindelsessteder helt. Derfor vil vi på CoreBreach rapportere fra steder som Behemoth Vs største natklub "Apollo's", den interaktive cyberspacecafé og andre steder.

Men vi starter her med en test af den ny Longhorn Carrier GTI som på nuværende tidspunkt er det bedst sælgende intraorbitale shuttlecraft på Behemoth V. Med en lastekapacitet på over 6 kiloton er den desuden også en af de største af klassen kun overgået af den gamle klassiker fra Aldebaran-systemet, RhinoShuttle Espace.

CoreBreaches udsendte reporter har været ude at prøve Longhornen og det gik ikke stille af. Med en tophastighed inderfor planetens atmosfære på lige omkring de 900 km/t, ligger Longhornen i spidsen af feltet. Udenfor atmosfæren er den dog ikke længere den hurtigste, selvom de ganske kompetente 21500 km/t bestemt slår til.

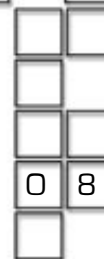
Desværre falder den samlede karakter når man begynder at kigge på manøvreduktigheden. Den ligger langt tilbage alle andre i sin egen klasse og tankerne henledes i snævre sving til nogle af de helt store transgalaktiske transportskibe. Det er ganske enkelt et krav at man kender vejen før man sætter sig ind i Longhornen eftersom selv de mindste kursjusteringer tager evigheder om tage effekt.



[Fortsat fra side 7]

Longhorn Carrier GTI fåes desuden i en cabrioletversion til kun få procent ekstra af originalprisen og standardtilbehør i begge versioner inkluderer chipafspiller, autopilot, kraftfelter i både stævn og agter samt transgalaktisk interkom-system.

Så alt i alt; hvis du vil transportere hele familien hurtigt og sikkert og ved at du ikke behøver at lave nogle skarpe sving, så er den ny Longhorn Carrier GTI helt sikkert noget for dig. Men hvis du derimod kun skal burge en shuttle til lokal og eller global transport inden for ionosfæren, så hold dig langt væk fra den her.



„VI NAKKER DEM FA´ME!“

af M. Houmann

Efter at have været ankommet til Behemoth V for at dække begivenheder, er vi på CoreBreach nu endeligt på plads i vores midlertidige kontorer. Men allerede nu koger stemningen på Behemoth. Væsner fra overalt i galaxen er allerede så småt ved at ankomme og det går hårdt ud over Behemoth Vs hårdkogte saniteringsorganisation DirtBusters. De har allerede været nødt til at indkalde ekstra mandskab for at kunne klare det pres der bliver lagt på planetens økosystem.

En repræsentant fra DirtBusters udtaler: "Hvis ikke snart folk begynder at tage miljøet alvorligt, så nakker vi dem!". Denne repræsentant havde desværre ikke tid til at udtale sig yderligere, så vi må se om deres trusler mod den generelle befolkning på Behemoth V bliver til noget. Vi dækker selvfølgelig sagen her fra kontoret...

Krakan Sylkiss fra CalMac Corps bestyrelse informerer CoreBreach om at han er villig til at give sine egne DirtBuster-specialtropper ekstraordinære beføjelser, der muligvis kommer til at inkludere licens til at dræbe hvis stemningen og miljøpresset på Behemoth V bliver for stort. Han slutter med at byde alle rejsende og besøgende hjerteligt velkommen til Behemoth V og håber at alle tænker sig om



1	7	:	4	5
	2	7		3
	0		9	

MYSTISK OBJEKT PÅ BEHEMOTH V

af M. Houmann

CoreBreach har nu befundet sig på Behemoth V i knap en dag og allerede nu sker der sære, mystiske ting på planeten. Stedet som bestyrelsesmedlem Krakan Sylkiss fra CalMac Corp har udset sig til handelskongressen er tydeligvis blevet inficeret af en eller anden form for fjendtlig organisme. Ingen har endnu forsøgt at kommunikere med organismen - som allerede nu kaldes "Puppen" i daglig tale - men det er tydeligt at bestyrelsen i CalMac Corp er meget utrygge ved dens tilstedeværelse.

Under et forsøg på at få en kommentar fra CalMac Corp blev undertegnede fysisk fjernet fra præmisserne og 'tagget' af deres sikkerhedspersonnel. Ingen kan åbenbart vide sig sikker - ikke engang pressen. Hvis

eventuelle læsere af CoreBreach har nogle kommentarer eller historier om at CalMacs sikkerhedspersonnel har opført sig fjendtligt i lignende tilfælde, så kontakt CoreBreach!

Så på CoreBreach opfordrer vi alle besøgende til at holde sig i behørig afstand fra Puppen og rapportere eventuelle uregelmæssigheder i dens opførsel. Skulle den begynde at kommunikere, er CoreBreach selvfølgelig på pletten med det samme!

De seneste rapporter fra vores dybdeborende medarbejdere tyder desuden på at CalMacs sanitetstropper DirtBusters har taget kontakt med Puppen og forhandlinger omkring det stigende miljøpres er muligvis allerede i gang.



[Fortsat fra side 10]

Mystikken breder sig, da jeg også støder på Storrunkaliffen fra Donutia. Om nogen er han en stor og magtfuld mand, så hans tilstedeværelse på Behemoth V må betyde at der virkelig er noget stort under opsejling. Måske er vi her for første gang vidne til et af Elitens hemmelige møder foretaget under dække af en handelskongres. Hvilke formål Krakas Sykkiss har haft til at samle så mange betydningsfulde personer på et sted, kan vi kun gisne om.

En ting er dog sikkert - Eliten ankommer med stil. Folket stod måbende og så til, da de kendte fra hele galaxen ankom. Nærmere adspurgt kom Laulind Quist med følgende kommentar: „Der er de jo - jeg har sådan glædet mig!“ Utallige måbende personer udstødte „Wauw“ og „Nøj“, og til det kunne vi jo kun sige „Jep“. Eliten er kommet og vi er lige i hælene på dem for at afsløre deres forehavender. „Stay tuned“ - CoreBreach er på sagen!



Folket måbede da Eliten ankom



Storrunkaliffen fra Donutia



2	1	:	3	0
2	7			3
	1	2		

UNDERLØDIGE SMUDSMEDIER

af D-MOLLYSH!

Vi er ikke alene!!!!!!

Knap har CoreBreaches redaktion indfundet sig på Behemoth V før vi erfarer at også andre medieorganer er kommet til for at dække CalMacs handelskongres.

Rygtet vil vide at det berømte såvel som berygtede Fastaval TV har bragt sin satellit i orbit omkring planeten og fra den vil de transmittere til de glade kongresgæster i de sene nattetimer.

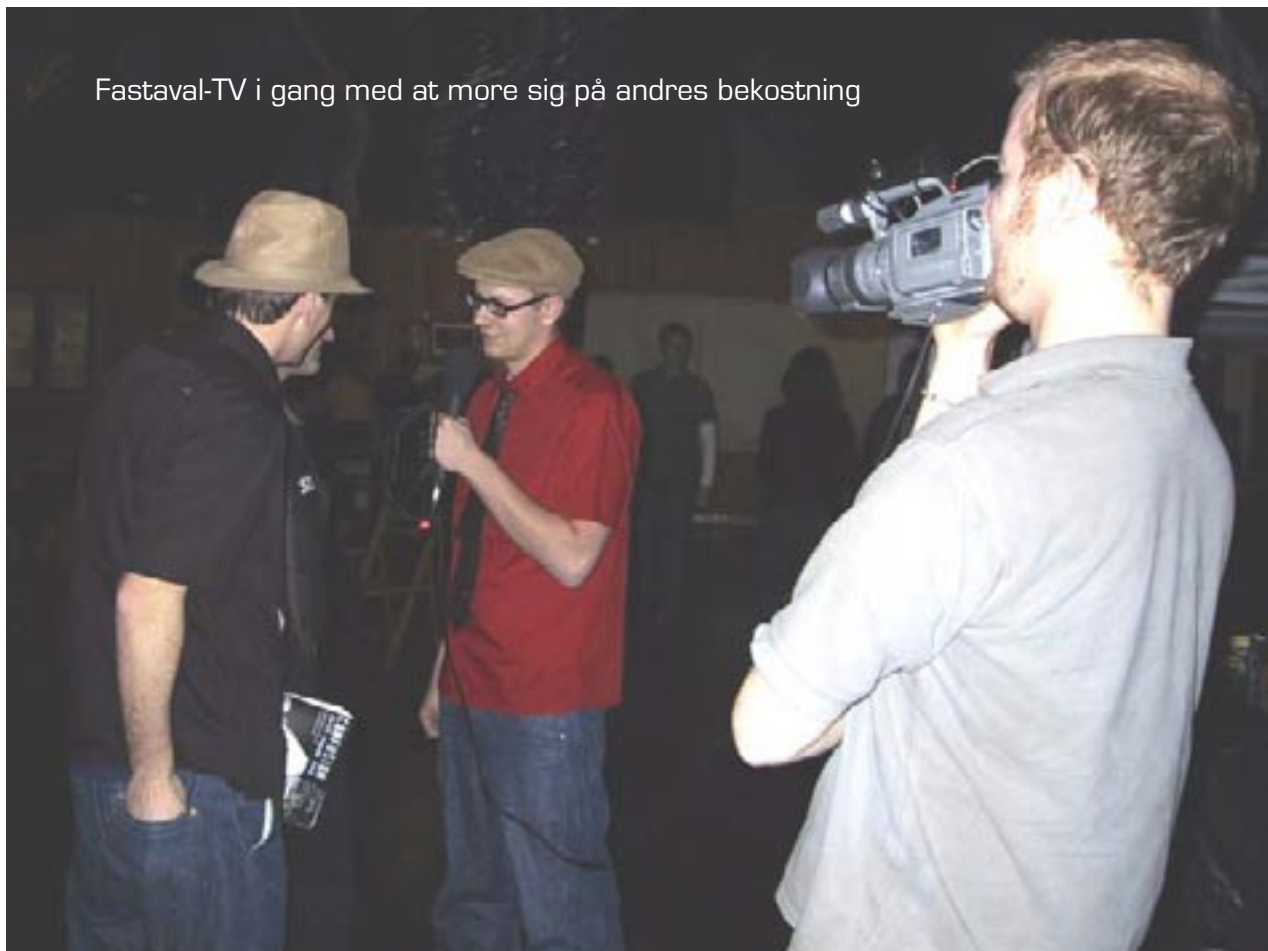
Det er jo ikke første gang at drengene lægger vejen fordi Behemoth V og nu er de så tilbage efter et jordårs pause. De fleste tidligere gæster erindrer dog nok alligevel stadig at ingen kan vide sig sikre når disse galninge er løs.

Lødheden af deres arbejde har også før været til debat og her på redaktionen må vi naturligvis henvise til CoreBreach som eneste sikre kilde til viden om kongressens begivenheder og berømtheder.

Det forlyder at F-TV vil markere deres tilbagekomst med en forrygende festkavalkade af deres tidligere optagelser. De har sågar opnået Krakas Sylkiss' tilladelse til at fremvise showet i kongressens fabuløse bar hver nat ud på de små timer.

Det er jo den rene skandale at et sådant underlødigt smudsforetagende får lov at udbrede deres gylle på denne planet. Vil du holde din sti ren, så hold dig langt væk fra Apollo's - baren hvor svineriet kommer til offentligt skue. Fy da fjøj!

Fastaval-TV i gang med at more sig på andres bekostning



2	1	:	3	0
2	7			3
1	3			

ALT ALT ALT ALT FOR LIDT TID!

af M. Houmann

CoreBreaches udsendte reporter har besøgt den nyligt åbnede underholdningsbazar på Behemoth V for at mærke stemningen og I kan tro at det lover godt. Med spil i tonsvis - alle bragt til Behemoth V ad yderst bevogtede og hemmelige ruter - lover Director D'Andrea at der er noget for enhver smag og han tilføjer: "Hvis vi ikke allerede har det, skaffer vi det for det rigtige pris".

CoreBreaches udsendte medarbejder kunne ikke undgå at lægge mærke til det snedige blik Director D'Andrea fik i øjnene da han kom med kommentaren. Han tilføjede: "Vi kan næsten alle reglerne [og lovgivning på Behemoth V. Red.]" De var endda villige til at lære fra sig dernede, men som Directoren nævnte: "Det er bedst hvis det er piger".

Men til trods for underholdningsbazarens åbenlyse korruption, er CoreBreach fuldstændig overbevist om at der er underholdning for alle indtil handelskongressen stopper på Dag 4 (søndag d. 1. april i jordtermer). Udvalget dernede omfatter omkring 100 brætspil i alle genrer som f.eks. det klassiske HeroQuest, Gangland og Family Business, Robo Rally og det altid populære Settlers. Directoren forvissede endnu om at

han har planlagt indtil flere begivenheder og at alle var velkomne til at melde sig til hvis de ikke havde noget andet planlagt. Turneringer af forskellig slags er allerede planlagt, men om der er nogen præmier til vinderne af disse venskabelige dystre ville Directoren ikke ud med. Han havde dog sit vanlige snedige glimt i øjet...

Denne reporter fik også muligheden for at tale med et par stykker af de besøgende i Directorens brætspilmekka. Der var allerede sat gang i op til flere forskellige brætspil og alle deltagere sad med salige smil på læben, mens de bestræbede sig hårdt på at besejre deres medspillere. Selvom undertegnede forhørte sig om deres kunstigt muntre sindsstemning, gav de ingen svar. Det kunne muligvis have noget med det faktum at gøre at Directorens mænd er overalt dernede og eventuelle misfornøjetheder med etablissementet kunne resultere i udsmidning eller værre... Så ha' det sjovt dernede, men kig dig over skulderen i ny og næ.

Så slutteligt må CoreBreaches udsendte rumreporter konkludere at Director D'Andrea og hans kumpaner nok skal få sat fut i deres besøgende. Det lover vi...



2	1	:	3	0
	2	7		3
	1	4		

BERYGTED E RUMSKURKE SPOTTET

af M. Houmann

CoreBreach har for meget, meget nyligt opdaget at to kendte og yderst farlige rumskurke er dukket op på Behemoth V. Billedet viser de to i intense forhandlinger om et eller andet ukendt, men det er sikkert at det drejer sig om Krakas Sylkiss store handelskongres på Dag 4. Hvad disse to slamberter er ude på er endnu uvist, men CoreBreaches redaktion er stadig på sagen. Hvis der er nogen udvikling, rapporterer vi selvfølgelig videre.

De to forbrydere er begge eftersøgt i store dele af galaksen for alt fra overlagt folkemord og pyromani til underslæb, spionage og smugling. De har begge arbejdet sammen før, men de er bestemt i stand til at operere alene.

Manden til venstre på billedet kendes kun ved navnet Vortex og det siges at hvis man lærer hans rigtige navn at kende, vil man bare af den grund være dødsdømt. Han er oprindeligt fra planeten Ixlomaz VI i nærheden af det sorte hul i Andromeda-tågen. Ingen kender mere til ham udover hans lange og komplicerede straffeattest som inkluderer narkotikasmugling, kidnapning, barnemord, butikstyveri, skattesvig (i op mod tyve planetsystemer) og sidst, men ikke mindst cykeltyveri. Han er muligvis bevæbnet og i alle tilfælde, meget, meget farlig.

Manden til højre har de sidste 5 år opereret i næsten alle sociale lag og han har en umiskendelig evne til ikke at blive genkendt når han udfører sine grumme forbrydelser. Hans navn så vidt vides er Goliat og det er også det navn myndighederne kender ham under. Hans speciale er primært kidnapning af V.I.P.s, men han går ikke af vejen for hverken spritkørsel, medlidenhedsdrab eller diverse datarelaterede forbrydelser. I følge CoreBreaches oplysninger er han oprindeligt fra Jorden, men det er ikke umuligt at det



Vortex og Goliat i hemmelige forhandlinger

bare er et dække. Han har muligvis psykiske evner, hvilket gør han ekstremt farligt selv når han er ubevæbnet.

Desværre er ingen af disse to superkriminelle udskud eftersøgt på Behemoth V, så indtil videre er myndigheder ude af stand til at gribe ind. Det betyder dog ikke at den generelle befolkning skal stå stiltiende til mens disse to stykker jordbærme udklækker og udfører en eventuel sindrig og destruktiv plan. Hvis nogen skulle opfange flere oplysninger angående dem, så kontakt endelig CoreBreach. Jo mere vi eksponerer dem, jo sværere får de ved at udføre deres hemmelige og yderst farlige planer.



2	3	:	1	0
2	7			3
			1	5

DAG 0-MADEN GØR ONDT I MAVEN

af D-MOLLYSH! og HC-2 MODEL ALPHA

Mad er ondt. I hvert fald hvis den gør ondt i maven, og det gør Dag 0-maden. Måske var det de blævrende fedtklumper eller den velsmurte sovs. Vi ved det ikke. Vi ved faktisk ikke engang hvad vi har spist. Det bedste bud kom fra Morten Lund, der efter at nøje at have dissekeret og analyseret den mystiske materie udbød: „Ukogt rumsprutte i eget blod“.

Nåja, men det smagte faktisk meget godt. De salte jordfiduser havde en lækker konsistens og smag og babyspidsrødderne havde en delikat radioaktiv farve og lækker konsistens. Ja vi forledtes næsten til at tro at de havde en vis sundhedsværdi. Sådan noget skal man jo ikke tage for givet, og ganske rigtig måtte androiden ved køduddelingen indrømme at der ikke var den mindste smule hverken naturligt eller sundt i noget af maden.

De fleste lod da også til at se stort på sundhed og naturlighed i deres madindtag, for ned gled det i rigelige mængder. For nogle

gik det endda så vildt for sig at det tynde sprutteleblod flød over, så det på griselig vis tilsvinede deres skrud. Omkring sprutteleblodet udtaler Utha Lex fra Rottefarmen: „Jeg elsker den. Jeg vil fylde et badekar op med den og bade i den. Det er den bedste mad, jeg har fået på en kongres nogen sinde.“

Utha Lex's udsagn står ikke alene med sin positive holdning, så enten må kokkene have bestukket eller forgiftet alle på kongressen, eller også er der virkelig noget om snakken. Måske åd vi bare for meget eller for hurtigt, men så kan vi jo bare lære det.

Vores oplevelse med blævret kød og ondt i maven var egentlig kun til 3 stjerner, men de mange positive udtalelser fra folk tyder på at vi bare var uheldige. Derfor får Dag 0-maden i alt 4 stjerner ud af 5 mulige.

Men det tyder rigtig godt for kongressens forplejning de andre dage. Vi glæder os...

