

HEXAGON NYTT

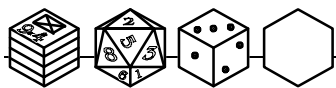
Nummer 117

Februar 2007



(Bilde tatt fra Camilla H.)

Årets HexConsjef, Frida.



I redaksjonen

Redaktøren melder

Av Anneke K.

Tiden går så sabla fort. Det var da ikke så lenge siden jeg satt og skrev leder forrige gang? (Begynner å bli tradisjon at lederen skrives mandagen bladet skal ut.)

Først vil jeg bare si beklager for at

- Denne utgaven av HexagonNytt kommer en uke senere enn planlagt, og
- For alle feil og mangler, store som små, dere måtte finne. Hva kan jeg si? Universitetet opptar mer av tiden min enn jeg egentlig er komfortabel med.

Nyheter fra sist gang: Ny HexConsjef! Hun heter Frida Sofie Sterten Jansen, kan ses på denne utgavens forside og har bestemt at temaet for dette årets convention, skulle det bli noe av, er noe som løst kan defineres som "nordiske folkeeventyr". Hvor mye arbeid årets komité egentlig har gjort, er ikke noe vi har videre lyst til å gå inn på. Nothing to see here, we have it all under control.

Jeg har ikke vært så mye på klubben i det siste. Grunnen til det er at jeg har begynt med dans, noe jeg har hatt lyst til en god stund, og timene går på mandager. Slikt som skjer når man bare har syv dager i uke å fordele aktiviteter på. Men det kan virke som om jeg blir mer å se i nærmeste fremtid – kanskje. Tør ikke love noe som helst.

Uansett hva som skjer, så satser jeg på å få ut et nytt HexagonNytt til *mandag 23. april* (merk av datoen i kalenderen deres).

Håper dere hadde en fin jul og morsom nyttårsfeiring!

~ Anneke.

Innhold

<i>I redaksjonen: Redaktører melder</i>	s. 2
<i>Nye spill: Die Macher</i>	s. 2 - 3
<i>Hexcon: Kort om HexCon 2006</i>	s. 4 - 5
<i>Klassikere: Munchkin</i>	s. 5 - 7
<i>Laiv: Mordene i... del 2</i>	s. 7 - 8
<i>Og til slutt: Åndelige kanapeér</i>	s. 8 - 9
<i>Informasjon: Kanskje greit å vite?</i>	s. 9

Nye spill: Die Macher

Valg på tysk

Av Harald T.

"Die Macher" er et spill om valg i Tyskland. Dette temaet virker såpass døllt at jeg har hatt litt vanskelig for å få folk med på å spille det andre steder enn på Hexagon. Så denne anmeldelsen er basert på to spillinger, begge med fem spillere. Tre av de som spilte første gang var med andre gang.

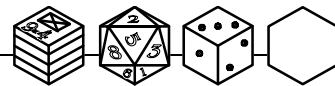
Kjernen i spillet er valgmøter, som greit kan kjøpes. Disse kan veksles inn i stemmer. Kursen for dette blir avgjort av ditt partis popularitet i den delstaten det er snakk om, og av hvor enig ditt partis program er med folkemeningen i den staten. Eksempel: Ditt parti har en popularitet på -2 (dårlig!) i en stat, men både ditt parti og folket i den staten vil ha høyere skatter, mer atomkraft og mindre genteknologi. (I tillegg vi kanskje folket ha mer antiterroriltak, mens ditt parti vil ha mindre sosialt sikkerhetsnett men det spiller ingen rolle.) Dine møter blir da hver en stemme (-2 for populariteten, +3 for tre sammenfallende saker, -0 for ingen motstridende saker).

Spillet går med til, gjennom seks turer, å manipulere alt dette. Du kan manipulere ditt eget partiprogram, folkemeningen, din egen og andres popularitet, og du kan styre når du casher inn valgmøtene dine. Dette skjer via en laaaaaaaaang tursekvens med så masse punkter at det var vanskelig å lage et spillhjelpemiddel til det som holdt seg på en side.

Kan dette bli gøy da? Det virker sånn. Som sagt var tre av spillerne ved andre forsøk gjengangere, det har virket som om alle har hatt det gøy.

Hva som enn gjør det gøy, så er det ikke grafikken. Brettet består av forskjellige områder for å flytte brikker som viser informasjonen i spillet. Og det er ikke lite. Brettet for hver stat har plass for kortene som viser folkemeningen, kortet som viser hvilken og hvor stor staten er, hvor mange stemmer hvert av partiene har, hvor mange valgmøter hvert parti har planlagt, hvor populært hvert av partiene er i den staten, markørene for hvilke partier som kan inngå koalisjon i den staten og hvem som kontrollerer hver av de fem mulige massemediene i den





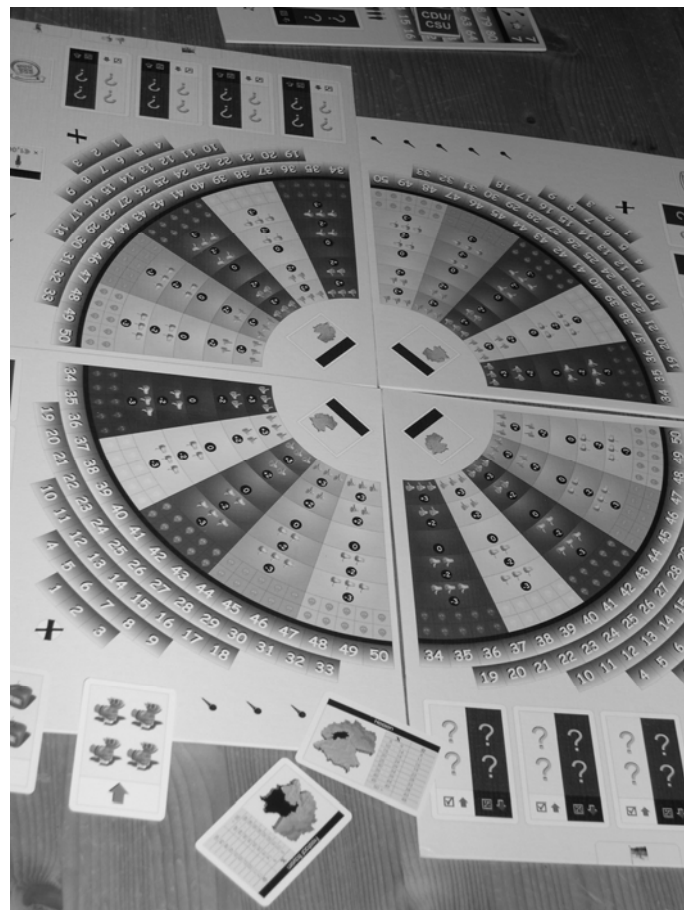
staten. Det eneste som ikke er formet som en rad nummererte ruter er popularitetsmåleren, som er en kvart sirkel i hver stat, slik at den for de fire aktive statene ser ut som en sirkel og gir assosiasjoner til de runde stolradene i et parlament. Det er også litt ikke spesielt attraktiv grafikk på kortene. Det er ikke det at spillet er stygt. Det ser bare ganske tørt og... kjedelig ut.

Jeg tror det er to ting som hovedsakelig gjør det gøy.

Den ene er at man jobber med fire delstater av gangen. (Først 1-4, når 1 er ferdig jobber man videre med 2-5 osv.) Dette gir muligheten til å arbeide langsiktig.

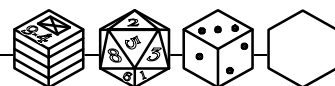
Den andre er at de prosedyrene man bruker, selv om man bruker samme fra tur til tur, er svært varierte innenfor en tur.

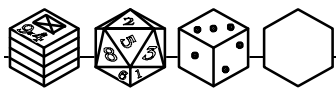
Det er for eksempel å by på å velge startspiller, som er en hemmelig og samtidig auksjon. Media kjøpes en og en, flere ganger rundt bordet, der det er store fordeler for en spiller hvis han klarer å få flest i en stat. Partiprogrammet endres ved å bytte ut kort i det med kort fra en begrenset hånd. Skal du kaste alt, også det du får bruk for om to stater i håp om å få et "mindre atomkraft" kort du trenger akkurat nå, eller holder du det andre kortet og trekker færre nye, men vet at du har det du trenger om to stater? "Shadow cabinet" er særdeles sterke kort som spilles baksiden opp til alle har lagt de de vil spille, og som så utføres etter tur (og alle starrer med en stakk på sju slike kort, som hvert kan brukes en gang). "Poll"-kort auksjoneres i en åpen auksjon, et per tur per stat. Du gjør altså mange svært forskjellige, i stor grad morsomme ting i løpet av en tur, men de er alle bundet sammen i det å virke inn på hvor mange stemmer du får når du veksler valgmøter over i stemmer.



En viktig faktor er nok også at statene er forskjellige. I alle kan man karre til seg maksimalt 50 stemmer, men hvor mange taburetter det gir i nasjonalforsamlingen varierer sterkt. Taburetter er seierspoeng, men i tillegg til taburetter får vinneren andre fordeler som er uavhengige av statsstørrelsen. Så når en liten stat er oppe, vil du bruke en del ressurser på den, i visshet om at konkurransen om å vinne blir mindre, eller satser du heller på de store, i visshet om at selv om den vil bli vanskelig å vinne, så vil en seriøs innsats her helt sikkert gi masse taburetter. Du kan ikke satse hardt på alt.

Noe for klubben? Kanskje. Fem spillere passer bra. Spilltiden har begge gangene vært slik at man blir ferdig rett før elleve. På klubben vil det vil vanligvis være med noen som ikke har spilt før, så det kan ikke ventes å gå særlig mye fortere. Dette er en lengde klubben ikke har så mange spill i, på den andre siden er de spillene klubben har som er så lange kanskje ikke de mest brukte. Men hvis mange kunne tenke seg at klubben eide flere litt lengre spill, så ser Die Macher ut til å være midt i blinken.





HexCon: Kort om HexCon 2006

Beat this!

Av Anneke K.

Jada jada jada. Jeg vet at dette artikkelen kanskje kommer litt sent – men tro det eller ei, jeg har faktisk et liv (fortsatt en litt merkelig erkjennelse). Dessuten ville jeg ikke skremme bort fremtidige medlemmer til den ærede komiteen...

"Aha! En HexConjomfru!"

Utsagnet kommer fra Hilde. Klokken er tre, fredag ettermiddag, 10. november (i fjor, men det sa seg kanskje litt selv). Stedet er Rosenborg skole, og vi holder på å laste inn kasser med spill, tallerkener, bestikk, og diverse annet.

I januar i fjor meldte jeg meg frivillig til å være med i komiteen for HexCon. Nå skal det kjapt sies at jeg absolutt ikke hadde tenkt meg noen stor jobb – bare en som hjalp til når det trengtes og slikt. Jeg hadde tross alt aldri vært på HexCon før. (Grunnen til at jeg meldte meg frivillig var at jeg mente det ville være gunstig for økonomien min; for på HexCon, det *skulle* jeg.)

Slik skulle det ikke gå. Helle Buvik, HexConsjef for 2006, satte meg nemlig opp som ansvarlig for PR. Det vil si: Brosjyre og flyer var mitt ansvarsområde. For en som aldri hadde sett en flyer eller brosjyre for HexCon før, var dette, mildt sagt, litt skummelt. Men jeg tok på meg jobben av samme grunn som jeg meldte meg som redaktør for Hexagonnytt; jeg liker utfordringer. Dessuten, med Alexander Berg på laget, som var ansvarlig for PR i 2005, hva kunne egentlig gå galt?

Det meste, kom det til å vise seg.

Ti måneder etter vi hadde hatt det første komitemøtet, hadde helgen vi hadde jobbet på spreng for å få til endelig ankomsten. Dørene skulle åpne mellom fire og halv fem, men da klokken hadde blitt tre og jeg fortsatt var dønn alene på skolen (med unntak av tidlig ankommende deltagere, noe som ikke akkurat gjorde saken noe bedre), med null peiling på hva jeg skulle gjøre og med særdeles få nøkler til å låse opp de ønskede klasserommene, begynte jeg å lure på om det kanskje ikke hadde vært best å trekke seg likevel. Litt i det seneste laget, kanskje... Heldigvis visste Eskil, som hadde vært på HexCon året i forveien, hvor

kiosken skulle stå, så vi fikk i alle fall opp den, og Joar kom ganske fort da jeg ringte i panikk og lurte på om han VÆR SÅ SNILL kunne dukke opp innen de neste fem sekundene?!

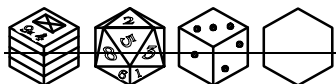
I løpet av de ti månedene mellom årsskiftet og 10. november, var det mye som ikke akkurat gikk som det skulle. Jeg gikk en stund og lurte på om vi kom til å bli nødt til å avlyse hele arrangementet; ikke en tanke jeg likte noe særlig.

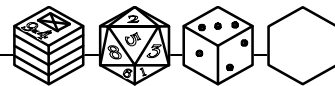
Vi fikk ikke tak i økonomisjefen fra forrige året, og HexConsjefen den gang, Alexander Nyheim, var ikke akkurat den mest hjelpsomme mannen, skal vi tro Helle. Siden vi ikke fikk tak i økonomisjefen fikk vi heller ikke tatt over HexCons bankkonto, noe som igjen betydde at vi ikke hadde noen peiling på hvor mye penger vi hadde. Hyperion ville ikke gi oss noen form for pengestøtte, the Scrooges, fordi vi ikke var "nyskapende" nok. Det ble aldri sendt noen søknad til Trondheim kommune – fikk aldri helt en oppklaring i hvorfor – noe som ikke akkurat hjalp noe særlig. Solofondet kunne vi ikke søke til i det hele tatt fordi vi tilhørte Hyperion. Grunnen til at det nå er kiosk på Hexagon er at vi prøver å tjene inn underskuddet (til vårt forsvar vil jeg bare hyle ut at det er ikke bare vår skyld at vi gikk med underskudd – det var noe vi arvet fra Cthulhu-gjengen) – så om du ikke har gjort en god gjerning i dag, kom og kjøp en vaffel hos en av de søte jentene som står på kjøkkenet!

Hun som var programansvarlig droppet ut av komiteen en eller annen gang i løpet av mars. I og for seg skulle ikke dette ha skapt store problemer, men siden hun ikke hadde gjort jobben hun sa hun hadde gjort, var vi plutselig veldig på etterskudd. Det var vel omtrent på denne tiden at Helle selv burde ha trukket seg (noe hun selv har innrømmet), men heldigvis gjorde hun ikke det – jeg tør ikke si at det hadde blitt noe "con" dersom hun hadde gjort det. Respect, yo. (Hva behager?)

Hjemmesidene til HexCon skal jeg ikke begynne på en gang. Det eneste jeg sier om den saken, er at de som melder seg som nettansvarlige *bør* være sikre på at de vet hva de går til, og at de er kompetente nok til å faktisk klare å sette opp en slik side.

Men nok klaging – jeg vil ikke få årets komité til å tro at de har begått en tabbe av de helt store i å melde seg frivillig til å arrangere dette årets HexCon. Trass i problemer, er det nemlig kjempemoro å sitte i komiteen. Det kan





være mye jobb, men å se hele arrangementet faktisk skje gjør alt verdt det. Litt som en fødsel; de sier at man glemmer smertene så fort man ser ungen (aaaw, så søtt). HexCon er mye mer moro enn unger, da, i min høyst personlige mening. Jeg kunne i alle fall tenke meg verre måter å miste min convention-møydom (det var også et uttrykk å komme med) på.

Faktisk så moro at jeg, uten å nøle et sekund, meldte meg som PR-sjef for årets HexCon også. Denne gangen er det Frida som er HexConsjef, og temaet er "Nordiske folkeeventyr". Jeg har allerede planlagt kostymet mitt ganske grundig.

For å oppsummere hva som gikk galt i 2006:

- Startet med underskudd.
- Fikk ikke tak i fjorårets økonomisjef.
- Programansvarlig trakk seg og satte oss et par måneder på etterskudd.
- Null pengestøtte fra Hyperion.
- Ingen pengestøtte fra Trondheim kommune.
- Inkompetente webansvarlige.
- ...og omtrent halvparten av Swepsen vi hadde bestilt var gått ut på dato...

Så en liten oppfordring:

Komite for HexCon 2007: Beat this!

Klassikere: Munchkin

Rollespillparodi

Av Tarjei Aa.

For de som ikke vet det, så er Munchkin et kortspill som parodierer rollespill. Til nå har det kommet i Fantasy, Sci-Fi, Hong Kong, Vampyr, Superhelt og Spion varianter, og om ikke altfor lenge kommer Cthulhu-varianten også. Spillet baserer seg på flaks, avtaler med de andre spillerne og fiffige kortkombinasjoner (rangert omtrentlig etter synkende viktighetsgrad). Det selger seg på dårlige ordspill, artige illustrasjoner og at en i ettertid kan fortelle om de fiffige kortkombinasjonene du hadde. Jeg synes det er et festlig spill.

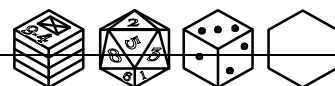
Spillet går i runder rundt bordet. Når det er din tur trekker du det øverste kortet i rombunken. Hvis det er et monster må du slåss mot det (mer om dette om et øyeblikk), er det en forbannelse rammer den deg og er det noe annet kan du ta det opp på hånda. Fikk du ikke noe monster kan du så enten spille ut et monster du har på hånda, eller trekke det

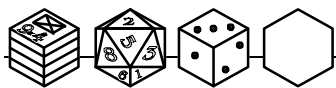
øverste kortet i rombunken og ta det på hånda (uansett hva det er – du slåss ikke mot det hvis det er et monster). Deretter kan du selge stuff (det er ikke spesifisert i reglene at selging gjøres etter dørsparking, men vi har kommet til at det fungerer bedre å gjøre det sånn, for å forhindre at folk selger stuff for å kjøpe seg opp til nivå 9 og så håper å få et pinglemonster, noe som er litt for vanskelig å stoppe og stort sett baserer seg på flaks). Du går opp et nivå for hver 1000 gullmynter du selger stuff for, men kan ikke vinne på denne måten.

Slåssing fungerer ved at et monster har et nivå, som viser hvor tøft det er. Ditt eget nivå (du starter på 1 og kan aldri gå lavere enn dette), pluss alt det stuffet du har som gir bonuser (du vil ofte ha en del av dette) må så være høyere enn monsterets nivå. Er det det, banker du monsteret, går opp et nivå og får det antall skattekort som står spesifisert på monsterkortet (en til fem). Andre spillere kan dog spille kort for å stoppe deg eller hjelpe deg og det er her spillerens ferdigheter kommer inn. Du kan få en annen spiller til å hjelpe deg med å banke monstre, men denne spilleren går ikke opp noe nivå hvis dere klarer å banke monsteret, og du må antageligvis dermed love vedkommende en andel av skatten for å få hjelp. I starten av spillet må en som regel ha hjelp for å beseire de fleste monstre, mens det etter hvert ikke blir så veldig tiltrekkende. Hvor spennende spillet blir, avhenger en del av i hvilken grad spillerne forstår dette. Hvis folk ikke samarbeider i starten, er det lett for at det tar veldig lang tid før spillet kommer i gang, men hvis de samarbeider for mye etter hvert blir spillet veldig fort over.

Klarer du/dere ikke å beseire monsteret, så må det hives for å se om du kommer deg unna (i utgangspunktet en tredjedels sjanse), hvis ikke skjer et eller annet mer eller mindre kjipt, som står spesifisert på monsterkortet. Veldig enkle monstre gjør vanligvis mindre kjipe ting med deg, mens tøffere monstre gjør vanligvis eklere ting med deg, men det kommer an på. Noen pinglemonstre har veldig guffent "bad stuff" (fordi du normalt vil klare å banke dem), mens skumle monstre ofte ikke gidder å løpe etter folk med lavt nivå. Dette siste er en mekanisme som hindrer at spillere med lavt nivå får bank hele tiden.

I tillegg til dette har spillet raser og klasser, som finnes i rombunken og som gir forskjellige bonuser. Noen er veldig bra (Wizard, Cleric, Elf, Halfling), mens andre er mindre bra (Orc, Gnome, Bard). Til disse finnes det også





skattekort som gir bonuser til visse raser og klasser, og det finnes monstre som har bonuser og ulemper mot dem. Det viser seg ofte at rasene / klassene fra basissettet er de kraftigste, mens de fra utbyggingssettet er tammere.

Første spiller som når nivå 10 vinner og det siste nivået kan du bare få ved å kverke et monster. Det går stort sett oppover for de fleste, i varierende hastighet, og spillet ender som regel med at det er flere spillere på nivå 9, og ikke nok kjipe kort til å stoppe dem alle sammen og/eller at en eller annet trekker et kjempepinglete monster. Det kan kanskje vurderes en regel om at kverking av et monster ikke kan få deg høyere opp enn til det nivået monsteret har, det vil si at du bare kan nå nivå 8 ved å kverke et monster med nivå 8 eller mer og bare vinne ved å kverke et monster med nivå 10 eller mer. Dog er det mulig at dette bare vil føre til at man holder på mye lengre...

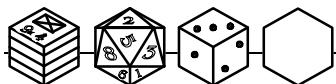
Jeg har kjøpt den første (Fantasy) varianten og de tre tilleggssettene til denne, samt basispakka til de to påfølgende variantene. De to siste spiller jeg omtrent ikke, men den fullstendige Fantasy varianten tar jeg fram rett som det er, og jeg har også lært den bort til flere ikke-spillere. Forsøket på å lære Munchkin til ei venninne av samboeren min feilet, da hun ikke kunne få seg til å spille slemme kort på de andre spillerne. Jeg prøvde tålmodig å forklare at det var en grunn til at de slemme kortene fantes, men jeg tror ikke hun helt tok konseptet. Det virker som om folk liker spillet bedre jo mer de har vært borti rollespill. Jeg vil anta at dette kommer av at rollespillere setter mer pris på de dårlige ordspillene og gleden ved å samle seg opp munchete kombinasjoner av stuff og ferdigheter. Min samboer, Louise, synes spillet er ganske morsomt, til tross for at hun så vidt jeg vet aldri har spilt rollespill – antageligvis har hennes søster og jeg hatt en god (dårlig?) innflytelse på henne. For meg øker kvaliteten på spillet jo flere kort du har fra samme sett. Du slipper at kort kommer om igjen (jeg har aldri opplevd å måtte stokke om discard-bunken etter at jeg kjøpte den siste ekspansjonen) og du unngår altfor tullete kombinasjoner av kort (en orkisk spion med laserpistol er kanskje morsomt en gang, men ikke i lengden). Dog er det en enkelte sett som er artige hvis de kombineres, slik som Sci-Fi og Hong Kong, som gav en slags Blade Runner Munchkin variant.

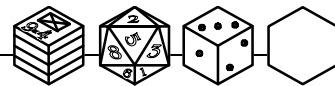
Fordelene med å kun holde seg til én variant, er at sjansen for å få ubrukelig stuff (Wizard only når du er en Varulv, for eksempel)

går ned når det finnes færre raser og klasser i spillet. Jeg prøvde tidligere å kombinere de tre første variantene av Munchkin, men det ble litt for vanlig å selge stuff, fordi det var så lite man kunne bruke. Det virker som om de som lager spillet skjønner dette, og senere varianter har flere dingser som kan brukes av alle, men som gir ekstra bonuser i enkelte tilfeller i stedet. Det hjelper litt, i hvert fall.

Produsenten Steve Jackson Games har til nå pumpet ut ekspansjoner og varianter i et ganske høyt tempo og etter Cthulhu-Munchkin blir det sikkert middelalder-Japan Munchkin eller noe slikt. De ekstra variantene har tidvis kommet med nye mekanismer for å kombinere kort på snodige måter. Tidvis er de gode, tidvis er de uinteressante. Den siste ekspansjonen til Fantasy-Munchkin (The Need for Steed), kom med muligheten for å ha håndlangere (opprinnelig fra Munchkin Fu) og ridedyr. Tullete nok så nevner de ikke en av egenskapene håndlangere har, nemlig at du kan ofre dem hvis du ikke klarer å beseire et monster, slik at du selv kan komme deg unna. Har du ikke en av de andre ekspansjonene som bruker håndlangere, så er dette lett å ikke få med seg. Både håndlangere og ridedyr er romkort og ikke skattekort, slik man kanskje skulle tro, da de gir kamponuser. På meg virker det som om dette har blitt gjort for å forhindre at spillet ikke kommer i gang på grunn av manglende samarbeid mellom spillerne. Tanken er kanskje god, men jeg synes det blir litt vel irriterende når bonusen du kan starte med blir enda høyere enn normalt. Hadde det vært en rimelig enkel måte å gjøre om disse kortene til skattekort på, så hadde jeg benyttet meg av den.

Spillet synes jeg fungerer best med tre eller fire spillere. To er for få til å få noen videre dynamikk i det, mens mange spillere lett fører til at spillet varer veldig lenge (jeg tror vi var syv stykker som spilte det i seks timer på Arcon en gang), fordi det alltid blir en eller annen som har et kort som forhindrer noen i å vinne. Det er også et par kort jeg foretrekker å ta ut av stokken: Kneepads of Allure (du kan få hvem som helst til å hjelpe deg i en kamp, uten noen form for ulempe) og Hungry Backpack (du mister D6 kort fra hånda hver runde, inntil du hiver en sekser). Begge er litt for kraftige til at jeg synes det er artig å ha dem med i spill. Kneepads gjør det (med noen unntak) veldig vanskelig å stoppe en annen spiller, siden de kan få støtte fra den sterkeste motstanderen i hver eneste kamp, mens Hungry Backpack gjør det nesten umulig å legge planer, siden du mister de fleste kortene hver runde. Det er





selvfølgelig mulig å stoppe begge kortene på vanlig vis også (jeg fikk en gang fjernet knebeskytterne tre ganger i løpet av samme spill), men det er ikke nødvendigvis morsomt å ha dem med av den grunn.

Man blir kanskje litt lei av å spille Munchkin hver eneste uke (det er som sagt flaksbasert og man kan bli litt lei av de dårlige ordspillene), men det er ett av de spillene jeg spiller oftest, og da spesielt i ferier. Det kan dog bemerkes av at NSBs tog rister såpass at en veldig høy kortbunke kan by på noen problemer.

Liv: Mordene i Øvre Ludmilton, del 2

”Tror jeg er den skyldige...”

Av Anneke K.

Kvelden lir mot slutten og alle har en formening om hvem som har begått mordene – alle kan virke som har motiv og mulighet. Tankene går til den ene boken om Hercule Poirot, den hvor alle de mistenkte faktisk også er skyldige. Kan det være sånn her også?

Bondekona er jo, som tidligere nevnt, ofte trett – mer enn hva man skulle forvente at gårdsarbeidet gjorde henne. Og så var det dette med verdigjenstandene hennes hun betaler med på tross av å leve akkurat på denne siden av fattiggrensa, da. Henger ikke helt på greip? Løsningen er vel at hun har en deltidsjobb som landeveisrøver. Verdigjenstandene, gulltennene inkludert, kommer fra ofrene hennes. Kanskje bokholderens kone og borgemesterens sønn var en av de hun overfalt, og hun så seg nødt til å...ta seg av dem...for å forhindre at de gikk rett til lensmannen og sladret?

Den hemmelighetsfulle obduksjonslegen...det ryktes at hun er vampyr, men det er selvfølgelig bare tull. Hun er bare fransk. Hvorfor hun ikke vil si noe om hvordan ofrene døde kan være litt mistenksomt, men det kan forklares med moralske retningslinjer for yrket; hva vet vel jeg? Hun er bare lettere asosial; døde mennesker snakker som kjent ikke (håper jeg).

Legeparet! Der er det mye å ta tak i! Det er jo allmenn kunnskap at de to ikke er spesielt lykkelige – jeg har fortsatt ikke forstått hvorfor han giftet seg med henne, bortsett fra at hun er

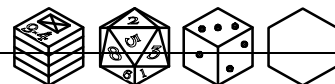
blendene vakker; hun giftet seg for å komme høyere opp på den sosiale ernæringskjeden. Kanskje så hun en mulighet til å nå *enda* høyere opp, i tillegg til å oppnå ekte kjærlighet, denne gangen sammen med borgemesterens sønn. Han var jo egentlig forlovet med den rike enkefruen, og det kan hende at han ikke var ute etter noe spesielt mer enn litt moro – noe som fikk legefruen både til å se rødt og til å innse at elskeren var skitten og trengte et bad?

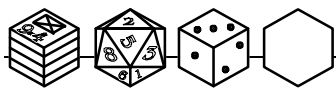
Legen, i motsetning til obduksjonslegen, bryr seg ikke stort om lover og regler for yrket og har lik så godt tatt til deg Kattedamen som elev. Dette kan selvfølgelig ikke foregå i dagslys, så de holder på nede i kjellerens hans, hvor Kattedamen mest sannsynlig praktiserer det hun har lært fra bøkene advokaten så hjemme hos henne (som legen så klart har lånt henne). Likene de øver på at det nok begravelsesagenten som skaffer dem, og legen betaler ham godt for bryderiet. Men muligens var det for få som gikk bort, og kanskje så legen en mulighet til å slå to fluer i en smekk – ved å skaffe et helt ferskt lik og i tillegg kvitte seg med mannen hans kone hadde et forhold med?

Lensmannen drikker, som tidligere slått fast, altfor mye. Bevisene har gått til flammene, og han står på bar bakke mens han febrilsk prøver å overbevise oss andre om at alt er under kontrol og at saken snart er løst og at vi bare kan slappe av. Min teori er at han våknet etter en fyllekule sammen med advokaten og bare fant aske og sot der bevisene en gang var. Kan hende at han og barndomsvennen kranglet og at advokaten selv veltet lampen over materialet; hun har som kjent aggresjonsproblemer, og lunta var vel ganske kort etter lange, resultatløse timer med slektsforskning. Kan de to ha gjort andre ting mens de var under druens søte innflytelse?

Presten. Jentefuten. Mannen som tok vel imot bokholderens kone da hun kom gråtende til ham og klaget over at mannen aldri var hjemme. Faktisk så godt imot at det ble barn av det. Og nå er hun død, stakkars. Stillingen til presten var ganske utsatt fra før, og om det ble kjent at han hadde et barn så kunne han nok se langt etter det embetet. Selvfølgelig hadde *han* følelser for *hennes*, men kanskje *hun* hadde følelser for ham og trodde det var mer mellom dem enn den søte kløe, for å bruke et fint språk av hensyn til sarte lesere?

Jordmoren har all grunn til å ønske borgemesterens sønn død; han drev henne og mannen bankerot, noe som igjen førte til at mannen hennes tok sitt eget liv (og kanskje





endte opp på obduksjonsbordet hos legen og hans elev, to add insult to injury). Det hadde vært en lett sak, siden hun ikke virker spesielt truende på noen.

Enkefruen med stor E (eller H?) kan derimot skremme vannet av godt voksne mannfolk – og gjør det sikkert også. Hun er tross alt skremmende nok til å bølle borgemesteren til å gifte bort sønnen sin til henne – selv om det egentlig er borgemesteren hun ville hatt. Barnet til hennes barn advokaten...oops, sa jeg det høyt? Sønnen var jo faren opp av dage; kanskje det var derfor? Det ble nok månelys da hun oppdaget at guttevalpen planla å rømme med noen andre, tenker jeg. Kanskje tenke hun i de baner om at 'dersom jeg ikke kan få ham så skal ingen andre få ham heller'? Hadde ikke forbauset meg, du.

Borgemesteren, den tidligere soldaten, en fredelig mann tverrs gjennom, som sto i fare for å miste yrke, gode navn og formue dersom sønnen kunngjorde det han overhørte faren snakket med dommeren om. Alle har vi våre laster, og borgemesteren er tydeligvis feig; han deserterte fra hæren, noe dommeren selvfølgelig visste. Desertører får dødsstraff, så enkelt er det, og borgemesteren utførte små tjenester for dommeren for å beholde livet. Ikke store greiene, men likevel. Og dette fikk sønnen overhøre. Hva brydde borgemesteren seg mest om – sitt eget liv eller sin egen sønn, som han absolutt ikke hadde noe godt forhold til? Eller kunne dommeren, som mangler alt av samvittighet, ha dyttet gutten ut i elven fordi det ikke passet med hans planer å bli avslørt på dette tidspunktet?

Til slutt; kusken. Ikke døpt, ute om fullmånenettene, allergisk mot sølv, bitt av hund eller ulv for en stund tilbake. Mistenksomt? Neida. Aldri. Hvorfor han ikke er døpt eller hvorfor han har utviklet en allergi mot sølv kan jeg ikke svare deg på, men forklaringen på hvorfor han er ute om nettene det er fullmåne er såre enkel og mye mer naturlig enn mytene om varulver; han kjører tyvegods og samarbeider med bondekona.

Øvre Ludmilton; en moralsk idyll? Ta deg en bolle.

Løsningen:

Bokholderens kone ble drept av presten (Frode). Kvelt med en pute mens jordmoren var ute av kirken en tur. Borgemesterens sønn ble drept av dommeren (Espen). De fleste som var

med var helt enige om at Frode måtte være en av de skyldige (men hvor ryktet om at han var en prest for Satan kom fra, kan jeg ikke svare deg på. Det sto i alle all ikke i manus og overrasket Henrik, Frode og meg like mye som alle andre), men det var faktisk ingen som mistenkte Espen i det hele tatt.

Bevismaterialene ble brent av dommeren mens advokaten og lensmannen lå og sov ut rusen...

Morsomste mistanken var uansett Tore: "Dette høres kanskje litt dumt ut, men jeg mistenker meg selv – men jeg tror ikke jeg husker noe fordi jeg var full."

Og til slutt...

Åndelige kanapeér

*Hexes say the strangest things
(også på HexCon)*

Dessverre er jeg ikke sikker på opphavet til noen av disse gullkornene, men jeg tar dem nå med likevel. Takk til Henrik som skrev ned morsomme utsagn gjennom hele helgen!

"Hvor mange er det egentlig plass til i en tanks?"

"Det kommer an på hvor gøy du skal ha det."

"Jeg har 24 kuler igjen."

- Eskil (fra Oslo) sitt svar på om noen hadde noe beroligende.

"I'll sniff the hippo."

"Wrong end!"

- Paul har sine gode ideér tidlig på søndags morgen.

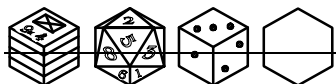
"Du må hjelpe meg! Hun vil dø!"

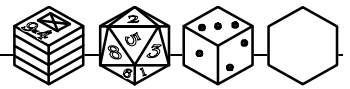
"Er du heeelt sikker på det?"

- fra Moral

"Er det det moralske dilemmaet? Åpne brevet eller ikke?"

- fra Moral





"Du *trenger* ikke gå på konsert. Du kan redde verden i stedet."

- fra *Moral* (prioriteringer, anyone?)

"De vil jo ikke voldta Maja (!)"

"Ikke når Frode er tilgjengelig..."

- fra *Moral* (tvilsomme spillet)

Henrik: "Du ble sint fordi han kalte deg voldelig, så du slo ham?"

Anneke: "Nei, jeg ble sint fordi han sa jeg flådde ulver, så jeg slo ham. Dessuten, jeg er ikke voldelig, jeg slår jo ikke for å skade!"

"Har du egentlig *lyst* på Hasturisert melk?"

"I come from a family which disrespects the laws of smurf."

- Gry

Informasjon

Kanskje greit å vite?

Deadline for neste HexagonNytt:

4. desember 2006

Neste HexagonNytt kommer ut:

11. desember 2006

Kontaktinformasjon:

Email: hexagonnytt@gmail.com

Og jeg er fortsatt aller mest glad i dokumenter i .doc-format.

