

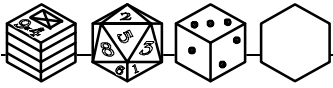
HEXAGON NYTT

Nummer 118

April 2007



(Bilde tatt av Tarjei A.)



I redaksjonen

Redaktøren melder

Av Anneke K.

Vi lærte fra sist gang: Ikke utsett HexagonNytt til absolutt siste frist. Denne lederen skrives faktisk en hel uke før bladet skal ut – det hadde jeg aldri trodd skulle skje!

Først: Beklager for rot med datoer sist gang. Denne gangen er datoene for deadline og utgivelse korrekte. Ja, det er ikke så lenge til, men jeg ville ha ut et blad før sommerferien kommer og river med seg Hexer hjem til respektive foreldre og kanskje til sommerjobber.

Nytt i dette bladet er kolonnen "HexCon 2007". Tanken er at jeg skal prøve å holde dere oppdatert på hvordan det går med HexCon; siden sist har vi hatt hele to komitemøter og har egentlig vært sinnsvakt effektive. Jeg vil si at vi egentlig er veldig godt i gang! Men husk, jeg sa "tanken er". Om det ikke er noe å skrive om så ser jeg lite poeng i å fylle en hel side med svada. Slikt har man filosofioppgaver til.

Ellers kan du lese om da Tarjei prøvde å leke slem ulv/banditt-hybrid i skogen, og om den nye og "lettere reviderte" (Tarjeis ord) utgaven av RoboRally. Harald har dessuten stilt opp med en rapport fra Spilldøgnet 14. – 15. april i år. Alt i alt – en god del lesestoff i denne utgaven også.

Og jeg ser dere selvfølgelig i Hexagons 17. mai tog i år, ja? Og på den koselige frokosten vi har oppe på festningen først? Regner med at det kommer mer informasjon fra styret om dette etterhvert!

~ Anneke.

Innhold

<i>I redaksjonen: Redaktører melder</i>	s. 2
<i>HexCon 2007: Det begynner å...</i>	s. 2 - 3
<i>Spill: RoboRally</i>	s. 3 - 5
<i>Hva som skjer: Spilldøgn</i>	s. 5
<i>Laiv: Skummel i skogen</i>	s. 5 - 7
<i>Og til slutt: Åndelige kanapeér</i>	s. 7
<i>Informasjon: Kanskje greit å vite?</i>	s. 7

HexCon 2007

Det begynner å ligne på noe!

Av Anneke K.

Jada, det blir convention i år også (beklager til de som ble bekymret over min lille kommentar i forrige leder!). Komiteén har endelig fått "rævvva i gir" (direkte sitat fra Frida) og jobber på spreng for å få til den beste conventionen så langt.

Komiteén i år er satt sammen av følgende gærninger (badeballene er rett og slett folk vi haler tak i når vi trenger hjelp med et eller annet; reddende engler.):

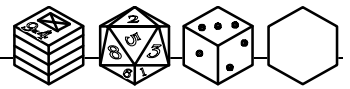
Frida Sofie Jansen, HexConsjef.
Henrik Lerdahl, programansvarlig.
Marianne Stornes, sponsoransvarlig.
Stine Kolbeinsen, webansvarlig.
Anneke Klaasen, PR-ansvarlig.
Hanne Bye, badeball.
Camilla Heggem, badeball.
Mari Nolastrøm, badeball.

I tillegg har vi Linn Theres Pettersen og Marianne Lerdahl som begge har bidratt med nydelige kunstverk til årets flyer.

De fleste som leser dette har vært med på HexCon før, og kan dermed elegant hoppe over det neste avsnittet. De som derimot er "HexCon-jomfruer" (takk til deg, Hilde), kan kanskje gjøre lurt i å lese videre.

HexCon er Trondheims unnskyldning for å ikke sove og bare spille, spille, spille en hel helg. Historiens første HexCon ble arrangert i 1984 og er, forsåvidt jeg har forstått, Norges eldste convention. Det blir avholdt en gang i året, som oftest i slutten av oktober eller begynnelsen av november. Det spilles brettspill, rollespill, kortspill og miniatyrspill, så det bør være noe for enhver smak, og hvert år har conventionet et nytt tema. Temaer har vært 'Western', 'Engler og demoner', og 'Call of Cthulhu'. Det oppfordres til å kle seg som noe som har med årets tema å gjøre – og selvfølgelig er det kostymekonkurranse, hvor du må opp og vise deg frem foran resten av folket og fremføre et stykke fra Svanesjøen og/eller fugledansen (ok, det var tull – det med dansingen, altså).





Årets HexCon går fra **2. – 4. november!** Det skal ikke kræsje med landsmøtet til Hyperion, slik den første datoen fra i fjor gjorde, og forhåpentligvis har ikke eksamensstresset satt inn for fullt enda.

Temaet i år er *Folketro*. Med det mener vi aller mest skandinavisk folketro, men vi skal ikke hindre noen i å kle seg ut som vesener fra, for eksempel, irsk folketro – jeg har allerede hørt rykter om en meget høy leprechaun. Grunnen til at det ble nettopp dette temaet, er rollespillet *Draug* av Matthijs Holter – og at Frida nektet å være HexConsjef med mindre det ble dette temaet. Spill som arrangeres i år er da, blandt annet, *Draug*, *Dark Ages: Fae* og *Grimm*. Det ble skrevet en artikkel om *Fae* i HexagonNytt nummer 116, for de som er interessert. Og som alltid trenger HexCon arrangører og spilledere – alle slags spill er velkomne. Arrangører og spilledere får snikelapp og gratis lodd og komiteéns uendelige takknemlighet, pluss et pluss i marginen hos høyere makter.

I år blir det noen forandringer, som det så gjerne blir. For det første kommer vi ikke til å holde til på Rosenborg Skole. Det kan nemlig hende at denne kalde og utrivelige bygningen (min helt personlige mening, så klart) skal rives til høsten, og i stedet for å satse på at den ikke blir det bestemte vi i komiteén at vi heller flyttet HexCon til andre lokaler. Mest sannsynlig kommer vil til å være på ISAK i år, men dette er ikke 100% sikkert enda. Frida jobber med saken!

En annen forandring er at det ikke blir noen brosjyre i år. I stedet legger vi ned en del arbeid i flyerene og i hjemmesidene. Grunnen til dette er at så godt som alle har tilgang på internett, enten på skolen, hos venner, hjemme, eller biblioteket, og at det er mye lettere å rette på feil på nett enn det er å rette på feil i en trykt brosjyre. Flyeren kommer forhåpentligvis ut i mai, og vil bli sendt direkte hjem til de vi har adressen til – som er det som har blitt gjort med brosjyren tidligere.

Og for de som lurte på det... ja, vi jobber hardt for at det skal bli laiv i år. Dessuten jobber Henrik og Pål I. Huse med en overraskelse til "con'en" – men mer om det senere, da undertegnede har sverget å ikke si et pip mer enn at det virker som et veldig spennende prosjekt.

Det var vel det for denne gang! **Ait** av forslag og spørsmål kan sendes til

nedyfay@yahoo.co.uk, mens spillbeskrivelser kan sendes til henriklerdahl@gmail.com.

Spill

RoboRally

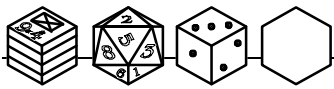
Av Tarjei A.

RoboRally er et kappløsspill som kom i en ny og lettere revidert utgave for ikke altfor lenge siden. Mye takket være min entusiasme for det, spilles det ganske ofte på klubben, og jeg tenkte jeg skulle skrive litt om det. Spillet er i og for seg greit nok; det går over runder, hvor hver runde består av fem flytt per spiller. Spillerne styrer små roboter og må programmere hvert flytt før runden starter, ved hjelp av programkort de får utdelt. Kortene er av sy forskjellige typer (flytt 1, 2 eller 3 felt framover, flytt 1 felt bakover, snu 90 grader til høyre eller venstre og snu 180 grader). Etter at alle har lagt ned sine fem kort, utførers flyttene skrittvis, slik at alle gjør sitt første flytt før noen gjør sitt andre flytt, og så videre. Når alle har flyttet ferdig får man nye kort og gjør dette om igjen. Du følger en løype merket opp med flagg (omtrent som et orienteringsløp, så du kan velge ruta mellom to flagg selv) og den som først har kommet gjennom hele løypa har vunnet.

Det er tre problemer man har å stri med i spillet; det første er at etter hvert som du tar skade, får du færre kort å velge mellom når du skal planlegge programmet ditt. Tar du nok skade, begynner programkortene dine å bli låst fast, slik at de ikke kan endres fra tur til tur. Har du tatt tre eller flere poeng i skade begynner det å bli plagsomt å komme opp med et brukbart program – med tre i skade får du seks kort og må bruke fem, med fire i skade får du fem kort og må bruke alle. Det neste problemet er at du av og til roter med programmet og ikke legger ned det du tror du har lagt ned. Et klassisk eksempel er å blande sammen venstre- og høyresvinger, spesielt når roboten din ikke ser i samme retning som deg selv. Det tredje problemet er de andre spillerne, som kræsjer sine roboter borti din, slik at du dyttes til steder du ikke hadde trodd du skulle ende opp, og som skyter roboten din, slik at du får skade og dermed færre kort neste runde (alle roboter skyter med laseren sin rett forover etter hvert enkelt flytt og gjør et poeng i skade på nærmeste motstander).

Det er stort sett to måter å reparere skade på; det finnes reparasjonsfelt hvor du kan reparere et poeng i skade hvis du er der på





slutten av en tur og du kan velge å stå over en hel tur for å reparere all skade på roboten din ("power down"), men dette må du erklære en hel runde i forveien, så hvis du overraskende tar mye i skade en runde, så kan du ikke stå over neste runde, men du må kravle deg rundt hardt skadd en runde først. Power down er det som benyttes oftest når roboten har tatt betraktelig med skade (3 eller mer), det tar tid siden du mister en runde, men stort sett lønner det seg på sikt. Har du tatt fem eller flere poeng i skade er det bare tullete å hinke rundt halvdau. Reparasjonsfelt benyttes nå og da og som oftest når de ligger praktisk langs den ruta du skal gå uansett. Noen reparasjonsfelt gir deg også "option"-kort, som kan være bedre våpen, ting som gir deg flyttefordeler og så videre. Det hender at spillere henger rundt på slike reparasjonsfelt over lengre tid for å få ekstra mange kort, men da RoboRally er et kappløpsspill, lønner dette seg neppe.

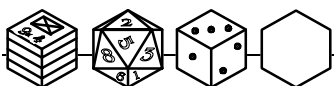
Det går an å dø hvis du tar nok skade (ti poeng), men dette skjer sjelden, både fordi det ikke er så lett å skade andre roboter med vilje, og fordi de fleste har vett til å ta power down før den tid. Det er mye mer vanlig at spillerne dør av bordelementer som dreper dem direkte; de detter/blir dyttet ned i hull i gulvet, kjører av brettet, knuses eller lignende. En av svakhetene ved spillet er at det er ganske vanskelig å ta igjen en robot som leder, siden vedkommende antageligvis slipper å bekymre seg for motspillere som driver og går i veien, mens du selv antageligvis fremdeles sliter med dem. Blir banen for lang (merkbart lengre enn fire brettlengder) så har det lett for å bli ganske kjedelig og en kan se hvem som kommer til å vinne. Tor kom for en tid siden opp med et system hvor spillerne ikke følger en fastlagt løype, men hvor det i stedet trekkes tilfeldig hvilket flagg som er det neste alle skal til når en spiller har kommet til det flagget som er målet for øyeblikket. Etter min mening fungerer det for såvidt ved at det gjør det litt mindre åpenbart hvem som leder, men det blir til gjengjeld litt mer tilfeldig om du klarer å ta igjen lederen eller ikke (ikke at spillet er lite tilfeldig til å starte med...).

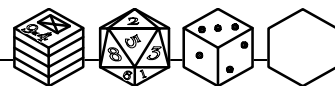
Det er to mekanismer som er med i spillet som ofte ignoreres. Selv foretrekker jeg å ha med begge, så fremt det ikke er med veldig ferske spillere. Det første er at den som er tregest til å legge ned kortene sine kun har et halvt minutt etter at nest siste spiller har lagt ned sine til å gjøre seg ferdig. Rekker han ikke det, fylles resten av programmet med tilfeldige kort. Slik jeg ser det, bidrar dette til å gjøre det

litt lettere å ta igjen en leder, fordi egen inkompetanse stort sett er det problemet en slik spiller har å stri med. Det fungerer ikke veldig bra i situasjoner der det er få spillere og de fleste har relativt enkle program å legge ned, men totalt sett synes jeg det er å foretrekke. Ikke minst er utbrudd av "Neeeee, jeg la ned feil kort!" veldig artige. Den andre mekanismen er at en spiller som har dødd tre ganger er permanent ute av spillet. Du er nemlig ikke umiddelbart ute når du har dødd, du mister bare et option-kort (hvis du har ett) og starter på det siste flagget/reparasjonsfeltet du var innom med to i skade. Det kan nemlig tidvis være lønnsomt å dø, spesielt hvis du har forvillet deg ut i ødemarka og har mye skade og ingen option-kort. Tre livspoeng begrenser denne taktiske døingen. En annen ting det gjør er at det får folk som bare tullekjører rundt ut av spillet. Ulempen er at hvis du er uheldig og dør et par ganger tidlig i spiller (noe som ikke er så uvanlig, hvis det er mange nok spillere og trangt om plassen) så må du være veldig forsiktig senere. Personlig synes jeg dette er til å leve med.

Den nye utgaven av RoboRally er ikke altfor forskjellig fra den gamle og forskjellene synes jeg stort sett er forbedringer. Hovedmangelen fra forrige utgave var at det ikke fulgte med noen ferdig oppsatte løyper, noe som du nå får et passelig stort utvalg av. De har også redusert antall markører (stort sett ved å redusere antall knotete option-kort). Brettene er like store som før, noe som gjør at du kan bruke dine gamle brett, og det er stort sett de samme du får med nå. Du får også med et min-startbrett som er praktisk og gjør at du slipper å surre rundt med virtuelle roboter. Ikke minst er robotene nå støpt i plast og ser helt fine ut selv om de ikke males.

En av fordelene er som sagt at det er kompatibelt med gamle RoboRally, så hvis du har stoff fra noen av tilleggssettene til første utgaven, så kan du bruke det fortsatt. Nå var dessverre veldig mye av dette tilleggsstoffet lite brukbart i spill, men jeg har hatt rimelig gode erfaringer med at par av brettene til Radioactive-settet. Du må bare begrense spesialfeltene som gir ekstra options, ellers får folk veldig lett veldig mange – vi har vel kommet til at hvis Chop-Shop feltene bare kan brukes til å bytte ut eller lade opp en option på slutten av runden og aldri gir nye options, så funker det greit, mens Radioactivity bare gir en ekstra option på slutten av runden og ikke på slutten av hvert kort. Det er faktisk tidvis veldig praktisk å ha gamle RoboRally, siden brettene i det nye spillet er trykt på begge sider og noen





av løypene krever at du bruker begge sider samtidig. Da er det veldig kjekt å kunne benytte seg av gamle brett.

Det er i det hele mye artig man kan gjøre med RoboRally. Jeg får av og til lyst til å lage brett i 3D, slik at vegger spesielt blir lettere å se, men jeg har hittil motstått fristelsen (Tor og jeg diskuterte muligheten for å bygge inn små lysdioder som veggmonterte lasere, som sikkert hadde vært kult, men antageligvis alt for mye pæs. Anbefales!

Det som skjer rundt Hexagon

Spilldøgn

Av Harald T.

Nok en gang arrangerte styret spilldøgn i menneskerettighetshuset. Det var fritt frem for å arrangere hva man ville når man ville.

Til å begynne med var det glissent oppmøte. Noen ventet på å starte rollespill, og det var bare nok til to brettspill. Da folk prøvde å sett opp både "Settlers: Struggle for Rome", "RoboRally" og "Railroad Tycoon" var noen nødt til å gi seg, så vi fordelte oss på de to førstnevnte. Trond dukket opp en liten stund etter at vi hadde begynt, hoppet inn i Roborally, kjørte forbi oss og vant (den slasken). Det gikk i hvert fall så fort at vi kunne begynne en ting til i pulja, det ble Railroad Tycoon. Mens vi startet opp kunne vi høre Settlers spillerne krangle om hvem som ledet og hvem de andre burde hindre i å vinne. Det hørtes ut som om de brukte en god del tid på dette. Litt småmorsomt når man kunne høre på det med den gode følelsen det er å vite at man ikke er med på det selv. Railroad Tycoon ble trangt (flere hadde dukket opp, så vi var seks), og med nesten bare uerfarne spillere utviklet det seg helt annerledes enn vanlig. Jeg halte i land en knapp seier etter å ha måtte selge hele 17 aksjer. Tror de andre spilte Puerto Rico i mens, men vet ikke sikkert.

Etter dette dro jeg til et ikke-hexagonalt fødselsdagselskap.

Da vi trakk oss fra fødselsdagselskapet for å legge barna viste det seg (mobiltelefon er en fin grønnsak) at de andre var i ferd med å avslutte Age of Rennaisannce, og ville spille mer. Det ville selvsagt jeg også.

Det ble nok et Railroad Tycoon for seks, denne gangen med mer erfarne spillere. Jeg satset på tidlige bonuser heller enn skinner, og bygde etter hvert et pent lite nett rundt Charleston. Ved å benytte alle muligheter ("New industry"-kort, "City Growth"-kort og

"Urbanisation") til å skaffe ekstra kuber klarte jeg å holde meg foran til spillslutt.

Så ble det "Struggle of Empires" Vi var nå eneste brettspillere på stedet, etter at gruppen som hadde spilt "Doom: The Boardgame" hadde gitt seg. Noen hadde også spilt "Gurps-Goblins" og "Virtual D20" rollespill. Jeg er en dårlig Struggle of Empires-spiller, spredte meg for mye og fikk unngjelde for det.

Klokka var nå blitt seks på morgenkvisten, og jeg dro hjem for å sove. Vet ikke om det ble noe mer spilling. Selv er jeg fornøyd med fire spill spilt på et spilldøgn som kolliderte med et fødselsdagselskap, det litt dumme var at jeg ikke fikk spilt noe stort. Håper det blir til neste år igjen, og at det da ikke koliderer med noe. Da vil jeg spille 7 Ages!

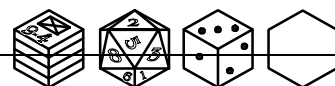
Laiv

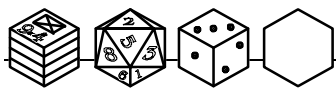
Skummel i skogen

Av Tarjei A.

Det skjedde her i vår en gang i et anfall av ubetenksomhet at jeg meldte meg frivillig til å stille opp som SIS ("semi-instruert spiller", gjerne kalt "skummelt i skogen") på et levende rollespill for 12-13-åringer, satt i Narnia-verdenen. Laiven var i og for seg grei nok og var av typen "getting from A to B without falling in the C". Småtassene skulle spille en skoleklasse på tur som ved et merkelig sammetreff ender opp i Narnia-verdenen, hvor heksa Hvit (påtroppende HexCon-sjæf Frida) har tatt tilbake makta og fanget Aslan. Spillerne skulle i tur og orden møte faunen Tumnus, hilse på Julenissen, redde en dryade som vokter et tre hvor det hang en haug laivsverd, finne et kart over noen magiske lyfter som forsterker heksas magiske krefter, ødelegge disse og så til slutt ta kverken på heksa og redde Aslan (for øvrig samme fyr som spilte Julenissen). Underveis skulle de bli plaget av et antall ulver som lusket rundt i skogen, deriblandt undertegnede.

Opprinnelig fikk jeg tilbud om å spille faun og siden jeg akkurat hadde sett filmen "Pans Labyrint", takket jeg først hjertelig ja til dette. Heldigvis kom jeg raskt på at fauner i Narnia er godslige, små geitekillinger og ombestemte meg. Dermed endte jeg opp som Ulv #1. Vi fikk utdelt en slags ulvemasker som bestod av øvre del av hodet til en ulv, som du så snørte fast på toppen av ditt eget hode. Underkjeven manglet, så man tittet bare ut under overkjeven på beistet. Jeg syntes det så litt vel ukult ut, så jeg fikk den (overhodet ikke)





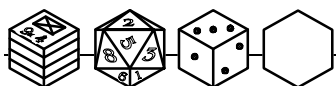
geniale idé om å knytte et tørkle rundt ansiktet som var passe tynt til at jeg kunne se ut gjennom det, men tykt nok til at andre som så meg på avstand ikke kunne se ansiktet mitt og bare ulvehodet (mer om problemene med denne tulleidéen seinere). Jeg fikk også låne en kappe av fuskepels av Hilde Austlid som så passelig ulvete ut (den var svart) og i tillegg rotet jeg rundt i pappesker med laivklær og fant en tunika av svart ull og et par grå vadmelsbukser kjøpt på et loppemarked i Ungarn. For å runde av dette hadde jeg et par tykke hansker og (ikke egentlig) vanntette vinterstøvler (laiven var i slutten av februar). Jeg hadde til og med funnet fram trugene mine og brukt en del tid seint kvelden før på å nagle sammen igjen en reim som hadde gått i stykker, men når alt kom til alt var det ikke så mye snø der som jeg fryktet.

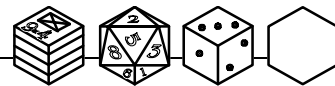
Laiven skulle holdes på BUL-hytta på Lian, så jeg tok trikken opp og labbet innover i kostyme (minus ulvehode), for å få et inntrykk av hvordan det fungerte. Konklusjonen var at det fungerte greit nok, noe som senere skulle vise seg å ikke stemme, og at passerende bilister syntes det så sært ut. Opplegget var at jeg og mine med-SIS (to ulver til, en bjørn, et halv-troll, en dryade, Julenissen, faunen Tumnus og heksa) skulle møte opp et par timer før ungene kom og rigge i stand heksas leir og andre ting ute i skogen. Jeg ikledde meg fullstendig kostyme for anledningen og konstaterte at hvis jeg krøket meg litt sammen og hevet skuldrene, så så det ganske så bra ut – du kunne ikke se hvor ansiktet mitt var og det gjør det med en gang litt skumlere. Rigge-turen ut i skogen i fullt kostyme viste dog noen av problemene med utstyret – for eksempel var det ikke veldig lett å puste i det, siden jeg hadde et tørkle forran ansiktet, så hvis jeg skulle bevege meg over lengre avstander måtte jeg trekke det ned mens jeg gikk. Når jeg så kom fram måtte jeg av med hanskene, få på plass tørklet og så på med hanskene igjen (jeg husker ikke hvor mange ganger foret vrengte seg, men det var en del). Dette betydde at jeg trengte litt tid mellom hver gang jeg forflyttet meg til å bli klar før jeg kunne gjøre noe som helst. Et annet og enda verre problem var at etter hvert som det kom kondens fra pusten min på tørklet, så ble det betraktelig vanskeligere å se gjennom det. Dette hadde jeg ikke merket noe til tidligere, siden jeg da ikke hadde kavet rundt i kupert terreng med snø til langt opp på leggene. Laiv-beltet mitt hadde også blitt trangere siden forrige laiv, av uvisst hvilken grunn, noe som ikke gjorde ting bedre. Jeg begynte å få bange anelser.

Riggingen gikk ellers greit nok. En laiver

som heter Eirik og jeg prøvde å sette opp et lite telt i en meter dyp snø ved hjelp av en utilstrekkelig solid spade, noe som fungerte mer eller mindre fordi det bare skulle stå i kort tid og ingen skulle overnatte i det. Deretter var det tilbake til BUL-hytta og en god forsyning av suppe og matpakke, før vi stakk til skogs og la oss til å vente på småtassene, som hadde startet å dukke opp. Her var det tydeligvis en misforståelse fra min side når det gjaldt hvor lenge vi måtte regne med å vente før spillerne faktisk kom igang, noe som førte til at jeg tilbragte i overkant av en halvtime under et tre der noen rådyr tydeligvis hadde for vane å overnatte, mens det småregnet. Jeg benyttet anledningen til å markere revir. Til slutt kom ungene i gang med å vandre rundt i skogen, i følge med Sebastian / Tumnus, som for øvrig viste seg å være fullstendig uten retningssans, så spillerne fikk nok en god del mer mosjon enn de faktisk hadde behøvd. Jeg hadde fått beskjed om å ikke gå til angrep på dem med én gang og nøye meg med å ule skummelt frem til de hadde fått tak i sverdene som hang i treet. Min (selvfølgelig svært naturtro) ulveuling viste seg også å være svært nyttig for å finne ut hvor spillerne var. Terrenget var som sagt svært kupert og bevokst og du kunne være ganske tett ved noen uten å se dem (spesielt hvis du hadde et tørkle forran ansiktet som ble mer og mer ugjennomsiktig). Men hvis du ulte litt ville du straks høre et kor av prepubertale hvin og du kunne greit følge lyden. Dessverre ga de seg litt med dette etter hvert.

Så jeg ulte litt nå og da mens de møtte julenissen og fant fram til treet med dryaden, og hastet så rundt for å avskjære dem når de gikk videre. Det var lettere sagt enn gjort. Jeg kom til at jeg måtte ta på ansiktstørklet, som gjorde at jeg så lite, og spesielt vanskelig var det å se konturer i snøen. Så jeg kravlet knurrende avgårde langs en skråning mens jeg følte at jeg hele tiden kunne høre spillerne rett ved, men ikke se noe til dem. Jeg håpet virkelig at jeg slapp å slåss med noen i den situasjonen, noe jeg heldigvis gjorde (jeg kan i denne sammenheng nevne at jeg hadde fått låne en svært upraktisk laivklubbe av Eirik). Opprinnelig var det meningen at jeg skulle overfallen ungene på en sti som gikk gjennom området, men når jeg til sist fant fram til denne stien, var de allerede et godt stykke borte på den. Jeg knurret og ulte som en ulv (vel, sånn cirka) og pingledottene løp så fort de kunne i motsatt retning. Dette var da ikke meningen – alle laivferskinger med sverd hopper da på enslige skumlinger med en gang de får sjansen, gjør de ikke? Dette var et problem, siden jeg som før





nevnt kunne bevege meg fort *eller* se hvor jeg gikk, men ikke begge deler samtidig. Jeg valgte en slags mellomting, hvor jeg forflyttet meg for fort til å se særlig bra, men ikke så fort at det ble vanskelig å puste eller umulig å se. De små tullingene fikk det for seg å forlate stien og kravle opp en skråning, ned en dump, over en bekk og opp en ny skråning. Var dette gøy når du ikke kunne se hvor du gikk? Nei, det var det ikke. Det var flaks at en av småtassene utbrøt: "Ha, ha, nå får han problemer med å komme over bekken," ellers hadde jeg vel plumpet rett ut i den. Jeg følte at jeg måtte se veldig hjelpeløs ut, men jeg fikk i ettertid høre at jeg nok så skumlere ut enn jeg følte meg. Det hjalp på dramatikken at Tumnus fant ut at han skulle komme bort og prøve å overtale meg til å la dem gå i fred. Det gav meg en sjanse til å true faunen med min mest skumle ulvestemme og avsløre litt av plottet for ungene. Jeg fikk også sjansen til å denge Sebastian i hodet (dvs. *late* som om jeg dengte ham i hodet), noe som utelukkende fungerte fordi han stod en halvmeter unna og jeg kunne gripe tak i jakka hans med venstrehånda først. Dette syntes ungene tydeligvis var skremmende, så de la på sprang igjen med Tumnus på slep. Til alt hell ble jeg forhekset slik at jeg ikke kunne gå på en stund, noe som gav meg en unnskyldning til å ikke prøve å løpe i oppoverbakke.

Den påfølgende timen ble brukt til å følge etter ungene mens de løp frem og tilbake i skogen, mer eller mindre på villspor. Jeg tok dem igjen et par ganger, men begge gangene endte jeg opp med nok kondens inne i tørklet til at jeg ikke tok sjansen på å denge noen av dem (jeg hadde en ganske kort klubbe og hadde ikke lyst til å klabbe til noen i hodet). Ved et tilfelle løp jeg gjennom gjengen av spillere mens jeg knurret og brølte, noe som fikk dem til å løpe til alle retninger. Kun én løp ikke sin vei og jeg holdt på å denge til ham, da jeg innså at han også var en av ulvene. Typisk! Til sist kom det til en showdown mellom småtassene og hekse og hennes hjelpere. Jeg hadde innsett at kostymet mitt ikke fungerte, så jeg kastet kappa og rullet ned tørklet til under øynene, slik at jeg i det minste kunne se noe. Dette fungerte mye bedre og jeg fikk klubbet til flere småtasser som pilte fram og tilbake og ikke så seg for. Til slutt kom jeg ut for en tass som viftet med sverdet og sa noe dramatisk som jeg ikke husker. Det var sikkert "Nå er det du og jeg, ulv!" eller noe sånt noe. Jeg gjorde meg klar for en episk duell med pjokken. Dessverre datt maska mi ned i øynene mine akkurat da, noe som gjorde at jeg ikke så noen ting som helst og jeg fikk meg et kakk i

hodet. "Nok får være nok," tenkte jeg, og bestemte meg for å være dau.

Og til slutt...

Åndelige kanapeér

Hexes say the strangest things

"Den lille, blå gnomen har tømt seg."

- Henrik, om Frodes ranged energy-attack.

"Ting i fullplate bryr seg ikke om gjess."

- Lille-Alex

"I want to make love to this book."

- Henrik, om *Legacies: The Ancient*

Alex: "You gaze inside and see a lot of spiders."

Frode: "Are they undead spiders?"

- litt paranoid, kanskje? (*Alexander den Store, forresten, ikke Lille-Alex.*)

Informasjon

Kanskje greit å vite?

Deadline for neste HexagonNytt:

28. mai 2007

Neste HexagonNytt kommer ut:

4. juni 2007.

Kontaktinformasjon:

Email: hexagonnytt@gmail.com

.doc-format, vær så snill?

