

# anachron 3

Tiden er en underlig fisk.

Den går, den løber, der er på een eller anden måde altid for lidt af den, der er for meget der skal nås på alt alt for lidt tid. Nogle gange snegler den sig afsted, nogle gange flyver den. Der er tid til tænkning, tid til kærtæg, tid til samvær. Der er kort tid, lang tid, lånt tid, livstid. Der er tidens tand, tidens fylde, kommer tid kommer råd, men kom til tiden, så vi får tid til det hele, det er så tidstypisk, oppe i tiden, i fremtiden og fortiden og nutiden. Der er tid til tid, tid inden tiden, tid før tiden, sikke tider, i disse tider, med tiden, af tiden, som tiden, tidsfrister, tidsmæssigt, tidsrum, tidsrammer, tidszoner, tid til det hele og tidsnød af helvede til. Der er tidsrejser og tidsmaskiner og tidsparadokser.

Tid er ikke noget, vi har. Tid er noget, der er. Tid er ikke noget, vi tager os. Det er tiden, der tager os. Og lad os med det samme slå en ting fast.

Ikke-tid findes ikke...

# indhold

- 1 velkommen**
  - velkommen til anachron
  - tid og sted
  - protagonisterne
  - et smugkig i manuskriptet
- 2 kontakt**
  - testpersonerne
  - en uge senere
- 3 tidsløs**
  - rejsen
  - grand central station
  - så mange muligheder...
- 4 nexus**
  - hvad er nexus?
  - en anden virkelighed
  - en døende virkelighed
- 5 intet truer**
  - situationen
  - thalia jensen
  - reparationen
  - røde og grå mennesker
  - alene i mål
  - trask industries
  - anachron
- 6 follow the leader**
  - lås og nøgle
  - kongens efterfølgere
  - e-branch, summer street,
  - brooklyn
- 7 trekant & pyramide**
  - epilog**
  - appendiks**

# 1 velkommen

## velkommen til anachron

Velkommen til denne tredje historie fra Anachrons verden. Måske kender du allerede Anachron. Måske er det dit første besøg. Under alle omstændigheder: velkommen til.

Anachron har tiden som omdrejningspunkt. I den første historie var det en anden tid, historiens protagonister blev kastet ind i. I den anden historie måtte heltene kæmpe for at redde deres egen. I Anachron 3 vender vi os mod en verden, som ligger uden for tid.

Anachron 3 er et GURPS Time Travel scenarie med undertoner af skræk og gru, men med et bevidst grotesk/ humoristisk islæt. Hvor de to første scenarier lænte sig op ad espionage genren, vender vi os her mod det mere groteske og horror-prægede. Anachron 3 er således en historie, der tager sit udgangspunkt i tidsrejse, men som i sit forløb er komisk gys.

## tid og sted

Vores historie begynder i New York, anno 2014. De sidste to år har været meget hårde for Amerikas Forenede Stater, ikke mindst for landets præsidenter. For at bringe dig up-to-date med de seneste begivenheder, får du her en kort oversigt over de sidste år i USAs historie med specielt henblik på de begivenheder, der vedrører vores historie. Det skal siges, at mange af nedenstående informationer er strengt fortrolige oplysninger.

2010 Verdenen idag ser lidt anderledes ud. Vi har for eksempel fået hovercars og vidphones. Og Mitsubishi Motors' nye bygning tårner sig op lige ved siden af Empire State Building. Men stort set ligner det hele sig selv. Der er bare lidt flere store bygninger, lidt større firmaer, lidt mere forurening, lidt mere af det hele.

2010 Michael A. Peterson er chef for den amerikanske regerings institut for paranormal forskning, afdeling Øst. Herr Peterson er lige blevet far for tredje gang. Hans to første børn hedder Peter og Sarah, hans sidste hedder PYRAMID 1. Christoffer Barent, der er leder af instituttet for Tidsrejse teknologi, der hører under Petersons afdeling, er også stolt, fordi han også lige er blevet far til PYRAMID 1. De to herrer har lige opfundet en revolutionerende maskine, som kan sende mennesker tilbage og frem i tiden. En tidsmaskine, hvis lige aldrig er set. En teknologisk revolution.

2010 PYRAMID 1 er et virvar af ledninger, computere, og små blinkende lys. Maskinen står på instituttets forskningslaboratorie, hvor den er godt bevogtet af stærke kompetente mænd med hurtige aftræk. Jo, der er såmænd ikke blevet sparet på omkostningerne for at opnå den bedste sikkerhed.

2010 I dette år underskrives den revolutionerende kontrakt mellem forskningsafdelingen og de fem forsøgskaniner, der som de første mennesker skal afprøve tidsmaskinen PYRAMID og skrive historie. De fem forsøgskaniner forsvinder

for stedse. De vender aldrig tilbage fra deres test-rejse. De skulle ifølge planen være væk i ti minutter, og så blive hentet tilbage af den revolutionerende maskine, men maskinen henter intet andet hjem end støv. Kun støv, og en lille smule græs, som man aldrig finder ud af, hvor kom fra. De fem forsøgskaniner vender aldrig tilbage. Regeringen forsøger naturligvis at lægge låg på sagen.

2011 Christoffer Barent begår selvmord, og optager sine sidste minutter i live på bånd. På båndet fortæller han, hvordan han ikke længere kan leve med at have slået de fem forsøgskaniner ihjel. Han føler skyldfølelse for, hvad der skete for et år siden og kan ikke længere holde på den ellers så velbevarede hemmelighed. Han fortæller kortfattet og præcist om regeringens tidsrejseprojekt, om dets formål og især om dets enorme budget. Sidst i optagelsen skyder Barent sig selv med en meget stor pistol.

2012 Årets avisoverskrifter taler vist for sig selv. "Michael A. Peterson fængslet!" "Regeringens Tidsrejseprojekt standset!" "Min søn blev brugt som forsøgskanin!" "Regeringen nægter sig uskyldig i alle anklager og skyder skylden på Peterson!" "Peterson tilstår: jeg hadede dem og dræbte dem med vilje!"

Nej, 2012 er ikke noget godt år for præsidenten, som tager sin afsked i November måned, samtidig med at Michael A. Peterson begår selvmord i sin fængselscelle. Peterson når at få et brev ud til pressen, hvor han beskylder præsidenten for de værste ting, deriblandt at have givet ordrer til tortur og mord. 2012 er også året, hvor PYRAMID 1 bliver destrueret, efter ordrer fra den nye præsident, som må gøre eet eller andet for at styrke befolkningens tiltro til regeringen.

Denne tiltro forsvinder dog hurtigt, da det viser sig, at udenrigsministeren i en længere årrække har spioneret for Irakiske terrorister. Gennem to måneders udrensning af spioner indenfor senatet lykkes det præsidenten at bringe orden i kaos, på bekostning af den øvrige indenrigspolitik og landets økonomi i øvrigt. I December måned må præsidenten gå af. Folket er i oprør. De fattige sulter, inflationen stiger kraftigt, Børsen står på randen af et krak. Den nye præsident udvider landets politistyrke med 25% i et forsøg på at holde oprøret nede.

2013 PYRAMID 1 er ikke ødelagt. Under ordrer fra præsidenten har FBI fjernet alle beviser på maskinens eksistens, de har truet folk med de værste ting, de har myrdet. Befolkningen tror, at regeringens tidsrejseprojekt er lukket, men det lever i bedste velgående. Maskinen står i en kælder i Brooklyn, hvor den bevogtes af nogle få trofaste folk. Regeringen har helt overladt styringen af projektet til den ansvarlige, Peter Grüner. Forskningsbudgettet er skåret drastisk ned. Ingen ved rigtigt, hvad der sker med PYRAMID projektet under E-Branch, under The Institute for Paranormal Research, under Forskningsministeriet.

2013 er også året, hvor de fattige gør oprør. Efter lang tids undertrykkelse og sult går de amok og raserer det meste af New Yorks handelscentrum. Skaderne løber op på flere milliarder dollars, før regeringen får stoppet oprøret. Under de voldelige sammenstød mellem politi og oprørere dør flere tusinde. USA ligner mere og mere en politistat, styret af en semi-fascistisk regering. Folket har glemt alt om PYRAMID-projektet. I disse tider tænker man mere på at holde godt fast i alt, hvad man har kært. Der er ikke tid til at bekymre sig om ligegyldigheder.

2014 Præsident Hattaway dør i Februar måned af en overdosis kokain. Den nye præsident Robert Goldsmith fortsætter den hårde linje. Fængslerne bugner, kriminelle bliver skudt, før de bliver spurgt, New York er under undtagelsestilstand. Gennem en mobilisering af statens ressourcer og afskedigelsen af over 20.000 offentligt ansatte

lykkes det for præsident Goldsmith at få vendt situationen. I et desperat forsøg på at genskabe lov og orden lover han bedre forhold for de fattige, en mere stabil økonomi, flere arbejdspladser, en lysere fremtid. Goldsmith bruger det meste af sin tid på at rejse landet rundt og pep-talke, og utroligt nok virker det. I September måned 2014 er USA så småt ved at komme på benene igen. Oprørerne er faldet til ro, dollaren er mere eller mindre stabil, den værste krise er overstået. Regeringen står tilbage med et land præget af fattigdom, hærget af kriminalitet, styret af politiet. Der er ingen kontrol over noget som helst.

Det er under disse forudsætninger, at et vist PYRAMID projekt har fået lov til overleve. Det styres af seks ihærdige forskere og fem vagter, der arbejder i døgn drift. Siden skæbnetsår 2011, hvor fem folk forsvandt, har man været modvillig med at gøre flere forsøg på tidsrejse. Det er for hasarderet.

Men nu mener Peter Grüner, den ansvarlige for projektet, at have fundet nøglen til mysteriet. Måske. Han har modificeret maskinen, han har omkalkuleret, han har udregnet, han har forsøgt sig med nye teorier. Hans afdeling lider bare af en seriøs mangel på ressourcer, og det besværliggør unægteligt forskningen. Peter Grüner mangler materiel, personale, finanser, forsøgsdyr. E-Branch kører på vågeblus og interessen for projektet er væk. Faktisk er der ikke mange, der kender til det overhovedet. Men nu ser Peter Grüner sit snit til at tage affære. Måske er der en måde at få kabalen til at gå op alligevel. Måske kan PYRAMID igen blive regeringens ynglingsprojekt. Peter Grüner har en plan.

## protagonisterne

Anachron 3 er beregnet til 5 karakterer på 85-100 points i GURPS termer. Væsentligt for historien er, at alle karakterer bør være fængslede kriminelle, der alle sidder inde for "store" forbrydelser. De er ikke Guds bedste børn, og de har alle livstidsdomme. Karakterernes livstidsdom er deres motivation for at acceptere det tilbud, som er scenariets grundlag. Udover dette kræves det, at een af karaktererne er den eneste, der har computer skills samtidig med, at han har ulempheden *unluckiness*. Denne kombination får betydning til allersidst i scenariet.

I scenariets appendiks ligger fem karakterer, som passer godt ind i historien. De har hver deres motiver og der er lagt op til interne konflikter spillerne imellem. En gentlemantyv, en bølle, en uheldig og helt almindelig computerprogrammør, en fanatisk kultist og en narkokonge kan simpelthen ikke sammen. Men de bliver alligevel nødt til at samarbejde.

## et smugkig i manuskriptet

For at give et overblik over historien, inden den for alvor udpensles, kan du på de følgende linjer få et smugkig i manuskriptet. Hvis du er typen, der hellere vil overraskes undervejs, så læs ikke videre. Hvis du vil være på forkant med begivenhederne, så kan du her læse lidt om, hvad vore helte har i vente.

Der er ingen historie uden forhistorie, ingen nutid uden fortid. Forhistorien er her, at regeringens tidsrejseprojekt står på randen til et større gennembrud. Peter Grüner, projektets ansvarlige, har i længere tid finpudset maskinen, som står i en kælder i Brooklyn. Samtidig med dette er Peter Grüner blevet kontaktet af en gruppe mennesker,

der påstår, at de kan hjælpe ham med at få regnestykket til at gå op. Disse mennesker er den japanske terrororganisation Sons of Homer. De har tænkt sig at infiltrere den amerikanske regerings tidsrejseprojekt. Nu har de tilbudt Peter Grüner, at de kan give ham nogle forsøgskaniner til projektet, hvis Grüner til gengæld lader Sons of Homer komme ind i varmen.

Alt dette resulterer i, at vore helte, som sidder i New York State Penitentiary, får tilbudt deres frihed, mod at de deltager i et lille forsøg. De skal rejse en uge ud i fremtiden i en revolutionerende tidsmaskine. Vore protagonister accepterer, og de bliver i nattens mulm og mørke smuglet ud af det ellers topsikrede fængsel. De bliver med bind for øjnene ført til E-Branch under instituttet for tidsrejseforskning under instituttet for paranormal forskning under forskningsministeriet. Efter et stykke tid står de inde i den pyramideformede maskine, der skal føre dem en uge ind i fremtiden. Fremtiden skal vore helte kun befinde sig i en halv time. Herefter vil de, hvis alt går vel, blive transporteret tilbage til nutiden af den revolutionerende maskine. Men alt går ikke vel.

Under opstarten går noget galt. Som maskinen så småt begynder at rotere, og vore helte føler sig svimle, kører maskinens computer pludselig et andet program, og destinationsdatoen nulstilles. Inden folkene på laboratoriet har nået at kunne reagere, er vore helte sendt afsted. Men hvortil?

Vore protagonister vågner op på en bænk på Grand Central Station. Det synes umiddelbart ikke at være det værste sted at vågne, men vore protagonister finder hurtigt ud af, at noget er meget meget galt. Grand Central Station er næsten mennesketom, og togene kører monotont frem og tilbage, næsten i takt. Det er de første tegn på, at vore helte måske ikke er i fremtiden, men et helt andet sted.

Det vil senere vise sig, at spillerne er kommet til et sted, der ligger uden for Tid. En slags nexus i tiden, en slags vejkryds, hvor tidslinjer mødes og skilles. Ikke universets midte, men Tidens. Det vil også hurtigt gå op for spillerne, at de ikke bliver transporteret tilbage. Endelig vil det gå op for dem, at i takt med at folkene tilbage på laboratoriet arbejder på højtryk for at få repareret maskinen, er dette nexus så småt ved at forsvinde, ved at opløses. Og som om det ikke var nok, er der instanser her, som ikke ønsker spillernes tilstedeværelse. Som ikke er venligt stillede overfor tidsrejsende.

Fra spillerne vågner på Grand Central Station, begynder alt at løbe løbsk, og scenariet udvikler sig til et sandt tidsinferno, hvor spillernes eneste chance for at overleve er at finde en vej ud, en vej hjem, inden dette kaotiske nexus opløses, inden de selv opløses, og inden den mystiske tyran, der hersker over stedet her, finder frem til dem. Spillerne må finde frem til en tidsmaskine, der kan bringe dem tilbage. Problemet er bare, at de ikke aner, hvor den står. Endsige hvordan den virker.

## 2 kontakt

I denne første del af vores historie skal vi høre om, hvordan og hvorfor vore protagonister kontaktes i første omgang, og af hvem. Vi skal også se, hvem projektansvarlig Peter Grüner er, og vi skal møde Tony Wang, en mystisk mand fra det fjerne østen. Endelig skal vi se, hvor let det er at smugle fem fanger ud af topsikret fængsel, når man har de rette kontakter.

### peter og pyramid

Peter Grüner har en plan. Han har finpudset maskinen. Han er overbevist om, at den virker. Han har efterhånden fået fuld kontrol over PYRAMID projektet, og han agter at bruge sin indflydelse og magt på at foretage nogle forsøg. Sådan helt uofficielt. Officielt har ingen tilladt Peter Grüner noget som helst, så hans tests må foregå i det skjulte. Men det rører ikke Grüner. USA er i krise, og der ikke kontrol over noget som helst. Ingen vil nogensinde ane, hvad der er foregået på laboratoriet på E-Branch under The Institute for Paranormal Research. Grüners problem er bare, at han mangler ressourcer, penge, folk, forsøgskaniner.

Peter Grüner er i bund og grund et dumt svin. Bag den venlige og topprofessionelle facade gemmer sig en grisk og skrupelløs mand, der ikke står i vejen for mord for at komme til tops. Forskningsinstituttet E-Branch er blot Grüners middel for at komme frem. Gennem det ser han frem til en lys fremtid som magtfuld minister, ja måske endda præsident. Peter Grüner er i sandhed ikke nogen særlig flink person. Men der gemmer sig endnu mere under overfladen.

Peter Grüner blev for nogle måneder siden kontaktet af en organisation, der kaldte sig for Foreningen til Historiens Frelse. Dem havde Peter aldrig hørt om, men de havde et godt tilbud med til ham, et tilbud som han ikke kunne afslå. De tilbød ham en stor pose penge, hvis han sørgede for at behandle en vis Tony Wang pænt og forfremme ham i en fart. Der ville følge flere poser penge, hvis Grüner bare gjorde, som han fik fortalt. Det med at gøre, som han fik fortalt, behagede ikke Peter specielt, men på den anden side af vægtskålen lå jo en masse dollars. Grüner gik med til at samarbejde med Foreningen, hvis han fik nogle flere oplysninger, lidt mere indflydelse, lidt mere magt. Jo, det ville han få, om et par måneder, fik han at vide. Grüner tog imod pengene og smilede hele vejen til banken.

Foreningen for Historiens Frelse går også under navnet Sons of Homer, og det er dem, der har kontaktet Peter Grüner. Deres insider, Tony Wang, har fortalt dem om Peter Grüners fremgang med PYRAMID projektet og hans utrolige magtgærrighed. Det mener Sons of Homer at kunne udnytte til egen fordel. Derfor har de sat hjulene igang, med en plan om overtagelse af PYRAMID projektet i baghovedet.

Nu er situationen den, at Grüner har fået den idé at teste sin maskine. Han mangler bare den væsentligste ingrediens, forsøgskaninerne. Det er her, Sons of Homer kan bidrage til projektet. De har givet Grüner ordrer på, at han skal lade Tony Wang klare rekrutteringen af forsøgskaninerne. Derefter skal Grüner nok få al den indflydelse, han ønsker. Alt dette passer fint ind i Grüners planer. Han smiler hele vejen til banken og ser sig selv i

præsidentstolen.

## wang og sons of homer

Tony Wang Japaner og fanatisk medlem af den japanske terrororganisation Sons of Homer. Derudover er Wang fysiker med ekspertise indenfor paranormal forskning. Så det er intet under, at det er Wang, Sons of Homer har sat til så småt at overtage den amerikanske regerings PYRAMID projekt. Det er en proces, som begyndte for snart fire år siden, da Sons of Homer først fik nys om projektet. På trods af, at teknologien endnu ikke var færdigudviklet, så Sons of Homer deres snit til at tilegne sig et mægtigt våben. Nu er det indenfor rækkevidde. En sidste test, og Sons of Homer har magten i deres hænder.

Terrororganisationens plan er først og fremmest at gennemføre den test, som Grüner brænder efter. Derefter har de tænkt sig at få Grüner over på deres side og ellers muge ud i personalet på E-Branch. Med lidt held har de om nogle måneder, måske et år, total kontrol over PYRAMID projektet. Alt dette naturligvis forudsat, at maskinen virker, at testpersonerne alle kommer tilbage i live.

## testpersonerne

Den 14. November 2014 får fem fanger på New York State Penitentiary besøg af Tony Wang og Peter Grüner. I et velovervåget besøgsrum får spillerne fremlagt idéen, der skal sikre Sons of Homer fred og ro med deres overtagelse af PYRAMID-projektet, og som skal sikre Peter Grüner penge og berømmelse, og flere penge.

Wang og Grüner præsenterer sig selv og forklarer, at de repræsenterer et privat forskningsprojekt. De har brug for spillernes hjælp, og spillerne har brug for deres. Sammen kan de hjælpe hinanden. Denne hjælp går i al sin enkelthed ud på, at spillerne kan komme på fri fod, hvis de deltager i et lille forsøg. Forsøget er ganske harmløst, og spillerne behøver ikke at bekymre sig. De skal bare træde ind i en maskine, så skal de udføre et lille job, og så kan de efter at have skrevet under på nogle papirer gøre, som det passer dem. De er frie mennesker, og de får oven i købet en mindre sum penge (10.000\$ hver, for at være mere præcis) at starte deres nye liv på.

Men hvad er det så for et lille uskyldigt job, vore helte skal udføre? Wang forklarer, at de skal deltage i et tidsrejseprojekt, hvor de vil blive transporteret en uge ud i fremtiden. De skal med andre ord rejse i tiden. Dette, forsikrer Wang, kan faktisk lade sig gøre, men maskinen er endnu kun på eksperimental-stadiet. Den er blevet testet på dyr igen og igen, men det er altså første gang, den skal testes på mennesker. Er spillerne villige til dette, er de frie. Hvis ikke de har lyst, kan de jo vende tilbage til deres celler og afsone nogle flere år.

Det formodes, at spillerne accepterer.

Når formaliteterne er ordnet, får vore helte resten af detaljerne. Tidsmaskinen PYRAMID fungerer sådan, at man bliver transporteret frem eller tilbage i et bestemt antal minutter eller dage. Man beslutter på forhånd, hvor lang tid man skal være 'væk'. Når tiden er udløbet, bliver man automatisk transporteret tilbage til maskinen, til den tid man kom fra. Spillerne skal som sagt rejse en uge ud i fremtiden, hvor de skal befinde sig i en halv



time. Afrejsen finder sted først på formiddagen, og de burde altså også ankomme om formiddagen. Hvis alt går vel, ankommer de i New York. Hvor i New York vides ikke helt. Her skal de sådan set bare trisse lidt rundt, måske få fingrene i dagens avis. De skal bare være der i en halv time, hvorefter maskinen vil bringe dem tilbage til laboratoriet i nutiden. Når de så er kommet hjem igen, forhåbentlig i god behold, er de frie til at gå. De skal naturligvis lige besvare et par spørgsmål, men det interessante for Wang og Grüner er især at finde ud af, om maskinen fungerer efter hensigten uden uønskede bivirkninger. Dette burde de kunne få afklaret ved hjælp af en basal lægeundersøgelse og et par spørgsmål.

Tony Wang forklarer herefter, at der desuden er en mindre formalitet med hensyn til vore heltes, skal vi sige, fængslethed. Om et par dage vil vore helte i deres mad få et lille ekstra krydderi, som vil få deres maver til at gå berserk. Af den grund skal de bringes til fængslets sygeafdeling. Om en uge, tidligt om morgenen, vil der komme en mand og bede dem om at følge med til en større undersøgelse. Spillerne skal følge efter manden ud til den ambulance, der venter på dem. Herefter vil de blive bragt til Tony Wang og Peter Grüner. For deres egen sikkerhed vil spillerne få bind for øjnene, så de ikke senere kan blive presset til at fortælle, hvor de blev bragt hen. Laboratoriet og regeringens tidsrejseprojekt er, som sagt, tophemmelige.

Efter disse ordrer spørger Wang og Grüner, om der er nogen spørgsmål. Detaljerne, forsikrer de, vil spillerne blive sat ind i, når de er vel ankommet til laboratoriet om en uge. Her vil de også få udleveret udstyr og penge, samt yderligere instrukser. Efter kortfattet og præcist at have besvaret spillernes spørgsmål, rejser de to herrer sig op og går.

## en uge senere

Den 21ende November 2014, præcis klokken 06.00 kommer en ældre mand, orientalsk af udseende, gående ind ad døren til sygeafdelingen på The New York State Penitentiary. Efter at have vekslet nogle få ord med de to betjente, der overvåger afdelingen, og efter at have viftet med nogle papirer, giver han tegn til spillerne, som ligger i hver deres seng, indlagt for slemme mavesmerter. Han forklarer for spillerne, at han på ordrer fra fængselslægen skal tage dem til hospitalet, hvor de skal undersøges nærmere af mere kyndige læger. Spillerne får herefter udleveret deres fængselsdragter, og manden beder dem om at følge med, når de er kommet i tøjet. Udenfor venter en ambulance. En anden mand sidder ved rattet. Bag i ambulancen sidder to fængselsbetjente. Spillerne bliver gennet ind i den store vogn. Som ambulancen kører bort, vinker orientaleren høfligt til de to fængselsbetjente, der har ansvaret for sygeafdelingen. De ser ikke helt trygge ud ved situationen.

Omme bag i ambulancen hilser de to betjente høfligt på spillerne og forklarer, at køreturen tager cirka en halv time. For deres egen skyld vil spillerne få bind for øjnene, så de ikke kender laboratoriets eksakte placering. Det er udelukkende af sikkerhedsmæssige årsager. Efter at have givet spillerne bind for øjnene, forklarer de to herrer, at de skal hilse fra Tony Wang og sige, at alt ser fint ud. De går en lysere tid i møde. Snart vil de være frie mænd.

Efter en halv times rumlen og mørke stopper bilen, dørene bliver åbnet, spillerne bliver hjulpet ud af vognen, ud i sollyset. De kan høre råb, biler, en del politisirener. Stadig med bind for øjnene bliver de ført ned ad en trappe, hvor de venter et kort øjeblik. De mener, at de må stå ved en kælderdoor ud til gaden. Så hører de en stor dør bliver åbnet, og de

bliver hjulpet indenfor i varmen. Døren bliver lukket igen. Vore helte får fjernet bindene og kan nu se, at de står i et stort laboratorie. Der er ingen vinduer. I et hjørne af laboratoriet står en stor pyramideformet maskine. Et virvar af ledninger går fra maskinen over til et computeriseret kontrolpanel. Små røde, grønne og blå lamper blinker overalt. Maskinen er bygget på en slags sokkel, og den er vist ment til at kunne rotere. På computerskærmene ruller endeløse koder op og ned, og ved kontrolpanelerne står fem herrer i hvide kitler. Dene ene, Tony Wang, vender sig om mod spillerne og byder dem velkommen. En anden trykker på en knap på kontrolpanelet, og den pyramideformede maskines to store hydrauliske døre glider til side. Der kommer en del røg ud af maskinen.

"Her er så vidunderet, der skal bringe jer ind i fremtiden!", udråber Peter Grüner ovre fra kontrolpanelet, med julelys i øjnene.

Mens Peter Grüner, fægtende med armene og hurtigere end et vandfald, udtrykker sin glæde for maskinen og beskriver, hvor vidunderlig og fantastisk den er (her må gamemasteren improvisere, som han vil - bare smør tykt på), udleverer Tony Wang følgende til hver af spillerne:

Et sæt anonymt tøj uden mærker og uden prangende farver, 50\$ i kontanter, en comlink (altså en øresnegl med en mikrofon), en pistol og to clips.

Når Grüner er færdig med sin længere redegørelse, gentager Wang sine ordrer. Spillerne skal rejse en uge ude i fremtiden. Her skal de befinde sig i en halv time, hvorefter de automatisk vil blive transporteret tilbage. Under deres ophold i fremtiden vil de være i konstant radiokontakt med laboratoriet via de comlinks, de har fået udleveret. Således kan de fortælle, hvad de ser. Pistolen er udelukkende til selvforsvar og nødsituationer, den må ikke bruges, medmindre det er absolut nødvendigt. Afsluttende beordrer Wang, at spillerne skal sørge for at holde lav profil, når de ankommer. Så vidt muligt skal de ikke forsøge at påvirke tiden mere end højst nødvendigt, da dette kunne få alvorlige følger senere hen. De kunne påvirke tiden på en meget uheldig måde.

Efter disse informationer vender Wang og Grüner sig mod maskinen og dens åbne døre. Wang spørger, om spillerne har nogen kommentarer eller spørgsmål. Har de det, forsøger Wang at være så imødekommende som muligt. Han vil dog ikke udlevere oplysninger om sig selv eller Sons of Homer, skulle spillerne spørge om dette. Han vil heller ikke gå i detaljer om PYRAMID-projektet eller laboratoriets beliggenhed. Det er essentielt for resten af scenariet, at spillerne ved så lidt som muligt om selve tidsrejseprojektet. Endnu vigtigere er det, at de ikke kender til laboratoriets beliggenhed. Det kommer til at spille en stor rolle senere hen.

Efter at have besvaret spørgsmål og beroliget spillerne, hvis de er urolige eller bange, vender Wang sig igen mod maskinen og siger: "Nu er det hele op til jer..."

Og her tager vores historie for alvor fart. Hvis gamemasteren ikke har lyst (eller tid) til at rollespille denne noget langsommelige og måske også uvæsentlige opstart på scenariet, kan han læse *Introen* op for spillerne. *Introen* finder du i appendikset. Den opsummerer kort spillernes situation, deres møde med Wang og Grüner, deres ordrer. Den starter med, at spillerne står inde i maskinen og slutter på samme vis. Samtidig sætter den stemningen for scenariet, og den sørger for, at spillerne så hurtigt som muligt kommer frem til essensen i plottet, nemlig rejsen.

# 3 tidsløs

Nu er det hele desværre overhovedet ikke op til spillerne. Fra nu af begynder begivenhederne at tage fart, og spillerne får mindre og mindre styr på, hvad der foregår. De tror, at de skal en uge ud i fremtiden. De bliver overraskede. Der venter dem en helt anden skæbne.

## rejsen

Spillerne tager formodentlig deres comlinks på, sætter pistolen i bæltet, og træder ind i den pyramideformede maskine. Inde i maskinen er væggene også skrå, og man kan spænde sig fast til dem ved hjælp af noget avanceret seleudstyr. Som spillerne har fået spændt sig fast, hilser Wang og Grüner dem ude fra laboratoriet, ønsker dem held og lykke og tilføjer, næsten i kor: "Vi ses om en halv time." Maskinens store døre går i, og spillerne kan nu se ud ad to små lettere tilduggede ruder, at et par af de hvidkittede mænd begynder at taste ting og sager ind på computerne ved kontrolpanelet. De ser meget koncentrerede og alvorlige ud, mens Wang og Grüner sammenlignet virker næsten lalleglade og overivrige. De vinker ivrigt til spillerne og smiler, mens de hvidkittede forskere taster videre. Inde fra maskinen kan spillerne ikke høre noget som helst, stilheden er total. Efter et par minutters spændt ventetid mærker vore helte, at maskinen så småt begynder at rotere.

Maskinen på E-Branch begynder så småt at dreje rundt på sin sokkel, og vore protagonister bliver hurtigt temmelig rundtossede. Det hjælper ikke på kvalmen, at maskinen begynder at dreje hurtigere og hurtigere. Spillerne kan endnu se ud af de nu meget tilduggede ruder, mens de suser forbi kontrolpaneler og ledninger og apparater og hvidkittede forskere. Efter noget tids roteren mærker spillerne pludselig, at maskinens motor går i stå og at farten aftager. Så pludselig sætter motoren igang igen, og maskinen tager fart. Som spillerne kigger ud af de to små ruder kan de nu se, at Wang og Grüner med bekymrede miner har vendt sig mod forskerne, der taster på computerne for livet løs, med sved perlende ned ad panden. Vore helte føler sig mere og mere svimle. Pludselig står en stikflamme ud af et af kontrolpanelerne, og en af de hvidkittede mænd springer tilbage. Spillerne kan se, at Wang og Grüner panisk råber og skriger, giver ordrer, truer, mens de bekymrede kigger sig over skulderen, kigger på den roterende maskine, på spillerne, der nu har det så dårligt, at de har stærke brækfølelser, at de er lige ved at besvime. Og stadig roterer maskinen hurtigere og hurtigere, og vore helte bliver af centrifugalkraften presset op mod de skrå vægge, og de har det dårligt, og så står der endnu en stikflamme ud af et af kontrolpanelerne, og på en skærm, der virker meget meget fjern og ude af fokus, ser vore helte de samme ord køre op og op og op.

error

error

error

error

error

error

error

error

error  
error  
error

Lad spillerne her slå et HT-roll. De, som ikke klarer det, kaster op og besvimer under presset fra rotationen. De af spillerne, som klarer rollet, besvimer bare.

Det må være op til den enkelte gamemaster og spiller at tænke sig til, hvad der mon er gået galt. Der gives ikke her nogen forklaring på, hvorfor maskinen ikke har gjort, som den skulle. Det har i virkeligheden ingen betydning for resten af historien. Faktum er, at maskinen af en eller anden underfundig grund har reageret på forskernes indtastninger, at den er kortsluttet, og at den har kørt et andet program end det oprindelige. Samtidig har den overridet det program, der styrer ankomst-datoen. Spillerne er blevet sendt afsted, men de er på ingen måde blevet sendt en uge ud i fremtiden. Maskinen har uden synlig grund kørt et eget program, har sendt vore helte afsted, og er så for alvor kortsluttet. Tilbage på laboratoriet står Peter Grüner og Tony Wang og stirrer åndsforladt på maskinen, der nu er stoppet. De fatter lige så lidt af, hvad der foregår, som spillerne.

Til gamemasteren skal det siges, at denne scene er historiens første peak. Mødet med Grüner og Wang, flugten fra fængslet, ordrene på laboratoriet, udleveringen af udstyret har været med til at opbygge en spændt stemning omkring spillernes afrejse. Denne spændthed forløses på sin vis i denne scene. Derfor er det gamemasterens pligt i denne scene levende og detaljeret at beskrive, hvad der foregår omkring spillerne, lige fra maskinens små bip til Peter Grüners salige smil og til den totale panikstemning, der spreder sig både indenfor og udenfor maskinen, som tingene begynder at gå galt. Denne panik skal spillerne kunne fornemme lige indtil det øjeblik, hvor vore helte besvimer. Her kan gamemasteren så til gengæld tillade sig selv en lille kunstpause, et kort øjebliks stilhed, mens spillerne venter på at høre, hvad der mon er sket, hvor de mon dukker op henne.

## grand central station

Vore helte vågner efter det, der virker som en lang og dyb søvn, siddende på en hård plastikbænk. For det første mærker de, at de har det utrolig dårligt (Alle slår et HT-roll. Klares det, har karakteren det bare skidt. Mislykkes det, taber karakteren 1d fatigue og føler sig meget træt). For det andet bliver de hurtigt klar over, at de sidder på en bænk midt på Grand Central Station i New York. Over en højttaler hører de en mandlig speakerstemme oplyse, at toget til [skratten fra højttalerne gør resten utydeligt] ikke afgår regelmæssigt. Et kort øjeblik senere meddeler samme speakerstemme, at toget til [skratten fra højttalerne gør resten utydeligt] er forsinket [mere skratten]. Bortset fra disse besynderlige informationer virker stationen overraskende mennesketom. En gammel posedame går fra den ene skraldespand til den anden, så tilbage til den første igen, så hen til den anden, så tilbage igen, og så videre. En billetkontrollør råber med regelmæssige intervaller, at billetterne fra igår er ugyldige om tre måneder, men vil blive stemplet for to uger siden. Et kærestepar står på en ellers mennesketom perron og omfavner hinanden, veksler et par ord, omfavner hinanden igen, og så videre. Alt i alt synes folkene på Grand Central Station i dag at udføre alt med en salig ro, monotont, næsten i takt. Der er ingen, der skynder sig, ingen der råber og skriger, ingen panik, ingen hektisk aktivitet. Regelmæssigt ankommer et tog til en perron. Her holder det en kort stund uden at medbringe nye passagerer, uden at nogen kommer ud, og kører så igen, stille og roligt, monotont, i takt med at der ankommer et nyt tog ved en anden perron. Det store ur over hovedindgangen er gået i stå. Klokkeren er ifølge uret tolv, men den lille viser springer først

en tak frem til eet over tolv, så tilbage til tolv, så frem til eet over tolv, så tilbage igen.

Opsummerende synes der at være noget helt og særdeles galt på Grand Central. Tingene er ikke, som de plejer at være. Og som prikken over i'et synes der at være noget ganske mærkværdigt galt med vore hovedpersoners syn. De har svært ved at fokusere på tingene omkring dem, og lige meget hvor meget de koncentrerer sig, forbliver alt ude af fokus, uskarpt, sløret. Det virker helt surrealistisk.

## så mange muligheder...

Vore helte ved det endnu ikke, men de har tiden i hælene. De har meget lidt tid, og så mange ting at nå. Herfra har de forskellige muligheder, som de kan udforske, alt efter hvad de nu prioriterer højest. De kan:

- Checke deres comlinks og forsøge at få fat på Grüner og Wang tilbage på laboratoriet.
- Forsøge at falde i snak med nogen af de tilstedeværende, hvad enten det er posedamen, togkontrolløren, kæresteparret, eller en helt anden.
- Udforske Grand Central Station for at få clues til hvor og især hvornår, de befinder sig.
- Gå udenfor og opleve New York, som byen ser ud her.

De forskellige muligheder behandles for sig under de respektive afsnit i det følgende.

## kommunikationsbrist 1

Så snart vore helte tænder for deres comlinks, hører de vild aktivitet i den anden ende. En stemme, sandsynligvis Tony Wangs, siger noget forvrænget af gud ved hvad: "Er I der? Er I ankommet? Sig noget, hvor er I? Hvad fanden foregår der? Vi forsøger at reparere denne her forbandede maskine, men hvad helvede laver I? Er I ankommet? Er i ude i fremtiden? Sig noget..."

I baggrunden hører spillerne Peter Grüner give ordrer til højre og venstre, mens man næsten kan fornemme de hvidkittede forskere rende fortvivlet frem og tilbage med diverse elektronisk udstyr og redskaber. Det pudsige eller urovækkende ved situationen er, at mens Wangs stemme går fint igennem, dog lettere forvrænget, synes det ikke at have nogen som helst effekt, at spillerne snakker ind i deres comlinks. I hvert fald ikke umiddelbart. Det er sandsynligt, at vore hovedpersoner vil svare på Wangs spørgsmål og spørge ham til råds, men lige meget hvor meget de råber og skriger ind i comlinken, fortsætter Wang sin endeløse strøm af fortvivlede spørgsmål og klager. Det går nok efterhånden op for vore helte, at de kan høre Tony Wang, men Tony Wang og resten af laboratoriet kan ikke høre dem. Den overordnede besked fra Wangs side er, at de på laboratoriet er ved at reparere maskinen og regner med at have den funktionsdygtig igen om cirka 10 timer. Så vil det forhåbenlig være muligt at hente spillerne tilbage. Men det kan ikke ske før. Så vore protagonister må acceptere, at de er strandet, alene, uden mulighed for at komme hjem indenfor de næste 10 timer, mindst. Og det er vel at mærke, hvis alt går efter planen. Det gør det desværre sjældent. Som vi skal se det senere, får reparationen af maskinen hjemme i nutiden langt værre følger for spillerne, end man umiddelbart kunne tro.

Kort tid efter at spillerne har talt forgæves ind i comlinken, og meget kort tid efter at Wang har talt ud, hører spillerne en ny og ukendt stemme over comlinken. Det er en kvindestemme, der overrasket og tøvende spørger, om der er nogen, hvem hun taler med, hvem der er i den anden ende. Hvis spillerne igen forsøger sig med at tale ind i comlinken, finder de ud af, at personen på den anden side kan høre dem. Til gengæld lader det ikke til, at kvinden kan høre Wang og Grüner fra laboratoriet. Her rejser der sig sikkert for spillerne nogle naturlige spørgsmål:

- Hvem taler de med?
- Hvor og hvornår befinder personen sig?
- Hvor meget kender personen til maskinen og hele projektet som sådan?
- Kan personen hjælpe spillerne med at komme hjem?

Den enkelte gamemaster må selv improvisere samtalen ud fra følgende oplysninger om personen, hendes arbejde, viden og motiver. Kvinden i den anden ende af linjen er Thalia Jensen, en journalist ved The New York Times, som flere gange har gjort sig bemærket ved at trække de mest foruroligende sandheder frem i lyset. Hvis spillerne klarer et IQ-roll, kan gamemasteren fortælle dem, at de især husker Thalia Jensen for en artikelserie for cirka 2 år siden, hvor hun afslørede intet mindre end et regeringskomplot. Detaljerne i sagen kan vore helte ikke helt huske (en critical success på rollet tillader dem at huske, at det vist nok havde noget at gøre med eet eller andet forskningsprojekt). Thalia Jensen befinder sig, som spillerne snakker med hende, på sit kontor i New York, samme dag som spillerne tog afsted.

Thalia Jensen er en nysgerrig og topprofessionel journalist, der flere gange før har skabt røre i andedammen. Det er klart, at hun vil spørge til, hvem spillerne er, og hvor de kalder fra. Her må spillerne tage stilling til, hvor meget de tør fortælle hende. På den ene side kan de muligvis bruge hende til at komme hjem, på den anden side er hun journalist af den værste slags. Thalia Jensen med nys om et forsøg på at rejse i tiden er det samme som en tikkende bombe. Men hun er en bombe, som spillerne er nødt til at aktivere, hvis de vil have hendes hjælp. Hun går ikke på kompromis, og hun vil have nogle informationer.

Den artikelserie, Thalia Jensen i sin tid scorede sit gode omdømme på handlede om regeringens PYRAMID-projekt og om regeringens første mislykkede forsøg med tidsrejse. Det var Thalia Jensen, der fandt ud af, at man havde sendt nogle forsøgskaniner tilbage i tiden, at de var forsvundet sporløst, at regeringen havde forsøgt at lægge låg på sagen. Det var Thalia Jensen, der fik sendt de projektansvarlige bag lås og slå, og endelig var det Jensen, der fik sandhederne bag projektet at vide af projektets leder, Christoffer Barent. Han tilsendte hende et videobånd, hvor han detaljeret fortalte, hvad der var sket. Så ikke nok med, at Thalia Jensen er en tikkende bombe for spillerne, hun er også en tikkende bombe for selve PYRAMID-projektet. Men hun er en bombe, der ved noget.

For Thalia Jensen er aftalen med spillerne, at de fortæller, hvem de er, hvor de er og andre relevante informationer, hvis Thalia til gengæld hjælper dem så godt hun kan. Det er enten det eller ingenting. Formodentlig fatter spillerne, at de ikke har andet valg end at trække på Thalia Jensen som deres eneste ressource i denne forrykte situation. Om de vælger at bluffe hende og lyve for hende for at få hende til at hjælpe uden at spillerne selv behøver at røbe for meget, er op til dem selv. Thalia Jensens stats står beskrevet sidst i scenariet, og ja, hun kan også fornemme om folk lyver for hende. Hun er ikke journalist for ingenting.

Hvad spillerne mere konkret kan bruge Thalia Jensen til, står beskrevet senere hen. I hvert fald fungerer spillernes comlinks nu sådan, at de kan høre, hvad der foregår på

laboratoriet, men ikke omvendt. Til gengæld kommer de, når de snakker sammen over comlinken (det vil sige, næsten hele tiden) til at kalde op til Thalia Jensen. Hun kan ikke kontakte dem, men de behøver bare at tale sammen i comlinken, så ringer Jensens telefon på The New York Times. Det betyder også, at spillerne stort set ikke kan tale sammen uforstyret, medmindre de tager deres comlinks af.

## kommunikationsbrist 2

Vore helte kan også forsøge at falde i snak med de tilstedeværende på Grand Central Station. Den enkelte gamemaster er fri til at improvisere den enkelte situation alt efter, hvem spillerne får fat i, hvad enten det er posedamen, togkontrolløren eller det unge kærestepar. Fælles for svarene er følgende:

Hvis spillerne spørger til, hvor de er, svarer pågældende forbløffet og tøvende, at de da er på Grand Central Station. Bortset fra det er de naturligvis i New York. Spillerne er altså ikke endt et helt fremmedt sted. Eller, sådan ser det i hvert fald ud udadtil. For når spillerne spørger til, hvad dato, det er, kigger pågældende bare uforstående på dem. Ligemeget hvor mange gange spillerne gentager spørgsmålet eller forklarer, hvad en dato er, kigger deres samtaleperson bare mystificeret på dem, som om han eller hun ingen anelse har om, hvad en dato mod er for en mærkværdig dims.

Hvis spillerne spørger til, hvorfor der er så få mennesker på Grand Central idag, får de at vide, at det er der da intet usædvanligt i. Sådan har det da altid været. Intet nyt under solen her, lyder svaret.

Hvis spillerne stiller spørgsmålstejn ved de mystiske hændelser på stationen, togene der går i takt, og så videre, kigger den, de nu end taler med, forbløffet (foruroliget?) på dem. Vedkommende spørger fortvivlet, hvad spillerne dog mener med det, og undskylder sig så. Hvem det end er, skal personen videre i programmet og vender tilbage til sit gøremål. Mere kan spillerne ikke få ud af personen.

Som spillerne vender sig om for at gå, eller begynder at diskutere internt, råber deres samtaler til dem, at det lyder som om de har brug for at snakke med Anachron. Vedkommende forklarer kort, at spillerne hellere må tage ned og snakke med dem ved det gamle Empire State. Mere vil vedkommende ikke fortælle. Han/ hun vender tilbage til sit monotone gøremål.

Hvad disse kryptiske beskeder betyder, uddybes længere nede. For nu må spillerne blot konstatere, at de ikke har fået mange svar her, men snarere flere spørgsmål. Hvad er der blevet af Empire State Building, hvad er Kontoret, hvem er Tomlinson, og hvorfor er alt her generelt så mystisk?

## faret vild

Selvom Grand Central Station på de fleste måder ligner sig selv, er intet som det burde være. Alt er på een eller anden måde ændret, unaturligt, næsten irreelt. Denne fornemmelse får spillerne bekræftet, hvis de udforsker stationen. Selvom det er de samme kioske, butikker, stande, der præger stationen, fungerer intet som normalt.

Hvad angår stationens fysiske lokaliteter, er de generelt mennesketomme. En enlig kassedame eller avissælger sidder på deres respektive poster og stirrer ud i luften. Kassedamen udnytter i det mindste tiden konstruktivt til at file negle, mens avissælgeren

bare stirrer tomt ud i luften. Der er ingen kunder at se nogen steder. På en bar synes en drukkenbolt at være faldet i søvn over bardisken, mens bartenderen fortvivlet rusker i ham for at få ham vækket. Det gør han gentagne gange uden synligt resultat, men fortsætter alligevel ufortrødent og monotont. Igen kan spillerne fornemme, at alt her præges af en særegen monotoni og stilstand. Det er, som om alt synes at være gået i stå.

Det bekræfter stationens utallige vægure til fulde, idet ingen af dem synes at gå til tiden. Faktisk går de overhovedet ikke på nogen normal måde. Eet går baglæns med mindst dobbelt hastighed, et andet tikker et par minutter frem og så tilbage igen. Det eneste, der synes at bryde med denne absolutte intethed, der har overtaget Grand Central Station, er skiltene, plakaterne og reklamerne rundt omkring. De udtrykker på deres vanlige vis hektisk og munter aktivitet, udvikling, forandring og glæde. Der er endda temmelig mange skilte og reklamer, som spillerne ikke mener at have set før. Faktisk er et par ganske usædvanlige. For eksempel lægger spillerne mærke til en plakat for United Railways, der promoverer togrejse som "Den bedste måde at komme fra et sted til det samme". Plakatens to sidestillede billeder viser dels en glad og storsmilende mand, der sidder i et tog, der er ved at forlade en station, dels den samme mand på vej tilbage til samme station i samme tog, stadig storsmilende og om muligt endnu mere lalleglad. Der synes også at være en ny storslået reklamekampagne igang i New York for eet eller andet firma. Plakaterne promoverer firmaet som "Anachron - Hvis du er faret vild". Andre slogans lyder: "Hvis du ikke kan komme hjem, så lad vore eksperter hjælpe dig" og "Føler du dig tabt, er Anachron DIT håb for et bedre liv" og "Vi står til rådighed - hele tiden". Plakaterne er krydret med diverse billeder af pæne herrer og en pæn kvinde, som efter sigende er firmaets ledere. De ser overraskende livlige ud i forhold til de tilstedeværende på Grand Central. Ifølge plakaterne kan man bare ringe til Anachron, hvis man vil have flere informationer, eller man kan slå et smut forbi kontorerne, som ligger lige ved siden af Empire State Building.

Alt i alt er der ikke meget at hente for spillerne på Grand Central Station. Alt er øjensynligt gået bananas, og intet er helt som det plejer at være. Hvad Anachron er, hvordan firmaet mener at kunne hjælpe folk, der er faret vild, hvorfor alle ure er gået krassat og hvorfor Grand Central er totalt mennesketom finder vore helte ingen svar på her.

## på vejen ud

På eet eller andet tidspunkt vil spillerne nok beslutte sig for at se lidt mere af New York, som byen ser ud her. Her dukker de første konkrete problemer op for vore helte, for ved hovedindgangen til Grand Central Station står en person, der tydeligvis ligner en vagt af en art. Spillerne kan ikke genkende hans uniform, men han er bevæbnet, bærer en skudsikker vest, har en comlink på og ser alt i alt temmelig professionel ud. Det er så vidt spillerne ved ikke almindelig praksis at have en vagtmand stående ved stationens indgang. Der er dog ikke andre udgange fra stationen end denne, så spillerne bliver nødt til at gå forbi vagten for at komme ud.

Som vore helte går ud ad den enorme hovedindgang kigger vagten først undrende, så mistroisk på dem, hvorefter han resolut kalder dem hen til sig. Som historiens hovedpersoner kommer hen til ham, kigger vagten intenst på dem, fra den ene til den anden. Han tager derefter en slags mekanisk øje frem (der lidt ligner en slags infrarøde briller) og spænder det fast til højre øje. Han kigger igen, nu endnu mere mistroisk, på spillerne. Han forklarer derefter, at han er nødt til at foretage et rutinecheck, og at han altså



må stille dem et par spørgsmål. Han tager en lille computer notepad frem og spørger så om:

- Navn og adresse
- Hvad spillerne karaktererne lavede på stationen
- Hvor de er på vej hen
- Hvad dato, det er i dag
- Hvem der er tyran over New York

Spillerne kan naturligvis forsøge at bluffe sig igennem denne serie mærkværdige spørgsmål, men faktum er jo, at de for eksempel ikke aner noget som helst om nogen tyran i New York i dag. Derudover kan spillerne undre sig over, hvorfor man vælger at stille lige præcis disse spørgsmål ved et påstået rutinecheck. Summa summarum er i hvert fald, at vore helte kan:

- Fortælle sandheden: I så fald fortæller vagten dem høfligt og forstående, at de desværre bliver nødt til at følge med ham til Stationen for videre afhøring. Han vil ikke fortælle hvorfor.
- Lyve for vagten: I så fald har vagten, som det står beskrevet under hans stats i scenariets appendiks, en Detect Lies skill på 14, som han vil bruge efter bedste evne. Det er klart, at kan spillerne ikke svare på nogen af mandens spørgsmål, vil han hurtigt fatte mistanke. Opdager han, at spillerne lyver eller svarer spillerne ikke på hans spørgsmål, vil han fortælle dem, at de desværre er nødt til at følge med ham til Stationen for videre afhøring. Opdager han ikke spillernes bluff, er de frie til at gå.
- Løbe deres vej: Vagten ser ikke videre sympatisk ud, og hans spørgsmål er måske lige lovlig nærgående for vore helte, så de kan også vælge at flygte. Måske sker dette først, når spillerne allerede har besvaret mandens spørgsmål og han truer med at tage dem med på Stationen, og måske først senere endnu. Under alle omstændigheder vil vagten først kalde efter vore helte, derefter vil han affyre et varselsskud, og endelig vil han skyde efter dem. Vagtens stats står i scenariets appendiks. Han forfølger spillerne indtil han enten har fanget dem eller de har rystet ham af.
- Slå vagten ned: Hvis spillerne ikke mener, at de vil tale med den usympatiske vagt, eller hvis de ikke har lyst til at følge med på stationen, kan de forsøge at slå ham ned. Vagten vil forståeligt nok forsøge at forsvare sig. Hans stats står som før nævnt beskrevet i appendikset. Hvis spillerne truer ham efter at have slået ham ned, gør han ikke modstand men fortæller derimod, hvad han ved. Hvad vagten kan fortælle beskrives i næste kapitel. Derudover kan spillerne erhverve sig hans notepad computer og hans mystiske mekaniske øje. Hvad de er for teknologiske vidundere står beskrevet i næste kapitel.

Accepterer spillerne at blive ført med på Stationen af den væmmelige vagt, venter der dem endnu en kedelig overraskelse. Vagten fører dem til sin vogn, kalder over sin radio tilbage til Stationen og fortæller, at han medbringer nogle Type A3 mistænkte til Afhøring og Disinificering. Hvis spillerne spørger til, hvad Disinificering er for noget, fortæller vagten nøgternt og uden at fortrække en mine, at det er "En purificering og opløsning af legemet gennem saltsyrebad". Det dør man af.

Vore helte har altså stort set ikke andet valg end at gøre op med denne gale vagt, der vil føre dem i døden for at have gået ud af en offentlig togstation. Vagten er ikke til at diskutere med: Karaktererne skal ifølge tyranens nye lovgivning forhøres og disinificeres. Punktum. Hvis spillerne vil undgå at lide denne sørgelige skæbne, må de gøre op med vagten, enten ved at flygte eller overmande ham. Det forløber, som beskrevet ovenfor.

Idéen med dette encounter er at få spillerne til at forstå, at de ikke er ønskede her, at de er fremmede, og at her bestemt og på ingen måde er hyggeligt. Encounteret med vagten skal udspilles med vægt på dramatikken og mystikken. Spillerne skal så vidt muligt have lov at flygte fra vagten uden det helt store besvær. Det er ikke meningen, at de skal dø ved første encounter, men at de skal fornemme, at der er noget helt galt i New York. For der er vitterligt noget helt forkert ved byen. Men hvorfor? Her kommer forklaringen.

# 4 nexus

På dette punkt er det nødvendigt med nogle supplerende forklaringer, for at det hele ikke skal blive alt for forvirrende og uoverskueligt. Der sker temmelig mange ting samtidig i scenariet, og selvom begivenhederne eller problemerne kan virke nok så tilfældige for spillerne, er de forbundet. I dette kapitel kan du læse om nexus, et sted, som samtidig med at det er udenfor tid, er et midtpunkt i tid. Det er her, vore uheldige helte befinder sig.

## hvad er nexus?

Nexus er, som navnet antyder det, et midtpunkt. Samtidig med, at det minder om den verden, spillerne kommer fra, er det på mange måder radikalt anderledes. Nexus er ikke en tid som så mange andre, det er ikke et fysisk sted som alle andre. Det er et sted udenfor tid og sted, der samtidig er et midtpunkt. Man kunne sige, at nexus er orkanens øje.

Nexus er en mulighed i tiden, som maskinen på E-Branch har skabt, idet den sendte spillerne afsted. Som maskinen kørte sit eget program og begyndte at fungere efter helt andre principper end de kendte, skabte den muligheden for en slags ikke-tid, et centrum for tid og sted. Hvorfor spillerne endte præcis her er ikke til at sige, men Tidens veje er uransagelige. Det relevante for vore helte er, at de nu befinder sig i et nexus, som maskinen på sin vis har skabt selv, og som ikke fungerer efter samme principper og naturlove som de gængse.

Først og fremmest er nexus en *ikke-tid*. Det vil sige, at tid ikke har nogen mening i nexus. I historien udmynter dette sig i forskellige problemer og pudsigheder:

- Alt virker for spillerne ude af fokus og utydeligt. Dette skal symbolisere, at nexus på een eller anden udefinérbar måde er irreal for spillerne, at deres sind ikke kan håndtere ikke-tid.
- Der er ingen ure, der går rigtigt, intet fungerer efter de kendte tidsprincipper, tid har ingen mening for beboerne i nexus. Det er blandt andet derfor, at urene opfører sig mystisk (det kan på sin vis være ligegyldigt, hvordan de opfører sig, bare det er mystisk). Det er også derfor, de folk spillerne snakker med ikke helt forstår spørgsmål, der har med tid at gøre.
- Alt i nexus præges af en særegen monotoni og gentagelse. Det symboliserer, at folk i nexus ingen tidsfornemmelse har, at de ikke husker, hvad de lige har gjort og hvorfor, at tiden og tidens gang ingen betydning har for dem. Det betyder også, at folk i nexus er specielt lette at narre, fordi de ikke har den samme mulighed for hukommelse som "almindelige" og ikke har nogen tidsfornemmelse. For eksempel foregår alt uhyggeligt langsomt, og folk i nexus bliver forvirrede, hvis ting begynder at gå for hurtigt. De har brug for at stille et spørgsmål to eller tre gange, før den er feset ind.

En anden karakteristik ved nexus er, at det er et centrum i tiden, en slags kryds. Det ses blandt andet i følgende:

- Nexus indeholder en pluralitet af muligheder og mulige tidslinjer, af begivenheder, der kunne være sket. Der er mennesker i nexus, som i spillernes egen tid er døde, der er sket ting og sager her, som aldrig er sket hjemme i det "virkelige" New York.
- Der er andre som spillerne i nexus, der ikke hører hjemme her, men som enten er "på gennemrejse" fra een tid til en anden, eller som ganske som spillerne er fanget her, uden mulighed for at komme hjem. Det betyder også, at der her er andre end spillerne, der kender til tidsrejse, og at der altså muligvis er nogen, der kan hjælpe dem.

Opsummerende er nexus altså en ikke-tid, som er centrum i tiden. Det er en ustabil ikke-tid, der er skabt på baggrund af en computerfejl (?) tilbage i den "virkelige" verden. Det er en ikke-tid, hvor der er sket drastiske forandringer, og hvor tiden ikke har nogen betydning.

Rent historiemæssigt er det ikke meningen, at spillerne helt skal forstå, hvad dette egentlig er for et mystisk sted, og hvordan det fungerer. Det skal ud fra et dramatisk synspunkt være konstant mystisk uden at blive plat. Det skal være nyt og anderledes for spillerne, samtidig med at det skal være en kilde til undren. I den sammenhæng betyder det egentlig ikke så meget, om logikken bag nexus holder helt, bare det skaber den nødvendige mystik og spænding for historien. Det er gamemasterens job at holde spændingen oppe og at holde spillerne forvirrede til det sidste. Udover de fastsatte encounters og muligheder er gamemasteren fri til at improvisere eller krydre nexus med de mærkværdigheder, han finder passende.

## en anden virkelighed

Som før nævnt er nexus en anden virkelighed, et forandret New York, hvor tingene har udviklet sig på en anden måde, eller faktisk på mange forskellige måder. Hvorfor New York er blevet, som det er blevet, er et spørgsmål om tilfældigheder. I hvert fald præger forskellige nye instanser byen og livet i New York markant. På Grand Central Station opdager spillerne de to væsentligste forandringer. Tyranen Trask og bureauet Anachron.

## Trask Industries

Trask er tyran over New York. Pudsigt nok er der ingen, der kan huske, hvornår han blev det, hvordan han blev det, og hvorfor. Det står ikke i nogen filer, der er ingen avisoverskrifter om den storslåede magtovertagelse. Trask er byens tyran, og sådan er det bare. Derudover ligner han spillernes arbejdsgiver, Peter Grüner på en prik. Nej, han ligner ham ikke bare, de er een og samme person. Men her er han bare ikke Peter Grüner, her er han Trask. Og han er ikke nogen specielt flink tyran.

Trasks største ønske i livet er at komme væk. Nok er han tyran over New York, men det er ikke noget at prale af, når New York er en stort set død by beboet af stort set døde mennesker, uden aktivitet, uden udvikling, uden tid. Trask har større ambitioner end som så. Han vil væk herfra, han vil erobre nye tider, nye steder. Derfor har Trask brugt mange kræfter i meget meget lang tid (eller måske i meget lidt tid, hvem ved?) på at researche mulighederne for tidsrejse. Selvom Trask kender til fænomenet, selvom han er klar over, at tidsrejse i høj grad er mulig, har han ingen tidsmaskine at rejse i. Fordi Trask har været så meget i kontakt med tidsrejse og tidsrejsende, er han heller ikke ligeså "dum" som de

andre beboere i nexus. Han opfatter hurtigere, han forstår godt spørgsmål, der har med tid at gøre, men han har stadig svært ved at kapere det hele. Han er altså halvvejs fra at være et nexus-menneske til at være et tids-menneske.

Trask Industries er et research firma, der ihærdigt arbejder på at producere et middel til tidsrejse til den griske tyran. Firmaet har ombygget Empire State Building, og det er herfra, de opererer. Indtil videre uden de store resultater. På trods af det ihærdige arbejde er det stadig ikke lykkedes Trask Industries at finde nøglen til tidsrejse. Trask er sur. Selve bygningen Trask Industries er bemanded med dels et utal af forskere, dels et utal af vagter. Langt de fleste af arbejderne på Trask Industries er nexus-mennesker, men der findes også en lille udvalgt skare af tids-mennesker, som Trask har opsnappet på deres vej gennem nexus. Blandt andet lederen for tidsforskningen er tids-menneske, og Trasks tre personlige bodyguards, som står vagt ved hans kontor, er også tids-mennesker.

Trask er også leder af tidspolitiet, hvis opgave er at opsnappe de tidsrejsende, der kommer gennem nexus på vej videre, eller som er blevet fanget i nexus. Det er gennem tidspolitiet, Trask efterhånden har samlet sin viden om tidsrejse. Idéen med tidspolitiet er at samle viden gennem afhøring af diverse potentielle tidsrejsende. Den vagt, som spillerne møder uden for Grand Central Station er agent for tidspolitiet. Hans ordrer er at føre potentielle tidsrejsende til Stationen, et hovedkontor for tidspolitiet, hvor de skal afhøres om deres viden om tidsrejse og derefter elimineres. Eller, som det officielt lyder, "Afhøring og Desinficering, det vil sige "En purificering og opløsning af legemet gennem saltsyrebade". Eftersom tidspolitiets formål hovedsageligt er at fange tidsrejsende, er det forståeligt, at vaggens spørgsmål så tydeligt er myntet på at få spillerne til at afsløre, hvem de er.

Tidspolitiet er "bevæbnet" med heavy pistols, notepad computere og X-Visions (det mekaniske øje). Notepad computere er en slags procedurebøger, hvori vagterne får forklaret, hvad de skal gøre ved mistænkte ud fra forskellige kriterier. De spørgsmål, som vagten stiller spillerne, er myntet specielt på type A3-mistænkte. X-Vision er lidt af et teknologisk vidunder. Umiddelbart ligner det mekaniske øje en slags infrarødt eller termografisk sigte, men det er noget helt andet end det. Når man ser gennem øjet, fremstår alt og alle omkring een som gråt. Til gengæld fremstår tids-mennesker som røde. X-Vision er altså en tidsrejsende-spotter. Ser man på spillerne gennem X-Vision, er de røde. X-Vision kan blive et nyttigt redskab for spillerne at have med sig.

Overordnet er Trask historiens altoverskyggende skurk. Han vil til det sidste forsøge at stoppe spillerne fra at komme hjem, ved egen hånd om nødvendigt. Derudover er han interesseret i at finde ud af, hvordan spillerne er kommet hertil, og hvordan de har tænkt sig at komme væk, så han selv kan benytte sig af rejsemuligheden. Men Trask er ingen idiot. Hvis han kun kan komme væk ved at samarbejde med spillerne, vil han om nødvendigt gøre det. Spillerne kan sikkert filosofere længe over, hvorfor han i denne tid er Trask og ikke Peter Grüner, men der er ingen egentlig grund andet end at tilføre historien endnu mere mystik.

## anachron

Ligesom Trask er historiens antagonist, er firmaet Anachrons fem ledere spillernes hjælpere, gamemasterens vink med en vognstang til spillerne og redning, hvis de ikke selv kan finde ud af, hvordan de skal bære sig ad. Derfor er det også i høj grad op til den

enkelte gamemaster, hvor meget han vil gøre ud af at promovere Anachron for spillerne. Hvis spillerne ikke synes at have nogen problemer, kan gamemasteren bare nævne Anachron for dem som så mange andre pudsigheder ved dette sted. Hvis spillerne til gengæld hverken kan finde hoved eller hale i noget som helst, kan gamemasteren lægge mere vægt på Anachrons betydning og mulighederne for her at finde flere clues.

Helt proforma er Anachron en organisation, der hjælper folk i nød, folk der er faret vild. På papiret tager de sig af at guide folk rundt i byen, at hjælpe folk fra et sted til et andet, at agere turistbureau. Gennem deres navn og deres slogans burde det dog være ganske klart at se, at Anachron ikke er, hvad de foregiver at være. Anachron er i aller højeste grad forbundet med tidsrejse, og de har en interessant historie som årsag til det. De opretholder udelukkende deres facade af hensyn til en vis tyran, der ikke tolererer, at andre end han selv sysler med tidsrejse. Facaden er godt nok papirtynd, men indtil videre har Anachron ikke haft de helt store problemer med Trask Industries.

Anachrons fem ledere hedder John Murray, Martha Walthers, Alex Tomlinson, Eric Sullivan og Serge Montserrat. De er de første tidsrejsende nogensinde. Det var dem, der for nogle år siden ganske som spillerne trådte ind i maskinen. Men de vendte aldrig tilbage. De strandede ligesom spillerne i nexus, hvor de har forsøgt at hjælpe tidsrejsende i nød. Hvad vigtigere er for spillernes vedkommende: Anachrons fem ledere ved, hvor tidsmaskinen er. De har indtil videre forsøgt at få den til at virke uden resultat, men de er ved at nå frem til løsningen. Og så kan også de komme hjem.

Anachron er spillernes mest oplagte mulighed for at finde tidsmaskinen. Lederne kan hjælpe spillerne, hvis vore helte ellers kan finde frem til dem og til Anachron. Selvfølgelig kommer det ikke til at foregå helt uden gnidninger.

## en døende virkelighed

Der er intet, der indtil videre tyder på, at nexus på trods af sine særheder er et forfærdeligt sted. Men der er en faktor, som endnu ikke er blevet nævnt. En meget væsentlig faktor for hele historien og for spillernes overlevelse. Nexus er ved at forsvinde.

Da vore helte blev sendt afsted af maskinen tilbage på E-Branch, gik noget frygtelig galt. Maskinen nulstillede ankomstdatoen og kørte et andet program end det planlagte. I og med, at maskinen ikke kunne sende spillerne til en bestemt tid, skabte maskinen selv muligheden for en ikke-tid, et slags tidens centrum. Nexus er så at sige født af maskinen på laboratoriet, født fordi maskinen ikke virkede, som den skulle. Men nu er forskerne på laboratoriet ved at reparere maskinen. På denne vis er de ved at slette muligheden for en ikke-tid, de er ved at ødelægge nexus uden overhovedet at vide, at den eksisterer, og at det er her, spillerne befinder sig.

Det betyder alt i alt, at nexus er ved at dø. Og eftersom vore helte ikke kan få fat på folkene tilbage på laboratoriet, kan de intet gøre for at forhindre nexus i at forsvinde. Heldigvis er nexus' død en langsom proces, som vore helte gennem historiens forløb skal være vidner til. For at symbolisere at nexus er ved at dø, begynder der lidt efter lidt at opstå huller i virkeligheden, som opsluger alt, hvad der er omkring dem. Hullerne er ikke fysiske huller, som man kan falde ned i, men ren intethed, som man forsvinder ind i. Alt, der kommer i kontakt med hullerne, ophører med at være, hvadenten det er kød og blod, beton, metal, luft eller planter. Det er bare væk. Det er vigtigt, at spillerne forstår, at hullerne er intethed, at de ikke er fysiske, og at de bestemt ikke er gode at træde ind i.

Dette kan gamemasteren markere ved at lade andre mennesker forsvinde ind i hullerne, eller ved at lade huller opstå i den rene luft. På denne måde kommer hullerne til at virke dels faretruende, dels irrelle.

Et godt tidspunkt at præsentere dette skisme for spillerne vil være, når de har overstået deres encounter med vagten ved Grand Central. Hvis de har slået ham ned, kan gamemasteren lade ham forsvinde pludseligt ind i et sort hul. Hvis de er løbet fra ham, kan der pludseligt opstå et hul foran dem, midt på vejen. I hvert fald vil der så småt begynde at komme flere huller til, og de vil begynde at blive større og større.

Her er kodeordet for gamemasteren timing. Gm'en skal dels sørge for, at spillerne fornemmer hullerne som en trussel, dels skal han time det ordentligt, sådan at hullerne repræsenterer et tidspres for spillerne. Dramatikken for resten af historien består i, om vore helte kan nå at finde frem til tidsmaskinen, inden nexus opsluges af intetheden. Derfor vil det også være mest dramatisk, hvis det meste af New York allerede er forsvundet omkring spillerne, som de finder frem til laboratoriet (hvis altså de når så langt). Endelig kan gamemasteren tilpasse hullernes opståen med beskederne over spillernes comlinks fra laboratoriet. Eksempelvis er det klart, at når der synes at være fremskridt tilbage i nutiden, vil der pludselig opstå flere huller omkring spillerne. Det skal siges, at det ikke er meningen, at een af karaktererne ved en tilfældighed skal forsvinde ind i et sort hul for aldrig at vende tilbage til virkeligheden eller scenariet. Hullerne er med som endnu en mystisk faktor og som et tidspres. Derfor bør ingen af karaktererne opsluges af hullernem medmindre de decideret går ind i dem. Gør de dette, så lad dem alle slå et IQ-roll. Klares rollet får spillerne det meget meget dårligt af at træde ind i hullet. Med et klart DX-roll kan de nå at trække sig væk i en fart. Klares rollene ikke er det bare The End for pågældende spiller. Intet dødsråb, ingen følelse, ingen fornemmelse, intet overhovedet. Bare The End.

# 5 intet truer

I et sted uden for tid truer den totale intethed nu vore vildfarne protagonister med at opsluge dem. Som Tony Wang informerede dem om, da de ankom til Grand Central, vil maskinen være repareret om cirka ti timer. Om ti timer eller mindre, vil der ikke være noget nexus tilbage, hvis det lykkes forskerne at reparere maskinen. Vore helte har travlt, og det må nu stå klart for dem, at deres eneste mulighed for at undslippe intetheden er at finde frem til maskinen, som de først rejste i. Der er heldigvis flere veje, der fører til Rom.

## situationen

Lad os først danne os et overblik over vore heltes forskellige optioner. Som de gør sig overvejelser om, hvordan de kan komme hjem, bør de allerede have et nogenlunde indtryk af, hvilke elementer, der præger deres situation i nexus. Overordnet står spillerne overfor følgende essentielle faktorer:

- Thalia Jensen tilbage i nutiden
- Grüner, Wang og reparationen af maskinen
- De andre tidsrejsende i nexus
- Trask og tidspolitiet
- Anachron og de fem første tidsrejsende

Herunder gennemgås spillernes forskellige muligheder, og hvad de enkelte faktorer kan betyde og give spillerne i deres søgen efter maskinen. Der er ikke een ønskeløsning for spillerne, men som før nævnt flere forskellige veje, der fører samme sted hen, eller i hvert fald peger i en generel retning.

## thalia jensen

Spillerne er, hvis de ønsker det, i konstant radiokontakt med journalisten Thalia Jensen. Selvom dette i sig selv repræsenterer en fare for deres mission, er Thalia Jensen den eneste person i nutiden, vore helte har kontakt til og som kan researche for dem. Som før nævnt er Thalia rede til at hjælpe spillerne, hvis spillerne til gengæld vil give hende en god historie. Gamemasteren må selv improvisere forhandlingen udfra hvad han finder rimeligt, og hvordan spillerne rollespiller situationen. Skills som diplomacy og fast talk kan også blive ganske brugbare.

Hvis spillerne er interesserede i at have noget at vide af Thalia, vil det tage hende lidt tid at finde frem til informationerne. Præcis hvor meget er op til gamemasteren, så længe det er dramatisk i forhold til informationernes nytteværdi og spillernes tidspres. Det skal på forhånd siges, at Thalia især kan hjælpe spillerne med uddybende oplysninger om tidsrejsprojektet. Hun kan ikke føre dem til maskinen. Hun ved simpelthen ikke, hvor den er. Til gengæld ved hun en masse om følgende:



- Det første tidsrejseprojekt
- John Murray, Martha Walthers, Eric Sullivan, Serge Montserrat, Alex Tomlinson
- Hvordan maskinen virker, eller rettere sagt hvorfor den ikke virkede

Om tidsrejseprojektet ved Thalia Jensen stort set alt det, der står beskrevet i afsnittet "tid og sted" til og med år 2012. Hun ved dog ikke, at man er fortsat med Pyramid-projektet på trods af, at det officielt blev lukket. De ting, hun kender til, informerer hun gladeligt spillerne om. Før hun siger for meget skal hun dog lige checke sine gamle artikler og notater.

Thalias kendskab til Pyramid-projektet betyder også, at hun kender til dramaets hovedpersoner. Hun kender navnene på de forsvundne tidsrejsende. Hvis spillerne ikke selv spørger efter navnene (muligvis fordi de ikke tør håbe på, at disse mennesker skulle befinde sig i nexus), nævner Thalia dem nok på eet eller andet tidspunkt. Hvis spillerne på det tidspunkt har set plakaterne for Anachron, så tillad dem et IQ-roll for at gennemskue, at personerne på plakaterne er de samme som dem, journalisten nævner. Hvis spillerne endnu ikke har set plakaterne, så tillad dem senere et IQ-roll -2 for at genkende navnene. I hvert fald burde det være tydeligt, at disse personer nødvendigvis må kende til tidsmaskinens placering, hvis altså ikke den er blevet flyttet siden hen.

Thalia kan give spillerne nogle tekniske oplysninger om maskinen, og hvordan den i teorien fungerer. Thalia fik af den projektansvarlige Christoffer Barent i sin tid tilsendt en video, hvor han også kort forklarede, hvordan maskinen virkede, og hvordan den burde virke. Disse oplysninger kan Thalia Jensen gengive for spillerne. De bliver meget brugbare, når og hvis vore helte finder frem til laboratoriet.

Mere kan Thalia Jensen ikke umiddelbart informere om. Gamemasteren må skønne, hvor meget hun kan finde frem til herudover på baggrund af de informationer, spillerne udleverer om sig selv. Muligvis kan hun finde ud af, at Sons of Homer er ved at overtage PYRAMID-projektet, muligvis kan hun skaffe teorier om tidsrejse, men hun kan hverken finde frem til tidsmaskinen til få kontakt til Peter Grüner.

## reparationen

Laboratoriets funktion i scenariet er primært at give spillerne mulighed for at gennemskue, at der er en sammenhæng mellem reparationen af maskinen og de huller, der begynder at opsluge nexus. Herudover vil Grüner og Wang blive ved med at rapportere om fremgangen med reparationen, hvilket dels kan lægge yderligere pres på spillerne, dels kan fortælle dem, hvor meget tid de har tilbage inden intetheden. Reparationen og laboratoriets radiokontakt til spillerne har altså en dramatisk funktion, men ingen reel indholdsmæssig funktion.

## røde og grå mennesker

Når man kigger igennem Trask Industries' X-Vision, bliver alt gråt. Næsten alt, i hvert fald. Alt, der er opstået i nexus, er gråt, hvorimod alt, der ikke er naturligt for stedet eller er på gennemrejse, er rødt. De to typer mennesker har hver deres funktion i

scenariet, og spillerne vil utvivlsomt støde på flere individer af begge typer.

Grundlæggende symboliserer de grå mennesker nexus med dens ikke-tid, dens monotoni, dens mangel på historie, hvorimod de røde mennesker symboliserer tiden, dens aktivitet, dens historie og især dens fremtid. Hvis spillerne har brug for konkrete produkter eller ting såsom mad eller udstyr, er de grå mennesker temmelig lette at narre, eftersom alt går så "langsomt" for dem. De er ikke upåvirkede, de reagerer bare ikke så hurtigt. Hvis spillerne har brug for informationer, er de røde mennesker lettere at tale med, eftersom de er hurtigt opfattende og især har en fornemmelse af tid. De kan altså fortælle spillerne eet og andet om, hvordan tingene fungerer i nexus.

Herunder beskrives to generiske encounters med henholdsvis et gråt og et rødt menneske i nexus. Gamemasteren kan bruge disse encounters som ekstra krydderi på scenariet, eller hvis spillerne forklarer, at de ønsker at henvende sig til den ene eller den anden type menneske.

## eliza (grå)

Eliza er en ældre kvinde på 57 år, der tænker mere på at læse i sit "ugeblad" end at betjene kunder (gamemasteren kan enten gøre hende til kassedame, buschauffør, bartender og så videre). Hun har en fænomenal viden om de mest mystiske ting, ofte begivenheder der er sket for meget lang tid siden i karakterernes tid. Hun er halvfed, hun har gråt curlet hår og et par tykke runde briller. Hvis spillerne af den ene eller den anden grund falder i snak med hende, spørger hun gentagne gange om de samme ting. Det er spørgsmål som "Men sig mig, ved I hvorfor Bela Lugosi har trukket sig tilbage?", "Hvem er mon David Lettermans producer?", "Kan nogen fortælle mig, hvad Ingrid Bergman laver med så utitalende en mand?" og "Hvem er den fyr? [pegende på et billede af Bill Clinton], der kommer til at præge samtalen. Eliza synes ikke at kunne løsrive sig fra denne mærkværdige verden af gamle og nye stjerner, som virker i grundlæggende tidsløs. Skulle spillerne ønske at købe noget af Eliza, spørger hun først tre gange i træk, hvad det nu var, de ville have, hvorefter hun giver dem, hvad de har bedt om og spørger dem, om de vil have en til. Uden at vente på svar giver hun dem en til, og en til, og en til. Naturligvis spørger Eliza også høfligt om spillernes navne, men hun glemmer dem hurtigt igen. Hun hilser også flere gange, nogle gange midt i en sætning, hun glemmer, hvad hun ville sige, hun afbryder sine egne sætninger med gamle afbrudte sætninger, og hun synes overordnet at være blottet for hukommelse. Eliza ved selvfølgelig ikke hvilken dato, det er, hvor længe Trask har været tyran, hvornår noget lukker eller åbner, endsige hvad et minut eller en time mon er for noget. Hendes ur mangler en viser, men det synes hun ikke at bryde sit hovede med. Det fungerer perfekt, mener hun. Brugbare informationer har Eliza ikke mange af. Hvis spillerne har tålmodighed til at vente på svar, kan hun sagtens fortælle dem, at Trask er tyran over New York, at de mystiske vagter, som spillerne er stødt på, er Trasks tidspoliti, at Anachron er et bureau, som ligger inde ved Empire State Building og den slags.

Det tager Eliza laaang tid at komme frem til noget som helst. Denne langsommelighed bør rollespilles, så ikke kun karaktererne men også spillerne bliver utålmodige og irriterede. Jo flere encounters af denne slags, spillerne udsættes for, desto mere irriterede bliver de, og desto mere fornemmer de tidspresset. I visse tilfælde vil de blive nødsaget til at vente tålmodigt på svar, og det vil skabe irritation, udover noget forhåbentligt morsomt rollespil.

## vincent (rød)

Vincent er en mand først i trediverne, der tydeligvis kommer fra fremtiden. Spillerne har

mulighed for at møde Vincent flere gange (højst tre) på flere forskellige steder, hvilket tyder på, at han rejser meget i tiden. Vincent er klædt i sorte lærredsbukser, en sort rullekrave sweatshirt og en læderjakke. På øjet har han et mekanisk øje, som godt kunne ligne Trask Industries' X-Vision, men som er mere avanceret. I øret har han en comlink, som ligeledes virker temmelig avanceret. Han har flere stik i nakken, hvorfra der går forskellige ledninger ind under læderjakken. Vincent har sort kort strithår, et firkantet ansigt og en muskuløs krop. Han er en imponerende figur. Han har en avanceret pistol af een eller anden art hængende ved højre hoft. I venstre hånd holder han en attaché-mappe. Af een eller anden udefinerbar grund er der noget velkendt ved Vincent, som spillerne ikke helt kan sætte fingeren på.

Hvis spillerne falder i snak med Vincent, er han meget kortfattet og præcis, men ikke uvenlig. Spørger spillerne til, hvem han er, forklarer han, at han kommer fra år 2189 og er på vej til år 1997, hvor han har en opgave. Vincent kan fortælle spillerne om, hvordan nexus fungerer, og hvilke forskelle, der er på folk i nexus. Han kan også fortælle lidt om Trask og dennes problemer med ikke at kunne rejse i tiden. Vincent har selv været oppe at toppes med tidspolitiet, men som han forklarer, "Jeg kan tage vare om mig selv". Vincent råder også spillerne til at få fat i en af tidspolitiets notepad computere og X-Visions, hvis de har tænkt sig at blive længe i nexus. Heldigvis er tidspolitiet lette at narre, forklarer Vincent, så det burde ikke være noget problem. Det eneste problem i nexus er ifølge Vincent de andre rejsende, som enten er faret vild eller er blevet af egen fri vilje, og så Trask. Trask har eksempelvis tidsmennesker som personlige livvagter, og de er ikke sådan at kimse af.

Alt i alt synes Vincent at vide en hel del om nexus. Han ved desværre ikke, hvor der skulle være en tidsmaskine. Hvis spillerne forklarer, hvem de selv er, kigger Vincent undrende på dem, og siger så henkastet: "Nå, er det jer? Jer vil der blive skrevet om. Af een eller anden journalist." Herefter giver Vincent spillerne et mystisk smil, og han nægter at uddybe sin kommentar yderligere. Bortset fra dette er Vincent hjælpsom så vidt muligt. Gamemasteren må selv tage stilling til, hvor mange informationer han vil udlevere til spillerne gennem Vincent, så længe de ikke ødelægger spændingen for meget og virker dramatisk korrekte for situationen.

Mere er der ikke at sige om den mystiske Vincent fra år 2189, andet end at han kommer til at spille en væsentlig rolle i år 2189. Men det er en helt anden historie, som der nok vil blive skrevet om en anden god gang.

## grå og røde tidsvagter

For en sikkerheds skyld skal der også her falde et par ord om henholdsvis de grå og de røde repræsentanter for Trasks tidspoliti. Det er sandsynligt, at spillerne møder de grå vagter flere gange i scenariet, hvorimod de kun møder de røde, hvis de kommer i direkte konfrontation med Trask, eller hvis de tager op på Trasks kontor.

De grå tidsvagter forholder sig udelukkende til de procedurer, der står i deres notepad computere omkring mistænkte af den ene eller den anden type. De er langsomme, de er ineffektive i forhold til spillerne, men de er velbevæbnede, og de rammer godt. Deres stats står i scenariets appendiks. Deres lave attributes repræsenterer deres svagheder i forhold til karaktererne, mens deres skills fungerer helt normalt. Man får ikke dårligere sigte af at være tidsløs, men man bliver bestemt langsommere.

De røde tidsvagter er Trasks elite. Det er folk, som er kommet til nexus af den ene eller den anden grund, og som Trask har opsnappet uden at sende dem til Disinficering. De

røde vagter er hurtige, de er effektive, og de lever fuldt ud op til deres roller som elitesoldater. Som sagt vil spillerne ikke møde mere end en rød vagt ad gangen, medmindre de kommer i direkte konfrontation med Trask eller opsøger ham selv. De røde vagters stats står ligeledes sidst i scenariet.

Hvis gamemasteren mener, at alt går for let for spillerne, hvis han mener der er behov for lidt action eller dramatik, eller hvis spillerne er faldet lidt i søvn, kan gm'en udsætte vore helte for et møde med en tidspatrolje. Omstændighederne for mødet er op til den enkelte gamemaster, og antallet af henholdsvis røde og grå vagter må gm'en også selv tage stilling til. Vagterne vil under alle omstændigheder forsøge at få karaktererne med til Afhøring og Disinficering, medmindre Trask på een eller anden måde har fået nys om, at der er folk i byen, der forsøger at finde en tidsmaskine. I dette tilfælde vil han sikkert have karaktererne bragt til afhøring på sit eget kontor. Under alle omstændigheder kan et møde med en tidspatrolje udspilles som et shoot-out, som en biljagt, som en panisk og intens diskussion, eller hvad gamemasteren føler behov for for at tilsætte spilsessionen ekstra krydderi.

## alene i mål

Måske får spillerne i kraft af den paniske situation det skøre påfund, at de kan huske, hvilken vej de oprindeligt kørte fra The New York State Penitentiary til laboratoriet. Godt nok kunne de intet se, men de kunne høre. Måske mener de, at de på baggrund af disse erindringer kan finde frem til maskinen. Det kan de ikke, for som før nævnt er nexus ikke præcis som New York. Men spillerne skal have lov til at gøre forsøget.

Hvis de vil forsøge selv at finde vej til deres billet hjem, så lad dem først og fremmest slå et IQ roll -3 for, hvor meget de overhovedet kan huske fra deres første tur gennem byen. De spillere, som klarer rollet kan dernæst få lov til at slå et area knowledge roll for, om de kan se sammenhæng mellem det de hørte, det de ser nu, og det de kender til byen. For hvert klarer area knowledge roll lykkes det vore helte at følge deres oprindelige rute. Den enkelte gamemaster er fri til at improvisere, hvad det var, spillerne lagde mærke til, som de nu bruger til at følge ruten (eksempelvis dyrehandelen, hvor de drejede til højre eller aviskiosken, hvor de drejede til venstre), så længe det er noget, man kan høre eller mærke hvad er. Under alle omstændigheder skal vore protagonister i første omgang klare fire area knowledge rolls i træk. Klares disse rolls af bare een af spillerne, er de på rette vej. Men her hører sporet også op. For den børnehaven, som spillerne drejede til højre (og så lidt efter til venstre) ved, er ingen steder at finde. Lige meget hvor ihærdigt spillerne forsøger at komme på rette vej igen, lige meget hvor længe de kører rundt for at finde næste "landmærke", synes intet at hænge sammen længere.

Det mest realistiske i denne sammenhæng burde egentlig være, at vore helte havde om end ikke andet så en lille bitte chance for at finde frem til maskinen ved egen hjælp. Men dramatisk ville det være skidt, hvis spillerne allerede nu fandt frem til maskinen. Derfor denne snydeløsning, som måske virker unfair overfor kreative spillere, der ikke lader sig lokke af et vink med vognstang, men vælger at gå deres egne veje. På den anden side er det også en løsning, der lægger op til mere drama og spænding, mere pres og mere panik. Summa summarum er under alle omstændigheder, at spillerne ikke selv kan finde frem til kælderlaboratoriet. De må finde nogen, som ved præcis hvor det ligger.

# trask industries

Spillerne kunne få den opfattelse, at nøglen til deres søgen efter maskinen findes på Trask Industries. Det gør den ikke, men Trask kunne bestemt blive en god allieret i jagten. Selvom Trask er tyran, er han ikke dum. Kommer spillerne med et tilbud om at de kan få ham væk fra nexus med hans hjælp, vil Trask hellere end gerne hjælpe spillerne med at finde maskinen. Han vil højst sandsynligt være skeptisk, og det vil kræve noget godt rollespil at få ham overtalt, men det vil til gengæld også være det værd for spillerne. Hvis de er så amoralske, at de tør opsøge dette steds største skurk, skal de også have lov til det.

Empire State Building er hjemsted for Trask Industries. Bygningen prydes af et enormt skilt, hvorpå står "Trask Industries - for sikkerhedens skyld" med meget store meget fede bogstaver. Indenfor er bygningen ren luksus. Hele stueetagen er en enorm reception med alle former for faciliteter og luksus, som man kan forestille sig. Trask Industries er et af de eneste steder i nexus, der bærer tegn på aktivitet. Alene på stueetagen render omtrent 50 røde såvel som grå mennesker rundt fra den ene elevator til den anden, fra det ene sofabjørne til det andet. Der går også en del vagter rundt. Ved receptionen sidder fem unge (grå) kvinder og venter saligt på besøgende, telefonopkald og deslige. De lader som de eneste til at tage den med sindig ro. Ved de seks rummelige elevatorer hænger et skilt, der beskriver, på hvilke etager man finder de enkelte afdelinger. Der er følgende at vælge imellem:

kælder	Parkering
1 - 10	Kontorer
11	Mødelokaler
12-18	Tidspolitiet
19-20	Køkken, kantine og toiletter
20-25	Kontorer
26-35	Research and Development
36-39	Administration
40	Trask

Ved indgangen til bygningen står fire grå vagter og kigger først til højre, så til venstre, så op og ned, så til højre og så videre. Hvis spillerne nærmer sig hovedindgangen, kalder en af vagterne på dem. Han tager sit X-Vision på og spørger dem så, hvad deres formål er med at være her (B2 procedure). Næste spørgsmål går på, om de er ansatte hos Trask Industries. Tredje spørgsmål går på, om de har en aftale (hvis de ikke er ansatte). Hvis spillerne enten forklarer, at de er ansatte eller har en aftale, checker vagten det. Han kan eksempelvis bede om spillernes firmakort eller han kan ringe op til den, spillerne påstår at have en aftale med. Hvis spillerne bluffer og faktisk bare leder efter en undskyldning for at komme indenfor, skal der noget meget godt rollespil og nogle gode overtalelsesevner (fast talk) til at narre vagten. Hvis spillerne rent faktisk har en aftale (måske har de først ringet til Trask og bedt om at få et møde med ham), bliver de selvfølgelig vist indenfor.

Indenfor kan spillerne dels:

- Finde informationer om Trask Industries og firmaets formål, primært gennem receptionisterne eller ved at spørge nogle af de ansatte.
- Opsøge Trask i håb om, at han ved, hvordan spillerne kan komme hjem.

Spillerne bør nemt kunne få oplysninger om Trask Industries. Det kræver måske en smule overtalelse, men gamemasteren bør ikke være for hård. Hvis spillerne ikke opfører

sig helt tåbeligt, så lad dem få de oplysninger, de har brug for, så længe de ikke fører dem på sporet af tidsmaskinen.

Det er sværere at komme i kontakt med Trask. Hvis spillerne ikke har en aftale med tyranen, bliver de nødt til først at bluffe sig forbi de grå vagter ved indgangen, dernæst de tre røde vagter oppe på 40. sal, hvor Trask har kontor, dernæst Trasks private sekretær. Spillerne kan naturligvis også forsøge sig med sandheden for at få Trask til at indse, at de virkelig kan hjælpe ham med at komme væk, hvis han vil hjælpe dem. Trask er som før nævnt ikke umulig at forhandle med, og han kan også se, at der er ved at ske skæbnesvangre forandringer i nexus. Desværre ved Trask ikke selv, hvor tidsmaskinen er gemt, endside hvad PYRAMID-projektet er for noget. Han kender heller ikke noget til nogen E-Branch, til noget kælderlaboratorie, til noget forskningsprojekt. Under alle omstændigheder har Trask følgende at tilbyde spillerne, skulle de få manden på tale:

- Han kan tilbyde spillerne backup i form af nogle vagter.
- Han kan stille udstyr af alskens slags til rådighed for spillerne.
- Han kender nexus godt og kan hjælpe spillerne med at finde rundt i byen.
- Han kan hjælpe spillerne med at finde frem til de eneste, der med sikkerhed ved, hvor maskinen er: Anachrons chefer.

Trasks krav for at udlevere informationer og for at hjælpe vore helte er naturligvis, at han også vil med i maskinen. Hvis spillerne accepterer disse krav, forklarer Trask, at det bedste sted at starte efterforskningen må være på Anachron, hvor Murray med følge jo holder til. Trask forklarer, at han netop har sendt nogle folk ud for at lukke det lumske foretagende, der truer hans suverænitet. Så der burde være gode muligheder for at opsnappe de, som kan hjælpe spillerne med at komme hjem og Trask med at komme væk.

## anachron

Alle spor peger på firmaet Anachron. Her holder verdens fem første tidsrejsende til, og her må nøglen til tidsrejse i nexus ligge. Men selvom Anachron virker som "the good guys" i nexus, er det ikke sikkert, at spillerne kommer hertil med venlige intentioner. Måske har de allerede allieret sig med Trask og har nogle kompetente vagter i ryggen, måske kommer de bare for at finde svar. Alt efter hvad spillernes situation er, som de ankommer til Anachron, må gamemasteren tilpasse scenen.

Anachron ligger cirka 100 meter fra Empire State Building, på en mindre plads. Bygningen ligner en enorm glaspyramide, stort set ligesom pyramiden ved Louvren i Paris, bare mange gange større. På et stort skilt ved hovedindgangen står: "Anachron - hvis du er faret vild". Hovedindgangen er en stor dobbeltdør af glas, der glider til side, når man nærmer sig den. Indenfor er der lyst og højt til loftet. Nogle grønne planter står rundt omkring på små caféborde og hænger ned af loftet i nylontråde og bryder med bygningens sterilitet. Fra pyramidens top og midte går en lang tyk stålwire ned, hvori hænger et stort ur, som rent faktisk lader til at gå, som ure normalt går. Rundt omkring i det enorme lokale står nogle forkromede plakatstandere med Anachron reklamer. Hvis spillerne endnu ikke kender hele Anachrons ledelse, gør de det i hvert fald efter at have set disse plakater. Ved tre lange glasskranker står nogle smilende ansatte og servicerer kunderne. Der er lang kø ved hver skranke, og der lader til at være stort set ligeså mange røde som grå mennesker.

Hvis karaktererne stiller sig i kø og pænt venter på, at det bliver deres tur, tager det meget meget lang tid, før de endelig kommer frem til den smilende medarbejder ved skranken. Proceduren for hver enkelt kunde synes at tage evigheder, måske fordi alting gentages mindst tre gange, før parterne går videre til næste spørgsmål eller emne. Så det formodes, at spillerne på een eller anden måde finder en undskyldning for at komme forrest i køen. Gør de det ikke, kan gamemasteren irritere dem yderligere ved at køre ventetiden "realtime", fortælle spillerne hvad de ser og hører, gøre situationen så kedelig og monoton som overhovedet muligt.

I hvert fald lader det til, at kunderne spørger til, hvordan de kommer fra eet sted til et andet, hvor den og den bygning eller gade ligger, hvilke transportmidler det bedst kan betale sig at bruge for at komme fra punkt A til punkt B, og så videre. Anachron lader ikke til at være andet og mere end et turistbureau.

Hvis spillerne klarer et IQ-4 roll eller et psychology roll, fornemmer de dog, at der i nogle tilfælde foregår noget underliggende i samtalen, især når de røde kunder betjenes. Vore helte kan ikke helt tyde, hvori forskellen består, men det er som om de grå kunder får en type angivelser, de røde en helt anden. Mere præcist kan spillerne ikke sætte fingeren på, hvad der foregår.

Skulle spillerne falde i snak med en eller flere af de røde kunder, kan de jo spørge om, hvorfor pågældende er her på Anachron. Svaret lyder hver gang, at "jeg er her for at få direktiver". Hvilke direktiver det er, præciserer ingen yderligere. De røde kunder ser det som åbenlyst og selvfølgeligt, at de naturligvis og nødvendigvis må møde op på Anachron for at komme videre, hvor de så end skal til. Vore helte kan altså ikke tyde andet ud fra udtalelserne end at Anachron synes at være en central af en art, et slags midtpunkt i midspunktet.

Før eller siden kommer spillerne nok frem til een af skrankerne. Her venter en venlig grå medarbejder dem, i stil med føromtalt Eliza. Spillerne ønsker sandsynligvis svar på eet eller flere af følgende spørgsmål:

- Hvad er Anachron?
- Kan Anachron hjælpe dem med at komme videre, med at komme hjem?
- Er lederne til stede?

Til det første spørgsmål er svaret, at Anachron er et firma, der hjælper folk i nød, folk der er faret vild, eller folk der vil have råd, for et mindre gebyr. Selv hvis spillerne presser på eller direkte spørger til, om firmaet har noget med tidsrejse at gøre, nægter medarbejderen hårdnakket, at Anachron skulle have noget som helst med den slags mystik at gøre. Anachron er et sobert firma. Ud fra dette fremgår det tydeligt, at Anachron ikke kan hjælpe spillerne med at komme hjem, men at nøglen må ligge hos firmaets ledere. Hvis Anachron har noget med tidsrejse at gøre, skjuler de det i hvert fald godt.

Angående firmaets ledere er de desværre ikke tilstede for øjeblikket, men de skulle snart være tilbage. De har siddet i møde, men nu skulle det vist være overstået, og lederne formodes at vende tilbage til Anachron meget snart. Så snart John Murray og de øvrige er tilbage, kan spillerne få lov at tale med dem.

Umiddelbart synes der altså ikke at være meget at hente på Anachron. Foretagendet virker legitimt nok, selvom der foregår noget skjult, som spillerne ikke helt kan tyde. Men vore helte har endnu ikke mødt firmaets ledere. Og det står endnu ubeskrevet, hvilken indflydelse tidspolitiet har på situationen. Disse to væsentlige faktorer beskrives for sig nedenfor.

## tidspolitiet rykker ind

Uanset om spillerne ankommer alene til Anachron eller med Trask og hans vagter ved deres side, rykker tidspolitiet ind for at tage kontrol over Anachron. Her forløber scenen på to forskellige måder, alt efter om spillerne er alene eller sammen med Trask.

Hvis spillerne ankommer til Anachron uden at have talt med Trask eller uden at være kommet til enighed med ham, er der intet tegn på tidspoliti det første stykke tid. Som spillerne står inde i bygningen og enten diskuterer med en medarbejder eller venter på at komme til, ankommer fem hovervans foran pyramiden. En deling svært bevæbnede vagter stiger ud af vognene og gør tydeligvis klar til at rykke ind. Det er tydeligt, at de har i sinde at tage kontrol over Anachron. Efter et kort øjeblik rykker vagterne ind, og en delingsfører råber, at alle skal stille sig op mod væggen og forholde sig roligt. Herefter begynder tidspolitiet at afhøre de tilstedeværende; de ansatte først, så kunderne. De, der er blevet afhørt føres så ud til vognene udenfor og sættes i håndjern. På eet eller andet tidspunkt i dette forløb burde det gå op for vore helte, at de er nødt til at komme væk herfra, inden også de bliver arresteret og sendt hvem-ved-hvorhen (til desinficering?). Gamemasteren må her tilpasse situationen til spillernes timing og rollespil. Jo senere i forløbet spillerne ønsker at forlade Anachron, jo sværere bliver det. Jo før, jo lettere at snige sig under virvaret. Under alle omstændigheder burde det lykkes for spillerne at komme ud af bygningen, set eller uset og med større eller mindre held. Som spillerne kommer udenfor sker det, som de har ventet på. Alex Tomlinson, sikkerhedschef for Anachron ankommer i sin sportshover...

Hvis spillerne ankommer til Anachron akkompagneret af Trask med følge, står tidspolitiet allerede parat til at rykke ind udenfor bygningen. Trask veksler et par ord med delingsføreren og fortæller så spillerne, at de kan gå ind og forhøre sig hos de ansatte, før politiet rykker ind. Her har spillerne så mulighed for at indsamle informationer, som det står beskrevet ovenfor. Efter et stykke tid rykker tidspolitiet ind, delingsføreren råber og så videre, hvorefter Trask kalder på spillerne udefra. Som spillerne kommer udenfor (denne gang behøver de naturligvis ikke at snige sig ud), spørger Trask dem om, hvad de fandt ud af. Nærmest som svar på spørgsmålet ankommer Alex Tomlinson i sin hover.

Tidsmæssigt stemmer disse to scener overhovedet ikke overens. De er udelukkende planlagt sådan ud fra et dramatisk perspektiv. I realiteten er der ingen mulighed for at sikre, at spillerne tilfældigvis ankommer i præcis samme øjeblik, som tidspolitiet skal til at rykke ind. Vore helte kunne have brugt timer på at snuse rundt i nexus, og hele den ovenfor beskrevne razzia kunne være overstået ved spillernes ankomst. Men dramatisk lægger netop denne situation op til en hektisk sekvens og til en slags forløsning, efter at spillerne har brugt noget tid på at finde svar på en masse spørgsmål og gruble over deres skæbne. Derfor valget af det dramatisk korrekte fremfor det realistisk korrekte.

## en mand og hans hover

Spillerne er netop kommet ud af Anachron pyramiden, som en sportshover drejer om det nærmeste gadehjørne i høj fart og kører op til bygningen. Bilen stopper et par meter fra vore helte, og en mand åbner døren fra førersiden. Han er alene i bilen. Vore helte genkender føreren med det samme som værende Alex Tomlinson, Anachrons sikkerhedschef. Tomlinson kigger sig frustreret omkring og lukker så bildøren igen, inden spillerne når at reagere. Han starter motoren.



Som før kan denne situation udvikle sig på forskellig vis, alt efter hvem spillerne har med sig (eller hvem de netop ikke har med sig). Er vore protagonister på Trasks side, må de være interesserede i at få fat i Tomlinson for at tvinge ham til at røbe, hvor tidsmaskinen står gemt. Er de på deres egen side alene (i så fald er de nu på flugt fra tidspolitiet), må og skal de have fat i Tomlinson, fordi han er deres eneste spor og håb. Uanset spillernes allierede og modstandere, må de efter Tomlinson, som allerede er ved at køre væk, tydeligvis ved synet af tidspolitiet og razziaen på Anachron.

Følgeligt udspiller sig en biljagtsekvens, hvor vore helte ikke kan være interesserede i at kvæste Tomlinson, men hvor de pinedød må få ham på tale. Tomlinson har i sinde at køre ud til South End, hvor han skal samle een af de andre Anachron-ledere op. Dette bringer os hen mod scenariets klimaks, for Anachron folkene har ligesom spillerne i sinde at gøre et desperat forsøg på at rejse væk fra nexus, inden Tidens Midtpunkt opsluges af intetheden. For at lægge op til dette klimaks skal vi først se på situationen med andre øjne end spillernes for derefter at koncentrere os om vore heltes muligheder i forhold til deres evner.

# 6 follow the leader

Vores historie er ved at nå sit dramatiske klimaks, hvor det vil vise sig, om alt har været for intet, om Anachrons ledere har nøglen til gåden og billetten til hjemturen, og hvor vore helte må tage stilling til, hvilken side de står på. Spillernes eneste håb er den mand, som netop nu kører fra Anachron for at redde sig selv og sine venner. Men inden vi ser på, om det skal lykkes vores helte at indhente Alex Tomlinson, skal vi et smut forbi E-branch i nutiden og i nexus, hvor to meget ens processer efter megen spændt forventning er ved at nå deres konklusion. Derefter vender vi tilbage til *the main event*.

## lås og nøgle

På E-Branch har der været hektisk aktivitet det sidste stykke tid. Forskere i hvide kitler og vildfjerne tidsrejsende har forsøgt at reparere en maskine, som indtil videre har vist sig at være en fiasko og en katastrofe. Immervæk har begge parter arbejdet på at få noget til virke, som ikke vil virke. Nogle i håbet om at bringe mennesker tilbage, andre i håbet om at komme væk. Peter Grüner og Tony Wang er blevet gamle før tiden, gråhårede og trætte. Adrenalinet har pumpet for længe. John Murray og hans venner kan kun håbe på at opleve alderdommen. På trods af de to parters forskelligheder er det troen og viljen, der har givet dem begge det nødvendige overskud til at nærme sig løsningen på deres problem. Ihærdigheden har båret frugt i begge lejre. Efter at have ledt verdens største nøglebundt igennem synes de begge at have fundet den, som med lidt held passer ind i låsen. Paradoksalt nok er den ene parts fremgang årsagen til den andens ulykke...

Peter Grüner og Tony Wang har råbt og skreget konstant de sidste cirka ti timer. De har beordret forskerne på E-Branch at reparere maskinen for enhver pris. Der har ligget meget ihærdigt arbejde forud for eksperimentet, og Wang har ikke tænkt sig at give op så let. Spillerne er væk, og de må nødvendigvis være et eller andet sted derude, ergo kan maskinen hente dem hjem igen. Så forskerne i kælderlaboratoriet har haft travlt. Som spillerne indleder deres jagt på sportshoveren og Alex Tomlinson, er der cirka en time til, at maskinen er funktionsdygtig igen. Om en time vil maskinen kunne hente spillerne tilbage til nutiden, efter at forskerne har foretaget et par tests. Dette informerer Grüner naturligvis spillerne om over comlinken. Så ved de, at om en time vil nexus være opslugt. Vore helte har altså absolut ikke tid til forskernes tests.

John Murray, Alex Tomlinson, Serge Montserrat, Martha Walthers og Eric Sullivan har også arbejdet ihærdigt på maskinen, dog over en længere periode end Grüner og Wang, og i en helt anden "tid". Da de kom til nexus for over to år siden, var de ligeså fortvivlede som historiens hovedpersoner. De anede ikke, hvor de var. Men de vidste til gengæld udemærket, hvor de kom fra. Derfor var det ingen større sag for dem at lokalisere maskinen. Desværre for dem havde maskinen visse defekter. Den virkede ikke, måske på grund af konstruktionsfejl, måske fordi nexus påvirkede dens funktion. Det viste sig især at være det sidste, der var problemet. I deres egen tid arbejdede de fem på PYRAMID projektet som assistenter, og de havde altså visse færdigheder. Det lykkedes dem efter noget tid at rette op på maskinens væsentligste fejl. Nexus' påvirkning kunne de fem ikke rette op på.

De fem besluttede, at den bedste måde at få clues til, hvordan de kunne få maskinen til at

virke igen, var at tilegne sig viden om nexus og dets befolkning. Hvis man oprettede en slags rejsecentral, ville man sikkert få tilpas mange besøgende af alskens art til at kunne opsnappe nogle informationer af værdi. Det blev starten på oprettelsen af firmaet Anachron.

Siden Anachrons åbning for noget tid siden (hvor lang tid husker de fem ikke længere - de synes lidt efter lidt at tabe tidsfølelsen) har firmaets ledere tilegnet sig en usædvanligt stor mængde viden om tidsrejse og nexus. På en ganske anden måde end Trask Industries har de fem formået at samle informationer. Og for kort tid siden mente de fem ledere at have fundet nøglen til, hvordan de kunne komme hjem.

Samme dag som spillerne ankommer til nexus, lægger de fem Anachron folk næstsidste hånd på værket. De mangler nu bare en mindre detalje med nogle computerkoder, før de kan tage afsted. Forhåbentlig. Som spillerne går ind ad døren på Anachron, er Alex Tomlinson på vej til selvsamme sted for at hente nogle notater, hvorefter han skal hente Eric Sullivan, som står for de sidste tekniske finjusteringer og computer-problemerne. Eric Sullivan er imidlertid taget hjem til sig selv for at finde sine notater frem og for at gøre sig klar til at rejse. Tilbage er på laboratoriet er kun Martha Walthers, John Murray og Serge Montserrat.

Som Tomlinson ankommer til Anachron, går det hurtigt op for ham, at der er noget helt galt. I samme øjeblik indser han, at han må skyde en hvid pil efter at få fat på sine papirer. Tomlinson lukker bildøren og kører væk. Planen er nu at hente Sullivan, som står parat udenfor sin hoveddør og derefter at køre til kælderlaboratoriet, hvor vennerne venter spændt.

## kongens efterfølgere

Som spillerne ser deres eneste håb køre væk i en sølvgrå sportshover, må det gå op for dem, at deres eneste mulighed for at gense Grüner, Wang og resten af verden er at følge efter Tomlinson for at få ham på tale eller fange ham. Det formodes, at spillerne med eller uden Trasks hjælp får fat i en vogn, som de kan sætte efter Tomlinson i. Er Trask med dem, kan de shanghaje en politihover, hvis avancerede styresystem giver føreren +2 på *driving hover*. Er de alene og på flugt fra Trask, finder de lidt længere nede ad gaden en gammel bil, hvis dårlige tilstand giver føreren -1 på *driving car*. Uanset køretøjet kan scenen forløbe sig på forskellige måder, alt efter spillernes situation og færdigheder i at køre bil.

Fordi der er mange muligheder i netop denne sekvens, må gamemasteren improvisere situationen ud fra omstændighederne. Det er op til gamemasteren at skabe spændingen i sekvensen, med alt hvad det indebærer af forhindringer på vejen, kommunikationsproblemer og skudvekslinger, men suma summarum er følgende:

- Vognens fører skal vinde tre af fem *contests of driving* mod Alex Tomlinsons driving skill på 16, hvis spillerne vil indhente ham, inden han når hen til Eric Sullivan. De fem *contests* skal ikke ruller på een gang, men repræsenterer, at førerne skal slå et nyt rul efter noget tids kørsel. Afhængigt af hvad spillerne gør, hvis de når op på siden af Tomlinsons vogn, kan gamemasteren så kræve flere rolls for at stoppe Tomlinson. Hvis spillerne klarer færre end tre af de fem *contests*, øger Tomlinson sit forspring og når at opsamle Sullivan, uden at spillerne kan nå at gøre det fjerneste ved det. Herefter skal spillerne igen klare tre af fem *contests of driving*, hvis de vil indhente Anachrons sikkerhedschef, inden noget uventet sker på vejen til kælderlaboratoriet i Brooklyn.

- Hvis spillerne ikke har allieret sig med Trask, sætter tre biler efter dem og Tomlinson. Desuden ser spillerne Anachron forsvinde i baggrunden, forsvinde ind i et sort hul, som opsluger hele bygningen og breder sig faretruende. Vagterne i bilerne er alle grå vagter, hvis stats findes i scenariets appendiks. Føreren vil gøre sit bedste for at indhente spillerne (her gælder de samme contest regler som for spillerne), mens sidemanden vil gøre sit ypperste for at skyde dem. Ingen af delene burde være nogen let sag. Vil gamemasteren være flink, kan han lade en eller flere biler køre galt eller køre ind i pludseligt opstående huller. Vil gamemasteren være ond, kan han lade en eller flere af bilernes passagerer være røde vagter.
- Hvis Trask ikke er med spillerne, tilkalder tidspolitiet ved biljagtens start flere styrker. De er godt klar over, at der er noget på færde, og de ved, at den sølvgrå hover er Tomlinsons. Efter noget tids jagt, slutter to nye politivogne sig til jagten. Trask sidder i den ene. Han er godt klar over, at dette er hans eneste håb om at undslippe intetheden, og han er lige så interesseret i at fange Tomlinson som spillerne. Spillerne er han til gengæld temmelig ligeglad med på nuværende tidspunkt. De er bare et irritationsmoment, der skal ryddes af vejen, så Trask lettere kan indhente Tomlinson. Under alle omstændigheder er Trask nu også med i jagten, og han er desperat.
- Hvis spillerne indhenter Tomlinson, inden han når frem til Sullivans hjem, kan de spørge ham om, hvor tidsmaskinen er. Denne diskussion må gamemasteren igen improvisere, alt efter om spillerne har Trask med sig eller efter sig. Det er klart, at situationen bliver endnu mere panisk, hvis kuglerne flyver om ørerne på vore helte, og at Tomlinson desuden hader Trask af hele sit hjerte. Uanset omstændighederne nægter Tomlinson at fortælle, hvor maskinen står. Tomlinson er sikkerhedschef for Anachron, og han er en hårdnakket fyr. Hvis spillerne appellerer til Tomlinsons hjerte eller presser ham meget (skills som diplomacy, fast talk og interrogation kan være til megen gavn her), accepterer sikkerhedschefen at føre spillerne til maskinen, hvis han til gengæld får lovning på, at han også kommer med ind i den. Desuden er han nødt til at hente Eric Sullivan, som er den eneste, der kan få skidt til at fungere. Tomlinson giver ikke noget andet alternativ, og vore helte kan blive nødt til at acceptere vilkårene. Nexus er stort set et stort hul bag dem, og der er mange huller rundt omkring, der breder sig.
- Hvis spillerne indhenter Tomlinson og Sullivan, inden "det uventede", forløber scenen sig stort set som ovenstående. Sullivan er ligeså hårdnakket som Tomlinson, og de to vil udelukkende føre spillerne til maskinen på den betingelse, at de selv kommer med. De nægter at røbe, hvor laboratoriet er.
- De uventede sker, som spillerne nærmer sig laboratoriet, med eller uden Trask, med eller uden Tomlinson og Sullivan. I bedste fald sidder spillerne nu med Trask ved deres side og følger roligt efter de to Anachron folk. I værste fald jagter de stadig sikkerhedschefen og hans kumpan ihærdigt, mens Trask jagter dem. Uanset situationen opfatter spillerne, at de nu følger den rute, som de oprindeligt fulgte. Hvis spillerne allerede een gang har forsøgt sig med at følge ruten, kommer de også forbi det punkt, hvor de før tabte sporet, og de genkender lidt efter ruten. Hvis deres hukommelse ikke fejler dem, burde de nu kunne finde laboratoriet helt ved egen hjælp. Den hukommelse får de brug for, for pludseligt opstår et hul, netop der hvor Sullivan og Tomlinson befinder sig. Har gamemasteren lagt vægt på, at der

konstant opstår huller omkring spillerne, burde dette heller ikke virke helt urealistisk. Uanset hvor de to Anachron folk befinder sig (i deres egen bil eller i spillernes), opluges de af intetheden og er væk. Spillerne må fra nu af selv finde frem til maskinen.

- For at finde frem til laboratoriet kræves det, at spillerne først klarer et IQ roll og et area knowledge roll, dernæst at de, som klarede rollene klarer endnu et IQ og area knowledge roll. Lykkes rollene ikke for nogen af spillerne, må de hver slå et IQ roll -6 for alligevel og i sidste øjeblik at komme på, hvilken vej de skal. Lykkes dette heller ikke, har spillerne ingen anelse om, hvilken vej de skal, og kort efter opluges de af intetheden. Goodbye, life.  
Lykkes rollene til gengæld for bare een af spillerne, kører de efter en lang og udmattende jagt ned ad Summer Street, hvor de stopper ved nummer 32. De har fundet nedgangen til kælderlaboratoriet.

## e-branch, summer street, brooklyn

Vore helte har fundet stedet, hvorfra de for en evigheden siden blev sendt afsted i en maskine. Bag dem er kun intetheden. De har brændt alle broer bag sig, og der er kun een vej frem. De skal ind af den store ståldør for nedden af de otte trappetrin, de skal ind på laboratoriet, de skal ind i maskinen. For at markere netop dette, modtager de i samme øjeblik en kortfattet besked fra en overglad Tony Wang: "Er i der? Hallo? I hvert fald: I er reddet! Om fem minutter har vi repareret maskinen! Om ti minutter er I hjemme igen! I er reddet! Hallo?"

Spillerne står overfor en ståldør. Muligvis har de nogle ihærdige forfølgere i hælene. Under alle omstændigheder er der nu kun een af Trask's politivogne tilbage. De resterende er enten kørt galt eller er helt væk. Trask sidder naturligvis i den tilbageværende bil sammen med tre af sine røde elitevagter, hvis ikke han da står ved spillernes side. Ståldøren for nedden af de otte trin er stor. Låsen er en kompliceret ti-cifret kodelås. Vore helte har kun to muligheder for at komme ind: De kan enten sprænge døren, eller de kan forsøge at knække koden og bryde låsen. Medmindre vore protagonister selv har tænkt på at medbringe cirka 50 gram plastisk sprængstof, kan døren ikke sprænges op. Hvis spillerne vil knække låsen, skal de først og fremmest klare et *lockpicking* roll, dernæst en *contest of electronics* mod låsens egen skill på 13. Har spillerne Trask med sig, kan tyranen fremskaffe elektronisk udstyr, der giver spillerne +2 på begge rolls. Har spillerne tyranen i hælene, flyver kuglerne om ørerne på dem. I hvert fald forudsætter næste og sidste kapitel, at spillerne bryder låsen og træder indenfor i laboratoriet. Som de træder indenfor, informerer Wang dem desuden om, at de om tre minutter er reddet. Ha!

# 7 trekant & pyramide

Tre meget forskellige parter står foran en maskine, som de alle har brug for. Tyranen Trask, tre flinke forskere og fem forbrydere skal dele et bytte, som er udeleligt. Det er et trekantsdrama uden ideel løsning med en pyramide som gevinst...

I kælderlaboratoriet på Summer Street står tre måbende Anachron chefer og ser vore helte gøre deres entré. De tre forskere står ved siden af en pyramideformet maskine, hvorfra går et utal af ledninger. Maskinen er tydeligvis tændt. Med eller bag spillerne ankommer tyranen Trask med tre elitevagter. Vagterne, forbryderne og forskerne er alle bevæbnede. Det er en eksplosiv situation, der kun kan ende i et blodbad. Eller er der en anden måde at løse konflikten på?

Scenen her har tre potentielle udfald. Spillerne kan slå de tre Anachron folk ihjel i koldt blod, hvis det lykkes vore amoralske antihelte at overraske dem. Spillerne kan forhandle med både forskere og Trask. Spillerne kan vælge side og begynde at skyde løs på den valgte modstander. Det er uanset hvad en scene med et utal af muligheder, som det ikke er muligt at beskrive i detaljer. De enkelte parters stats står beskrevet i appendikset. Resten er stort set op til spillerne. Det skal dog siges om forhandlingsmuligheden, at der er plads til 9 mennesker i maskinen, hvis de gør sig små, og hvis 4 af dem accepterer, at de ikke kan få noget seletøj på. Spørgsmålet er så, hvem der er villige til at være dem, der ikke får "sikkerhedssele" på.

Det er spillernes første træk, der bliver afgørende for, hvor mange mennesker der skal med i maskinen. Allierer spillerne sig med Trask, hjælper han dem med at plaffe historiens tre første tidsrejsende ned. Allierer spillerne sig med Anachron folkene, hjælper de spillerne så godt som muligt med at nedkæmpe Trask og hans tre tidsvagter. Under alle omstændigheder vil spillernes allierede være loyale overfor dem, selv efter at røgen har lagt sig. De resterende er nemlig afhængige af spillerne, hvis de nogensinde skal få maskinen igang. Og så skal det hele desuden gå meget meget hurtigt, for allerede nu breder intetheden sig ind over laboratoriet.

Een af de pregenererede karakterer i appendikset, Larry H. Stevens, er en uheldig computer-programmør, som kommer til at spille en essentiel rolle til det sidste. Efter at spillerne enten har forhandlet sig eller skudt sig frem til en løsning, kræves der nemlig gode evner med en computer for at få maskinen til at virke. Uanset hvem der er tilbage, skal een af de resterende starte maskinens program og trykke på Knappen, inden pyramiden lukker sine døre og begynder at rotere. Computerprogrammøren er den bedst egnede. Mens han går igang med at gøre det, som Eric Sullivan egentlig skulle have gjort, kan de andre tilpas stille sig ind i maskinen og spænde sig fast.

For at få et overblik over, hvordan maskinen i det hele taget fungerer, skal den udvalgte slå et IQ-roll +2. Det er ikke synderligt kompliceret. Derefter bliver det dog mere problematisk, for der kræves også et *computer operation* roll -2 for at få de rigtige menuer og programmer frem. Endelig kræves der et *computer programming* roll for at sætte hele maskineriet igang. I hvert fald repræsenterer hele processen, at programmerne findes frem og sættes igang, og at maskinen indstilles til at sende de rejsende til et bestemt år, en bestemt dato og et bestemt klokkeslæt. Hvornår spillerne vil rejse til, må de i denne sammenhæng beslutte. Det formodes, at de gerne vil hjem til deres egen tid.

Som mørket så småt opsluger lokalet og nærmer sig maskinen, formodes det, at den udvalgte arbejder ihærdigt på at få maskinen til at virke, mens de resterende skynder sig ind i det mærkværdige fartøj. Små lamper begynder at blinke, maskinen begynder at humme og summe, mørket nærmer sig. Endelig får den udvalgte tastet færdigt, og han trykker på knappen. Han har nu cirka tyve sekunder til at komme ind i maskinen.

Som han skynder sig hen til pyramiden, snubler han over eet eller andet, men kommer hurtigt på benene igen og skynder sig ind (formodentlig). Han når knap nok at komme ind i maskinen, før dørene går i bag ham. Og her, som spillerne sikkert ånder lettet op og tror, at nu er det hele bare ordnet, kommer den sidste overraskelse. For som maskinen så småt begynder at rotere på sin sokkel, som mørket har bredt sig ud over næsten hele laboratoriet, lægger vore uheldige helte (og i særdeleshed vores meget uheldige computer-programmør) mærke til, at det computer-programmøren for ganske få sekunder siden snublede over var en ledning, som i samme ombæring er blevet revet ud af det stik, den var tilsluttet. Kald det skæbne, kald det uheld, kald det tilfældighed. Som maskinen tager fart, ligger der på gulvet en ledning, som ikke længere er tilsluttet det apparatur, den burde være tilsluttet.

På trods af dette accelererer maskinen, og vore protagonister føler centrifugalkraften presse dem op mod maskinens skrå vægge. Efter noget tids roteren mærker spillerne pludselig, at maskinens motor går i stå og at farten aftager. Så pludselig sætter motoren igang igen, og maskinen tager fart. På gulvet ligger ledningen og håner spillerne. Vore helte føler sig mere og mere svimle. Pludselig står en stikflamme ud af et af kontrolpanelerne. Maskinen aftager igen fart, for så at accelerere påny. Vore helte har det nu så dårligt, at de hvert øjeblik det skal være kan besvime. Så står der endnu en stikflamme ud af et af kontrolpanelerne, og på en computerskærm, der virker meget meget fjern og ude af fokus, ser vore helte de samme ord køre op og op og op.

error

error

error

error

error

error

error

error

error

error

error

Så besvimer spillerne alle som een, og alt bliver mørkt.

# epilog

Tak for denne gang. Her slutter denne tredje historie fra Anachrons verden. Måske kendte du allerede til Anachron. Måske var det dit første besøg. Under alle omstændigheder: farvel og tak.

Anachron 3 er slut. På en meget mærkværdig og måske også lidt utilfredsstillende måde. For historien er jo ikke helt slut. Hvad sker der med vores helte, som har været så meget igennem? Vågner de op på laboratoriet igen, og i så fald i hvilken tid? Vågner de måske op på Grand Central Station igen, fanget i et nyt nexus? Eller bliver de opslugt af det store ingenting? Tja, hvem ved. Tiden er en underlig fisk.

Historien er slut, men alligevel er den det langt fra. Der er mange andre ting at fortælle. En anden god gang kunne man jo brygge videre på, hvad der mon sker med vores helte. Eller man kunne fundere over, hvad der mon var hændt, hvis det ikke var gået galt i starten af historien, hvis det rent faktisk var lykkedes spillerne at rejse en uge frem i tiden. Eller man kunne fortælle historien om Vincent fra år 2189, som er så ivrig en tidsrejsende. Måske er han ikke så flink en fyr endda. Måske har han en grusom plan. Måske har han også et efternavn. Og måske, bare måske, hedder han Trask. Vincent Trask.





# appendiks

På de følgende sider finder du diverse supplementer til Anachron 3. Det drejer sig først og fremmest om karakterer og karakterbeskrivelser, og om npc'er. Men der også en skematisk oversigt over plottet til brug under spillet, nogle kommentarer til, hvad karaktererne betyder for plottet og hvordan de forholder sig til hinanden, en beskrivelse af nogle generelle træk ved Anachron scenarierne og et efterord til scenariet af undertegnede.

Karakterer- og npc-beskrivelserne er essentielle at læse for at kunne køre scenariet ordentligt, men resten af appendiksens indhold er at betragte som valgfri læsning. Resten er stort set med som pudsige indfald og en mulig hjælp til gamemasteren. Læs det, hvis der er lyst og tid. Men brug ikke for meget af begge dele.



## joseph bernstein

Jeg er Joseph Bernstein, en mand i min bedste alder. Hvis jeg selv skal sige det, holder jeg mig ganske godt. Jeg er 39 år gammel. Jeg har kort sort hår, grønne øjne, et lille overskæg, som jeg plejer ordentligt, og en veltrimmet krop, som ikke bærer tegn på min alder, men virker ungdommelig og i mine egne øjne er ganske attraktiv. Jeg er 1.81 høj og er faktisk en yderst karismatisk herre med sans for det smukke og det æstetiske i denne verden.

Jeg er også tyv og sidder for tiden i fængsel for et mord, som jeg desværre kom til at begå for 6 år siden. Det var virkelig ikke med vilje. Jeg kunne da ikke gøre for, at husets ejermand kom ind af døren, netop som jeg var på vej ud af den med hans Fabergé æg i hånden. Jeg kunne da ikke gøre for, at han blev så aggressiv, at jeg var nødt til at slå ham i hovedet med en bronzestatue, som jeg havde proppet i sækken. Og jeg kunne da bestemt ikke gøre for, at han viste sig at være finansminister. Magen til uheld. Ha.

Jeg fik naturligvis en livstidsdom, som jeg nu afsoner på sjette år i New York State Penitentiary. Stedet er et hul, ganske uværdigt for en distingeret herre af min karat. Det egner sig ikke for een som jeg selv. Der er simpelthen for mange tåber, for mange amatører, for mange uvidende kræ, som hverken forstår sig på kunst, klassisk musik eller franske film. Og der er ingen kvinder. Nej, stedet her er sandelig intet som min luksurvilla på Elfenbenskysten.

Tro mig, jeg er ingen morder. Måske stjæler jeg, men jeg stjæler udelukkende fra de, som har penge i forvejen. De, som alligevel er ligeglade og får en sjov historie at fortælle, fordi de blev berøvede af selveste Joseph Bernstein. Nej, mordet på finansministeren var en fejl. En tilfældighed. Et hændeligt uheld. Hvorfor kunne han ikke bare være ligeglad med det æg? Sikke dog et fjols.

En dag bliver jeg hentet ud fra dette hul. Det kan ske når som helst. Der er mange, der ikke kan leve med, at Joseph Bernstein skal rådne op sammen med hundreder af primater, der end ikke kan udtale hans navn. Snart er jeg fri igen. Meget snart.

# hvad joseph mener om

## joe nichols

Joe er i bund og grund en ukarismatisk og væmmelig bølle. Han sidder vist nok inde for massebord og voldtægt af en mindreårig. Han er et dumt svin, og han er desuden nazist, hører jeg. Det eneste positive, jeg kan sige om ham, er, at han er stærk. Hans råstyrke er formidabel, og det gør ham til en god allieret.

## larry stevens

Larry er en flink fyr, men han er alt for kedelig. "På det jævne, på det jævne" synes at være larrys mantra. Hvis man ser bort fra det er han da helt i orden. Måske lidt kedelig, men helt i orden. Og desuden ganske kløgtig. han ville være et glimrende offer, hvis jeg skulle lave et kup, og hvis han da havde nogen penge.

## li sing-sho

Li er en sød pige, virkelig en sød pige. Hun ville være en udfordring og en glæde for mig at forføre, sådan bare for sjov. Desværre er hun noget sindsforstyrret. Det er vist noget med en kult. Ak ja. Det er virkelig en skam. Ellers kunne hun være blevet en god hustru.

## emilio hernandez

Manden kan for det første ikke tale engelsk. For det andet er han alt for glad for sig selv. Han tror virkelig, han er noget. Ha! Det kræver ikke meget at myrde et uskyldigt barn. Jo, rygterne vil vide, at han fik sin søn myrdet, eller sådan noget. Manden er i hvert fald farlig. Måske er det bedst bare at føje sig overfor ham og skabe illusionen, at man er bange for ham. Ja, lad ham bare tro det, den ignorantis.

## joe nichols

Jeg er Joe Nichols, og det er jeg fandeme i min gode ret til at være. Jeg er 28 år gammel, jeg ser bare lækker ud, og mine overarme er mindst lige så store som Schwarze-hvad-fanden-er-det-nu-han-hedders. Og der er ingen, der skal påstå det modsatte. Bortset fra det er jeg 1.73 høj og stort set ligeså bred over skuldrene. Jeg er kronraget, og jeg har en totalt sej ørn tatoveret i baghovedet. Jeg har store kraftige virile øjenbryn og mørke borende øjne. Jeg er en dræbermaskine, og alle er bange for mig.

Jeg sidder også i spjældet for at have nakket een eller anden ligegyldig nar, som troede han skulle platte mig for 20\$. Det skulle han ikke. Til gengæld skulle han have en barstol over nakken og et hul i panden. Han var krafteddeme også selv ude om det. Og så kalder de det "overlagt mord", de nokkefår i retssalen. Han bad jo selv om det, den nar. Og hvad får man så for at befrie verden for endnu et nul? Livstid i New York State Penitentiary. Den har jeg siddet 5 år af indtil videre. Og hvad så? Det er sgu' for tøsedrenge. Men hold kæft, hvor er det kedeligt.

I retten kaldte de mig for en masse smarte ting. Psykopat, nazist, racist, voldsfikseret, fysisk kommunikerende, antisocial og hvad ved jeg. Det er sgu' bare en masse ord, en masse lort. Nej, giv mig en gøp og så skal jeg kraftædeme kommunikere eet og andet til de narrøve. Ham der Hitler havde sgu' da ret i, at der er overlegne racer og underlegne idioter. Der er dem, der forstår at overleve, og så er der dem, der bare er sørgelige svæklinge, som for eksempel de dér jøder og så alle de dér skide bønder, der bare passer deres arbejde dag ud og dag ind. De har ikke fattet en brik af, hvordan verden fungerer. Det er sgu' ligesom det dér "survival og the fittest", ikke. Sådan fungerer verden.

Nå, men nu vil jeg fandeme også snart ud fra det her hul, som jeg sidder i. Det er simpelthen for kedeligt, der er for mange regler, der er for mange love. Jeg gider simpelthen ikke det her lort mere. Hvorfor fanden kaster de sig ikke over de rigtige forbrydere, dem der snyder i skat og sådan noget? Jeg var sgu' da i min gode ret til at nakke ham fjolset, når han nu prøvede at snyde mig. Det var selvforsvar. men skattesnyderne og tyvene og narkohandlerne, det er de rigtige forbrydere. Hvorfor smider de ikke dem i fængsel i stedet for mig?

# hvad joe mener om

## joseph bernstein

Med sådan et navn er han garanteret jøde, det svin. Men han virker så pisse selvsikker, så man skal nok passe lidt på ham. Måske har han kontakter. I hvert fald er han totalt anti-amerikansk, og sådan nogle kan jeg fandeme ikke lide. Han tror ikke på en skid. Sådan nogle idioter er en trussel mod samfundet og mod mig.

## larry h. stevens

Manden er en svækling. Han er totalt ligegyldig i det store spil. Alligevel er der vist nok rygter om, at han slagtede både konen og barnet. Så han har åbenbart temperament. Psykopat! Sikke noget svineri. Nå, men bare han ikke rører mig, så kan jeg vel være ligeglad. Han ligner nu kraftædeme en svækling. Og så er han computernørd.

## li sing-sho

Den tøs ville jeg fandeme ikke have noget imod at hoppe i kanen med, selvom hun er skævvøje. Måske senere. Og så er jeg sgu' ligeglad med, om hun selv har lyst til det. Hun har bare at føje sig. Men bortset fra det er hun totalt debil og dum oven i hovedet. Hun tror vist på een eller anden tåbelig kult, har jeg hørt. Nå, så længe hun ser godt ud kan jeg vel være ligeglad.

## emilio hernandez

Han er bare en skide narkoman. Det er sgu' da derfor, manden ikke engang kan tale engelsk, når han sprøjter sig i armen hele tiden. Og så er han en total kujon, der skal have andre til at gøre det beskidte arbejde for sig. Det har jeg simpelthen bare ikke respekt for. Han er en rigtig lumske fucking kujon.

## Larry H. Stevens

Mit navn er Larry Horace Stevens, og jeg er computer-programmør. Jeg er 35 år gammel, og jeg boede indtil for 5 år siden i en ganske almindelig middelklasse-villa et stykke udenfor New York. Her boede jeg sammen med min kone Patricia. Jeg er ved at blive skaldet, jeg har fået lidt mere sul på kroppen end hvad godt er, jeg ryger måske også lidt for mange cigaretter, mens ellers holder jeg mig godt. Jeg er for tiden gået på en skrap diæt, og jeg er også begyndt at motionere i ny og næ. Men faciliteterne her er ikke lige just optimale.

Jeg sidder desværre i fængsel i New York State Penitentiary, dømt for fem år siden for mordet på min kone Patricia. Jeg sværger ved min moder, at jeg ikke gjorde det med vilje. Jeg hader vold. Jeg kunne aldrig finde på at gøre noget så afskyeligt og brutalt. Men da det gik op for mig, at min kone havde været mig utro gennem mere end et år, og så oven i købet med en af mine arbejdskolleger, slog det simpelthen klik for mig. Jeg har aldrig før slået nogen i mit liv, og jeg skubbede også kun ganske blidt til Patricia. Desværre faldt hun bagover og ned ad trappen hjemme i villaen. Hun døde på stedet. Jeg var naturligvis helt ude af den, men juryen kunne ikke se, at der var nogen formildende omstændigheder. Og det giver altså livstid.

Nu har jeg siddet fem år af den dom, og jeg har brugt hver eneste dag på at angre min forbrydelse. Det var virkelig ikke med vilje. Desværre rammes jeg konstant af uheld, og jeg kunne have sagt mig selv, at hele affæren ville ende i tragedie. Jeg er og bliver uheldig. Måske er det også derfor, at jeg aldrig er blevet til mere, at jeg aldrig er avanceret, på trods af, at jeg er ganske kompetent og en udemærket programmør.

Jeg håber på en dag at kunne se Manhattan igen, på at kunne genoptage mit job, på at kunne starte på en frisk. Jeg håber på, at nogen en dag forbarmer sig over mig og indser, hvor forfærdeligt det er for mig at være på dette frygtelige sted. Derfor sender jeg regelmæssigt breve til guvernøren og til Amnesty International, men indtil videre har de ikke svaret på mine råb om hjælp. Jeg vil efterhånden gøre hvadsomhelst for at komme ud. Jeg kan simpelthen ikke klare det mere.



# hvad larry mener om

## joseph bernstein

Den fyr er egentlig meget sympatisk. Måske er han lidt for glad for sig selv, lidt for selvsikker. Og så slog han en minister ihjel. Men han virker nu meget flink, sådan umiddelbart, og han er ikke den eneste, der har slået folk ihjel. Derudover vil rygter vide, at han skulle være ret god til det, han gør. Han er vist nok juveltyv eller sådan noget.

## joe nichols

Den mand er et af de værste afskum i hele den vide verden. Der går rygter om, at han har begået masse mord på en bar efter at have voldtaget en 12-årig pige foran de tilstedeværende. Det skulle ikke undre mig. Han synes simpelthen at være en meget ubehagelig person. Men i en presset situation kunne han vel godt bruges til eet og andet. Hvis han ikke har hjernen til det, har han i hvert fald musklerne.

## li sing-sho

Umiddelbart ser tøsen meget sød ud, men hun er en sindssyg psykopat, som man skal tage sig i vare for. Han var vist nok med til et bombeattentat på et hospital eller noget i den dur. Desuden er hun medlem af een eller anden japansk dommedagskult. Hun er en ulv i fåreklæder, et grufuldt og totalt følelsesløst individ.

## emilio hernandez

Så vidt jeg hører er manden både narkokonge og morder. Men i det mindste har han - modsat visse andre - værdier, en vis moral. Hvis man er venlig overfor ham, er han ikke farlig. Snarere tværtimod kan han være ganske flink, hvis man bare ser bort fra hans megalomaniske tendenser. Man skal bare være venlig.

## li sing-sho

Jeg er en 27-årig kvinde og kommer oprindeligt fra Japan. For 6 år siden flyttede jeg til New York, fordi jeg fik at vide, at jeg kunne gøre mere nytte her. Jeg er 1.69 høj, har langt sort hår, som er bundet sammen i en hestehale, mørke øjne og en ganske attraktiv krop, hvis jeg selv skal sige det. Jeg taler efterhånden udemærket engelsk, selvom jeg ikke har haft de bedste forudsætninger for at lære sproget. Men, som jeg altid siger, hvis man skal nedkæmpe fjenden, må man kende den, være som den, infiltrere den. Derfor har jeg bestræbet mig på i alle henseender at acceptere de amerikanske normer og leve efter dem.

Faktisk kan jeg ikke fordrage disse amerikanske normer, men heldigvis er der heller ikke så mange normer i fængslet. Ja, jeg sidder i The New York Penitentiary For Women, hvor jeg har en livstidsdom for medvirken til et bombeattentat mod en højtstående diplomat. Attentatet fejlede desværre, og jeg har indtil videre siddet i dette hul i fire år, mens jeg venter på, at Organisationen skal få mig ud. Organisationen er bedre kendt som Sons of Homer, en japansk kult, der har svoret at tilintetgøre den amerikanske imperialisme og de folk, der opretholder den. Kulten ledes af den fantastiske Nukio Ashahane, som er ligesom en far for mig og alle andre i Sons of Homer. Sammen er vi overbevist om, at vi kan komme disse dumme amerikanere og deres overlegenhed til livs, så verden kan forstå, at det er Sons of Homer der er bærere af det eneste rigtige og hellige budskab.

Jeg er blevet kaldt fanatisk og naiv, men jeg synes selv, at jeg har en egenskab, som så få mennesker idag har tilbage: Jeg tror på min sag, og jeg er villig til at dø for den. Jeg tror på Sons of Homer, jeg tror på Nukio Ashahane, jeg tror på vores præst i New York - Tony Wang - og hans budskaber, jeg tror på frelse for de udvalgte. Jeg er ren, og det gør mig stærk. Jeg er ingen nikkedukke, som disse amerikanske patetiske koner, som bare gør, som deres mænd byder dem. Jeg er ikke bange for at have mine holdninger, for at udfordre andres, for at føre mine og Organisationens visioner ud i livet. Jeg er ikke bange for at slås.

Jeg ved, at Tony Wang snart får brug for mig igen, og at han henter mig ud af dette hul. Jeg ved, at jeg betyder meget for min organisation, og at de snart indser, at jeg er uundværlig for dem. Snart er jeg fri igen, og snart kan jeg genoptage mit virke i Sons of Homer. Og denne gang skal ingen forsøge at stoppe mig.

# hvad li mener om

## joseph bernstein

Den mand er et totalt amoralsk individ. Han tror virkelig, han er noget. Han mener selv, at han er den største tyv i hele den vide verden, men han er i virkeligheden en kujon. Han er i virkeligheden et ynkeligt væsen. Jeg skal dog ikke benægte, at han da har visse færdigheder, som kan være ganske brugbare. Han er ikke decideret upålidelig. Men en kujon, det er han.

## joe nichols

Den mand har mindre hjerne end en kylling, og han er i bund og grund en frygtelig utiltalende person, men han er ihærdig og han har muskler. Jeg kunne sikkert vikle ham om min lillefinger, hvis jeg havde lyst. Så på den måde kunne han da blive et udemærket redskab for mig.

## larry h. stevens

En mand vil jeg end ikke kalde ham, men derimod en mandsling, et patetisk kræ. Han er ynkelig, lille, skrøbelig, typisk amerikansk, uden tro på andet end burgere og et fredeligt liv. Han har ikke forstået en brik af det store spil. Ynkeligt...

## emilio hernandez

Her har vi i det mindste en mand med tro, en mand der tør spille efter reglerne, der tør gå op imod systemet. Det er bare en skam, at han tror på det forkerte. Det er synd, at han ikke kan se længere end til sin egen næsetip, at han ikke har øje for andet end narko og penge, når der er så meget mere at vinde. Måske man kunne omvende ham. Han ser jo heller ikke helt skidt ud. Ja, måske...

## emilio hernandez

Jeg hedder Emilio, og jeg kommer ikke fra Amerika, så derfor jeg taler ikke så godt engelsk. Jeg er 36 år gammel, og jeg er meget smuk mand. Jeg har stor krop, mørke øjne, flot sort bølget hår, stærke tænder. Jeg gå i meget flot tøj fra Armani, og jeg kan ikke lide at gå i andet. Jeg er meget rig, og jeg klæder mig som een, der er rig. Når man har penge, skal man bruge dem. Det er min politic.

Jeg har ikke tjent penge på hæderlig måde, og derfor jeg sidder i fængsel nu. Jeg sælge meget meget narko, og derfor jeg fik for fem år siden livstidsdom til at sidde i New York State Penitentiary. Jeg har siddet i fem år nu, og jeg kede mig meget her. Folk her er alt for dumme, og de ikke forstår, hvor fantastisk jeg er. De ikke forstår, at jeg har flere penge end alle dem tilsammen, at jeg er overmand, at jeg er meget meget vigtig person.

Når jeg komme ud fra det her hul, jeg vil hævne mig på dem, som har sendt mig hertil. Det var min adjutant, Julio, som jeg stolede meget på, som stak mig til los gringos. Jeg lægger stor stor vægt på loyalitet, og Julio han var ikke loyal. Hvis folk er loyale med mig, jeg er loyal med dem. Ligemeget hvor dumme de er. Hvis de gør deres ting godt, de være gode nok til mig. Men de skal forstå, at det er mig, som er chef. Julio, han forstod ikke det. Derfor vil jeg dræbe ham, når jeg kommer ud fra fængsel. Han fortjener det. Han burde ikke bryde loyalitet med Emilio Hernandez.

Jeg er ikke stor kriger, så derfor jeg har brug for folk også. Jeg kan ikke gøre alt alene. Men jeg er chef, jeg har pengene, jeg har magten. Det er mig, som er narkokongen. Ingen andre. Kun mig. Hvis folk hjælpe mig godt, jeg hjælper også dem godt og giver dem nogle af mine penge. Ellers, hvis de ikke hjælper mig, eller hvis de stikker mig, jeg slår dem ihjel. Nu har jeg brug for nogle gringos, som vil hjælpe mig. Hvis de hjælper mig, så hjælper jeg også dem med hvad de vil, og så bagefter kan jeg koncentrere mig om at finde Julio og vise ham, hvem der er chef. Men først skal jeg ud. Ud af fængsel. Ud og være konge igen.

# hvad emilio mener om

## joseph bernstein

Joseph jeg tror er en nobel mand med god smag. Han er ikke barbar, som mange andre. Og han gør det han skal gøre. Det være en god ting. Men han er så uregérlig, så selvstændig. Det er ikke godt. Det jeg kan ikke respektere, men måske jeg kan lære det til ham. Jo, jeg også kan få brug for en god tyv som ham.

## joe nichols

Han er meget barbar, meget brutal. Han har ikke hjerne men muskel. Så han tror også på Hitler og sådan nogen ting. Det er ikke så godt, men han kan være godt værktøj for mig. Måske hvis jeg lover ham mange penge, han en dag vil komme og arbejde for mig. Selvom han er dum, han kan godt slå hårdt. Han har allerede dræbt flere, og når jeg har dræbt Julio, jeg måske har brug for ny hitman. Jeg tror, manden her forstå loyalitet.

## larry h. stevens

Den mand er meget meget kedelig. Jeg ikke så godt kan lide hans type. Først han virker kedelig, men han er i virkeligheden meget brutal. Jeg ved, han har slået konen ihjel. Det er ikke tegn på loyalitet. Man skal være loyal overfor konen. Det jeg kan ikke lide ved ham. Ellers er han ligegyldig. Han er en lille ting, ikke farlig, forhåbentligt. Men han er klog, og han kan ting med computere. Det er ikke dårligt.

## li sing-sho

Den kvinde, hun er meget meget loyal men også total sindssyg. Hun tror på kult og på japansk dommedagsmand. Det er sindssygt og dumt. Men hun er loyal, og det jeg kan godt lide. Hvis hun bare kan være loyal for mig også, så det er fint nok. Men hun skal glemme den der kult. Hun skal bare være sød, så jeg måske også er sød ved hende. Og så hun kommer og arbejder for mig. Måske hun endda sover hos mig.

name joseph bernstein			anachron 3	
st 10	advantages strong will +2 alertness +2 charisma +1 attractive	disadvantages overconfidence gentleman's code of honor	skills	
dx 12			ak new york 12	
iq 12			carousing 11	
ht 10	quirks meget forfængelig intolerant overfor ikke-intellektuelle		demolition 12	
move 5	equipment heavy pistol (3d dam) 2 clips comlink 50\$ cash personlige effekter		detect lies 12	
fatigue			electronics 12	
hits			fast talk 13	
			pistol 15	
			literature 11	
			pickpocket 11	
			sleight of hand 12	
			stealth 13	
			lockpicking 14	

name joe nichols			anachron 3	
st 13	advantages strong will +3	disadvantages bully bad temper illiteracy	skills	
dx 12			ak new york 12	
iq 9			brawling 14	
ht 11	quirks lettere nazistisk		intimidation 14	
move 5	equipment heavy pistol (3d dam) 2 clips comlink 50\$ cash personlige effekter		fast draw 12	
fatigue			pistol 14	
hits			interrogation 9	
			drive car 13	
			demolition 10	
			stealth 13	
			streetwise 11	
			mechanic 11	
			first aid 11	



name larry h. stevens			anachron 3	
st 11	advantages  intuition	disadvantages unluckiness chainsmoker pacifism: won't harm innocents	skills ak new york 14 computer op 16 computer prog 17 diplomacy 15 driving hover 12 electronics 14 electronics op 14 mathematics 15 research 14 leadership 13 physics 13	
dx 13				
iq 10				
ht 9	quirks none			
move 14	equipment heavy pistol (3d dam) 2 clips comlink 50\$ cash personlige effekter			
fatigue				
hits				

name li sing-sho			anachron 3	
st 10	advantages attractive +1  strong will +3	disadvantages fanaticism w. sons of homer stubbornness	skills ak new york 13 computer op 13 detect lies 11 acting 13 fast talk 14 pistol 16 rifle 15 stealth 11 tactics 13 sex appeal 12	
dx 11				
iq 12				
ht 12	quirks none			
move 5	equipment heavy pistol (3d dam) 2 clips comlink 50\$ cash personlige effekter			
fatigue				
hits				





name		emilio hernandez		anachron 3	
st	12	advantages charisma +3	disadvantages megalomania gangsters code of honor	skills	
dx	10			ak new york	14
iq	12			brawling	10
ht	11	quirks har tyk puertorikansk accent		detect lies	11
move	5	equipment heavy pistol (3d dam) 2 clips comlink 50\$ cash personlige effekter		diplomacy	12
fatigue				economics	12
hits				pistol	13
				leadership	12
				merchant	14
				psychology	14
				streetwise	15
				carousing	12



# intro

I kigger ud af to små tilduggede ruder. I står inde i en pyramideformet maskine med skrå vægge, spændt fast ved hjælp af noget kompliceret seleudstyr. I står inde i en teknologisk revolution, en maskine hvis lige aldrig er set før. En tidsmaskine. I kigger ud på to mænd, der står i et enormt laboratorie og venter spændt på, at I skal blive sendt afsted. En uge ud i fremtiden.

Datoen er den 21. november 2014. De to mænd, der står i det store laboratorie og kigger ind i tidsmaskinen er Peter Grüner og Tony Wang. I ved ikke meget om dem. Faktisk mødte I dem for første gang for en uge siden. Nu virker det som om I har kendt dem for evigt, men I kender dem faktisk knap nok. De er vist nok forskere. De ser begge to meget ivrige ud, og de smiler venligt til jer. Let nok, det er ikke dem, der står inde i maskinen. Det er ikke dem, der som de første mennesker skal afprøve den revolutionerende opfindelse. Det er ikke dem, der har fået at vide, at de kan få deres frihed tilbage, hvis de deltager i et lille ganske harmløst eksperiment. Det er ikke dem, der er blevet smuglet ud af New York State Penitentiary for at rejse en uge ud i fremtiden.

Det er I til gengæld. For nøjagtig en uge siden mødtes I for første gang med Peter Grüner og Tony Wang, som præsenterede sig som værende private forskere. De havde et spændende projekt, som de gerne ville have jer til at deltage i. Ikke helt lovligt måske, men nu har loven heller aldrig været jeres hjertensven. De to pænt klædte og yderst høflige herrer tilbød, at de kunne få jer ud af fængslet, hvis I indvilgede i at rejse en uge ud i fremtiden i en tidsmaskine. De så meget seriøse ud, mens de sagde dette, og der var intet der tydede på, at det skulle være en practical joke. Snarere tværtimod lod de to herrers projekt til at være dødsens alvor. Ifølge dem kunne man sagtens rejse i tiden. Det var bare ikke blevet prøvet før, sådan rigtigt.

I blev tilbudt at blive smuglet ud af fængslet og at blive 10.000\$ rigere, hvis bare I ville træde ind i en pyramideformet maskine og komme tilbage i live. På det tidspunkt lød det som en let sag men nu, som I kigger ud af de tilduggede ruder, spørger I jer selv, om det monstro var det værd. Det finder I ud af om nogle ganske få minutter, når maskinen så småt skal begynde at rotere for derefter at sende jer ud i fremtiden. Hvordan det så end kan lade sig gøre.

Et andet mysterie er, hvordan det kunne lade sig gøre at smugle jer ud af fængslet. Efter at have taget imod Wang og Grüners tilbud fik I at vide, at I om nogle dage ville blive indlagt på fængslets hospital, angiveligt med svære mavesmerter. Præcis om en uge, den 21. november klokken 06.00 ville der ankomme en mand, der overfor fængselsvagterne ville forklare, at I skulle overflyttes til et rigtigt hospital, hvor I kunne få ordentlig behandling. Som sagt, så gjort. Tidligt i morges, mens I lå i jeres hospitalssenge og foregav at have det skidt, kom nogle sygeplejere ind med bårer. En ældre orientalsk udseende herre forhandlede kort med vagthavende, en tyk konvolut skiftede hænder, og I blev ført ud af fængselshospitalet, ud i friheden, ud til fem ambulancer, der ventede på jer. Ved ambulancerne stod Tony Wang og smilede.

I blev ført ind i ambulancerne. Her ventede endnu en sygeplejer på jer, som forklarede for hver af jer, at han blev nødt til at give jer bind for øjnene. For en sikkerheds skyld. Det var også bedst for jer selv, at I ikke kendte til laboratoriets nøjagtige placering.

Nu står I inde i en maskine i et kælderlaboratorie. Mere præcist kan I ikke sige, hvor I er. I hørte en masse larm fra biler og politisirener, som I kørte i ambulancerne, så I er sikkert stadig i New York. Måske i Brooklyn. Jo, det kunne faktisk godt være Brooklyn. Her står I, i en kælder i Brooklyn, i et laboratorium, i en tidsmaskine, og kigger ud af to tilduggede ruder, ud på Peter Grüner og Tony Wang og nogle hvidkittede forskere, der forsøger at bevare overblikket over en masse forskellige kontrolpaneler og computerskærme og apparaturer og tekniske dumsedutter, som virker meget meget irreelle og u håndgribelige i forhold til det, der skal til at ske.

I skal rejse en uge ud i fremtiden. Mere kunne Grüner og Wang ikke præcisere det. I burde, hvis alt holder stik, ankomme et sted tæt på tidsmaskinen, givetvis eet eller andet sted i New York. Her skal I blive i en halv time, hvorefter tidsmaskinen automatisk vil transportere jer tilbage til laboratoriet. I den halve time, I skal befinde jer i fremtiden, skal I egentlig ikke gøre andet end at finde en avis, så I kan verificere, at I faktisk har befundet jer i fremtiden. Og så kan I ellers bare vente på at blive transporteret tilbage. Det burde ikke kunne gå galt. Maskinen er blevet afprøvet igen og igen. Godt nok kun på dyr, men alligevel. Grüner og Wang er overbevist om, at maskinen virker. Alt skal nok gå godt, let og smertefrit.

For at sikre, at alt nu også går så let og smertefrit har I hver fået udleveret en pistol med to tilhørende magasiner, en Comlink så i løbende kan have kontakt til laboratoriet (i nutiden, vel at mærke; ikke i den tid, I kommer til at befinde jer i) og 50\$ i kontanter. De 10.000\$ får I, når I er vendt sikkert hjem. Og selvfølgelig vender I tilbage. Der er intet at frygte.

I står inde i den pyramideformede maskine. I laboratoriet står Peter Grüner og Tony Wang, to store legebørn med en drøm. Udenfor laboratoriet kører biler og hovercars i New Yorks gader. Intetanende om den teknologiske revolution i kælderen går de rundt derude, uden andet i tankerne end forurening, arbejde, de fattiges oprør, børskrak og andre ligeligt trivielle problemer. De aner ikke, at der i en maskine i en stor kælder står fem mand, som skal til at skrive historie.

Peter Grüner smiler venligt. Tony Wang ser noget nervøs ud. Forskerne løber forvirret rundt og trykker på knapper, taster ind på computere. Intet burde kunne gå galt. Snart er I frie til at rejse bort fra dette hul. Hvis nu bare alt går, som det skal. Problemet er bare, at intet nogensinde går, som det skal.

# overview over karakterer

## joseph bernstein

ST 10 • IQ 12 • DX 12 • HT 10  
 move/dodge 5  
 thrust dam. 1d-2 • swing dam. 1d  
 Advantages • alertness +2 • strong will +2 • charisma +1 • attractice (+1)  
 Disadvantages • overconfidence • gentleman's code of honor  
 Quirks • meget forføngelig • intolerant overfor ikke-intellektuelle  
 Skills • area knowledge New York 12 • carousing 11 • demolition 12 • detect lies 12 •  
 electronics 12 • fast-talk 13 • pistol 15 • literature 11 • pickpocket 11 • sleight of hand 12 •  
 stealth 13 • lockpicking 14  
 Equipment • heavy pistol (3d dam.) • 2 clips • comlink • 50\$ cash

## joe nichols

ST 13 • DX 12 • IQ 9 • HT 11  
 move/dodge 5  
 thrust dam. 1d • swing dam. 2d-1  
 Advantages • strong will +3  
 Disadvantages • bully • bad temper • illiteracy  
 Quirks • lettere nazistisk  
 Skills • area knowledge New York 12 • brawling 14 • intimidation 14 • fast-draw 12 •  
 pistol 14 • interrogation 9 • drive car 13 • demolition 10 • stealth 13 • streetwise 11 •  
 mechanic 11 • first aid 11  
 Equipment • heavy pistol (3d dam.) • 2 clips • comlink • 50\$ cash

## larry h. stevens

ST 11 • DX 10 • IQ 13 • HT 9  
 move/dodge 4  
 thrust dam. 1d-1 • swing dam. 1d+1  
 Advantages • intuition  
 Disadvantages • unluckiness • chainsmoker • pacifism: won't harm innocents  
 Skills • area knowledge 14 • computer operation 16 • computer programming 17 •  
 diplomacy 15 • driving hover 12 • electronics 14 • electronics operation 14 • mathematics  
 15 • research 14 • leadership 13 • physics 13  
 Equipment • heavy pistol (3d dam.) • 2 clips • comlink • 50\$ cash

## li sing-sho

ST 10 • DX 11 • IQ 12 • HT 12  
 move/dodge 5

thrust dam. 1d-2 • swing dam. 1d

Advantages • strong will +3 • attractive (+1)

Disadvantages • fanaticism with Sons of Homer • stubbornness

Skills • area knowledge New York 13 • computer operation 13 • detect lies 11 • acting 13  
• fast talk 14 • pistol 16 • rifle 15 • stealth 11 • tactics 13 • sex appeal 12

Equipment • heavy pistol (3d dam) • 2 clips • comlink • 50\$ cash

## emilio hernandez

ST 12 • DX 10 • IQ 12 • HT 11

move/dodge 5

thrust dam. 1d-1 • swing dam. 1d+2

Advantages • Charisma +3

Disadvantages • megalomania • gangsters code of honor • social stigma: hispanic

Skills • area knowledge New York 14 • brawling 10 • detect lies 11 • diplomacy 12 •  
economics 12 • pistol 13 • leadership 12 • merchant 14 • psychology 14 • streetwise 15 •  
carousing 12

Equipment • heavy pistol (3d dam) • 2 clips • comlink • 50\$ cash

# karaktererne & plottet

Følgende er en redegørelse for, hvordan karaktererne passer ind i scenariet, og hvilke personlige motiver og særheder, gamemasteren skal lægge speciel vægt på under spillet. Selvom Anachron 3 hovedsageligt er bygget op omkring en god historie, betyder det ikke, at karakterspillet skal forsvinde helt. Karaktererne er med til at supplere historien og udspille den, og de har hver deres forcer og svagheder, de har hver deres funktion. Disse må gm'en forholde sig til under spillet. Derfor er det også vigtigt, at den enkelte gamemaster er fortrolig med karaktererne, og at han ved, hvilke evner de har, som han kan trække på i den enkelte situationer.

## personlige motiver og interne konflikter

Overordnet er historiens hovedpersoner fem meget forskellige typer. Joseph er den selvsikre gentlemantyp, der stjæler fra de rige, der virker ovelegen i alle henseender, der er forfinet og snobbet. Han vil stort set bare tilbage til sin luksustilværelse. Joe er den hårdtslående type, der snakker med knytnæverne og stiller spørgsmål efter han har lagt folk ned. Han er uintelligent men fysisk stærk. Han er egentlig bare interesseret i at slå nogle flere folk ned. Larry er typen for hvem alting går galt uden at han kan gøre noget ved det. Han er den typiske middelklassemand, der bare har været uheldig. Han hader vold, han elsker computere, og han vil bare videre med sit liv og glemme alt om hans år i fængsel. Li er den fanatiske kvinde, der gør alt for Sagen og intet for sig selv. Hun er den mest målbevidste af karaktererne og den mest psykisk stærke. Hun vil gøre alt for Sons of Homer, og hun er stædig som et æsel. Endelig er Emilio på sin egen specielle måde den mest naive af karaktererne. Han tror på loyalitet og sammenhold blandt venner, og han hader stikkere. Han er overbevist om, at han er konge over New York, men indser, at han ikke kan være konge, hvis ikke han har nogen at regere over.

Alt i alt er der lagt op til, at karaktererne på den ene side supplerer hinanden i kraft af deres færdigheder og står i skarp kontrast til hinanden i kraft af deres holdninger og mål. Joseph vil typisk hade og foragte en uintelligent type som Joe, Li hader stort set alle amerikanere, der ikke tror på det samme som hende, Joe kan ikke tolerere svæklinge som Larry, Larry kan ikke lide folk, der slår først og spørger bagefter og hader desuden forbrydelse og vold i al almindelighed, Emilio elsker de, som er loyale overfor ham men foragter de, som ikke underkaster sig hans magt.

Umiddelbart kunne man tro, at en sådan gruppering af vidt forskellige mennesker hurtigt ville gå i opløsning, at hver karakter ville gå hvert til sit. For at give spillerne motivation for at blive sammen, må gamemasteren derfor lægge vægt på, at det vist nok var meningen, at de *alle* skulle tilbage til laboratoriet og ikke bare een. Endvidere bør det hurtigt gå op for spillerne, at de alle har nogle forskellige færdigheder, som de kan trække på, hvis de bliver sammen. Endelig må de indse, at de står stærkest, hvis de bliver sammen.

## sons of homer

Terroristorganisationen Sons of Homer spiller egentlig ingen stor rolle i scenariet, men



for Li er det vigtigt, at det gøres klart, at Tony Wang, som har "hyret" karaktererne, er præst over New York. For hendes motivation betyder det meget, at hun faktisk udfører en opgave for kulten. Derfor må gamemasteren sikre sig, at det går op for spilleren, at det er Sons of Homer der står bag.

Derudover er Sons of Homer et af de tilbagevendende elementer i Anachron scenarierne, og spillerne vil sikkert finde det morsomt, at genfinde det i Anachron 3. Vel at mærke hvis de kender til de foregående scenarier.

## advantages

De to advantages, som gamemasteren skal bide specielt mærke i, er *strong will* og *intuition*. Strong will har stor betydning, når det handler om at rulle for, om man besvimer, og det kan blive meget meget vigtigt sidst i scenariet. Intuition kan være en måde for gamemasteren at give spillerne nogle hints på, hvis han mener, at de har brug for sådanne. Eksempelvis kunne man forestille sig, at det ikke helt går op for vore helte, at de sorte huller, der begynder at sprede sig over New York, er en reel trussel. Her kunne Larry (karakteren med intuition) passende få en fornemmelse af, at det vil være en skidt idé at gå ind i hullerne. Når det handler om at finde vej til laboratoriet, hvis spillerne forsøger dette selv, kunne intuition også bruges til at give spillerne et hint om, hvilken vej de skal.

## disadvantages

Her er det især Larrys *unluckiness* og *pacifism* og Joes *illiteracy*, som gamemasteren skal lægge mærke til. Eftersom Larry er den eneste computer ekspert i gruppen, vil det være naturligt, at det er ham, der skal starte maskinen sidst i scenariet. Og det er her, hans evige uheldighed kommer til at spille en stor rolle. For det går selvfølgelig galt for ham. For at denne sekvens i scenariet skal kunne gå godt, er det altså vigtigt, at det er Larry, der starter maskinen, og at det går op for ham, at det er hans uheldighed, der bliver skyld i... ja, hvem ved?

Larrys pacifistiske tendenser står også i skarp kontrast til de andre karakterers metoder. Når spillerne finder ud af, at tingene i nexus ikke fungerer helt efter de samme principper som derhjemme, er det muligt, at de vil begynde at begå ulovligheder, fordi de kan. Her er det vigtigt, at Larry spiller sin rolle og fortørnes over de andres barske metoder. Gør han det ikke, bør gamemasteren være opmærksom på det og måske give Larrys spiller et hint om, at det her "bare er for meget for ham" og så videre.

Endelig er der Joes manglende læse- og skrivefærdigheder. De er egentlig ikke andet end et pudsigt element, men for at de skal blive interessante i en rollespilssammenhæng og skabe konflikt, må gamemasteren huske at lægge vægt på problemet overfor Joes spiller. Han kan ikke læse, hvad der står på den og den plakat, han kan ikke læse den og den besked eller den og den avisartikel, og det er vigtigt, at han rollespiller dette. Hvis de andre spillere blot viser ham pågældende plakat eller artikel, bliver Joes spiller nødt til at spørge, hvad der står eller acceptere, at han ikke fatter en brik. Det er gamemasterens opgave at holde styr på, at han rollespiller denne disadvantage.

## skills

Her er der nogle helt konkrete forslag til, hvilke skills, der kan blive vigtige i løbet af scenariet.

ikke er rigge, selv for sig. I den anden ende kan man gå ned og finde en meget væsentlig skill.

running program 4/B  
running program 4/B  
running program 4/B  
running program 4/B  
running program 4/B

running program 4/B  
running program 4/B  
**gurps time travel**  
running program 4/B

error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error

**anachron 3**

error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error  
error

press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort

**af sebastian flamant**

press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort  
press esc. to abort