

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006



fjendekilleder

## Tak til

Daniel Benjamin Clausen, Peter Fallesen og Jannick Raunow for at lade sig overtale til at køre scenariet, til Peter og Bjarke for korrektur-rettelser. (Alle resterende fejl er mine!) Samt naturligvis til Daniel for den definitivt inspirerende bemærkning.

Som sædvanlig har også RPGforum.dk været en kilde til inspiration. Men det kan nok ikke skjules, at det i denne omgang især er en række filmfolks forskellige bidrag, der kørt sporet af toget: Terry Gilliam og Peter Jackson eksempelvis for nu at nævne et par af de indlysende.

Forside af undertegnede.

Scenariet må ikke kopieres til kommercielt eller politisk brug uden forfatterens tilladelse.

## Michael Erik Næsby's forord

Herbert George Wells, en af science fiction-litteraturens store foregangsmænd, skrev en gang om en tidsmaskine, der gjorde det muligt for hans hovedperson at rejse hundreder af år ud i fremtiden. Wells' tidsmaskine var selvfølgelig ikke andet end et litterært værktøj, der lod ham bearbejde tendenser og forhold i sin samtid fra nye måske mere meningsfulde synsvinkler, og da han skrev sin senere så berømte roman, var der da heller ingen der regnede med at tidsrejser nogensinde ville blive en reel mulighed.

Mellemtidens udvikling på det videnskabelige område har imidlertid bragt os ny indsigt. Den såkaldte kvantemekanik, der prøver at beskrive de regler der styrer, hvordan de mindste dele af de allermindste partikler opfører sig, trods traditionelle forestillinger om betydningen af afstande i rum og tid. Schrödingers berømte kat, der som bekendt samtidig hverken er død eller levende, er blot et blandt mange eksempler på den usikkerhed disse teorier medfører i vort verdensbillede.

Nogen vil finde det mere interessant, at disse teorier fortæller os, tidsrejser er teoretisk mulige. På det konkrete plan har der ganske vist endnu ikke vist sig de store gennembrud, men jeg ved med sikkerhed, at i tophemmelige laboratorier langt ude i Nevada's ørken og fjerne egne af Kina arbejder koncentrerede forskere på at virkeliggøre H. G. Wells' gamle drøm. Den skeptiske læser vil spørge, hvorfra jeg, der hverken er specielt koncentreret eller videnskabsmand, kan vide det med så stor sikkerhed. Et spørgsmål, der er både rimeligt og fornuftigt.

Svaret er lige så enkelt som det kan forekomme utroligt: efter at have læst med stor undren om de mange nye teorier indenfor det kvantemekaniske område, hvor man påstår at kunne ændre lysets hastighed og nedbryde effekten af uendelige afstande for nu blot at nævne et par af de mere velkendte eksempler, besluttede jeg, at det måtte man da selv kunne kontrollere.

Jeg skal ikke her trætte min læser med indgående beskrivelser af dette mit første eksperiment, men blot afsløre, at jeg ved dets afslutning stod med den på engang inspirerende og nedslående oplevelse, som mange langt større videnskabsmænd end jeg, må kunne nikke genkendende til: Oplevelsen af en blanding af succes og total fiasko: operationen lykkedes, men patienten overlevede ikke: I det lille lavloftede rum i skuret bag vor interimistiske parkeringsplads stod jeg med et lille stykke af noget, der helt utvivlsomt mindede om brændt katte-skind.

Således opmuntret fortsatte jeg mine eksperimenter, og trods undrende henvendelser fra den lokale elektricitetsforsyning og diverse nysgerrige naboers pågående interesse, lykkedes det mig langt om længe at nå et definitivt gennembrud.

Den mest moderne betragtning indenfor de kvante-teoretiske guru'ers ret snævre kreds er at forklare universet som en stor kvantemekanisk computer. Selvom jeg helt ærligt ikke kan se, hvordan dén synsvinkel gør os klogere på noget dybere plan, sidder jeg nu inde med et endegyldigt bevis for, at der er noget om snakken: En kold og snedækket nat mellem jul og nytår 2005 opnåede jeg kontakt.

Jeg rystede af nervøs spænding, da jeg opdagede de særprægede meddelelser tone frem på min lille computerskærm: *"Rapport om Synergistisk Parafrase i Temporale Perceptorer, Interaktiv Metamofose af Informationsteknologisk Indhold, Web20.0"* osv. På en gang skuffende velkendte betegnelser og spændende overskrifter på, hvad der lignede en enorm beholdning af mere eller mindre videnskabelige rapporter, alle fra noget, der påstod at være – og det er vel det virkelig chokerende – The G. W. Bush Institute of Iterative Information Management i det herrens år 2086.

Som lejligheds rollespiller og mere eller mindre velkendt forfatter af et par efter sigende relativt vellykkede rollespilsscenarier, var der især et dokument i samlingen, der i ganske særlig grad fangede min interesse. Det var Dr. Samuel Michaels & Professor Alexander Marcus Autr's arbejde omkring det de har betegnet Operation Sandman fra januar 2086 efter vor tidsregning. Uanset hvad deres formål nu end måtte have været og hvad baggrunden for deres arbejde var (eller rettere vil være en gang i fremtiden) så har de herrer Michaels og Autr slet og ret genopfundet rollespillet med deres såkaldte eksperiment. For mig har det på mange forskellige planer været både skræmmende og interessant læsning, og jeg håber at andre end mig vil se det på samme måde.

Det efterfølgende er en kun ganske lidt redigeret og oversat gengivelse af de to forskeres originale vejledning i hvordan udvalgte formidlere selv kan gennemføre deres version af dette eksperiment.

*God fornøjelse  
Michael*

*Spørgsmål, klagesange, dødstrusler og mere almindelige kommentarer kan rettes til [making\\_sense@hotmail.com](mailto:making_sense@hotmail.com) og/eller 98 58 99 50*

2

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## b. Dr. Moschlaw Mihltzer - Forhistorie og baggrund

forhistorie  
forudsæt-  
ninger  
baggrund

### Tak til

*Tak til vor utrættelige research-assistent Siona Masheeda for hendes bidrag og kolige overblik, til kolleger og venner på instituttet og til vore familier, hvis (næsten) ubegrænsede tålmodighed blev sat på en urimelig prøve i vores kamp for at finde "Sandheden".*

*En særlig tak skal naturligvis også lyde til de studerende og patienter, som så beredvilligt lod sig overtale til at deltage i vort lille eksperiment.*

## I. Forudsætningerne

### a. Operation Sandman

I dag er det, der dengang var en af de mest omtalte begivenheder i vor stolte nations historie, så småt ved at gå så meget i glemmebogens beroligende tasmørke, at de efterhånden kan diskuteres med noget, der ligner både objektivitet og fornuft. Visse oplagte spørgsmål kan atter stilles uden at udsætte spørgeren for livsfare eller retsforfølgelse, og hidtil påagtede aspekter af sagens forløb kan med nogen forsigtighed løftes ud i dagens lys.

Vi mener, at vi i vor research har fundet særdeles tungtvæjende grunde til at stille spørgsmålstejn til den officielle version af de begivenheder, der siden de hektiske dage for snart 50 år siden har dannet grundlaget for så mange afgørende politiske beslutninger og sat sit præg på historiske begivenheder. Formålet med dette eksperiment er blot at vise, at den velkendte historie kan have udfoldet sig anderledes, end det har været hævdet igen og igen. På baggrund af vor opdagelser stiller vi spørgsmålet: Hvad nu hvis de dømte i virkeligheden var uskyldige? Hvad nu hvis de blot blev ofre for en metode, hvis sande ufejlbarlighed ikke består i, at den altid vil afsløre de skyldige men i at den kan få intetanende ofre til at vise sig skyldige?

For dig, der har meldt dig som frivillig til at hjælpe os med at realisere dette eksperiment, er det vel først at fremmest vigtigt at vide, at vi har gjort alt, hvad der står i vores magt for at sikre, at du ikke kan blive holdt juridisk ansvarlig for følgerne. De forløb, der vil opstå og de udfald forsøgets deltagere herigennem når frem til, er helt deres egne. Som med fortidens velkendte Rorschach test<sup>1</sup>, afhænger det set af øjnene, der ser – eller måske rettere af sjælen bag. Ikke desto mindre anbefaler vi, at du holder lav profil, og vil bede dig som testkoordinator om at opfordre deltagerne til at hemmeligholde deres oplevelser overfor glade medborgere, de måske ikke har 100% tillid til. Selv i vore dage kan misforståelser omkring Operation Sandman<sup>2</sup> og begivenhederne omkring den, stadig vække voldsomme følelser, som de nylige begivenheder i Melbourne så utvetydigt har vist.

*Dr. Samuel Michaels & Professor Alexander Marcus Autr  
The G. W. Bush Institute of Iterative Information Management  
January 2086*

Selvom teknikken nu er forbudt i langt de fleste civiliserede lande og stater, og har været det i næsten en generation, har de fleste vel en ide om, hvad dr. Mihltzers banebrydende arbejde gik ud på. Gennem sit arbejde med såkaldte MRI-skanninger af sovende forsøgspersoner med forskellige psykologiske og psykiatriske profiler, kunne han allerede i 2017 offentliggøre de første dele af sin berømte teori om, hvordan drømme opstår. Drømme består, viste det sig, af serier af sanseoplevelser, oplagret i hjernen hos den sovende. Under drømme sendes disse sanseoplevelser tilbage til bevidsthedens øverste lag, i en rækkefølge der styres af en kombination af underbevidste associationer og rene tilfældigheder. I praksis afslører dr. Mihltzers værk at for at drømme noget, skal man have oplevet – eller forestillet sig det – i forvejen. Men det er vigtigt at bemærke, at alle kombinationsmuligheder er mulige.

Hvor tidligere tiders psykoterapeuter havde fokuseret på mere eller mindre vellykkede forsøg på at analysere betydningen af disse tilfældigheder, lagde dr. Mihltzer mest vægt på muligheden for at kunne påvirke processerne bag. Hans opdagelse af, hvordan man kunne påvirke og til dels styre folks drømme ved hjælp af særlige bio-elektroniske feed-back kredsløb, indbragte ham hurtigt stor anerkendelse i videnskabelige kredse, selvom der skulle gå yderligere nogen år før det store kommercielle gennembrud kom.

Nøglen til det kom, naturligvis, fristes man til at sige, i lægens samarbejde med underholdningsindustrien. I foråret 2021 havde Mihltzer et afgørende møde med den berygtede forretningsmand Gerber Hollywell og sammen grundlagde de det, der senere skulle blive til Dreamscape®. En virksomhed der havde til formål at udvikle kommercielle anvendelsesmuligheder af Mihltzers opdagelser. Efter et par mislykkede forsøg og ikke mindst takket være en kontrakt med et par unge visionære forfattere, Munck og Fisker, lykkedes det dem at sætte den stribe af succeser, der blev fundamentet for det, der skulle vise sig at blive det største underholdningsimperium, verden endnu havde set. Det var ikke en udviklingshistorie uden kontroverser og problemer. Sammenblandingen mellem lægelig forskning og ren kommercialisme vakte bekymring og forargelse i vide kredse i det brede borgerskab, mens andre råbte vagt i gevær overfor det, der fundamentalt set var den totale indlevelse i andres fantasier. Uanset disse forbeholds eventuelle relevans er det en kendsgerning, at publikum flokkedes om det nye produkt, der vel i dag bedst kan forstås som en mellemting mellem holo-fiktion og spil, men uden de tekniske begrænsninger, der prægede samtidige forsøg indenfor Virtual Reality. Succesen gjorde det muligt at udvikle nye og bedre produkter, og på det tidspunkt, hvor scenen for Operation Sandman er ved at være sat, er Dreamscape® en verdensomspændende succes med mange millioner brugere.

<sup>1</sup> Blæk-klat-test med tilfældige farveklatter, der i teorien afslører mere om brugerens sind end den siger om blæk.

<sup>2</sup> The Sandman = Ole Lukøje (ca.)

## c. Natskygge-effekten

Det var en frisk ung lovende forårsdag i New York, da katastrofen indtraf. På det rent tekniske plan er der ikke så mange spørgsmålstejn om, hvad der skete. Alverdens myndigheder, eksperter, filmmagere og mere eller mindre smarte mediemønstre har for længst endevendt alle detaljer. Kl. 15.00 Tirsdag d. 10/3 2037 slap en ondartet special-designet virus løs i DreamScape's computer-system. I første omgang uden at påkalde sig den store opmærksomhed, men det den gjorde var at indlægge ganske afgørende ændringer i alle igangværende drømmeforløb.



Ændringer, der simpelthen medførte at de millioner af brugere, der på dette tidspunkt var koblet til et af Dreamscape's systemer oplevede

hvordan det, der gerne skulle være "ren" og uskadelig underholdning i de omhyggeligt tilrettelagte dømmesekvenser, vende sig mod dem for til slut slet og ret at tage livet af dem. De katastrofale følger af dette angreb – kendt som natskygge-effekten – er jo i dag børnelærdom overalt i den civiliserede verden, men det er strengt taget slet ikke usandsynligt, at dette kom som en overraskelse for virus-skaberne – som for de fleste andre – at mennesker, der på denne ubehagelige måde fik afbrudt deres forlystelsestur i Dreamscape's drømmefabrik, ikke bagefter ville kunne vækkes af deres søvn-tilstand.

Dette er blot et af de mange spørgsmål vi aldrig vil kunne få fuldt belyst. Men da begivenhederne i sin tid skete, overskyggedes dette problems alvorlighed langt af en anden og mere dramatisk begivenhed. Ukendte gerningsmænd bragte en bombe til sprængning i Dreamscape's monumentale hovedkvarter, hvorved virksomhedens ledelse og administration sammen med vigtige dele af det centrale computerudstyr blev sat ud af spillet. Det officielle dødstal for angrebet opgøres i dag til 512, langt de fleste naturligvis Dreamscape-folk, men også over hundrede besøgende, brugere af systemerne og turister på rundvisning, mistede livet den dag.

## d. Den såkaldte opklaring

Dermed var starten gået til et omfattende opklaringsarbejde. Alle kræfter blev sat ind, og alle muligheder undersøgt. Det vil sige indtil en eller anden fik den geniale ide at iværksætte

Operation Sandman. På dette tidspunkt havde man erkendt, at millioner af Dreamscape-brugere verden over befandt sig i en koma-lignende tilstand man ikke vidste, hvordan man skulle vække dem op fra, og denne opdagelse må have lagt et yderligere pres på opklaringsarbejdet. Samtidig havde man fundet frem til, at både virusangrebet og bomben måtte være placeret af en af de grupper af besøgende, der havde benyttet systemerne i Dreamscape's hovedkvarter på dagen for angrebet. Folk som nu lå i en koma-lignende tilstand på et af byens hospitaler.

Den monomane fokusering på ideen om terrorisme som en altid tilstedeværende trussel, der

prægede datiden, er næsten umulig at forstå for nutidens unge. Den kan vel sidestilles med middelalderens skræk for den hærgende pest eller måske mere direkte med forrige århundredes angst for den kommunistiske trussel. Man kan vel sige, at det er tanken om, at uanset hvor man er, og hvad man foretager sig, er der en ond og snedig modstander, der vil en til livs og som må bekæmpes med alle midler. Læger kalder den slags forestillinger paranoia. En psykisk lidelse, der blandt andet kendetegnes ved, at alle begivenheder, relationer, personer og deres handlinger indpasses i disse tvangsforestillingers logik. Selvom årsagerne til og især mekanismerne bag det fænomen, som nogen ganske rammende har kaldt kollektiv paranoia, er både kontroversielle og komplekse, er der vel i dag ikke nogen, der er i tvivl om, at under de rigtige omstændigheder kan et folk, dets regering og ikke mindst myndighedernes repræsentanter gribes af noget, der i praksis er sammenligneligt med denne lidelse. Se fx Mortis Tesalute's udmærkede redegørelse i "High Perspectives" (Fox & Hunter, 2032) eller Marcel Marceau's berømte "The Voices of Babylon" (Merriman and Singer, 2041).

Uden at komme nærmere ind på beslutningsprocesserne bag og de



meget indviklede spørgsmål om jurisdiktion og ansvarsfordeling, kan vi i hvert fald slå fast, at det blev besluttet at iværksætte Operation Sandman under ledelse af vicedirektør Braun von Werner fra "The Department of Homeland Security". På baggrund af vor research mener vi at kunne fastslå, at fra dette øjeblik var resultatet af undersøgelsen uundgåeligt.

Ideen gik simpelthen ud på, at benytte Dreamscape's egen teknologi til at lade de hovedmistænkte genopleve øjeblikket lige før det skæbnesvangre øjeblik, og så lade dem fortsætte ud i en virtuel drømmeverision af virkeligheden i den formodning, at de skyldige her ville afsløre sig selv, deres metoder og medsammensvorne. I praksis betød dette naturligvis, at de mistænkte, der reelt knap nok vidste hvem de selv var, kom til at befinde sig i en verden, der var konstrueret så den i starten mindede mest muligt om den verden de kendte. Ganske vist i en lettere fordrejet udgave, beregnet til at få dem til at afsløre sig selv. Problemet i den fremgangsmåde var mange og, mener vi, afgørende:

- For det første, skruede agenterne mere og mere op for den kunstige virkeligheds aggressivitet, efterhånden som tiden gik, uden at der rigtig kom nogen afgørende gennembrud.

- For det andet havde man fået designet en konstruktion, der forudsatte deltagernes skyld. Hvordan man beviser sin uskyld overfor omverdenen og ikke mindst sig selv, hvis man lider af delvis amnesia i et univers, der forudsætter, at man er skyldig?

- For det tredje: Trods diverse sikkerhedsforanstaltninger var den benyttede software allerede blevet inficeret af den særlige natskygge-virus. Et meget kompliceret stykke programmering, der som en af sine hovedfunktioner havde, at det kunne få Dreamscape-programmerne til at tage livet af deres brugere i de virtuelle virkeligheder, for derefter at efterlade dem i en komalignende søvntilstand i den fysiske virkelighed.

Og sidst men ikke mindst det samme problem som mange kritikere havde påpeget ved selve Dreamscape-processen,

4

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

nemlig at den, ved at bruge samme råmateriale som drømme, i sig selv kunne have en slags psykedelisk effekt: nærmest en kombination af forvrængning og forstærkning af oplevelsen der bedst kan beskrive som bevidsthedsforstyrrende – en mild form for sindssyge. – Ikke mindst naturligvis, hvis fænomenet optræder i noget brugeren tror er den fysiske virkelighed.

Formålet med dette eksperiment er at simulere disse vilkår på en måde, der kan demonstrere de potentielle svagheder i ovennævnte fremgangsmåde, og vel at mærke at gøre det uden brug af avanceret psykologisk teknologi, biomekanisk feedback eller andre illegale metoder men udelukkende ved hjælp af deltagernes indlevelsesevne.



## 2. Drømmenes logik

Det følgende er et udsnit fra en artikel om Reginal Fisker, en af Dreamscape's stjerneforfattere fra online-magasinet StyleMonster.com. Her forklarer han lidt om, hvordan systemet bag århundredets mest succesfulde underholdningsteknologi virker.

*Jæh det virker måske nok lidt indviklet i starten, men man skal bare tænke på det som en grænseflade mellem "vores" system og brugerens oplevelse. Vi bruger så ikke klodser, polygoner og bitmaps til at skabe billeder på en skærm. Vi laver interaktive forløb, hvor vi så kan hente tingene ud af folks egen hukommelse i stedet. Det skal være noget folk har oplevet, har forestillet sig eller nemt kan forestille sig. For eksempel: en by er nem. Huse er nemme. Elefanter nemme. Blå elefanter er heller ikke noget problem. Det er blot at kombinere to velkendte ting. Afrikanske tigerspringmus eller kikikabula'er fra regnskoven derimod vil som oftest ikke virke. Vi bruger omfattende databaser til at sikre, at det indhold vi lægger i forløbene er noget, der svarer til folks valg. Det fascinerende er, at kunderne stadig bliver overraskede over vore produkter. De ved simpelthen ikke hvad deres hjerne rummer. Det kan vi så vise dem.*

*Noget andet, man skal være meget opmærksom på, er at alle naturlove og alle logiske sammenhænge – stort set – er sat ud af kraft. Man kan gå ned af en trappe for at komme op til toppen af et tårn, man kan stå et sted og se sig selv sidde i en stol, man kan blive født til sin egen begravelse, man kan slå folk ihjel med legetøjsvåben og en nuttet hamster kan forvandle sig til en skræmmende dræber på mindre end et øjeblik. Også naturlovene er sat ud af kraft: man kan sagtens drømme at man flyver eller befinder sig i vægtløs tilstand. Tiden bevæger sig ikke nødvendigvis fremad, og årsag og effekt kommer ikke nødvendigvis i den "rigtige" rækkefølge. I stedet for at falde og*

*slå sig, kan man slå sig og falde, man kan blive ramt af et skud, før det bliver affyret eller bestille en pizza man allerede har spist osv i dén dur. Nogen af disse ting kan selv sagt virke meget forstyrrende, hvis målet er at give kunderne en sammenhængende spændende oplevelse med sig hjem.*

*Derfor har Dreamscape's computere et system af filtre, der kan styre – hvad skal vi sige? – logikken i forløbene. Filtrene kan justeres så de passer til forløbet. Nogen kan godt lide de meget syrede ting. Selvom de fleste foretrækker, at der er en vis logisk sammenhæng i begivenhedernes forløb, er fx superhelte en ganske populær genre. Vi kan stort set justere virkelighederne efter behov.*

Til dette kan vi så kun tilføje, at talrige veldokumenterede eksempler tyder på, at det ikke altid lykkedes lige godt. Se fx Timmerman og Lünsch's fremragende "Når Drømme bliver til Maredidt" fra 2027.

## 3. Eksperimentet

### a. Set-up og forberedelse

I praksis var der i Dreamscape's store hovedkvarter indrettet adskillige oplevelses-cafeer, også kaldet drømmecaféer, hvor de mange daglige besøgende kunne få deres trang til smagsprøver på de store udvalg af drømme-forløb tilfredsstillet. I hyggelige prøverum, med plads til fem brugere ad gangen, kunne man læne sig tilbage og nyde ens udvalgte favoritter (mod betaling naturligvis!) I et af disse prøverum finder vi vor uheldige hovedpersoner. I virkeligheden skete der det, at de, da virusangrebet satte ind, ret hurtigt blev dræbt i de drømmeforløb, de var i gang med. Hvorefter de som bekendt ikke vågnede.

Når du skal starte selve eksperimentet, er den første opgave naturligvis at uddele rollerne. Vi har bygget vores personbeskrivelser på den gruppe, der senere blev anklaget og dømt in absentia<sup>3</sup> for terrorangrebet på Dreamscape's hovedkvarter. Det bliver altså en dæmonjæger, en rumpilot, en drageridder, Prinsen på den Hvide Hest og Prinsessen i Tårnet, og vi vil slet og ret anbefale, at du lader deltagerne selv vælge den af de fem fiktive karakterer, de finder mest tiltrækkende. På den måde er der mulighed for et vis åndsfællesskab med virkelighedens uheldige Dreamscape-brugere.

Beskrivelserne indeholder en kort men forhåbentlig effektfuld beskrivelse af forløbet inklusiv det øjeblik i deres drømmespil, hvor natskygge-virusen var stærk nok til at slå dem ihjel i deres virtuelle virkelighed. Beskrivelsen fortsætter med at fortælle hvordan de vågner i det, de på dette tidspunkt må opfatte som den virkelige virkelighed. Ramt af delvist hukommelsestab og uden ret meget andet at bygge på, end de ejendele de har på sig, vågner de i Dreamscape's ellers så hyggelige drømmecafé, hvor en skræmmende alarm opfordrer alle til hurtigst muligt at forlade bygningen.

Trods deres lettere omtågede tilstand kan du

<sup>3</sup> In absentia = Fraværende. Dvs. at retssagen er gennemført, uden at de anklagede har været tilstede. I dette tilfælde selvfølgelig fordi de var i koma.



godt huske hvem de er og hvor de befinder sig. De er tre studerende, der har besøg af to venner fra Europa. Men udover, hvad de kan se udfra deres omgivelser og de ejendele de har med sig, er resten relativt tåget. Ikke ulig den oplevelse, man

kan have når man vågner midt i en drøm, og ikke kan huske om det er dag eller nat, hvorfor man ligger på sofaen og hvorfor holoprojektoren<sup>4</sup> i hjørnet sender nonstop reklamer for meget billige japanske salathakkere. "Købe nu! – Kun meget begrænset antal!"

Det vil få betydning senere, at de alle om eftermiddagen har besøgt "the Football Hall of Fame" – udstillingen, hvor

de har anskaffet sig matchende t-shirts, caps og/eller tørklæder i en ganske særligt uklædelig kombination af lilla og grøn til støtte for periodens mindst vindende fodboldhold, the Lohill Packers.

Bemærk, at der ikke er noget i karakterbeskrivelsen, der kan tyde på, at de skulle være de skyldige i terrorangrebet, men der er heller ikke noget, der klart modbeviser det.

Du finder en samlet gennemgang af alle de oplysninger spillerne får om deres personer, i afsnittet oversigter til sidst i denne tekst.

## b. Setting

Hvordan så verden egentlig ud den tirsdag i marts 2037? Ja det er et godt spørgsmål: New York var som alle amerikanske storbyer præget af kontraster. "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens markedsføringspolitikere udtrykte det. Mens nogen bydele oplevede velstand og næsten eksplosiv vækst stod andre stille eller oplevede direkte forfald. Det største problem var de hjemløse, der i stort tal havde indrettet deres faldefærdige og midlertidige hjemløshedshjem på undergrundsstationer, i parker, under broer, på tage og ellers overalt, hvor der kunne findes en smule beskyttelse mod vejrligets hærgen og de mange bandeaktiviteter, der altid har været en af storbyens sikreste kendetegn.

Paradoksalt nok havde overvågningen af offentlige pladser og gader sat nye rekorder med gennemførslen af The new Patriotic Act, der udover mere brug af overvågningskameraer også tillod aflytning og indbrud i forbindelse med mistanker om terror. Som vi tidligere har været inde på, var det ikke mistanker, der manglede i folks bevidsthed, selvom der ikke havde været noget vellykket terrorangreb på amerikansk jord siden

New Christian Humanity<sup>5</sup> sejlede en gastanker ind siden på et containerskib med billig australsk underholdningselektronik i Boston havn i 2019. (En begivenhed, der blev omtalt i mediernes som The Boston Party-Party<sup>6</sup>)

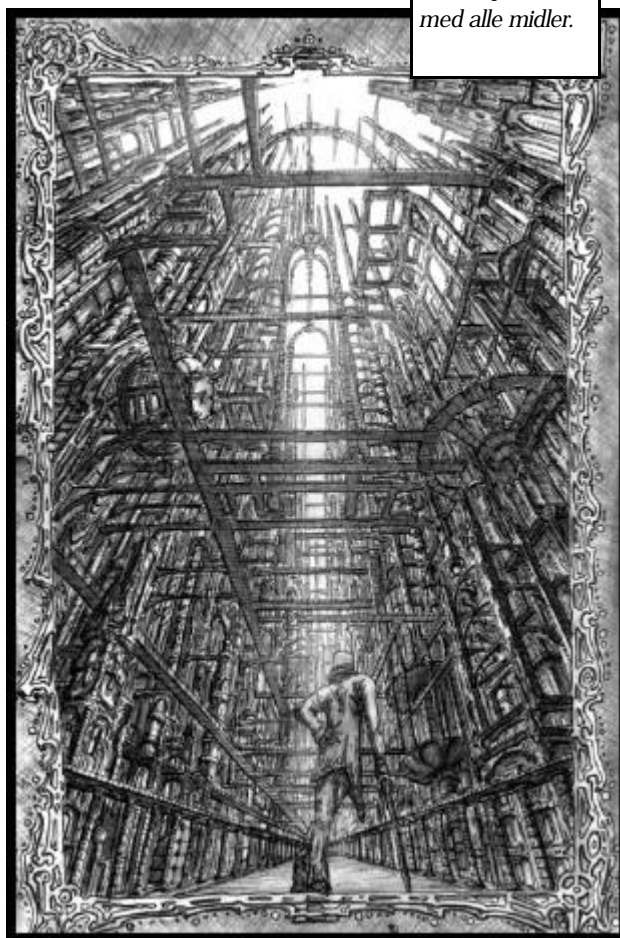
Den megen overvågning havde ikke rigtig lagt en dæmper på kriminaliteten. Dels havde de smarteste kriminelle lært at tage deres forbehold mod kameraerne, dels havde myndighederne i stadig stigende grad fokuseret deres indsats på at holde øje med folk med sære meninger og anderledes religioner, hvilket selvsagt gav ekstra spillerum til narkohandlere, alfonser, overfaldsmænd og stadig mere publicity-orienterede

bander. (Det vigtige er ikke, hvad man laver, men hvad rettighederne til holo-video'en af det kan indbringe!)

Paradoksalt nok findes der et antal gamle såkaldte "film", en betegnelse for forældede 2dimensionale bevægelige billeder med lyd og uden nogen form for interaktivitet, der egentlig beskriver stemning og miljø ganske godt. Det kunne være "Demolition Man" uden nedfrysninger af kriminelle, "I, Robot" uden de humanoide robotter, og "Minority Report" uden evnen til at kunne se ind i fremtiden. Altså en udvikling, der har været uden de store epoke-gørende gennembrud på enkeltområder, men

<sup>4</sup> Holoprojektor = et underholdningsapparat, der kan vise tredimensionelle levende billeder ved hjælp af en slags holografisk teknik. Fjernsynets afløser.

<sup>5</sup> New Christian Humanity, = en organisation, der var modstander af den teknologiske udvikling og bekæmpede den med alle midler.



med gennemgribende overvågning, alttings netforbindelser med alt og lejlighedsvis oversvømmelser som de vigtigste hovedtræk. På den vedlagte datadisk har vi samlet et udvalg af smagsprøver på disse gammeldags film, som du forhåbentlig kan få lidt inspiration af.

En mere detaljeret beskrivelse af verden finder du til sidst i dette dokument.

## c. Eksperimentets Forløb

Efter starten, hvor deltagerne har modtaget – og læst – de udelte ark med deltagerinformationer, er situationen nu den for de fiktive hovedpersoner i vort eksperiment, at de befinder



6

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

*6 The Boston Party-Party inspireret af "The Boston Tea Party", hvor amerikanske såkaldte frihedskæmpere forklædt som indianere i 1773 overfaldt et britisk handelsskib med te, og dermed var med til at sætte den amerikanske afhængighedskrig i gang. 6 The Boston Party-Party inspireret af "The Boston Tea Party", hvor amerikanske såkaldte frihedskæmpere forklædt som indianere i 1773 overfaldt et britisk handelsskib med te, og dermed var med til at sætte den amerikanske afhængighedskrig i gang. 6 The Boston Party-Party inspireret af "The Boston Tea Party", hvor amerikanske såkaldte frihedskæmpere forklædt som indianere i 1773 overfaldt et britisk handelsskib med te, og dermed var med til at sætte den amerikanske afhængighedskrig i gang.*

sig i det nævnte prøverum, hvor alarmen lyder. Alt efter hvordan dine deltagere ser på den slags, vil de sikkert bruge lidt tid på at lade deres personer snuse rundt i lokalet – og måske resten af bygningen – ud fra en betragtning om, at det jo blot er et spil. Du kan lade en lille gruppe hektisk seriøse redningsfolk råbe til dem, at de skal forlade bygningen hurtigst muligt, ligesom de vil kunne se folk i panikagtig flugt fra de højere-liggende etager. Der har været eksplosioner og det er ikke længere tid til sight-seeing!

Der er ingen problemer i at forlade Dreamscape's hoved-kvarter. De dele der er åbne for publikum befinder sig på de nederste etager, og drømme-cafeerne ligger tæt ved udgangene. Udenfor hersker kaos. Hovedkvarteret ligger i en tætbebygget bydel og udover udrykningskøretøjer af enhver art, er der også en menneskemængde under sammenstimling. Tiltrukket af larm, røg samt udrykningskøretøjerne og opmuntret af politifolkenes ordrer om at passere gaden: "her er intet at se!", strømmer folk til. Ambulancer kører frem og tilbage mens sårede og døde i et rystende antal bæres ud fra den rygende bygning. (Klokken er i øvrigt ca. 3 om eftermiddagen.)

Ved synet af de fem personer med deres farvestrålende udstyr, går der et kollektivt suk gennem menneske-mængden. Der opstår nogen sekunders stilhed indtil en eller anden råber: "Dér er de!" omtrent samtidig med at en brosten bliver slynget efter vor lille gruppe. Normalt vil deltagerne nu lade deres personer tage flugten, og et kort forløb, hvorunder de forfølges af en rasende menneskemængde vil opstå. Jagten vil vare indtil de finder et passende sted at gemme sig. Du kan fx lade dem finde en kælder i en faldefærdig bygning. Det må meget gerne være lidt hektisk.

Er dine deltagere for længe om at tage flugten, kan du lade politiet gribe ind. De vil så køre dem væk i en pansret minibus med blink og det hele, mens en overordnet politimand vil spørge dem om deres navne og bopæl mv. samt ikke mindst hvorfor de går med de underligt farvede ting.

Forklaring: Lilla og grøn viser sig ikke blot at være den foretrukne farvekombination for et ret dødsdygt fodboldhold, men også at være de farver The New Christian Humanity foretrækker på deres bannere og plakater.

## d. Forløbets "logik"

Her følger først en forklaring af de mekanismer, der bestemmer handlingsforløbet, med en opstilling på skemaform, der gør forhåbentlig det lidt mere overskueligt og dernæst et par eksempler, der bygger på, hvordan det er gået i praksis for

tidligere forsøgsgrupper.

Personerne befinder sig nu i noget der er beregnet til at være en meget realistisk simulation af det, der på dette tidspunkt er virkeligheden, men som ikke ER virkeligheden. (Vi har kaldt denne version "Virkelighed 0"). Det betyder, at det ikke er naturlovene og almindelig sund logik, der afgør, hvordan verden opfører sig, men noget computerkode og det Reginal Fisker kalder Dreamscape's filtre. Computerkoden består af to hovedelementer:

I første omgang er Homeland Security's design det dominerende. Dets hovedformål er, at få de "skyldige" til at afsløre sig for enhver pris. I starten ved hjælp af forholdsvist tilbageholdende opklaringsmetoder, som dog efterhånden bliver strammet mere og mere op.

Natskyggevirusen, som bliver stærkere og stærkere som tiden går, har to hovedformål: for det første skal den "formere sig" det sker ved at "overtage" andre neutrale dele af programmet. Havevendere, hunde eller entreprenørmaskiner eksempelvis. – Efterhånden som dette forehavende krones med succes, vil den fokusere mere og mere på at forsøge at skade deltageres personer i den virtuelle virkelighed. Natskyggevirusen er programmeret til at falde optimalt ind i baggrunden, men har et problem med farverne: Er man meget opmærksom vil inficerede dele af programmet virke enten glasagtigt gennemsigtige, mørkegrå eller sorte, medmindre man ser direkte på dem. Det er også disse farver virusen vil have, hvis den angriber direkte.

Systemets neutrale elementer såsom postbudet og den rare gamle dames gale hund, vil i kritiske situationer arbejde for at opretholde programmets "naturlig orden". Det vil i denne version af virkeligheden sige, at de vil prøve at beskytte/advare personerne mod angreb fra virusen, men ikke hvis de skulle prøve at flygte fra politiet.

I starten skal du helst overbevise dine deltagere om at dette forestiller virkeligheden, men de vil nu nok alligevel hurtigt udvikle en vis sund mistænkelighed, og illusionen vil til sidst bryde sammen. Af rent underholdningsmæssige grunde

vil vi anbefale at du prøver at holde det niveau, hvor deltagerne ikke er helt sikre på, at det hele er en illusion i nogen tid før den definitive afsløring. Præcis hvor længe er naturligvis op til, hvordan dine deltagere reagerer i praksis.

På et tidspunkt – helst inden de er blevet trætte af det spil – må du lade Natskyggevirusen få overtaget i din version af Homeland Security's version af virkeligheden. En gruppe sorte computerstyrede trævedligeholdelsesmaskiner, eller noget lignende, angriber dem, og slår dem ihjel. Tidsmæssigt virker 2 timers spilletid som et ganske fornuftigt bud.

Hvorefter de "naturligvis" vågner tilbage i en

setting  
forløb  
logik



7

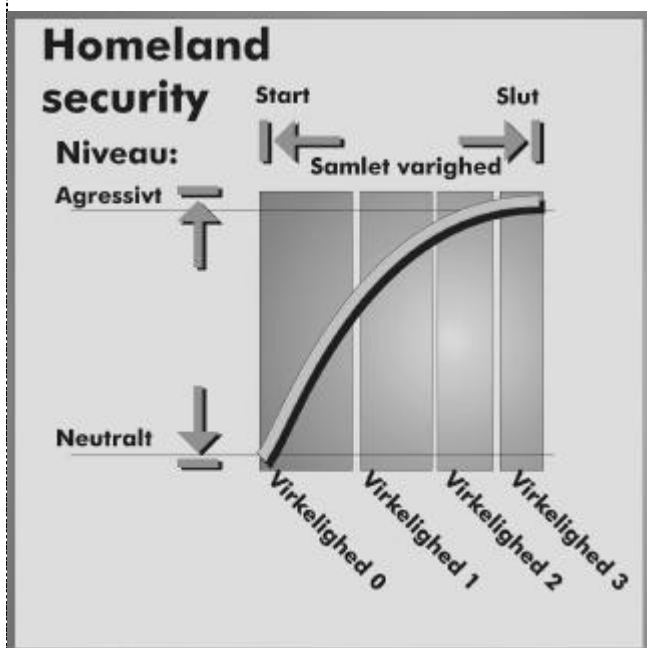
<sup>7</sup> Hitpoints = En talværdi, der viser hvor meget skade man kan tåle fx i tilfælde af kamp. En person med mange hitpoints kan tåle mere skade end en person med få.

I Dreamscape's system synes et almindeligt gennemsnitligt menneske at have 100 hitpoints, mens en isbjørn har 200 og en elefant 400.

<sup>8</sup> I mellemtiden havde Homeland Security fået dømt og henrettet en anden gruppe for de samme forbrydelser, og for dem var det derfor uden betydning, at det hele til sidst viste sig at handle om en konflikt om retten til at producere og distribuere pornografisk materiale baseret på Dreamscape's teknologi.

af de verdner, de oprindeligt startede i.

I spilverdnerne er den overordnede logik den, der passer til genren. Uskadeliggør dæmonerne og red de uskyldige, bekæmp den onde drage, find og vind prinsessen og det halve



kongerige osv. Der er en mere detaljeret beskrivelse af Dreamscape's versioner af de forskellige genrer sidst i denne tekst, ligesom du skulle kunne få lidt inspiration fra den medfølgende datadisks smagsprøver på typiske såkaldte "film". (udvalgt fordi de har været inspirationskilden til Dreamscape's produkter, nu hvor disse ikke længere er tilgængelige på legal vis.) Her er både Homeland Security og Natskyggevirusen fremmedelementer, men også her bryder logikken stille og roligt sammen.

Med hjælp fra personer (og ting) i de forskellige verdener er det muligt at komme tilbage til drømmecafeen og herfra videre ud i en af de andre virkeligheder. Det interessante er dels at fra drømmecomputerens kontrolpaneler kan de ændre deres egenskaber: Udseende, udstyr, styrke, sanser, smidighed, intelligens og hitpoints<sup>7</sup> samt diverse færdigheder. (Systemet virker sådan, at deltagernes personer konstant optjener flere og flere spil-point undervejs.) Man kan også give sig selv mere intelligens, men det synes nu ikke at have den store effekt. Dels at når nogen personer kan gå fra en virkelighed til en anden, kan andre naturligvis også, altså ikke

8

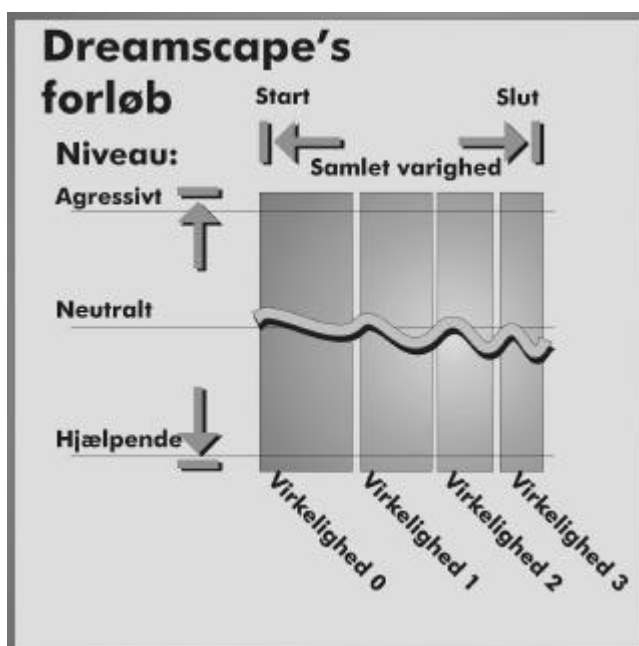
michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

blot deltagernes egne, men også Homeland Security's og virusen, ligesom man kan medtage genstande som fx magiske sværd eller tamme drager fra den ene verden til den anden. I periodens sidste del bryder de fleste grænser sammen. Den virkelig de befinder sig i vil naturligvis dominere, men fortryllede frøer og/eller kamerahold på speed, vil kunne dukke op uden varsel.

Mens handlingen således på overfladen (muligvis) vil forekomme at være fuldstændig meningsløs og ulogisk, bygger den faktisk på en konsekvent logisk struktur, der betyder at skarptseende deltagere vil kunne gennemskue hvem der er sagens parter, hvad de er ude på, og hvad man kan gøre ved det. Sagsakter, vi er kommet i besiddelse af, tyder da også på at mindst en gruppe af mistænkte i sin tid faktisk fandt en metode til at uskadeliggøre natskyggevirusen, hvorved de kunne forlade deres koma, genvinde hukommelsen og bevise deres uskyld for Homeland Security. Og den mulighed har dine deltagere naturligvis også<sup>8</sup>.

Af hensyn til risikoen for at de ikke vil vågne igen, kan Homeland Security kan ikke sende simulationer af rigtige personer - som fx deltagernes er det - ind i deres version af virkeligheden. De må bruge omprogrammerede udgaver af noget, der er der i forvejen.

Deres mål er at få deltagernes personer til at afsløre sig som terrorister. Til det formål benytter de ikke blot de nævnte omprogrammerede personer (og væsner), men også ændringer i selve virkeligheden. Deres metoder bliver mere og mere

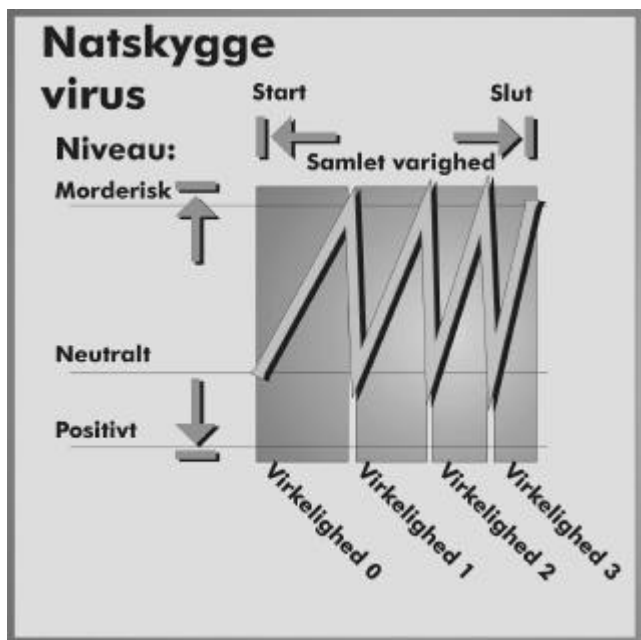


pågående og aggressive efterhånden som tiden går. Selvom folkene fra HS ikke forstår, hvad der sker, når virkelighederne skifter, påvirker disse skift ikke deres overordnede strategi: Kurven stiger jævnt hele vejen.

Natskygge-virusen har som udgangspunkt to hovedformål: at formere sig og at dræbe spilpersonerne i den aktuelle virkelighed. Det sidste kræver at den først har oparbejdet tilstrækkelig styrke ved at overtage/smitte dele af spilvirkeligheden. Den starter neutralt og ubemærket, mens den smitter



flere og flere af de elementer og væsner, den pågældende virkelighed består af. I denne fase er det kun farve-problemerne, som tidligere nævnt, der kan afsløre den. Forholdsvis hurtigt vil den dog begynde at gøre ting sære og besværlige for deltagerne indtil den til sidst slår dem ihjel. Dertil kan den enten benytte væsner, den har overtaget som fx postbude og krager eller andre elementer som fx bygninger, træer eller plæneklippere. Når deltagerens personer dør, nulstilles virussen, og den må derfor begynde forfra i den virkelighed,



deltagerne herved transporteres over i. Bemærk at deltagerne kan krydse over fra en virkelighed til en anden uden at "dø". Nemlig gennem drømmecaféen. Hvis deltagerens personer dermed kommer over i en virkelighed de ikke allerede har været i én gang, vil det også nulstille virussen. Personernes "død" nulstiller altid virussen. Kurven går i et zigzag mønster.

Dreamscape's egne forløb har en logik, der svarer til den genre, de tilhører. Fuldstændig ligesom de såkaldte "film" fra tidligere tiders Hollywood, hører langt den største del af Dreamscape's drømmeforløb hjemme i den lettere underholdningsgenre. De kunne da bestemt være både spændende og uhyggelige, men det var uundgåeligt, at heltene altid vandt til sidst og der blev ikke stillet de store komplicerede samvittighedsspørgsmål undervejs. I dette tilfælde har vi en situation hvor udefrakommende elementer bragte alvorlig forstyrrelse i de planlagte handlingsforløb. Dreamscape's produkter var konstrueret til at kunne "håndtere" uforudsete variationer, så i praksis er effekten ganske interessant. "Systemet" vil modarbejde både Homeland Security's og virussens målsætninger. "Virkelighed 0" er stort set konstrueret af Homeland Security og indeholder derfor kun få neutrale elementer, men i de andre virkeligheder vil denne effekt være ret tydelig og kan være særdeles nyttig. En tilfældig krovært, vil fx kunne advare dem om, at de bliver forfulgt af "onde fremmede" eller at der er noget "usædvanlig sært" ved den fremmede ridder osv. Kurven vil bevæge sig omkring det neutrale, men med en tendens til at baggrundsverdnerne bliver mere og mere hjælpsomme efterhånden som de andre parter bliver mere og mere ubehagelige.

## 4. Storbyen

Det er svært for ikke at sige umuligt at forudse nøjagtigt, hvordan din version af eksperimentet vil komme til at forløbe. Derfor har vi ikke lavet en detaljeret gennemgang af de scener og begivenheder, du skal lede dine deltagere igennem. I stedet har vi valgt en kort gennemgang af mulighederne på baggrund af praktiske eksempler fra vor eget forarbejde til dette projekt. Det håber vi så vil kunne hjælpe dig i praksis. Den efterfølgende vejledning er udarbejdet af vor utrættelige research assistent Siona Masheeda, som selv var blandt de første, der gennemførte vort eksperiment.

## Indledende bemærkning

Dette eksperiment bygger på virkelige begivenheder, og er udtryk for Dr. Samuel Michaels & Professor Alexander Marcus Autr's forskningsarbejde indenfor baggrunden for et bestemt hændelsesforløb, der faktisk fandt sted i New York fir snart mange år siden. Og som man siger, kan man ikke argumentere mod virkeligheden. Men i praksis kan den vinkles og justeres til at passe mere eller mindre til forskellige formål.

Der er næppe megen tvivl om at de mennesker, der i virkeligheden oprindeligt oplevede disse begivenheder og som til sidst blev dømt til døden for noget, de sandsynligvis ikke havde gjort, har opfattet sig selv som hjælpeløse brikker i et spil mellem kræfter de ikke forstod.

Vi mener dog, at man som deltager i dette eksperiment kan få en mindst ligeså lærerig oplevelse ud af forløb, hvor man ikke er helt så hjælpeløs, og hvor man når en forståelse af, hvad det er man - på det rent fiktive plan, naturligvis! - har indladt sig på.

Vi vil derfor meget kraftigt anbefale, at du fuldt benytter de muligheder, der dukker op undervejs for at give deltagerens personer små forspring og indsigt i hvad der foregår. Ikke mindst i sidste halvdel af forløbet - altså fra og med det første virkelighedsskift. Der er en meget fin balance mellem budskab og indhold på den ene side og spænding og motivation på de to andre, og det vil være op til dig i praksis, at holde dén gryde i kog på en måde, der giver dine deltagere den bedst mulige oplevelse.

I praksis er det stort set umuligt at forudse i detaljer, hvordan tingene vil udvikle sig på vejen gennem flere forskellige virkeligheder forfulgt af simualtioner og formskiftende vira, så i stedet for en ultradetaljeret gennemgang af punkt efter punkt har vi valgt at fokusere på muligheder og eksempler. Til gengæld har vi samlet et udvalg af de såkaldte "trailere". En slags reklame-indslag for de forældede to-dimensionelle film, der selv var en vigtig del af det oprindelige udgangspunkt for Dreamscape's produktioner. Det er vort håb at de vil sætte gang i din egen fantasi og inspirere dig til at give den hele armen, når du sætter gang i selve eksperimentet. Hvis du har mulighed for det, er du naturligvis meget velkommen til at se hele filmen, men ikke helt sjældent var trailerne bedre end filmene og de er under alle omstændigheder væsentlig mindre tidskrævende.

## a. Journalisten og overvågningsbilen:

Efter en heldig flugt fra de vrede menneskemasser - se side 6 - besluttede de sig for, at der nok ikke var så meget andet de kunne gøre end at tage hjem. At dømme efter de papirer de havde på sig, var det en ældre villa i et lettere dysfunktionelt kvarter i byen. Den slags med bilvrag i garagerne og drugdealers på et lejlighedsvist hjørne her og der. Ikke byens bedste kvarter men heller ikke det værste.

Ved ankomsten er det første, de får øje på et kamerahold fra en lokal nyhedsstation. Journalisten er den hyperaktive Diane Schmoler. En af den type, der har været en del af medieverdens anden division lige så længe nogen kan huske, og som må være omkr. de tres, men som på grund af omhyggelig plastik-kirurgi nu lidt ligner et Picasso-maleri af en på 25. Hun er ude efter et stykke følelssporno fra øjenvidner til "Terrorangrebet": "Hvad tænkte I, da bomben sprang?", "Hvor mange tror I døde i angrebet?", "Var det ikke frygteligt at se de hundredvis af døde?" "Hvad gjorde I for at hjælpe?" ...og så videre. ("Vi skal have nogen gode nærbilleder!") Det er ikke specielt meningsfulde spørgsmål, der lægger op til specielt gode svar, men det er jo heller ikke meningen med det. Efter at have vredet så meget ud af den medie-and som muligt, spørger hun så hvordan de har det med at være myndighedernes hovedmistænkte! Efter svaret på det tager hun af sted med et løfte om, at hun nok skal bringe "deres side" af historien i den bedste sendetid. Det kunne sikkert være godt for hendes karriere.

I mellemtiden er en umærket beige varevogn med et forholdsvis stort antal antenner på taget kørt stilfærdigt ind og er parkeret for enden af gaden. I første omgang uden nogen bemærker det.

## b. Kælders hemmeligheder

I dette tilfælde besluttede deltagerne sig for at lade deres personer gå tidligt til ro, men punktet kan også bruges, hvis de hellere vil nusse rundt og/eller snakke. Der lyder pludselig et brag fra kælderen efterfulgt af lyden af noget tungt, der vælter - som en stor gasflaske eller noget lignende. Uanset hvad, vil kælderen være tom, når de kommer ned i den. - Bortset fra en stor mængde gammelt skrammel. (Huset har fungeret som hjem for skiftende grupper af studerende de seneste 10-15 år!) Der ligger et smadret syltetøjsglas på gulvet, selvom syltetøj

ellers synes at være en af de meget få ting, der ikke har været i netop den kælder i meget lang tid. Og i det fjerneste hjørne, halvt skjult bag en reol, står en hemmelig dør åben. Hverken den eller rummet bag den er noget, nogen af dem har set før. - Så vidt de lige husker. Bortset fra en hel del hylder, et arbejdsbord og nogen lamper, er rummet tomt.

Et vindue fra selve kælder-rummet og ud til baghaven står åbent, men der er ikke nogen at se og/eller noget at forfølge. Hvem eller hvad end der har været i kælderen er forsvundet uden at efterlade sig spor.

10

michael  
er i k  
næsby  
fastaval  
2006

## c. Nyhedsudsendelsen og de store nysgerrige betjente

Hvis de beslutter sig for at tænde for holo-projektoren, vil de netop kunne nå at se en del af Diane Schmoler's nyhedsudsendelse. Uanset, hvordan de egentlig har optrådt under interview'et, vil indslaget fremstille dem som grænsepsykotiske særlinge, der ser ud til at være i stand til hvad som helst. Med det resultat, at næsten alle der ser det, må føle sig overbeviste om, at her er de skyldige.

Uanset om de nu selv ser det eller ej, vil en del af Homeland Security's virkelighed "reagere på indslaget": Næste morgen vil man kunne se, at en gruppe vrede medborgere, omkr. 50 stykker, vil være stimlet sammen foran huset. Her råber de: "dræb dræberne!" og hvis de får øje på vores personer, vil de smide sten og indhold fra tilfældige skraldespande efter dem. Prøver man at flygte, vil en del af mængden følge efter. Hele optrinet er både truende og ubehageligt. Alt efter hvordan du og dit hold af deltagere har det, kunne det faktisk være endnu mere effektivt, blot at lade menneskemassen forholde sig tavst og skulende.

Mandskabet i den tidligere nævnte umærkede beige varevogn vil dog hurtigt sende bud efter hjælp, og inden nogen kan tage livet af nogen, vil 4-5 politibiler dukke op, og en gruppe relativt ens ret store betjente, vil bringe vores personer i sikkerhed i deres hjem.



Knap så positivt vil det virke, at de betjentene ikke forlader stedet igen. De stiller sig op rundt omkring og lader som ingenting. Lidt undskyldende vil en af dem måske sige: "lad som om jeg ikke er her!". Ikke desto mindre vil det virke som om de holder øje med alt, hvad vore hovedpersoner foretager sig.

Du kan bruge menneskemængden og de store nysgerrige betjente uanset, hvad personerne har valgt at foretage sig undervejs. De blive genkendt et sted, forfulgt af en rasende menneskemængde og reddet af de store nysgerrige betjente.

## En variation:

En anden fremgangsmåde, kunne være at lade de store nysgerrige betjente dukke op et helt tilfældigt sted, hvor de blot følger efter vor hovedpersoner i passende afstand osv.

Alt efter hvad deltagerne vælger kan du også bruge en meget effektiv variant af menneskemængden. Måske helst lidt senere i denne del af forløbet. I stedet for at lade mængden forfølge personerne, kan den være der i forvejen. Sådan at der pludselig står en 50-100 vrede mennesker på den anden side af gaden, og når man så har forladt eksempelvis en restaurant eller en politistation gennem bagdøren, og har bevæget sig et lille stykke vej, står den samme gruppe vrede mennesker dér.

## d. Den sært velkendte stemme

Under alle omstændigheder, vil de, mens de bliver overvåget af de store politifolk, blive ringet op af en, der med en stemme, der virker velkendt uden at kunne identificeres, spørger hvordan "det" er gået og beordrer dem til at møde op "det sædvanlige sted"... Det vil i første omgang ikke sige nogen noget.

## e. Natskyggeeffekten I

Nu er det ved at være tid til, at karaktererne første gang bemærker virussen. Det skal helst passe til det sted, hvor de befinder sig og være i en form ingen andre bemærker. Det kunne være en flok rotter, et mylder af myrer eller måske en flok krager. Først bemærker man en enkelt eller to, der synes at være kommet usædvanlig tæt på. Derefter 10-15 stykker. Og pludselig er der rigtig mange, og de er over det hele. De bider og flår i folk. Indtil en eller anden - sandsynligvis en af de store betjente - pludselig dukker op og spørger om alt er i orden. Hvorefter de forsvinder fuldstændig som om de aldrig havde været der.

## f. Ransagningen

Forholdsvis tidligt i forløbet (omtrent midtvejs i den del, der foregår i Virkelighed 0), dukker der 4-5 agenter fra Homeland Security op. Også de er forholdsvis store, og i virkeligheden er de bygget over den samme basismodel som betjentene. De har en ransagningskendelse og vil gennemsøge personernes hjem. De kommer kørende i store SUV-lignende køretøjer og vil dukke op uanset, hvor personerne befinder sig. Hvis det er nødvendigt, vil de "tilbyde" dem et lift.

Hjemme hos vore helte vil agenterne påbegynde en omhyggelig ransagning. Vægge bliver skilt ad, dyner og madrasser flået, loftspaneler taget ned og gulvbrædder løftet. Det ender naturligvis med, at de finder det hemmelige kælder-rum. Som nu er fyldt med propagandamateriale for New Christian Humanity i lilla og grønne farver samt sprængstoffer: C4, Astrolite og flaskegas, - Meget mistænkeligt! Desuden er der en del elektronik i rummet: radiostyrede fjernbetjeningsenheder, sendere osv samt diverse værktøj. Det er helt tydeligt en avanceret bombefabrik.

Bemærk: Dette indslag giver mest mening, hvis folk allerede tidligere har fundet det hemmelige rum i kælderen og set at det var tomt.

Agenterne vil bede om en forklaring, og uanset, hvad vore hovedpersoner kan finde på at sige, vil det ende med at de bliver arresteret: "Du har ret til at tie, alt hvad du siger, kan og vil blive brugt mod dig i retten. Du har ret til en sagfører. Har du ikke råd til en sagfører, vil regeringen stille en til rådighed for dig. - Forstår du disse rettigheder, som jeg har læst dem for dig?"

Sådan er det.

De bliver kørt af sted for at blive bragt til Homeland Security's hovedkvarter.

## g. Flugten til og fra

Det er ikke meningen, at det skal være specielt svært at stikke af fra menneskemængden, de store politifolk eller agenterne i denne del af forløbet. De Homeland Security folk, der styrer tingene ude i den virkelige virkelighed, er stadig relativt tålmodige. Desuden skal man jo huske at de faktisk ved alt, hvad der foregår i Virkelighed 0, så den praktiske betydning af, at deltagernes personer får lov til at gå frit rundt i "verden" er til at overse.

Desuden er de slet ikke specielt interesserede i at få personerne ind til forhør så tidligt i forløbet. Hele pointen er jo, at de gerne skulle afsløre sig selv.

Så...

Pludselig og helt uden varsel ramler en stor lastbil ind i siden på den forreste af SUV'erne. Det spærre resten af trafikken og mens agenterne tilsyneladende overvejer situationen, bliver de beskudt bagfra med noget stort og panserbrydende. Det er kun et spørgsmål om sekunder før alle agenterne er døde. Inden i køretøjerne er der glasskår, blod og forskellige stykker af agenter over det hele, men vor hovedpersoner er alle næsten mirakuløst uskadede.

Det mest nærliggende på dette tidspunkt vil være for personerne at prøve at gå i skjul et eller andet sted, hvor de kan vurdere situationen i nogenlunde sikkerhed. Vi befinder os i New York, og det er ikke så svært at finde en snuset restaurant, en forladt kælder eller et eller andet lignende.

Under alle omstændigheder vil de ca. nu modtage endnu en opringning fra den sært velkendte stemme der vil vide, hvorfor de ikke er mødt op på det aftalte sted. Manden vil forslå et nyt mødested hos en auto-ophugger, Giliano's fine Auto Parts, ikke så hysterisk langt fra der, hvor de nu befinder sig. På dette tidspunkt i forløbet vil et møde med den velkendte ukendte stemmes ejer sandsynligvis virke som en fornuftig ide.

## h. Natskyggeeffekten II

Dette kunne være et godt tidspunkt at lade virussen slå til igen. Et eller andet sted på vejen hen til auto-ophuggerens junk yard sker der noget. På vej ned af en ensrettet gade med halvgamle biler parkeret hele vejen langs den ene side. Hører de pludselig en bil for enden af gaden bag dem give gas med et brøl. De vender sig og når at se en stor grå flyder med kursen lige mod dem. Man kan lige nå at springe til side før den smadrer ind i en lygtepæl lige bag dem. Der er naturligvis ikke nogen bag rattet. Samtidig gasser endnu en bil op, og endnu en. Man kan stå og se hvordan de skifter farve til en metallisk gråsort lige inden motorene går i gang. En efter en og hurtigere og hurtigere sætter de store smadrekasser kursen lige mod vore hovedpersoner. De kan enten gemme sig bag den voksende bunke af ødelagte biler, eller flygte ind i en smal gyde mellem to gamle industribygninger. Men det er på et hængende hår. I det samme kan du lade en overvågningshelikopter overflyve området eller måske en politibil komme forbi.

Det vil sætte en stopper for angrebet, men bunken af smadrede biler, kan jo ikke skjules, og snart høres udrykningskøretøjer i det fjerne.

Undersøger man de smadrede biler, der i øvrigt får deres almindelige farver tilbage, så snart de er "døde" (dvs. ikke kan køre) vil man kunne

mediernes  
atskygger  
ransagning  
flugt

11

finde nogen meget tynde tråde af noget, der ligner lysende og farveskiftende fiberglas. Det ser ud som om de har været en - højst usædvanlig del - del af bilernes opbygning, men er "i virkeligheden" rester af selve virussen, som Dreamscape's system ikke kan oversætte.

## h. Den Fremmede

Giliano's fine Auto Parts virker forladt og underlig dunkel, ved deres ankomst. Som om stedet ikke blot er lukket, men også har været det i månedsvis. Det store skilt over indgangen er frådent og skævt. Advarselsskilte om at vagthunden er løs og hunden bider ligger utroværdige og rustne foran porten.

Efter de har nusset lidt rundt mellem de gamle bilvrag og rustne reservedele, forstyrres vor hovedpersoner pludselig af lyden af en der tager ladegreb på en maskinpistol, efterfulgt af to andre. De er omringet.

De nyankomne ligner fuldstændig skumle terrorister. Iført noget der ligner en mellemting mellem en militær kampdragt og en mekanikers beskidte overalls, og har solbriller og slidte kasketter. Der er ar og/eller skægstubbe på det man kan se af deres ansigter. Terroristerne tager uden et ord folk med hen til en værkstedshal, hvor manden med den velkendte stemme venter dem.

Langs hallens ene væg holder en række biler i forskellig grad af dekonstruktion og/eller omlakering. Flere af bilerne er gamle klassikere, men det interesserer næppe nogen på dette tidspunkt. I den fjerne ende står et stor slidt skrivebord, som den ukendte sidder bag. Bag ham står tre kraftige lamper, der gør det umuligt at se andet end mandens omrids. Det eneste man rigtigt kan se, er det lilla og grønne flag, der ved siden af skrivebordet.

Manden rejser sig og holder tale:

Vi har i dag vundet en stor sejr for menneskeheden! Vi har vist verden at vor sjæl ikke behøver latterlige teknologiske krykker for at leve og blomstre. Vi har afsløret drømmepiraterne som de bedragere de er. I har gjort en uvurderlig indsats! Jeres navne vil gå over i historien! I vil for altid stå som dem, der drev et spyd ind i hjertet på undertrykkernes ondskab!

Efter talen tager en underlig samtale sin begyndelse. Den fremmede ved tilsyneladende en hel del om dem - herunder også, at det er dem, der har sprunget Dreamscape's hovedkvarter i luften. Det er jo ikke sikkert, at de vil være enige med ham i det, men alt hvad de siger, vil blive opfattet ud fra den synsvinkel.

- Det var ikke os, der gjorde det!

- Nej ikke alene! Og det er en sand helts ægte kendetegn, at han ikke tager æren for sig selv, for noget, mange har arbejdet længe på at realisere! Beskedenhed er en sand helts adelsmærke!

- Det er halvsidt vejr i dag.

- Ja men efter jeres slag for menneskehedens frihed, vil skyerne blive presset væk fra menneskehedens formørkede himmel nye friske vinde!

- Vi bliver forfulgt af noget, vi ikke ved hvad er.

- Det er den pris alle sande helte må betale. De åndsformørkede mental-lamme og Systemet slår igen med alle midler mod enhver der vover at trods deres hjemevask og kulturelle

krykkedans!

Men bortset fra alle flosklerne er mandens mere seriøse hov - edbudskab til dem, at han kan få de fleste af beviserne mod dem til at forsvinde, hvis de ellers vil fortælle ham hvor de er, og at han kan skaffe dem i sikkerhed et sted på Haiti indtil Kampen atter får brug for deres kræfter. Manden fisker selvfølgelig efter oplysninger Homeland Security ikke har i forvejen, så hovedpersonernes evt. beretning om sprængstoffet i kælderen, vil ikke gøre det store indtryk: Nå ja, det var da interessant, men....

Alt efter om han nu undervejs kan få dem til at sige noget relevant eller ej, vil samtalen til sidst begynde at gå i tomgang. Et sted bag ham aner man nu et reb, efterfulgt af 2-5 andre, blive sænket ned fra hallens mørklagte loft, og kort efter ser man, hvad der tydeligvis er specialtrænede elitesoldater, glide ned af dem. Røggranater og tåregas bliver affyret og kaos bryder ud. Der skydes med automat-våben og terroristerne falder som fluer omkring vor hovedpersoner, der selvfølgelig gang på gang er tæt på næsten at blive ramt. Manden med Stemmen



synes pludselig at have fået ganske mange håndlangere, men elitesoldaterne er overlegne i antal, færdigheder og udrustning, og kampens udfald er aldrig rigtigt i tvivl. Til sidst bliver den sårede terroristleder lagt i håndjern og ført bort. Idet han går forbi hovedpersonerne ses det tydeligt, at han slet ikke har noget ansigt.

Samtidig dukker en gruppe agenter op, og meningen er tilsyneladende at vor helte skal arresteres og tages med til afhøring - igen. Men med mindre de ligefrem melder sig frivilligt vil det lykkes dem at slippe væk. En agent kan fx beordre soldaterne om at gennemsøge en stor bunke gamle biler, mens de selv kigger i en nærliggende container. Noget der alt sammen gerne skal virke næsten fornuftigt.

## i. Natskygge-effekten III

Igen er der mange muligheder: Det er stort, farligt og bryder definitivt med alle illusioner om realisme. En version, der måske er særligt effektiv, hvis hovedpersonerne er i bil, hvad enten det nu er deres egen, en de har stjålet eller Homeland

12

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

Security's, er at lade dem passere et sted hvor en større bygning er ved at blive revet ned. Dertil bruges nogen store bulldoz-  
eragtige halv-robotter, der kører på larvefødder og uden prob-  
lemer kan gennembryde selv kraftige betonkonstruktioner (se  
illustration).

Man når at skimte, at de store maskiner skifter farve fra  
entreprenørmaskine-gul til gennemsigtig og derfra til mørkegrå.  
Man kan lade en maskine smadre sig vej gennem bygn-  
ingsresterne på den ene side af vejen - med en fart, der synes  
langt hurtigere end muligt. Mens en eller to andre (efter smag  
og behov) krydser vejen bag dem, kører op på selve facaden af  
bygningen overfor nedrivningspladsen og hen ad den for at  
lande foran vor helte i en bevægelse, der ville gøre Neo grøn af  
misundelse. Vor uheldige hovedpersoner er nu omringet, og  
når lige at se maskinerne smadre deres køretøj, inden alt bliver  
sort...

Natskyggevirusen kan overtage Homeland Security's kam-  
phelikoptere, man kan se hvordan de skifter farve midt i det  
hele, og hvordan der bliver flere og flere og flere og flere og  
flere og...

Man kan også gå tilbage til rotterne fra tidligere, hvis  
det passer bedre. Blot i meget større antal.  
Mulighederne er uendelige.

## j. Ting fra deltagernes synsvinkel

Deltagerne vil efter al sandsynlighed forholdsvis hurtigt  
slå ind på en strategi, der går ud på at opklare, hvem  
der i virkeligheden står bag terrorhandlingen for på den  
måde at rense deres eget navn. De befinder sig i noget,  
der er en ganske vellignende simulation af en af ver-  
dens største storbyer, så der er faktisk mange  
muligheder.

Den konkrete udgave af virkeligheden, der dannede  
det oprindelige udgangspunkt for Homeland Security's  
version, byggede hovedsageligt på en kombination af  
Dreamscape-produktionerne "Spiderman 21", om en  
ung mand med mystiske edderkoppekræfter, som  
bekæmper kriminalitet på storbyens skyggesider og  
"Lizallus", om et 40 m højt firben samt på en serie af  
mindre produktioner om livet på en holo-nyhedssta-  
tion. I praksis betyder det, at virkeligheden på nogen  
punkter er temmelig tynd. Der er fx kirkegårde men  
ingen bedemænd og vejarbejde, men ingen vejarbe-  
jderne. Universitetet har kun to fungerende afdelinger:  
computer science og medicin. Osv... I første del af forløbet  
behøver den slags ikke være alt for tydelige, men henimod  
midten af forløbet kan de godt give relevante ledetråde.

Personerne kan fx give sig til at søge på nettet efter ekspert-  
er i terror og terrorbekæmpelse, folk med forstand på  
sprængstoffer, virksomheder, der handler med sprængstoffer  
osv. Man kan også finde oplysninger om New Christian  
Humanity, og finde frem til nogen, der kender nogen, der  
måske ved noget. Og møde dem på et eller andet snusket  
værtshus, hvor de vil sige ting med dæmpet stemme. Og for-  
lade stedet gennem en umærket bagdør. Sceneriet er velkendt.  
Alle spor peger - måske efter et enkelt mellemlid - naturligvis  
direkte på vor uheldige hovedpersoner.

Skulle de beslutte at inddrage en helt tilfældig  
forbipasserende hest, en avissælger eller gang-  
ster i deres efterforskning, - altså en, Homeland  
Security ikke har kunnet forudse - fx blot ved at  
spørge om vej, vil han/hun/den/det kunne advare dem om, at  
de alle bliver overvåget eller på anden måde afsløre, at der er  
noget helt galt. Det halvkryptiske budskab er, at Homeland  
Security har taget magten, og at det på en måde de end ikke  
kan forestille sig. Disse fuldstændig tilfældige - ikkeprogram-  
merede - enheder, vil også kunne finde på at yde anden form  
for random hjælp. Fx i form af et belejligt lift et eller andet sted  
hen. Våben i nødstilfælde eller lign.

Det er også muligt at skaffe sig skydevåben, køretøjer og  
sågar flyvemaskiner. En af systemets fejl vil i øvrigt blive særde-  
les tydelig, hvis man forsøger at overflyve byen. Det er umuligt  
at forlade byen. Den begynder blot forfra efter nogen tid. Det  
er som at befinde sig på indersiden af en meget stor kugle,  
hvor det samme felt er lagt ud igen og igen. En anden fejl er, at  
hovedpersonerne ikke rigtigt har nogen økonomiske begræn-



"New York" set fra  
luften.

sninger. Uanset, hvad man udsætter dem for, virker deres kred-  
itkort bare.

Det samme kan ikke siges om anden teknologi.  
Gennemtestninger af de simulationer Homeland Security fak-  
tisk anvendte den gang, afslører at den simulerede højteknologi  
af en eller anden grund ikke var specielt stabil. Nettet virkede  
ikke halvdelen af tiden, adgangskontrol og  
alarmer m.v. svigtede med jævne mellemrum,  
og den simulerede by blev ramt af simulerede  
strømsvigt. Vi ved ikke om dette var resultatet  
af et bevidst valg, men effekten blev i hvert  
fald at demonstrere pointen om farene ved  
menneskehedens overdrevne afhængighed af



avanceret teknologi med al ønskelig tydelighed.

## 5. Dreamscaped

Efter det definitive møde med natskygge-effekten, vågner hovedpersonerne til live igen. Som eksperimentets formidler kan du frit vælge hvilken virkelighed vi nu befinder os i: Rumpilotens, Drageridderens, Dæmonjægerens eller Folkeeventyrets. Situationen vil minde om den, der sendte dem i døden i storbyen. Altså, at de er i kamp mod et eller andet ret stort og/eller farligt, som de dog her hurtigt overvinder, da natskyggevirussen jo er blevet nulstillet.

For at gøre det nemmere for dig at få omstillingen til at fungere, er der for hver af de forskellige verdener et tillæg til karakterbeskrivelsen, som du kan udleverede til deltagerne. Heraf fremgår det, hvordan den nye setting påvirker personernes udseende, påklædning og udstyr.

Senest på dette tidspunkt bliver det indlysende for både deltagerne og deres personer, at virkeligheden ikke hænger sammen helt på den måde virkeligheder normalt hænger sammen på. Det er ikke til at vide, hvordan de vil reagere på den opdagelse, men for at holde interessen fanget, skulle de gerne fortsat vedblive med at tro på, at der er en dybere mening et sted - en sammenhæng man kan komme til bunds i, og gøre noget effektivt ved.

Den verden vi nu befinder os i, er ikke fremstillet af Homeland Security, så for det første er de fleste af dens elementer derfor neutrale i starten, og for det andet vil den hurtigt organisere sig omkring deltagerne og et handlingsforløb, som er typisk for den genre, verdenen tilhører.

- Rumpiloten: I skal melde jer til General Kartz i Hovedkvarteret ASAP, der er fundet tegn på romulanere i rumsektor Beta. Rumkrydseren Galaxy-Quest er klar til at tage jer ombord...

- Drageridderen: I kongedømmet Likthenstan bag De Blå Bjerge truer en ond troldmand. Han har skumle planer, der kan lægge hele verden øde. Kun en gruppe af sande helte kan redde ham - og så er der i øvrigt en anseelig skat et sted i hans borg. I skal tale med en mand på en kro.

- Dæmonjægeren: Det er frygteligt. Ukendte gerningsmænd kidnapper unge kinesiske kvinder og flår deres hjerter ud. Nu er min kære elskede Ziyi Zhang forsvundet. I er de eneste, der kan hjælpe mig!!!

- Folke-eventyret: Den onde heks har kastet en forbandelse over en ulykkelig konge og hans familie, og den som kan redde dem, vinder både syvmilestøvlerne, prinsessen og det halve kongerige..

...eller noget i den stil. Der er et afsnit med mere duddybende råd og ideer til hver virkelighed blandt bilagene, ligesom de såkaldte trailere (reklame-smagsprøver på gammeldags 2D "film") på den medfølgende datadisk gerne skulle kunne give inspiration til stemning og miljø.

14

michael  
er i k  
næsby  
fastaval  
2006

### a. Homeland Security

Planen er jo stadig at få gruppen til at afsløre sig selv. De uventede hop til en ny "virkelighed" gør

det selvfølgelig nødvendigt at justere selve udførelsen, men grundkonceptet forbliver det samme. Ret kort tid efter skiftet dukker en gruppe ret store relativt ens mænd op. De kommer fra Sikkerhedstjenesten, Troldmændenes Laug, Retfærdighedens Broderskab eller også er de blot landsbysmeden og hans venner. Og de vil vide hvorfor vor hovedpersoner kan lide at springe hundredvis af uskyldige amerikanere i luften, og om de tror, at der er noget sted Retfærdigheden ikke vil ramme dem osv. Metoderne er strammet, så de vil sandsynligvis kunne finde bombeudstyr direkte blandt deltagernes ejendele. Også selvom det ikke var der lige før, og i øvrigt slet ikke passer i settingen. Det kan ikke undgå at blive ubehageligt ikke mindst da en af de temmelig store fremmede begynder at true dem med at slippe den store uhyggelige hund, der pludselig er dukket op, løs på dem.

Det hele afbrydes dog i første omgang af en stald dreng med en flok heste, en pimp med en limo, en forvirret protokolrobot med en Land Speeder og en flok Tandorian Vaporators eller noget i den stil. Meningen er selvfølgelig at vor helte skal benytte sig af dyrene/transportmidlet, men forvirringen vil i sig selv være nok til at kunne stikke af. Og virker det nu alligevel ikke, hælder du blot flere folk/væsner/ting på indtil der hersker fuldstændt kaos.

For Homeland Security er det generelle træk for virkelighederne fra og med Virkelighed 1 som nævnt at de vil skruer mere og mere op for intensiteten af deres "opklaringsarbejde". I praksis vil de nærme sig og krydse grænserne for psykisk og fysisk tortur. Manden uden ansigt men med den velkendte stemme vil dukke op igen. Han vil komme til at virke som sådan en slags forhørsekspert. Personerne vil blive truet med bidske hunde og tvunget dem til at løbe nøgne gennem intetnende landsbyer. De vil blive udsat for elektriske stød. De vil blive slået med stokke, få skåret fingre og ører af og/eller Homeland Security-folkene kan true med at dræbe tilfældige uskyldige på gruopvækkende måder, hvis ikke de "taler". Ved at ændre i programmet, kan disse uskyldige komme til at ligne folk, personerne genkender fra virkeligheden: brødre og søster eller kærestes fx. Man kan også fjerne en finger og efterlade et smertefuldt og blødende sår, ved at ændre i programmet. (Noget selve programmet dog vil nulstille efter nogen minutter).

Man kan også anbringe vor uheldige helte i situationer, hvor de lige har anbragt en stor bombe et sted med mange uskyldige mennesker osv. Det vil sige: selvom personerne helt klart har lavet noget helt andet på det pågældende tidspunkt, viser optagelser fra overvågningskameraer hhv. (alt efter hvilken virkelighed vi befinder os i) vidne-beretninger entydigt, deres skyld.

I disse virkeligheder vil en stor del af forløbet komme til at fokusere på at undgå at falde i kløerne på Homeland Security eller deres håndlangere. Selv om vi ikke længere befinder os i den virkelighed de har designet, vil de stadig kunne indføre ændringer som vrede folkemængder, overvågningskameraer og hvad der nu måtte være den pågældende virkeligheds mest åbenlyse parallel til regeringsagenter.

Du finder flere eksempler og muligheder på det bilagsark, der hører til den pågældende virkelighed.

## b. Natskygge-effekten

Som nævnt bliver virussen "nulstillet" hver gang hovedpersonerne dør eller skifter til en virkelighed, hvor de ikke har været før. Den begynder altså forfra. Det mest optimale antal angreb er tre, da deltagerne herved får en mulighed for at planlægge udfra et princip om, at der kommer to advarsler.

Angrebsmetoderne er de samme, virussen må konvertere noget, der allerede findes i den pågældende virkelighed og angrebene bliver mere og mere farlige og dramatiske. Du kan finde et par ideer på det bilagsark, der hører til hver virkelighed.

Husk at virussen efterlader sig spor hver gang den angriber. I de sørgelige rester af rotterne, bilerne eller kamp-droid'erne vil man kunne finde lysende tynde trevler af noget der ligner fiberglas-tråde.

Det kan få betydning mod slutningen, at den også opbygger et center: efterhånden som den bliver stærkere og stærkere bryder en høj bygning frem (se illustration). En bygning som man kan finde og komme ind i med hjælp fra de lokale indfødte personer/væsner. Inde i bygningen er den en lysende summende kugle af energi, som vokser mere og mere hele tiden, samtidig med at de velkendte lysende glas-tråde hvirvler rundt omkring dem. Det er alt sammen en smule underligt, men ideen om at forsøge at smadre den store lysende kugle skulle være ret nærliggende. Noget man kan gøre med ethvert rimeligt halvkraftigt våben.

Lykkes det at ødelægge virussens kerne, vil karaktererne vågne i den helt virkelige virkelighed. De vil befinde sig i en celle et sted i FBI's hovedkvarter, og de vil have genvundet hukommelsen. Det vil betyde, at de vil kunne modbevise Homeland Securitys anklager, og da de samtidig har fundet ud af, hvordan man kan befri natskyggevirussens mange ofre, der jo ligger i en komalignende tilstand rundt omkring, vil deres forhandlingsposition være ganske god.

## c. Fra deltagerens synspunkt

Det første virkelighedsskift vil klart afsløre, at alt foregår "inden i" en eller anden form for illusion. Hvis det ikke allerede er gået op for dem, vil denne kendsgerning ændre deltagerens og deres personers synsvinkel. Det, der på overfladen ser ud til at være "handlingen", er blot tilfældig baggrundsstøj, og den virkelige handling udspiller sig mellem dem selv, agenterne fra Homeland Security og den mystiske virus.

De vil også ret hurtigt opdage, at de nye "virkeligheders" neutrale elementer tilsyneladende er villige til at hjælpe dem på forskellige måder i dette spil, selvom logikken bag måske ikke vil være så indlysende i starten.

Et helt oplagt spørgsmål, der hurtigt vil melde sig, er "hvordan kommer vi ud herfra?", og det er der sjovt nok et ganske enkelt svar på. Helt efter genre-konventionerne, vil man blive henvist til fx kroaverten i Skyggen og Guldringen, der kender nogen, som kender nogen. Denne nogen vil mod betaling og med mange forsigtighedsforanstaltninger afsløre en adresse med en magisk dør. En dør der viser sig at føre til et rum, der fuldstændig ligner drømmecaféen i Dreamscape's hovedkvarter, og som gør det muligt for personerne at forlade den pågældende virkelighed.

Fra drømmecaféen er der fri adgang til alle virkeligheder. Eller

rettere til dem, en eller flere af personerne har brugt siden det hele startede. Altså Homeland Security's version, rumpilotens, drageridderens, dæmonjægerens og folkeeventyrets, men derimod ikke alle "virkeligheder" fra Dreamscape's meget omfattende katalog af produktioner. For at komme til en ny virkelighed vælger man blot den ønskede indstilling på kontrolpanelet og åbner døren. For at undgå utilsigtet selvsving, hvor folk bliver ved med at komme tilbage til den samme virkelighed, bør du lade funktionen være "tilfældig", medmindre personerne har valgt noget andet. Derved kan du bestemme hvilken virkelighed, de kommer ud i, hvis eller når de går gennem døren.

At denne version af drømmecaféen ikke er den rigtige virkelige version fremgår af, at personerne beholder deres tøj fra den virkelighed, de er kommet fra, inkl. diverse genstande de måtte have fået fingre i. Det kunne være strålepistoler, magiske sværd eller forgiftede æbler. Det er ikke alle genstande, der virker i alle virkeligheder. Strålevåben og skydevåben er ubrugelige i fantasy- og eventyrverdner, mens magi eksempelvis ikke fungerer i Homeland Security's virkelighed.

Drømmecaféens kontrolpanel indeholder også en mulighed for at ændre personernes egenskaber: Man kan skrue op og ned for udseende, udstyr, styrke, sanser, smidighed, intelligens og hitpoints samt diverse færdigheder.

Rigtigt udnyttet kan drømmecaféen give personerne mulighed for et overtag ikke mindst i kampen mod virussen, men med lidt omtanke kan man også bringe sig et par skridt foran Homeland Security, der skal bruge tid i den fysiske virkelighed, hver gang de skal omprogrammere deres indsats til at virke i en ny "virkelighed".

Du finder et bilag for hver virkelighed med beskrivelse af genre og eksempler på hvordan deltagerne oplever den, hvordan natskyggevirussen kan optræde samt hvordan Homeland Security vil udnytte mulighederne. Her vil du også kunne møde Manden Med Leen, Den Sorte Ridder, Asrumen og Darth Maul. Der er også et særligt bilag for selve drømmecaféen, som giver dig et mere præcist billede af mulighederne og som du kan vise deltagerne, når det bliver relevant. Endelig skal du være opmærksom på, at der er et tillæg til personernes karakterbeskrivelse for hver virkelighed. Deres evner og udstyr ændrer sig automatisk ved virkelighedsskift, og disse bilag kan gøre skiftet nemmere at "administrere" for dig og lettere for deltagerne.

## 6. Mulige slutninger

Der er umiddelbart kun to muligheder: ved at dræbe virussen kan personerne vende tilbage til den virkelige virkelighed, og det vil så være være eksperimentets slutning. Du kan nu forklare dem om Homeland Security og Natskyggevirussen, ligesom de nok også vil være interesserede i at høre, at det endte med at blive afsløret, at baggrunden for angrebet på Dreamscape's hovedkvarter i virkeligheden var en konflikt om rettigheden til at producere og distribuere pornografisk materiale baseret på Dreamscape's teknologi. Og at New Christian Humanity overhovedet ikke havde noget med sagen at gøre.

Den anden mulighed er at personerne ikke

finder ud af, at de kan stoppe virussen. Den vil blive ved med at prøve at slå dem ihjel og homeland security vil blive ved med at prøve at få dem til at indrømme deres skyld. Det vil sandsynligvis ikke give deltagerne nogen særlig tilfredsstillende

*Dreamscape's berømte hovedkvarter før bomben...*

oplevelse, men den vil på den anden side have en vis gennemslagskraft, hvis du udnytter dit register optimalt, så den skal ikke helt afvises på forhånd. Slår forløbet ind på denne "døds kurs", må du afbryde det, når tiden er udløbet (eller måske før?) og fortælle deltagerne, at de vil blive ved med at blive sendt frem og tilbage

mellem forskellige versioner af virkeligheden indtil Homeland Security beslutter at afslutte deres opklaringsarbejde. Herefter vil de blive dømt til døden og henrettet uden i øvrigt at være kommet til bevidsthed.



vist næppe have været muligt i den version af virkeligheden Michaels og Autr beskriver, men det behøver vi jo ikke lade os begrænse af.

Historien er tilsyneladende den, at en afdeling af Dreamscape har udviklet et produkt med et særdeles stort indtjeningspotentiale. Rent teknisk er der sandynligvis tale om en version af de filtre, fisker omtaler i sit tekstuddrag. Et filter, der ville gøre det muligt at producere pornografiske drømme. Dreamscapes amerikanske afdeling, mente at den slags produkter ville skade firmaets profil, og true dets position på markedet for familievenlig og bred underholdning. Det blev besluttet at låse opfindelsen inde og smide nøglen væk. En koncern ved navn Klaw, muligvis kinesisk eller russisk, fik i midlertid nys om projektet og tilbød i stadig mere insisterende formuleringer at få lov til at starte en produktion af pornografiske drømme. Angrebet var slet og ret en del af denne gruppes forhandlingsteknik.

I praksis kunne man forestille sig, at denne viden kunne være tilgængelig for visse high level karakterer i spilvirkelighederne. Folk som borgmestre, vismænd, Master Fuda m.v. - og at man kunne hacke sig ind i Klaw's computere fra Drømmecaféen.

Dette sidstnævnte ville også betyde, at man kunne hacke sig ind i andre computere i den virkelige virkelighed. Fx Homeland Security's m.v. Hvis det passer med tiden, kunne der være et quest-item. En computer-terminal, som en af Homeland Security-agenterne bærer rundt med.

Som scenarie betragtet må dette meget gerne være både uhyggeligt og spændende, men det gælder om at finde et niveau, hvor spillerne føler sig udfordret uden at være blevet kværnet til fars.

Jeg håber at få arrangeret et prøvespil inden fastaval, og så får spillerne naturligvis en rapport herfra.

## Michaeel Erik Næsby's afsluttende bemærkninger

Det er så her det dokument, som jeg har haft så meget besvær med at få fingrene i, slutter. Jeg synes på mange måder det har potentiale til at danne grundlag for en ganske underholdende rollespilsoplevelse. Det er vistnok meningen, at man skal kværne sine spillere ned undervejs og få dem til at erklære sig skyldige. Det vil i midlertid næppe give den mest optimale

optimale oplevelse for spillerne. Så dels har jeg justeret i karakterbeskrivelserne i forhold til det oprindelige oplæg, og dels vi jeg foreslå nogen retningslinjer, der kan give spillerne mere råderum, end der oprindeligt er lagt op til. Jeg synes det ser ud til, at den del, der er mest underholdende for spillerne, er den sidste del, hvor de har fundet ud af, at de befinder sig i en verden af forskellige illusioner, som man kan udnytte og skifte i mellem. Jeg vil derfor foreslå, at du som spilleder sigter efter at dette skift sker noget tidligere i forløbet, end der oprindeligt er lagt op til. En anden mulighed er at lade karaktererne opklare forbrydelsen. Det ville ganske

16

m i c h a e e l  
e r i k  
n æ s b y  
f a s t a v a l  
2 0 0 6

# Oversigter & Fakta-tekster:

## Virkeligheden:

(Michael Erik Næsby's bemærkninger: Vi befinder os i New York  
Tirsdag d. 10/3 2037 kl. er 15.02)

Dr. Samuel Michaels & Professor Alexander Marcus Autr skriver:

New York var som alle amerikanske storbyer præget af kontraster. "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykte det. Mens nogen bydele oplevede velstand og næsten eksplosiv vækst stod andre stille eller oplevede direkte forfald. Det største problem var de hjemløse, der i stort tal havde indrettet deres faldefærdige og midlertidige hjemløshedshjem på undergrundsstationer, i parker, under broer, på tage og ellers overalt, hvor der kunne findes en smule beskyttelse mod vejrligets hærgen og de mange bandeaktiviteter, der altid har været en af storbyens sikreste kendetegn.

Paradoksalt nok havde overvågningen af offentlige pladser og gader sat nye rekorder med gennemførslen af the new Patriotic act, der udover mere brug af automatiske kameraer overalt også tillod aflytning og indbrud i forbindelse med mistanker om terror. Som vi tidligere har været inde på, var det ikke mistanker, der manglede i folks bevidsthed, selvom der ikke havde været noget vellykket terrorangreb på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gastanker ind siden på et containerskib med billig australsk underholdningselektronik i Boston havn i 2019. (En begivenhed, der blev omtalt i medierne som The Boston Party-Party )

Den megen overvågning havde ikke rigtig lagt en dæmper på kriminaliteten. Dels havde de smarteste kriminelle lært at tage deres forbehold mod kameraerne, dels havde myndighederne i stadig stigende grad fokuseret deres indsats på at holde øje med folk med sære meninger og anderledes religioner, hvilket selvsagt gav ekstra spillerum til narkohandlere, alfonser, overfaldsmænd og stadig mere publicity-orienterede bander. (Det vigtige er ikke, hvad man laver, men hvad rettighederne til holo-video'en af det kan indbringe!)

Man havde endnu ikke fundet ud af at vakuum-bestråle vandspejlet og flere steder var der opført diger for at beskytte vigtige bydele mod oversvømmelse, mens der andre steder var flere under opførsel. Og landopfyldningsprojekter var udbredte: vandfast affald (der kunne bruges til både diger og andre oversvømmelsesbeskyttende projekter) var en særdeles efterspurgt vare, også selvom det ofte gav alvorlige lugt-gener.

På det personlige plan hørte multiterminaler til det faste udstyr. Kompakte elektroniske enheder der kombinerede de gammeldags mobiltelefoner, med den bærbare computer i ofte overraskende smart designede moduler, der kunne bæres som en slags armbånd eller smykke, hvis man da ikke foretrak de mere blingede dimser med deres lyseffekter og kromkanter. Udover de indlysende funktioner som netadgang, (ikke holografiske!) Tv-udsendelser, al slags kommunikation, foto, video og musik, fungerede de også som betalingskort, Identifikation og som nøgle til køretøjer og adgangskontrol i boliger og erhvervsejendomme. - Når de altså virkede. Dels gik de mange forskellige funktioner ud over stabiliteten, dels var netværket

hærgnet af forsyningssvigt og konflikter mellem private udbydere.

I hjemmene var computerstyrede enheder også ved at vinde indpas i alt fra køleskabe til kaffemaskiner og fra støvsugere til de stadig mere almindelige holografiske Tv-apparater.

Al denne teknologi havde også sine modstandere. Grupper som det nævnte New Christian Humanity mente at menneskeheden havde solgt sin sjæl til teknikken.

Paradoksalt nok findes der et antal gamle såkaldte "film", der egentlig rammer stemningen ganske udmærket. Film kan bedst forstås som bevægelige billeder med lyd, der - lidt ligesom de endnu ældre bøger - indeholder en form for handlingsforløb, man overhovedet ikke har mulighed for at interagere med. Til trods for denne åbenlyse mangel var "film" både populære og ganske effektive, og de var da også oprindeligt grundlaget for en storindustri. De film, der giver det bedste billede af

verden som den så ud den gang, kunne være "Demolition Man" uden nedfrysninger af kriminelle, "I, Robot" uden de humanoide robotter, og "Minority Report" uden enden til at kunne se ind i fremtiden. (På den vedlagte datadisk har vi samlet et udvalg af smagsprøver på disse gammeldags film, som du forhåbentlig kan få lidt inspiration) Altså ikke de store syvmile-spring på enkeltområder, men en mellemvare med meget overvågning og kontrol,

delvis selvstyrende biler drevet af salat-olie, sprit eller brint, computere i næsten alt og med syntetiske fødevarer som nummer et på menuen: Hvis det smagte som kylling var det sandsynligvis lavet af roer eller alger, og smagte det af fisk, var det sandsynligvis lavet af kyllingeaffald.

I de fleste hjem finder man en underholdningskonsol, der næsten uden afbrydelser serverer en blanding af reklamefinansierede såkaldte "reality-shows" hvor folk helt uden nogen form for talent optræder i forskellige oftest helt urealistiske prøvelser, kombineret med forskellige nyheder og informationer udvalgt og pakket så de opnår den højst mulige underholdningsværdi, uden at fornærme nogen af betydning.

## "Virkeligheden:"

### oversigt over personer og steder:

HOMELAND SECURITY (HS)

Agenterne: Samme model som betjentene men med jakkesæt i stedet for uniformer. Ikke særligt avancerede. Dvs. nemme at narre.

Den vrede menneskemasse: På grund af karakterernes iøjnefaldende farverige football-fan-udstyr tror en gruppe vrede mennesker tilsyneladende at det er dem, der har sprængt Dreamscape's hovedkvarter i luften. De råber

afsluttende  
bemærkninger  
oversigter



"dræb dræberne", kaster med sten og prøver at fange gruppen. Den samme gruppe mennesker dukker op igen senere som en reaktion på Diane Schmolers Holo-udsendelse.

De store politibetjente: Virker i begyndelsen nærmest neutrale selvom de er ret nysgerrige. De bygger alle på den samme basis-model og er ikke særligt avancerede. Dvs.: de er ret nemme at narre.

Diane Schmolers: Midaldrende hyperaktiv Holo-Journalist med en kikset karriere. Hendes ansigt bærer tydeligt præg af for mange kiksede plastiske operationer. (Tænk en mellemting mellem Michael Jackson og Dolly Parton)

Manden Uden Ansigt: Avanceret model investigator. Ikke så nem at narre og kan desuden et udvalg af tricks. Blandt andet kan han camouflere sin stemme. Skifte udseende indenfor visse ramme. Fx fra mand til kvinde, fra sort til hvid osv. Grunden til at han ikke har noget ansigt er, at det er meningen terroristerne selv skal lægge et til. Nemlig fra det, Homeland Security mener må være deres skumle bagmand. Fås dog også i en udgave med ansigt. Optræder i flere forklædninger gennem hele scenariet, og det ville være smart at spille ham med en eller andet genkendelig gimmick, en bestemt bevægelse eller et mærkeligt udtryk, som spillerne kan bide mærke i.

## Neutrale:

Hackerne (og de studerende på "universitetets" afdeling for computer science): Et oplagt sted at søge hjælp, hvis man skulle få behov for informationer. Det er en gruppe ret nørdede og hemmelighedsfulde unge mænd. De sidder i rodede mørke kælder- eller loftsværelser og spiser piza eller kinamad, drikker cola og blogger eller laver podcasts om fordelene dobbelt dynamisk ram og iterativ programmering. Hvis man spørger dem vil de kunne fortælle, at der skete noget meget mærkeligt med nettet samtidig med angrebet på Dreamscape's hovedkvarter. Og/eller, at forbindelsen fra New York til resten af verdenen, har været langsom og ustabil siden.

Helt tilfældige mennesker: Byen er fuld af folk, og HS's programmer har simpelthen ikke haft mulighed for at forudse, alle de mennesker karaktererne kan komme i kontakt med undervejs. I praksis betyder det, at en hel af dem er neutrale. De futter rundt og lever deres eget liv. Det er alle fra tilfældige folk på gaden til postbude og kassedamer. Bortset fra det er de også programmeret til at modvirke forstyrrelser i Dreamscape's drømmeforløb, hvilket i praksis betyder, at de i nogen tilfælde vil kunne hjælpe karaktererne, hvis de kommer i alvorlig knibe. En hjælpende hånd, der gerne må virke overraskende og en smule unaturlig.

New Yorks Taxi-chauffører: Ikke kendt for at være verdens høfligste folkefærd. Hjælper ikke kunderne med deres bagage. Stopper ikke for kunder i bydele med et dårligt ry. Mange af dem tror på UFO'er eller har meninger om dødsstraf, enkelte er en del af et eller andet vidnebeskyttelsesprogram. Næsten alle vil gøre en hel del for

den rigtige betaling, og de kender "byen" rigtigt godt.

Terry Gilliam's venner: Terry kender nogen, der kender nogen. Det vil sige: Eftersom denne udgave af virkeligheden bygger på et par film og en TV-serie, kender han faktisk ikke nogen. Men den type af folk han har kontakt med, findes stadig og holder til stort set samme slags steder. Så hvis han prøver at få fat i sin ven "Tony", vil han i stedet få fat i Tony's ven Roberto, der kan tilbyde samme slags tjeneste-ydelser. Billige varer, smuglergods, en glad nat, våben osv. De kan også skaffe informationer. Fx at det er The Department of Homeland security, der står bag overvågningen af vore hovedpersoner. De vil også kunne fortælle, at det pludseligt er blevet meget svært at "skaffe ting". Der er fuldstændigt lukket for varer udefra.

## Fakta-tekst om teknologi i Virkeligheden:

Teksten er den samme, som findes på spillemes karakter-ark.

Biler: Stadig det mest udbredte transportmiddel. Kører på biologisk brændsel. Det vil sige enten olie eller sprit, der er lavet af korn, majs, kartofler eller sukker. De fleste nyere biler kan selv finde vej. En stemmestyrer computer styrer bilen, og man skal blot fortælle den, hvor man skal hen. Bilen svarer som oftest med en mekanisk kvindestemme med kinesisk accent. Automatisk styrede biler overholder altid alle færdselsregler og stopper, hvis politiet beder dem om det. Heldigvis kan man sætte computeren ud af drift i de fleste modeller ved hjælp af et stykke tyggegummi og en gaffel.

Bærbare terminaler: En mellemting mellem en mobiltelefon og en personlig computer, der fungerer som identifikation, nøgler og betalingsmiddel. Alle har en eller flere terminaler. De er stemmestyrede og den mest almindelige er armbandsmodellen.

Cyborgs og robotter: Cyborgs som dem man måske kender fra film og tegneserier eksisterer ikke rigtigt. Men der er en del, der har fået indopereret forskellige elektroniske hjælpemidler. Høre-apparater, maskin-intefaces, kunstige ben fx. Menneskelignende robotter er ikke slået igennem, men maskiner, der (næsten) på egen hånd kan udføre selv ret komplicerede opgaver er almindelige. Plæneklippere, nedrivningsmaskiner, kirurgiske robotter osv.

Fødevarer: syntetiske fødevarer er nummer et på menuen: Hvis det smager som kylling er det sandsynligvis lavet af roer eller alger, og smager det af fisk, er det sandsynligvis lavet af kyllingeaffald. Men det er billigt og usundt.

Vandet: Vandstanden er steget. Oversvømmelser forekommer jævnligt, men hovedindsatsen går ud på at fylde de truede områder med affald, for senere at kunne bygge nyt på dem.

Våben: Stun-guns er ret udbredte. I virkeligheden blot en elektronisk indretning, der kan give et stød med høj spænding (mange volt) og lav strømstyrke (få amperer). Ufarligt medmindre man bruger pacemaker. Ellers kan man skaffe alle slags skydevåben. Det er et lovkrav, at man skal have en våbentil-ladelse og at våbnet skal være forsynet med en elektronisk lås, så det ikke kan benyttes af andre end den godkendte ejer. Men Tony's ven Roberto kender en der kender en...

18

michael  
er i k  
næsby  
fastaval  
2006



## Fantasy

Verdenen er en mellemting af det vi kender fra Ringenes Herre og D&D. Små byer, store skove. Magi er en kendsgerning man lever med, selvom det store flertal af borgere undgår det. Magi-udøvere omgøres dog ofte af både frygt og uvidenhed. De forstyrrer verdensordenen og har mærkelige ideer. Folk er ofte uvidende og konservative.

Mennesket er den mest udbredte art, men udenfor den menneskelige civilisation findes både elvere og orker. Minotaurer, troldre og alt det andet findes også, men de er sjældne, og holder sig stort set væk fra mennesker. Der er selvfølgelig drager, men af en eller anden grund er de en uddøende art, som beskyttes af drageridderne.

Ellers er Fantasy-verdenen karakteriseret af at der findes Gode og Onde kræfter. Ideen om at drage ud i verdenen for at bekæmpe ondskab giver bogstavelig mening. De onde går efter magt for magtens egen skyld og mange af dem tjener den onde Lord Nitehartz, som er en slags halvgud i et meget fjern land.

I forholdet til Homeland Security er der den krølle, at de ikke havde forudsat, at karaktererne ville skifte virkelighed, og at det meste af verdens beboere, derfor er neutrale i det spil. Det betyder selvfølgelig, at de vil prøve at modvirke både virussen og Homeland Security, hvis deres aktiviteter truer "historiens" naturlige orden. Historien går selvfølgelig ud på, at hovedpersonerne skal drage ud i verden, opleve uhyggelige og spændende ting, besejre nogle onde fjender, redde et eller andet vigtigt og finde en skat. Det starter med en mand ved navn Maztuuk i en kro, der hedder Kronen og Fløjtespilleren. Han skal bruge nogen stærke mænd til at tage et brev til troldkvinden Maera i byen Glimvist, der er omgivet af en stor gammel skov. Det er et budskab manden vil gøre næsten hvad som helst for at aflevere til karaktererne. Skulle de nogensinde nå frem til Maera, vil hun kaste et blik på brevet og sige, at hun skal bruge Moondusts berømte elverspejl, der er gemt i en gammel hule en lille dagsrejse nord for Glimvist. Det hele har noget at gøre med kongedømmet Likthenstan bag De Blå Bjerge hvor den onde troldmand Ristalin truer.

Bemærk i øvrigt at ting tager tid i denne verden. Der er ingen avancerede kommunikationsmidler og al transport foregår til fods eller på hesteryg. Men en af fiduserne vil hele drømmesystemet, er så til gengæld, at "tid" ikke nødvendigvis tager tid. Vær bevidst flydende med dine tidsangivelser og klip lange rideture uden handling.

## Fantasy:

### oversigt over personer og steder:

#### HOMELAND SECURITY (HS)

Agenterne: Smede, håndværkersvende eller landevejsrøvere. Alle bygget over en ikke særlig avanceret basismodel. De er store og en smule langsomme især i hovedet. Deres mål er selvfølgelig stadig at få karaktererne til at afsløre sig selv. Dels ved at holde øje med dem, dels ved at fange dem og føre dem til forhør. Bruger heste og store kareter

Den vrede menneskemasse: I fantasy-verdenen kan den vrede menneske-masse enten dukke op med fakler og spidse landbrugsredskaber et eller andet sted eller de kan være samlet på torvet. I begge tilfælde er deres adfærd truende. Uden at det kommer meget længere.

De store byvagter: Naturligvis det samme som agenterne. Bortset fra at de kan sætte folk i byfængslet eller spærre dem inde i Slottets Fangekælder.

Manden Uden Ansigt: Avanceret model investigator. Ikke så nem at narre og kan desuden et udvalg af tricks. Skifte udseende indenfor visse ramme. Fx fra mand til kvinde, fra sort til hvid

osv. I fantasy-verdenen vil han oftest optræde med ansigt. Hovedsageligt som kongens onde minister, kendt som Kongens Onde Minister. Optræder i flere forkældninger gennem hele scenariet, og det ville være smart at spille ham med en eller andet genkendelig gimmick, en bestemt bevægelse eller et mærkeligt udtryk, som spillerne kan bide mærke i. Er agenternes og byvagternes bagmand og praktiske bøddel.

#### NEUTRALE:

Byboere og landsbyboere: De er over det hele, men det ligger til genren, at de stort set er fuldstændig uden betydning medmindre, de bliver meget vrede. De jubler ved passende lejligheder og véd stort set ingen ting om noget som helst. "Uh... Jeg er blot en simpel bondemand på vej til marked med mine roer, og jeg beskæftiger ikke mine tanker med den slags, gode herre!".

Men udseendet kan bedrage og byernes små skæve huse er skjulested for alskens svindlere og lommetyve, smuglere, kloge koner af begge køn og sørøvere på landlov. Det er en hel civilisation under civilisationen. Denne underverden kan være en meget solid kilde til hjælp.

For at komme i kontakt med dem, må man dog klæde sig som dem. Er gode til at skaffe

virkelig  
heder



ting (mod god betaling!) og til at skjule folk.

Håndværkere og handlende: Udgør byernes "liv". Det er dem man møder, og som frivilligt taler til en. Om vejret og deres fremragende varer. De sælger vin, tøj, lysestager, frugt, brød og keramik. Der er også våbenhandlere i de lidt større byer, og enkelte af dem kan endda have magiske våben eller armor til salg. Det er hundedyr, men penge er stadig ikke noget problem for vor venner. Håndværkerne vil prøve at lede karaktererne over i retning af Maztuuk, manden i kroen med den lille hyggelige quest.

Drageridderne: Niko Harjunen er drageridder i denne virkelighed. Det betyder dels at han kan tilkalde en drage eller en gruppe drageriddere v. hj. af hornet The Wingstormer. Hornet virker ikke altid - noget med magiske lavtryk? - men i ca 60% af tilfældene får han kontakt. Drageridderne skal fysisk bevæge sig på hesteryg fra deres opholdssted, og medmindre de er ret tæt på, kan det tage en del tid. Til gengæld er de en velbevæbnet, velorganiseret kampstyrke, der er indstillede på at hjælpe deres frænde. Der vil typisk være 3D6 drageriddere. En drageridder vil kunne nedkæmpe 3,5 Homeland Security agenter.

Den ledende drageridder, Sir Ronald Reuel, der i øvrigt har en svaghed for pibe-urt, vil kunne råde karaktererne til at besøge vismanden Elsemore i en af rigets fjerne egne.

Elsemore: en sær eneboer og vismand, der bor i en gammel slotsruin på en bakketop langt ude i en fjern skov. Han går i lange lasede farverige gevanter og minder lidt om Dumbledore. Elsemore er i virkeligheden en ægte AI, der er en del af det system, der styrer Dreamscape's spil. Han har en slags fornemmelse af, hvad der foregår, selvom han kun kan forklare det som en slags "sygdom" og "en ny ondskab" udefra. Men han ved eksempelvis hvornår Homeland Security-"folkene" vil dukke op og hvor, ligesom han måske kan overtales til at forsøge at kommunikere med sine modparter i de andre verdener. Han kender også vejen til Drømmecaféen.

Drager: Der eksisterer naturligvis drager, men de er ekstremt sjældne og medmindre man da er drageridder har man sandsynligvis aldrig set en. Der findes egne i Earthmark, hvor folk tror drager er den rene overtro, men her tror man naturligvis heller ikke på enhjørninge og elvere. Der er gode, onde og midt mellem drager. En drage kan nedkæmpe 20-30 Homeland Security agenter.

20

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## Dæmonjægeren

En genre, der selvom den ikke har noget selvstændigt navn, er ganske præcist defineret. Verdenen er en mellemting mellem tv-serien Angel og film som Underworld, Blade, Constantine og Hellboy, med de tilhørende tegneserier. Grundlaget er en fiktions-verden, der minder meget om den virkelighed vi kender her i det 21. århundredes begyndelse. Bortset fra, at den hjem-søges af dæmoner, varulve, vampyrer og anden ondskab.

Verdenen er ofte mørk, en stor del af handlingen foregår om natten og der er en hel del regnvejr. Kælderrum, kloakrør, underlige tunneler og krypter er foruden kirkegårde almindelig forekommende lokaliteter.

På denne baggrund sendes en lille gruppe - ofte med særlige evner - ud for at bekæmpe den altid truende ondskab. Alt sammen efter en model, der ikke har så lidt tilfælles med de gammeldags amerikanske detektivromaner efter Chandler-modellen.

Genren lader sig også kraftigt inspirere af den vestlige okkulte tradition.

Set ud fra et underholdningsmæssigt og spillemæssigt synspunkt, kunne denne setting nemt vise sig at være den mest frugtbare. Det foregår i nutiden (vores) og magi virker, hvilket betyder at mange magiske genstande fra de andre virkeligheder vil kunne tages med.

### HOMELAND SECURITY (HS)

Agenterne: I denne verden optræder agenterne som agenter, med en dæmonisk krølle. De er klædt som noget fra Secret Service, men er helt hvide i ansigtet, har spidse tænder og krybdyr-øjne. De er stadig store og en smule langsomme (især i hovedet.) Det foretrukne transportmiddel er en Hummer SUV.

Den vrede menneskemasse: Også på banen i denne virkelighed. Kan evt. varieres med en zombie-version. Så er de dog ikke længere specielt vrede. Blot sultne.

De store politifolk: Samme basismodel som agenterne blot uden dæmoniske overtoner.

Manden Uden Ansigt: Avanceret model investigator. Ikke så nem at narre og kan desuden et udvalg af tricks. Skifte udseende indenfor visse ramme. Fx fra mand til kvinde, fra sort til hvid osv. I denne verden ser han helt igennem almindelig ud og ligner mest af alt en viceskoleinspektør. Det almindelige udseende gør ham endnu mere skræmmende, når han går amok. Er agenternes og betjentenes bagmand og praktiske bøddel.

### NEUTRALE:

Bvens borgere: Stort set som i den virkelighed vi kender. Det vil sige alle mulige forskellige typer, der næsten uden undtagelse har det tilfælles, at de ikke tror på "Det Overnaturlige" og bliver frygtelig bange, hvis de møder det. De er dem, der skal red-

des og det lykkes ikke altid. Generelt er byens borgere ikke kendt for deres store venlighed eller for deres fornuft i omgangen med Mørkets Kræfter.

Dæmoner, spøgelser og onde kræfter: Og det er så dem byens borgere skal beskyttes imod. Men i forholdet til Homeland Security og Natskyggevirusen er de neutrale. Nogen gange er det hele verden der skal reddes men i vores tilfælde er det blot Ærkedæmonen Shouga, der prøver at vende tilbage til Jorden. Til det skal han bruge jomfru-hjerter. Helst kinesiske. Shouga har to slags hjælpere: onde krigermunke og Shutfoo dæmoner. De sidstnævnte er store og orangefarvede og ligner en mellemting mellem en fribryder og et firben. De onde krigermunke og Homeland Security folkene er lige stærke, men en Shutfoo-dæmon kan klare 3-4 HS-folk.

Derudover kan man naturligvis finde et par tilfældige vampyrer og den slags.

Plotpersoner: Den velhavende Ying Xiong (Jet Li) søger vor hovedpersoners hjælp i hans eftersøgning af sin unge forlovede, Ziyi Zhang. Hun er naturligvis taget til fange af Shouga og hans lakajer, som vil ofre hende ved fuldmåne. Ying er sådan lidt af en kung fu fyr og er desuden særdeles ferm med et sværd, så han kan blive til stor hjælp. Han kender også Moreless, som han mener kan hjælpe karaktererne.

Moreless: en sær og verdensfjern mangemillionær, der bor på toppen af et højhus. Alene sammen med sin tamme panter. Han er ekspert i "Det Okkulte" og har en kæmpe bogsamling, men har er også i virkeligheden en ægte AI, der er en del af det system, der styrer Dreamscape's spil. Han har en slags fornemmelse af, hvad der foregår, selvom han kun kan forklare det som en slags "sygdom" og "en ny ondskab" udefra. Men han ved eksempelvis hvornår Homeland Security-"folkene" vil dukke op og hvor, ligesom han måske kan overtales til at forsøge at kommunikere med sine modparter i de andre verdener. Han kender også vejen til Drømmecaféen.

## Folke-eventyr

En helt speciel genre, der adskiller sig fra de andre på flere punkter. For det første skal helten bevise, at han er god, vis, modig og/eller smart for at klare sig. Man kan ikke kæmpe sig igennem. Og for det andet er genren fuld af rituallignende gentagelser: der er tre små mærkelige mænd, tre prøver, syv brødre, en lille bukke bruse, en hund med øjne så store som tekopper osv. Til gengæld er genren nogen gange ganske grusom: Hekse, der spiser små børn, er eksempelvis et hyppigt forekommende motiv. Det meste af handlingen - der hvor der faktisk sker noget - finder altid sted på hovedpersonernes udebane, langt væk, som oftest i en skov. Kommer man hjem er det som oftest for at leve lykkeligt til sine dages ende. Skæbnsvangre handler og aftaler med hekse og mystiske trolde er også almindelige som i Rumleskaft og Fløjtespilleren fra Hammelin. Historierne indeholder nogen meget solide pointer: man skal ikke indgå handler med små sære fyre, der hedder Rumleskaft, og hvis man gør, skal man overholde sine aftaler osv. Mange af historierne synes at have haft en opdragende funktion.

Personerne i folkeeventyr er klicheer uden ret meget person-

lighed. De går ikke ind for small talk og reagerer i det hele taget ret psykiatrisk på uforudsete hændelser. Guldloks bjørne. "Der er nogen, der har spist af min grød!" "Er der nogen der har spist af din grød?" "Ja, der er nogen, der har spist af min grød!" osv. Rumleskaft, der rev sig selv i to stykker, fløjtespilleren fra Hammelin, der kidnappede samtlige byens børn, utallige ulyksalige prinser, der er blevet forvandlet til frøer, mens en særligt ondsindet fe skal have kastet en forbandelse på en helt slot og dets beboere. Undtagelsen er naturligvis typer som Ulven, der ikke er helt tabt bag en vogn, den tyske Eulenspiegel og vor egen Klodshans.

Lokaliteterne er enten glansbilledagtigt smukke, med stærke klare farver, blå himmel, solskin, syngende fugle, falksende sommerfugle, blomster og regnbuer eller mørke og skumle. Sidstnævnte som oftest i en skov langt hjemme fra. Kongen har et slot, som ligner noget Walt Disney har designet (eller er det omvendt?). Den onde heks bor ude i skoven i en faldefærdig hytte. Den onde trolde har et faldefærdigt tårn og trolden bor blot bag en bakke.

Hvordan får man rollespillere til at falde ind i dén virkelighed? - Jeg vil foreslå, at man starter med at anbringe dem i en stor mørk skov, hvor de møder en lille gammel kone, der er så krumbøjet at hendes hage når jorden og som netop har tabt sin kæmpestore brændebunke. Og nu bliver det snart mørkt og ulvene jager i skoven om natten, kan karaktererne ikke hjælpe? Hun er en fattig kone, der ikke ejer andet end det hun går og står i og den gamle enøjede kat, der holder rotterne væk fra hendes halvtomme spisekammer i de lange vintre. Men de kan få katten, hvis de hjælper. Den viser sig naturligvis at være på størrelse med en lille hest.

### HOMELAND SECURITY (HS)

Agenterne: I denne verden optræder agenterne som smede og håndværkersvende fra landet på den anden side af bjergene. Bortset fra udseendet er de ikke specielt bundne af genren.

Den vrede menneskemasse: Kan godt bruges, men passer ikke rigtigt i genren, så de står der bare.

Kongens vagter: Samme basismodel som agenterne. Kan sætte folk i fangekælderen.

Manden Uden Ansigt: Avanceret model investigator. Ikke så nem at narre og kan desuden et udvalg af tricks. Skifte udseende indenfor visse ramme. Fx fra mand til kvinde, fra sort til hvid osv. I denne verden ligner han en sortklædt landsbypræst. Er agenternes og betjentenes bagmand og praktiske bøddel.

### NEUTRALE:

Bønder og borgere: er endnu mere i baggrunden end i Fantasy. De ER der, man kan se en bonde på en mark, en borgerfrue i et vindue eller en tjenestepige ved end brønd, men de har absolut intet at sige, gøre eller mene. I praksis kan man lade dem forsvinde, hvis karaktererne henvender sig til dem. Som sunket i jorden.

Folk: Hovedpersonerne i folkeeventyrene møder folk, som de snakker med og gør ting for. En jæger i skoven (med forlader-gevær), en syg



bedstemor, en ond stedmor (forklædt som heks), tre brødre, fem mærkelige mænd, syv små dværge, en ulv, ja sågar en kæmpe og en ged under en bro. De vil alle have usædvanlig svært ved at træde udenfor den handling de skal være en del af. Til gengæld vil de tage ret skrappe midler for at holde "deres plot" på ret kurs. "Hør nu her fister! Det er meningen, at du skal prøve at krydse den forbandede bro! Så kom ikke her og sig, at du slet ikke skal den vej!"

Mosslaw: en sær og verdensfjern vismand, der bor i et skævt tårn langt ude bag de blå bjerge. Han ved hvordan man kan

## Space-opera

Dreamscape's bud i denne genre ligger meget tæt på Star Wars, der som bekendt ikke er science fiction, men derimod en rum-opera, hvor hovedvægten ligger på action, spænding, store heltegeminger og den slags, og hvor det videnskabelige element slet ikke kommer ind i billedet. De begivenheder, der udspiller sig i en galakse, langt, lang væk, er i virkeligheden lige så urealistiske, fantastiske og uvidenskabelige på ethvert plan som dem, der udspiller sig i Tolkiens Middle-earth.

Der flyves med hyper speed, skydes med blastere og laservåben og det vrirler med rumvæsner.

Hovedpersonernes opgave er at beskytte de uskyldige og redde universet fra De Ondes onde planer, og selvom der er en ret tydelig tendens til, at de onde er en hel del klogere end de gode, lykkes det alligevel altid heltene at få skovlen under skurkene. Finde planerne til det store hemmelige våben, redde planeten osv.

- Men, og det er egentlig en ganske pudsigt detalje, aldrig 100%. Det ligger til genren, at dens historier kan fortsætte næsten i det uendelige.

### HOMELAND SECURITY (HS)

Agenterne: Er som skabt til at være Storm Troopers eller Klon-krigere. "These ARE the droids we are looking for!"

Den vrede menneskemasse: Fx som tilskuere til en gladiatorlignende kamp med nogen store meget ondskefulde væsner fra Jungleplaneten Tamkxmofth. I denne genre udgøres menneskemængden dog af en stor del rumvæsner fra hele den kendte galakse.

skaffe en gylden fjer fra den fabelagtige fonsafugl, så man kan forvandle de tre brødre, der er blevet til tudser, til noget mere menneskeligt. Mosslaw er selvfølgelig en ægte AI, der er en del af det system, der styrer Dreamscape's spil. Han har en slags fornemmelse af, hvad der foregår, selvom han kun kan forklare det som en slags "sygdom" og "en ny ondskab" udefra. Men han ved eksempelvis hvornår Homeland Security-"folkene" vil dukke op og hvor, ligesom han måske kan overtale til at forsøge at kommunikere med sine modparter i de andre verdner. Han kender også vejen til Drømmecaféen.

Manden Uden Ansigt: Avanceret model investigator. Det kunne være oplagt at lade ham være en slags sith, general Grivious eller en Ond lokal-guvernør.

### NEUTRALE:

"Almindelige" borgere: Genren kendetegnes af et enormt person-galleri. Robotter, riddere, politikere, rumpirater, smuglere, musikere, ludere og lommetyve, slavehandlere osv. Med og uden følehorn, snabler og tentakler, grønne lilla og blå.

Prinsessen: En smuk ung dame, som skal reddes og/eller beskyttes, og som efter meget bøvl alligevel falder i kløerne på de onde, slipper fri, bliver fanget igen og slipper fri, bliver skudt på og reddet.

Ofte vil "skurkens" håndlangere sørge for, at hun har lidt for lidt tøj på.



22

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## Oversigt over karakterne

De "rigtige" skurke: den uhyggelige overhåndlanger og hans endnu mere uhyggelige chef. Begge er de klogere end heltene, og har flere ressourcer til deres rådighed.

Men hovmod står for fald, og skurkenes svaghed er, at de overvurderer sig selv og undervurderer vores helte.

Ssleromm: En gammel mester i den noble kampkunst, han bor på en fjern planet, hvor ingen har tænkt på at lede efter ham, og han er ...enorm. Jabba the Hut med motorik. Bortset fra det er han selvfølgelig en ægte AI, der kan lokkes til at hjælpe karakterene med at finde tilbage til deres virkelighed.

## Om fordeling af karaktererne:

(Michael Erik Næsby's bemærkninger) Udover, at jeg slet ikke synes det er en dårlig ide, at lade spillerne vælge roller ud fra fra karakterernes roller i Dreamscape's spil, skal man nok være opmærksom på, at der findes spillere, der har lidt problemer med at spille karakterer af det modsatte køn, og mens Prinsen på den Hvide hest reelt vil vise sig at være en kvinderolle, er Eventyrprinsessen i virkeligheden en manderolle. En rolle som jeg dog umiddelbart vil gætte på, vil tiltrække flere mandlige end kvindelige rollespillere.

Der er ikke ret meget andet at gøre end at spørge spilleren hvordan hun/han har det med det ene og/eller det andet, og så tage hensyn til det.

Jeg har desuden tilladt mig at justere de oprindelige karakterbeskrivelser på en måde, der gør dem en anelse mere modstandsdygtige overfor Homeland Security's manipulation. Hvor Dr. Michaels & Professor Autr's oprindelige projekt går ud på at demonstrere, at man kan få hvem som helst dømt skyldig, går mit ud på at give en gruppe rollespillere en god oplevelse, også selvom det muligvis begrænser autensiteten en smule.

Elaine Torres er sammen med Martin Kolchack og Terry Gilliam de faste beboere i et lejet hus i en relativt billig del af New York bydelen Queens.

Elaine studerer kulturhistorie og er i al hemmelighed med i en lille gruppe, der prøver at afsløre overgreb mod folks frihedsrettigheder: ulovlig aflytning, registrering og ransagninger fx resultaterne offentliggøres på en off shore hjemmeside.

Der er lagt op til, at hun er lidt af en dominerende.

Hun er dæmonjægeren Sharpe, der har visse særlige evner. De skyldes, at hun har et totem-dyr, en puma, hvis evner hun kan bruge.

Fakta: 26 år, 1,77, almindelig, mellemlønd, blå øjne, bruger kontaktlinser Studerer kulturhistorie. Single.

Martin Kolchack: ligeledes idrætsstuderende. En af de faste beboere. Spiser sund mad og dyrker masser af motion osv. Betragter sig selv - temmelig bostaveligt - som Guds gave til kvinde-kønnet. Et synspunkt en del kvinder tilsyneladende gengælder.

Han er eventyrprinsessen i drømmeforløbet, og har fundet den oplevelse sært tilfredsstillende på foruroligende måder.

Fakta: 25 år, 1,90, sportstrænet og solbrændt, blå øjne, spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

Terry Gilliam: Den tredje og sidste af husets faste beboere. Han kender nogen, der kender nogen. Hans vigtigste kontaktperson er Tony, som ordner "transport, import og eksport" for en gammel rig italiensk familie. Leverer billig øl til mange studenterfester og kan også skaffe billetter og den slags. Men han holder sig fra ting, der er meget ulovlige. Ingen hårde stoffer og slet, slet ikke nogen former for vold. Fisker lidt efter Irena. Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studerer" medicin, Hvad ER det for noget med de briller? Single.

Irena Sergejova: russisk udvekslingsstudent. Brændende ambitiøs. Mener at russere har sjæl, men er ikke sikker på andre har det. Hun er desuden lesbisk og lidt selvglad. Fisker lidt efter Elaine. Kan godt lide at håne og drille folk. Går til Cyber-Goth-rock koncerter.

Spillede Prinsen på den Hvide hest, fordi det er en manderolle, der tiltaler hende.

Har som noget ekstremt sjældent en indopereret zapper. En stungun, som en hendes musikbekendtskaber har skaffet hende.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, single.

Niko Hariunen: Finsk udvekslingsstudent. Juniormester i hammerkast med internationalt potentiale. Vejer 130 kg. Rolig af temperament, meget glad for øl. Spiller computerspil og fisker ellers lidt efter Irena.

Spiller drageridderen, en rolle som han tager relativt alvorligt. Studerer "The Art of War" og anden sær filosofi.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs. Single



# Indhold

Tak til .....	2
Michael Erik Næsby's forord .....	2
Tak til .....	3
<u>1. Forudsætningerne</u> .....	3
a. Operation Sandman .....	3
b. Dr. Moschlaw Mihltzer - Forhistorie og baggrund .....	3
c. Natskygge-effekten .....	4
d. Den såkaldte opklaring .....	4
<u>2. Drømmenes logik</u> .....	5
<u>3. Eksperimentet</u> .....	5
a. Set-up og forberedelse .....	5
b. Setting .....	6
c. Eksperimentets Forløb .....	6
d. Forløbets "logik" .....	7
<u>4. Storbyen</u> .....	9
a. Journalisten	
og overvågningsbilen: .....	10
b. Kælderens hemmeligheder .....	10
c. Nyhedsudsendelsen	
og de store nysgerrige betjente .....	10
d. Den sært velkendte stemme .....	11
e. Natskyggeeffekten I .....	11
f. Ransagningen .....	11
g. Flugten til og fra .....	11
h. Natskyggeeffekten II .....	11
i. Den Fremmede .....	12
j. Natskygge-effekten III .....	12
k. Ting fra deltagernes synsvinkel .....	13
<u>5. Dreamscaped</u> .....	14
a. Homeland Security .....	14
b. Natskygge-effekten .....	15
c. Fra deltagernes synspunkt .....	15
<u>6. Mulige slutninger</u> .....	15
<u>Michael Erik Næsby's afsluttende bemærkninger</u> .....	16
<u>Oversigter &amp; Fakta-tekster:</u> .....	17
<u>Virkeligheden:</u> .....	17
oversigt over personer og steder: .....	17
Fakta-tekst om	
teknologi i Virkeligheden: .....	18
<u>Fantasy</u> .....	19
<u>Dæmonjægeren</u> .....	20
<u>Folke-eventyr</u> .....	21
<u>Space-opera</u> .....	22

Om fordeling af karaktererne: .....	23
-------------------------------------	----

Oversigt over karakterne .....	23
--------------------------------	----

Rumpiloten .....	25
------------------	----

Drageridderen .....	27
---------------------	----

Dæmonjægeren .....	29
--------------------	----

Prinsen på den Hvide Hest .....	31
---------------------------------	----

Eventyrprinsessen .....	33
-------------------------	----

## Rumpiloten

Du er Iliam Skejhork, pilot i De Frie Republikkers rumflåde, og lige så længe du kan huske har I været i krig mod Imperiets onde tropper. Du ved at I vil sejre til slut, men lige nu gælder det om at få ram på rumkrydseren Hindenburg, inden den kan komme til at landsætte sin ladning af tusindvis af kamp-robotter på planeten Jewell, hvor de vil kvæle den spirende frihedstrang.

Din eskadrille har ligget på lur i skyggen af planetens ensomme måne og ventet på netop dette øjeblik. På din ordre

## Du vågner:

Du befinder dig i Dreamscape's™ hovedkvarter.

Centrum for en af verdens mest succesrige underholdningsvirksomheder. Dit ansigt er kramt af sved og der svir lidt under pandebåndet med de mange elektroder. Du sidder sammen med fire andre i et velindrettet smart lokale, der ville være ganske hyggeligt, hvis ikke det var for den gennemtrængende lyd af en eller anden alarm. De andre ser lige så forvirrede ud, som du føler dig.

**Karakter  
beskrivelse  
rumpiloten**

## Dig:

Dit rigtige navn er Terry Gilliam, husker du. Du læser til læge på The Gundorff School of Medicine, for det synes din familie du skal. Du har en død onkel, der betaler dine studier, som du plejer at sige. På den ene side er det jo praktisk, så du klager bestemt ikke. På den anden side er det ikke så nemt at komme til at fortælle ham, at du er sikker på hele den der læge-ting er lidt af en fejl i dit tilfælde. Du er nu som altid optimist og prøver at få det bedste ud af tingene.

Bortset fra det med det såkaldt modsatte køn, er du generelt god til at udnytte de kort skæbnen (som du ikke tror på: pfft! til skæbnen!) har givet dig, og du har ikke de store bekymringer i livet. Du snakkede dig i sin tid til en plads i det hus, hvor du nu har boet i tre år. Du har fusket dig til den sejeste mini-van i hele queens. Kun hvis man ser meget godt efter kan se, at det er en ombygget Rust-vogn! Du er den faste leverandør af næsten ægte

importeret tjekkisk fadøl til mange af universitetets fester. Du kender en som kender en, der kan skaffe næsten alt indenfor elektronik og underligt nok billetter til operaen. Men du er meget forsigtig med ikke at gøre noget decideret ulovligt. Man kan næsten sige, at det er et princip for dig. Der er ting du ikke vil rodes ind i. Du er faktisk allergisk overfor ordet "rodet ind i" og dit navn i samme sætning. Og det kører virkelig for dig. Nu skal du bare have scoret den fikse lille russer! Gad vide om hun er til billig australsk underholdningselektronik eller hellere vil have kinesiskparfume.

I dag: I har været på rundtur i byen: Frihedsgudinden, Chryslerbygningen (uden abel!), Central Park, "Reflecting Absence" [Mindesmærket for WTC-angrebet 11/9] Macdonalds, Starbucks og Football museet. Det var Elaines' ide.

Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studerer" medicin, bruger lejlighedsvis briller for at se klogere ud. Single.

**25**

sætter I angrebet ind. Mens I snor jer, næsten dansende ind mellem Imperiets forsvarende jagere, råber du begejstret "dø Krillianske hunde!" hver gang du affyrer dine ultrablastere. Du når lige at tænke, at det er godt, at de imperiale officerer sjældent skifter deres taktik, da noget uventet sker: En sværm af ondskabsfuldt udseende kamp-droner dukker op - tilsyneladende ud af det rene ingenting. De er små men hurtige - og gode til at ramme! - konstaterer du, da dit skib gennemrystes af en serie eksplosioner. Det ser ikke så godt ud. "Blue leader to squadron: Regroup! Regroup!" I laver et hurtigt strategisk tilbagetog, mens de sværmende droner piller dine kammarater ned fra himlen en efter en. Dine skjolde er nede og moderskibet er alt, alt for langt væk.

Dit elskede skib er ramt, og mens du styrter mod den fremmede planet et sted langt under dig, er din eneste tanke underligt nok: "Det her skulle da ikke kunne ske!" Du besvimer, da planetens atmosfære drukner skibets kabine i et uimodståeligt flammehav.

Det bliver sort og alt er stille



## Folk:

Elaine Torres studerer vist nok – historie eller psykologi mener du. Hun er den ene af de to studerende, du deler et ældre hus med i et nedslidt hjørne af Queens. Du synes hun er nævenytig og nysgerrig på den irriterende måde, men du kan ikke rigtig sige hvorfor. Under alle omstændigheder har I kendt hinanden i så lang tid, at du har lært at leve med det.

Fakta: 26 år, 1,77, almindelig, mellemblond, blå øjne, bruger kontaktlinser Studerer kulturhistorie. Single.

Martin Kolchack: ligeledes studerende. Øh.. Sport.. (Hvordan kan man studere sport? For alvor!?) Han er den anden husboer fra villaen i Queens. Bortset fra det med sporten, og de lejligheds særdeles sunde spisevaner, (Gulerodsmos?) er Martin nu OK. Flink og sådan. Ikke just Einstein, men dem kan man jo også få

nok af. Til gengæld har fyren kvinde-tække i hvert fald på den korte distance. I det år han har boet i villaen, har han haft syv kærester og endnu flere ikke-

kærester. De kan tilsyneladende ikke lade ham være i fred. Men du er ikke misundelig.

Fakta: 25 år, 1,90, sportstrænet og solbrændt, blå øjne, spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

Irena Sergejova: russisk udvekslingsstudent. Arbejder på et eller andet projekt om kommunikation med dyr. Taler overraskende godt engelsk. Ser heller ikke værst ud. Du har bestemt, at du vil prøve at score hende før Martin gør det. Heldigvis ser det ikke ud til, at hun er typen, der falder for hans overfladiske charme og brede skuldre. Nu skal du bare finde ud af, hvad du kan tale med hende om. Hun har nogle underlige interesser.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, kører motorcykel og spiser heste, går til coth-rock-parties. [Coth-rock = Cyber-Goth-rock] Sandsynligvis single. Har været i USA i to måneder.

Niko Hariunen: Ligeledes udvekslingsstudent, fra Finland. Stor fyr, der tager det meste temmelig afslappet, er vist nok i staterne på et eller andet sports-scholarship. Du synes han sagde noget om "hammerkast", men det kan da ikke være en rigtig sportsgren? Stor, stærk og god nok, meget mere er der vist

ikke at sige. Altså bortset fra at han er lidt af en skabs-nørd, der bruger forbløffende meget tid på nettet og at han har en tårnhøj tolerancetærskel overfor alkohol.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs, tidligere finsk juniormester i hammerkast. Spiller en del online-rollespil. Single

Briller.

Tre personlige terminaler, [nærmest en mellemting mellem mobiltelefon, en stemmestyrer personlig computer og et betalingskort].

En kodenøgle til bilen mærket "Simon Schuster's Funeral Home"

## Virkeligheden

Vi befinder os i New York, USA, tirsdag d. 10/3 kl. 15.00. Byen er præget af kontraster: "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykker det. Der er områder med stor vækst, mens andre er i forfald. Byens største problem er de hjemløse og kriminaliteten. Sidstnævnte er inde i en jævn stigning, til trods for, at der aldrig har været så megen kontrol og så mange overvågningskameraer. Intelligente kriminelle har metoder til at undgå kameraerne, man kan overmale dem, drukne dem med støjsendere, magneter eller lys, og desuden fokuserer myndighederne deres indsats på kampen mod terror. Der har ganske vist ikke været nogen terroraktion på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gas-tanker ind i siden på et fragtskib med billig australsk underholdningselektronik i Boston Havn i 2019. Men som de siger i Homeland

Security: det viser bare, at vores indsats virker.



I forhold til den virkelighed vi kender, er det mest påfaldende, at vandstanden er steget i verdenshavene og oversvømmelser hører til dagens orden. Næsten alt er forsynet med små computere og er i kontakt med alt muligt. Du kan sætte dit køleskab til at foretage dine indkøb og bilerne kan selv finde vej. (Når ellers systemerne virker og det gør de ikke altid.) Hel og halvsyntetiske fødevarer er almindelige fordi korn, majs og sukker i stigende grad bruges til at fremstille brændstof til biler og el-produktion. Der er reklamer overalt. Virkelig over det hele. Husk Kofee-alike med hele kaffebønnens smag i selvvarmende termokop! Bedste pseudokaffe til prisen.

# 26

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

Terry Gilliam: Dig selv

FIENDELE:

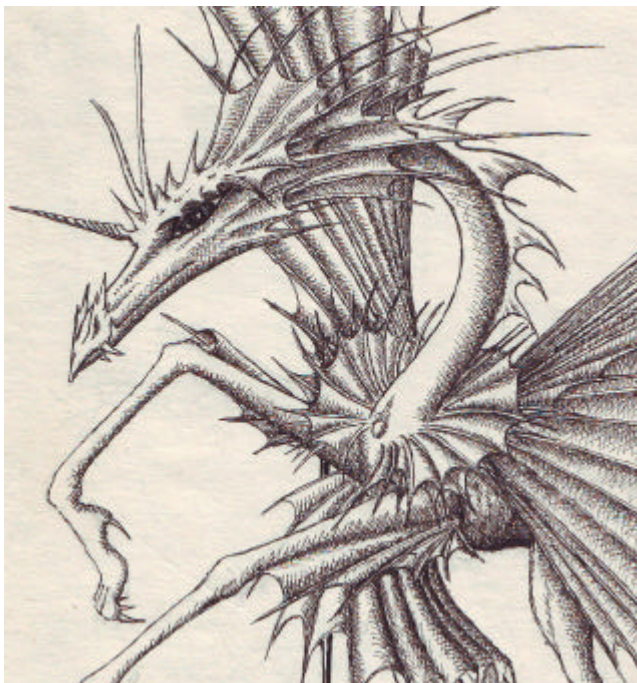
Udover almindeligt tøj, en baseball-cap i lilla og grøn, købt på football-museet til ære for The Lohill Packers, ligaens mindst vindende hold.

## Drageridderen

*There are roads that must not be followed,  
armies which must not be attacked,  
towns which must not be besieged,  
positions which must not be contested,  
commands of the sovereign which must not be obeyed.*  
(Sun Tzu: The Art of War)

Dit navn er Sir Aragor. Du synes det er et stort ansvar at være ridder. I modsætning til mange af de andre, føler du intet behov for at gå rundt og blære dig med din rustning og dine overlegne kamp-evner. Du vil forsvare de uskyldige mod overgreb og du vil bekæmpe ondskab, men du vil ikke slås for kampens skyld. Faktisk er det sjældent, at du overhovedet bærer din rustning, og du har den da heller på lige nu, hvor du mærker et skift i stemningen, som om noget stort og ondt har kastet sin mørke skygge over den hyggelige landsby.

Du trækker Grimstar, dit trofaste sværd, og går udenfor i natten. Du lugter død og drage-ild. Ser sorte skygger skarpt skåret mod en skæbnetung, mørk himmel. Er det nu, du skal være helt? Du har aldrig før oplevet at drager angriber i flok, og det her er den særligt onskabsfulde sorte slags. Maligur blæser desperat i ridderordens alarmhorn, men du véd at selv jeres egne drager ikke vil kunne stille noget op mod flokkene af angribende fjender. Du råber at alle skal tage flugten, mens du griber en fakkell for at aflede angribernes opmærksomhed. Sekunder efter slår flokken ned omkring dig. Et sted inde i dig siger en stemme, at de bevæger sig helt forkert, mens du planter Grimstar i skallen på den nærmeste drage. Du bliver ramt, og igen. Du når at tænke "oh.. Shit!" inden alt bliver sort omkring dig.



## Dig:

Dit rigtige navn er Niko Harjunen, men som du plejer at sige: det er der en helt naturlig forklaring på. Du er fra Finland, hvor den slags navne er ret normale. Du har været i USA i flere omgange, og du synes det er et fedt land at være i. Også selvom de er lidt hysteriske på nogen punkter.

Muligheden for at rejse rundt og se verden, er blot en af de mange fordele din sport giver dig. Du har været finsk juniormester i hammerkast og er så småt på vej op i verdenseliten. Det fede ved det er, at det er sådan en sportsgren, der giver ca. 0 ekstra prestige, så der er ingen fjollede fans eller idiotiske medier, der interesserer sig for, hvad du laver.

Du er stor. Muskler, højde og vægt er afgørende faktorer i din sportsgren, men du er meget opmærksom på ikke at komme

til at virke pågående eller skræmmende. Du har nu heller ikke rigtig temperament til at gå rundt at skræmme folk, du er ret rolig og fortrækker hyggesnak frem for rave. Og selvfølgelig en håndfuld øl eller to. Terry, den ene af de "faste" beboere, i det hus du har lejet dig ind i, har en fast forsyningslinje af noget ganske udmærket øl, som han antyder er tjekkisk, men som du tror er faldet ud af et bryggeri i en flække i Arizona.

Når du ikke træner eller drikker øl, bruger du det meste af din fritid på online-rollespil af forskellig slags.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs, blond blå øjne, tidligere finsk juniormester i hammerkast. Spiller en del online-rollespil. Single.

I dag: I har været på rundtur i byen: Frihedsgudinden, Chryslerbygningen,

Central Park, "Reflecting Absence" [Mindesmærket for WTC-angrebet 11/9] McDonald's, Starbucks og Football-museet. Det var Elaines' ide.

## Du vågner:

Du befinder dig i Dreamscape's™ hovedkvarter. Centrum for en af verdens mest succesrige underholdningsvirksomheder. Dit ansigt er kladt af sved og der svir lidt under pandebåndet med de mange elektroder. Du sidder sammen med fire andre i et velindrettet smart lokale, der ville være ganske hyggeligt, hvis ikke det var for den gennemtrængende lyd af en eller anden alarm. De andre ser lige så forvirrede ud, som du føler dig.

Karakter  
beskrivelse  
  
d r a g e -  
r i d d e r e n

## Folk:

Elaine Torres studerer kulturhistorie mener du. Hun er den ene af de tre faste beboere i det hus i Queens, du har lejet dig ind i. Elaine er i virkeligheden god nok, selvom hun kan virke en smule bossy.

Fakta: 26 år, 1,77, almindelig, mellemlønde, blå øjne, bruger kontaktlinser. Single.

Martin Kolchack: Sjovt nok er sportsentusiaster ikke lige din type. Det der med at bruge hele livet på at snakke om træningsprogrammer og bevægelsesvektorer forekommer dig at være spild af tid. Og Martin studerer ligefrem sport. Han er den anden af husets faste beboere, og bortset fra det med hans entusiastiske forhold til kosttilskud og løfteteknikker er han sådan set OK. Nå ja og så synes han at have en rent ud sagt

overvælden tiltrækningskraft på kvinder. Du forstår det ikke, men det er der nok en helt naturlig forklaring på.



Fakta: 25 år, 1,90

sportstrænet og solbrændt, blå øjne, Studerer sportsvidenskab. Spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

Irena Sergejova: russisk udvekslingsstudent. Arbejder på et eller andet projekt om kommunikation. Taler overraskende godt engelsk. Du føler I burde have et eller andet til fælles - to europæere i New York og alt sådan noget - men i praksis er det som at tale med en i øvrigt ganske nydelig rummand. Der er giraffer du har mere tilfælles med. Mystisk. Interessant. Du må jo prøve igen.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, kører motorcykel og spiser rigtig russisk mad, går til mærkelige koncerter. Så vidt vides single.

Niko Hariunen: Dig selv

Terry Gilliam: Den tredje og sidste af husets faste beboere. Sådan lidt af en skaffer, der kan levere alt muligt til særdeles rimelige priser. Gadgets, såkaldt importeret øl, billige biler. Ganske hyggelig fyr, der tilsyneladende har det ganske godt med sit liv. Snakker en del, men det er OK, han bliver ikke fornærmet, hvis man ikke hører efter.

Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studerer" medicin, Hvad ER det for noget med de briller? Single.

28

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## Ejendele:

Udover almindeligt tøj, en stort tørklæde i lilla og grøn, købt på football-museet til ære for The Lohill Packers, ligaens mindst vindende hold. En personlig terminal [nærmest en mellemting mellem mobiltelefon, en stemmestyrket personlig computer og et betalingskort]. En PS7P [Playstation 7-portable] og en køletaske med øl.

## Virkeligheden

Vi befinder os i New York, USA, tirsdag d. 10/3 kl. 15.00. Byen er præget af kontraster: "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykker det. Der er områder med stor vækst, mens andre er i forfald. Byens største problem er de hjemløse og kriminaliteten. Sidstnævnte er inde i en jævn stigning, til trods for, at der aldrig har været så megen kontrol og så mange overvågningskameraer. Intelligente kriminelle har metoder til at undgå kameraerne, man kan overmale dem, drukne dem med støjsendere, magneter eller lys, og desuden fokuserer myndighederne deres indsats på kampen mod terror. Der har ganske vist ikke været nogen terroraktion på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gastanker ind i siden på et fragtskib med billig australsk underholdningselektronik i Boston Havn i 2019. Men som de siger i Homeland Security: det viser bare, at vores indsats virker.



I forhold til den virkelighed vi kender, er det mest påfaldende, at vandstanden er steget i verdenshavene og oversvømmelser hører til dagens orden. Næsten alt er forsynet med små computere og er i kontakt med alt muligt. Du kan sætte dit køleskab til at foretage dine indkøb og bilerne kan selv finde vej. (Når ellers systemerne virker og det gør de ikke altid.) Hel og halvsyntetiske fødevarer er almindelige fordi korn, majs og sukker i stigende grad bruges til at fremstille brændstof til biler og el-produktion. Der er reklamer overalt. Virkelig over det hele. HUSK KOFFEE-ALIKE MED HELE KAFFEBØNNENS SMAG I SELV-VARMENDE TERMOKOP! BEDSTE PSEUDOKAFFE TIL PRISEN.



## Dæmonjægeren

Dit navn er Sharpe. Det er en mørk våd aften i storbyen. Du skutter dig mod regnen i din store frakke. Det var dog helvedes til mødested. Helt bogstaveligt: fra din udkigspost på hjørnet af 22. og Luke's kunne du se det forholdsvis diskrete indgangsparti til Club666. Et sted som du og dine kolleger havde haft et godt øje til i lang tid. Dels var der jo det med navnet, men den slags pop-satanisme var i virkeligheden ikke så sjælden. Det virkelig mistænkelige var at klubben var det sidst kendte opholdssted for en efterhånden alt for lang række af forsvundne unge piger. Det var på tide at nogen checkede stedet ud.

En enorm stretch limo sejlede op foran indgangen, og en høj mystisk fremmed steg du. Du kunne lugte blod og frygt. En overudviklet lugtesans var en af dine særlige evner. Du ventede et halvt minut, gav signalet til at rykke ind og spankulerede op til den overvægtige dørvogter, der stod og så barsk ud. Han nåede lige at sende dig begyndelsen af antydningen af et venligt smil, inden du hamrede hans hoved ind i muren. Overmenneskelig styrke var en anden af dine særlige evner.

Du havde været dæmonjæger i mange år, og du mener, du har set det meste, men du blev alligevel overrasket, da du trådte indenfor. Indretningen, der var som en amatørteater-trups forestilling om helvede, var helt som du havde ventet. Men eh... Steder var tomt. Du havde iagttaget, hvordan folk var kommet ud og ind hele aftenen, så det var en uventet drejning. Dit hold samlede sig omkring dig: "hvad nu Sharpe?" Du kunne lugte noget. Der var ...et eller andet... i kælderens. "Kom! Denne vej. Vær ekstremt forsigtige!"

Du havde nået at tænke over, hvordan tingene var indrettet således, at man hele tiden mødte noget, der næsten kunne tage livet af en, da du nåede frem til kælder døren. Bag den fandt du undtagelsen, der bekræfter reglen. Den eneste, som du var komplet chanceløs overfor. Du nåede lige at tænke, at du synes det var lidt kikset, inden Manden med Leen kappede hovedet af dig, og alt blev sort.

## Du vågner:

Du befinder dig i Dreamscape's™ hovedkvarter. Centrum for en af verdens mest succesrige underholdningsvirksomheder. Dit ansigt er klamt af sved og der svir lidt under pandebåndet med de mange elektroder. Du sidder sammen med fire andre i et velindrettet smart lokale, der ville være ganske hyggeligt, hvis ikke det var for den gennemtrængende lyd af en eller anden alarm. De andre ser lige så forvirrede ud, som du føler dig.

## Dig:

Dit rigtige navn er Elaine Torres, du studerer kulturhistorie på universitetet. Det er et interessant studie fuld af mærkelige og spændende ideer. Uafhængighedserklæringen, Den russiske revolution, Impressionisme, Dadaisme. Mennesket har altid tænkt alt muligt mærkeligt. Det mærkelige var, synes du, at her i demokratiets store hjemland, Den Fri Verdens beskytter, var det blevet sværere og sværere at udtrykke sine ideer. Man kunne ganske vist stadig sige hvad som helst. I princippet. Men i praksis, risikerede man både at miste sit job og ryge i fængsel, hvis man sagde de forkerte ting. DHS [Department of Homeland Security], havde efterhånden fået al for megen magt. Det værste var, at de fleste bare var ligeglade. I var nogen stykker på dit studie, der havde dannet en lille gruppe, hvor I registrerede DHS' aktiviteter og offentliggjorde dem på en off shore hjemmeside [dvs. på en server udenfor USA's juridiske rækkevidde]. Det var, synes du, vigtigt arbejde, og så gav det - måtte du indrømme - slet og ret spænding i tilværelsen.

Du bor sammen med fire andre studerende i et lejet hus i Queens. Deraf var I lige nu tre faste og to udvekslingsstuderende, den finske kæmpe og den russiske sild. Det var dig, der holdt sammen på det hele.

Det var også din ide, at I skulle tage sammen på bytur, checke nogen seværdigheder ud spise burgere, drikke café latte.

Det afsluttende besøg i Dreamscape's hovedkvarter, var vist ikke faldet så godt ud. Men ellers: pointen var, at hvis man skulle bo sammen, måtte man også kunne hygge sig sammen. - Hvad enten man nu havde lyst til det eller ej! - Det var nu ikke fordi din ide havde mødt så meget modstand som visse af dine andre ideer. - Som dengang du havde foreslået, I skulle lave en hyggeaften for forældrene. Det blev aldrig til noget.

**Fakta:** 26 år, 1,77, almindelig, mellemblond, blå øjne, bruger kontaktlinser. Single.

**I dag:** I har været på rundtur i byen: Frihedsgudinden, Chryslerbygningen, Central Park, "Reflecting Absence" [Mindesmærket for WTC-angrebet 11/9] McDonald's, Starbucks og Football-museet. Det var din ide.

Karakter  
beskrivelse  
dæmon  
jægeren





## Folk:

Elaine Torres: dig selv

Martin Kolchack: Studerer sport, og har ikke opfundet den dybe tallerken. Han ser godt ud og har en vis drenget charme, som nogen kvinder falder for. Du betragter ham som nærmest uskadelig. En af husets "faste" beboere.

Fakta: 25 år, 1,90, sportstrænet og solbrændt, blå øjne, Studerer sportsvidenskab. Spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

Irena Sergejova: russisk udvekslingsstudent. Arbejder på et eller andet projekt om kommunikation. Taler overraskende godt engelsk. Hun interesserer sig for andre og I har haft lange samtaler om dine studier. Hun har inviteret dig til en af de lidt sære

koncerter, hun går til, men du er ikke sikker på at Cyper-Goth-Rock er lige dig. Du har endda været lige ved at fortælle hende om din gruppe. Hun ser også ganske godt

ud.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, kører motorcykel og spiser rigtig russisk mad, går til "mærkelige" koncerter. Single.

Niko Hariunen: Den finske kæmpe. Stilfærdig på en ganske hyggelig måde. Dyrker en eller anden sær sport, men virker slet ikke som en sportsidiot. Bruger en del tid på et eller andet computerspil og så kan han drikke en enorm mængde øl, uden at man overhovedet kan mærke det på ham. Du ret sikker på, at han ikke er bøsse, selvom han ikke har den samme fokus på alt kvindeligt som så mange af hans jævnaldrende mænd. Du antager at træningen, computerspillene og de store mængder øl lægger en dæmper på hormonerne.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs, blond blå øjne, tidligere finsk juniormester i hammerkast. Spiller en del online-rollespil. Single.

Terry Gilliam: Den tredje og sidste af husets faste beboere. Terry er en af den slags alle bør kende én af. Han kender nogen, der kender nogen, og han kan skaffe de mærkeligste ting. Derudover er han ikke uden humor, er smart og "naturligt forsigtig". Slet ikke noget upraktisk bekendtskab. Man skal blot

ikke lade ham snakke sig ind i hans planer.

Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studerer" medicin, Hvad ER det for noget med de briller? Single.

30

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## Ejendele:

Udover almindeligt tøj, en kæmpe sports-jersey i lilla og grøn, købt på football-museet til ære for The Lohill Packers, ligaens mindst vindende hold. En personlig terminal [nærmest en mellemting mellem mobiltelefon, en stemmestyrer personlig computer og et betalingskort]. En stun gun, en personlig overfalds-alarm, en separat GPS-enhed,

## Virkeligheden

Vi befinder os i New York, USA, tirsdag d. 10/3 kl. 15.00. Byen er præget af kontraster: "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykker det. Der er områder med stor vækst, mens andre er i forfald. Byens største problem er de hjemløse og kriminaliteten. Sidstnævnte er inde i en jævn stigning, til trods for, at der aldrig har været så megen kontrol og så mange overvågningskameraer. Intelligente kriminelle har metoder til at undgå kameraerne, man kan overmale dem, drukne dem med støjsendere, magneter eller lys, og desuden fokuserer myndighederne deres indsats på kampen mod terror. Der har ganske vist ikke været nogen terroraktion på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gastanker ind i

siden på et fragtskib med billig australsk underholdningselektronik

i Boston Havn i 2019. Men som de siger i Homeland Security: det viser bare, at vores indsats virker.

I forhold til den virkelighed vi kender, er det mest påfaldende, at vandstanden er steget i verdenshavene og oversvømmelser hører til dagens orden. Næsten alt er forsynet med små computere og er i kontakt med alt muligt. Du kan sætte dit køleskab til at foretage dine indkøb og bilerne kan selv finde vej. (Når ellers systemerne virker og det gør de ikke altid.) Hel og halvsyntetiske fødevarer er almindelige fordi korn, majs og sukker i stigende grad bruges til at fremstille brændstof til biler og el-produktion. Der er reklamer overalt. Virkelig. HUSK KOFFE-ALIKE MED HELE KAFFEBØNNENS SMAG I SELVVARMENDE TERMOKOP! BEDSTE PSEUDOKAFFE TIL PRISEN.



# Prinsen på den Hvide Hest

Du sidder på din smukke hvide ganger og betragter De Syv Riger. Solen skinner, fuglene synger landskabet er grønt og frugtbart. Folket er lykkeligt. Din opgave er at drage ud i verden og bevise din værdi. Der er prinsesser, der skal reddes. Dunkelskoven venter. Dette er, hvad det handler om at være mand.

Der er gået noget tid. Du har mødt en lille mand med en blå hat og hjulpet ham med hans geder, en lille mand med en rød hat og hjulpet ham med hans fisk samt en lille mand med en grøn hat som skulle

have hjælp med sit korn. Du er nu den lykkelige ejer af en glad ged, en sprælende fisk og et gyldent kornneg. Du har en sikker fornemmelse af at du får brug for de tre ting på din videre færd.

Dunkelskoven lever i hvert fald op til sit skumle navn. Træerne står tæt og lukker næsten helt af for tusmørkesolen. Et let lag af livligt mosebryg dækker skovbunden, og de eneste fugle der høres er en enorm krageflok et sted i det fjerne. Du føler, at du nærmer dig målet for din mission. I en lysning finder du et

pandekagehus, som du sætter geden til at spise inden du fortsætter. Lidt senere kommer i til en rivende strøm, som du kyler fisken ud i. Som tak viser den dig, hvor du kan krydse tørskoet med din fine hvide ganger.

Foran dig ser du Det Sorte Tårn og noget siger dig at det er målet for din rejse. Du hopper af hesten og trækker dit blanke sværd. Du når at registrere, at den fjerne lyd af kragernes skræppen har ændret sig, inden de første af de temmelig store sorte fugle begynder at sværme omkring dig. Krager? Dit sværd spiser krager til morgenmad, og du er ikke bekymret. Men hver gang du slår en i hjel kommer der flere til. Deres næb og klør er ualmindelig skarpe. Din fine blanke rustning er dækket af blod - mest dit eget. Det går op for dig, at et tilbagetog er den klogeste vej frem, lige inden du ser din hest segne død om. Sådan kan det ikke ende! tænker du inden det hele bliver sort omkring dig.

## Du vågner:

Du befinder dig i Dreamscape's™ hovedkvarter. Centrum for en af verdens mest succesrige underholdningsvirksomheder. Dit ansigt er klamt af sved og der svir lidt under pandebåndet med de mange elektroder. Du sidder sammen med fire andre i et

velindrettet smart lokale, der ville være ganske hyggeligt, hvis ikke det var for den gennemtrængende lyd af en eller anden alarm. De andre ser lige så forvirrede ud, som du føler dig.

## Dig:

Dit rigtige navn er Irena Sergejova, og du er, konstaterer du, i virkeligheden kvinde. Du er født i Moskva og er i New York som udvekslingsstudent. Du studerer reklame og kommunikation.

De to ting, der driver verden. Det og så frygt naturligvis. Frygten for terror, frygten for terrorbekæmpelse, frygt for mærkelige sygdomme, og midt i megamylderet af medie-udbud frygten for ensomhed. Dit mål er i al beskedenhed at blive en af dem, hvis frygt ikke styres af andre, men som derimod kan styre strømmen. Du er dog godt klar over, at der nok lige går noget tid. Og i mellemtiden kan du more dig med de "forhåndenværende søm". Du har fx bildt Terry (den ene af beboerne i det hus, du har lejet dig ind i, mens du er i New York) at du spiser heste. Det havde moret dig at se, hvordan han slog en mental kolbøtte ved tanken. Mænd var generelt ubegavede mente du. Du

kunne ikke se, hvad så mange kvinder så i dem. Du fandt kvinder langt mere interessante og tiltrækkende. Det var ikke fordi du skammede dig over at være lesbisk, men du havde en fornemmelse af, at det ikke altid var det første, man skulle fortælle folk om sig selv. Så du mente ikke husets andre beboere vidste noget, selvom Elaine næsten måtte have gættet det. Hende var du afgjort tiltrukket af.

Det var nu ellers ikke fordi du havde så vanvittig meget tilfælles med nogen af de andre. For det første var du russer, og russere har sjæl! For det andet var der jo det med dit forhold til kvinder. (Selvom de fleste af husets øvrige beboere strengt taget havde det samme forhold til kvinder som dig, var det unægtelig på en lidt anden måde!) Og for det tredje gik du til Coth-rock-koncerter [Cyber-Goth-Rock] Du kunne lide musikken og det teatraliske i miljøet. Her var der ingen point i at ligne alle de andre. I et anfald af total-idioti havde du i øvrigt inviteret Elaine med til en af dem en gang. Det skulle hun lige tænke lidt over, havde hun sagt og hun tænkte endnu.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, kører motorcykel og spiser rigtig russisk mad, går til "Coth-rock-koncerter" [Cyber-Goth-Rock] koncerter. Single.

**Karakter  
beskrivelse  
prinsen på  
den hvide  
hest**



I dag: I har været på rundtur i byen: Frihedsgudinden, Chryslerbygningen (uden Abe), Central Park, "Reflecting Absence" [Mindesmærket for WTC-angrebet 11/9] McDonald's, Starbucks og Football-museet. Det var Elaines ide.

## Folk:

Elaine Torres: studerer kulturhistorie. Den ene af husets faste beboere. Elaine har stil og der er "gods" i hende. Du kan godt lide stærke kvinder. Suk. Fakta: 26 år, 1,77, almindelig, mellemblond, blå øjne, bruger kontaktlinser. Single.

Martin Kolchack: Studerer sport, og er måske nok ikke fremtidens Einstein. Du kan godt se, at han har en vis drenget charme, men han virker også ...feminin... på lige nøjagtig dén måde, du ikke finder tiltrækkende. Du betragter ham som nærmest uskadelig. En af husets "faste"

beboere.

Fakta: 25 år, 1,90, sportstrænet og solbrændt, blå øjne, Studerer sportsvidenskab. Spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

Irena Sergeiova: dig selv.

Niko Hariunen: Minder dig om en forladt bjørneunge eller et ufarligt gigantisk rumvæsen. "Brumdidibruum bidi brumm dibibruum brummbrumm"? Det kunne næsten være det samme. Men han var da flink nok. Helt uskadelig. Spillede computerspil og drak ufatteligt store mængder af øl.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs, blond blå øjne, tidligere finsk juniormester i hammerkast. Spiller en del online-rollespil. Single.

Terry Gilliam: Også han var nærmest god nok. Havde ladet dig forstå, at han kunne skaffe hvad som helst, og du vidste præcis hvad han i virkeligheden mente. Du var ikke interesseret. Stakkels lille Terry.

Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studerer" medicin, Hvad ER det for noget med de briller? Single.

## Virkeligheden

Vi befinder os i New York, USA, tirsdag d. 10/3 kl. 15.00. Byen er præget af kontraster: "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykker det. Der er områder med stor vækst, mens andre er i forfald. Byens største problem er de hjemløse og kriminaliteten. Sidstnævnte er inde i en jævn stigning, til trods for, at der aldrig har været så megen kontrol og så mange overvågningskameraer. Intelligente kriminelle har metoder til at undgå kameraerne, man kan overmale dem, drukne dem med støjsendere, magneter eller lys, og desuden fokuserer myndighederne deres indsats på kampen mod terror. Der har ganske vist ikke været nogen terroraktion på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gastanker ind i siden på et fragtskib med billig australsk underholdningselektronik i Boston Havn i 2019. Men som de siger i Homeland Security: det viser bare, at vores indsats virker.

I forhold til den virkelighed vi kender, er det mest påfaldende, at vandstanden er steget i verdenshavene og oversvømmelser hører til dagens orden. Næsten alt er forsynet med små computere og er i kontakt med alt muligt. Du kan sætte dit køleskab til at foretage dine indkøb og bilerne kan selv finde vej. (Når ellers systemerne virker og det gør de ikke altid.) Hel og halvsyntetiske fødevarer er almindelige fordi korn, majs og sukker i stigende grad bruges til at fremstille brændstof til biler og elproduktion. Der er reklamer overalt. Virkelig over det hele.



## Ejendele:

32

Udover almindeligt tøj, en kæmpe sports-jersey i lilla og grøn, købt på football-museet til ære for The Lohill Packers, ligaens mindst vindende hold.

En personlig terminal [nærmest en mellemting mellem mobiltelefon, en stemmestyrer personlig computer og et betalingskort]. En indopereret stun-gun.

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006

## Eventyrprinsessen

Du er hverken Snehvide eller Askepot. De kalder dig Rapunzel. Ikke det kønneste navn ganske vist, men du føler det er ganske passende. Dit liv har helt bogstaveligt været en dans på roser. Dine forældre har beskyttet dig mod alle farer, alle problemer og enhver form for besvær. Og du ved, at dette sidste påfund også er til dit eget bedste. De har spærret dig inde i et højt tårn langt ude i den mest uigennemtrængelige skov, de har kunnet finde. Du føler dig på en gang hjælpeløs og i sikkerhed. Du må indrømme, at det er en følelse du har det ganske godt med. Du behøver ikke bekymre dig om noget som helst. Det er på en eller anden måde romantisk. Dit udseende er naturligvis vigtigt. Du skal tage dig så godt ud som muligt, når nu prinsen kommer for at redde dig.

Du ser dig selv i spejlet.

Du har en underlig følelse af, at være split-tet. Noget ubestemmeligt. På den ene side er det som at komme hjem efter en lang og anstrengende rejse i et fjernt sumpet land. På den anden side føler du, at du hele tiden må forklare dig selv, hvorfor du føler det sådan, som om en lille indre stemme modarbejder din lykke. Det må være den onde fe, dine forældre altid advarede dig i mod, der spiller dig et puds. Alt er som det skal være. I det fjerne er Prinsen på den Hvide Hest på vej for at befri dig. Du hører hestehove på pladsen foran tårnet. Men det er nu ikke ham du har ventet med længsel. Hesten er udhungret og ligner mest af alt et levende skellet. Rytteren er klædt i en lang laset kappe, der dækker hans ansigt, og som er så sort, at den næsten opsluger lyset. Fuglene er holdt op med at synge. "Fuck det!" tænker du til din egen store overraskelse, da den fremmede rytter får dit tårn til at synke i grus med en enkelt håndbevægelse. Nu ved du godt hvem det er. Ham kan ingen beskytte dig mod. Det var bare ....

Alt bliver sort omkring dig.

## Du vågner:

Du befinder dig i Dreamscape's™ hovedkvarter. Centrum for en af verdens mest succesrige underholdningsvirksomheder. Dit ansigt er klatret af sved og der svir lidt under pandebåndet med de mange elektroder. Du sidder sammen med fire andre i et velindrettet smart lokale, der ville være ganske hyggeligt, hvis ikke det var for den gennemtrængende lyd af en eller anden alarm. De andre ser lige så forvirrede ud, som du føler dig.

## Dig:

Du er Martin Kolchack, du er veltrænet og ser vist ganske godt ud. Du. Er. En. Mand. !!! Har succes hos damerne. Stor succes. Du kender ingen, der har så stor succes hos kvinder som dig. Du har et trick. Hmmm. Mange faktisk. 1. Kan man ikke få den man gerne vil have, må man tage den man kan få. 2. Giv dem et glimt af din muskuløse overkrop. 3. Og så er det bare at sætte blus på de store hundøjne. 3.b "Du Vivian, kan du ikke forklare mig?" 4. Og huske deres navn. Det er vigtigt. Du kan dine "moves" uden ad. Som du ser det gør du en form for samfundstjeneste. Takket være din indsats har mange kvinder fået tilfredsstillet deres behov for sex og for at yde moderlig beskyttelse på en ufarlig og helt igennem behagelig måde. Uden at falde i kløerne på folk af tvivlsom moral eller uden reelle hensigter.

Du er - hvis du skal være helt ærlig - slet og ret Guds gave til kvindekønnet! - Hvordan du var kommet til at spille drømmeprinsessen i tårnet, går over din forstand. Jo, du véd godt at du selv har valgt spillets indstillinger, men det var jo mest for sjov, og du er en anelse rystet over din reaktion. Det må skyldes en fejl i spillet. Eller noget. Det er du sikker på. Helt sikker. Yep. Ingen tvivl om det!

Fakta: 25 år, 1,90, sportstrænet og solbrændt, blå øjne, Studerer sportsvidenskab. Spiller vandpolo på universitetsholdet, dyrker flere andre sportsgrene. For tiden single.

I dag: I har været på rundtur i byen: Frihedsgudinden, Chryslerbygningen, Central Park, "Reflecting Absence" [Mindesmærket for WTC-angrebet 11/9] McDonald's, Starbucks og Football-museet. Det var Elaines' ide.

Karakter  
beskrivelse  
eventyr  
prinsessen



## Folk:

Elaine Torres studerer kulturhistorie mener du. Hun er den ene af de tre faste beboere i det hus i Queens, du bor i. Elaine er i virkeligheden god nok, selvom hun kan virke en smule bossy. Dominerende kvinder tiltrækker dig ikke.

Fakta: 26 år, 1,77, almindelig, mellemblond, blå øjne, bruger kontaktlinser. Single.

Martin Kolchack: dig selv

Irena Sergejova: russisk udvekslingsstudent. Arbejder på et eller andet projekt om kommunikation. Du har prøvet at score hende, men hun reagerer ikke efter planen. Der må være noget galt med hende.

Fakta: 27 år, 1,79, almindelig, født i Moskva, brune øjne, kører motorcykel og spiser underlige ting og går til mærkelige koncerter. Så vidt vides single.

## Ejendele:

Udover almindeligt tøj, en lækker t-shirt i lilla og grøn, købt på football-museet til ære for The Lohill Packers, ligaens mindst vindende hold. En personlig terminal [nærmest en mellemting mellem mobiltelefon, en stemmestyrket personlig computer og et betalingskort]. En lille sort bog med kontakt-info på et par hundrede kvinder. En del af dem har du oven i købet mødt.

## Virkeligheden

Vi befinder os i New York, USA, tirsdag d. 10/3 kl. 15.00. Byen er præget af kontraster: "Maleriske miljøer og mange muligheder" som byens reklamepolitik udtrykker det. Der er områder med stor vækst, mens andre er i forfald. Byens største problem er de hjemløse og kriminaliteten. Sidstnævnte er inde i en jævn stigning, til trods for, at der aldrig har været så megen kontrol og så mange overvågningskameraer. Intelligente kriminelle har metoder til at undgå kameraerne, man kan overmale dem, drukne dem med støjsendere, magneter eller lys, og desuden fokuserer myndighederne deres indsats på kampen mod terror. Der har ganske vist ikke været nogen terroraktion på amerikansk jord siden New Christian Humanity sejlede en gas-tanker ind i siden på et fragtskib med billig australsk underholdningselektronik



i Boston Havn i 2019. Men som de siger i Homeland Security: det viser bare, at vores indsats virker. I forhold til den virkelighed vi kender, er det mest påfaldende, at vandstanden er steget i verdenshavene og oversvømmelser hører til dagens orden. Næsten alt er forsynet med små computere og er i kontakt med alt muligt. Du kan sætte dit køleskab til at foretage dine indkøb og bilerne kan selv finde vej. (Når ellers systemerne virker og det gør de ikke altid.) Hel og halvsyntetiske fødevarer er almindelige fordi korn, majs og sukker i stigende grad bruges til at fremstille brændstof til biler og el-produktion. Der er reklamer overalt. Virkelig over det hele.

Niko Hariunen: Udvekslingsstudent. Tidligere finsk juniormester i hammerkast. Stor og veltrænet. Og så er han både rar og venlig måske på en lidt fraværende måde. Er ellers en person du har meget tilfælles med. I deler en brændende interesse for sport og idræt, og han bliver så glad for dine gode råd om træning og kosttilskud. Du synes i øvrigt, at han skulle holde lidt igen med sit ølforbrug.

Fakta: 21 år, 1,95, stor og muskuløs, blond blå øjne, tidligere finsk juniormester i hammerkast. Spiller en del online-rollespil. Single.

Terry Gilliam: Den tredje og sidste af husets faste beboere. Sådan lidt af en skaffer, der kan levere alt muligt til særdeles rimelige priser. Gadgets, såkaldt importeret øl, billige biler. Ganske hyggelig fyr, der tilsyneladende har det ganske godt med sit liv. Snakker en del, men det er OK, han bliver ikke formærmet, hvis man ikke hører efter.

Fakta: 25 år gammel, 1,83, almindelig mørkhåret, "studierer" medicin, Hvad ER det for noget med de briller? Single.

34

michael  
erik  
næsby  
fastaval  
2006