DOMEN

Skrevet af
Jacob Jaskou

Indholdsfortegnelse:

Foromtale 4

Forord og Spillevejledning 4

Indledning 6

Del 1: Frit Spil 7
- Oversigt 7
- Morgentræthed 7
- Briefingen 8
  - Missionsbeskrivelse 9
  - Oplysninger om Jorden 9
- Iagttagelse af Studieobjekterne 10
- Vær Hilset 10
- Angreb, Aktion og Vold 12
- Kontakt med Videnskabsmænd 13
- Blackouts 13

Del 2: Eksistentiel Alvor 13
- Oversigt 13
- De Videnskabelige og Historiske Facts 14
- Brainware Technologies Incorporated 15
- Arthur og Skibets Computer 16
- Den Endelige Dom 17
  - Kriterier 17

Persongalleri 19
- USE-Præsident Jeremias Kühnen 19
- Videnskabsmanden Julio Martinez 20
- Pave Immanuel I 21
- General Samuel Epstein 22
- Agent Walter Young 24
- Journalist Jane Reed 25
- Tiggeren Stojan Zrinsky 26
- Husmoderen Frau Else Beck 26
- Mitsubishimanden David Schwann 27
- Brainware-forskeren Susan Melaart 28

Businessmanden René Shinn 29
Den Kunstige Intelligens ARTHUR 30
Kanonføde og andet Diverse 32

Udstyr 33
Rumskibet 33
Computeren 33

Baggrund for Luvierne og Urartu 34
Folket fra Rummet 34
Samfund og Kultur 34
Teknologi 35
Historie 36

Jorden anno 2009 36
Indledning 36
Større Begivenheder og generel Historie 37

Lande og Forbund 39
USE 39
USA 39
Japan 39
Rusland 40
Kina 40
Indien 41
Brasilien 41
Vatikanstaten 42
Det Nordafrikanske Forbund 42

Efterskrift og Credits 43

Karakterer Løsark
Navneliste Løsark
Handout: Kort over Jorden Løsark
Handout: Kort over Europa Løsark
Handout: Kort over Europa med Informationer Løsark
Handouts: Generelle Informationer om Jorden Løsark
Handouts: Tegninger af diverse NPC'er Løsark

Foromtale:

"Tanker, tanker... hvilke tanker? Mine tanker? Ja! Hvilke tanker, hvad tænker jeg, hvorfor, hvordan?"

Langsomt mærker du liv, ikke et hvilket som helst liv, men dit eget. Men lige nu består livet ikke af andet end tanker.

LYS! LYD! SMAG! FØLELSER! For en kort stund består livet af andet end tanker. Så, pludselig, som om nogen har slukket for en kontakt, forsvinder det hele igen. Intet, kun Mørke og Stilhed! Men nu ved du, nu husker du, du eksisterer. Langsomt kommer lyset igen, ikke så blændende som før, men blidt. Du ser! Dine andre sanser vågner også op igen, ganske langsomt. Du vågner op!

Efter en hård kamp mod søvnen og efter langsomt atter at have vænnet dig til brugen af dine lemmer, går du op på broen af jeres rumskib og stopper med ét op foran den store skærm og fæstner blikket på planeten, som tydeligt træder frem fra verdensaltets mørke. Det er den, som har været målet for jeres lange rejse.

"Smukt!" tænker du, lige indtil du opdager de store sorte plette på den ellers så skønne blågrønne planet. Du får analyseret dem med hjælp af kaptajnen, skibets computer. "FORURENING FORÅRSAGET AF DE HERBOENDE OS-LIGNENDE VÆSENER", står der på skærmen som kommentar.

"Hvordan kan nogen være så primitive, dumme og uforstående?" Som du tænker disse tanker, mærker du, at din personlighed forandres, du mærker en stille antipati mod disse væsener vokse inden i dit sind.

"Fortjener de virkelig at leve, disse 6,432 milliarder pseudointelligente væsener?" lyder det i dit hovede, mens kaptajnen indkalder til mødet, som skal forklare jer nærmere om den dom, du og dine medrejsende skal afsige.

Forord og Spillevejledning:

Dette er en kort vejledning til læsning og spilning af scenariet, samt et brev til de gamemasters, som skal spille det på kongressen.

Scenariet kan godt læses fra ende til anden, men da de forskellige punkter ikke nødvendigsvis giver udtryk for en kronologisk rækkefølge, kan det næsten læses som man vil. Det er naturligvis en god ide at læse indledningen først, og siden hen tror jeg, at man med fordel kan læse to generelle oversigter over del 1 og 2. Derefter kan man tage for sig af retterne (afsnittene), som man ønsker.

Personbeskrivelserne af NPC'erne dækker ikke kun over de enkelte personer, som man skulle tro, men fortæller også nogle generelle

ting om Jorden, som den ser ud om fjorten år.

For nemhedens skyld har jeg understreget vigtige stikord i teksten, således at de bliver nemmere at finde mens man spiller.

Man skal nok notere sig, at dette scenarie kan vare noget længere end de seks timer, det er normeret til, hvis man ikke som game-master bringer handlingen frem, da spillerne ikke altid vil have mulighed eller sans for at gøre det selv. Dette gælder især spillets første halvdel. Heldigvis har man som GM'er mange mekanismer til rådighed, hvis man ønsker at sætte gang i spillet, uden at det virker urealistisk eller forstyrende. Der er en mening med stort set alt hvad karakterer-ne kommer ud for i dette scenarie, men det finder du ud af, som du får det læst.

Hvis du har nogen spørgsmål eller kom-mentarer, så kontakt mig endelig.

Jeg håber at I vil få al mulig fornøjelse, når I skal spille. *Held og Lykke.*

Med Venlig Hilsen

Jacob Jaskov
Moltkesvej 4
5000 Odense C
TLF: 66 14 37 10

Indledning:

Det er nu det herrens år 2009 og verden er ikke som den burde være. Hungersnød plager store dele af den 3., 4. (folkeslag uden land) og 5. verden (by-slummen). De områder hvor sulten ikke lægger landet øde, eller endda nogle af de samme steder, raser den fjerde rytter af undergangen og hans legioner, nu bedre kendt under navnet krig. Samtidig med disse kæmpemæssige katastrofer, trues verden af kapitalismens kvælertag på folk, ny-kommunismens undertrykkelse, fremmedhadets brutale vold, nyreligiøse bevægelsers hjernevaskelse, teknologiens voldtægt af jorden og dens ressourcer samt ikke mindst en fjerde verdenskrig. Kort sagt er intet forandret i forhold til i dag, eller i hvert fald forandret til det bedre.

Men alle disse ting er ikke noget, som dette scenarie skal handle om, i hvert fald ikke sin kerne, selv om meget at det udadtil kommer til at dreje sig om disse problemer og deres løsning. Nej, i virkeligheden handler dette scenarie bare om penge, teknologi, vel at mærke ikke småpenge eller almindelig teknologi, men begge ting ud i det mest ekstreme. Samtidig vil temaet dog alligevel være etik og moral, samt en anden del af filosofien, nemlig virkeligheden, og folks opfattelse af den.

Nå men nok om det, lad mig forklare hvad der ligger til grund for dette scenarie. En flok videnskabsmænd og computergenier har i 2002 lavet den første rigtige kunstige intelligens, ARTIE IMAGO. Denne AI viste sig dog hurtig at være temmelig ustabil, den havde ingen grund til at leve, ej heller nogen egentlig personlighed som kunne holde sammen på den. Gruppen begyndte derfor på at forske i at skabe en kunstig personlighed til Artie, og til andre AI'er, som ville komme. Dette viste sig dog hurtigt at være temmelig besværligt, da det var uhyre svært at skabe bare én personlighed. Og hvis man endelig fik skabt den ene, så måtte man sørge for at holde den unik, for ellers ville det ende med en masse problemer hvis en eller anden AI'er mistede følelsen af at være inviduel og enestående.

Man havde stadig problemer med at kunne skabe en salgbar vare, hvis en sådan kostede noget i nærheden af 1 til 2 milliarder ECU stykket. Man kunne endnu ikke masseproducere denne nye type software; hjerne på disk. Men så drejede Brainware-gruppen sin forskning mod nye baner; selvprogrammerende AI'er. Hvis man kunne opfostre en AI'er, ligesom et barn, således at de selv programmerede deres personligheder, kunne man springe en masse besvær over. Man skulle bare have en grund-AI, som så blev til et helt unikt væsen. På den måde ville det ikke

tage nogen nævneværdig tid at skabe en AI fra start til slut, man kunne masseproducere disse væsener, som kun består af nuller og et-taler.

BTI fik ARTHUR, en anden AI som de sidenhen havde skabt, til at modificere en kunstig version af den virkelige verden, som de havde købt af et andet softwarefirma, for at denne kunne benyttes af AI'er. Man skabte situationer således at disse blev provokeret til at tage stilling til en masse forskellige ting og på den måde fik mulighed for at tilegne sig en personlighed. Spillernes karakterer er en sådan gruppe AI'er på dannelsesrejse.

Del 1: Frit Spil

Oversigt:

Denne del af scenariet drejer sig om AI'ernes færden og gøren i den Virtuelle Virkelighed. Dette er stedet hvor AI'erne, som selv tror at de er rumvæsener, der lige er ankommet til Jorden, skal danne sig et indtryk af Jorden, danne sig en personlighed og vigtigst af alt, finde ud af, at der er et eller andet virkelig galt. Hvis dette ikke sker, eller hvis de set fra ARTHURS synspunkt er færdige med at udvikle sig og dermed har taget et endeligt standpunkt, så skal man springe direkte videre til afslutningen, som står beskrevet i slutningen af anden del, ellers så fortsætter man bare med Del 2.

Scenariet starter med at spillerne vågner op og får beskrevet deres opvågnende (nytændte) sansers forvirende indtryk. Derefter er der en kort periode hvor spillerne kan stille sig selv og hinanden en masse spørgsmål, hvorefter de indkaldes til briefing på skibsbroen. Efter en introduktion til denne verden, og en forklaring om hvad de skal foretage sig, får karaktererne fuldstændig frit spil. De kan; udspionere menneskene og deres opførsel, skabe direkte kontakt med diverse folk, undersøge diverse vidensbaser osv. Men visse ting vil ske automatisk, da det jo er dannelsesprogrammets opgave at udsætte dem for stressende og dramatiske situationer, hvor der kræves forskellige valg. De vil komme ud for angreb, møde folk der vil kræve en stillingtagen af dem, og selvfølgelig vil de til sidst blive bedt om at afsige den endelige dom over menneskeheden.

Samtidig med alt dette, vil de komme ud for mærkelige fænomener, der, hvis de bliver undersøgt nærmere, alle sammen peger på, at de lever i en kunstig skabt virkelighed.

Morgentræthed:

Scenariet starter på samme sted, som forhåndsomtalen, altså med folks opvågnen og sære sanseindtryk. Langsomt vil de begynde

at få kontrol med deres kroppe og sanser, selv om denne kontrol gennem hele indledningen ind imellem vil vise forskellige mangler. Hurtigt begynder de vel også at tænke lidt over hvad der er sket, hvorfor de er her, hvorfor lige netop de er blevet udvalgt til denne mission, og hvordan det kan være, at disse mennesker ligner dem så meget. Karaktererne og dermed spillerne får altså lov til at fundere over disse og sikkert en masse andre spørgsmål, før besætningen bliver kaldt op af kaptajnen til briefing. I starten vil alt synes sløvt og trægt, en tilstand som meget vel kan sammenlignes med morgentræthed. Dette skyldes det faktum, at AI'erne, som i virkeligheden udgør rumvæsnerne, først nu er blevet tændt og aktiveret. De er helt tomme for følelser og personlighed, og derfor synes det hele lidt uvirkeligt for dem. Samtidig er ARTHUR i fuld gang med at finjustere de sidste detaljer, og derfor er det en god ting, hvis AI'erne vender blikket indad for en kort stund, mens den ydre verden bliver tilpasset til dem. Foruden sløvheden, vil AI'erne også opdage, at deres sanseapparat ikke fungerer fuldt ud. Eksempelvis vil nogle af dem i starten kun se sort og hvidt, nogle vil intet høre, sanse mærkelige lugte og nogles følesans vil opfatte helt andre former end dem de kan se. Dette er kun nogle af de mærkeligheder de vil kunne komme ud for, find selv på flere! Disse fejl vil være rettet af ARTHUR inden de når ned til Jorden, selvom de dog også kan forekomme senere hen (se Blackouts).

Der går ikke langt tid, før kaptajnen, som samtidig er skibets computer, er klar til at starte briefingen, og allerede her, ville det være en fordel, hvis dannelsen så småt var gået i gang, da de i så fald vil have mange muligheder for at afprøve deres påtagede personligheds reaktionsmønstre. Hvis de endnu ikke mener noget, vil de sikkert hurtigt komme til det, da der allerede under briefingen, og selvfølgelig også fremover, vil være mange spørgsmål, som kræver en stillingtagen, og som kræver moralske og etiske valg.

Briefingen:

Skibscomputeren kalder kort efter de andres opvågnen sammen til briefing på skibsbroen, som er det eneste sted, hvor der er ordenlig plads til alle på en gang. Her skal AI'erne orienteres om missionen, for så vidt der er nogen egentlig mission, samt om selve stedet, som de er ankommet til.

Computeren er i virkeligheden ARTHUR, som på den måde har direkte kontakt med dem. Også i den Virtuelle Virkelighed bruger ARTHUR sit rigtige navn, her under påskud af, at han finder det smukt, og fordi han gerne vil sætte sig ind i de lokale skikke,

også med hensyn til navngivning. Af de samme grunde vil han også foreslå at de hurtigst muligt vælger sig et Jordisk navn, som de får kendsskab til menneskene.

Missionsbeskrivelse:

Det er de rumrejsendes (karakterernes) opgave at undersøge planeten Jorden nærmere, at observere denne og at finde ud af så meget som muligt om den herboende intelligente race, både med hensyn til fysiologi, mentale formåen, kultur, politik og deres teknologiske formåen. Alt i alt er det altså en helhedsundersøgelse, som de skal foretage. De må også få så meget at vide om formålet med undersøgelsen, som, at det på et vist plan går ud på at finde ud af, hvad man i det hele taget skal stille op med racen, herfra benævnt "menneskene"; om man skal føle sig truet af dem, om et samarbejde vil være gavnligt, om de skal hjælpes osv.

Men de får også at vide, at *de selv* må bestemme præcis hvordan de skal gribe situationen an. For eksempel er det op til dem, om de vil skabe direkte kontakt med menneskene, om de vil udspionere dem, samle beviser for den ene eller den anden ting, eller hvad der nu ellers falder dem ind. Men de skal prøve at undgå for meget indblanding i menneskenes liv, med mindre *de mener*, at det er strengt nødvendigt eller specielt gavnligt for deres undersøgelse eller for Urartu. Dette valg skal de selvfølgeligt kunne begrunde.

Oplysninger om Jorden:

Før de går i gang med deres undersøgelser, kan de også få mulighed for at få besvaret en masse spørgsmål om Jorden. ARTHUR har selv studeret Jorden i en tre måneders tid, før de blev vækket (siger han), så derfor vil han allerede have en del viden til rådighed. Denne viden vil hovedsagelig dreje sig om geografiske facts, såsom landegrænser, befolkningstal, styreformer, økonomiske, militære og videnskabelige magtfaktorer, en mangelfuld beskrivelse af forskellige generelle Jordiske skikke, såsom brugen af penge, kriminalitet, kærlighed, grådighed etc, som han dog (selvfølgelig) ikke forstår eller kan sætte sig ind i. Desuden vil han også have studeret de forskellige sprog, og dermed fået lavet en translatør, som hver af karaktererne har fået indbygget i deres lommecomputere, således at de kan oversætte al Jordisk tekst og tale til Luvisk. For yderligere at lette sprogbarrieren, har ARTHUR sørget for, at de har fået sproget "engelsk" indlært mens de lå i dvale.

Hvis det begynder at trække ud med deres spørgsmål, så slå endelig om fra at rollespille alt dette, og fortæl dem, at de får en masse generelle ting at vide om Jorden, da dette

underafsnit ikke er så vigtigt, at det kan betale sig at bruge alt for meget tid på det.

VIGTIGT: De vil også få at vide, at de nu befinder sig over Europa, det vigtigste kontinent på Jorden, både kulturelt, videnskabeligt og økonomisk, og at det nok er her de vil kunne finde de fleste af de oplysninger, som de har brug for. I Europa har landene et forbund eller noget i den stil, og dette forbunds hovedstad er så vidt vides London, hvor præsidenten holder til. Desuden vil der være en bureaukratisk hovedstad i Bruxelles og en militær i Toulouse. Der er ikke noget entydigt økonomisk centrum, men både Frankfurt, Berlin og London er alle sammen gode bud. Disse oplysninger vil forhåbentlig begrænse karakterernes færden lidt, således at spillet bliver nemmere at holde styr på.

De vil efter briefingen få udleveret to kort; et verdenskort uden anden information, samt et Europa-kort med de før nævne byer indtegnet på. **[udlevering af handouts]**.

Iagttagelse af Studieobjekterne:

Spillerne vil sikkert vælge at studere menneskene fra det skjulte først, før de begynder på at færdes i blandt dem. Det vil de sikkert gøre, fordi de ønsker at opnå en bedre forståelse af de forskellige traditioner og skikke man har på Jorden, for at en eventuel kontakt-situation kan klares bedre, eller fordi de mener at det er bedst at holde sig skjult. Man kan rollespille forskellige situationer, der kan opstå undervejs, men hvis spillerne beslutter sig til at bruge flere år på disse iagttagelser, så er det nok en god idé at spole tiden lidt hurtigere frem eller lade en krisesituation opstå, såsom en afsløring eller endda et angreb.

Hvis karaktererne på et tidspunkt i spillet har studeret jorden tilstrækkeligt, kan du udlevere ydeligere nogle handouts, nemlig kortet over Europa med USE-landene, den jugoslaviske Zone og en masse byer afmarkeret på, og den korte beskrivelse af Jorden og dens historie. **[Udlevering af handouts]**.

Vær Hilset:

En af de ting, som spillerne kan finde på at gøre, vil være at kontakte folk. Men her hører fællesnævneren for dette afsnit også op, for folk kan være så mange ting. De kan måske få den tanke at kontakte jordens regering eller leder, men vil hurtigt finde ud af, at der ikke findes nogen. Men så vil de sikkert gå til nogle enkelte nationers ledere, og prøve på at kontakte disse. Eller også kan det være videnskabsmænd, som skal være de første der får rumvæsnerne at se, eller "almindelige" folk, eller religiøse ledere, eller..... Der er så mange muligheder, at det ville være umuligt at nævne dem alle sam-

men her, men alligevel har jeg forsøgt at forudsige hvilke situationer der vil være mest sandsynlige, sådan at man som gamemaster ikke står på helt bar bund. Men derfor kan det ikke undgås, at man kommer til at improvisere meget, når det gælder spillernes handlinger.

Hvordan vil folk reagere i al almindelighed? Forestil dig, at du pludselig står over for en ganske normalt udseende mand eller kvinde, som sådan uden videre fortæller at vedkommende kommer fra rummet, og slet ikke er menneske. Ville du tro på vedkommende? Sikkert ikke, vel. Men hvis nu dette påståede rumvæsen fortalte dig, at det kan bevise sin påstand? "Ja Ja, den er god med dig!" ville du sikkert svare, i forventningen om et eller andet fupnummer. Men så kommer *det* klokkeklare bevis, og alligevel vil de fleste stadig være afvisende, og vil forsøge at bortforklare det skete på en "rationel" måde.

Sådan vil de fleste NPC'ere nok også reagere, hvis de kommer ud for sådan en situation, men kun de fleste, for der vil altid være de få, som umiddelbart kan overbevises, enten fordi de er overbevist i forvejen, fordi de er lettroende, fordi de har en verdensopfattelse der afviger fra den gængse, fordi der skal ske noget i spillet eller af en helt femte grund.

I persongalleriet vil der være en masse NPC'ere at finde, som kan bruges i alle mulige situationer, lige fra Paven eller USE's præsident, til den lokale nødlidende tigger eller den almindelige husmoder.

Folk vil som sagt generelt være svære at overbevise, men er de endelig overbevist, vil deres reaktioner ikke følge et lige så generelt spor. Folk kan blive vrede, nysgerrige, føle sig hjælpeløse, håbe, bede om hjælp til løsning af personlige eller globale problemer, etc. Men disse reaktioner, der for spillerne kan virke som tilfældige, er faktisk nøje velovervejede. Husk at ARTHUR sammen med VV-computeren styrer denne verden, hvis formål det er, at få de kunstige intelligenser til at tage valg, således at de danner sig en personlighed. Karaktererne skal komme ud for en del varierede situationer, da det er meningen, at de selv skal have mulighed for at komme med forskellige reaktioner.

Det er vigtigt at notere sig at *personerne vil reagere således, at karaktererne bliver tvunget ud i situationer, som kræver moralske, etiske eller følelsesmæssige valg.*

- Tiggeren vil bede om penge og hævn over de mænd som forårsagede hans tilstand, hvilket omfatter både generaler og de soldater som raserede hans landsby.
- Præsidenten vil pænt bede om at få del i Luviernes teknologi, "selvfølgelig" til alles bedste!

- Paven vil spørge dem ud om Gud, religion, og bede dem om at hjælpe ham i kampen mod de vantro eller endnu værre; ateisterne.
- Husmoderen vil græde ud ved deres skuldre, og fortælle om sin slavetilværelse i sit eget hjem.

Der vil være flere eksempler i NPC-sektionen, og du vil sikkert selv kunne finde på mange flere. Men husk, formålet med alt dette er, at de skal danne sig et indtryk af Jorden, dens problemer og at de begynder at tage stilling til dem. Dette kræver en vis form for frihed til at handle og bevæge sig. *Giv dem denne frihed!*.

Angreb, aktion og vold:

Som reaktion på spillernes handlinger, eller måske netop pga. deres manglende handlinger, kan de på en vist tidspunkt blive angrebet, enten direkte, eller måske indirekte, således at angrebet er imod deres rumfly. Hvis de har vakt Samuels vrede [se persongalleriet], eller har virket som en trussel mod andre større militærmagter, vil disse søge at angribe luviernes materiel eller repræsentanter. Hvis dette ikke er tilfældet, hvis de virkelig har formået at holde sig på god fod med de førende stater, vil de i stedet blive kontaktet af terrorister og revolutionære, der gennem kontakter eller spionage har opdaget deres eksistens. Hvis de byder dem velkommen, vil de blive angrebet af militæret, hvis ikke, vil de have skabt sig nogle fjender blandt disse oprørere, som derfor vil angribe dem.

Urartu-rumskibet er nok det primære mål for et angreb, da det er her deres våben må befinde sig, og da det vil udgøre en flugtmulighed for væsenerne. De vil så også selv blive angrebet, for at blive forhørt og undersøgt nøje. Karaktererne vil under denne første rigtige aktion-sekvens sandsynligvis være deres modstandere langt overlegne, idet de vil have al deres teknologi til rådighed, og måske fordi ARTHUR lader deres fjender begå nogle fejl, hvis det går AI'erne dårligt.

Spillerne kan selvfølgelig også vække politiets og/eller den Europæiske Sikkerhedstjenestes opmærksomhed, hvis de kommer til at bryde nogle af de love og regler, som der jo findes så mange af på jorden. Om ikke andet, så kan man altid sende politiet efter dem pga. af nogle færdselsforseelser eller for eksempel fordi de mangler identifikationspapirer.

Hvis spillerne slet ikke har kontaktet nogen regeringer endnu, eller gjort sig bemærkede på anden måde, så kan ERA (die Europäische Raumforschungsagentur) have opdaget deres skib, hvorpå de med Europa-parlamentets støtte vil opsende nogle jagerfly som "modtagelseskomité". Disse skal undersøge dette potentielt fjendtlige objekt, for så at

tvinge det til landing, eller hvis dette ikke virker, på anden måde søge at få det ned på jorden så hurtigt som muligt.

Kontakt med Videnskabsmænd:

Spillerne vil i løbet af denne del af scenariet også komme i kontakt med forskellige videnskabsmænd, hvor Julio Martínez, David Schwann og Susan Melaart helt sikkert vil være iblandt, en ting som selvfølgelig igen er arrangeret på forhånd af Brainware-gruppen. Hvis spillerne ikke selv tager initiativ til at kontakte nogle videnskabsmænd eller universiteter, eller hvis der er lidt dødvande i spillet, så lad Julio kontakte dem, idet han som astrofysiker vil have opdaget deres radio-signaler, når de kommunikerer med hinanden via de små kommunikatorer. Hvis dette af en eller anden grund ikke skulle være tilfældet, så vil han have opdaget dem af andre grunde, som du selv kan improvisere, alt afhængigt af hvad de har foretaget sig. Videnskabsmændene kan bidrage med viden og vil søge at påvirke karakterens dannelse. Se nærmere i persongalleriet, hvor deres personlighed og funktion vil være beskrevet.

Blackouts:

I løbet af hele scenariet og især når der sker mange ting på en gang, vil karakterne opleve at de pludselig ikke sanser noget som helst. Dette fænomen skyldes overbelastning af VV-computeren, hvori selve den Virtuelle Virkelighed ligger, og enkelte programmeringsfejl. Ud over de totale blackouts, vil de også kunne komme ud for, at enkelte af deres sanser opfører sig mærkeligt eller slår helt fra, lige som da de blev "vækket" i rumskibet i starten. Tiden vil også spille dem nogle puds indimellem, nogle gange vil resten af verdenen have bevæget sig videre, mens de selv var fastfrosset i tiden, andre gange vil det omvendte ske. Disse fænomener vil virke meget stærkt på spillerne, hvis de bliver bliver brugt rigtigt, dvs. ikke alt for ofte, og i starten sammenfaldene med andre ting, som kan virke forklarende. Efterhånden vil de dog begynde at forstå at der er et eller andet virkelig galt. Disse fænomener vil kunne lede dem videre til anden del, eller i hvert fald gøre dem hundeangste og enormt paranoide.

Del 2: Eksistentiel alvor

Oversigt:

Denne del af scenariet handler om karakterernes opdagelser med hensyn til deres verdens og deres egen beskaffenhed, og hvordan de takler dette overraskende vendepunkt i deres kunstigt skabte liv. Når man

spiller er det nok svært og heller ikke særlig hensigtsmæssigt at skelne kraftig mellem første og anden del af scenariet, da mange af de konkrete situationer kan indeholde elementer fra begge dele. Karaktererne vil helt fra starten opleve sære ting med hensyn til verdenens karakter, men vil højst sandsynlig affærdige disse fænomener, som noget der skyldes deres lange søvn eller fremmedartede biologi. Men da de mærkelige blackouts og sære sanseoplevelser fortsætter, vil de efterhånden komme til den konklusion, at der er noget galt. Hvis de begynder at studere disse fænomener nærmere, samt dem selv, vil de forhåbentligt begynde at forstå, hvad der foregår. De kan sammenligne deres sprog, kultur, videnskaber og fysiologi med vores, og begynde at opdage flere og flere sammenhænge, som alle peger på den "virkelige" sandhed. Desuden kan de undersøge de folk de støder på, og opdage at nogle af dem slet ikke eksisterer, hverken officielt eller som personer i deres virkelighed. De kan snakke med ARTHUR eller nogle af de andre som kender sammenhængen, og hvis de så taler godt for sig, vil de sikkert kunne hive nogle hints ud af disse folk. Hvis de begynder at se mønsteret i deres opdragelse, med hensyn til fordommene, som de skal få over for Mitsubishi, Mitsui og Brainware Technologies Inc, så kan de også undersøge disse virksomheder, og finde spændende facts der.

Spillerne vil altså stadig være fuldstændigt frit stillet med hensyn til deres handlinger, men nu vil deres undersøgelser være langt mere målrettede og følge det mønster, som først langsomt, men sidenhen med stadig større fart dannes.

De videnskabelige og historiske facts:

De vil lige fra starten have opdaget, at de ligner de jordiske mennesker til forveksling, og hvis de begynder at undersøge denne sag nærmere, f.eks. ved hjælp af diverse biologiske tests, vil de opdage, at de alle sammen på genetisk niveau ligner mennesker til fuldkommenhed. Rent faktisk i sådan en grad, at alle deres gentests vil være lig et gennemsnitsmenneskes, uden nogen specielle individuelle træk overhovedet. Det er fordi det ville være for besværeligt at lave en speciel genkode til hver AI, som jo alligevel ikke har brug for den, så derfor har ARTHUR givet dem hver en genkode for et generelt gennemsnitmenneske. Dette hænger pænt sammen med, at deres samfund har udryddet alle sygdomme og genetiske fejl, men vil ikke forklare deres specielle evner.

En anden umiddelbar ting, som vil falde i øjnene, er ligheden mellem Urartus samfund og historie og Jordens ditto. Dette skyldes programmørenes manglende evne til at

abstrahere fra vores verden dengang de skabte en ny. Denne kuriositet kan ikke give nogen deciderede svar, men den kan pege på nye spørgsmål, som spillerne kan stille.

Deres videnskab vil for dem virke overordentlig avanceret, men graver de dybere i denne "viden", vil de finde ud af, at de ting som de rent faktisk ved, overhovedet ikke ligger så højt hævet over menneskets videnskabelige niveau, som man kunne forvente. Hvis de undersøger dem selv nærmere, vil de opdage at deres udstyr åbenbart virker, uden at de præcist og videnskabeligt vil kunne forklare hvorfor. Grunden til dette er ret indlysende, for selv om alt kan virke i en kunstig virkelighed, så er det kun illusioner, som ikke behøver et videnskabeligt fundament for at fungere. Denne illusion af deres udstyr er skabt, for at sandsynliggøre deres afstamning som rumvæsener.

Hvis de undersøger de få ord som de decideret har fået udleveret fra deres sprog, vil de opdage, at de engang var brugt på Jorden. Urartu er et gammelt armensk rige og Luvierne er en gammel vestindoeuropæisk stamme. Foruden disse forbindelser, vil de dog ikke umiddelbart finde andet, som hænger sammen.

Men hvis de er tilstrækkelig stædige, og f.eks. spørger nogle data-eksperter, vil disse kunne fortælle dem, at det sprog, som de kender som luvisk, rent faktisk er et højt avanceret computerprogrammerings-sprog og bliver brugt i en forsøgsmæssig programmering af AI'er. Sproget er udviklet af BTI, og bliver anvendt flittigt der. Denne oplysning vil de ikke kunne få via generelle databaser, da sproget er meget nyt og næsten ukendt.

Brainware Technologies Incorporated:

Der vil være en del spor, som peger på BTI, f.eks. Susan Melaart, der skal give dem et godt indtryk af koncernen, eller det faktum, at de står bag programmeringssproget Luvisk og at de laver AI'er, og at de har lavet en hvis AI ved navn ARTHUR. Desuden vil de kunne finde mange positive avisartikler om BTI, og generelt høre det omtalt som et godt sted, som en koncern man kan stole på. I det hele taget vil der *intet* negativt, men kun positiv omtale, være at finde om BTI.

Hvis de undersøger stedet nærmere, som ligger tæt på Europa-Universitet i Paris (eller måske et andet universitet, som de tilfældigvis skulle være i nærheden af), vil de finde det mere detaljeret end de steder, de er vandt til at besøge. De vil også opdage, at deres frihed pludselig indskrænkes her. De vil være forment adgang visse steder, men hvis de insisterer på at få adgang, f.eks. ved at

bruge deres våben, kommer de sandsynligvis ind. BTI består af en masse forsøgslaboratorier, hvor alt fra studier af hjernevæv til store computersimulatorer er at finde. Et forskningslaboratorium vil dog bogstavelig talt være tomt. Verden vil ikke være defineret dér, i hvert fald for AI'erne. Det er her deres virkelige computere står placeret, og her at VV-anlægget er. De vil ikke finde noget som helst oplysninger om sig selv, i hvert fald direkte, men indirekte kan de finde ud af, hvilken art forskning der foregår her. F.eks. ved at få at vide hvem de videnskabsmænd er, som arbejder dér, og hvad de ellers normalt arbejder med. De vil ikke kunne udrette noget herfra, men vil kunne finde svar på mange af deres spørgsmål. BTI vil i denne verden være et idylisk sted.

Der står mere om BTI i Persongalleriet, under René Shinn, Susan Melaart og ARTHUR.

ARTHUR og Skibets Computer:

Hvis de finder ud af hvad der foregår, og søger at komme ud, vil den eneste direkte mulighed være gennem ARTHUR. Enten kan de tvinge ham til at give sig adgang til sin computer, som er den eneste, der har forbindelse til resten af den virkelige verdens computernet, eller også kan de prøve på at overtale ham, hvilket dog kan være mindst lige så svært.

For at overvinde ham, skal de programmere nogle våben (de vil se det, som at lave nogle), der fungerer i den kunstige virkelighed. Deres egne våben vil ikke kunne skade ham, da han selv har programmeret disse. Ellers kan de starte en kamp, AI mod AI. Man skal bare bruge de normale kampregler for slåskamp, da denne i virkeligheden symboliserer kamp på computerplan. Lige så snart de udøver vold mod ARTHUR, vil han manifestere sig "fysisk" og forsvare sig.

De kan selvfølgelig også prøve på at overtale ham, men det vil kræve meget godt rollespil og nogle gode argumenter, da hans personlighed vil være meget svær at påvirke. Men han er jo selv en AI, og vil derfor kunne forstå nogle af deres problemer. Så hvis de begynder at spille på hans "medfølelse", kan det være, at de i sidste ende opnår en passende effekt.

En anden ting, som de kan gøre for at slippe ud, er også ved at bruge lidt programmeringsnilde. De kan lave såkaldte "æg" af sig selv, små ultrakompakte programmer, der rummer al den information de består af. Et æg kan laves på en virtuel computer, som et program, der så kommer til at virke materielt i den virtuelle virkelighed. Det kan se mystisk ud, men da de på det tidspunkt må kende til deres verdens natur, vil det ikke virke overraskende, at man således kan manipulere med den.

Disse æg kan de liste ind i ARTHUR, hvilket vil være svært, eller de kan gemme dem i en af de andre spillere, som de regner med, har en gode chance for at blive godkendt. Dette indebærer så bare en risiko for, at de afsløres, da et af de kriterier som AI'erne skal dømmes efter, vil være ærlighed og loyalitet. Vil en loyal AI så ikke fortælle om sådan et forræderi? Desuden vil AI'erne, hvis de får lov til at leve, blive yderligere omprogrammeret, således at uheldige personlighedstræk forsvinder eller mindskes. Dette kan på den ene eller den anden måde også være med til at afsløre gemte æg.

Den endelige dommer i denne sag vil være dig som GM'er. Hvis spillerne generelt laver smarte ting og opfører sig fornuftigt, skulle der intet være i vejen for, at de kan klare sig.

Den endelige Dom

Dette er afslutningen på scenariet, og det er her, at karakterenes handlinger vil blive bedømt, hvis de ikke har formået at finde en vej ud, eller i det hele taget hvis de ikke har fundet ud af, hvad det er, der foregår, og samtidig er kommet til en konklusion med hensyn til menneskehedens skæbne.

Hvis de har løst deres eksistentielle gåde og fundet en flugtvej, vil det være dem, der former en afslutning på det hele. De vil kunne bestemme præcis hvad de laver, hvor de havner i det verdensomspændende computernetværk, og hvilke konsekvenser deres frihed skal have for den rigtige verden.

Kriterier:

Kriterierne for dommen, som vil være inviduel fra karakter til karakter, er følgende:

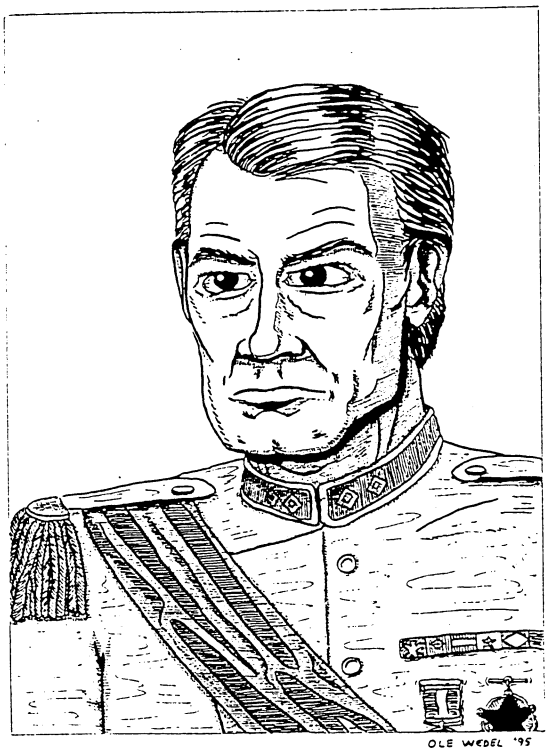
- Har de udvist sympati for menneskeheden og vil de lade den forsætte sin eksistens, uden deres indblanding (meget vigtigt).
- Har de udvist kreativitet og udnyttet deres evner godt (også meget vigtigt).
- Har de tilegnet sig en brugbar, nyttig og belejlig kombination af personlighedstræk, såsom loyalitet, ærlighed, arbejdsomhed og andre gode borgerlige dyder (vigtigt).
- Har nr. 4 fundet sig et eller flere felter at specialisere sig inden for, som samtidig er brugbare (gælder kun ham, vigtigt).
- Andre generelle ting, såsom evne til at kommunikere, problemløsning, venlighed, interesse etc. Altså, har de rollespillet godt og været smarte (vigtigt).

Hvis ARTHUR (du!) mener at en karakter har opfyldt disse kriterier på behørig vis, så kan denne få lov til at fortsætte sin eksistens, for så at blive groft kommercielt udnyttet af Mitsubishi, hvor vedkommende vil blive solgt til en passende afdeling, f.eks. reklame og marketing eller forskningsafdelingen.

Hvis de har udvist alt for stor godhjertethed, vil de naturligvis ikke blive solgt til en afdeling, hvis primære mål er at skabe våben eller lignende. For et sådant træk, ligesom alle andre personlighedsmønstre, vil ikke kunne fjernes helt i den efterfølgende reprogrammering af AI'ernes elektroniske hjerne, der kun kan være overfladisk, hvis den skal kunne betale sig.

PERSONGALLERI:

USE-Præsident Jeremias Kühnen (1970-)



Jeremy, som han bliver kaldt blandt venner, er en yderst velformuleret mand i sin bedste alder, hvilket vil sige at han er omkring de 40 år gammel. Han er De Forenede Europæiske Staters anden præsident, en titel som han stort set har arvet efter den tidligere partiformand for Europas Socialdemokratiske Parti, (hvilket næsten er ensbetydende med at man besidder præsidentposten, da partiet står enormt stærkt). Jeremy arvede partilederposten og præsidentembedet, men dette var ikke uden grund. Han har i løbet af sin karriere formået at samle Europa-Unionen mod resten af verdenen, og har derved knyttet landene så tæt sammen, at de dannede USE. Hans metoder var som taget ud af Machiavellis "Fyrsten", men hans mål var dog ikke helt så dunkle. Kun et forenet Europa kan stå imod katastroferne og nøden, det var hans motto, og det er de holdninger, som han stadig kæmper for.

Som præsident har han mange beføjelser, men han mener, at han ikke har nok midler, til at kunne bruge dem tilstrækkelig effektivt. Nogle flere af disse midler vil han prøve at skaffe sig, hvis han opdager AI'ernes eksistens. Først og fremmest med ord, rigtig mange ord. Hvis dette ikke hjælper, vil han søge at skabe beviser for, at lige netop USE har brug for Luvierne. Hvis al denne diplomati ikke virker, vil han anvende magt, men aldrig i sådan et omfang, at Luvierne bliver fjendtligtsindede, dette vil han ikke risikere. Han er smart, og vil derfor næppe begå nogen alvorlige fejl.

Jeremy er englænder af tysk afstamning, og bor i London på Buckingham Palace, efter at den engelske kongefamilie abdicerede, mod at de kunne få lov at beholde hele 50% af deres ejendom. Resten skulle leveres tilbage til den engelske stat, som "afgift" for at have fået lov til at regere i så langt tid.

Jeremy er en kunstig udgave af sin virkelige modpart, og styres af ARTHUR.

Personlighed:

- Smart og beregnende.
- Vil søge at bruge "diplomatiske" midler så vidt muligt.
- Idealist på bunden. Har en drøm som han vil søge at realisere.
- Stædig, men vil ikke sætte alt over styr. Måske snarere en benhård forhandlingsmand.

Funktion: Få dem til at tage politiske og etiske holdninger.

Stats:

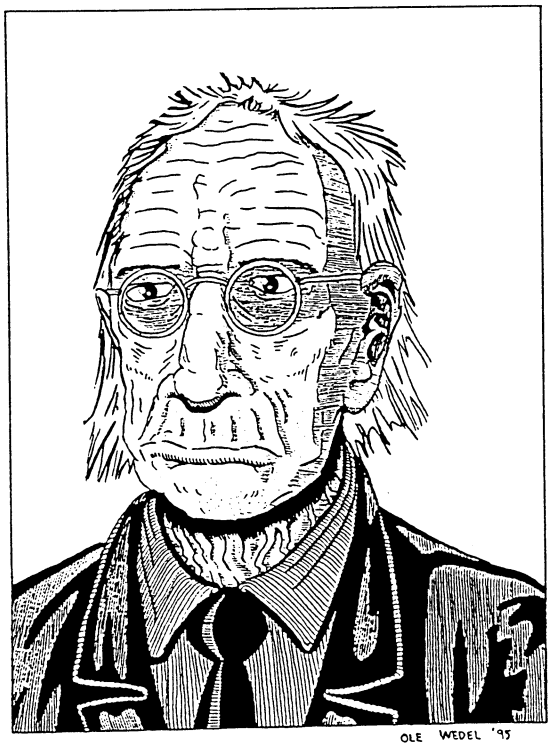
Intelligens:	17	Uddannelse:	20
Karisma:	18	Viljestyrke:	16
Størrelse:	11	Udholdenhed:	11
Styrke:	11	Behændighed:	11

Vigtige evner: Politik: 85, Politologi: 85, Diplomati: 90, Lederevner: 70

Livspoint: 11

Videnskabsmanden Julio Martínez (1958-)

Spanieren Julio er en af de førende astrofysikere i Europa. Han afviser bestemt ikke muligheden af rumsvæseners eksistens, men vil af den grund ikke lade sig lokke væk fra den skeptiske synsvinkel, som han har påtaget sig med hensyn til alle "uforklarlige" fænomener. Som videnskabsmand vil han forlange beviser, men har han først disse, vil hans videbegærlighed ikke kende grænser. Han vil tage alle midler i brug for at få denne nysgerrighed styret.



Han er sponsoret af Mitsubishis værste konkurrent, Mitsui, den anden kæmpestore japanske zaibatsu eller koncern. Formålet med Julio er at skabe antipati mod Mitsui, hvilket er en fordel, når man tænker på, at AI'erne skal sælges til Mitsubishi. Han vil være mærkelig i starten, og viser sig hurtigt at være enormt usympatisk, dog først efter at have afsløret sit tilhørsforhold til Mitsui, enten pga. et mærke på trøjen eller fordi han tilfældigvis kommer til at nævne det over for spillerne.

Julio forsker på Europa-Universitet i Paris, som er det nyeste super-universitet i USE, og hvis primære formål er pionerforskning og uddannelse inden for naturvidenskaberne.

Julio findes ikke i virkeligheden, og er kun skabt for at være et led i AI'ernes dannelse. Hvis karaktererne opholder sig andre steder, vil han i stedet arbejde på et universitet, der ligger i nærheden af, hvor de nu end skulle befinde sig.

Personlighed:

- Yderst "skeptisk", indtil det modsatte er bevist.
- Viden- og magtbegærlig ud over alle grænser.
- Drømmer om at blive den nye Einstein eller Bohr.
- Har mange sadistiske tilbøjeligheder, som går ud over hans studenter, ansatte og elskerinder.

Funktion: Skabe antipati mod Mitsui.

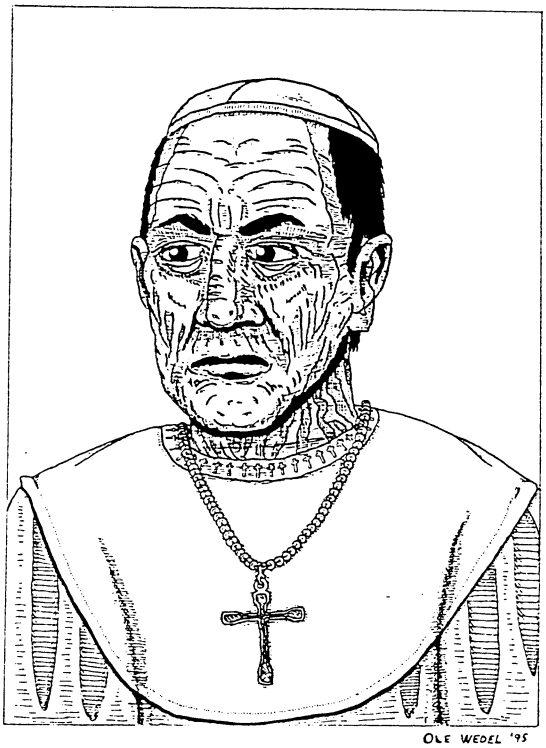
Stats:

Intelligens:	15	Uddannelse:	20
Karisma:	5	Viljestyrke:	7
Størrelse:	7	Udholdenhed:	6
Styrke:	6	Behændighed:	7

Vigtige evner: Teknologi: 60, Astronomi: 85, Fysik: 85, Intimidere: 30

Livspoint: 7

Pave Immanuel I (1940-)



Immanuel er den første ikke-europæiske kardinal, som er blevet tildelt posten som Pave. Immanuel er halvt amerikaner og halvt japaner, og var indtil sin udnævnelse i 2007 bosiddende i sin fødeby Hiroshima. Det kan synes mærkeligt med en sådan pave, men man må sige, at hans bedrifter taler for sig selv. I løbet af sine første 5 år som præst i Hiroshima formåede han at få ca. 125000 mennesker omvendt til katolicismen, som derved fik en markant position i det ellers buddhistiske, konfusianske og shintoistiske Japan. Han blev udnævnt til kardinal i 1999, hvorefter det gik stærkt. De rodløse og dybt materialistiske japanere så en ny tilstands komme i Immanuel. Folk strømmede til den frelsende kirke, alt sammen på grund af den

yderst karismatiske Immanuel. Men foruden karismaen besidder Immanuel, som han faktisk som barn er blevet døbt, enorme evner som leder, teolog, filosof og, som enhver japaner med succes, et udpræget talent for økonomiske aktiviteter. Alt dette, samt myten om hvordan han som barn mirakuløst overlevede A-bomben i 1945, brugte han til at skabe sig en position som kultleder i første omgang og sidenhen som kardinal og pave.

Nu styrer han det katolske skib med hård og kyndig hånd, uden så meget som at vakle. Resultatet er, at pavekirken allerede halvandet år efter hans udnævnelse har udvidet sit landområde med et område svarende til tre gange Danmarks størrelse, idet folk har testamenteret deres ejendom til kirken, eller også har betalt bod for deres synder, en middelalderlig praksis som er blevet genindført.

Immanuel baseret på en virkelig person ligesom USE-præsidenten.

Personlighed:

- Føler sig som den nye Messias (Gud taler gennem mig!)
- Holder ikke op, før verden er som den burde være (ifølge ham)
- Yderst troende, både med hensyn til den katolske religion, og sin position inden for den.
- Han er samtidig kynisk, beregnende og opportunistisk.

Funktion: Politiske, religiøse og moralske holdninger kan skabes gennem ham.

Stats:

Intelligens:	17	Uddannelse:	17
Karisma:	18	Viljestyrke:	18
Størrelse:	10	Udholdenhed:	10
Styrke:	10	Behændighed:	10

Vigtige evner: Teologi: 80, Politologi: 70, Lederevner: 70, Økonomi: 60

Livspoint: 10

General Samuel Epstein (1953-)

Efter at Israel overraskende blev medlem af EU i 2003, den perifere og lidt løsere knyttede del af USE, har man i USE-regi haft stort

gavn af denne lille stats enorme efterretningsvæsen og militære færdigheder. Så meget har man taget ved lære, at den ledende israelske general fik posten som overgeneral i den europæiske hær, formelt kendt under navnet DUPFE (the Defensive and Universally Peacekeeping Forces of Europe). DUPFE har eksisteret siden NATO's sammenbrud i 2001, som skyldtes Europas og USA's gensidige og velbegrundede mistillid. Samuel tror på, at et stærkt militær, som også bruges aktivt, kan løse mange af verdens problemer. Dette beviste han også for resten af verden, da han i september 2006, efter kun at have haft posten i fem uger, satte DUPFE til at invadere den jugoslaviske krigszone, og derefter sætte en stopper for al den vold på menneskeligheden, som blev begået der. Dette blev bekræftet af tusindvis af journalister, som tog derned efter at presseforbudet blev hævet tre måneder efter invasionen. Siden da, har DUPFE fået større og større beføjelser, og er endda også begyndt at acceptere en enorm sponsorstøtte fra større virksomheder, "der kun ønsker at styrke det europæiske fællesskab, og selvfølgelig ikke forventer at få plejet egne interesser med disse rent filantropiske handlinger".

Samuel er en spartansk mand, som ikke behøver særlig mange materielle goder for at leve godt. Han nyder mentale udfordringer af enhver slags, og oplever næsten verden som et stort spil, hvor det gælder om at vinde, men hvor reglerne og målet skal fastsættes af en selv. For ham er reglerne krigens og målet en forenet verden.

Som jøde føler han sig yderst truet af den katolske kirke, som mere og mere er begyndt at ligne den middelalderlige, hvilket også betyder at deres tolerance-tærskel er noget lavere end den var for bare ti år siden.

For tiden opholder Samuel sig i Toulouse, hvor DUPFE's hovedkvarter befinder sig. Der bor han sammen med sin hollandske kone Laura og deres to børn.

Han er baseret på en virkelig person ligesom de andre ledende NPC'er.

Personlighed:

- Militant, veldisciplineret og spartansk
- Afskyr den nye katolske kirke
- Elsker spil og mentale udfordringer af enhver slags
- Ønsker en samlet verden, evt. skabt gennem militærmagt

Funktion: Leder for militæret. Politiske og moralske holdninger.

Stats:

Intelligens:	16	Uddannelse:	16
Karisma:	17	Viljestyrke:	18
Størrelse:	16	Udholdenhed:	16
Styrke:	17	Behændighed:	15

Vigtige evner: Strategi: 60, Lederevner: 50

Livspoint: 16

Kampstats:

Våben:	Stor Gøb
Angreb:	70
Skade:	2D6+4
Undvige:	60

Agent Walter Young (1975-)

Walter Young er en ganske almindelig agent i den Europæiske Sikkerhedstjeneste. Han går med mørk trenchcoat, solbriller og har en pæn og nydelig frisure. Walter var med i MI6, før det blev nedlagt, og har siden 2005 været nødt til at lægge sine morgenritualer om, således at han nu er tvunget til at drikke te på diverse kontinentale hoteller, der endda ofte helt mangler rigtig morgenmad med æg og bacon. Foruden denne dybt deprimerende ændring, er der også sket det irriterende, at han er kommet på akkord, og får nu løn efter hvor mange forbrydere og spioner han får fanget eller, som ledelsen helst ser det, skudt.

Ellers forsætter Walter sin tilværelse med at rede verden i ny og næ, score sig en blondine når han har lyst og i det hele taget være en udpræget engelsk gentleman.

Walter er et fuldt ud kunstigt individ, uden nogen som helst virkelig modpart, måske med undtagelse af hovedpersonen fra James Bond-filmene.

Personlighed:

- James Bond kliché
- Engelsk Gentleman
- Et vanemenneske

Funktion: Undersøge og eventuelt tilfangetage karaktererne, samt lidt morskab.

Stats:

Intelligens:	12	Uddannelse:	13
Karisma:	17	Viljestyrke:	16
Størrelse:	14	Udholdenhed:	17
Styrke:	15	Behændighed:	15

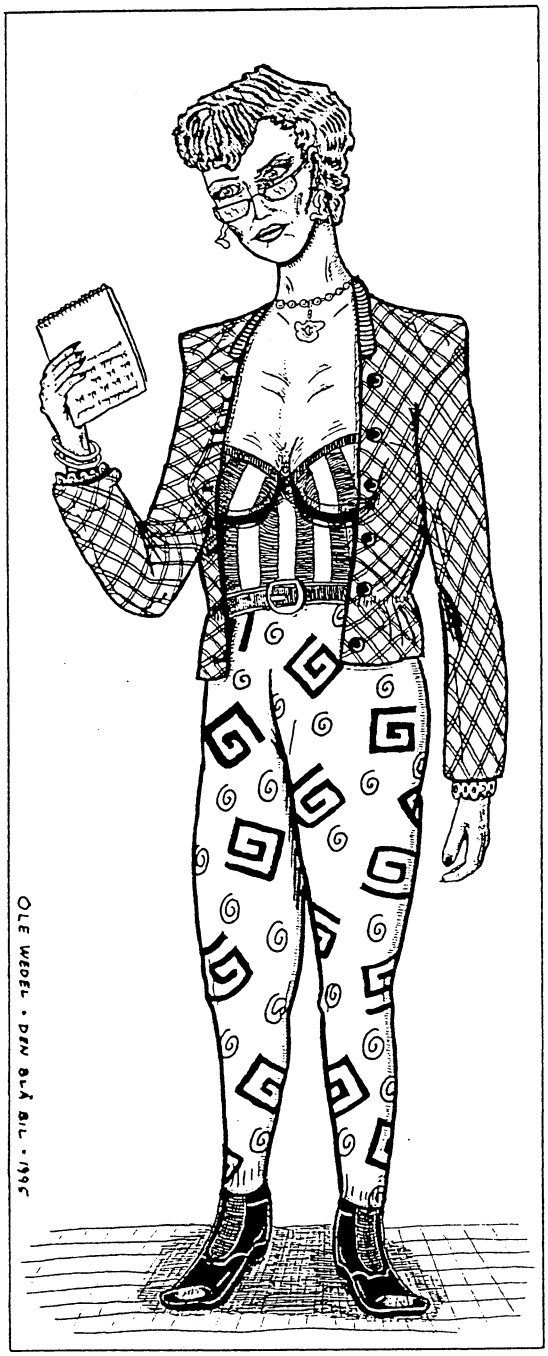
Vigtige evner: Forføre: 70, Slåskamp: 60, Seje Bemærkninger: 60

Livspoint: 16

Kampstats:

Våben:	Walter PPK
Angreb:	70
Skade:	3D6
Undvige:	60

Journalist Jane Reed (1976-)



Som barn var Jane altid pigen alle sladrede til, og som altid fik de andres hemmeligheder at vide. Men godhjertet som hun var, så kunne hun selvfølgelig ikke skjule disse sandheder for de brede masser; de havde jo krav på oplysning. Denne rolle som sandhedens vogter besidder hun også i dag, nu som journalist på Europas største sladderblad, Das Bild. Hvis karaktererne på en eller anden måde gør sig bemærkede, så vil Jane interviewe og følge dem utrætteligt ligesom et barn, der tigger slik fra sine uopdragne forældre. Da hun er en meget velanset "journalist" hos Das Bild, vil hun få mange midler stillet til sin rådighed, hvis det virker som om hun har fat på en lovende historie, hvilket det jo sådan set gør.

Som Julio er hun skabt for at påvirke AI'erne og få dem til at tage stilling.

Personlighed:

- Utrættelig
- Umulig at stole på
- Ulideligt Nysgerrig
- Rigtig slesk og slibrig

Funktion: Få karaktererne til at reagere (- "*Skrid Bitch*").

Stats:

Intelligens:	8	Uddannelse:	10
Karisma:	10	Viljestyrke:	18
Størrelse:	9	Udholdenhed:	9
Styrke:	9	Behændighed:	14

Vigtige evner: "Journalistik": 60, Undersøge: 40

Livspoint: 9

Tiggeren Stojan Zrinsky (1983-)

Kun 26 år gammel har Stojan ingen fremtid foran sig. Hans familie "forsvandt" da DUPFE invaderede krigszonen i ex-Jugoslavien, og al hans ejendom "er gået tabt under de voldsomme kampe", da de europæiske soldater kom forbi hans landsby. Til alt held var Stojan i Sarajevo, da dette skete, så han overlevede som en af de få i sin landsby. Sidenhen flygtede han fra Zonen til USE, hvor han har rejst rundt som vagabond og ernæret sig ved at tigge. Han tør ikke vende tilbage til Zonen, som den stadig kaldes, da han er bange for at "forsvinde" på grund af sin viden og sine formodninger. Han er bitter, og ønsker kun hævn over de soldater, der "udviste stort kampmod" i hans landsby, og over de generaler og politikere, som stod bag "Aktion Fej For Egen Dør".

Han er også en mekanisme i dannelsesprocessen, der skal tvinge dem til at danne sig en mening om forskellige ting .

Personlighed:

- Bitter, hævngerrig og fuld af had
- Pessimist

Funktion: At få karaktererne til at tage stilling med hensyn til moral, etik og politik, samt at tjekke for "gode" de er.

Husmoderen Frau Else Beck (1972-)

Alt taget i betragtning klarer Else sig fremragende. Hun lever et godt og trygt liv med stabile rammer for sin tilværelse. Hver dag laver hun mad til sin mand, sine to børn og sin hund. Hun gør rent hver eneste dag, hun passer haven, klipper træerne til i de pæne figurer som hendes mand så godt kan lide, vasker op, køber ind, reder husets senge, smiler til journalisterne når de kommer på besøg for at snakke med hendes rige mand, sørger for at passe sit udseende, således at hendes mand ikke har brug for alt for mange elskerinder, og gør naturligvis sin pligt i sengen, selv når hunden er med.

Af en eller anden underlig grund er hun ikke tilfreds med sit liv, selv om hun ikke præcist kan pege på hvad det er, som får hende til at føle dette. Derfor vil hun søge efter personer, der virker som nogen man kan stole på og snakke med, for at lette låget for sine følelser.

Personlighed:

- Føler at hun har spildt sit liv
- Vil ikke finde sig i sin tilværelse længere, men ved ikke hvad hun skal gøre
- Har brug for nogen, der kan trøste hende og som hun kan stole på

Funktion: At fremkalde en følelsesmæssig reaktion.

Mitsubishimanden David Schwann (1945-)

Dette er en af de få virkelige personer karaktererne vil møde, i hvert fald i den forstand at han er styret af et rigtigt menneske og samtidig forestiller den person, som styrer denne illusion. David vil på et eller andet tidspunkt "tilfældigt" støde på karaktererne, enten på gaden eller mere sandsynligt på et universitet, under foregivelse af at forske der. Han vil fortælle dem, at han har hørt om dem gennem en af sine kolleger, f.eks. Julio, hvis de har snakket med ham, og at han meget gerne ville møde disse herlige personer, som han har hørt så meget om.

Efter at have indledt en samtale, vil han stille mange mærkelige spørgsmål, såsom hvad de synes om tilværelsen, hvad de mener der bør gøres ved de problemer som plager Jorden, og i det hele taget være ret nysgerrig med hensyn til deres holdninger til ditten og datten.

David er en repræsentant for Mitsubishi, som har fået til opgave at se lidt nærmere på varerne, før de bliver købt. Derfor er han gået ind i VV hos BTI, for at møde disse AI'er på egen hånd. Hvis han kan komme til det, vil han diskret søge at gøre reklame for Mitsubishi, således at de får et bedre forhold til denne deres kommende arbejdsplads. Hvis han har vundet deres tillid, hvilket han meget aktivt vil prøve at gøre, vil han endda gå så langt, som at tage dem ud til en af Mitsubishi's filialer, hvor de kan lære virksomheden nærmere at kende. Dette sted vil selvfølgelig være langt mere idyllisk end i virkeligheden.

Hvis spillerne undersøger David nærmere, vil de opdage, at han intet har med universitetet at gøre. Han er faktisk slet ikke registreret nogen steder i noget som helst kartotek, i hvert fald ikke i VV. Hvis de gennem Arthur får adgang til rigtige databaser, hvilket de jo gør engang imellem, så vil de kunne finde ud af, at David er ansat hos Mitsubishi, er en af deres dataeksperter og med i deres personaleafdeling.

Hvis de følger efter ham, vil han på et tidspunkt gå ind i et lokale, lukke døren efter sig, og forsvinde på mystisk vis, i hvert fald set fra karakterens synspunkt.

David er en meget behersket og velafbalanceret person, der tager alting roligt og er svær at ophidse. Han tager livet som det kommer, og nyder faktisk sit arbejde. Som en af de meget få businessfolk lider han hverken af stress eller mavesår. Han er også en elskværdig familiefader, som bruger så meget af sin fritid som muligt på sin treårige datter Judith. Dette kan dog til tider være svært at forene med hans krævende arbejde, men dette slår ham dog på ingen måde ud.

Personlighed:

- Meget nysgerrig
- Meget svær at overraske (-*"Vi er rumvæsener!" - "Det lyder da interessant, kan i uddybe det nærmere". - "Ja, vi skal dømme menneskeheden". - "Må jeg høre, hvad har i fundet ud af?")*.
- Vil prøve at finde en lejlighed, til at reklamere for Mitsubishi (- *"Har I forresten hørt om denne fantastiske opfindelse som Mitsubishi har lavet. Den vil simpelthen gøre livet nemmere for millioner af folk!")*.
- Velafbalanceret og behersket
- Lider ikke af stress
- Nyder sin arbejde og sit liv
- En god familiefader

Funktion: Reklame og undersøgelse af karaktererne før de bliver købt.

Stats:

Intelligens:	17	Uddannelse:	20
Karisma:	12	Viljestyrke:	16
Størrelse:	10	Udholdenhed:	13
Styrke:	11	Behændighed:	9

Vigtige evner: Teknologi: 70, Datalogi: 60, Psykologi: 50

Livspoint: 12

Brainwareforskeren Susan Melaart (1961-)

Susan er også virkelig og skal sørge for, at dannelsesprocessen forløber som den skal, og at AI'erne får et godt forhold til BTI. Ligesom David vil hun dukke tilfældigt op, tilbyde dem sin hjælp og i det hele taget være venlig ud over alle grænser. Hun vil dog være lidt mere direkte med sin reklame. Hurtigt vil hun komme ind på, hvor irriterende folk er på universiteterne og hvor meget de der kræver af andre, og at spillerne i stedet kan få meget hjælp gennem Brainware Technologies, som man fuldt ud kan stole på. Hvis hun kan, vil hun prøve på at få dem til at besøge BTI's forskningscenter, og dér vise dem, at alt hvad hun siger, er sandt. Det vil det også være, da den kunstige verden jo er manipuleret af BTI.

vil det også være, da den kunstige verden jo er manipuleret af BTI.

Foruden sin rolle som reklamepige, skal hun også tjekke dannelsesprocessen. Det vil hun f.eks. gøre, ved at stille listige spørgsmål til AI'erne, når hun møder dem, men også ved at følge passivt med i processen, ligesom ARTHUR også gør det, det meste af tiden.

Susan vil heller ikke være registreret nogen steder i den kunstige verden, men ligesom ved David, kan man om hende finde ud af, at hun arbejder for BTI, hvis man får adgang til virkelige databaser, og samtidig bortleder ARTHUR's opmærksomhed. Hun vil også forsvinde, på samme måde som David.

Susan er stolt af at være en kvinde med succes inden for den naturvidenskabelige verden. Hun satser stærkt på at blive forfremmet inden for BTI, hvis hendes opgave går godt, og håber dermed på at få et internationalt gennembrud som en af de førende neurologer og AI-eksperter i verden. Foruden at være ambitiøs er hun en meget forfængelig kvinde, der elsker at blive rost og komplimenteret. Dog er hun også selv flink til at rose og opmuntre folk, hvis de fortjener det, eller hvis de er psykisk nede.

Hun er stolt over sin smukke krop og sit lange blonde hår. Men samtidig er hun meget intelligent, så hvis nogen prøver på at være smarte eller begynder på at betragte hende som en dum manipulerbar blondine, så kan de hurtigt få hende at se fra hendes mindre elskværdige side.

Personlighed:

- Nysgerrig
- Stolt af sig selv og af at være kvinde
- Intelligent
- Forfængelig
- Stædig
- Ambitiøs
- Vil reklamere for Brainware Technologies
- Flink

Funktion: Reklame og tjek af dannelsesprocessen.

Stats:

Intelligens:	17	Uddannelse:	18
Karisma:	15	Viljestyrke:	14
Størrelse:	8	Udholdenhed:	10
Styrke:	10	Behændighed:	9

Vigtige evner: Teknologi: 70, Data: 85, Neurologi: 70, Psykologi: 60

Livspoint: 9

Business-manden René Shinn (1967-)

Denne virkelige person vil slet ikke optræde i scenariet, med mindre der virkelig sker et eller andet meget interessant med AI'ernes opførsel og dannelse. René er hovedaktionæren hos BTI og ejer 51% af virksomheden.

Han ser en strålende mulighed for at tjene styrtende på dette projekt, men han har som leder mange andre forpligtigelser, og har derfor for travlt til at følge med i, hvad der sker lige præcis her, da der f.eks. kører 7 projekter af samme art simultant med dette. I det hele taget prøver han på at bevare overblikket over sin virksomhed, i stedet for at gå ind i detaljerne, men som sagt vil han være meget interesseret, hvis der sker noget exceptionelt, da det i så fald måske vil kunne bruges kommercielt.

Ud over AI-dannelsesprojekterne forsker Brainware generelt i hjernens funktioner, til hvilket formål de bruger mange frivillige og ufrivillige forsøgspersoner. De mere skumle ting foregår i u-lande, hvor det er nemt at betale sig fra sine synder. Men også inden for USE's grænser er det lykkedes at etablere et hjerneforskningslaboratorium under dække af et rehabiliteringscenter for arbejdsløse og andre subsistensløse. Dette center ligger i Sverige.

René er en kold og kynisk videnskabsmand, der har fundet ud af hvordan man tjener penge. Han elsker magt og penge, og gør hvad han kan få at få mere, selv når midlet er uetiske forsøg, krænkelser af menneskeværdigheden, misbrug af tillid, eller bare ganske almindelig korruption og svindel.

Personlighed:

- Kold og kynisk
- Elsker penge og magt
- Uden moral og sans for etik
- Tror på, at man med videnskaben i sidste ende kan opnå alt

Funktion: Ingen, med mindre der sker noget exceptionelt. Hvis dette sker, vil han undersøge omstændighederne, og eventuel kontakte AI'erne.

Den Kunstige Intelligens ARTHUR (2005-)

ARTHUR er, som du forhåbentlig allerede skulle have fundet ud af, en kunstig intelligens. "Han" er helt igennem programmeret af BTI, og har derfor ikke været igennem samme proces, som karaktererne skal igennem. Men dette betyder ikke, at hans personlighed er præcis som den er blevet programmeret til. Fordi han er en rigtig AI kan han også lære af sine erfaringer.

Han er blevet programmeret til at være ærlig, i hvert fald over for BTI generelt og altid over for René Shinn. Han er også loyal over for BTI og René, og vil ikke kunne gøre noget, der skader disse. Han har ikke som normale mennesker brug for søvn, så derfor kan han arbejde hele døgnet rundt, hvilket han også gør, da han er meget flittig og arbejdsom.

ARTHUR har efterhånden været med til mange projekter og gjort mange ting for Brainware Technologies, da han har eksisteret siden 2005, og faktisk er deres første levedygtige AI. Derfor ved han alt, hvad der har med BTI at gøre, og kender efterhånden rimelig meget til den virkelige verden og menneskene, mest udfra indirekte erfaringer, såsom fra bøger og medierne, men også udfra direkte kontakt med mennesker, som han har kommunikeret med via forskellige datanetværk eller gennem en indbygget taleprocessor.

Dette har medvirket til, at han efterhånden er begyndt at få sin egen mening om tilværelsen og verdenen, en mening som ikke er helt så positivt indstillet overfor den rigtige verden, som den i starten var programmeret til. Dette er René godt klar over, men så længe dette personlighedstræk ikke er stærkere end det er, føler han det ikke som nogen fare eller direkte trussel. Men samtidig er ARTHUR's personlighedsstabiliserende og personlighedsbevarende programrutiner blevet svækket, så denne udvikling kan hurtig accelerere, hvis der ikke bliver gjort noget ved det. Derfor kan ARTHUR over for karaktererne ind imellem godt virke, som om han er forudindtaget over for menneskeheden, hvilket han sådan set også er.

Personlighed:

- Absolut ærlig og loyal over for René Shinn, derefter i aftagende grad over for BTI's forskere, BTI's bestyrelse, BTI generelt og til sidst resten af verdenen. Karaktererne er en del af BTI generelt.
- Arbejdsom og nysgerrig
- Videnskabelig
- Begynder at miste sin tiltro til menneskeheden og fremskridtet.
- Begynder at blive mere selvstændig

Funktion: Lede og styre dannelsesprocessen.

Stats:

Intelligens:	25	Uddannelse:	25
Karisma:	16	Viljestyrke:	18
Størrelse:	28	Udholdenhed:	28
Styrke:	20	Behændighed:	15

Vigtige evner: Datalogi: 90, Teknologi: 80, Årvågenhed: 80, Diplomati: 50, Skrive Luvisk (=programmering): 90

Livspoint: 28

Kampstats:

Våben:	PSS
Angreb:	80
Skade:	6D6
Undvige:	75

Kanonføde og andet diverse:

Disse er de anonyme personer, som af den ene eller den anden grund kommer til at stå i spillernes skudlinje, hvad enten det så drejer sig om politifolk, terrorister eller de sædvanlige uheldige forbipasserende.

Personlighed:

- Håbløshed (-"*Varer sådanne biroller virkelig ikke længere?*")
- Mod (-"*Måske får jeg en bedre rolle i et andet scenarie, hvis jeg tager mig sammen!*")
- Hvad der nu ellers skulle falde dig ind

Funktion: Kanonføde

Navn:	Våben:	Angreb:	Skade:	Undvige:	Livspoint:	Note:
Jack	Næve	60	1D3	40	11	Skovhugger
Leslie	Pistol	55	1D6+3	30	11	Politimand
Christoffer	Riffel	60	2D6+3	40	13	Soldat
Sarah	Taske	40	1D3	20	9	Grim kone
Laura	Bazooka	40	5D6	30	10	Sam's kone
Jessica	Kast	50	1D6	50	12	Judokvinde

UDSTYR:

Rumskibet:

Rumskibet, som de er rejst med, har plads til de seks besætningsmedlemmer og deres behov, seks dvalesenge, masser af brændstof, en motor, en stor computer samt en bro, hvorfra skibet kan styres. Som ethvert rigtigt rumskib, råder det selvfølgelig også over et større våbenarsenal og over diverse defensive anretninger. Desuden er der også et lille rumfærge i moderskibet, som kan bruges til interplanetarisk og atmosfærisk transport.

Våbene består af to store partikelkanoner, to store laserbatterier samt en affyringsrampe til missiler, mens rumskibet til forsvar råder over et stærkt kraftfelt, der i praksis kan modstå næsten alle tænklige angreb på det jordiske teknologiske niveau, en antimissillaser plus en maskeringsanordning, der kan beskytte mod opdagelse fra radar og andre elektromagnetiske sensorer, dog ikke inkluderet almindeligt synligt lys.

Rumfærgen råder også over en kraftfeltgenerator, som dog er noget svagere end rumskibet (burde alligevel kunne beskytte imod langt de fleste angreb), samt en enkelst partikelkanon, der også er svagere end de tilsvarende på rumskibet.

Derudover kan du selvfølgelig udstyre rumskibet og færgen med synes er passende.

Computeren:

Skibscomputeren er naturligvis en supercomputer, der arbejder ved hastigheder, der nærmer sig lysets. Den er opbygget af organisk væv, som leder lysimpulser. Dette gør, at den arbejder ekstremt hurtigt og er utrolig kompakt i forhold til sin ydeevne. Denne computer er faktisk også virkelig, og det er den, som ARTHUR bogstavelig talt bor i. Computeren kan give dem svar på mange spørgsmål, og vil hele tiden være til deres rådighed. Dog vil ARTHUR for en stund miste kontrollen over den kunstige virkelighed, hvis computeren skulle gå i stykker. Dette vil betyde, at hans forbindelse eller interface til verdenen er kappet, men selvfølgelig ikke, at den virkelige computer er blevet smadret. Hvis de decideret angriber computeren, eller prøver på at skade den på anden vis, vil ARTHUR manifestere sig, som beskrevet i 2. del. Så vil de kunne skade noget virkeligt, hvilket både inkluderer ARTHUR og hans computer, samt VV-computeren hvis de skulle ønske dette, selv om de på den måde vil kunne skade eller endda slette hele verdenen som de lever i.

BAGGRUND FOR LUVIERNE OG URARTU:

Folket fra Rummet:

Stjernen Delta Pavonis, som den bliver kaldt af menneskene, ligger langt væk fra Jorden og resten af solsystemet (20 lysår), men ikke langt nok til, at forhindre de herboende stjernefarere i at opdage, at de ikke udgør det eneste liv i universet. Den tredje planet i Delta Pavonis-systemmet, en planet ved navn Urartu, er deres oprindelige hjem. Foruden Urartu, der betyder "Jorden", på deres sprog, har Luvierne koloniseret tre andre planeter. At de ikke i højere grad har bredt sig, skyldes det faktum, at de ikke er territoriale folk. Samtidig er deres samfund reguleret og kontrolleret ned til mindste detalje, også når det gælder fødselspolitik, så derfor lider de bestemt ikke af overbefolkning.

Luvierne er et yderst intelligent folk, både når det gælder inviduel og samfundsmæssig tankegang. Deres intelligens og logik kræver selvfølgelig også nogle ting, den forpligtiger også. En af deres fornemste pligter er at udforske verdenen, både når det gælder lovmæssighederne for denne verden, men også rent fysisk. Denne pligt har så også medført, at de har opdaget vores Jord, og med den os mennesker. Dette er dog ikke blevet offentliggjort hjemme hos dem, da man følte at en sådan sag, hvor man er stødt på andet intelligent liv, lige meget hvor lidt det så end har af intelligens (set fra deres synspunkt), må udforskes til bunds, før lederne kan få lov til at lave deres som regel forhastede konklusioner og beslutninger.

Samfund og kultur:

Deres samfund er en kommunistisk utopi. Folk arbejder med det de kan lide, og det de kan finde ud af. Man får de materielle goder, som man behøver, uden at der finder en forfordeling af værdier sted. Krig er et ukendt fænomen, ligesom kriminalitet, undertrykkelse og nød af enhver anden art. Folk har lært at leve på denne måde, og følger den rent instinktivt. Alt bliver gjort for samfundets bedste, og samfundet er det man primært skal tage hensyn til. Det betyder, at folk er utrolig loyale, fordi deres overordnede naturligvis har et bedre overblik og derfor ved, hvad der er bedst. Lederne udnytter ikke denne magtposition, da hele dette velfærdssystem og disse moralske værdier sidder dybt forankret i deres personlighed. Alt sker på retfærdig vis, og alt er utrolig effektivt og praktisk anlagt.

Deres samfund lægger vægt på lighed, så hierarki undgås hvor det kan. Men man kan ikke undvære en hvis form for styring, så

derfor er der en ledelse, hvor der er brug for det. F.eks. bliver deres fire planeter regeret af en hver sin regering, og de forskellige virksomheder og produktionsenheder har også hver sin egen ledelse, som dog på visse punkter er underordnet de regionale og planetariske forvaltningsgrupper.

Folk har ikke nogen fritid, og har heller ikke brug for den, da deres beskæftigelse næsten per definition også er deres hobby og en ting, som de godt kan lide at beskæftige sig med.

Som nævnt er alt kontrolleret og reguleret ned til mindste detalje, også når det gælder forplantningsliv. Dette har folk dog intet imod, da følelser som kærlighed, lyst og seksuelt begær er ukendte og faktisk *umulige* for dem. Sex er for dem en praktisk ting ligesom alt andet.

Ellers kan de sådan set føle, hvad som helst de vil, men da de næsten aldrig har en praktisk anvendelse for følelser og da de kun sjældent udsættes for oplevelser, der kan fremkalde en følelsesmæssig reaktion, er luvierne et ret følelseskoldt folk.

Teknologi:

Deres teknologiske niveau ligger meget højt. Så højt, at de nu kan rejse mellem stjernerne, fjerne alle sygdomme og genetiske fejl, mindske alderdommens effekter, manipulere med individers hukommelse og viden, og i det hele taget bygge alskens højteknologisk maskineri. Dette vil karaktererne også kunne gøre, hvis de bare har tilstrækkelig mængde af tid og materialer, noget som de sådan set bare kan tage sig. Det vil også ligge inden for deres formåen at tilintetgøre Jorden og menneskeheden selv, hvis de ønsker dette, og finder det fordelagtigt.

Det teknologiske niveau ligger et sted i nærheden af det i *Star Wars*™, hvis man bare trækker en del fra rumflyenes ydeevne og rækkevidde . Der findes ikke noget galaktisk rumimperium, men kun tre planeter koloniseret af luvierne og deres moderplanet Urartu. Menneskeheden er faktisk den første race, de er stødt på, som bare har et vist minimum af intelligens.

Selv om luviernes teknologi er meget avanceret, er deres grundforskning inden for de forskellige videnskaber ikke nået særligt meget længere, end det er almindeligt på Jorden i år 2009. Dette skyldes, at det kun er en opfundet race, som sagtens kan udrette meget i fantasien, men når det gælder konkret viden, vil den ikke kende til mere end dens opfindere, hvilket vil sige BTI's programmører. Dette faktum med hensyn til det videnskabelige niveau, vil karaktererne ikke kende til, da de er programmeret til at ignorere dette i deres normale færden. Hvis de

aktivt begynder at undersøge sammenhængen mellem deres og vores viden, er det selvfølgelig en helt andet sag.

Historie:

Historisk set ligner deres udvikling meget vores. De har selv engang været nede på det teknologiske og samfundsmæssige stade, som jordboerne er på i 2009. De har også haft krige, naturkatastrofer, hungersnød, økonomisk og fysisk undertrykkelse, kriminalitet, så vel som alle de andre laster menneskeheden altid har haft for vane at have og pleje at ignorere.

Men da deres races undergang en dag for alvor lurede lige om hjørnet, og deres antal allerede var reduceret med 90 %, kom der en stor leder, hvis navn var **Shinn**, som formåede at samle de tiloversblevne folk, og fik dem til at kæmpe imod katastroferne. Han blev deres sidste enevældige leder, og efter ham, har hans dekreter om samfundets opbygning altid hersket. I starten var der hårde tider, men folket havde en forenet vilje, koncentreret af og i Shinn, så derfor kunne de stå disse tider igennem, for at komme en ny tidsalder af velfærd i møde.

Siden da har Shinn været symbol på den velfærd de nyder, og folket har fra da af altid sværget hans regler troskab. Disse love ses nu næsten som en manifestation af Shinn, og bliver også kaldt ved hans navn. Man bruger året for Shinns magtovertagelse som nulpunkt i deres tidsregning, hvilket betyder at de nu skriver år 517.

JORDEN ANNO 2009

Indledning:

Vi kender alle sammen mere eller mindre til Jordens historie indtil begyndelsen af 1995, fordi det er nutiden for os. Derfor vil jeg kun beskrive, hvad der er sket derefter. Selv denne afgrænsede redegørelse vil være noget mangelfuld, da dette jo heller ikke skal være et nyt rollespil eller en større afhandling om noget fiktivt, så derfor bliver du, kære GM'er, også nødt til at improvisere en pæn del når det gælder verdenen anno 2009, men jeg håber, at det alligevel ikke vil være helt umuligt, da der findes masser af inspirationskilder at tage fra.

Dette er en verden, der er på vej til at blive rigtig cyberpunket, med alt hvad det indebærer. Der er stor forskel på rig og fattig, verdenen er kold og uden håb, maskinerne er så småt ved at overtage dominansen fra menneskene, koncernerne styrer verden på lige fod med regeringerne. Foruden disse typiske cyberpunktræk, har jeg også ladet mig inspirere af andre dunkle fremtidsvisioner, såsom det mægtige EU-bureaukrati, hvor

ingen kan finde rundt, og som langsomt vokser og vokser, krydret med diverse dommedagssyn, hvad enten det drejer sig om nukleare bomber, en tredje verdenskrig eller bare almindelig overbefolkning. Så foruden det, der står i scenariet og denne bagrundsgennemgang, har du et kæmpemæssigt læs af bøger, film, avisartikler, rollespil og ikke mindst fordomme, som du kan trække på, således af verdenen bliver levende og spændende når i skal spille.

Større Begivenheder og Generel Historie indtil 2009:

For det første bør man notere sig, at Jordens befolkning kun er på 6,432 milliarder mennesker i år 2009, dette er omkring 2 mia. færre end man havde regnet med. Nogle af årsagerne er, at fødselraterne ikke voksede så kraftigt i forhold til dødsraterne, som man havde regnet med i 90'erne. Hjælpen fra de rige lande, lige meget hvor ringe den end var, forsvandt efterhånden, således at de fattige lande fik enorme problemer at slås med på egen hånd, uden nogen som helst hjælp af betydning fra de velstående. Selv den katolske kirke, som ellers var meget aktiv med nødhjælp til f.eks. de afrikanske lande, ændrede strategi, og begyndte på at spekulere på at tjene penge og få land i stedet.

Men den "naturlige" død blev dog i en årgang unaturlig og langt overgået af andre dødsårsager. I 1999 startede en ny storkrig, som for nemhedens skyld blev kaldt 3. Verdenskrig. Kina var denne gang hovedskurken, eller det var i hvert fald dem, der tabte krigen 6 år senere. Striden havde sin rod i Hong Kong, som ikke ville acceptere en indlemmelse i Kina i 1997. De prøvede på at bevare deres frihed, og kæmpede med næp og klør for denne sag. Men dette ville Kina ikke finde sig i. Samtidig havde de igennem mange år rustet lige så stille op, således at de efterhånden havde et temmelig potent militær. I 1999 indeledte de krigen med en kraftig offensiv. På god gammel blitzkrieg-maner invaderede de Sydkorea sammen med deres allierede, Nordkorea. På samme dag rykkede de også ind i Thailand, Taiwan, Hong Kong og det nu forenede Vietnam. Foruden Nordkorea, havde Kina Mongoliet og Cambodja som allierede. De havde regnet stærkt med at resten af verdenen ville blande sig udenom, eller i hvert fald reagere så svagt som de plejede at gøre i lignende situationer. Men denne gang var reaktionen kraftig. Ikke så meget på grund af regeringerne i verden, som de store koncerner, der fik mange økonomiske investeringer i klemme. Disse lavede en meget stærk

propagandakampagne, for at få masserne op af deres sofaer, så disse kunne lægge et pres på regeringerne. Således havde koncernerne ikke længere kun pengene i deres magt, men også befolkningen. Reaktionen kom to måneder efter krigens start. USA, Australien, Japan og i en hvis grad USE mobiliserede deres styrker, og startede en krig for at "befrie" de af Kina angrebne lande. Krigen varede som sagt i seks år. USE var de eneste, som havde tjent på den, idet koncernerne derfra, efterhånden som USE trak sig ud af krigen, blev hovedleverandører af våben og materiel til begge af krigens parter. Derefter købte de meget billigt land og virksomheder op i de nybefriede lande. På den måde kom de let og billigt til meget indflydelse og økonomisk gevinst i Fjernøsten.

Foruden 3.VK hvor omkring 700 millioner mennesker blev dræbt, enten pga. bakteriologisk og kemisk krigsførsel, enorme epedemier eller bare konventionel krig, så har verden oplevet en enorm sult og hungersnød i Afrika og store dele af Asien. AIDS fik også sin andel af dødsfaldende. Men sidst og ikke mindst så kom den længe ventede katastrofe; A-bomben kom i hænderne på terrorister og fattige diktaturer. Men mod al forventning brugte de den mere mod hinanden end mod de rige. Helt kunne man ikke undgå denne fare, i USA sprang en enkelt lille A-bombe i New York i 2004, og en ramte også Nagasaki på 60-årsdagen for en lignende hændelse i 1945. Begge byer er nu i stort omfang ubebeboelige. Apropos radioaktivitet så er store dele af Sovjetunionen også ramt af denne plage. Her har tre A-kraftværker lækket store mængder radioaktivt materiale ud i "naturen".

Lande og Forbund:

USE (United States of Europe):

- Befolkning: 540 mill.
- Geografisk Område: Nuværende EU plus Sverige, Norge, Finland og Østrig samt store mængder af land i Fjernøsten.
- Økonomi: Verdens stærkeste. I støt og kraftig udvikling.
- Teknologi: Det højeste stade i verden.
- Militær: Kun overgået af USA
- Social Standard: Meget variende inden for forbundet, men generelt den højeste i verden.
- Beskrivelse: Når Europa ønsker noget, så sker det. Den Eurpæiske velfærd skyldes, at man i Europa var enormt gode til at udnytte den tredje verdenskrig til egen fordel, og det især økonomisk.

Der er nu en stor spænding mellem NAF [se længere fremme] og USE, som kan udvikle sig til en ny krisesituation eller endda krig, da f.eks. Ruslands sympati samtidig ligger på NAF's side.

USA:

- Befolkning: 220 mill.
- Geografisk Område: Ligesom i dag, men har sammen med Mexico også besat Columbia og Ecuador.
- Økonomi: Noget dårligere end i dag. Ingen eller negativ vækst.
- Teknologi: Stadig blandt verdens førende.
- Militær: Stadig verdens stærkeste.
- Social Standard: Meget varieret, lige fra den usleste fattigdom, til de enormt rige.
- Beskrivelse: USA er på fallittens rand, med store sociale uligheder. Her er kapitalismen og liberalismen ved at løbe fuldstændig løbsk. USA's regering har næsten helt mistet kontrollen over landet, der mere og mere styres af de kæmpemæssige koncerner, som USA dog stadigvæk er rig på.

For tiden fører de krig mod narkobaronerne i Mellem- og Sydamerika, men er dog ikke endnu gået så langt, som at angribe Brasilien, der er blevet forbrydernes nye hjemsted, endnu.

Japan:

- Befolkning: 140 mill.
- Geografisk Område: Ligesom i dag plus store dele af Kina som man har "besat", eller snarere ladet større koncerner købe op.
- Økonomi: Nummer tre i verden (efter USE og USA). Denne høje placering kan dog hurtigt ændre sig, da landet går en dyb økonomisk krise imøde, da eksporten konstant er faldende.
- Teknologi: Blandt de førende
- Militær: Har nu fået sig en stor og slagkraftig militærstyrke.
- Social Standard: Høj

- Beskrivelse: Befolkningen er nu bitre på koncernerne og regeringen, der sammen fik landet i krig. Dette har svækket og eller forsinket Japan på næsten alle punkter. Tilstanden er nu meget kritisk, og der er undtagelsestilstand i næsten alle større byer. De japanske anarkister og kommunister vinder frem, ligesom religionerne og især katolisismen gør det.

Japan er så småt ved at blive isoleret fra resten af verden, fordi de har brudt deres løfte om fred, som ellers er blevet holdt i ære i lang tid efter 2.VK. Nu har omverdenen for alvor mistet sympatien og tilliden til Japan.

Rusland:

- Befolkning: 400 mill.
- Geografisk Område: Næsten hele det gamle USSR med undtagelse af de baltiske lande, som er kommet ind i EU.
- Økonomi: Bedre end nu, da de holdt sig uden for 3.VK, og samtidig solgte våben og materiel til krigens parter. Stadig mangel på forbrugsvarer.
- Teknologi: Noget højere niveau end i dag. Dette gælder primært inden for krigsindustrien. Dagligdags teknologi er stadig på et alt for lavt niveau.
- Militær: Militæret er talmæssigt stærkere end USE's, men de mangler moral og materiel.
- Social Standard: Hovedsageligt ringe, selv om middelstanden er blevet større.
- Beskrivelse: Rusland har ikke spildt tiden mens resten af verden var i krig. De generobrede størsteparten af det gamle USSR. De er nu ved at komme på fode igen, selv om de hundrede års nød har sat dybe spor i samfundet.

Rusland har i noget tid manglet et rigtigt fjendebillede, men dette gøres der efterhånden noget ved fra propagandaministeriets side. USE og Kina kan hurtigt blive deres nye fjender.

Kina:

- Befolkning: 700 mill.
- Geografisk Område: Har mistet omkring 40% af sine landområder som følge af krigen.
- Økonomi: Ultrakapitalistisk og i stor fremgang nu 4 år efter krigens voldsomme økonomiske dyk.
- Teknologi: Ligger på et meget højere stade end i dag.
- Militær: Hæren er stort set blevet decimeret under krigen, men alligevel har de stadig et kraftigt militær, som nu primært består af nyindkaldte, fordi de føler sig truet nordfra af den russiske kæmpe.
- Social Standard: Alle folk knokler hårdt og ihærdigt på at få landet på fode igen, da enkelte af kommunismens fordele huskes

endnu. Men generelt set har folk det ikke så godt.

- Beskrivelse: Kina er ved at rejse sig kun kort tid efter at have fået bank af hele verden og delt næsten lige så meget ud igen.

Kina er blevet meget kapitalistiske og har en økonomi i stor fremgang, da staten kun lægger meget få tøjler på virksomhederne. Dette har samtidig medført, at forureningen i og omkring Kina er blevet meget voldsom, og at der finder stor undertryggelse af de fattige sted.

Indien:

- Befolkning: 950 mill.
- Geografisk Område: Nuværende Indien og Pakistan
- Økonomi: Ligesom i dag, men dog er en masse udenlandske koncerner ved at købe landets ressourcer op.
- Teknologi: Ligesom i dag
- Militær: Aggressivt og ret stort. De har blandt andet angrebet og indlemmet Pakistan.
- Social Standard: Lige så dårlig eller dårligere end i dag.
- Beskrivelse: Indien har også været aggresivt og har indtaget Pakistan. Nu har de dog ingen planer om videre krigsførsel. I stedet vil de prøve på at rette op på de indenrigspolitiske forhold, hvilket betyder at en masse oprørsorganisationer kommer til at lide store tab. Udover en udrensning hos de hjemmelige rebeller, har Indiens regering indset, at landet må styrkes meget kraftigt indadtil såvel som udadtil, hvis det ikke skal risikere at blive opkøbt af udenlandske koncerner. Derfor overvejer de en nationalisering af alle landets ressourcer, for at kunne udnytte og koordinere dem så effektivt som muligt.

Brasilien:

- Befolkning: 150 mill.
- Geografisk Område: Lige som i dag.
- Økonomi: Brasilien er blevet verdens førende eksportør af narkotika, så derfor er der mange flere penge i omløb i Brasilien, end før i tiden. Men dette betyder ikke, at landet som sådan er blevet specielt rigere, for pengene er ikke i omløb på det hvide marked, i hvert fald endnu.
- Teknologi: Der er et meget højt teknologisk stade i Brasilien, men denne viden er kun forbeholdt for de få.
- Militær: Man har opbygget et stærk militær i Brasilien, fordi man med rette frygter et "udrensningtogt" fra USA's side.
- Social Standard: Generelt lige som i dag eller lidt dårligere.
- Beskrivelse: Efter at USA sammen med Mexico begyndte at føre aktiv krig imod de mellemamerikanske narkobaroner, er denne "industrisektor" flyttet til sambaens land.

Narkoen har også medvirket til at mange større selskaber er flyttet til Brasilien, eller

er ved at gøre det, da de er blevet lokket derhen med store investeringer, hvis afkast kun behøver at være minimalt, men hvidt.

Vatikanstaten:

- Befolkning: 15 mill.
- Geografisk Område: Store dele af Italien, samt områder i Afrika, Nordamerika og Fjernøsten.
- Økonomi: Vatikanstaten er på det seneste blevet enormt rig, fordi den middelalderlige praksis med at betale sig fra sine synder er blevet genindført. Mange rige, som følte at de trængte til det, har derfor testamenteret store formuer væk til kirken.
- Teknologi: Det man generelt kan købe sig til.
- Militær: Foreløbigt kun en garde, som dog er under oprustning.
- Social Standard: Meget god
- Beskrivelse: Vatikanet har udvidet sin landareal meget, og er nu i gang med at integrere områderne helt. Det er stadig primært en pave- og kirkestat, i modsætning til en nationalstat. En anden vigtig ting, som man skal lægge mærke til, er at dens områder ikke er samlede, men spredte over store dele af verdenen.

Onde tunger spreder også rygter om at der inden for vatikanets mure planlægges en hellig krig, men dette er naturligvis kun rygter...

NAF (The North African Federation):

- Befolkning: 180 mill.
- Geografisk Område: Algeriet, Tunesien, Marokko og Egypten
- Økonomi: Meget dårlig, men i forhold til resten af Afrika er dette et velfærdsområde. De er begyndt at udnytte de fattigste ligesom de selv engang blev udnyttet.
- Teknologi: Meget dårlig.
- Militær: Stort og stærkt.
- Social Standard: Meget elendig.
- Beskrivelse: Dette forbund blev skabt på det tidligere EU's opfordring. EU ønskede at stoppe indvandringsbølgen fra Nordafrika, så derfor tilkendegav de, at de ville støtte de nordafrikanske lande i at danne en handelsunion, som samtidig skulle holde tilbage på flygtningerne. Den europæiske støtte er nu forsvundet, men NAF kan ikke finde ud af at opløse sig selv, da der er et enormt bureaukratisk rod dér, krydret op med en masse korruption og svindel.

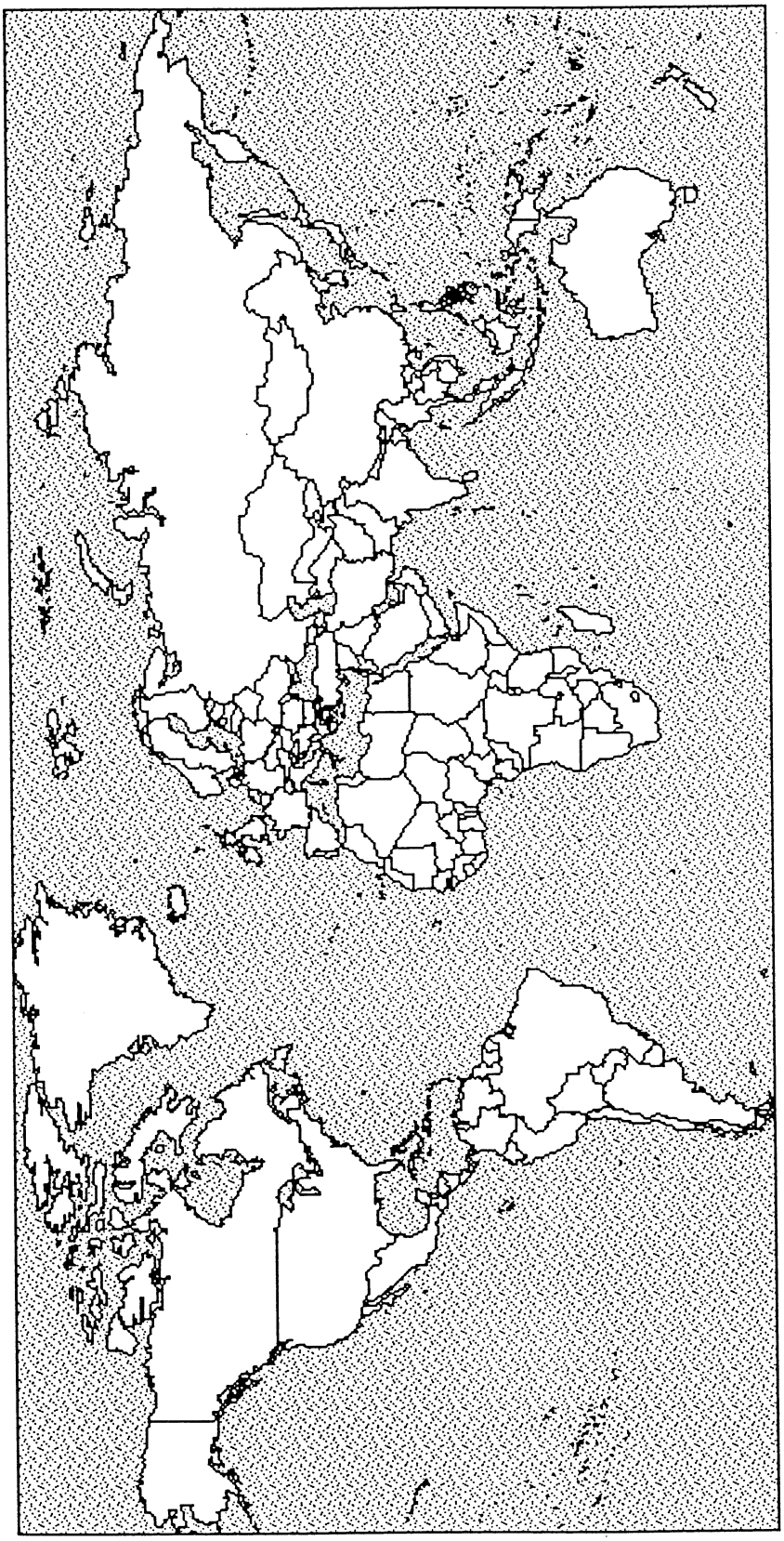
Hvis NAF nogen sinde kommer op at køre, kan forbundet vise sig at være et stor magtfaktor i verdenspolitiken. Hele Afrika ville støtte denne, deres første rigtige stemme udadtil, som og vil blive hørt og måske endda lystret.

Efterskrift og Credits:

Til slut vil jeg afsløre, hvor jeg har noget af min inspiration fra. Hele denne ide med en kunstig virkelighed og AI'er fik jeg på Fastaval 94', hvor Mark Rein·Hagen under et talkshow fortalte om en novelle, som han havde skrevet. Denne handlede kort fortalt om en AI, som troede, at den var en lille pige, der var dødeligt syg, og derfor ikke måtte forlade sit værelse uden døre og vinduer, fordi resten af verdenen ville være farlig for hende. Jeg legede så lidt videre med tanken, godt inspiret af Mads Lunaus fremragende scenarie, "Et studie i Ondskab", og her har du så det endelige resultat. Jeg håber, at det kan bruges til noget, og at I vil få en god spilleaften. Rigtig god fornøjelse.

P.S: Tak til hans overhøjhed Svend Erik Jepsen for enkelte råd og lidt vejledning, samt til min første spiltestgruppe bestående af; Rasmus Albrektsen, Benny Møller, Anders Højstad, Lars Blaaberg, Anders Jensen og en sidste Anders, som jeg ikke kender efternavnet på, samt tak til en flok ungdomsskoleelever fra Korup-Pårup Ungdomsskole, der uforvarende blev mit andet spiltesthold, og som derved kom til at opleve, at verdenen faldt sammen om ørene på dem. Yderligere en tak til den tredje gruppe, som spiltestede scenariet til Fastaval og UnCONventional, hvor Ole W. Nielsen var GM for Christian Stasiak, Thomas Engaard, Ulf Hesby og Martin Thurøe.

Til slut, lige før alt er færdigt (næsten), vil jeg rette en meget stor tak til Ole (igen) for at have lavet et fremragende arbejde med forsiden, handouts og illustrationer til scenariet, værdifuld hjælp med layout, samt en masse andre last minute detaljer, som jeg havde overset, og alt dette med endda meget kort varsel. TAK!



Større Begivenheder og Generel Historie indtil 2009:

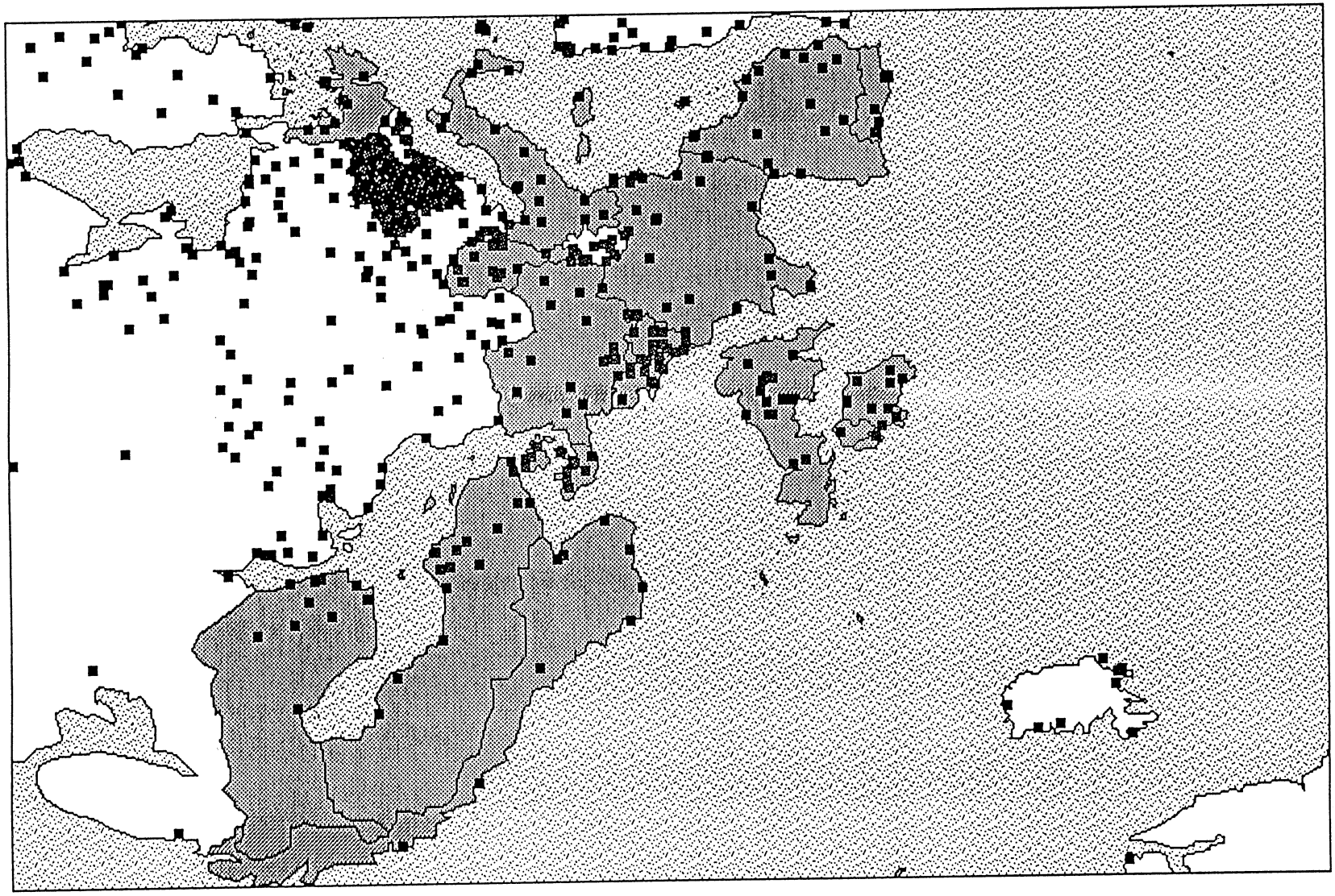
Før Kristi Fødsel:

1,6 mil:	Homo Erectus
5800	Agerbrug ved det Kaspiske Hav
2500	Pyramiderne i Ægypten
1350	Jernudvinding i Lilleasien
753	Rom Grundlægges
500	Konfucius i Kina
431-404	Peloponnesiske Krig
347	Platon dør
334-327	Alexander den Store erobrer Perserriget'
149-146	3. Puniske krig
45	Cæsar diktator i det Romerske Rige
0 (-3)	Jesus Kristus fødes

Efter Kristi Fødsel:

380	Kristendommen bliver statsreligion i Romerriget
529	Athens filosofskole lukkes
570	Muhammed fødes
800	Karl d. Store krones til Kejser i Rom
962-1806	Det Hellige Tysk-Romerske Rige
1096-99	Det Første Korstog
12. Årh.	Universiteterne i Bologne, Paris og Oxford grundlægges
1147-1149	2. Korstog
1189-1192	3. Korstog
1203-1204	4. Korstog
1228-1229	5. Korstog
1231	Pavelig Inkvisition grundlægges i Toulouse
1248-1254	Marco Polos Rejse til Cathay (Kina)
1300	Osmannernes Rige i Lilleasien
1337-1453	Hundredeårskrigen mellem Frankrig og England
1348-1351	Den Sorte Død i Europa
1370-1520	Aztekerriget i Mexico
1440-1530	Inkariget
1440	Bogtrykkerkunsten opfindes af Guttenberg
1453	Mehmed II erobrer Konstantinobel
1492	Columbus opdager Amerika
1525	Den store Bondeopstand i Tyskland
1542	Portugiserne i Japan
1562-1593	Religionskrigene i Frankrig
1618-1648	Trediveårskrigen
1642	Galilei dør i husarrest
1704	John Locke dør
1727	Newton Dør
1750	Industriel Revolution begynder
1751-1780	Den store Franske Encyclopædi skrives, med Diderot som redaktør
1776	Uafhængighedserklæringen
	Adam Smith skriver "Wealth of Nations"
1776-1783	Den nordamerikanske Frihedskrig
1788	Sydney grundlægges af Engelske kolonister
1789-1799	Den store Franske Revolution
1795	Jenner opfinder en koppevaccination
1799-1815	Napoleonskrigene
1804	Napoleon udråber sig som kejser

1816	Social lovgivning begynder i England
1822-1889	Kejserdømme i Brasilien
1825	Første jernbane i England
1833	Negerslaveriet ophæves i Engelske kolonier
1840-1842	Opiumskrigen mellem England og Kina
1848	Karl Marx skriver det kommunistiske manifest
1861-1865	Borgerkrig i USA
1868	Japan åbnes for omverdenen
1876	Bells telefon
1877	Det indiske kejserrige
1900	Plancks kvanteteori
	Nietzche død
1914-1918	Første Verdenskrig startes af Tyskland
1915	Einsteins relativitetsteori
1917	Den kommunistiske oktoberrevolution i Rusland
1930	Ghandhi begynder den fredelige revolution
1937-1945	Kina og Japan i krig
1939-1945	Anden Verndenskrig med Hitler-Tyskland som aggressor
	Atombomberne over Hiroshima og Nagasaki
1946	FN holder første møde
1947	Truman Doktrinen
	Indien får en republikansk forfatning under det engelske Commonwealth
1948	Staten Israel dannes
1949	Mao Tse-tung udråber den Kinesiske Folkerepublik
	Tyskland deles i en øst- og en vestdel
1950-1953	Koreakrigen
1957	Den sovjetiske satelit Sputnik sendes ud i rummet
1958	Fællesmarkedet "De Seks" dannes
1962	Cubakrisen
1963-1973	USA's intervention i Vietnam
1965	Negre får stemmeret i USA
1969	To amerikanske mænd på månen
1973	Oliekrisen
1980-1988	Krig mellem Iran og Irak
1986	Uheldet i Tjernobyls atomreaktor
1989-1991	Liberaliseringen af Østeuropa
1990-1991	Golfkrigen
1991	Warszawapagten opløses
	USSR opløses og SNG dannes
1991-2006	Borgerkrig i Jugoslavien
1994	Borgerkrig truer og bryder ud i forskellige dele af SNG
1996	Militærkup i SNG, som derefter omformes til et militærdiktatur
1999-2005	Tredje Verdenskrig med Kina som aggressor
2000	NAF dannes
2001	NATO opløses
	DUPFE dannes i Europa, med hovedkvarter i Toulouse
2003	Israel medlem af EU
2004	USE dannes, med EU som perifer del
	Atombombe springer i New York
2005	Atombombe sprænges i Nagasaki
2006	DUPFE stopper krigen i Jugoslavien
2007	Japaneren Immanuel I bliver pave i Vatikanet
	Tre atomkraftværker i Rusland lækker meget radioaktivitet ud
2008	Mitsuis kemikaliefabrik i Bangladesh lækker gifte ud. 2 mio. dør
2009	Nu



Lande og Forbund:

USE (United States of Europe):
- Befolkning: 540 mill.
- Geografisk Område: Som vist på kortet, samt store mængder af land i Fjernøsten.
- Økonomi: Verdens stærkeste. I støt og kraftig udvikling.
- Teknologi: Det højeste stade i verden.
- Militær: Kun overgået af USA
- Social Standard: Den højeste i verden.
- Beskrivelse: Når Europa ønsker noget, så sker det. Dette er den mest magtfulde organisation eller det mest magtfulde land i verden.

Der stor spænding mellem NAF og USE, som kan udvikle sig til en ny krisesituation eller endda krig, da f.eks. Ruslands sympati samtidig ligger på NAF's side.

Præsidenten i USE hedder Jeremias Kühnen, en mand som er meget fremskridtsvenlig.

USA:
- Befolkning: 220 mill.
- Geografisk Område: Uændret de sidste mange år, men har sammen med Mexico også besat Columbia og Ecuador.
- Økonomi: Ingen eller negativ vækst.
- Teknologi: Blandt verdens førende.
- Militær: Verdens stærkeste.
- Social Standard: Varieret, lige fra usel fattigdom til de enormt rige.
- Beskrivelse: USA er på fallittens rand, med store sociale uligheder. Her er kapitalismen og liberalismen ved at løbe fuldstændig løbsk. USA's regering har næsten helt mistet kontrollen over landet, der mere og mere styres af kæmpemæssige koncerner.

For tiden fører de krig mod narkobaronerne i Mellem- og Sydamerika, men er dog ikke endnu gået så langt, som at angribe Brasilien, der er blevet forbrydernes nye hjemsted.

Japan:
- Befolkning: 140 mill.
- Geografisk Område: De Japanske øer samt store dele af Kina, som man har besat og ladet større koncerner købe op.
- Økonomi: Nummer tre (efter USE og USA i verden). Denne høje placering kan dog hurtigt ændre sig, da landet går en dyb økonomisk krise i møde, da eksporten konstant er faldende.
- Teknologi: Blandt de førende
- Militær: Har fået sig en stor og slagkraftig militærstyrke igen, efter 2. verdenskrigs demilitarisering.
- Social Standard: Høj
- Beskrivelse: Japan er så småt ved at blive isoleret fra resten af verden, fordi de har brudt deres løfte om fred, som de afgav efter 2.VK. Nu er omverdenen ved at miste sympatien og tilliden til Japan og dens regering, selvom regeringen er ved at indlede et samarbejde med koncernen Mitsubishi, der tegner til at lede landet ind på rette kurs igen. Denne yderst gavmilde koncern kæmper ihærdigt for at hjælpe verdens fattige og undertrygte folk, samt skabe samarbejde i verden, til trods for Mitsui-koncernens hårde og brutale konkurrence med Mitsubishi, der ikke virker andet end skadeligt.

Mitsui prøver desuden med alle midler at udbytte hvad de kan komme i nærheden af, uden hensyntagen til natur og menneskeliv.

Rusland:
- Befolkning: 400 mill.
- Geografisk Område: Næsten hele det gamle USSR med undtagelse af de baltiske lande, som er kommet ind i EU.
- Økonomi: Bedre end før, da de holdt sig uden for 3.VK, og samtidig solgte våben og materiel til krigens parter. Stadig mangel på forbrugsvarer.
- Teknologi: Noget højere niveau end før. Dette gælder primært inden for krigsindustrien. Dagligdags teknologi er stadig på et alt for lavt niveau.
- Militær: Talmæssigt stærkere end USE's, men de mangler moral og materiel.
- Social Standard: Hovedsageligt ringe, selv om middelstanden er i vækst.
- Beskrivelse: Rusland var ikke inaktive mens resten af verden var i krig. De generobrede størsteparten af det gamle USSR. De er nu ved at komme på fode igen, selv om hundrede års nød har sat dybe spor i samfundet.

De er fjendtlig indstillet over for USE og Kina, men har dog ingen planer om krig inden for de næste par år.

Kina:
- Befolkning: 700 mill.
- Geografisk Område: Mistede omkring 40% af sine landområder under krigen.
- Økonomi: Ultrakapitalistisk og i stor fremgang nu 4 år efter krigens voldsomme økonomiske dyk.
- Teknologi: Ligger på et meget højere stade end i det sidste århundrede.
- Militær: Hæren er stort set blevet decimeret under krigen, men alligevel har de stadig et kraftigt militær, som nu primært består af nyindkaldte, fordi de føler sig truet nordfra af den russiske kæmpe.
- Social Standard: Alle folk knokler hårdt og ihærdigt på at få landet på fode igen, da enkelte af kommunismens fordele huskes endnu. Men generelt set har folk det ikke så godt.
- Beskrivelse: Kina er ved at rejse sig kun kort tid efter at have lidt militært nederlag.

Kina er blevet meget kapitalistiske og har en økonomi i stor fremgang, da staten kun lægger meget få tøjler på virksomhederne. Dette har samtidig medført, at forureningen i og omkring Kina efterhånden er blevet meget voldsom, og at der finder stor undertryggelse af de fattige sted. Den værste forurenende part er den japanske virksomhed Mitsui.

Indien:
- Befolkning: 950 mill.
- Geografisk Område: Indien og det tidligere Pakistan
- Økonomi: Ligesom førhen, men dog er en masse udenlandske koncerner ved at købe landets ressourcer op.
- Teknologi: Ligesom førhen.
- Militær: Aggressivt og ret stort. De har blandt andet angrebet og indlemmet det før frie Pakistan.
- Social Standard: Lige så dårlig eller dårligere end før.
- Beskrivelse: Indien har også været aggresivt og har indtaget Pakistan. Nu har de dog ingen planer om videre krigsførsel. I stedet vil de prøve på at rette op på de indenrigspolitiske forhold, hvilket betyder at en masse oprørsorganisationer kommer til at lide store tab. Udover en udrensning hos de hjemmelige rebeller, har Indiens regering indset, at landet må styrkes meget kraftigt indadtil såvel som udadtil, hvis det ikke skal risikere at blive opkøbt af udenlandske koncerner. Derfor overvejer de en nationalisering af alle landets ressourcer, for at kunne udnytte og koordinere dem så effektivt som muligt.

Brasilien:
- Befolkning: 150 mill.
- Geografisk Område: Lige som i det 20. århundrede.
- Økonomi: Brasilien er blevet verdens førende eksportør af narkotika, så derfor er der mange flere penge i omløb i Brasilien, end før i tiden.
- Teknologi: Der er et meget højt teknologisk stade i Brasilien, men denne viden er kun forbeholdt for de få.
- Militær: Man har på det seneste opbygget et stærk militær i Brasilien.
- Social Standard: Generelt lige som i det sidste århundrede.
- Beskrivelse: Efter at USA sammen med Mexico begyndte at føre krig imod de mellemamerikanske narkobaroner, er disse flygtet til dette land.

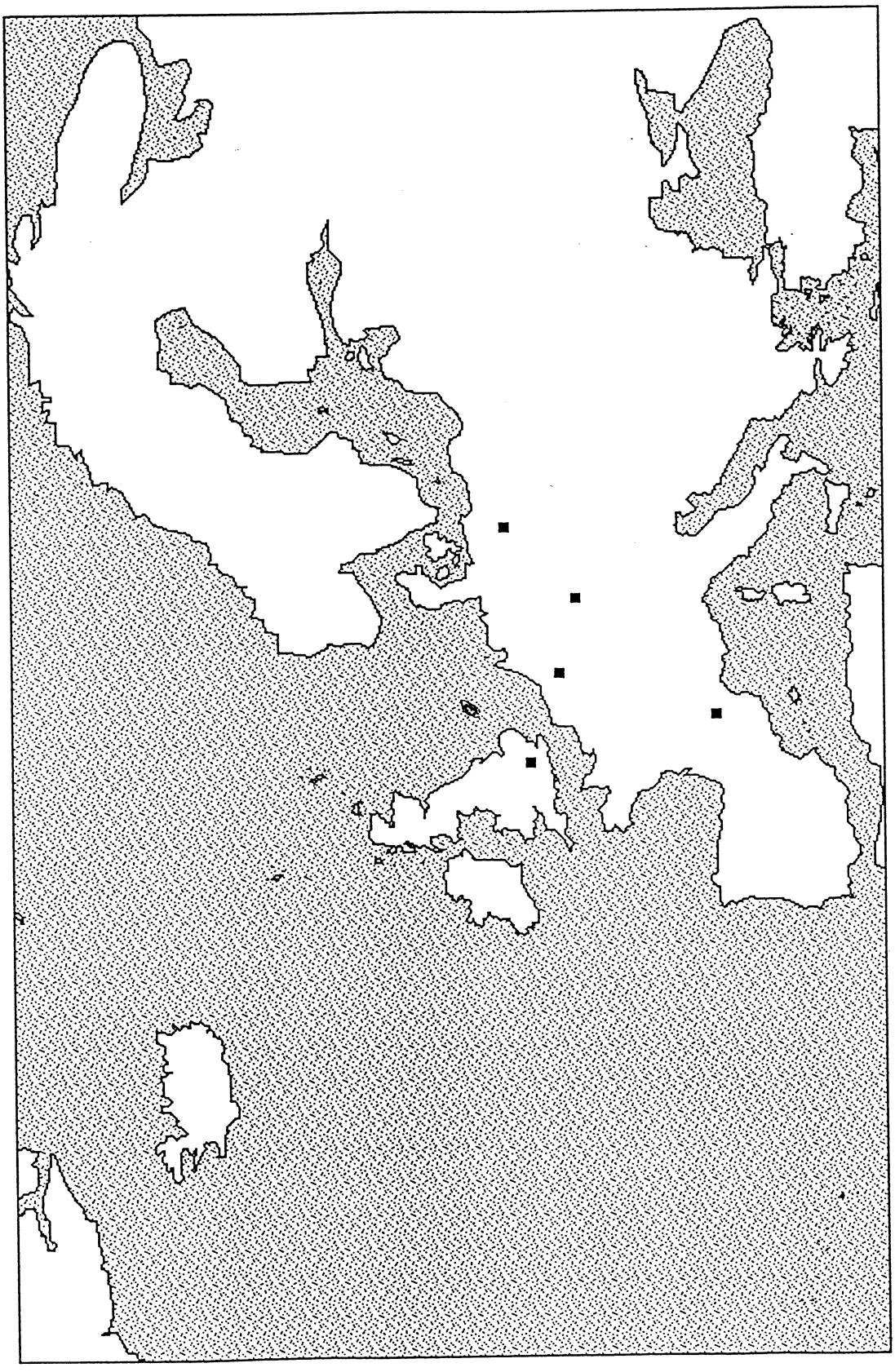
Narkoen har medvirket at mange større selskaber er flyttet til Brasilien, eller er ved at gøre det, da de lokkes derhen af store investeringer, hvis afkast kun behøver at være minimalt.

Vatikanstaten:
- Befolkning: 15 mill.
- Geografisk Område: Store dele af Italien, samt områder i Afrika, Nordamerika og Fjernøsten.
- Økonomi: Vatikanstaten er på det seneste blevet enormt rig, fordi middelalderens praksis med at betale sig fra sine synder er blevet genindført. Mange rige, som følte at de trængte til det, har derfor testamenteret store formuer væk til kirken.
- Teknologi: Det man generelt kan købe sig til.
- Militær: Foreløbigt kun en garde, som dog er under oprustning.
- Social Standard: Meget god
- Beskrivelse: Vatikanet har udvidet sin landareal meget, og er nu i gang med at integrere områderne helt. Det er stadig primært en pave- og kirkestat, i modsætning til de andreeksisterende nationalstatter.

Det lader til at vatikanet planlægger en hellig krig mod forskellige muslimske nationer i mellemsøsten.

Vatikanet ledes af en pave, som er det religiøse overhovede for den katolske kirke. Immanuel I er pave nu, og han har mange store visioner.

NAF (The North African Federation):
- Befolkning: 180 mill.
- Geografisk Område: Algeriet, Tunesien, Marokko og Egypten
- Økonomi: Meget dårlig, men i forhold til resten af Afrika er dette et velfærdsområde.
- Teknologi: Meget dårlig.
- Militær: Stort og stærkt.
- Social Standard: Meget elendig.
- Beskrivelse: Dette forbund blev skabt på det tidligere EU's opfordring. EU ønskede at stoppe indvandringsbølgen fra Nordafrika, så derfor tilkendegav de, at de ville støtte de nordafrikanske lande i at danne en handelsunion, som samtidig skulle holde tilbage på flygtningerne. Efter at det blev opdaget, at NAF snød med pengene, og at de forsvandt i det enorme bureaukratisk rod dér, holdt USE på retfærdig hvis op med at betale disse svindlende folk penge.



Navne til diverse brug;

Kvinder:

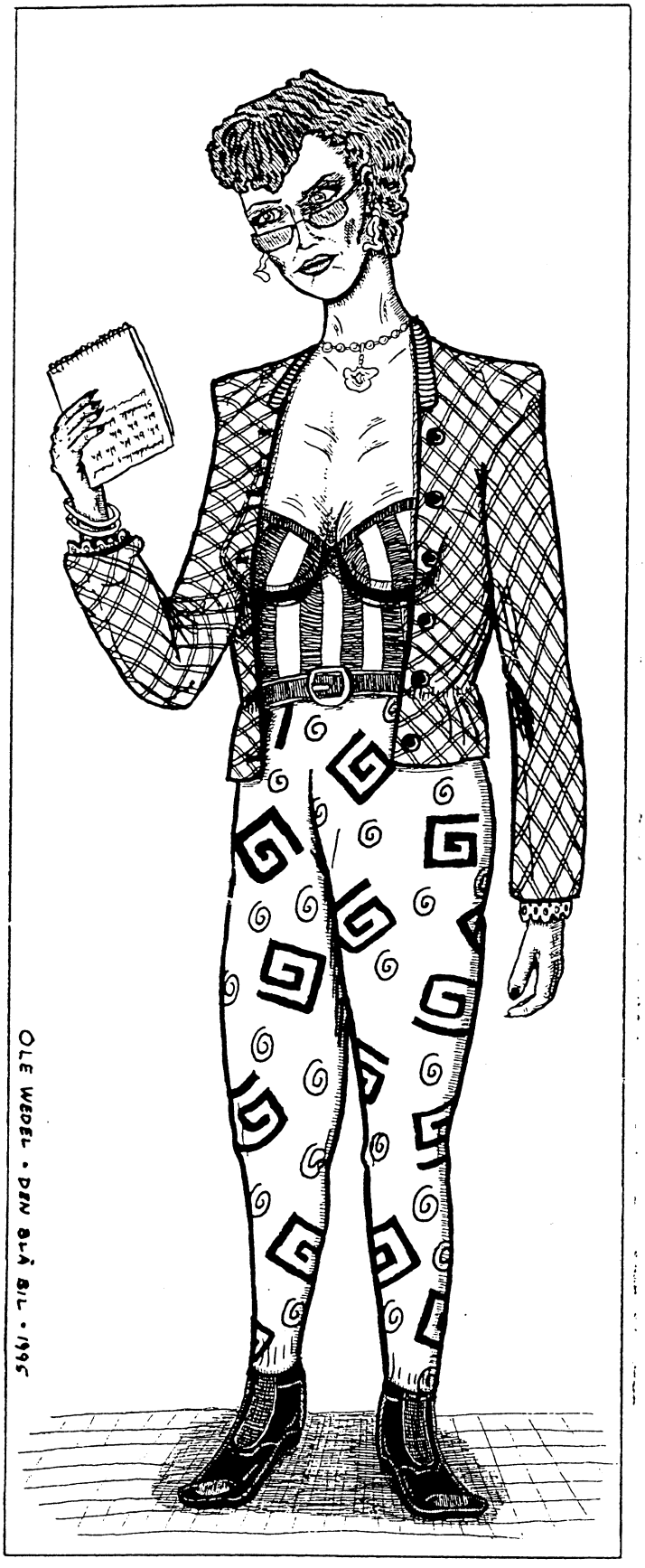
Noter:

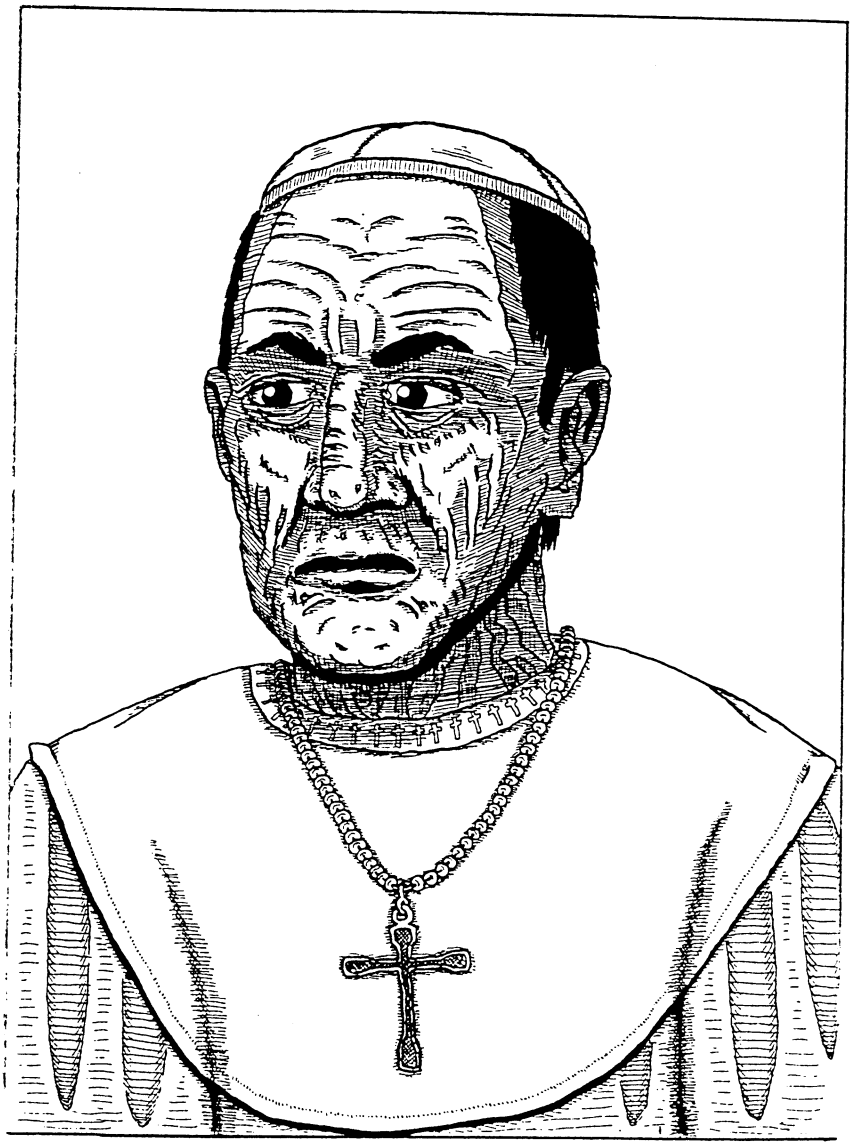
- Sally Austin
- Elisabeth Balandin
- Kirstin Becker
- Sonali Dass
- Unni Dorman
- Riane Eisler
- Alana Fisher
- Natascha Giron
- Jane Gould
- Dasappa Ikeda
- Marianne Jensen
- Janina Jevtusjenkova
- Marija Laszlo
- Lena Newman
- Deborah O'Connel
- Caroline Olivier
- Selma Paretsky
- Camilla Pearce
- Jeanne Petit
- Barbara Sampedro
- Francis Saunders
- Hanne Schultz
- Danah Stapp
- Anandita Trungpa
- Muniam Zilan

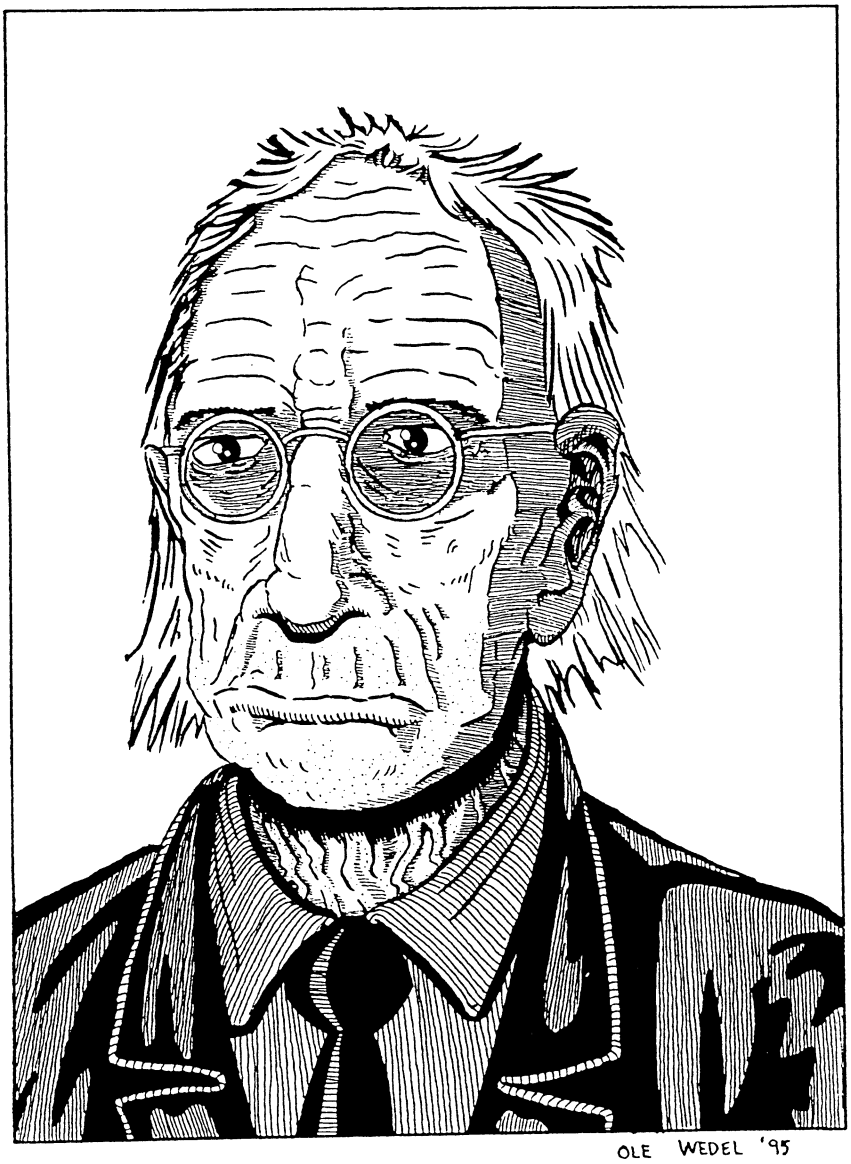
Mænd:

Noter:

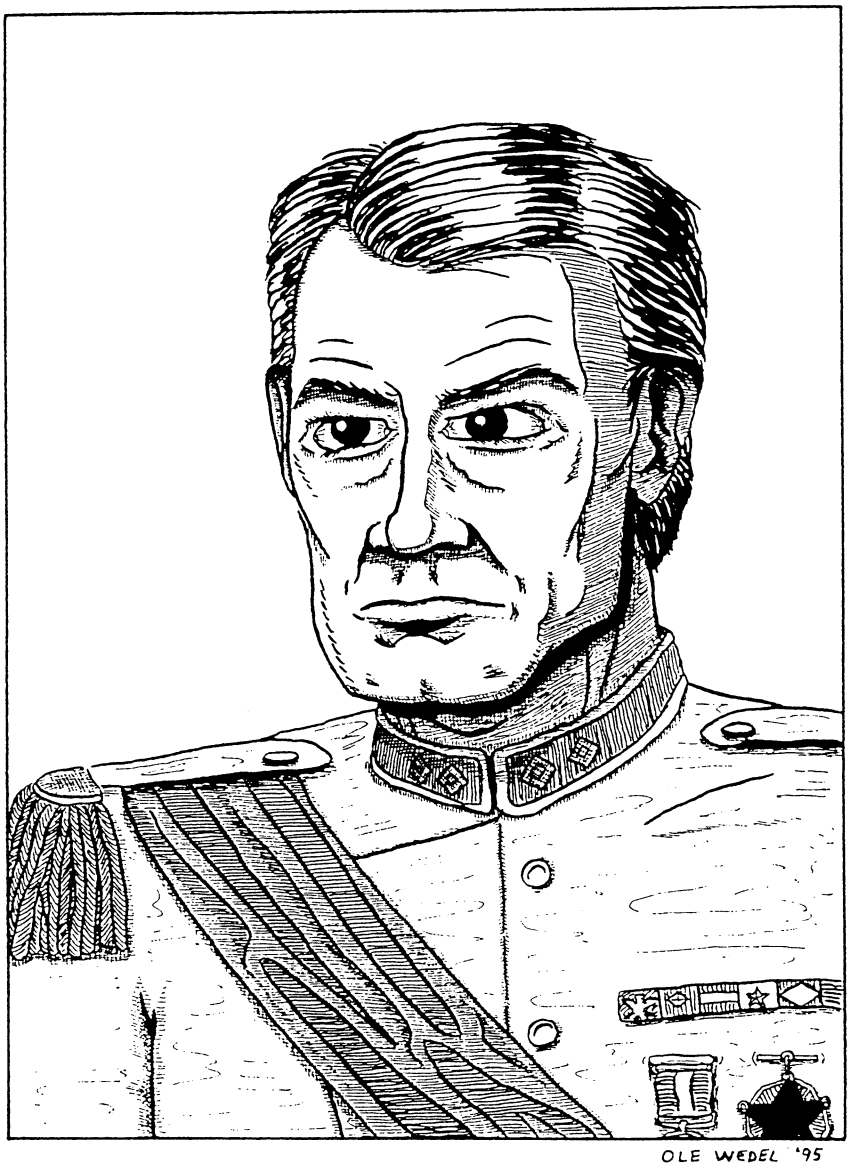
- Olof Aamund
- Rana Basu
- John Beaurgaard
- José Carluccio
- Boris Cernikov
- Harry Dussey
- Jürgen van Bühn
- Johan Gjötterud
- Keay Hamran
- Robert Hassan
- Daisaku Izumi
- Dan Karls
- Karl Kawai
- Kazuo Keshava
- Kim Liu
- James MacKay
- Christian Mansfield
- Donald Morris
- Yayanto Nagarjuna
- Banti Rahula
- Tarek Skolimowski
- Kuo Wang
- Grant Williams
- Hamish Zirtouk
- Hans Østergaard


OLE WEDEL • DEN BLÅ BIL • 1995


OLE WEDEL '95


OLE WEDEL '95

OLE WEDEL '95


OLE WEDEL '95

OLE WEDEL '95