Et Studie i Ondskab

af **Mads Lunau Madsen** ill. **Jørgen Becker-Christensen**

Et studie i Ondskab.

Af Mads Lunau Madsen.

Psykologisk profil til spillepersonerne: stud.psyk. Anette V. Petersen.

Handouts, grafisk arbejde og proof-reader: Jørgen Becker-Christensen.

Tak til spiltesterne: Troels, Søren, Jørgen, Morten, Tommy; Brabrand Ungdomsskoles rollespilshold; Grønløkke Ungdomsskoles rollespilshold.

Yderligere tak til: Jesper Ib; 'Ekstra'-spilgruppen på FASTAVAL: Kristoffer, Nikolaj, Merlin, Sigurd, Adam og Mark Rein●Hagen.

Copyright: © 1994, © 2000, Dansk Spil Design. Må kun kopieres til eget brug. Videresalg forbudt uden tilladelse af Dansk Spil Design, Farvervænget 11, 9500 Hobro, 98 52 30 01.

Spørgsmål: til Mads Lunau Madsen, 98 52 30 01.

Et Studie i Ondskab handler dybest set om det ansvar man har som spilleleder overfor sine spilleres virkelighed.

Historien

En håndfuld dødsdømte venter på deres straf, men før eksekvering tilbydes de at deltage i et eksperiment.

Eksperimentet skal teste, hvad der vil ske, hvis en flok af samfundets mest foragtede og frygtede medlemmer slippes fri og stilles over og udenfor loven.

Hvad spillerne ikke ved er, at eksperimentet ikke sker i den virkelige verden, men i en simuleret virkelighed ved hjælp af vor tids fineste elektronik og neuro-kirurgi og USAs stærkeste datakraft. Hvad de heller ikke ved, er at yderligere eksperimenter udføres: organ-kirurgi, organ-substituering og test af allergiske reaktioner overfor nye produkter. Og det på deres intetanende kroppe...

Eksperimentet bliver til slut saboteret af lederen af det sociale/psykologiske eksperiment, der forfærdes over det kirurgiske eksperiment. Spillerne slippes fri i et hospital om natten for at kæmpe for chancen til frihed.

Forløb af spillet

[ ] = intro af persontegninger eller bipersoner. ( ) = anbefalet tid:

I. Akt: **Kontrakten**. (ca. 2 timer).

- ☐ Spillerne sætter sig ind i deres spillepersoner. [Kendte ansigter]
- ☐ De dødsdømte gøres klar til at riste. [Mark Oslin, Sharon Hines]
- ☐ Eksperimentet introduceres. [Suit 1, Suit 2, Frank]
- ☐ For-undersøgelser. [Kameramanden]
- ☐ Godnat, søde drømme...

II. Akt: **Et Studie i Ondskab**. (ca. 4 timer).

- ☐ Det sociale eksperiment: hævet over loven. [Konfrontationspersoner]
- ☐ De første anomalier introduceres (ca. 21.15).
- ☐ *Vendepunkt*: De første overnaturlige elementer introduceres (ca. 22.00).
- ☐ Det psykologiske eksperiment: fortiden spøger. [Ofrene] (ca. 22.00)

III. Akt: **Unplugged**. (1-2 timer).

- ☐ Den bratte og mystificerende opvågnen. [evt. Becky Sadler]
- ☐ Hvad foregår der her? Evt. finde Kontrakten.
- ☐ Konfrontation med Oslin & Hines. [Vagt og sygeplejersker].
- ☐ Flugt og finale.

Indholdsfortegnelse.

0 **Introduktion**

0. i. Rollelisten.
0. ii. Eksperimentets forhistorie.
0. iii. Om at køre et Studie i Ondskab.

I. **Kontrakten**.

I. i. De sidste timer
I. ii. Men in Expensive Suits
I. iii. Forundersøgelserne.

II. **Et Studie i Ondskab**.

II. i. Det sociale eksperiment
II. ii. Anomalier
II. iii. Det psykologiske eksperiment

III. **Unplugged**.

III. i. Frank.
III. ii. Godmorgen!
III. iii. Grady Memorial Hospital, specialafdelingen.
III. i. Oslin & Hines.
III. v. Flugt og finale.

A **Appendiks**.

A.a. Tre små essays om rollespillets filosofi.

B **Handouts**.

1. Persongalleri. 6 ark (opdelt).
2. Telefax fra guvernøren (1 ark).
3. Atlanta-kort (1 ark).
4. Missing Links. Amputationsoversigt. (3 ark, opdelt).
5. Grady Memorial, secret labs. (2 grundtegninger).

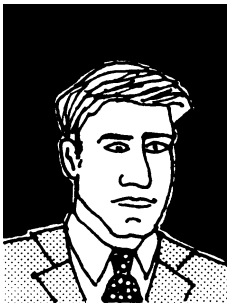
0 Introduktion

0. i. Rollelisten. **Handout 1**.

Hovedpersoner

George Aldrich. 42 år

Dømt for drab på sin nevø og forsømmelse, der førte til sin mors død. Arbejdede med postsortering ved postvæsnet. Stille, ordentlig, pligtopfyldende men har pga. moderens knusende kærlighed aldrig haft ansvar for noget og derfor gik alt grueligt galt for ham, da moderen blev ramt af en faldulykke. Under middel begavet, overvægtig, bryder sig ikke om støj og uorden.

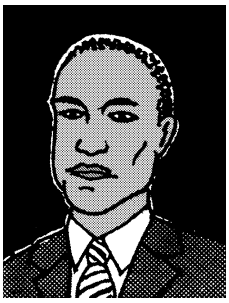


Robert Stanton Whetmore. 36 år.

Dømt for mord på sin kone, deres to børn og på postbudet.

Mistænkte konen for utroskab, skød hende og deres to børn og senere det uheldige postbud, der leverede et anbefalet brev. Meldte sig selv. Arbejdede med systemplanlægning i et forsikringsselskab.

Pæn, intelligent, begavet.



Jaafar Hatim. 26 år.

Dømt for drab på en kvinde og hendes barn i forbindelse med en car-jacking. Huskede ikke meget af episoden og erklærede sig uskyldig. Kammeraten, der var med ham i bilen vidnede mod ham. Medicinstuderende.

Intelligent, lidt opfarende og paranoid, mærket af stofmisbrug.

Louis Jesus Sanchez. 21 år.

Dømt for mordbrand på sin kemi-lærers kone. Læreren havde ydmyget ham overfor klassen for hans ordblindhed og han ønskede at hævne sig. Desværre var det konen, der brugte bilen den morgen... Gik i det, der svarer til 2.g, og er dygtig til kemi, elektronik og fysik. Kynisk, hidsig, intelligent.

Lee Rudder Washington. 26 år.

Dømt for drab på en butiksejer og et vidne til drabet. Et væbnet ran af særdeles grov karakter.

Uddannet fra Stenbroens Universitet med grad i Kriminalitet og Vold.

Stor og stærk, afstumpet, ubegavet med flair for 'sport'

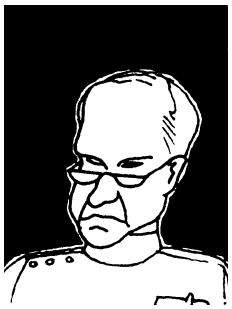
Jane Turner. Sort, 22 år.

Dømt for drab på politimand. Han havde efter hendes udsagn forsøgt at tiltvinge sig 'tjenesteydelser' hos den prostituerede.

Almindelig skoleuddannelse, prostitueret.

Smuk, barnlig & naiv på overfladen, svært ved at koncentrere sig men menneskeligt engageret.

Bipersoner (ordnet efter opdukken)



Læge, **Mark Oslin**. 54 år.

Neuro-kirurg, mellem top 2 i USA. Istand til at foretage den rygsøjle- og frontal-lap-operation, der skal koble maskine & menneske. Leder af de kirurgiske forsøg på spillerne. Sætter eksperimentet og egen fremtid højere end nogle af samfundets bundskrabere. Professionel, kold & kynisk, generel skurkagtig og et generelt studie i ondskab.

Introduceret som den læge, der har undersøgt de mandlige dødsdømtes tilstand og skal forberede dem på stolen.

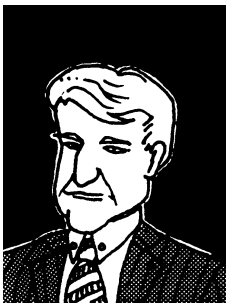
Læge, kemiker, **Sharon Hines**. 45 år.

Kemiker og læge, forsøgsleder hos TestLab Inc., et firma der tester produkter for andre. Involveret i dette joint-venture med staten for at teste allergi- og andre reaktioner for nye produkter testet direkte på menneskelige forsøgspersoner.

Professionel, kold & kynisk, generel skurkagtig. Også et ganske glimrende studie i ondskab.

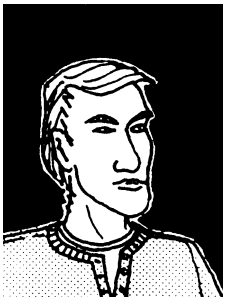
Introduceret som den læge, der har undersøgt Janes tilstand og

skal forberede hende på stolen.



Suit #1 & **Suit** #2. 35 & 47 år.

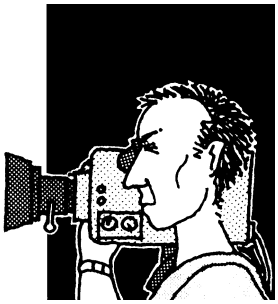
Kolde, seje og sagføreragtige, men har ingen særlig betydning for spillet. Forelægger kontrakten for de dødsdømte og forklarer. Nogle af guvernørens folk.



Sociolog, **Frank (Reece)**, *Frank the Wizard.* 32 år.

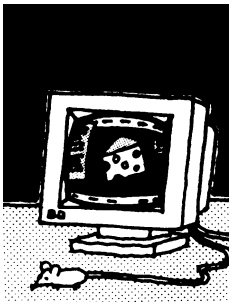
Simulationsleder. Uddannet i sociologi og social-videnskab fra universitetet, men mest interessant: en garvet rollespiller, rollespilsleder og spilopfinder. Han er gået ind i projektet med udsigt til et af de mest interessante rollespil & social-psykologiske eksperimenter nogensinde. Begavet, menneskeligt engageret, humoristisk, fantasifuld, tiltalende.

Frank er en central person i spillet, da hans samvittighed er det eneste, der kan stoppe projektet før spillerne er døde – eller reduceret til en hjerne med ledninger.



Kameramanden. 31 år.

En af Franks rigtig gode, gamle venner. De går way back til de første Dungeons i folkeskolen. Er med i simulationen for at give elementet af overvågning, men med i historien af spiltekniske årsager, så spillerne for spilbarhedens skyld kan deles i to grupper i nødstilfælde i II akt. Stille, rar, har lun humor.

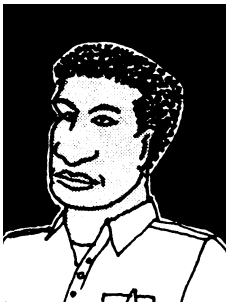


Megacomputeren, **Reality Maker**. 1 år.

Hele II akt spilles med spillesystemet Reality Maker, verdens største simulator. Udviklet af ReaSim. Den lille testudgave på billedet kan findes i R-121 ....

Sygeplejerskerne, **Nurse** #1 & **Nurse** #2. 24 og 34 år.

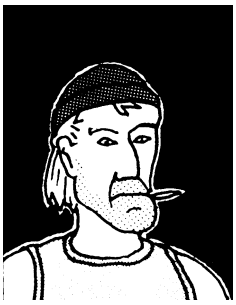
Ledsager Oslin & Hines i det endelige showdown. Den unge vil besvime i hænderne på en af de unge mænd, den ældre kommer til at stikke en spiller med en sprøjte bedøvelsesmiddel.



Sikkerhedsvagt, **Portør**. 30 år.

Ledsager Oslin & Hines i det endelige showdown. Bevæbnet med en to-skuds bedøvelsespistol med en genladning.

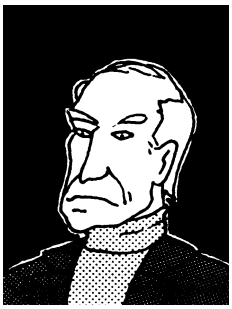
Fjender, der evt. inddrages i simulationen



Kriminel, **Rick Fouts**. 27 år.

Jafaars 'ven', der udpegede ham som udådsmanden. Opholder

sig i suspekte miljøer og foretager sig suspekte ting. Om han talte sandt i retten eller om han vil tale sandt overfor Jafaar er op til dig (Frank).



Kemilærer, **Irving Staley**. 56 år.

Underviser på Harrison High og kom for skade at læse nogle stavefejl fra en kemirapport op på klassen. Det kostede ham ½ års arbejde, en sød kone og en importeret Volvo. That can piss a man off...

Opsøger Sanchez ham, vil forbløffelsen nok give Sanchez en chance for at tale sin sag (hvis det var det han kom for ...).

Vred ung mand, **Jonathan Bellmoore**. 15 år.

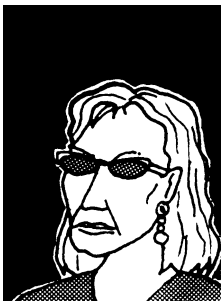
Det her luftgevær er ikke helt for sjov. Hvis den neger-tamp kommer ud af fængslet, skal han komme til at føle sin egen medicin.

Måske tænker Jonathan anderledes, når han står overfor 100 kg. neger-muskler...

Hjemmegående husmor, **Janis Ellison**. 44 år.

Har mistet sin lille efternøler, Stuart, da broderen George fuldstændigt mistede jordforbindelsen. Han har nu altid været lidt tilbagestående, og blev boende, selvom hun flygtede fra hjemmet i en ung alder. Vil være noget afventende, hvis George vover sig i nærheden. Vil ikke opsøge George.

Hendes mand er lastbilchauffør (stor, stærk og indskrænket).

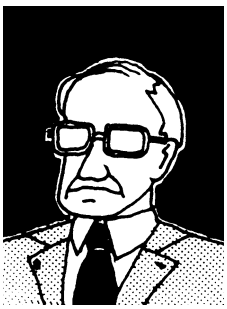


Forfatter, **Monique Kinder**. 36 år.

Vil nok være noget overrasket over et besøg, men ikke helt afvisende, hvis du mener, Jane handlede i selvforsvar. Hvis Jane lyver, er hun kraftigt pissed off og glad for sine kurser i selvforsvar. Om Jane lyver er ikke afgjort af scenariet her.

Svigerforældrene, **Gregg**. 60 & 54 år.

Minderne vil vælte op i det aldrende ægtepar, hvis de ser Robert. Han har forårsaget dem megen smerte. De vil lukke døren (ikke smække) og rulle gardinerne for.



Guvernør i Georgia, **Zell Miller**. 58 år.

Magt korrumperer. Miller er igang med sin sidste periode som guvernør og iscenesætter eksperimentet for at sikre sine gamle dage. Spillerne kan møde guvernøren i simulationen, men hvis de slipper ud er han på et fly ud af landet.

Stereotypen på en amerikansk politiker.

Venner, der evt. inddrages i simulationen

Psykolog **Becky Sadler**. 36 år.

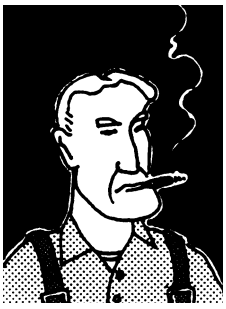
Den psykolog, der har undersøgt de fleste dødsdømte under deres retsager. Hun er specialist på området og har skrevet bogen "Who's Hurting? - re-searching for new ways".

Kan indrages (i simulationen) af spillerne eller (i virkeligheden) af Frank, der kan have brug for nogen at støtte sig til.

Menneskelig forståelse, professionel, samfundsengageret.

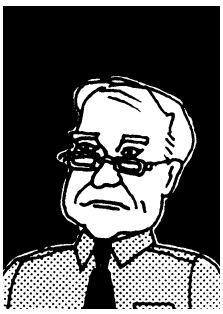
Enke, **Lucille Coleman**. 72 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for Robert S. Whetmore, hvis nabo hun har været i mange år. Et værre snakkehovede, men bager gode småkager og viser gerne fotoalbummet frem (tonsvis af børnebørn).



Tankbestyrer, **Donald Sorensen**. 57 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for Louis J. Sanchez. Ikke en ordets mand. Byder gerne på en dåseøl bagved og et olieskift.



Postmester, **John Butterworth Williams**. 60 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for George Aldrich.

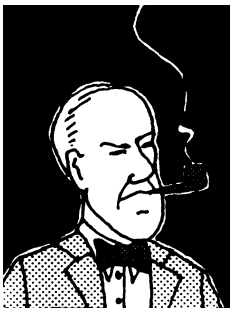
Fåmælt, ordentlig, har den begyndende alderdoms pondus, lettere uinteressant. Samler på frimærker.

Kæreste, **Pamela Pryor**, 28 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for sin kæreste Jafaar Hatim. Nu i Norge på nervesanatorium efter den hårde periode med retssag og dødsdom. Praktisk talt umulig at møde.

Centerleder, **David Shanks**. 42 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for Jane Turner. Leder af det center for farvede problembørn og -unge, hvor Jane har arbejdet. Engageret, travl, hjælpsom og forstående (ihvertfald overfor de sorte i gruppen). Malcolm X og Martin Luther King Jr. billeder på væggen. En tilfældig spiller får stukket et barn i favnen, mens han hilser på.



Sagsbehandler, **Edward Manning**. 58 år.

Har skrevet appelbrev til guvernøren for Lee R. Washington. Har kontor på en ungdomsfængsel udenfor Atlanta.

Konge, **Elvis**. 60 år og stadig lige ung.

Elvis lever.

0. ii. Eksperimentets forhistorie.

Et unikt og skurkagtigt samarbejde er basis for dette eksperiment. ***Staten Georgia*** v. guvernør Zell Miller (D), ***Neuro-kirurgisk afdeling*** ved New York State Special Surgical Private Hospital v. Mark Oslin, ***ReaSim*** computerfirma fra Californien og ***TestLab*** Inc. testfirma fra Texas ved Sharon Hines.

Herudover blev tilknyttet et team af ***sociologer*** og ***psykologer*** og en freelance-gruppe af ***rollespillere*** og designere med Frank Reece i spidsen. De blev dog ikke informeret om alle dele af eksperimentet.

Formålet var at teste flere forskellige ting på frivillige (alligevel dødsdømte):

Neuro- og hjerne-kirurgi, hvor samtlige af kroppens nervebaner (heriblandt sanserne) blotlægges, kortlægges og analyseres.

Organtransplantation og -substitution, hvor nye kunstige organer og kunstige lemmer testes og organer og lemmer gives til mere nyttige samfundsborgere. (Et par ben overføres til et trafikoffer; en kunstig hud, der på dette tidspunkt af udviklingen mest af alt ligner en frysepose fra brugsen, påmonteres etc.). Det testes ligeledes, hvor mange dele af en menneskekrop, der kan fjernes eller erstattes uden at patienten dør, og i hvor høj grad dyre-organer kan implanteres i mennesker.... og omvendt ...!

Plasmaforskning, hvor organer og lemmer testes for overlevelsesgrad, hvor tilførslen af blod erstattes med kunstigt fremstillet plasma (en hånd i et kar, kun forbundet med nervetråde til hjernen og resten af kroppen).

Computerteknologi, hvor nervebanernes spændinger i indad og udadgående nerver kobles med så stor datakraft, at signalerne kan identificeres, analyseres og manipuleres. (Skabelsen af en ***virkelig*** **Virtual Reality**, hvor alle sanser og nervebaner manipuleres; feedback-analyse af kropspåvirkninger). Det enorme computeranlæg er døbt *Reality Maker*.

Produkttest, hvor TestLab Inc. tester på rigtige mennesker for at få det bedste testresultat. Den direkte feedback gennem computeranalyse af nervetrådenes signaler giver ligeledes en optimal testsituation. Test af bl.a. medicin og kemiske produkter for allergi og kræftreaktioner. (Nyt neglelak-produkt i øjet; nyre testes for break-down-niveau overfor nyt medikament).

Socialisationsteori, hvor reaktionen hos alvorlige lovbrydere testes, når de (tror de) får frie hænder i deres omgivende samfund.

Etisk-/psykologisk teori, hvor skyld belyses med simuleret overnaturlig konfrontation (spøgelser), der ikke er mulig uden total simulation.

Eksperimentet er hemmeligt og kendes kun af de involverede parter. Til brug for eksperimentet blev lavet en tilbygning til Gradys Memorial Hospital i Atlanta centrum, tæt på universitetet. Et underjordisk anlæg med den hidtil største computerkraft installeret.

Da Zell Miller er på anden periode, er det ikke genvalg, der leder hans handlinger, men en mega-fed bankkonto i et eksotisk land - med en flybillet i natbordsskuffen...

0. iii. Om at køre *Et Studie i Ondskab*.

Uden terninger

Spillerne vil praktisk talt ikke have brug for at kaste rundt med terninger i denne historie. Jeg har ment terninger var mere distraherende end brugbare i forhold til historiens tema, der er mere af psykologisk art. Jeg har ønsket at få spillerens fokus væk fra tal.

Det betyder, at **vurderinger** foretages af dig, spilleleder. I første akt er spillerne meget begrænsede i deres udfoldelser, i anden akt er der jo tale om en simulation, hvor spillerne er begrænsede til valg af handling, mens computeren beregner og genererer succesen. Frank styrer bogstaveligt talt simulationen og bestemmer om det ville være gunstigt, hvis spillerens handling har succes - med klar skelen til vægtede sandsynligheder. Med andre ord: han slår med terningerne!

Tredje akt er mere traditionelt rollespil og hvis spillerne insisterer kan du godt give simple grundchancer i kamp og flugt-evner. Men forsøg at undgå det, - vurder handlingerne og døm. Slutopgøret har ved mange spiltests vist sig at blive bedst med spilleres og spilleleders fantasi som drivmiddel.

At spille uden terninger er mere en historiefortælling end et brætspil. Rollespil vil altid ligge mellem de to poler, og nogle historier gør sig bedst tættere på den ene pol end den anden.

Små lapper

Spiltest har vist gode resultater med bruges af **små sedler**, der sendes til spillerne undervejs. Det kan være beskrivelse af uregelmæssighederne (smerte i armen, irritation i huden, korte udfald af sanseindtryk osv.) eller de mere spooky events i sidste del af anden akt (Robert: der lyder børnesang fra klædeskabet; Louis: det lugter brændt inde i bilen).

Spillerne vil betragte sedlerne meget personlige (hvilket oplevelserne jo også er) og føle en speciel opmærksomhed og individuel oplevelse.

Du kan skrive sedlerne undervejs, eller fabrikere nogle af dem (håndskrevet) i forvejen.

Du kan også bede om små sedler fra spillerne, hvis de har specielle, personlige gøremål og spørgsmål. Det vil give et mystisk præg (og spillerne vil sandsynligvis ikke stole helt på hinanden) og gøre sedlerne helt naturlige.

Amputationstabellen

Spillerne vil fra 1/4 inde i anden akt og akten ud blive kraftigt kropsligt manipuleret. En arm, et ben eller øje vil helt eller delvis forlade dem. Organer og lemmer erstattes med kunstige eller transplanteres fra fx. en abe. Hud erstattes med et bio-plastik-produkt (Sharon Hines' favorit...).

For at holde styr på manglerne er vedlagt et skema, **handout 4**. Her kan indtegnes, at der mangler kropsdele og kommentere andre 'ændringer'.

Improvisation

Gennem hele anden akt vil der være lagt op til improvisation. Spillerne vil have mere eller mindre frie hænder og det vil være umuligt at beregne, hvad de vil finde på. Til gengæld er improvisationen nem: den er nemlig i forvejen manipuleret!

Husk, at du er Frank, og laver set-up til spillerne i eksperimentet. Du introducerer frit konfrontationer og beskriver settings til spillernes udfoldelser.

Med diabolsk bagtanke er det her måske det bedste oplæg til improvisation, en spilleleder kan tænke sig. Intet ansvar og næsten ingen rammer.

Scenariet kunne lidt studentikost kaldes: ***be F(f)rank for a day...***.

Antiklimaks.

Spillerne vil uvilkårligt opleve deres opvågnen, hvor de er lemlestede, snydt og forpinte, som et antiklimaks. Noget af det mest hellige for et menneske er dets kropsdele og manglen på samme til føles meget ubehageligt.

Det bliver så din opgave at vende dette umiddelbare antiklimaks til det, der har vist sig at give det absolut bedste klimaks på spillet: en ubændig hævnlyst overfor Oslin og Hines.

De fleste spil, jeg har ledt, er endt i en meget makaber og blodig forløsning.

I. Kontrakten.

I. i. De sidste timer

Dødsdommen eksekveres **kl. 8.30, d. 5. maj 1995** i Georgia Federal Prison i Atlanta. Den udføres som en kollektiv eksekvering - et eksempel overfor omverdenen. Derfor kan en meget snu spiller undre sig over, at der ikke er mere presse tilstede.

Bemærk!: indtil de narres i søvn og kobles på Reality Maker, vil spillerne være omgærdet af 1. klasses sikkerhedsforanstaltninger, fx. forbundet hånd- og fodjern. Flugt og voldelig adfærd vil være praktisk talt umuligt.

Sidste **måltid** serveres aftenen før. Den forekommer efter en ca. 12 timers faste ("vi skal ikke have noget griseri i morgen, vel?"). Spillerne kan få selv meget specielle spiseønsker opfyldt med få timers varsel.

Spørg om der er nogle sidste **breve**, der skal sendes.

De dødsdømte har ret til at møde en **præst**. Forsøg at se ud som om du registrerer, hvem der ønsker en samtale. Spillere med en (livgivende) god fantasi kan på et tidspunkt komme til at tro, at de virkeligt er døde og nu 'testes' af en dødsengel i Franks skikkelse. Og det gør vel ikke noget (og kunne vel også være en interessant scenarie)?

Før ristningen skal de dødsdømte igen møde den læge, der undersøgte dem dagen før, for at kunne fastslå om de var fysisk istand til at modtage straf. Lægen laver en sidste **undersøgelse** af hjerte og lunger og sørger for at **glatbarbere** de dødsdømte; spørger om de vil have noget **beroligende**, **smører** de steder ind med salve, hvor der skal placeres elektroder og sætter et stykke **plaster over øjnene**, løst hængende, så øjenlågene kan lukkes i (for at hindre øjenæblet i at springe ud under eksekveringen).

Undersøgelsen og barberingen foretages af **Oslin og Hines, handout 1**, der tager sig af hver deres køn. De er 'i dække' som almindelige fængselslæger for at se deres ofre an (og for at vi kan introducerere skuurkene mere skuurkagtigt).

De vil optræde tavst, koldt og professionelt, men henkaste et par **bemærkninger** som: 'De har en smuk hud, ms. Turner [røre, røre]' - og så senere være med til at fjerne den på operationsbordet! Eller: 'de arme har vel fået mangen en modstander til at ryste, mr. Washington... se: nu ryster de jo selv!' - og så senere selv amputere den.

De dødsdømte føres den lange vej til **henrettelselokalet** og spændes i stolen. De når at se de to mænd i jakkesæt og den unge, lidt usikre, mand, og en telefaxmaskine, bag en halvt gennemsigtig rude, inden plasteret over øjnene fæstnes.

Lige efter plasteret er fæstnet, begynder telefaxen at arbejde. Det er et **svar på appel** om udsættelse af dødsdommen, **handout 2**. Guvernøren er på fisketur, men har ikke tænkt sig at forhindre, at retfærdighed sker fyldest.

Før eksekveringen vil der blive gennemført en **test** (standard procedure), som spillerne ikke kender til. Der er tre bødler, med hver deres knap, hvoraf kun den ene er forbundet (så ingen ved præcis hvem, der udfører henrettelsen). Dette system testes gennem en falsk aktivering og spillerne hører ordren og håndtagenes klamme klik. En kort tid går og en stemme med 'test completed' høres.

I. ii. Men in Expensive Suits

Henrettelsen er bemærkelsesværdigt lidt besøgt, men to mænd i dyre jakkesæt og attache-mapper kigger tomt og koldt på seancen, **handout 1**. De er flankeret af en yngre mand (Frank), der er noget mere utilpas med situationen.

Efter testen pilles tapen af øjnene på spillerne og de ser sig konfronteret med de tre mænd.

Den ene forelægger dem en kontrakt og dem, der ønsker at underskrive kontrakten løses fra ledninger og stol.

Kontrakten er lang og kompleks (og med vilje ikke lavet som hand-out). Den fordrer, at spillerne deltager i en **eksperiment**, hvor spillerne skal holde sig sammen i forsøgsperioden, så de samlet kan observeres, og at ingen gør noget aktivt for at sabotere eksperimentet (direkte eller indirekte slår en medspiller, Frank eller kameramanden ihjel eller på anden måde efter Franks vurdering forhindrer eksperimentet). **Overtrædelse** fører spilleren tilbage til stolen.

Spillerne vil hele tiden blive **fulgt af Frank og en kameramand**, **handout 1**, som sender til et studie med forskere af forskellig art.

Forsøget kører indtil Frank er tilfreds.

Til gengæld vil spillerne i forsøgsperioden være **beskyttet** af staten (i simulationen vil special-forces dukke op, hvis spillerne er i fare), **frit stillet i forhold til loven** og efter forsøget blive **benådet**. (Bevirker også, at spillerne ikke lander i stolen igen, hvis de skulle slippe væk. Bare Frank, når de mødes på hospitalet i III akt, har godkendt, at forsøget er slut).

Der er selvfølgelig ikke nævnt noget om, at der vil foretages forsøg med spillerne, men det er egentligt ikke udelukket af kontraktens ordlyd. (Hvis spillerne i slutspillet slår Oslin & Hines ihjel, vil det være muligt, at de kan slippe for straf pga. kontraktens ordlyd. De vil nok også

kunne påkalde sig en form for selvforsvar. Har du meget mod på juridisk spilfægteri er her stof til en subhistorie i sig selv. Min anbefaling er at give spillerne straffrihed og en Mega-erstatningssag).

I. iii. Forundersøgelserne.

Spillerne føres til **Grady Memorial Hospital** ved universitetet og i centrum af Atlanta. Her skal foretages test af psykologisk respons og kropsreaktioner overfor stress, fysiologiske faktorer som fx. hormonbalance og allergiraktioner. Og spillerne vil udsættes for foredrag om etiske handlemodeller og socialvidenskablige teorier.

Sessionen bør være kort og summarisk, for at lede op til at håndjernene efter nogle dage tages af og spillerne står på gaden i Atlanta centrum.

Opholdet på Grady er mere eller mindre et dække for på et tidspunkt når spillerne mindst venter det, at **bedøve** flokken og starte eksperimentet (med operation i rygmarv og pande af dr. Oslin), men også for at få data til brug for eksperimentet.

Spiltest viser, at dette kan lade sig gøre uden at vække for stor mistro.

Samtidig vil tiden være vigtig for Frank at lære sine 'spillere' at kende. Han fortæller også lidt om sig selv (at han er ungkarl, glad for dyr; at hans forældre var dagligvare-butiksejere i Savannah, hvor han holdt meget af ture ved Atlanterhavs-kysten; hans ophold på universitetet lige op af Gradys og han vil evt. lige strejfe sin interesse for rollespil) og lægger op til en åbenhed fra spillerne ("nå, hvor er du så vokset op?").

II. Et Studie i Ondskab.

II. i. Det sociale eksperiment

Denne akt foregår i Reality Maker - i den frie fantasi.

Det sociale eksperiment er en fri improvisation i adfærd hos test-personerne i et samfund, hvor de ikke er bundet af lovene. Målet er både at give spillerne rollespillerens ønskedrøm: frie rammer og samtidig at vise bagsiderne ved de frie rammer (at folk bliver bange, at spillerne bliver en stat i staten osv., at ingenting er spændende, når man må alt).

Frank kan gøre primært to ting for spillerne:

- vise dem, spillerne møder, papirer, der beviser, at de ikke er bundet af nogle love (et "de har lov"-skilt)

- hvis han finder det interessant for eksperimentet, kan spillerne få ønsker opfyldt (møde præsidenten, spille med på Atlantas footballhold, være med i en film).

Nogle spillere vil have svært ved at blive enige om, hvad de skal gøre, når de nu skal følges. Dette er jo en fin test på gruppens evne til samarbejde, men løses problemet ikke efter en fornuftig tid, kan Frank jo foreslå, at det går efter tur, hvem der bestemmer, hvor gruppen bevæger sig hen.

Med mindre spillerne sidder med hænderne i skødet vil der blive taget forskellige initiativer.

Et par eksempler fra spiltesten:

- ☐ Skaffe våben (fra springkniv til flammekaster), dope og sex.
- ☐ Hævne sig, (primært for Jafaars vedkommende).
- ☐ Skyde et menneske for åben TV-skærm.
- ☐ Stjæle en uforskammet stor mængde penge og overføre dem til udlandet.
- ☐ Pressekonference (for at dementere at de er farlige at have løbende omkring).
- ☐ Udfoldelse af indre aggressioner og tendenser.
- ☐ Intern splid og skænderi.
- ☐ Store fester og orgier.
- ☐ Køre i store biler og bo på presidential suite (med 6-7 værelser, der støder op til en fælles suite - de skal jo holde sammen).
- ☐ Mere eller mindre fornuftigt håndtere nysgerrige journalister.

Spillerne kunne ønske at opsøge nogle af dem, der har skrevet appelbreve for dem, eller dem, de har noget i klemme hos. Billederne er i **handout 1**, se *rollelisten* for detaljer.

Elementer, som Frank kunne ønske at introducere:

☐ Lee Rudders offers 15-årige søn ønsker hævn. Truer Lee på livet med et haglgevær eller skyder ham i skulderen med et luftgevær. (Det giver et usædvanligt overraskelsesmoment, når spillerne har vænnet sig til stikkende smerter, at Lee bliver ramt af en skjult snigskytte med luftgeværkugler). **Handout 1**.

☐ Louis Jesus' kemilærer ønsker hævn for sin kone (syre i ansigtet, ildspåsættelse?, spændende helvedesmaskine i bilen, der bør demonteres, hurtigt...). **Handout 1**.

☐ Spejderpiger eller religiøs sekt ringer på døren eller antaster spillerne på gaden.

☐ Blind eller handicappet person i problemer på trappe eller gade.

<u>Hvis spillerne efterhånden bliver kendte i offentligheden:</u>

☐ Interview med spillerne og guvernøren (din chance for at udøve dine fordomme overfor amerikanske politikere, endda en skurkagtig en).

☐ KKK demonstration overfor de sorte i gruppen ("black killer-bastards on the loose?, hang 'm hign, guys..").

☐ Politimandens enke fremstår i TV og fordømmer eksperimentet.

(☐ Hvis du ønsker et stænk af humor, kan Elvis dukke op og afsløre for spillerne, at han er i live. **Handout 1**.)

Sights and sounds of Atlanta, Georgia:

Om et års tid skal Atlanta huse OL, så byen er præget af forberedelserne med byggerod.

Atlanta huser Borte Med Blæsten-museet, Coca Colas hovedkvarter, CNN (verdensomspændende døgndrift nyhedsservice), Atlanta Superdome, som er et amerikanskfodbold-stadium.

De mest checkede diskoteker hedder Masquerade, Axis og Rupert.

Der er rigeligt med store hoteller, gode spisesteder, banker (en federal reserve-bank med opsamling af brugte sedler!) og juvelerer at muntre sig med.

Handout 3 er et kort over Atlanta, hvor forstæderne er skrevet på.

II. ii. Anomalier

Anomalier er uregelmæssigheder, der vil ske i løbet af eksperimentet, og medvirke til at mystificere spillerne og varsle ondt.

Ingen teknologi er uden problemer. Da nervebanerne ikke er afbrudt, men påklistret et interface (et stik) vil der komme **feedback** fra kroppen i ganske korte impulser, indtil de stoppes af medikamenter eller computermanipulation. Det betyder, at en amputeret arm vil give et stik af smerte på ½ sekunds varighed o.lign.

Ligeledes er de menneskelige **sanser** yderst følsomme, og det kan medføre, at maskinen har kortvarige problemer: at en sans svigter i brøkdele af et sekund, at der kommer farveglimt eller umotiverede lugte og lyde.

Kortvarig **opvågnen**, hvor man ser glimt af en sygeplejerske ("en kvinde i hvidt, udsvævende med et uudgrundeligt udtryk") som man forøvrigt ser igen i III akt, eller glimt af mystificerende arme. Kan evt. optræde som drømme ('englen' vil underbygge "jeg er død"-tesen).

Individuelle sanseoplevelser, hvor der er **forskel** mellem de enkeltes opfattelse (fx. af farven på en sweater), kan opstå (se **appendiks A** om hvorfor det kan ske). Den mest grelle udgave er den, at der hos en af spillerne har sneget sig en genstand ind i spillerens 'virkelighed', som ikke er i de andres, således, at fx. Frank (eller en anden) kan opfattes som at gå igennem en stol, der kun findes i en af spillernes omverdensbillede (dette skal i givet fald placeres sent i rækken af anomalier).

Da ingen rollespilsleder kan være koncentreret gennem en hel session (der i dette tilfælde vil vare i månedsvis (til 8. oktober kl. ca. 04.00) pga. den lange produktionstid af bare simple sceneopstillinger) vil **fejl** uvilkårligt opstå, fx. Frank, der gentager sig selv eller en cola, der smager af appelsin.

Alle anomalier vil blive forsøgt tildækket, bortforklaret (fx. hvis de søger læge for deres smerter), benægtet eller distraheret. Da den menneskelige hukommelse er meget kompleks er det næsten umuligt at manipulere hukommelsestræk, men en smule er muligt, så spillerne kan komme i tvivl om deres egen hukommelse om en simulationssituation.

Bestem selv mængde og indhold, men forsøg at levere dem på håndskrevne noter og start ca. kvart inde i II akt - dvs. midt i den sociale del af eksperimentet. Husk også at **krydse af på handout 4**, hvis der pilles med spillernes anatomi.

Forslag til anomalier

(varer kun ca. ½ sekund):

- ☐ Snurrende smerte i overarmsknoglen (en kirurgisk sav i Rudders arm).
- ☐ Skarpt stik i øjet (farvel, øje...).
- ☐ Smerte i knæleddet (farvel underben).

- ☐ Smertefuld svien i ansigtshuden (Jane kommer til at se meget grimmere ud).
- ☐ Kløe på brystkassen (test af Hines diverse lakfjerner og tryksværte).
- ☐ Irritation i underarmen/benet (test af kunstige sener).
- ☐ Stik i maveregionen (farvel til et organ, goddag til et stykke plastik-organ).

Se afsn. **III. ii. Godmorgen!** for de præcise beskrivelser af indgreb.

- ☐ Lugtesansen svigter kortvarigt.
- ☐ Der kommer et blåt farveglimt (evt. til alle spillerne på en gang).
- ☐ Umotiveret lugt eller lyd, kun regisreret af en af spillerne.
- ☐ Umotiveret sult.
- ☐ Glimt af en sygeplejerske
- ☐ Glimt af mystificerende arme, et 'dødskys' (bedøvelsesmaske).

(Kan optræde i det, spillerne tror er deres søvn).

- ☐ En dåsecola, der for en af spillerne smager af appelsin.
- ☐ Frank (dig), der siger en sætning to gange (ingen lille seddel).

II. iii. Det psykologiske eksperiment

Det psykologiske eksperiment introduceres ca. midt i spilleperioden.

Det psykologiske eksperiment er en test af spille-personernes forhold til deres forbrydelse og kan unikt simuleres med spøgeri og mystiske hændelser. Husk at Frank som os andre rolle-nødder kender rigeligt til det overnaturliges indre logik og nemt kan iscenesætte noget spooky haunting.

Eksperimentet giver mulighed for at spillerne kan forholde sig til forbrydelserne (og spillet kan tage en aldeles uforudset drejning) og Frank en mulighed for at forholde sig til spillerne. Og kunne det ikke være underholdende for dig at skræmme spillerne med noget, der slet ikke er farligt?

Brug også her de små sedler, da spøgeriet er rettet mod den enkelte og ikke nødvendigvis kan ses af andre.

Forslag til spøgeri:

George Aldrich:

☐ Hører klageråb fra en kvinde (mor?) inde bag en lukket dør. Ingen andre hører det og det holder op, når døren åbnes.

☐ Ser en blodig telefon, hvor stikket er hevet ud.

☐ Føler en (usynlig) barnehånd i sin, hvis han slipper høres fjern barnegråd (dreng).

☐ Konfrontation: moderen kan afstedkomme, at han får åbent benbrud, enten direkte eller med et 'skub' og tilbyder "at passe ham".

Robert Stanton Whetmore:

☐ Vågner ved lyden af fødselsdagssang, der forstummer i et gisp. Vågner igen ved lyden af skud. Vågner igen ved lyden af sin egen dørklokke. Lydene lokaliseres til et klædeskab, hvor han kun finder en fødselsdagshat, blodig, og noget gavepapir.

☐ Det ringer på en dør, og åbner han falder et blodigt brev ned. Brevet kan være en kærlighedserklæring fra den afdøde kone.

☐ Konfrontation: en halvopløst søn med fødselsdagshat og hul i hovedet forsøger at kvæle/snitte ham med knivskarpe serpentiner.

Louis Jesus Sanchez:

☐ Det lugter brændt fra et-eller-andet sted og han finder forkullede rester.

☐ Kører han i bil vil han tro den brænder og han ikke kan komme ud.

☐ Konfrontation: opdage, at han er drivvåd af brandbar væske og så blive antændt. En elevator, hvor han bliver alene i, har vist sig at være bedste sted. Giv ham hele showet med at brænde [ohh, smerte, hvor er din brod?]. Et låst toilet, hvor benzin fosser ind under døren kan også bruges.

Jaafar Hatim:

☐ Sætter han sig ind i en bil, synes han at høre bump udenpå bilen og ser noget tøj flagre.

☐ Ser et barn falde ned forbi et vindue, han kigger ud af.

☐ Konfrontation: en forbipasserende bil hiver ham med, fx. i buksebenet.

Jane Turner.:

☐ Vækkes evt. af lyde eller skal på toilettet. Da hun returnerer ser det ud som om, der ligger nogen i hendes seng. Kraftig lugt af lædertøj som fx. en politiuniform.

☐ Vågner måske og mærkes våd - finder sig badet i blod (ingen andre kan se).

☐ Vågner og tror stedfaderen sidder ved hendes seng (hvis du ønsker at introducere det egentlige spøgelse i Janes liv).

☐ Konfrontation: den usynlige voldtægtsforbryder.

Lee Rudder Washington:

☐ Føler han bliver betragtet og ser en kvinde forsvinde i en folkemængde ... som mangler den ene arm og drypper blod.

☐ Finder en blodig håndtaske fyldt med penge.

☐ Konfrontation: føler 'indre eksplosioner' og begynder at bløde fra maveregionen og en arm falder ud af skjorteærmet. Kan evt. 'skydes' i mørkelagt og fastlåst elevator.

Anden fase af spøgeriet (konfrontation) er mere direkte, og spillernes liv synes truet, men hvis tiden ikke er til det, er antydningens kunst som ovenfor beskrevet, tilstrækkeligt. Hvis dine spillere ikke er til det psykologiske spil var det måske en ide at rykke tidspunkterne, så den konfronterende fase kunne nåes, det vil måske more dem mere. Kan man ikke forholde sig til sin skyld, kan man måske bogstaveligt talt vinde over den.

Som afslutning på anden akt begynder den smertefulde opvågnen. 'Dør' spillerne ved konfrontationen, beder du dem vente lidt (de vil være de første til at vågne).

Simulationen begynder at falde fra hinanden når spillerne en for en begynder opvågnen. Forklar på en seddel, hvad de sanser, når de vågner (smerte, underlig bygning, etc.) og send sedlen rundt til de de vågne.

III. Unplugged.

III. i. Frank.

Den nok vigtigste pointe i historien er Franks erkendelse af sit ansvar for spillernes liv. Jo mere de appellerer til Frank ved at vise deres menneskelige side, jo før saboterer han eksperimentet og jo mere vil han bistå dem.

Hvis spillerne ikke har givet Frank særlig anledning til at engagere sig i deres person, vil han blot stoppe Reality Maker og betragte sceneriet fra sit kontor, relativt upåvirket af deres appeller eller spørgsmål, men stadig ked af det og bevidst om sit ansvar.

Omvendt kan han være aktiv for at trække stikket ud (hjælper først den, han er mest personligt engageret i) og være villig til at svare på spørgsmål og hjælpe, hvis spillerne har vist sig at være mennesker med stort M.

Vurderingen er din og situationer ind imellem er dit design (Frank står afventende på trappen etc.).

Det er heller ikke nødvendigt, at alle vågner på en gang. Der kan komme en fin diskussion ud af, om de vågne vil vække resten.

Frank kan have tilkaldt Becky Sadler for at lette sit hjerte for hende og det kan være de to i fællesskab, der hjælper spillerne. Becky kan være en forsonende element for de spillere, der har lyst til at gøre ting ved Frank.

III. ii. Godmorgen!

At vågne op til en masse ledninger i nakken og smerte fra diverse manglende kropsdele og tests udført på kroppen er værre end mandag morgen efter FASTAVAL-banketten.

Forvirring over de mørke og dystre omgivelser og den mærkelige summen (fra Reality Makers ufatteligt omfattende hardware) gør ikke situationen bedre.

Der sidder ledninger i nakken og i panden. De sidder i to stik koblet på hhv. syns/høre-nerverne og direkte i nervetrådene i rygmarven. De kan under stor smerte kan hives ud. Det giver et slags lynglimt for øjet og svag elektrisk knitren i nakken.

Spillerne vil finde sig i den tilstand, du har reduceret dem til (udlever 'afkrydsnings-skemaet' og forklar). Da det er 5 måneder siden de 'faldt i søvn', er deres hår vokset ud igen (hvilket de ikke nødvendigvis bemærker).

Afhængigt af deres 'opførsel' vil de være mere eller mindre mangelfulde.

Du designer selv din ondskab, men her er nogle forslag:

Forslag til Ondskab:

☐ Flere indre organer er erstattet af kunstige plastik-udgaver. En gennemsigtig hinde på maven afslører de farvestrålende plastik-organer, svømmende rundt i maveregionen. Rør, der fører ind i maven, har labels med vejledning i, hvilke væsker, der skal påhældes, og hvor tit. (Leveren er erstattet med en form for kemisk rensebad...)

☐ Begge ben er fjernet ved hoften. Lårbensknoglerne stikker ud fra de forbundne hofteskåle (der står en kørestol i R-008).

☐ En hånd, kun forbundet til armen af indpakkede nervetråde, ligger i et glas med bloderstatningsplasme. Hele underarmen mangler.

☐ Håret faldet af i store totter (ny serie af *Wash & Gone*)

☐ Et øje er væk, men erstattet med nyeste *state of the art*: en mini-TV-modtager, der er direkte forbundet med synsnerven, så der er en konstant sending af TV-signaler (forestil dig, hvor distraherende det må være, konstant at se TV med det ene øje). Kan ikke slukkes, men der kan stilles på de 42 kanaler (hurra!).

☐ Meget smertende spiserør og mavesæk (det sodavandsprodukt skal der nok gøres noget ved...).

☐ Kirteltransplantation fra et dyr. Giver hormon- (adfærd?) og lugt-forskel. Dyret findes i R-034.

☐ Farvel nyre, farvel lunge. (Evt. velkommen til den nye *Nilfrisk-Super*).

☐ Ny opfindelse fra hæren testes: indopereret gasmaske i lungehalsen. Giver let raspende åndedrag men ingen problemer med passiv rygning...

☐ Indopererede kunstige sener i armen/benet giver kraftig irritation.

☐ Smådele fra spillerne (ører, fingre, tænder, tunge?!?) er væk og kan findes i testglas i TestLabs lokale.

Forslag til specifikt ramte personer:

☐ Jane: Centrale dele af ansigtshuden erstattet med kunstig hud. Prototypen er dog gennemsigtig og ikke særlig behagelig (kraftig svie og kløe). Ansigtshuden kan findes i Testlab, svømmende i bloderstatningsplasma (kan reddes).

☐ Lee: Mangler en arm, eller har fået den erstattet af en abearm (gorilla) som udslag af Oslins skurkagtigt syge humor (men tænk at blive dræbt af sit eget værk - historien er på mere end en måde en Frankenstein-historie). Store blæner på brystet efter forskellige hudtests af Hines. Lee må ikke gøres ukampdygtig, hvis spillerne skal klare kampen, der vil følge.

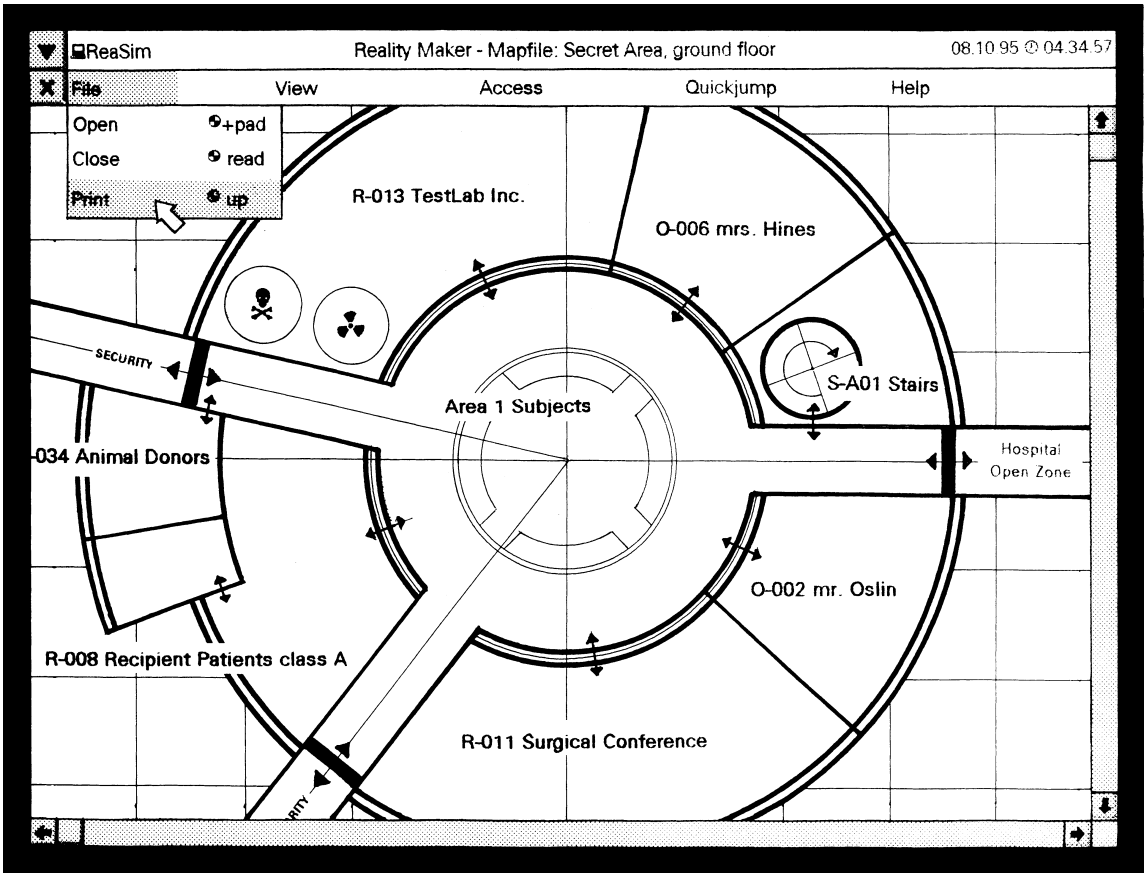
Vurder og fordel selv, et forslag kan være at give hver spiller 1-3 'problemer'.

III. iii. Grady Memorial Hospital

Handout 5 findes på computeren og er ikke svær at finde. Den skulle gerne give det indtryk, at det hemmelige center, i tilknytning til det almindelige Gradys hospital, er omgærdet af stor sikkerhed, med vagter posteret ved alle udgange - **undtagen** gennemgangen til den almindelige hospitalsafdeling (hvor vagter ville skabe uønsket opmærksomhed). Udgangen vil have sikkerhedskoder, som skal crackes (Frank har kun udgang gennem det bevogtede område). Det tager nogen tid, måske umuligt. Når Oslin & Hines ankommer (se næste afsnit) vil døren til de underjordiske gange, der fører til Gradys, kunne åbnes med et af deres sikkerhedskort. De øvrige udgange vil være befængt med emsige sikkerhedsfolk og omklamrende sikkerhedssluser.

Der er ingen direkte telefonlinie ud.

Rumforklaring:



Stuen:

Area 1 Subjects. Spillerne ligger på en slags permanent operationsstue, koblet op med alverdens elektronik og hele området er omgivet af en glaskuppel (hygiejne). Der hænger over hver seng en slags monitor hjelm (TV-skærm), hvor synsindtryk kan leveres direkte på nethinden.

Fire store skabe omgiver de 6 senge. Tilsyneladende uden åbninger, men når en operation skal igang (dvs. lige før Oslin og Hines dukker op), åbnes til kirurgiske redskaber og en lille apotek med bl.a. anæstesi, bedøvelse. Bord-flader skyder ud, iltapparater osv. Opstillingen er futuristisk, men skyldes hygiejnen (og spille-teknisk, at spillerne først kan bevæbne sig når det endelige showdown er lige for).

R-013 TestLab Inc. Firmaets laboratorium med masser af kemikalier og testprodukter, reagensglas og amputerede spiller-dele i testglas (fx. et par tænder i et reagensglas med den nye *ColaFree*, en finger i et reagensglas med maling). Louis vil kunne forstå dele af det store setup og de involverede stoffer. Der er en speciel afdeling af 'lugte', brugt til at opdatere spillerne med lugte brugt i simulationen.

R-011 Surgical Conference. Her planlægges de operative indgreb. Konferencerum med plads til 10-20 deltagere og store skærme.

R-008 Recipient Patients, class A. De patienter, der modtager specielt komplicerede organer, anbringes her, under og umiddelbart efter operationerne. Class B er patienter, hvor organet sendes fra området og til det hospital, hvor patienten befinder sig.

Almindelig sygestue. Der kan være en enkelt sovende patient (med en sygeplejerske i et opadliggende rum, intetanende før døren går op). Patienten kan have en synlig transplantation fra en af spillerne. Patient og sygeplejerske vil reagere med angst og ikke gøre synderlig modstand, hvis konfronteret.

O-002 mr. Oslin. Kontor. Flotte æresbevisninger og gradsbeviser. Billede på skrivebordet af Oslin sammen med vicepræsident Al Gore på golfbanen. En lille glaskuppel med boblende vand i og Lees højre langefinger, med teksten: "en væsentlig reducering af ordforrådet". Slogan på væggen: *Egen lykke er god, men andres ulykke er ikke at foragte.*

O-006 mrs. Hines. Kontor. Et dartbræt med billede af Janes kønne ansigt.

S-A01 Stairs. Trapper mellem de to etager.

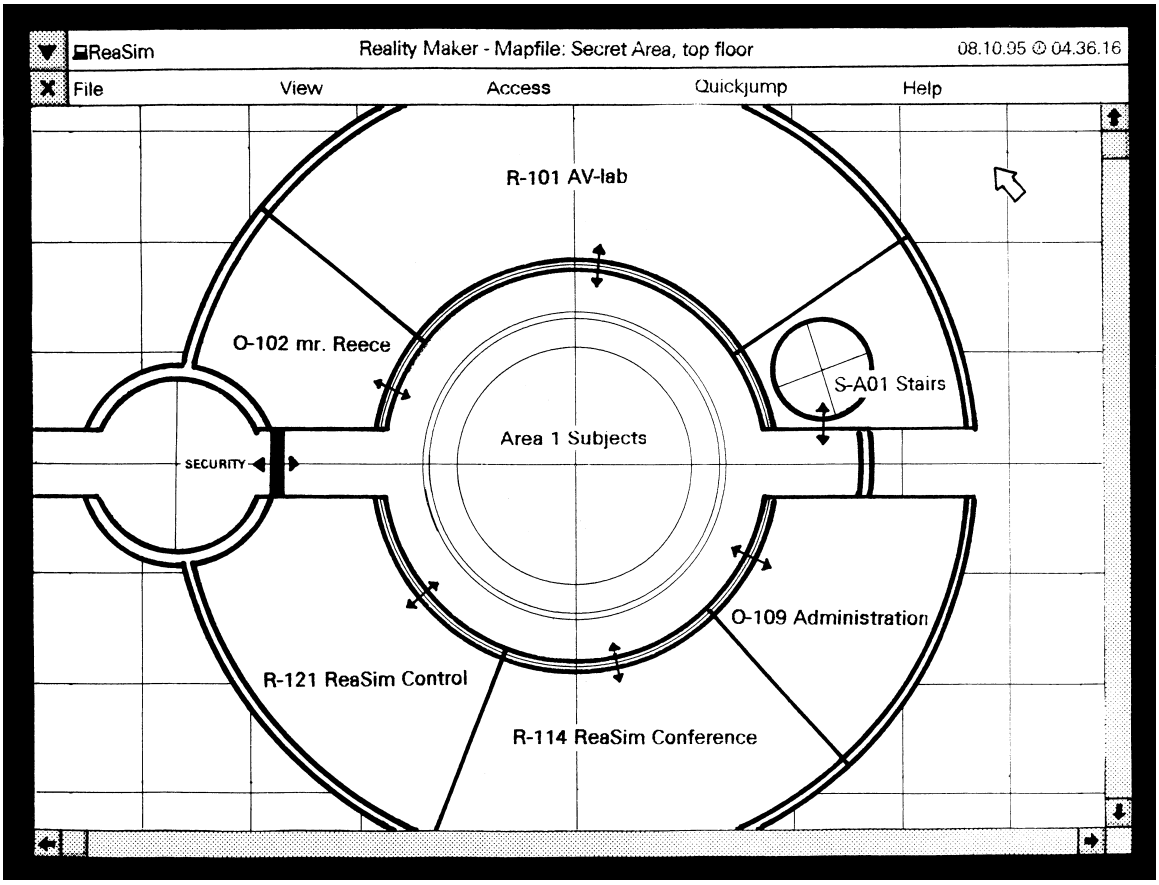
1. sal:

O-102 mr. Reece. Franks kontor. Herfra kan han betragte komplekset fra sit vindue eller sin computerskærm. Døren er låst og uforcerbar. Kontoret indholder enkelte rolespils-relikvier og remedier, men er ellers præget af en travl dagligdag med simulationen. Der er en fin samling af gamle Elvis-plader og en pladespiller.

En seng med opkobling til Reality Maker. (Ja, Frank har et stik i nakke og pande!)

R-121 ReaSim Contol. Center for ReaSims aktiviteter. 30 arbejdsstationer koblet op til Reality Maker (som selv er placeret under gulvet i stuen). Storskærm.

R-114 ReaSim Conference. Konferencerum til planlægning af aktiviteter. Både planlægning af computersimulationen og evaluering af simulationen med indkaldte eksperter. (Frank og kameramanden er de eneste, der direkte kan 'se', hvad der sker. Resten er meget teknisk afrapportering). Storskærm.



R-101 AV-lab. Alt inden for audio-visuelt udstyr og redigering. Koblet op til de monitor-hjelme, der er over sengene. Flipover med skitser fra seneste scener i simulationen. Et lille film- og lyd-studie. Masser af billeder af kendte og ukendte, som spillerne har 'set' i simulationen. 3D computer-simulerede billeder på storskærme. State of the art. Arbejdsbord til 'kameramanden', også med enkelte rollespilsrelikvier (en guldbroncheret 1. udgave af AD&Ds Deities and Demigods). Seng med opkobling til Reality Maker af kameramanden lige på den anden side af væggen til Franks kontor. Der er videobånd med animerede situationer fra 'spillet'.

O-109 Administration. Centerets administration. Primært computeriseret, men også med et arkiv, hvor bl.a. den originale **kontrakt** med guvernørens og spillernes underskrifter er på. Denne er vigtig, hvis spillerne skal blive troet af det omgivende samfund (og få straffrihed). De øvrige dokumenter er også bevismateriale: korresponcence mellem de involverede parter om projektet.

III. iv. Oslin & Hines.

Pludseligt vil lyset blive tændt og forskellige systemer gå igang. På et videovindue i en EDB-skærm ses Oslin og Hines med en vagt og to sygeplejersker nærme sig fra gangen til det almindelige hospital, **handout 1**. På operationsskærmen i hovedlokalet ses vejledning til endnu en operation (Jafaar kan se, at det ville være meget smertefuld for en af spillerne) og den kemiske formel på et stof, der skal smøres på en af spillerne (Louis kan se, at det ikke vil føles rart). Skuffer åbnes ud fra væggen og åbenbarer forskellige operationsremedier: **skalpel-knive**, batteridrevne **kirurg-save**, kirurg-økser, stor **kirurg-saks** (hvis du har set exorcisten III), narkose og et større apotek af **bedøvende midler**.

Afhængigt af den taktiske situation (som spillerne vil have kort tid til at forberede), vil skurkene i dette showdown gøre følgende:

Oslin er ikke tabt bag en vogn, når det drejer sig om slagsmål. En interesse for neurokirurgi kan godt forenes med kampsport, der netop retter sig mod kroppens smertecentre. Spark og hug fra denne midaldrende skuuurk kan lamme og smerte og han føler sig ikke for fin til at bide sin modstander, så blodet løber (husk en skurk er altid hadsk). Ønsker du dødsfald, vil et smadret adamsæble (halsen) dræbe en spiller, men give mulighed for 'last stand'.

Hines får garanteret sit hår i uorden og det gør hende ikke venligere stemt. Den kolbe med det, TestLab skal teste, gør heller ikke godt i trætte øjne. Og lange negle er til for at rive i hud og hår med.

Vagten vil sandsynligvis nå at uskadeliggøre en af spillerne med sin bedøvelsespistol (med to skud og han bør ramme med den ene - spillerne kan genlade med ialt to skud) og engagere en eller to i håndgemæng (han er stoor!), hvor han kan slå små og afkræftede modstandere ned. (Lee vil være stor og stærk nok til at modstå diverse bedøvende midler og "så'n en bette vagt").

Nurse #1 vil skrige og dåne (i armene på en spiller?) mens **Nurse** #2 vil skrige hysterisk og måske ved et uheld stikke en af spillerne med en bedøvende sprøjte (og evt. undskylde, mens spilleren ser lyserøde bobler og grønne streger...).

Det bliver din vurdering, hvor barsk og blodig du vil gøre dette showdown, eller om der skal være et strejf af komik over situationen. Det afhænger af dine spillere og - selvfølgelig - af dig. Ultravold har en meget forløsende karakter.

Når (hvis?) fjenden er nedkæmpet går alarmen igang (Oslins eller vagtens sidste handling) og sikkerhedsvagter strømmer til fra alle andre udgange end den underjordiske forbindelse til resten af hospitalet (hint, hint).

III. v. Flugt og finale.

Ligegyldigt hvor lidt spillerne har appelleret til Frank, vil han give dem en "forsøget er slut ... *Frank*"-seddel. Evt. faxe den fra sit låste kontor til spillerne i et andet lokale. Det afslutter ligesom hans del af spillet og han tager sin exit.

Eneste udvej er således gennem hospitalets almindelige afdeling (alle andre udgange er pakket med sikkerhedsforanstaltninger), hvor forfølgerne er hæmmet af at projektet er hemmeligt og spillerne er hæmmet af deres fysiske tilstand. En sådan jagt kan gøres kort eller lang, spændende eller hurtigt overstået (check dit ur og spillernes grad af træthed). Forfølgerne vil forsøge at tilbageholde spillerne med greb og sprøjter, men holde sig fra skud. Forfølgerne er sikkerhedsfolk, klædt i portøruniformer.

Det vil være muligt at nappe et udrykningskøretøj ved modtagelsen, der nok vil være det mest effektive (og mest opmærksomhedsvækkende) hvis man vil gennem bytrafikken og til fx. CNN-bygningen, så alverden kan få indsigt i det skurkagtige plot.

Imens tælles der ned for de tilbageholdte og tilfangetagne af spillerne, der hurtigst muligt sendes til ristning i den allerede familiære stol (slette vidnerne på legal vis).

Ønskes en (episk) dramatisk slutning kan de undvegne med CNN i hælene vælte ind i fængslets henrettelsesafdeling og måske nå at redde deres svedende og snart ristede venner.

At der ikke er præcise taktiske vejledninger i dette afsnit skyldes min egen modvilje mod detaljerede taktiske oplæg i de scenarier, jeg selv er spilleleder for.

Er spillerne ved at dumme sig så alvorligt, at du ikke synes du får rundet spillet ordentligt af, har Frank måske en mobiltelefon. Dit valg.

Appendiks.

Appendiks A.

Tre korte essays om rollespillets filosofi.

Erkendelsens typekendelse.

Rollespil bygges oftest på et begreb om typernes mindste fællesnævner. Det betyder, at når en spilleleder omtaler 'en mørk mand med overskæg og lang frakke' er det ofte en tilstrækkelig beskrivelse for os som spillere. Vi får hvert vort billede i hovedet, hvor øvrige detaljer enten udfyldes eller er 'udfyldbare' i vores forestilling. Billederne er ikke nødvendigvis de samme fra spiller til spiller, men nok til at følge det fælles situationsbillede - den kollektive oplevelse.

Vi har i langt de fleste tilfælde et enten færdigt typebillede (af den mørke mand) eller kan stykke et sammen. Om han ikke har samme skjorte på eller samme øjenfarve som i de andres billede vil sjældent afsløres. Trods de objektive forskelle i detaljerne vil vi bevare den følelse af kollektiv oplevelse - af at opleve det samme.

Det kan altså være nok at give enkelte centrale oplysninger - resten udfyldes af spillernes typegenkendelse ('mand', 'mørk', 'overskæg' er alle typer sammen-stykket af endnu mere fundamentale typer defineret af de former vores sansesystem kan opfatte).

I Reality Maker under Franks ledelse vil dette princip basere simulationen på en introduktion af **grove typer**. Tilbagemeldingen fra hjernen bliver om hjernen har en fornemmelse eller et billede af den grove type (har alle 6 hjerner en forståelse af, hvad 'et mahogni-bord' er?). Såsnart en sådan samlet erkendelse er på plads, fortsætter maskinen til næste objekt, lyd, lugt, handling osv, osv. Datakraften vil da spare at skulle konstruere alle sanseindtrykkene i hjernen, men kan 'trække på' hjernens egen genkendelse af grove typer.

Har en eller flere af hjernerne intet type-billede (genkender ikke typen) kan så bruges 'forevisning' for hjernen ved at vise nethinden animationer, påvirke lugtesansen med lugte osv. før spillet starter igen.

Istedet for at skulle 'tegne hele sin dungeon', kan Frank og Reality Maker trække på spillernes egen forståelse og genkendelse af simple typer. Ved de ikke alle, hvad en 'gargoyle' er, kan det forklares med en sammensætning af andre simple typer ('vinger', 'horn', 'lavet af sten' osv.).

Ønsker du filosofisk læsning på området, så kan henvises til Lakoff og Johnson: Metaphors We Live By, Chicago 1980.

Valgets fri vilje.

Hvad der skiller rollespillet markant fra en fortalt historie er accepten af hovedpersonernes egne beslutninger. Vi respekterer (og spørger efter) spillernes beslutninger for deres personer. Selv om den gode rollespiller søger *årsager* til sine beslutninger i personens baggrund og personlighed, er det ikke det samme som, at der ikke er et *valg* for personen. Valgene er vægtede, men det er sjældent en spilleleder afviser en beslutning (han kan lade terningerne teste selve *handlingen*, der vil føre fra beslutningen, men *handling* er væsensforskellig fra *valg*).

Sat op på denne måde, forudsætter historiefortællingen en bundet vilje (personerne gør, hvad fortælleren siger) og rollespillet tillader en fri vilje, forstået som tilladelsen til at træffe valg (personerne siger, hvad de gør).

Det er selvfølgelig Franks interesse, at se hvilke valg spillerne træffer. Det, der i individet normalt kaldes 'selvet', aftegnes med større præcision, når man kan registrere alle respons og udslag i hjernen og ikke kun ser på personen udefra. Det bliver en 'total kontrolsituation' af selvets interaktion med omverdenen. I Franks øjne 'rollespiller' selvet med sin egen krop - tager beslutninger for sin egen person i en make-believe-verden.

Meget taler for eksistensen af et sådant bevidst selv, der interagerer med den omgivende hjerne og krop, og omvendt, men mange taler imod. Om eksperimentet kan vise noget om problemstillingen kan vi trygt lade hen i det uvisse, men fundamentet for eksperimentet er, at et eller andet sted i hjernen træffes beslutningerne og det er ikke umiddelbart muligt at forudsige dem med 100% bestemthed. Den interaktive historie er stadig interessant - også for Frank og Reality Maker.

Ønsker du filosofisk læsning på området, så kan henvises til Popper og Eccles: The Self and Its Brain, London 1977.

Handlingens indeterminisme

Et rollespil vil sjældent forløbe uden brug af vægtede sandsynligheder. De fleste handlinger tillægges et udfaldsrum, en sandsynlighed, der så afklares med terninger eller med brug af vurdering (som i terningløst). Undtaget er simple handlinger (som at 'gå hen til døren').

Det gælder de fleste komplekse eller pressede handlinger, at der skal en vurdering ind (en vægtning) og en afklaring.

Denne model fra rollespillets verden bliver en accept af indeterminisme med vægtede sandsynligheder. Igen er forskellen givet mellem historiefortællingen (hvor det på forhånd er

givet, at helten svinger sig over rækværket) og rollespillet (hvor det er terningerne, der bestemmer om rækværket forceres). Denne gang ikke med *valg*, men med ***handlinger***.

I Reality Makers simulation arbejdes således med vægtede sandsynligheder. Personens potentialer i hjerne, sanser og fysiologi måles og deres handlingers succes afgøres indeterministisk med potentialets styrke som vægtning. Præcist som i rollespil.

Ønsker du filosofisk læsning på området, så kan henvises til Popper og Eccles: The Self and Its Brain, London 1977 og Popper: The Open Universe, Cambridge 1982, 1988.