

INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLERINFORMATION

BYEN

INTRODUKTION

”Intet hjem – tusind stjerner” kombinerer to genrer, det ideologiske drama om flygtningenes håb og skæbner, med al den uvished og fare de svæver i under flugten, blandet med rumopera, den mest kulørte science fiction genre.

De flygtninge, hvoraf du skal til at spille én, har satset alt på at komme til et bedre sted af en farlig og illegal rute. De forsøger at flygte gennem det trøstesløse og livsfjendske rum, hvor de er fuldstændig afhængige af menneskesmuglerne og deres rumskibe. Flygtningene forsøger at nå frem til en lovløs minestation, KaorMC-14, hvorfra der er mulighed for at komme videre til sikre planeter, hvis de har penge nok tilbage.

Flygtningene er jo ikke bare flygtninge, de er kommet fra forskellige planeter og samfund, de har forskellige grunde til at flygte, og de har forskellige personligheder. Jeg har delvist selv fundet på nogle kulturer og baggrunde, andre har jeg lånt fra nogle af mine yndlingsværker indenfor science fiction litteraturen.

Jeg glæder mig til at se, hvilken historie du og de andre spillere får ud af mit oplæg.

REJSEN TIL ET BEDRE STED

De fleste flygtninge har visse problemer. De kan have pletter i deres fortid, være for fattige, tilhøre en ildeset befolkningsgruppe, have en stor risiko for at være smittet med farlige biologiske våben (såsom den frygtede virus blå tunge) eller have skaffet sine penge på meget illegal vis. Så er det ikke så enkelt for dem at flygte til Kulturens indflydelsessfære. Ellers kunne de bare søge rejse- og opholdstilladelse til et af de solsystemer, der ligger indenfor Kulturens indflydelsessfære, og derefter ganske enkelt købe billet til en af de store transgalaktiske krydsere, der rejser via sikre ormehuller, til faste destinationer. Men størstedelen af flygtningestrømmen HAR proble-

mer. Det betyder, at de er nødt til at finde sig et rumskib, der giver sig af med menneskesmugling.

Derfor begiver mange flygtninge sig først til planeten Sacki. Der opererer nemlig mange menneskesmuglere fra denne planet, da den i forvejen er et center for lovløshed. Ligegyldigt, hvilken grund man har, til ikke at benytte den lovlige rejserute, kan man finde skibsløjlighed der. På Sacki kan alt kan fås for penge, og der stilles ikke for mange spørgsmål.

Disse skibe er bemandede med skruppelløse mennesker, der kun tænker på at skaffe sig den størst mulige profit og ikke meget på flygtningenes velbefindende. Ikke alle flygtninge når frem til bestemmelsesstedet, når de rejser på denne måde. Det rygtes nu hurtigt, hvis et bestemt skib gentagne gange dumper hele ladningen af flygtninge, lige så snart de er nået ud i det tomme rum. En anden fare er de ruter, der benyttes. For ikke at blive standset af andre grænsepatrojer end de bundkorrupte grænsegendarmer ved Sacki, må smuglerskibet tage farlige ruter via usikre ormehuller, ingen andre ville benytte. Det går ikke altid lige godt.

Flygtningene skal betale smuglerne, de skal selv finansiere vand og proviant til omkring et døgn, og de skal have penge til bestikkelse af grænsepatrolien ved Sacki. Efter alt det, er de nødt til at have penge tilbage til at betale for ophold, ilt, mad og drikke på KaorMC-14 og penge til den videre færd frem til deres endelige bestemmelsessted. Smuglerskibene fra det hjørne af galaksen, vi har at gøre med, kan nemlig ikke nå hele vejen frem til flygtningenes bestemmelsessteder. De tager korte ture via en farlig og usikker rute til asteroideminestationen KaorMC-14, der ligger svært tilgængelig, midt ude i ingenting, og er befolket af minearbejdere og alle mulige lovløse typer.

Menneskesmuglerne ønsker så lidt ballade som muligt med myndighederne, så derfor har de

ingen interesse i at smugle de virkelig problematiske flygtninge. De stiller dog ikke for mange spørgsmål, men hvis de finder ud af, at der er en kontroversiel person ombord, har de størst interesse i at få afleveret vedkommende til nogen, der er villige til at betale for ham/hende. Der er flere forskellige grupperinger af lejesoldater og dusørjægere på spil rundt omkring i galaksen. De ynder at kalde sig selv officielt lydende navne så som Rumgendarmene, Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke, Den Universelle Politienhed, De Forenede Sikkerhedsorganisationer og lign.

Der har været enkelte tilfælde, hvor desperate flygtninge har forsøgt at overtage et skib, men det er aldrig endt godt. Menneskesmuglerne er selv så desperate og skruppelløse, at de ingen problemer har med at forestille sig, hvad flygtningene kan finde på. Det er fast procedure, at der står nogen med hånden på knappen til luftslusen, når der er besætningsmedlemmer inde hos flygtningene. Hvis man tror, at menneskesmuglerne ville have problemer med at lade deres kolleger blive suget ud i det tomme rum, er man godt naiv, for de vil altid tænke først på at redde deres eget skind. Der er også ofte overvågning af lastrummet, flygtningene opbevares i, for at kunne opdage evt. tegn på problemer eller sygdom.

Hvad flygtningene gør ved hinanden indbyrdes, er besætningen dog fløjtende ligeglade med. De har fået deres betaling for rejsen, så selv mord kan man slippe af sted med, og der ses altid tyveri og tæsk flygtningene imellem. Mange besætninger betragter det som fremragende underholdning og stjæler forresten også fra flygtningene, hvis de ser noget, de vil have. Eller nogen... Selvfølgelig kan nogle flygtninge udnytte det til deres fordel, hvis de har noget at tilbyde besætningen, og ad den vej forsøge at opnå beskyttelse mod de andre flygtninge.

Tiden kan nemt falde lang for flygtningene spærret inde i et trangt lastrum. Mange fordriver tiden med spil eller historier, de lærer de andre flygtninge at kende, udveksler sladder, forsøger at bytte eller købe af de andres medbragte madvarer, prøver at stjæle hinandens ejendele, tilbeder deres guder. Alt for at undgå at sidde og ruge over fremtiden og tænke over den konstante fare, man svæver i.

SPILMEKANIK

Kaptajnen og besætningen fungerer som en mellemting mellem NPC'er og spillere, med kaptajnen som spilleleder. De har egne roller og bevæggrunde at agere ud fra, men er samtidig nødt til at gå offgame og styre spillets gang. Det samme rum dublerer derfor som broen og førerbunker, og ingen flygtninge vil blive lukket derind.

Der spilles efter "Kan man, så kan man", men med den forståelse, at flygtningene ikke kan give sig til at kæmpe mod besætningen. Overmagten er total, og enhver direkte modstand vil resultere i en enkeltbillet til luftslusen. Hele lastrummet kan åbnes til det tomme rum, så alle flygtninge kan blive "ventileret" ud på en gang. Det kan også ske, hvis besætningen får mistanke om alvorlig sygdom blandt flygtningene. Flygtningenes eneste våben overfor besætningen er hemmeligheder, diskretion, bestikkelse, tjenesteudvekslinger, dvs. en meget skæv magtbalance, hvor besætningen anvender vold og trusler derom, mens flygtningene er nødt til at efterkomme deres krav eller tilbyde ting.

Flygtningene imellem er der ikke de samme begrænsninger, anything goes, men husk dog de sædvanlige regler for godt spil. Tænk desuden på, at du som flygtning er i en meget speciel og farlig situation. I en krisesituation reagerer ca. halvdelen af en flok mennesker, som de plejer, mens andre i større eller mindre grad er i stand til at

lukke af for deres normale reaktioner og kun fokusere på at overleve. Det betyder f.eks. at hvis du kommer ud for noget, der i en mere normal situation ville medføre en dyb følelsesmæssig krise i flere uger, har du ikke tid eller råd til den slags reaktioner her. Det må vente til senere, lige nu skal du og dine kære bare overleve.

Din finansielle status symboliseres vha. de penge, du har, og de drikkevarer og proviant, du har med. Drikkevarer og proviant er karakteristisk for hver kultur og findes i varierende luksusgrad og mængde. Du vil ikke komme til at sulte, men du kan godt nå at blive træt af mariekiks (hvis du ikke får handlet med nogle af de andre) eller nå at spise hele din proviant halvvejs. Man har adgang til et ingame toilet, hvortil man skal eskorteres af besætningen. Der vil også være vand til rådighed. Man når selvfølgelig ikke at dø af hverken sult eller tørst i løbet af de fire timer, spillet forventes at vare, men man kan spille på det ud fra den mængde, man har fået stillet til rådighed.

Møntenheden er den intergalaktiske kredit, i daglig tale kaldet kreditter, og penge findes i to former:

- Plasticpengesedler med påtrykt værdi.
- Et kreditkort, der kan trækkes på (i stor grad - ellers har man ikke råd til at have det). Kreditkortet er symboliseret ved en plastlomme fyldt med plasticpengesedler, der kan trækkes ud af kortet. Kortet er personligt og virker kun, når det holdes af kortindehaveren (indeholder selvfølgelig DNA-sensor).

Det vil sige, at det kun kan betale sig at stjæle pengesedler, ikke kreditkort. Det kan dog lade sig gøre at tvinge en indehaver af et kreditkort til at hoste op med penge, hvis man har de rette pressionsmidler. De penge du har skal strække til mere end bare denne rejse. På KaorMC-14 koster

selv luften penge, så du skal have penge til iltskat, vand, mad, og til transporten videre. Det er urealistisk, at du kan klare det for mindre end 23.000 kreditter, så hvis din pengebeholdning inden rejsens afslutning ryger under det tal, er du for alvor på spanden.

Som flygtning ved man allerede en lille smule om de andre kulturer, der er til stede i lastrummet. Du kan studere oversigten på side 6 og se, hvad der er kendetegnende for de andre kulturer. Der vil stå i din kulturbaggrund, hvem du evt. har problemer med. Langt de fleste kulturer i jeres hjørne af galaksen taler til daglig intergalaktisk (symboliseret ved dansk), men de fleste kan også tale Kulturens sprog marain (symboliseret ved engelsk).

Rollerne fordeles på selve spildagen. Dette gør scenariet nemt for dig at gå til. Rollerne fordeles først og fremmest ud fra spillestil og ønskede grænser for fysisk kontakt, men også i nogle tilfælde ud fra køn.

Kostumer udleveres sammen med rollen, og de eneste krav til din påklædning er:

- en neutral bluse/sweater/skjorte/hættetrøje, altså uden store logoer eller påskrifter
- ditto bukser
- kvinder bør medbringe en stram/nedringet top, hvis de skal spille sekolter

Desuden bedes du medbringe din sovepose og liggeunderlag, da lastrummet er umøbleret.

I denne fremtid er der mange kulturer, hvor køn ikke udgør den store forskel, mens de i andre gør. Man kan ikke regne med at alle overgreb fra besætningens side er af heteroseksuel karakter, så i dette scenarie er det ikke kun kvinder, der skal overveje deres grænser i forhold til seksuel udnyttelse.

For at respektere folks grænser og samtidig kunne levere hårdt spil til dem, der ønsker det, udfylder hver spiller et spørgeskema, som du også har gjort før du modtog denne spiller-information. De ønsker, du har angivet, vil blive markeret ved billedet af hver spiller og vil derfor kunne bruges til briefing af besætningen og andre gæstespillere, der på den måde ved, hvem de kan gå hårdt til.

Det fysiske hårde spil udføres ved en blanding af rent faktisk at tage fat og at lade som om. Det seksuelle misbrug symboliseres vha. Ars Amandi teknikken, som er udviklet i Sverige, og i Danmark f.eks. har været anvendt til Totem. Teknikken er beskrevet nedenfor. Jeg har valgt Ars Amandi, idet simuleret ufrivillig sex kan være unødvendigt hårdt at forsøge at spille, og desuden kan være svært at håndtere i en spilsituation, idet man kan komme i tvivl om, det er rollen eller spilleren, der agerer seksuelt.

ARS AMANDI

Ars Amandi (Kunsten at elske) er en måde at simulere hele spektret fra nærvær til sex. Det gøres ved at flytte fokus fra kønsorganerne til arme og hænder. Det får man selvfølgelig ikke børn af, men det er heller ikke meningen.

Da dragterne i scenariet normalt dækker armene, kan man både simulere afklædning, berøringer og direkte sex, udelukkende ved, hvordan man berører hinandens arme. Sid eller stå overfor hinanden, når I gennemfører Ars Armandi, så der ikke er nogen begrebsforvirring. Det er arme og hænder, der arbejder – kroppen er kun med symbolsk.

Sexuelle tilnærmelser gennem berøring flyttes også til armene, således at et kærligt strøg kan blive til en løs hånd hen over den andens underarm, mens et klap i bagen måske lige så godt kan være et nap i overarmen. Det er op til jer selv at fortolke, både afsending og modta-

gelse. Ars Armandi er den eneste måde at gengive seksuel aktivitet på i scenariet.

OPTAKT

Vi starter med en stemningsskabende øvelse og derefter træning i Ars Amandi (20 min). Imens dette foregår, fordeles rollerne endeligt blandt de fremmødte deltagere af spillederen.

Rollerne udleveres sammen med kostumer, og der sminkes. Kostumerne er stiliserede og af symbolsk karakter. Der tages billeder af alle i deres kostume til brug for spilleder, NPC'er og gæstespillere, hvorefter alle spillere har 30 minutter til at sætte sig ind i deres rolle. Roller og kulturoversigt vil også være (diskret) tilgængelige på ingame toilettet under spillet. Dette tidsrum er også det helt rigtige tidspunkt til at få tisset af, få sig sin sidste smøg etc.

Derefter samles hver kulturgruppe til en kort workshop (15 minutter), hvor man pejler sig ind på hinanden og kulturen ud fra et udleveret oplæg og egne tanker. Så er der afsat tid (15 minutter) til, at forskellige par, familiegrupper og lignende kan uddybe relationer og evt. spille en kort scene fra rejsen til Sacki.

Til sidst kan man på tværs af grupper aftale eventuelle interaktioner, som man kan forestille sig, ville være interessante at spille på, især hvis man føler behov for at afstemme grænser og ønsker.

Derefter er vi parat til spilstart, der starter i dokken, hvor det gode skib Aspera ligger, parat til afgang. Alle flygtningene står i en nervøs gruppe udenfor lufslusen....

STYRING AF SPILLET

Kaptajnen fungerer både som NPC og spilleder. Det meste af scenariet sidder vedkommende på broen, overvåger spillerne og styrer spillet.

Det er vigtigt at koordinere handlingsforløbet med, hvad der faktisk sker i lastrummet. Selve overvågningsapparatet har både en ingame og en offgame funktion. Ingame giver det besætningen mulighed for at finde ud af, hvad

flygtningene har gang i og reagere på mistænkelig opførsel. Offgame giver det kaptajn og besætning mulighed for at tilpasse spillet, så de ikke kommer til at afbryde jeres spil unødvendigt.

Planet/kultur	Klædedragt	Genetiske kendetegn	Religion/filosofi/samfundsform
Kulturen	Kan være hvad som helst, ofte meget opfindsomt eller excentrisk	Ligner den humane genetiske norm, men besidder: <ul style="list-style-type: none"> - højere intelligens - lidt større styrke - kan sekretere diverse stoffer i kroppen - meget stærkt immunforsvar - styre sin frugtbarhed - ændre køn (tager over et år) 	Rationalitet og livsnydelse, men finder sin berettigelse i at hjælpe andre kulturer. Misbilliger dog immigration til Kulturen, da det betragtes som nedladende overfor andre kulturer.
Byen	Kort kappe med hætte ned over ansigtet	Tæt på den humane genetiske norm, men med tendens til sindssyge (dog mest pga. miljøfaktorer, dvs. overbefolkningen)	Rationalisme (f.eks. aflivning af alle over 65 år) Pga. den ekstreme overbefolkning har byboere mange indekstængte aggressioner. De kontrollerer det vha. stærke normer og tabuer (kapper, anonymitet + stille og rolig opførsel i det offentlige rum), men kan slå over i voldsom opførsel.
Urras	Ingen særlige kendetegn ved klædedragten	Grå hud Gråt til gråsort hår	Kapitalisme og parlamentarisme vs. Revolutionær anarkisme (den enkelte som selvstyrende individ, gensidigt forpligtet overfor de andre)

Planet/kultur	Klædedragt	Genetiske kendetegn	Religion/filosofi/samfundsform
Abaris-systemet			
Abar	Flettet bånd om hovedet	Tæt på den humane genetiske norm	Familie skabes af intellektuelt og åndeligt fællesskab Man testes som et-årig og anbringes i familie og kaste efter evner og tilbøjeligheder Biologiske bånd ikke vigtige
Aris	Flettet skærf om hofte	Tæt på den humane genetiske norm	Familie og personlige egenskaber bestemmes af den biologiske arv Anbringelse i kaste efter fødsel og arv Biologiske bånd er de vigtigste
Sacki			
Sackianere	Stærke farver Glitter	Tæt på den humane genetiske norm	Kapitalisme, den stærkes ret, anything goes
Androider	Afdæmpet version af sackiansk	Mekaniske overmennesker: - meget stærke - praktisk taget usårlige, dog ikke overfor strålevåben - meget intelligente	Meget rationelle, men har efterhånden udviklet følelser Har indlagt blokeringer mod at skade mennesker, undtagen soldatermodeller, der forholdsvis frit kan skade mennesker.
Sekoltere	Kvinder: tætsiddende afslørende tøj Mænd: tækkeligt, kulørt halstørklæde	Besidder flere mutationer, der forårsager: - ekstatiske, religiøse hallucination - svagelige, rolige mænd - høj foster- og barnedødelighed blandt kvinderne	Tilbedelse af Gudinden, den personificerede natur, forstærket af de hallucinatoriske oplevelser. Beskytter derfor naturen, og kvinderne, der er i undertal, men er de stærkeste, bestemmer

BYBOERE FRA BYEN

Stikord: overbefolkning, by og kun by, anonymitet, privatliv, ensomhed

Forestil dig en verden fuldstændig dækket af en stor endeløs by, uendelige rækker af ultraskyskrabere og megablokke, der rager op i stratosfæren. De få kvadratmeter af jordoverfladen, der er frie, er forbeholdt den allerrigeste og mest magtfulde elite. Alle andre må nøjes med de offentlige "parker", enkelte tagtoppe eller indelukkede rum, der omhyggeligt vedligeholdes af gartnere og er fyldt med de hundrede af almindelige borgere, der er på deres årlige parkbesøg. Intet er der nok af, hverken plads, mad, vand, privatliv, kærlighed, eller almindelig medmenneskelighed.

Mennesket kan tilpasse sig det mest utrolige, og beboerne i Byen overlever eller at forsøge at overleve denne konstante vrimmel af mennesker ved at lade, som om de er alene. De går rundt i hver deres egen verden, anonymiseret og isoleret bag kappe og slør, så de undgår kontakt med de hundredetusinder af mennesker, de ellers ville være nødt til at forholde sig til hver dag. De holder sig oftest i deres bittesmå hjem, lukket inde i hvad der på andre verdener ville være et stort skab, og lever gennem virtuel kontakt med mindre interessefællesskaber. Enkelte af disse mennesker vil de komme så "tæt" på, at de vil vælge at mødes i virkeligheden, mens de fleste vælger kunstig befrugtning med donorsæd og sådan videreføres livet, selv under disse omstændigheder.

Denne verden er det mest ekstreme eksempel på ukontrolleret urbanisering i denne del af galaksen og er derfor blot kendt som Byen. Engang hed den Jorden, men da man ikke kan se jorden mere, er dette navn blot en gammel vittighed.

BYBOERNES GENETISKE ARV

Byboerne påstår, at den menneskelige civilisations vugge stod på deres planet. Dette er der ikke enighed om blandt forskere, men det er sandt, at de fysisk set praktisk taget definerer den almindelige menneskelige norm. De spydige siger, at hvis det er sandt, så må det være alle krysterne og de handlingslammede, der er blevet tilbage, og at det afspejler sig i befolkningens mentalitet. Det kan der være noget om, da den almindelige byboer er noget stille, passiv, tilbageholdende og oftest handler velovervejet. Om dette er genetisk betinget, er svært at sige. Der er en høj andel af, hvad der på andre planeter ville blive betragtet som psykiatriske patienter, men dette skyldes næppe genetik, men snarere leveforholdene.

KØNSROLLER

Byboere lever et så teknologisk og virtuelt liv, at kønnet praktisk ingen betydning har. En del byboere indgår aldrig i parforhold, men lader sig befrugte kunstigt eller betaler for en rugemor. Begge køn kan bære børn, hvis de vil, da teknologien i Byen er på et meget højt stade. De fleste byboere opfatter faktisk deres køn som et meget privat forhold på linje med deres navn og vil kun afsløre begge dele for deres nærmeste venner. Deres traditionelle klædedragt skjuler alle kønsattributter.

KLÆDEDRAGT

Byboere er altid iklædt lukket kappe med hætte ned over ansigtet i det offentlige rum. Kappen dækker hele overkroppen, er folderig og går ned til låret (for at skjule sekundære kønstræk såsom hofter). Den er oftest i en neutral grå farve (deraf det nedsættende udtryk gråkappe om udpræget konventionelle mønsterborgere), mens enkelte outsiders, der ikke kan klare at undertrykke deres individualitet i den grad, bærer klarere farver. Kappen har en løsthængende stor hætte, der

skjuler håret og hænger ned over ansigtet. Stoffet er uigennemtsigtigt udefra, men tillader byboeren at se ud. Det er løst forneden, hvilket tillader byboeren at indtage mad og drikke uden at løfte hættens ret meget. Hvis der er tale om en excentrisk person, der virkelig ønsker at stikke ud (svarende til en hardcore punker), kan kappen være broderet eller mønstret, men så bryder personen også for alvor de sociale normer og vil gøre andre byboere utilpasse og pinligt berørte.

NAVNE OG OPFØRSEL

Byboernes navne er en blanding af navne, fra dengang Byen stadig var opdelt i forskellige nationer, men de er oftest tvetydige i forhold til kønnet for at opretholde bærerens anonymitet. Det er fornavne som Kim, Michelle, Sascha, Xiao, Andrea, Peyton og efternavne som Merkler, Smith, Kim, Patton, Beaumont.

Byboernes opførsel på deres hjemplanet er beskrevet ovenfor, men hvordan reagerer de som flygtninge, når de er sammen med folk fra andre kulturer under de overfyldte, klaustrofobiske forhold i lastrummet?

De vil anvende deres sædvanlige sociale spille-regler for at håndtere det, men have det svært. De er jo netop flygtet fra deres hjemplanet, fordi de ikke kan udholde overbefolkningen.

De virker meget reserverede overfor andre og betragter hurtige og åbne forsøg på kontakt som uønskede og uhøflige. Hvis man giver dem tid og langsomt indleder kontakt uden at gå for tæt på, vil de reagere mere positivt. De kigger ikke folk i øjnene, taler med sagte stemmer, er meget høflige og stiller nøddigt personlige spørgsmål eller kommer med meget personlige oplysninger om sig selv. De vil betragte selv spørgsmål om deres navn som uhøflige. Dette er altså sammen at betragte som tabuer, ting en byboer opdraget til aldrig nogensinde at gøre.

Alt dette er vaner, der er indgroet i dem, men de vil have et ønske om at ændre sig, idet de jo ser frem til at komme til steder, hvor denne kulturelle væremåde ikke vil være nødvendig. Derfor kan de svinge mellem denne reserverethed og overdreven åbenhed.

MÅL FOR REJSEN

Byboerne vil ofte have som mål at komme til en planet med en lavteknologisk civilisation og en skøn natur, det helt modsatte af hvad de kommer fra. Man kunne tro, at byboerne blot kunne søge om visum til Kulturen og søge til en naturskøn planet, men de ekstreme forhold, de lever under, gør dem så tilbøjelige til sindssyge, at ingen af de eftertragtede civilisationer ønsker at lukke dem ind.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Byboerne finder folk fra andre kulturer meget højrøstede, uhøflige og skræmmende. Flygtninge, der jo ønsker et andet liv, vil være splittet mellem denne reaktion og beundring for en så fri opførsel. Byboerne er meget tolerante over for andre måder at leve på, hvis de fremmede bare holder sig for sig selv og ikke forsøger at påvirke dem.

BYBOERES PSYKIATRISKE TILSTANDE

Som byboer lider du af forbigående anfald af psykiatiske lidelser. Du skal vælge den af de nedenstående lidelser, som du har mest lyst til at spille. Du vælger selv, hvornår og hvor ofte du får anfald, alt efter hvad der passer til dit spil.

Paranoia, dvs. forfølgelsesvanvid, at du tror alle/nogen er ude efter dig

Tvangshandlinger, f.eks. at rokke frem og tilbage, vride hænder igen og igen, åbne og lukke noget

- Angstanfald, hvor man pludselig bliver rædselsslagen for ingenting

- Vrangforestillinger/hallucinationer, hvor man ser ting, der ikke er der, som edderkopper der kravler over hele ens krop
- Hysterisk blindhed, hvor man pludselig tror, man ikke kan se
- Maniske eller depressive episoder, hvor man enten er superlykkelig og hyperaktiv eller ulykkelig og handlingslammet