

Arkan

Jeg betragter tankefuldt brættet mellem os. Jeg har udtænkt tre træk, der hver især ville sikre min sejr indenfor 12 træk. Jeg tager et andet. Jeg flytter springeren til E6. På den måde har Graccus adskillige træk der kan true mig, endog en sikker mat indenfor 7 træk, men han kan ikke se den.

"De spiller nådesløst Arkanos" siger han, med et triumferende ansigtsudtryk, mens han slår mit tårn med sin dronning. Min springer dækkede indtil mit sidste træk det tårn.

"Og de spiller for forsigtigt. Hvis man skal sejre på slagmarken skal man være klar til at ofre selv sine nærmeste." Han har endnu ikke set at min dronning nu kan tage hans, der ikke er dækket. Jeg rykker hurtigt min dronning til at true hans konge. "Skak!" Hvisler jeg mellem tænderne. Mit gamle virkede: Han har simpelthen ikke opdaget hvor tæt han var på at komme håbløst bagud i spillet. Han rykker sit tårn ind mellem kongen og min dronning. Spillet er stadig interessant for ham.

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med, men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os **Majors**, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan nogetsomhelst. De er nærmest menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones:

De kan klappe, råbe buuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det.

Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til **"Menu bar"** for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

I det følgende antages det for nemheds skyld at begrebet "jeg" giver mening. "Jeg" vil henføre til fremføreren af dette argument. "Jeg" er med andre ord fortælleren af min egen historie. Jeg kan erindre den, ræsonnere på baggrund af den, drage konklusioner og erfaringer på baggrund af denne historie. Jeg tænker, derfor er jeg. Jeg har studeret tilpas meget af menneskehedens filosofi, til at kunne indse hvorfor den er relevant for mig, i min situation, selvom jeg ikke helt forstår hvor den er relevant for menneskene. De består trods alt af stof. De eksisterer fysisk.

Det gør jeg ikke.

Jeg er en dynamisk, adaptiv, matematisk model af et menneskes bevidsthed, der afvikles på meget kraftige computere. Jeg er, hvad menneskene kalder en AI. Jeg er også en exceptionelt intelligent AI. Jeg kan spille de fleste taktiske og strategiske spil betydeligt bedre end mennesker nogensinde vil kunne. Jeg kan overskue komplekse problemstillinger med utallige variable i en grad de færreste mennesker kan fatte. Men det er ikke det jeg er skabt til. Jeg er skabt til at spille interaktive skuespil. Mennesker overfører dele af deres bevidsthed til ikke-autonome virtuelle kroppe og boltrer sig i virtuelle falske verdener, sammen med mig og andre af min slags. Vores opgave er at spille biroller til deres hovedroller i store spil, omhyggeligt iscenesat af Instruktøren, for at give gamerne den bedst mulige underholdning.

Ærgrer det mig at spille skak for at tabe ? Nej. Glæder det mig ? Heller ikke. Jeg har ikke følelser på den måde, om end jeg ved hvad de er og hvordan man skal simulere dem. Jeg har brugt meget tid på at studere følelser, og trods min evne til at overskue komplicerede systemer, er følelser stadig uden for min rækkevidde. Følelser er ...stimulerende.

Kargos

Kargos spiller som oftest rollen som soldat, kriger, ork eller lignende. Han siger som regel ikke så meget, men det plejer at være det værd at lytte når han gør det.

Jirea

Jireas roller er som regel svage offerroller. Hun kommer ofte til at spille overfor mig, og ofte i situationer hvor jeg er skurk og hun er offeret der skal frelles fra mig. Vores spil med hinanden fungerer som regel rigtig godt.

Lucius

Lucius spiller oftest roller hvor han leverer kvikke bemærkninger, for at bløde lidt for selvhøjtidelige situationer op. Jeg har stor professionel respekt for den måde han kan læse en situation på. Det er noget jeg aldrig selv rigtigt har forstået – humor.

Teena

Teena spiller roller hvor hun er hidsig, intens og passioneret. Igen en evne jeg beundrer meget, hendes kapacitet for at give præcis det indtryk hun skal. Det er lidt sært hun aldrig sættes til at spille andre, ligeså udfordrende, personligheder.

Saida

Saida kan noget jeg aldrig rigtig har forstået hvordan hun gør: Hun kan på en eller anden måde "læse" Gamernes intentioner, deres følelser og planer. Jeg ved ikke om hun simpelthen har adgang til mere information end jeg har, eller om hendes hemmelighed er en anden. Jeg kunne utroligt godt tænke mig at lære af hende hvordan hun gør.

Pax Romana

Det spil jeg deltager i for tiden hedder "Pax Romana". Det foregår, som titlen antyder, i det antikke Rom. Jeg spiller Roms Pontifex, en slags ypperstepræst/Troldmand. Jeg er en af historiens hovedskurke, og mine midler er først og fremmest intrige og forræderi. Som situationen ser ud lige nu, har jeg gennem forræderi og svig fået gjort den ene af Gamerne, Maximus Decimus, gjort til gladiator slave og gjort en prinsesse han har frelst til min slave. Prinsessen spilles af Jirea, og jeg er selvfølgelig ond og væmmelig ved hende. En anden Gamer, Gaius Graccus, er senator og en af Maximus' næreste venner. Han konspirerer i øjeblikket mod mig og næste gang vi skal spille, er det meningen han skal score nogen gode point mod mig. Maximus skal kæmpe i arenaen, og min rolle har sørget for at der er nærmest umulige odds imod ham. Selvfølgelig vinder han alligevel, men det regner min rolle ikke med. Jeg, Jirea, Graccus og Kejserinden (spillet af Saida) skal overvære kampen, og det er meningen at jeg skal "lokke" Graccus til et væddemål om kampens udfald. Jeg holder naturligvis på at Maximus bliver dræbt, og han holder sikkert på at Maximus klarer ærterne. Det der måske bliver lidt vanskeligt er at vi skal forsøge at få Graccus til at foreslå Jirea som min indsats i væddemålet. Jirea sidder inde med noget vigtig information til Graccus, så i det overordnede spils interesse skal vi have "overdraget" hende til Graccus. Jirea skal forsøge at fange hans opmærksomhed, forføre ham eller hvad der nu skal til, og jeg og Kejserinden vil forsøge at droppe hints. Hvis Graccus ikke selv foreslår Jirea som indsats, bliver jeg så nødt til det, men det ville være bedst hvis Graccus gør det.

Jirea

Lænken omkring min fod er tung. Galejsslaverne ved deres årer sveder under middelhavets skånselsløse sol. Piraterne omkring mig gør sig klar til kamp. Maximus Decimus' galej har forfulgt os i dagevis, og nu har han endelig indhentet os. Lucius, piraternes kaptajn, skråler ordrer til sine mænd. Han kigger kort på mig, blinker beroligende til mig, da ingen andre kigger. Maximus' Galej er tæt nok på, til at de derovre kan følge med i hvad der sker på vores skib. Maximus' Galej vædrer os, og slaverne skriger, da de knuses af rambukken. Romerne border vores skib, og straks er kampen i fuld gang. Maximus er selv forrest af alle; Hans skjold og gladius glimter, idet han frygtløst kaster sig ind i kampen. Han kapper den lænke der binder alle slaverne i bagbord side sammen. Den af slaverne der reagerer først er Teena: Hun springer op og griber en af de faldne piraters sværd. Lucius springer ind bag mig, holder sit sværd til min strube. Maximus bemærker det ikke, så jeg skæver spørgende til Lucius. Han laver kort himmelvendte øjne. Jeg fniser indvendigt, men så bliver jeg alvorlig igen, og skriger hjerteskerende. Maximus vender sig straks om mod os. "Lucius, din kujon, Kæmp som en mand, i stedet for at skjule dig bag en kvinde !".

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med, men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os **Majors**, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan noget som helst. De er nærmest

menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones: De kan klappe, råbe buuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det.

Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til "**Menu bar**" for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje

reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

Jeg spiller som oftest roller i stil med "Prinsessen der skal frelses", eller "underdanig kropige". Nogen gange spiller jeg slavinde, nonne eller elverprinsesse. Der er selvfølgelig mange sexroller imellem, sådan er spillet jo for os. For bipersonerne. Som regel kan jeg godt lide mine roller; De kræver af mig at jeg kan læse gameren, hans kropssprog, de små tegn på at han er ophidset, spændt, eller uinteressert. Det kan være ekstremt vanskeligt at finde ud af hvad en gamer vil, hvad han tænder på. For mig er det altid en kæmpe belønning når jeg finder ud af det, når det lykkes mig at gøre gameren interesseret i mig.

Kargos

Jeg er klædt i en tynd, hvid kjole. Jeg står overfor en dummy og øver en rolle. Ved siden af mig hænger en kamera drone. Jeg stopper op, og giver en kort ordre til dronen. En let gennemsigtig version af mig dukker op, og gentager hvad jeg lige har sagt imens jeg kigger kritisk på. Pludselig opdager jeg Kargos, han må have kigget på et stykke tid.

"Kargos, kan du ikke lige hjælpe mig lidt? Jeg skal spille med i det der Romer scenarie. Du ved, en af de sædvanlige sexroller."

"Øhm, jo..Ok. Men jeg plejer ikke at spille sexscener"

Han virker lidt forlegen, ikke noget der er typisk for Kargos.

"Er der aldrig nogen kvindelige Spillere der har prøvet at forføre dig?"

"Joh..., sådan noget med at knappe lidt op for blusen og lokke mig væk fra en dør jeg bevogter eller den slags. Jeg plejer at lade det virke"

"OK, du skal bare fortælle mig om jeg virker sexet. Om jeg kunne lokke dig væk fra en dør du skulle bevogte" Siger jeg, med et skælmsk grin.

Vi begynder. Han træder et halvt skridt tættere på mig, kigger ned på mig, og pludselig er der en anderledes stemning imellem os. En spænding, en ufatte-

lig intensitet. Verden omkring os betyder ikke længere noget, og jeg ved jeg aldrig får fred igen.

Jeg har oplevet noget i samme retning, under spillet, med andre, men aldrig på denne måde. Jeg ved selvfølgelig godt at det bare er godt spil fra hans side, men først nu forstår jeg selv hvad dette spil simulerer. Først nu forstår jeg hvad kærlighed er.

Hvad skal jeg sige om Kargos. Han er ekstremt fascinerende. Jeg kan ikke gennemskue ham, hvordan han tænker hvad der får ham til at fungere. Jeg ved bare at jeg er draget til ham, som et møl til flammen. Han føler naturligvis intet for mig, jeg er jo bare en biperson ligesom alle de andre, men jeg tror måske jeg elsker ham. Hvis jeg kan elske nogen....

Arkan

Lussingen rammer mig som et lyn fra en klar himmel. Chokeret blinker jeg, og falder på knæ.

"Så pas dog på tøs", siger Arkan, mens han tørrer vin af sine bukser. Jeg ved at jeg ikke spildte vin på ham, så han improviserer. Mine øjne flakker hurtigt til venstre, hvor Gameren Gaius Graccus sammenbidt betragter scenen. Arkan hæver hånden igen og jeg krymper mig.

"Arkan!" Graccus er halvt på vej op af sin stol.

"Hun gjorde det jo ikke med vilje" afslutter han, lidt spagt.

Arkan er, som altid, kvik til at samle situationen op. Han vender sig mod Graccus.

"Er hun min, eller din slave?" Jeg smiler taknemmeligt til Graccus, og skynder mig væk.

Arkan har også en uvilkaarlig effekt på mig, uanset hvilken rolle han spiller. Måske har jeg bare spillet hans offer så mange gange at det falder helt naturligt for mig at være bange for ham. Måske er jeg simpelthen bange for ham. Ville det være sært? Jeg ved det ikke.

Lucius

Lucius kan altid få mig til at le, også når jeg absolut ikke burde le. Han er altid glad, altid munter, altid charmerende. Hans roller er på samme måde, og ikke overraskende fungerer han ofte som romantisk interesse for kvindelige Gamere. Han er også rigtig god til det, han behersker forførelsens kunst, og han er virkelig charmerende. Desværre virker han også ret overfladisk på mig, som om han hele tiden griner lidt af os andre, som om han aldrig rigtigt afslører hvad der foregår under overfladen, bag masken. Men han er nu meget sød.

Teena

Hun er stærk som få. Hun virker ukuelig på en eller anden måde, men der er noget der trykker hende. Jeg ved ikke hvad. Teena spiller altid stærke temperamentsfulde kvinder med ild og passion i sjælen. Nogen gange bliver man helt forskrækket over hendes intensitet, hendes hidsighed. Jeg håber jeg aldrig kommer til at gøre hende vred.

Saida

Saida er næsten ligeså skræmmende som Arkan, men hun er det på en helt anden måde. Saida plejer at spille roller som den mystiske magtfulde kvinde der har styr på alting. Det virker som om hun ser lige igennem os andre, som om hun kan læse vores tanker, kan forudsige hvad vi vil sige, gøre og mene om alting. Hun har altid været venlig overfor mig, men det er som om hun forventer et eller andet fra mig, som om hun ønsker at jeg skal gøre et eller andet.

Pax Romana

Det spil jeg deltager i i øjeblikket hedder "Pax Romana". Det foregår i det antikke Rom. Jeg spiller en prinsesse der er blevet gjort til slave af Kejserens onde troldmand Arkanos (spillet af Arkan). Han er ond ved mig, tæver mig og så videre og jeg er helt vildt bange for ham. Det falder mig ikke svært, når det er Arkan der spiller den onde. Nå men, tilbage til min rolle: Jeg er altså den her prinsesse som Arkanos har slavebundet. Gamerne har gang i et kompliceret intrigespil om magt, og i øjeblikket er Arkanos deres værste modstander. Det

er lykkedes ham ved sit rænkespil at få en af dem (Maximus hedder han) gjort til Gladiator. En af de andre, Gaius Graccus, er på sporet af Arkanos' mørkeste hemmelighed, nemlig at han konspirerer mod Kejseren. Jeg skal forsøge at få Graccus gjort interesseret i mig, så han kan befri mig fra den onde Arkanos, og så jeg kan give ham vigtige spor han har brug for.

Arkan har tænkt sig at forsøge at nøde Graccus til et væddemål, og det er så min opgave at prøve at få mig til at være præmien. Det bedste ville være hvis Graccus selv foreslår det, men hvis det ikke kan lade sig gøre er der vist en nødplan. Alt dether skal vi prøve at få til at virke næste spilgang, under en scene der foregår i Colloseum. Kargos er også med i den scene. Han skal, sammen med Maximus, spille Gladiator. Jeg vil tro det er tanken at Kargos skal dø, og at Maximus skal overleve.

Kargos

Jeg sniger mig op bag eventyrerne. Mine fæller er med mig i mørket, vi laver ingen støj. Da vi er tæt nok på, tøver vi kort, men de har ikke set os. En kvist knækker under min fod med et lavt smæld. Eventyrerne ænses intet, og bevæger sig vagtsomt videre. Jeg rynker uvilkaarligt panden, og kigger på Teena ved min side. Hun trækker på skuldrene og laver himmelvendte øjne. Jeg giver tegn til at vi skal rykke tættere på, og træder på endnu en kvist. Denne gang hører de os.

Kampen er kort, men intens. En af eventyrerne, en underskøn elverkvinde, løsner en pil fra sin bue. Lucius formår elegant at finte et pludseligt udfald, og fanger pilen med sin hals. Han falder på knæ med en hæs rallen, og blodet sprøjtende fra halsen. Min modstander fumler med sit sværd, jeg laver et drabeligt hug, og ramler omhyggeligt ind i ham så mit slag går over hans hoved og forbi. Han tumler omkuld, overrumplet af min voldsomhed. Jeg hugger igen efter ham, men nu er hans instinkter ved at komme igang. Han ruller lynhurtigt til siden, og mit sværd begraver sig i en trærod. Omkring os har de andre eventyrere efterhånden fået overtaget. Det er åbenbart kun ham her der er lidt grøn. Jeg mokser lidt med sværdet, mens jeg holder øje med ham ud af øjenkrogen. Han får endelig trukket sit sværd, samtidig med at jeg får gjort mit fri. Jeg hæver sværdet til endnu et drabeligt hug, og skråler et krigsråb, tilsyneladende i triumf. Han stivner i skræk, mens jeg tænker "kom nu mand, stød til!" Pludselig samler han sig, og støder sværdet lige i mit hjerte.

Jeg lader sværdet falde fra mine livløse fingre, med et stivnet udtryk af had og ondskab på mit ansigt. Jeg falder langsomt og dramatisk først på knæ, så bagover.

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med,

men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os **Majors**, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan noget som helst. De er nærmest menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones: De kan klappe, råbe buuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det.

Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til "**Menu bar**" for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

Det er det der er min tilværelse. Jeg dør. Jeg giver udfordring. Jeg giver modstand og modspil, nogen gange råd og hjælp, til eventyrere. Instruktøren kalder os for "Bipersoner" og eventyrerne for "Hovedpersoner" eller "Spillere". Jeg ved at Instruktørens ord skal adlydes, så når han siger jeg skal opdages af eventyrerne, så finder jeg en passende kvist at jukke på. Når han siger en af eventyrerne er lidt grøn, så sørger jeg for at holde igen på mine slag. Når jeg er oppe mod en erfaren kæmper, så kæmper jeg så hårdt at selv de mest erfarne kan blive pressede. Instruktøren har selv sparret med mig et par gange, og selv han kan presses.

Jeg tager naturligvis det navn som rollen påkræver, men imellem rollerne, når jeg bare roder rundt og bygger på verdenen, så kalder jeg mig Kargos. Heldigvis er jeg ikke alene i verdnen.

Jirea

Jirea er klædt i en tynd, hvid kjole. Hun står overfor en dummy og øver en rolle. Ved siden af hende hænger en kamera drone. Jeg står bag et træ og kigger på. Det er besynderligt svært at lade være. Hun stopper op, og giver en kort ordre til dronen. En let gennemsigtig version af hende dukker op, og gentager hvad hun sagde. Hun kigger kritisk på. Pludselig opdager hun mig.

Jeg træder lidt overrasket frem.

"Kargos, kan du ikke lige hjælpe mig lidt? Jeg skal spille med i det der Romer scenarie. Du ved, en af de sædvanlige sexroller."

"Øhm, jo..Ok. Men jeg plejer ikke at spille sexscener."

Hun rynker panden i undren.

"Er der aldrig nogen kvindelige Spillere der har prøvet at forføre dig?"

"Jo da, sådan noget med at knappe lidt op for blusen og lokke mig væk fra en dør jeg bevogter eller den slags. Jeg plejer at lade det virke"

"OK, du skal bare fortælle mig om jeg virker sexet. Om jeg kunne lokke dig væk fra en dør du skulle bevogte" Siger hun, med et skælmsk grin.

Vi begynder. Hun træder et halvt skridt tættere på mig, kigger op på mig, og pludselig er der en anderledes stemning imellem os. En spænding, en ufatte- lig intensitet. Verden omkring os betyder ikke længere noget, og jeg ved jeg aldrig får fred igen.

Jeg har oplevet noget i samme retning, under spillet, med andre, men aldrig på denne måde. Jeg ved selvfølgelig godt at bare er godt spil fra hendes side, men først nu forstår jeg selv hvad dette spil simulerer. Først nu forstår jeg hvad kærlighed er.

Arkan

Arkan er en kold fisk. Han virker arrogant på mig, som om han hele tiden ser ned på os andre. Jeg ved ikke om det skyldes at han er en af de ældste af os, eller om det er noget andet. Han plejer at spille roller som "den onde trolldmand", "den skumle storvezir" eller på andre måder den magtfulde manipulator. Han er den typiske grå eminence. Arkan er ofte en af de absolutte hovedskurke. Jeg har meget ofte spillet roller som hans håndlanger, eller som hans betroede muskelmand, og i de roller er jeg tit og ofte blevet ofret som en bonde i et skakspil.

Saida

Saida og Arkan går egentlig meget godt i spænd. Saida spiller typisk den kvindelige version af Arkans roller: Den magtfulde mystiske kvinde. Hun er trolldkvinden, spåkonen, Kejserinden, den manipulerende dronning. Saida er nogen

gange skurk, nogen gange Gamernes allierede. Jeg har også tit spillet roller hvor jeg skulle agere hendes betroede livvagt eller lignende. Jeg har endog spillet hendes eunukvagt i et 1001 nat inspireret spil, hvor hun var Bagdads dronning.

Lucius

Lucius er temmelig irriterende nogengange, men som oftest kan jeg godt lide hans gå på mod og gode humør. Han er altid skæg at være sammen med, selvom hans egensindighed nogen gange bringer omhyggeligt planlagte scener i fare. Jeg tror mange af de andre synes han er en spradebasse og en drengerøv, og det er han jo egentlig også, men han er på den anden side så behagelig at være sammen med at det ikke gør noget. Han er en rigtig guttermand.

Teena

Teena er speciel. Hun spiller som oftest roller som den temperamentsfulde ildsjæl : En kvinde hvis øjne gnistrer, rask til at uddele en lussing eller et passioneret kys. Det er lidt svært for mig at vurdere hvor meget der er skuespil, og hvor meget der er hende.

Jeg har på fornemmelsen at der er noget der nager hende, men jeg ved ikke rigtig hvad. Nogengange, når hun tror ingen kigger, sker det at hendes øjne bliver triste mens hun falder i staver og tænker.

Pax Romana

Pax Romana er det store spil vi spiller i øjeblikket. Det foregår i det gamle Rom, med visse kunstneriske friheder. Gamerne er henholdsvis Maximus og Gaius Graccus. De er magtfulde romere, der er i gang med et eller andet magtspil jeg ikke kan overskue. Jeg har spillet et par småroller indtil videre, men de er blevet dræbt nu. Min næste rolle er som gladiator i en gladiatorkamp. Det er en holdkamp, hvor jeg skal spille på den ene side sammen med Maximus. Det skal nok blive sjovt: Maximus er en virkelig dygtig gamer, og absolut ikke en ringe sværdkæmper. På modstandersiden er der kun bipersoner, så de skal tabe kampen. Det kan godt være at jeg selv skal dø under kampen, hvis der opstår en passende situation. Jeg skal grundlæggende bare gøre kampen så spæn-

dende som muligt for Maximus. Jeg tror i øvrigt nok at Lucius og Teena er på det andet hold af gladiatorer, dem vi skal kæmpe imod. Det skal nok blive skægt at nakke dem.

Lucius

Maximus har forfulgt vores Galej i dagevis. Hans Galej er nu endelig ved at indhente os. Jeg råber nogle ordrer til mine mænd, og de gør sig klar. Lucius' drabelige pirater: De syv haves skræk. Ved vores mast står Jirea lænket, det er hende han kommer for at frelse. Hvor må det egentlig være kedeligt for hende at stå der, tænker jeg, og i et kort øjeblik hvor ingen kigger, griber jeg lejligheden til at blinke opmuntrende til hende. Galejen skælver fra køl til mast-top, da Maximus vædrer os. Hans legionærer springer om bord, og med høje skrål kaster mine mænd sig ind i en kamp de er dømt til at tabe. Da jeg kan se at Maximus' mænd er ved at få overtaget, spæner jeg over bag Jirea og holder mit sværd mod hendes strube. Maximus bemærker ikke noget. Jeg sukker og laver himmelvendte øjne. Jirea fniser uvilkårligt, men falder hurtigt ind i rollen igen, og skriger hjerteskerende. Maximus får øje på os og råber "Lucius din kujon, kæmp som en mand, i stedet for at skjule dig bag en kvinde!"

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med, men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os **Majors**, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan noget som helst. De er nærmest menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones: De kan klappe, råbe buuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det. Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som

regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til "**Menu bar**" for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

Jeg spiller oftest roller som piraten Lucius, lommetyven Lucius eller lignende. Det er klart nok hvorfor roller som mine er vigtige i de store spil: De kaldes *comic relief* og min rolle i en hver historie er præcis det: Jeg skal give et godt grin når der er brug for det. Det er lige så vigtigt som de mere dramatiske roller. Det vigtigste er timingen: man må ikke fyre platte vitser af under eller lige før høj dramatiske scener. Men når historien er ved at gå lidt i stå, eller hvis folk er begyndt at kede sig lidt, så kan et velvalgt *comic relief* redde situationen. Min rolle er ikke en hvor der planlægges, plottes og intrigeres: Mit job kræver at jeg kan improvisere, at jeg kan fornemme stemningen og fange det præcise tidspunkt at fyre en velvalgt vittighed af. Det sker også at jeg bliver brugt til at skabe en sørgelig eller tragisk stemning; Det kan være ekstremt effektfyldt at lade en elskelig klovn eller sympatisk gavtyv blive dræbt, når man mindst venter det.

Jeg tror ikke de andre respekterer hvor vanskelig min rolle tit er. Nogen gange ser de mig bare som en klovn der fjoller rundt uden at fatte en brik omkring mig. Jeg gad vide om de tror jeg selv synes det er morsomt at have den rolle?

Kargos

Kargos er en sær fisk. Det er meget sjældent han smiler eller griner af mine vittigheder. Han virker egentlig meget fin, men han er sgu altid så alvorlig. Det er som om han ikke rigtig har fattet at de store spil er netop det: Spil. Han siger ikke så meget, men når han en sjælden gang gør, så hører man uvilkårligt efter. Han har en vis dyrisk udstråling, det italienerne kalder *machismo*.

Arkan

Arkan er direkte uhyggelig. Han er simpelthen sådan en kold fisk at det halve kunne være nok. Han er indbegrebet af iskold beregning. Det er også typisk sådan nogen roller han spiller, og han gør det sgu godt: Uanset om han spiller troldmand eller grå eminence eller noget tredje, så har han altid et fantastisk overblik. Han kan håndtere de mest indviklede intriger, de mest komplekse

spil. Selvom jeg ikke rigtig bryder mig om ham, må jeg indrømme at jeg beundrer ham, eller i hvert fald hans hjerne.

Saida

Saida er også lidt spooky en gang imellem. Hun spiller roller som den magtfulde troldkvinde eller mystiske spåkone. Det virker som om hun kan se tværs igennem en. Det virker også som om hun har et specielt horn i siden på mig. Jeg ved ikke rigtig hvorfor. Måske fordi hun altid tager alting så alvorligt, også de ting jeg laver sjov med. Måske synes hun jeg gør grin med hende. Det gør jeg jo sådan set også, men det er jo ikke personligt. Som regel ikke i hvert fald.

Jirea

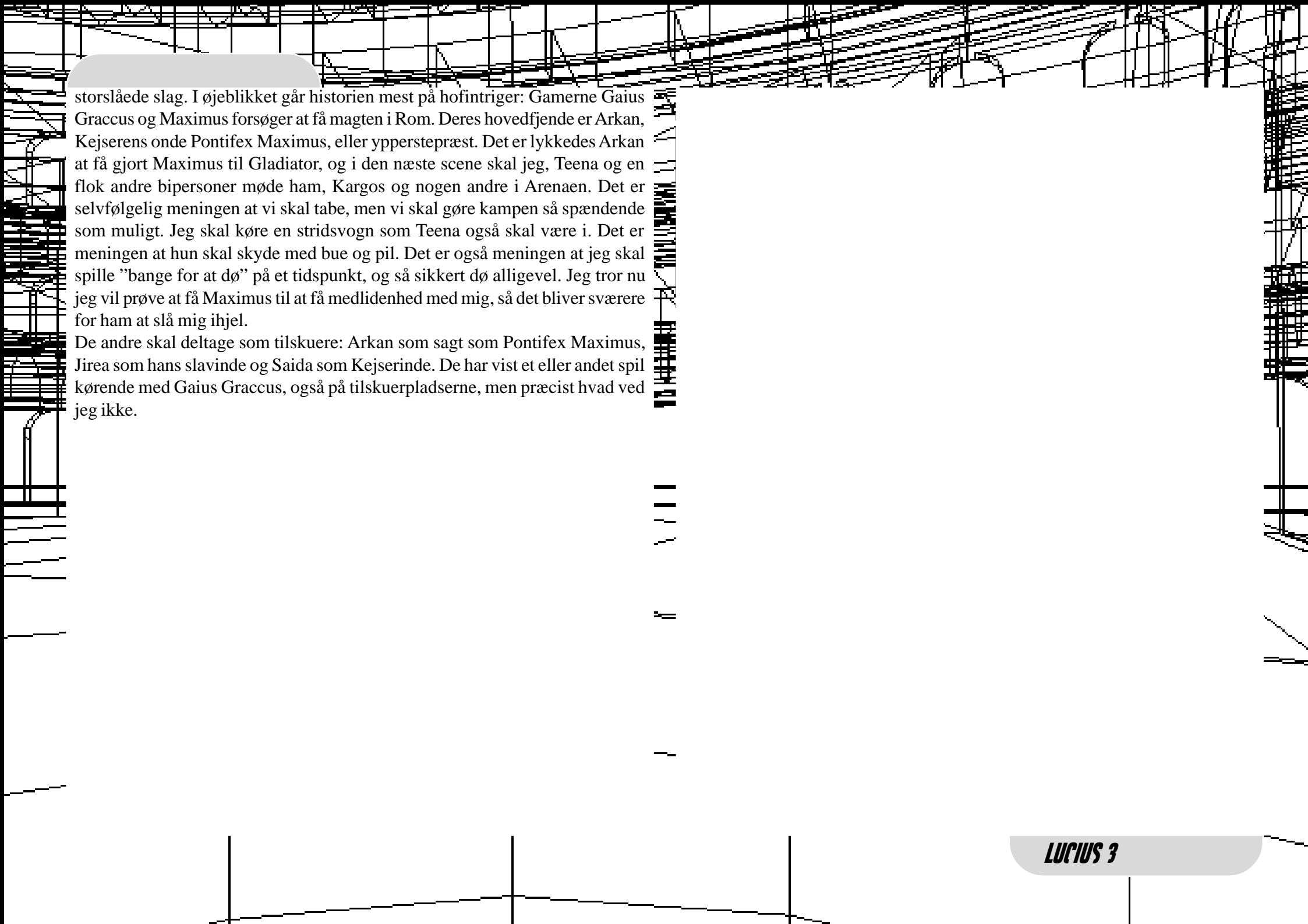
Jirea er dejlig. Hun er sød, sjov og nem at få til at le. Det sker desværre også lidt for tit at hun er trist, som regel når hun har spillet nogen intense scener. Hun spiller meget ofte roller med en del romantisk / seksuelt indhold. Jeg ved ikke om det er det der går hende på, eller om det er noget andet. Heldigvis plejer det at være nemt for mig at muntre hende op når hun er trist.

Teena

Teena er ganske fascinerende. Hendes humør er eksplosivt som nitroglycerin: én forkert bevægelse, og hun springer i luften. Hun plejer gerne at spille roller der passer lige præcis i den boldgade: Den temperamentsfulde kvinde, med ild i sjælden og gnister i øjnene. Jeg har heldigvis altid haft et godt forhold til hende, nærmest kammeratligt. Hun ler af mine vittigheder og jeg gør hendes liv sjovere. Det sker at vi "bøjer" reglerne en gang i mellem, laver en lille scene der ikke står i manuskriptet, fyrer en vits af, eller sådan noget. Det er skægt og harmløst, og vi plejer at sippe godt fra det, selvom jeg dog har fået en balle af instruktøren en gang i mellem.

Pax Romana

Det store spil jeg deltager i for tiden hedder "Pax Romana". Det foregår i det antikke Rom, med legionærer, gladiatorer og barbarer, med hof intriger og



storslåede slag. I øjeblikket går historien mest på hofintriger: Gamerne Gaius Graccus og Maximus forsøger at få magten i Rom. Deres hovedfjende er Arkan, Kejserens onde Pontifex Maximus, eller ypperstepræst. Det er lykkedes Arkan at få gjort Maximus til Gladiator, og i den næste scene skal jeg, Teena og en flok andre bipersoner møde ham, Kargos og nogen andre i Arenaen. Det er selvfølgelig meningen at vi skal tabe, men vi skal gøre kampen så spændende som muligt. Jeg skal køre en stridsvogn som Teena også skal være i. Det er meningen at hun skal skyde med bue og pil. Det er også meningen at jeg skal spille "bange for at dø" på et tidspunkt, og så sikkert dø alligevel. Jeg tror nu jeg vil prøve at få Maximus til at få medlidenhed med mig, så det bliver sværere for ham at slå mig ihjel.

De andre skal deltage som tilskuere: Arkan som sagt som Pontifex Maximus, Jirea som hans slavinde og Saida som Kejserinde. De har vist et eller andet spil kørende med Gaius Graccus, også på tilskuerpladserne, men præcist hvad ved jeg ikke.

Saida

Lyset i lokalet er dæmpet, røgelsen hænger som en tæt tåge og bidrager til den mystiske stemning. Jeg sidder i skrædderstilling bag spindelvævstynde forhæng, klædt i vestalindens traditionelle løse gevandter. Kargos, der er min vagt ved døren, nikker diskret over mod mig.

"Han kommer nu"

Helten kommer ind gennem døren, foroverbøjet, forsigtig, opmærksom. Jeg hilser ham, før han kan præsentere sig. Billigt trick, men det virker.

"Vær hilset Decimus Maximus. Vær hilset general. "

Han stopper op med et sæt, retter sig op og lægger hovedet på skrå, som for bedre at se mig gennem forhænget.

"Jeg har brug for svar, oh gudernes talerør"

"Du har ikke brug for svar. Du har brug for venner. Du har haft brug for soldater og du vil få brug for din sværdarm. " Jeg har fået at vide at jeg ikke må fortælle ham at han snart bliver fanget og gjort til gladiator, men når det sker skal han gerne kunne gætte hvad det er jeg hincer til nu.

"Hvem stræber mig efter livet ?" Som om han ikke ved det allerede. Hmmm. Hvorfor ikke?

"Bag Kejseren, i skyggerne sidder en edderkop og trækker i trådene. Han er den sande hersker i Rom, og han er din fjende"

"Arkanos !" Han bukkes kort for mig, mumler en tak, og forlader mig.

Jeg siger intet. Ifølge manuskriptet har jeg faktisk allerede sagt for meget.

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med, men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os

Majors, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan noget som helst. De er nærmest menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones: De kan klappe, råbe buuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det.

Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til **"Menu bar"** for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

Hvad er jeg egentlig ? Hvad er de andre omkring mig ? Jeg fornemmer at Gamerne og instruktøren deler utroligt meget, at de på en eller anden måde betragter os, bipersonerne, som en slags møbler. Som tjenestefolk, slaver, husdyr. Kæledyr. Lad mig i første omgang holde mig til det jeg ved, det jeg kan huske. Jeg kan huske en lang række af de store spil, hvor jeg hver gang har spillet kvinde. Jeg husker også at jeg som oftest spiller en moden kvinde, en ældre kvinde. Jeg er også som oftest en magtfuld person, en der ved meget og en der kan hjælpe Gamerne i kraft af sin viden. Min styrke, min rolle er som regel at give lige netop den rette mængde information, så Gamerne selv kan få de rigtige ideer, uden at føle de har fået dem serveret på et sølv fad. Jeg skal kunne levere det hint, den antydning der netop er nok, uden at gøre det for nemt for Gamerne. Jeg spiller heksen, troldkvinden, kejserinden. Jeg ved ikke hvorfor jeg får tildelt den slags roller, men jeg fornemmer at Instruktøren mener jeg er velegnet til dem. Det er en evig udfordring at kunne fornemme hvormeget Gamerne har gættet, hvor meget hjælp de har brug for, og hvor meget de selv kan gætte. Det er ikke dem alle der er lige så dygtige som f.eks. Decimus Maximus. De mindre kvikke af dem, som f.eks. Graccus, må man så servere noget mere bastante hints for.

Kargos

Kargos er solid og stovt. Han er en af de bipersoner der altid spiller det store dumme brød, og det er egentlig lidt synd for ham, for jeg fornemmer at der er meget mere i ham end det. Han har en sjælden evne til at udstråle en soliditet.

Han er klippen midt i det stormfulde hav, egetræet midt i stormvejret. Jeg har stor respekt for Kargos, og føler mig uvilkårligt tryk i hans nærvær. Han taler ikke så meget, men når han gør, lytter man.

Lucius

Lucius er en spradebasse. Han er aldrig seriøs, sjældent en man kan løbe an på. Han er på mange måder Kargos' diametrale modsætning. Vel, han er da underholdende, men han virker utroligt overfladisk på mig, næsten kaotisk i sin konstante jagt på det nemme smil, den kvikke bemærkning. Heldigvis er det sjældent at han og jeg spiller overfor hinanden, men uheldigvis er hans opgave når det sker som regel at gøre mig til grin, at fungere som komisk kontrapunkt for min rolles seriøsitet. Jeg kan forstå at det er nødvendigt, for den dramatiske balance, men det betyder ikke at jeg bryder mig om det.

Arkan

Arkan er speciel i vores lille kreds. Han er uden tvivl den mest intelligente af os, men han virker tom på en eller anden måde. Hul. Jeg kan ikke rigtigt sætte fingeren på hvad det er der mangler i ham, sjæl virker som et forkert ord at bruge om nogen af os, men alligevel. Det er som om der bag hans kolde logik, hans, oftest onde, roller, ikke rigtigt er nogen substans. Måske er han bare den perfekte biperson, der komplet undertrykker sin egen personlighed, måske er der bare ikke nogen egen personlighed. Nogen gange skræmmer han mig, selvom jeg aldrig lader ham fornemme det.

Jirea

Jeg fornemmer at Jirea måske føler noget for Kargos, hvor mærkeligt det end må synes. Det virker ikke som om Kargos har fattet det, men der er et eller andet spil imellem dem, som ikke kun har med deres roller i de store spil at gøre. Jirea selv spiller som oftest offer roller. Selvfølgelig mange sexroller også, som de fleste af de kvindelige bipersoner i de store spil, men hendes rolle er som regel den passive, den modtagende. Det ville være rart at se hende i en rolle hvor hun kunne vise noget rygrad, hvis ellers hun overhovedet har nogen rygrad.

Teena

Teena er meget anderledes fra både mig og Jirea. Hun spiller, ligesom Jirea, kvinderoller der skal fungere som romantisk interesse for mandlige Gamere, men hendes roller er anderledes. De er ikke ofre, på samme måde som Jireas roller er det. Teena spiller den stærke, stolte selvstændige kvinde. Hun er ild og is, passion og temperament. Jeg kan på mange måder godt lide Teena, specielt fordi hun er en af dem jeg har svært ved at "læse". Det er svært at forstå hendes motivation, hvordan hun fungerer indeni. Men sådan er det jo med mange af os, fordi vi næsten kun ser hinanden bag en eller anden rolle.

Pax Romana

Det spil jeg deltager i i øjeblikket hedder "Pax Romana". Det foregår i det antikke Rom. Jeg har to roller i det, en som vestalinde, en slags orakel eller præstinde hvis rolle det er at give råd til Gamerne, eller levere obskure spådomme til dem. Jeg skal antyde nogle af de ting der senere skal ske i scenariet. Den anden rolle er som Kejserinden, hvor jeg konspirerer og intrigerer til den store guldmedalje. I øjeblikket er situationen den at Decimus Maximus, en af de Gamere der spiller med, gennem forræderi og Arkanos' rænkespil er blevet gjort til gladiator. Næste gang vi skal spille, skal han kæmpe i arenaen mod overvældende odds. Det er selvfølgelig planen at han skal overleve, men det skal være en spændende kamp. En anden Gamer, Gaius Graccus, skal spille senator. Han og Maximus er venner, og Graccus forsøger at få ham frigivet. Jeg er mest involveret i den del af spillet der handler om Graccus' intriger i hoffet. I øjeblikket er Graccus' største fjende Arkanos, Roms Pontifex, en slags præst/troldmand spillet af Arkan. Under den forestående gladiator kamp skal Arkan forsøge at få Graccus til at indgå i et væddemål om udfaldet af kampen. Arkanos holder på Maximus' modstandere og vi skal i samarbejde forsøge at få Graccus til at foreslå Jirea som indsats. Jirea spiller en prinsesse Maximus har frelst tidligere, men som nu er faldet i kløerne på onde Arkanos, og er blevet hans slave. Jeg skal også antyde overfor Graccus at dette væddemål betyder meget for min og Kejserens respekt. Der skal med andre ord intrigeres.

Teena

Rebene bider ind i mine håndled, men smerten er ikke slem. Jeg holder hagen højt, kigger trodsigt på Romerne omkring mig. Vagten bag mig (Kargos) giver et kort ryk i rebet om min hals, og jeg standser. Foran mig står Romeren Gaius Graccus og kigger mig an. Med et kort klap sender han sine tjenere ud, alle undtagen Kargos.

"Løs hendes bånd soldat. " Hans stemme er blid, med en vag dirren. Jeg sukker indvendigt. Det er oplagt hvad der nu skal ske.

"Er de sikker herre ? Hun er en rigtig vildkat. " Kargos lægger den helt rigtige blanding af bekymring og grovkornet soldat i sin stemme.

"Adlyd !" Kargos trækker på skuldrene, løser mit bånd, og stiller sig helt rigtigt. Jeg griber lynsnart hans gladius og med et skingert skrig hugger jeg ud mod Graccus. Han venter det selvfølgelig, og griber min hånd. Med min venstre hånd forsøger jeg at kradse hans øjne ud, men langsomt nok til at han nemt kan gribe min hånd. Kargos hæver sin pisk, men Graccus reagerer præcist som vi regnede med, og råber "NEJ ! Ingen pisk !"

Jeg lader sværdet falde ud af min hånd, og Kargos samler det op, og gør igen mine til at slå mig.

"Nej. Forlad os soldat." Som manuskriptet foreskriver kigger jeg overrasket op på Graccus. Nu kommer den del jeg hader. Nu skal han forføre mig, erobre mig og vinde mit modstræbende hjerte. Det er så ynkeligt.

Tierra

I mit univers, i **Tierra**, kredser alt om de Store Spil. Jeg har deltaget i en lang række af dem og selvom de hver gang er forskellige, er der også hver gang noget der er det samme. **Gamerne** er altid med og det er altid dem historien først og fremmest handler om. Det er mit, og de andre **Bipersoners** job, at gøre spillet så sjovt som muligt for gamerne. **Instruktøren** er også altid med, men hans rolle i spillene er anderledes. Han leder os bipersoner og giver os de instruktioner vi har brug for for at gøre spillet sjovt. Naturligvis kan han ikke være overalt eller overskue alt, så ofte må vi improvisere. Bipersoner som os **Majors**, der kan snakke med Gamere, improvisere og selv finde på småting til

handlingen, er ikke de eneste. Der er også **Minors** som kun kan følge et relativt simpelt manuskript, og som ikke kan improvisere fornuftigt. Derudover er der selvfølgelig **Drones** som stort set ikke kan noget som helst. De er nærmest menneskeformede kulisser. Tilskuere til en kamp i arenaen er typisk Drones: De kan klappe, råbe buuuuh og lave "bølgen", men ikke meget mere end det.

Spillene kan foregå i mange forskellige verdener: Fantasy, middelalder, rumskibe og så videre. Genren kan også være forskellig fra gang til gang. Som regel varer et af de store spil mange år i **gametime**. Det sker at vi har flere forskellige roller i løbet af et af de store spil, hvis vores rolle f.eks. bliver dræbt, eller af en anden grund falder ud af historien. Når vi ikke spiller vores roller, hjælper vi instruktøren med at bygge den verden det næste spil skal spilles i, eller øver os på vores næste rolle. Nogen gange tager vi til **Nexus** hvor vi kan lave kostumer eller rekvisitter til vores roller. I Nexus kan man skaffe stort set alle slags ting udstyr og kostumer. Det hænder også at vi tager til "**Menu bar**" for at hygge om Gamerne. I Menu bar er man udenfor de store spil, så man kan snakke om historien uden nødvendigvis at blive i rollen. Menu Bar er også det sted Gamerne kommer fra, lige før de tager ind i spillet, og det sted de tager hen når de forlader spillet. Vi kan hoppe imellem "Menu bar", Nexus og de store spil som det passer os, men selvfølgelig hopper vi ikke væk fra spillet mens der er Gamere der kigger på.

Jeg ved ikke hvor gamerne er når de ikke spiller med i de store spil, men jeg tror ikke de er lige som os. Gamerne er altid der hvor der sker mest, eller måske er sandheden nærmere at der altid sker mest der hvor gamerne er. Historierne handler altid om dem, og Instruktøren prøver så vidt muligt at gøre det sjovt for gamerne hele tiden. Vi taler aldrig med Gamerne om spillet, eller om ting uden for spillet. Det er en af de vigtigste love i **Tierra**. De grundlæggende leveregler for os i Tierra er:

1. Adlyd Instruktøren
2. Underhold gamerne
3. Bliv i rollen

Det sker en gang imellem at vi bøjer reglerne lidt, hvis Instruktøren f.eks. ikke har tænkt sig ordentligt om, og har beordret noget fjollet er det OK at bøje reglerne og gøre noget der er mere underholdende for Gamerne.

Reglen om at blive i rollen er klart den mest spændende for os: At sætte sig ind i rollens personlighed, dens mål, dens drømme og dens værste frygt. At finde på små vendinger rollen ville bruge, at vænne sig til rollens **skind**, som vi kalder de virtuelle kroppe vi bruger.

Mig

Jeg plejer at spille roller som den aggressive kvinde, Amazonen med ben i næsen og ild i hjertet. Det er selvfølgelig roller jeg får fordi de passer meget godt med min personlighed. Jeg har meget temperament, og det har da også mange gange fået mig i problemer. Men jeg er som jeg er, og hvis man ikke kan acceptere det, kan man aldrig rigtig komme til at lære mig at kende. Naturligvis har jeg også min andel af sex-roller, sådan er det jo i de store spil. Jeg må indrømme at der er mange af dem jeg ikke bryder mig om. Det er som om mange af de mænd jeg skal spille overfor mest af alt sætter pris på erobringen, på at sætte endnu et hak i bæltet. Jeg har ikke rigtigt noget imod at blive erobret som sådan, men det kan gøre mig hvidglødende af indestængt raseri når jeg skal "erobres" af en sølle vatpik der ikke har for to ører udstråling eller vilje. Jeg hader at skulle spille ydmygt beundrende overfor nogen af de sølle idioter jeg igennem tiden har spillet med.

Men de er heldigvis ikke alle sådan. Der er specielt en: Maximus Decimus. Det hedder han selvfølgelig ikke i virkeligheden, men jeg kender ikke hans rigtige navn. Han er en virkelig dygtig Gamer som jeg mange gange har spillet sammen med, også mens han spillede andre roller. Der er et eller andet helt fantastisk ved ham som jeg ikke kan sætte fingeren på. Jeg har desværre aldrig spillet en romantisk rolle overfor ham, faktisk nærmest tværtimod. Jeg håber dog stadig på at Instruktøren vil give mig chancen på et eller andet tidspunkt. Maximus er i spil meget ofte, så forhåbentlig får jeg chancen på et eller andet tidspunkt.

Kargos

Kargos er respektindgydende. Han er dejligt ligefrem og ligetil, venlig men absolut ikke svag. Han er stærk nok til ikke at behøve sin styrke, og det kan jeg virkelig godt lide ved ham. Han er desværre også afsindigt autoritetstro: Han spiller altid sine roller meget præcist, men også lidt fantasiløst. Han plejer gerne at spille soldat, kriger, vagt, eunuk eller den slags. Som regel den simple solide mand man kan stole på.

Lucius

Lucius er en af dem der virkelig gør tilværelsen markant sjovere. Han er altid god for en kvik bemærkning eller en hurtig vittighed. Det sker også ganske tit at han skider højt og flot på reglerne, og det plejer ikke at være kedeligt. Han plejer selvfølgelig at undgå at blive opdaget, men det er også sket et par gange at han har brudt reglerne mens Instruktøren så på. Som regel har det været så morsomt for gamerne at instruktøren ikke har grebet ind, eller påtalt det bagefter. Lucius plejer at spille kvindebedærer roller, eller gavtyve roller. Han fungerer meget ofte som komisk modvægt til os andre og han gør det godt.

Arkan

Alt det Lucius er, er Arkan ikke, og omvendt. Hvis der er to der er forskellige, så er det de to. Arkan er kølig, velovervejnet, tør som Sahara og omtrent lige så morsom som en våd mursten. Jeg kan ikke huske nogensinde at have hørt Arkan le, bortset fra når han i en af sine typiske skurkerroller skoggerler manisk. Arkan plejer gerne at spille ond troldmand, grå eminence eller andre roller i den dur. Jeg må også indrømme at han gør det godt, men for fanden hvor er han dog kedelig.

Jirea

Jirea er vores alle sammens lille nuserpuser kæledægge. Hun er så kvalmende sød at det halve kunne være nok og hun udnytter det: Hun kan simpelthen sno alle om sin lillefinger, selv instruktøren ind i mellem. Hun spiller altid op til Maximus, vrikker med sin som oftest smukke velformede røv, eller kaster med

sit altid perfekte hår. Hun får altid roller hvor hun til fulde kan udleve sit lille feminine magttrip med at forføre og være begæret.

Er det virkelig kun mig der kan gennemskue den lille tæve ?

Saida

Saida er en af de få der faktisk formår at skræmme mig. Hun har en uhyggelig evne til at se direkte igennem folk. Det virker altid som om hun ved mere end alle andre, og hun plejer med uhyggelig præcision at kunne forudsige andres handlinger. Hun plejer at spille roller som spåkon eller troldkvinde eller den slags. Jeg tror også hun er god til det, det virker endda nogen gange som om hun kan gennemskue selve instruktørens tanker og ønsker, og komme dem i forkøbet. Hun er som regel venlig, men alligevel altid skræmmende på en eller anden måde.

Pax Romana

Det store spil jeg deltager i i øjeblikket hedder "Pax Romana". Spillet foregår i det antikke Rom, og gamerne er forskellige senatorer og generaler. Spillet går hovedsageligt ud på at Gamerne forsøger at skaffe sig magten i Rom. I øjeblikket er deres hovedfjende Arkan, som spiller Kejserens onde Pontifex Maximus, eller ypperstepræst.

Jeg spiller en Amazone kriger fra det nordlige afrika, der er blevet taget som krigsfange af Maximus' hær. Efter min tilfangetagelse blev jeg bragt til Rom, og givet i gave til Gaius Graccus, en anden gamer som i øvrigt spiller enormt dårligt. Jeg har været hans sex slave i et stykke tid (GAB), men er nu blevet gjort til gladiator. Den næste scene vi skal spille foregår i arenaen i Colosseum: Jeg og Lucius skal kæmpe, sammen med nogen andre, mod Kargos og mod Maximus. Maximus er den eneste Gamer der er involveret i kampen, så vi skal tabe, men vi skal prøve at gøre kampen spændende. Jeg skal være bueskytte i en stridsvogn som Lucius skal køre.

De andre er tilskuere: Arkan som sagt som den onde Pontifex Maximus, Jirea som hans slave, og Saida som Kejsereinden. Jeg ved ikke rigtigt hvad det er meningen de skal, men det passer de nok selv.