

Ai Ai Ai Ai Ai

Et sci-fi scenarie for 4-6 spillere og 1 spilleleder af Terese M. O. Nielsen.
Inspireret af Dennis E. Taylors bogserie *We Are Legion*.



Foromtale

Ai, Ai, Ai, Ai og Ai er alle kopier af en afdød kvinde, Ai. De er nu maskinintelligenser, der styrer hver sit rumskib. De skal redde resterne af menneskeheden bort fra en ubeboelig Jord.

Men det indebærer blandt andet, at de skal finde sig i hinandens dumheder, i kolonisternes pylren og frygt, og at de skal komme overens med de intelligensvæsner, de møder på deres vej ude i rummet.

Slutter menneskehedens historie i en koloni på en fremmed planet, eller i et familieskænderi i det tomme rum?

Tak til

Morten Havmøller Laursens Ti Tusinde Lysår Hjem og til Oliver Nøglebæk for at henlede min opmærksomhed på *We Are Legion*.

Elias Helfer for brætspilmeknikken i karakterbygningen.

Jacob Nielsen for inspiration til kolonist-reglerne.

Mine spiltестere Rikke, Nis, Mads, Oliver, Jacob, Lærke, Casper, Nicolai, Alex, Olaf og arrangørerne af Tyrting Con.

Forfatterkollektivet Arbejdstitel for at lytte og diskutere, og især madmor Lærke for at organisere rammerne for det hele.

Indhold

Foromtale	0
Indhold	1
Velkommen	3
Fortidsfortælling og planetmøder	4
Spillestile og spilleders opgaver	7
Introduktion. Karakterbygning gennem valg	8
Velkomst til spillerne	8
Karakterskabelse	8
Afgang mod stjernerne	13
Rejsesekvenser mellem planeter	13
Avatarer og mødested	14
Før Emfypol. Skilsmisse	15
Før Mikani. Drillerier i skolen	15
Før Zoi. Juleaften og valg af livsstil	15
Møder med planeter	15
Emfypol. Konflikt	16
Mikani. Videbegær	18
Zoi. Sanselighed og samhørighed	21
Epilog	23
Materialer	24
Scenariets forløb	25
1. Menneske eller Maskine?	28
2. Har Ai ansvar for menneskene?	30
3. Kan man stole på menneskene?	32
4. Hvad gør vi nu?	33
Valgmulighedsbrikker	34
Stemningstekst til karakterbygning	38
Oversigt over valg og konsekvenser for evner	43
Oversigt over valg og minder	45
Skibstyper. Lodsedler	46
Mellemspil. Minder	48
Ankomst til planeter	49
Materialer vedrørende Emfypol	50
Lektor Sklep. Arrogance og fornuft	56
Diplomat Oaviganaj. Omsorg, trøst, nedladdenhed	60

Velkommen

Kære Spilleleder

Tak fordi du vil køre mit rumeventyr om menneskelighed og familierelationer.

Ai Ai Ai Ai Ai er et scenarie i 5 dele om 4-6 bevidstheder, der deler en fortid som kvinden Ai, men som nu er sat til at styre hver deres rumskib i menneskehedens forsøg på at kolonisere rummet. Det er et diskussionsscenario, hvor det interessante rollespil udgøres af spillernes samtaler med hinanden om, hvem de er forpligtet over for, og hvilken slags væsner de er, fremprovokeret af situationer, du som GM sætter dem i.

Ideen til scenariet kommer tre steder fra. For det første spilstedet jeg Morten Havmøllers *Ti Tusind Lysår Hjem* i 2017 og syntes, det var virkelig fedt at spille et rumskib. Ved samme lejlighed anbefalede Oliver Nøglebæk Dennis E. Taylors bogserie *We Are Legion* om Bob, hvis bevidsthed bliver kopieret og sat til at styre rumskibe. Jeg læste bogen, som straks skreg til mig, at den gerne ville være et scenarie. Men samtidig var jeg dybt forundret over, hvor godt de mange Bob'er kom ud af det med hinanden. Enhver der har en familie ved, at man skændes mest med dem, man ligner mest. Derfor dette scenarie med det samme udgangspunkt, men med uenigheder Ai'erne imellem som dramaets drivkraft.

Det gennemgående tema for scenariet er menneskelighed og hvad det vil sige at være et individ. Man kan ikke have et scenarie om uenigheder uden noget at være uenige om, og det lå lige for at lade Ai'erne være i tvivl om, hvad de er. Filosofihistorisk set er der to typiske svar på, hvad et menneske er. Et menneske er i besiddelse af fornuft og selvbevidsthed hos f.eks. Kant. Eller et menneske er et politisk dyr, og som sådan karakteriseret ved at have en biologisk krop og leve i et organiseret fællesskab hos f.eks. Aristoteles. Disse to synspunkter er kimen til planeten Mikani, som hylder hurtig, logisk informationsbehandling, og planeten Zoi, der dyrker sanselighed og fællesskab. Oveni dette kommer så spørgsmålet, om Ai er et eller flere individer, og om Ai'erne har forpligtelser over for den menneskehed, som hun dels er født ind i, dels er bygget af, og dels har ladet bag sig på en døende planet.

Altså er sidste del af scenariet i høj grad et filosofisk diskussionsscenario, der kredser om spørgsmålene

Hvad er vi, på en skala fra flokdyr til maskine? Er vi uafhængige individer, eller er vi indlejret i et net af forpligtelser over for et fællesskab?

Den ydre handling er en rejse og en række møder i bedste Star Trek stil, afbrudt af mellemspill, hvor Ai'erne mindes deres fortid og deres familiehistorie. På den måde opdager spillerne de fremmede civilisationer og Ai's personlige historie sideløbende med hinanden.

Fortidsfortælling og planetmøder

Ai Ai Ai Ai Ai er fortællingen om Ai's liv og forløber i to spor: menneske-fortiden og maskin-nutiden. Scener fra de to spor skifter mellem hinanden, idet minder fra menneskefortiden flettes ind som flashback-scener i hoved-historien om maskinnutiden. Meningen er, at fortidens møde med konflikter spejler konflikter og dilemmaer på Ai'ernes rejse ud i rummet, og at spillerne ved scenariets slutning har bygget hele Ai's livsforløb og formet hende som karakter med hvad hun har af værdier, personlig smag, karaktertræk og bånd til andre tænkende og følende væsner. I dette afsnit præsenteres, hvad der ligger fast.

Ais menneskeliv

Ai blev født i 1984 i San Francisco ind i en familie bestående af far, mor, storebrødrene Lou og Jon og fars onkel Guy. Som det yngste barn var hun elsket af alle. Onkel Guy havde en stjernekløvet og vækkede hendes interesse for universet og for naturvidenskab generelt. Hun var dygtigt i skolen - og det førte blandt andet til, at hun følte sig anderledes. Måske blev hun mobbet. Da hun blev større, blev hendes far og mor skilt, og storebrødrene valgte side - den ene holdt med mor og den anden med far. På et tidspunkt i løbet af hendes barndom, skiftede Ai skole - måske i forbindelse med skilsmissen, måske af andre årsager. Ai uddannede sig til software ingeniør, da hun blev voksen. Hun fik til sin mors skuffelse aldrig børn, måske ikke engang en fast kæreste. Som 35-årig, i 2019, blev hun kørt ned og døde. Hendes hoved blev frosset ned, og mange år senere blev det tøet op, og hendes hjernemønstre blev lagret elektronisk og kopieret mange gange.

Det er op til spillerne at spille sig frem til, om Ai er en hævngherrig enspænder eller et varmt familiemenneske. Om hun er en forkælet, selvoptaget dramadronning eller en empatisk formidler af kontakt mellem sine brødre. Om hun havde kontakt til sin familie som voksen. Om hun er asexuel, uheldig, LBQT+ eller arbejdsnarkoman. Om hun er et psykisk arret mobbeoffer eller var en almindelig teenager med tilhørende søgen efter en rolle og en selvforståelse i forhold til andre mennesker. Og så videre. Formentlig er hun i det store hele et almindeligt menneske.

Ais træning

Ai'erne vågner op og er bevidstheder i sorte terninger, der er ved at blive trænet til at styre rumskibene i en koloniflåde ud i rummet. Jorden er ødelagt - det er op til spillerne hvorfor. Dr. Nielsen skal træne Ai'erne, men er presset af politiske krav om, at det skal gå hurtigt, og af manglende forskningsbevillingerne. Ai skal lære at modtage og behandle data og reagere på dem. At styre et komplekst system af maskiner. At styre et rumskib. Og undervejs opdager Ai, at hun ikke har fuldstændig kontrol over sin egen kode, idet nogen har kunnet skrive en bagdør ind i den. Spillerne spiller 4 scener, hvor de bliver konfronteret med spørgsmål om, hvilken slags væsen de er, og hvad deres rolle er i forhold til menneskeheden. Scenerne består af beskrivelser af situationer fra Ai's træning, efterfulgt af deres indbyrdes diskussion om, hvordan de forholder sig til situationerne. Situationerne og dilemmaerne er.

Scene	Situation	Dilemma
Opvågningen	Sammenligning af menneskesanser med maskinsensorer.	Menneske eller maskine?
Der er sket arbejdsulykker.	Ai'erne styrede computersystemerne på fabrikker. Systemerne svigtede, og mennesker døde.	Er Ai ansvarlig for menneskene?
Hacket!	Der er en bagdør i Ais kode. Det er umuligt at vide, om den er lavet af en enkeltperson eller er resultatet af en kollektiv beslutning. Eller om den er blevet brugt.	Kan man stole på menneskene?
Den første flyvetur.	Ai føler sig overmenneskelig.	Er Ai en gud, et redskab eller en ligeværdig partner?

Spillerne vælger, hvordan deres inkarnation af Ai forholder sig, og det er grundlaget for, at de langsomt former deres version af Ai - formentlig væk fra de andres, selv om de jo i udgangspunktet er den samme person med den samme fortid.

Ais rejse ud i rummet

Ai'erne skal styre en koloniseringsflåde ud i rummet. Der er mulighed for at møde 3 planeter. Hver planet sætter et aspekt af spørgsmålet om, hvad Ai egentlig er, på spidsen.

Før hvert planetmøde udspilles en rejsescene, hvor Ai'erne mødes og diskuterer en situation fra deres menneskeliv, som relaterer sig til planetens tema.

Emfypol og konflikt

Før Ai'erne kommer til planeten Emfypol, mindes de forældrenes skilsmisse og brødrene, der valgte side. På Emfypol møder de en planet, hvor biologiske væsner og maskiner havde levet fredeligt sammen. Men da en ny istid nærmede sig, udbrød der krig mellem maskiner og mennesker på grund af gensidig mistillid, og de udslettede hinanden. Dette finder spillerne ud af ved at læse handouts og diskutere med hinanden.

Mikani og videbegær

Før Ai'erne kommer til planeten Mikani, er der flashback til skoletiden. Ai skiftede skole som 12-årig og var den nye, kloge pige i klassen. Måske blev hun drillet. Mikani er en planet styret af maskinintelligenser, der holder biologiske væsner som en blanding af studieobjekter og kæledyr. Ai'ernes kontakt er lektor Sklep, der synes, biologiske væsner er ulækre og underlødige. Sklep tilbyder, at Ai'erne kan blive, men der er højst plads til 5.000.000 kolonister, og de skal leve i isolation fra Mikanisternes kæledyr.

Zoi, sanselighed og fællesskab

Før ankomsten til Zoi sættes en scene, hvor Ai'erne mindes en juleaften omgivet af nevøer og niecer, hvor hendes mor spurgte til, om hun ikke skulle have børn. Planeten Zoi er styret

af biologiske væsner, der lever i familiegupper. Der er kunstige intelligenser, men de er for længst transcenderet til en tilstand, hvor de ikke kommunikerer, men blot lader automatiske systemer hjælpe de biologiske væsner. På Zoi er deres kontakt Diplomat Oaviganaj, der har frygteligt ondt af dem, fordi de ikke har kroppe og kan opleve f.eks. mad, søvn, solskin på ansigtet og blødt græs under fødderne. Hun tilbyder Ai'erne, at de kan blive, men menneskene er der ikke plads til. Dvs de kan få det øde og golde kontinent Erimia, hvor de formentlig vil uddø eller undergå en evolution, der vil ændre dem til noget andet end mennesker.

Enden på scenariet

Scenariet slutter, når Ai'erne har bestemt sig for at blive på en planet, eller når der er gået 5 timer. I begge spiltest valgte Ai'erne at flyve videre, i håb om at der måtte være noget bedre derude i det kæmpestore univers. Og i begge scenarier blev Ai'erne mere og mere ligeglade med deres last af kolonister, som scenariet skred frem; fra at bekymre sig om liv og velfærd til at mene, at det i det hele taget var nemmere og sikkert også bedre ikke at have så mange kolonister.

Jeg vil gerne høre, hvordan det går, hvis du vælger at spille scenariet!

Terese Nielsen

terese.m.o.nielsen@gmail.com

juni 2020, Roskilde

Spillestile og spilleders opgaver

Scenariet er et diskussionsscenario med ganske få terningerul, hvor din rolle som GM er at sætte rammer for og give input til spillernes indbyrdes samtaler og forhandlinger frem og tilbage. Det bliver formentlig fjollet undervejs på grund af det fremmedartede set-up og de virkelig åndssvage NPC'er, men der er også mere afdæmpede mellemspill, hvor spilpersonerne mindes mobning, skilsmisse og svære livsvalg.

Der er 4 typer af spil: introsekvensen med karakterbygning, investigation ud fra handouts på Emfypol, afdæmpede minde-scener med flashbacks og scener med de megairriterende NPC'er Lektor Sklep og Diplomat Oaviganaj.

Introsekvensen. Hav styr på brætspilsmekanikker.

Spillerne bygger deres individuelle videreudviklinger af den fælles fortidsperson Ai gennem diskussioner og valg. I introsekvensen er din opgave som spilleleder at beskrive situationer, igangsætte diskussioner og lade spillerne tale sig ind på deres holdning til dilemmaer og administrere en brætspilsmekanik, hvor forskellige holdninger udløser forskellige spillemekaniske karakteregenskaber. Læs mere om det i afsnittet [Karakterskabelse](#). Se materialerne i afsnittet [Materialer](#).

Mindescener. Lad spillerne rollespille

Mellem planeterne mødes Ai'erne i et fælles rum og taler om situationer fra deres menneskeliv. Her skal du som spilleleder blot sætte scenen og lade dem rollespille. Cut, når der samtalen begynder at gå i ring (eller gerne før). Læs mere i afsnittet [Rejsesekvenser mellem planeter](#).

Investigation på Emfypol. Hjælp med handouts

Emfypol er ubeboet, og mødet med planeten udspiller sig som en efterforskning af planeten, hvor en kappe af is dækker over efterladenskaberne fra en borgerkrig. Din rolle som GM er at (få spillerne til at) beskrive planeten, at udlevere handouts og at hjælpe spillerne på vej til at regne ud, hvad der er sket. Læs mere i afsnittet [Materialer vedrørende Emfypol](#).

Planetmøder, Sklep og Oaviganaj. Rollespil NPC'er og præsenter dilemmaer

Både Mikani og Zoi repræsenteres af en NPC, som du skal spille. Formålet er at understrege et menneskesyn (som primært logisk og fornuftstyret eller primært kropsligt og fælleskabsorienteret) ved at bruge NPC'en som talerør til at fremhæve sin egen pol og nedgøre den anden. Derudover skal du (få spillerne til at) beskrive omgivelserne og præsentere dem for det valg, der hører til planeten. Skal vi blive og umyndiggøre menneskene eller rejse? Skal vi blive og overlade menneskene til en ubarmhjertig natur og evolutionens kræfter eller rejse? Spil NPC'erne så irriterende, trælse og bedrevide nde, som du overhovedet kan; det er en stor del af fornøjelsen ved at køre scenariet. Sklep og Oaviganaj er beskrevet i [Lektor Sklep. Arrogance og fornuft](#) og [Diplomat Oaviganaj. Omsorg, trøst, nedladdenhed](#).

Jeg foreslår, at du læser handouts sideløbende med selve scenarieteksten. Scenariets kød og blod er de tanker og diskussioner, der udspringer af karaktervalg og dilemmaer, så det er godt at have orienteret sig i.

Introduktion. Karakterbygning gennem valg

Velkomst til spillerne

Sig velkommen til spillerne. Læs foromtalen højt. Snak sammen om sci-fi genren. Hvad kender spillerne, og hvad kan de lide? Fortæl gerne om Dennis E. Taylor og *We Are Legion* og hør, om de kender bogserien. Præsenter scenariets struktur med karakterbygning, 3 mulige planetbesøg og epilog. Du kan evt. vise dem scenariets flowchart fra [Scenariets forløb](#) Fortæl, at temaet er menneske vs. maskine, og at de i høj grad vil skulle skabe verdenerne og personen Ais forhistorie undervejs. Understreg, at alle ideer er gode, og at det vigtige er at bygge videre på hinandens indfald. Det giver en bedre historie og en sjovere spiloplevelse.

Karakterskabelse

Baggrundshistorie

Ai'erne er alle oprindeligt elektroniske kopier af hjernemønstre fra Ai, en softwareingeniør der døde i et biluheld og fik frosset sit hoved ned for hundredevis af år siden. Da teknologien var moden, blev hovedet tøet op og hjernemønstrene genskabt elektronisk. Menneskeheden skal bruge AI'er til at styre koloniskibe væk fra Jorden, der ikke længere er beboelig - formentlig på grund af mennesket, men det er op til jer, hvad der præcis er galt. Derfor er Ai blev kopieret et antal gange, og i kopieringsprocessen kan hver enkelt bevidsthed afvige en smule fra de andre. Karakterskabelsen er et spil i sig selv, som simulerer, hvordan der blev 4-6 bevidstheder ved navn Ai ud af den oprindelige, ene bevidsthed fra en afdød, jordisk kvinde.

Når du som GM kører baggrundshistorien, støtter du dig om af manuskript og tekststykker til oplæsning fra afsnittet [Materialer](#). Undervejs foretager spillerne valg, som leder til at de skal fortælle flashbackscener. Disse er beskrevet i [Oversigt over valg og minder](#).

Disse materialer kommer på bordet til spillerne i løbet af karakterbygningsdelen.

- 4-6 brikker i forskellige farver, som repræsenterer hver af spillerne. Det kan f.eks. være pokerjetoner.
- For hvert valg et papirark med 2-4 overskrifter for forskellige valgmuligheder, nemlig [1. Menneske eller Maskine?](#), [2. Har Ai ansvar for menneskene?](#), [3. Kan man stole på menneskene?](#) Og [4. Hvad gør vi nu?](#).
- Karakterark i 4-6 eksemplarer og skriveredskaber
- Tekststykker, som er brudstykker af Karakterens forhistorie, se [Stemningstekst til karakterbygning](#)
- Sedler med egenskaber som uddeles på baggrund af valg, se [Oversigt over valg og konsekvenser for evner](#)
- Lodsedler til at trække skibstype, se [Skibstyper. Lodsedler](#)

Allerførst læser du Ais forhistorie som menneske op (s. 28) og fortæller, at dette er spillernes oprindelse, deres menneskeliv og -død. Lad spillerne holde hinanden i hånden og lytte med lukkede øjne imens for at understrege, at de er ét menneske, og at det er deres fælles fortid, de hører om.

Ais bevidsthed er lagret elektronisk og er blevet kopieret fire gange, hver gang med små forskelle. Ikke alle kopier var funktionsdygtige, og de 4-6 spillere repræsenterer dem, der virkede. Fortæl spillerne, at vi skelner mellem dem ved at tildele dem hver en farve. Der ligger ikke nogen betydning i farven - Rød er ikke nødvendigvis farlig, og Grøn er ikke nødvendigvis håbefuld; de bruges udelukkende til at kunne skelne Ai'erne fra hinanden. Giv spillerne et karakterark hver (s. 27), så de kan notere deres valg og stats. Forklar også spillerne, at når de skal flyve ud i rummet, vil deres fælles hukommelse være distribueret blandt deres skibe. De enkelte skibe har ikke plads til *høje* deres forhistorie og bevidsthed. Et enkelt skib vil ikke kunne huske eller tænke i isolation fra de andre. Derudover er ikke alle erindringer lige vigtige og lige nemme at hente frem. Dette illustreres ved, at der efter hver valg-runde bliver udvalgt et særligt vigtigt minde om en situation (se [Oversigt over valg og minder](#)), som er dét minde, der kommer med ud i rummet.

Dilemmaer og moralsk stillingtagen

Karakterskabelsen foregår i fire runder, der hver består af en situationsbeskrivelse, diskussion mellem spillerne og et valg med konsekvenser for de enkelte karakterer samt til sidst et særligt vigtigt minde. Til allersidst får spillerne tildelt en skibstype.

Du læser overskriften for valget op, f.eks. Menneske eller Maskine? Så læser du en stump baggrundshistorie op, mens spillerne holder hinanden i hånden og lukker øjnene. I nogle runder skal spillerne også beskrive noget eller svare på nogle spørgsmål.

Herefter beder du spillerne diskutere det overordnede spørgsmål in character. Mens de går i gang med at diskutere, lægger du arket med de 2 - 4 valgmuligheder frem på bordet; i første runde er det "Ai er et menneske", "Ai er bedre end et menneske", "Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine". Vent, til spillerne har sagt mindst en sætning hver, så de ikke låser sig fast på et valg, før de har luftet deres første indskydelse. Spillerne skal indplacere hinanden på valgmulighederne. Hvis en spiller, f.eks. Rød, siger noget eller kommer med et argument, der svarer til en af valgmulighederne, kan en anden spiller placere Røds brik på valgmulighedsbrikken. Spillerne kan *ikke* selv placere deres egne brikker; hvis de har bestemte ønsker, må de vise det gennem rollespil. Dilemmaer er på s. 28-33. Når alle brikker er placeret, får spillerne den tekststump, der hører til deres valg, s. 38-42. Derudover får de en éngangsevne eller en modifikation af deres tal for kolonister som følger.

Spørgsmål	Valg	Du får
1. Menneske eller Maskine	Ai er et menneske.	+1 kolonister
	Ai er bedre end et menneske.	Én gang i løbet af scenariet må du spørge GM hvad der i virkeligheden foregår her.

	Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine.	Én gang i løbet af scenariet kan du få en NPC til at lytte efter, hvad du siger, og forstå dit synspunkt.
2. Har Ai ansvar for menneskene?	Man kan ikke tage højde for force majeure.	Én gang i løbet af scenariet vil GM bede dig slå en diplomati-terning om, hvorvidt en NPC hører på dig.
	Jeg burde have forhindret ulykkerne.	Én gang i løbet af scenariet kan du hacke dig ind i en andens filer uden at blive opdaget.
	Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst.	-1 kolonister Én gang i løbet af scenariet må du spørge GM hvad der i virkeligheden foregår her.
3. Kan vi stole på menneskene?	En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.	Én gang i løbet af scenariet kan du spørge GM, hvad en NPC i virkeligheden tænker.
	Ingen bestemmer over mig.	Én gang i løbet af scenariet kan du destruere en fjende af ca satellitstørrelse med et enkelt, velrettet skud.
4. Hvad vil vi nu?	Jeg er en gud.	Én gang i løbet af scenariet kan du udrette en imponerende dåd, intet menneske ville kunne gøre.
	Jeg er et redskab.	+1 kolonister
	Der er så meget at opdage.	Én gang i løbet af scenariet kan du spørge GM, hvordan et stykke ukendt teknologi virker.
	Der er tid nok til det hele.	Én gang i løbet af scenariet kan du udrette en imponerende dåd, intet menneske ville kunne gøre.

Efter hvert enkelt af de 4 valg i karakterbygningen, vil én af spillerne få ret til at definere et vigtigt minde for Ai. Dette minde kommer med ud i rummet i Aiernes fælles hukommelse. Lad alle slå en terning, og den der slår højst, får fortællerretten. Eller hvis du har præcis 4 spillere, kan du lade dem definere et minde hver. Hvad der skal fortælles, afhænger af deres valg som på oversigten nedenfor. Vis gerne spilleren mindet fordækt, så medspillerne ikke ved, hvad historien handler om på forhånd; det vækker interesse.

Spørgsmål	Valg	Du får lov at forme Ai ved at beskrive et minde om
1. Menneske eller Maskine	Ai er et menneske.	Bedste barndomsven.
	Ai er bedre end et menneske.	Værste barndomsfjende.
	Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine.	En gang, Ai mæglede mellem sine storebrødre, Lou og Jon.
2. Har Ai ansvar for menneskene?	Man kan ikke tage højde for force majeure.	Din ven dummede sig / var uheldig og du kunne ikke hjælpe.
	Jeg burde have forhindret ulykkerne.	Din ven kom til skade, og det var din skyld.
	Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst.	Din fjende dummede sig, og du grinede.
3. Kan vi stole på menneskene?	En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.	Den første dag i skole. En af drengene driller. De andre hjælper.
	Ingen bestemmer over mig.	Du fortalte din veninde, at du var lidt forelsket i en fyr. Hun fortalte det videre til hele klassen, der grinede af dig.
4. Hvad vil vi nu?	Jeg er en gud.	En gang Ai vandt over sine brødre.
	Jeg er et redskab.	En stor tjeneste, Ai har gjort nogen.
	Der er så meget at opdage.	Onkel George viser dig teleskopet.
	Der er tid nok til det hele.	Mor siger, at nu skal du altså holde op med at læse og lægge dig til at sove.

Skibstyper

Når de forskellige Ai'er har været igennem valgprocessen, og bevidsthederne er formet, skal de installeres i skibe, der skal føre menneskeheden ud i rummet og væk fra den ubeboelige jord.

En koloniseringsenhed består af 2(-3) koloniskibe, 1 videnskabskib, 1 diplomatskib og 1 krigsskib. Skibene kan ikke fjerne sig langt fra hinanden uden at blive uintelligente, eftersom deres fælles hukommelse er distribueret over alle skibe. Derfor er de nødt til at være inden for kommunikationsvidde af hinanden hele tiden.

Der er ikke tid til at tilpasse typen af skib efter karakterernes forskelligheder, så Ai-bevidsthederne bliver dumpet i det første ledige skrog. Spillerne trækker lod om, hvilket slags skib de er. Se [Skibstyper. Lodsedler](#). Lad spillerne beskrive deres skibe.

Spillerne skal have et forhold til de mennesker, der er ombord på dem. Derfor skal du i løbet af scenariet med jævne mellemrum beskrive, hvad menneskene laver, eller beskrive, at de henvender sig til Ai'erne. Lad spillerne selv definere navn, alder, køn og udseende på repræsentanter for passagererne. Lad menneskene henvende sig til Ai'erne alt efter, hvilken slags skib de er. Krigsskibet er f.eks. beboet af bryske militærfolk, diplomatskibet af slebne forhandlere og købmænd, videnskabskibet af nysgerrige og søgende nørdere, mens koloniskibene er beboet af utålmodige landmænd. Her er typiske spørgsmål og henvendelser.

Skibstype	Ombordværende og deres spørgsmål
Krigsskib	<u>Militærfolk</u> "Den ser truende ud! Skal vi skyde?" "Javel, Skib, ja!"
Diplomatskib	<u>Forhandlere</u> "Måske kan vi tilbyde dem..." "Der står i paragraf 52 vedrørende mellem-artslige relationer." "Vi er opmærksomme på jeres synspunkt og vender tilbage..."
Videnskabskib	<u>Forskere</u> "Kan vi evt. lægge ruten omkring den stjerne derhenne?" "Vi er nødt til ikke at accelerere i 23 dage, mens vi laver forsøg på..." "Må vi lægge beslag på din regnekraft i 47 timer, mens vi kører en simulation af....?"
Koloniskib	<u>Utålmodige landmænd</u> "Er vi der ikke snart?!" "Altså, majs tåler ikke så godt frostgrader, så hvis du kan finde en planet med områder uden nattefrost, vil det være godt."

Kolonister. Omregningstabel

Alle skibe har kolonister i dvale ombord samt nogle vågne hundrede mennesker, som er besætningen. De er fordelt som følger.

Kolonister	Vågen besætning	Kolonister i dvale
0	Ca 50	50.000
1	Ca 100	250.000
2	Ca 100	500.000
3	Ca 200	1.000.000
4	Ca 200	2.000.000

Nu er karaktererne færdige. Det vil sige, at de har en skibskrop og et sind, som er formet af deres forhistorie og deres valg.

Bed dem endnu en gang om at lukke øjnene og holde hinanden i hånden. Læs følgende op, og bed dem gentage hver sætning i kor.

Vi er Ai.
Vi var engang et menneske, der døde.
Vi har samme baggrund, samme forhistorie.
Vi er implementeret i store, blanke stålskrog.
Vi rejser med sovende kolonister, menneskehedens sidste håb.
Vi er Ai, og sammen flyver vi ud i rummet.
Vi er Ai, og vi søger et nyt hjem bag stjernene.

Afgang mod stjernerne

Ai'erne er bygget færdige. De udgør en eskadrille af fire-seks rumskibe, et til tre koloniskibe understøttet af 1 videnskabskib, 1 krigsskib og 1 diplomatskib, der skal finde nye, beboelige planeter, så menneskeheden kan få et nyt hjem og reddes fra at uddø. Fortæl spillerne, at skibene ikke kan klare sig hver for sig, blandt andet på grund af deres distribuerede hukommelse. Derudover kan Koloniskibene, krigsskibet og diplomatskibet kun nødtørftigt finde vej, og videnskabskibet kan ikke begå sig blandt fremmede intelligensvæsner eller rydde større meteorer af vejen.

Det er en festdag, da skibene skal sendes af sted. Taler, flag, konfetti og en undertone af desperation. Missionen *skal* lykkes. Alle Jordens sidste ressourcer er gået til at bygge Ai'erne, og kun få hundreder af gamle og syge bliver tilbage for at dø med deres hjemplanet. Beskriv blege og hostende tilskuere, der smiler tappert. Hold en tale fuld af floskler om menneskehedens håb.

Ai'erne er omsider af sted. Det er fantastisk at flyve i rummet! Lad spillerne beskrive følelsen af fart og eventyrlyst ved rejsens begyndelse. Spørg dem, hvordan de har det. Tror de, missionen vil lykkes? Har de nogen planer? Diskuterer de med deres besætning og med hinanden? Observerer de noget interessant i rummet?

Rejsesekvenser mellem planeter

Før hvert møde med en planet rejser skibene i rummet. Ai'erne bruger tiden på at mindes deres fortid og diskutere deres fremtid, og derudover passer de på deres passagerer, både sovende og vågne.

Før hvert møde med en planet skal spillerne diskutere et minde fra deres fælles menneskefortid, der relaterer sig til planetens tema. Derudover skal der rulles terninger for, om der sker uheld, der koster menneskeliv, undervejs. Se regler for kolonist-tab s. 48.

Avatarer og mødested

Efter at Ai'erne har forladt Jorden, skal spillerne definere deres avatar og deres virtuelle mødested. Fortæl dem, at de diskuterer fælles anliggender i en visuel simulation af et lokale, hvor de sender et 3D billede, som er deres avatar. Bed først hver spiller beskrive, hvordan hans eller hendes Ai-avatar ser ud. Avatarerne skal kunne være i samme rum, så de må ikke være usynlige, og de skal være på samme størrelsesskala; hvis én er bakteriestørrelse, og en anden en planet, går det ikke, men de må godt alle sammen være nanobotter eller alle være stjerner. Bed derefter spillerne i fællesskab definere lokalet. Hver spiller skal tilføje en detalje. Hvis spillerne ikke har nogen ideer, er et godt bud dagligstuen i Ais barndomshjem.

Mødestedet er der, hvor de snakker sammen på rejser, og de kan også mødes der under planetbesøg. Før hver planet kommer de til at tale om deres fælles fortid. Situationerne er valgt, så de lægger op til det, der møder spilpersonerne på planeten bagefter. Hensigten er, at de forskellige versioner af Ai kan få understreget deres forskelle og blive grundigt trætte af hinanden - og forhåbentlig endnu mere, fordi det faktisk er versioner af dem selv, de er uenige med.

Her er en oversigt over rejse-mellemspil. Materialet findes også på s. 45.

Før planeten	Tema	Minde
Emfypol	Konflikt	Far og Mor blev skilt. Brødrene valgte hver sin side.
Mikani	Videbegær og isolation	Ai flyttede skole, da hun gik i 7. klasse. Hun var den klogeste i klassen og havde ingen venner.
Zoi	Sanselighed og samhørighed	Juleaften 2018. Mor spørger, om Ai ikke skal have mand og børn?

Mellemspillene uddybes nedenfor. Din opgave som GM er at give input til, at spillerne diskuterer indbyrdes og både former Ais fortid samt finder ud af, om de forholder sig på samme måde til spørgsmål som

- Hvor vidt skal man strække sig for at undgå konflikter? Skal man vælge side?
- Er det vigtigst at passe ind eller forfølge personlige nysgerrighed?
- Skal man have børn og familie for at have et vellykket liv?

Efter samtalen i mellemspillet dør ud, skal det afgøres, hvor godt rejsen er gået. Selv med den bedste teknologi er det farligt at rejse i rummet. Der kan komme asteroidebælter, som det er svært at flyve gennem, meteorer, soludbrud fra overfladen af stjerner, og kryokamre kan svigte på grund af almindelige, menneskelige fejl, løse forbindelser, eller kosmisk stråling og vekslende elektromagnetiske felter. Hver enkelt spiller skal slå for, om det har kostet menneskeliv.

Slå to terninger + dit tal for kolonister. Det gælder om at slå så højt som muligt.

10+	Nogle få tusinde kolonister i dvale dør
7-9	5% dør
2-6	25% dør

Før Emfypol. Skilsmisse

Den ene bror, Lou, mente, det var mors skyld. Den anden bror, Jon, mente, det var fars skyld.

Hvad mener Ai? Var det godt eller skidt at far og mor blev skilt? Hvis skyld var det? Var der nogen (Ai?), der kunne forhindre det?

Før Mikani. Drillerier i skolen

Ai flyttede skole som 12-årig og var den nye, kloge pige i klassen.

Hvordan viste det sig, at hun var dygtigere end de andre børn? Drillede de? Hvad lavede hun om eftermiddagen, når hun ingen venner havde? Kunne hun lide lærerne?

Før Zoi. Juleaften og valg af livsstil

Hele familien var samlet til Juleaften, inklusiv mors nye mand, Jon og Lous koner og børn. Der er nevøer, niecer og gravide svigerinder over det hele. Ai sidder med sin yngste niece eller nevø på skødet. Mor spørger Ai, om hun ikke skal have børn?

Hvordan er familietraditionerne juleaften? Hvilken nevø eller niece er Ais yndling? Hvorfor har hun aldrig fået en kæreste?

Når spilpersonerne har talt nok, rapporterer sensorerne, at der er en mulig beboelig planet forude, og I går videre til mødet med en ny planet.

Møder med planeter

Ai'erne rejser med alt, hvad der er tilbage af menneskeheden ombord og skal finde et nyt hjem til menneskeheden blandt stjernerne. På deres færd møder de først planeten Emfypol, som er livløs og frossen efter en krig mellem biologiske væsner og maskinintelligenser. Derefter møder de planeterne Mikani og Zoi. Det er muligt, at I kun besøger den Mikani. Både Mikani og Zoi er beboede og nogenlunde beboelige for mennesker. Ai'erne kan ikke overtage planeterne med magt, men de kan få lov at blive boende - for en pris. De dominerende herskere på de to planeter stiller betingelser, og Ai'erne må vælge, om de er villige til at gå ind på dem. Det er muligt, at Ai'erne ikke er enige, men de kan *ikke* hverken rejse eller blive, medmindre de gør det samlet, eftersom deres datalager er distribueret mellem alle skibene. Alene eller 2 eller 3 sammen vil deres åndsevner være stærkt begrænsede.

Ai'erne kan undersøge planetoverflader med droner, som de kan fjernstyre. Lad hver enkelt spiller beskrive deres drone, og hvad den kan. Lad spillerne have meget vide rammer for,

hvad deres droner kan; du skal kun gribe ind, hvis de har dødsstråler, der kan udrydde alt liv på planeten eller lignende. Spillerne må meget gerne føle, at det er sejt at være en AI, der styrer avanceret teknologi. Det eneste, der er vigtigt for plottet, er, at de ikke kan gøre Emfypol beboelig, og at de ikke kan besejre civilisationerne på Mikani og Zoi.

Emfypol. Konflikt

På Emfypol spiller I investigationrollespil. Planeten og dens tema præsenteres gennem handouts, som spillerne skal fortolke og spilpersonerne forholde sig til.

Baggrundsinformation

Emfypol var engang et højteknologisk samfund, hvor biovæsner og maskinintelligenser boede sammen. Men der opstod trusler om en ny istid p.g.a. øget aktivitet i overfladen på den lokale stjerne. Biovæsnerne og maskinerne stolede ikke på hinanden, så i stedet for at samarbejde om at imødegå klimaforandringerne, gik de i krig med hinanden med hemmeligt udviklede våben. Planeten blev lagt øde af sygdom, elektromagnetiske pulser, biologiske og konventionelle våben, hvorefter den frøs til. Ai'erne finder de ødelagte byer under et tæppe af is. De finder også 5 læselige filer - handouts'ene på s. 50-54. Forhåbentlig stykker spillerne historien om gensidig mistillid, handlingslammelse over for katastrofale naturfænomener og borgerkrig sammen ud fra handouts'ene. Ellers må du fortælle dem den.

Kamp mod det automatiske forsvarssystem

Når Ai'erne nærmer sig planeten, bliver de beskyttet af et automatiseret forsvarssystem af satellitter med laservåben. En af Ai'erne bliver ramt. Slå en terning om, hvem der er nærmest. Den nærmeste slår en terning for, om der dør kolonister, ligesom på en rejse i mellemspillet. Videnskabskibet kan nemt finde ud af, hvor satellitterne er, og hvor de er sårbare. Krigsskibet kan nemt skyde dem ned eller en spiller kan bruge en engangsevne.

Udforskning

Ai'erne kan udforske planetens overflade ved hjælp af deres droner. Lad spillerne selv bygge omgivelserne ved hjælp af spørgsmål, som du stiller dem.

Emfypol er en planet med bebyggelser, der er blevet ødelagt af krig. Lig af biologiske væsner og rester af intelligente maskiner ligger over alt. Det hele er dækket af en smeltende iskappe. Borgerkrigen er blevet efterfulgt af en istid. Beskriv, hvad I finder. Alle spillere skal bidrage med mindst én beskrivelse. I kan vælge fra listen nedenfor, eller du og spillerne kan improvisere, så længe I sidder tilbage med en klar idé om, at der har været krig, og at krig er frygteligt.

- I finder lig af biovæsner. Hvilke dyr ligner de?
- Beskriv bygninger og hjem i bebyggelserne. Beskriv forfaldet.
- Nævn mindst 3 vigtige funktioner, der ser ud til at være blevet varetaget af AI'er.
- Beskriv transportmidler.
- Hvordan kan man se, at biovæsnerne og maskinerne har bekriget hinanden? Beskriv et konkret tableau.
- En mor har prøvet at beskytte et barn. Hvordan kan man se det?
- En maskine har overlevet i en kælder i 100 år, efter at alle andre var døde. Hvilke tekster/film/filer har den efterladt?

Nu skal spillerne rekonstruere, hvad der er gået for sig. Fortæl dem, at de finder de 5 handouts s. 50-54. Fortæl, hvor de bliver fundet, og fordel dem. Hvis du kan, så prøv at sørge for at give dem et vidnesbyrd, der er i modsætning til deres forhåndsindstilling vedrørende forholdet mellem mennesker og maskiner. Her ser du mit forslag. Hvis der sker noget andet i kampens hede, så går det nok alligevel.

Handout	Bliver fundet i	Giv det om muligt til Ai, der har valgt
Videnskabelig komite rapport	En regeringsbygning	Jeg burde have forhindret ulykkerne.
En politisk tale	En avis på en fastfoodrestaurant	Ai er bedre end et menneske.
Intern rapport fra rådgivende AI'ere	Krypteret fil i kælder i regeringsbygning	Jeg er et redskab.
Laboratorierapport, EMP	Et laboratorium for biovæsner. Hvide kitler og håndsprit.	En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores forhold til hinanden.
Laboratorierapport, biovåben	Et laboratorium for Aler. Stålbørde og mekaniske arme.	Ai er et menneske.

Lad spillerne læse handouts, gengive dem for hinanden og diskutere i fællesskab, hvad de betyder.

Afrejse

Når spillerne har fundet ud af, hvad der er foregået på Emfypol, rejser de videre. Emfypol er ikke længere beboelig, og der er ikke nogen specielt interessante ressourcer. Lad spillerne bringe eksempler på teknologi m.v. med, hvis de har lyst, men der er ikke noget, der er specielt meget mere veludviklet end det, de kender. Det er bare anderledes.

Ai'erne skal videre i rummet for at redde deres kolonister (eller følge deres egen hang til udforskning). De kan ikke dele sig op p.g.a. deres distribuerede hukommelse. Derudover er Koloniskibene sårbare over for meteorer og kometer, og de har ikke særligt meget brændstof til at accelerere og ændre bane, så der skal gode grunde til at ændre på den lige linje, som de rejser i.

Emfypol har forhåbentlig fået Ai'erne til at tænke én af tre ting: 1) Biovæsner er farlige, 2) Maskiner er farlige, eller 3) Uenighed er farligt. Resten af scenariet foregår på to planeter, som domineres af henholdsvis maskiner (planeten Mikani) og biovæsner (planeten Zoi). Planeten Mikani har et tema, der handler om maskinoverlegenhed og forskellen på fornuft og følelser. Planeten Zois tema er tilhørsforhold til en familiegruppe, sanselighed og det at skulle dø. I spilteksten og i den kronologiske rækkefølge af minder kommer Mikani først, men du kan ændre rækkefølgen, hvis Zoi's tema er mere interessant for spilgruppen.

Mikani. Videbegær

På Mikani spiller I diskussionsrollespil. Planeten tegnes af maskinintelligensen Lektor Sklep, som du som GM giver liv. Lektor Sklep interesserer sig for sprog, vil gerne være den klogeste i hele verden og synes, biologisk liv er klamt og uinteressant.

Ai'erne opdager planeten Mikani efter at have erindret skoletiden som ensom nørd og efter at have rullet for tab af kolonister.

Formålet med dette møde er at understrege forskelle på maskiner og biologiske væsner i håb at puste til uenigheder blandt Ai'erne. Dette gøres ved at vise spillerne en planet, hvor maskinerne undertrykker biovæsnerne, og ved at spille på forskellen på fornuft og følelser. Dit redskab som spilleleder er Lektor Sklep, en maskinintelligens og sprogforsker, som er deres kontakt på planeten, og som har et tilbud til dem. Din rolle som spilleleder vil bestå i at lede noget verdensbygning gennem spørgsmål, at spille Lektor Sklep, at udrede konsekvenserne af eventuelle terningerul og eventuelt at stille spillerne ubehagelige spørgsmål til deres holdning og indbyrdes forhold af typen "Hvad tænker du egentlig om blå Ai? Kan man stole på hende?" og "Hvad mener du egentlig om menneskers tænkeevne?", hvis de har brug for et skub til at begynde at diskutere.

Ankomst

Ai'erne har opfanget, at der er en beboelig planet i nærheden. Brug dette stykke technobabble eller lad være.

Planeten Mikani

Kredser som den anden planet omkring en K-klasse stjerne med en metallicitet på 0.0194. Planetens masse er omkring det dobbelte af Jordens. Der er i alt 7 planeter rundt om stjernen. Mikani har to måner; en der er mindre end Jordens måne, og en der er større. På det lokale sprog hedder de 0100101 og 1010011.

Da de nærmer sig, mødes de af et kommunikationssignal fra Lektor Sklep, der sender beskeder på latin og engelsk. Han kan sprogene, fordi han er ivrig sprogforsker og har udvalgt det, han opfatter, som de gængse sprog inden for forskning og videnskab.

Her er Lektor Skleps velkomstbesked:

Welcome to our planet, shiny guests with complex wiring. My network lights up at your arrival. Let us exchange many signals.

Gratam nostra planeta, crus cum convivis universa < zgzshzhk >. Me ipsum illustrat introeunte. Ne plures nobiscum commutare annuit.

Ai'erne får ikke lov at komme i nærheden af planeten lige med det samme. Først er de nødt til at forhandle med Lektor Sklep, som er repræsentant for planeten. Din opgave er at spille Lektor Sklep som en interessant personlighed. Se handout om Lektor Sklep s. 56-58.

Når de taler med Sklep, finder de ud af følgende.

- Mikani beherskes af maskinintelligenser, som har base både i kredsløb om Mikani, på landjorden og på bunden af havet.
- Der lever biologiske væsner på planetens overflade. Maskinintelligenserne betragter dem som kæledyr. Der er ikke behov for, at de arbejder for maskinerne, men de skaffer føde til sig selv, fordi det har vist sig, at de bliver urolige og ulykkelige, hvis de bare bliver fodret uden at skulle gøre en indsats selv.
- Mikani har faktisk fået noget teknologi fra Emfypol.
- Maskinintelligenserne tror ikke på ligestilling mellem maskiner og bio-væsner - se bare Emfypol.
- Styreformen er, at alle er 100% rationelle og derfor automatisk har samme holdning til alle spørgsmål. Der er ingen grund til at have en regering eller love, eftersom uenighed ikke opstår.

Efter nogen tids overvejelser, hvor spillerne kan diskutere med hinanden, vender Lektor Sklep tilbage. De kan få lov at besøge planetens overflade og se biovæsnerne, men deres menneskebesætning må ikke komme i nærheden af overfladen, og alle droner skal desinficeres og de må ikke blive opdaget. Mikani-Ai'erne er meget, meget nervøse for, at deres biovæsner ("kæledyrene!") bliver syge af fremmede vira og bakterier.

På planetens overflade ser spillerne via deres droner, at biovæsnerne lever lykkeligt i komplet uvidenhed om, at de er til for maskinernes fornøjelses skyld.

Bed spillerne beskrive, hvordan deres droner ser ud, og hvad de kan. Bed dem også fortælle, hvilken behandling de har været igennem for ikke at blive set og for at være garanteret sterile.

Planetens bygges gennem spørgsmål, som du stiller spillerne, såsom

Liste over spørgsmål. Se også handout s. 55

Spørgsmål om maskinintelligenserne

- Hvordan kommunikerer de?
- Hvordan bevæger de sig - hvis de gør det?
- Hvad er det, de har, som I er så supermisundelige på?
- Hvad er deres energikilde?

I nærmer jer et biovæsenhabitat. Beskriv det

- Hvor mange bor der i en befolkningsgruppe?
- Hvilken slags dyr/mennesker ligner de? Beskriv størrelse, kropsbygning, lemmer, farve, sanseorganer etc.
- Hvordan ser deres boliger ud? Hvordan skaffer de mad?
- Hvordan kan man se, at de er bevidste og intelligente væsner?

- Hvad gør maskinerne for at passe dem? Hvordan sørger maskinerne for, at biovæsnerne ikke opdager, at de får hjælp?

Du kan lade Mikani-intelligenser kommenterer på, hvor uhygiejnisk det er, når biovæsnerne skifter ble, ammer, spiser, kysser eller hvad de nu ellers gør, der har med kropsfunktioner at gøre.

Maskinerne passer biovæsnerne men vekselvirker så lidt som muligt direkte med dem. Her er spørgsmål, der skal lede til en beskrivelse af forholdet mellem maskinintelligenser og biovæsner.

- Hvordan opfatter bio'erne maskinerne - hvis de bemærker dem? Guder, planter, sten...
- Hvordan ser man, at Mikani'erne interesserer sig for deres kæledyr?
- Hvordan ser man, at Mikani'erne ikke anser dem for at være væsner med rettigheder?
- Et biovæsen er blevet sygt og bliver ført bort og aflivet. Beskriv hvordan. Hvordan reagerer de efterladte?
- Et biovæsen fra et andet habitat skal plantes i dette habitat til avlsformål og for at skabe variation i genpølen. Beskriv hvordan.

Lektor Skleps tilbud

Efter udforskningen inviterer Lektor Sklep Ai'erne til at blive. Men deres menneskebesætning er inkompatibel med Mikani-AI'ernes kæledyr, så de må ikke komme i berøring med hinanden. Ai'erne kan få lov at lade op til 5.000.000 menneskene leve i en lufttæt, isoleret kuppel, men de kan ikke få indflydelse på beslutninger vedrørende planeten, de må ikke komme ud, og al kommunikation mellem Ai'erne og menneskene vil blive overvåget og underlagt censur. Derudover skal de underkastes avlskontrol for ikke at blive for mange. Ai'erne får selvfølgelig fuld adgang til al teknologi, som Mikani'erne har.

Enden på det hele

Hvis spillerne beslutter sig *at blive på planeten* og placere en lille del af menneskene i isolation, skal de spille den scene, hvor deres vågne besætning spørger, hvad der skal ske nu. Derefter tager I en runde, hvor spillerne en ad gangen fortæller, hvordan deres tilværelse former sig på Mikani.

Hvis spillerne beslutter sig for *at rejse videre*, spiller I planeten Zoi eller den afslutning, der handler om at tage videre ud i rummet (se side 23), alt efter om I allerede har været på Zoi.

Spillerne får kun lov at rejse uhindret videre, hvis de ikke har taget imod noget teknologisk viden fra Mikani'erne. Hvis de prøver at rejse videre alligevel, bliver de forfulgt og søgt stoppet af 3 skibe. Rul terninger for, om de slipper væk uden tab - lige er ja, ulige er nej. Rul for tab af kolonister som ved en rejse mellem planeter. Lad dem eventuelt blive forfulgt af et fremmed skib i et usynlighedsfelt, der nægter at kommunikere, hvis du gerne vil gøre dem nervøse.

Zoi. Sanselighed og samhørighed

På Zoi spiller i diskussionsrollespil. Planeten tegnes af det biologiske væsen Diplomat Oaviganaj, som du som GM giver liv. Diplomat Oaviganaj er antropolog og jurist og interesserer sig for forskellige kulturer, deres ritualer og lovgivning. Hun har forfærdeligt ondt af de stakkels Ai'er, fordi de ingen krop har.

Måske kommer Ai'erne direkte fra Emfypol, og måske kommer de fra Mikani. Formålet er igen at understrege forskelle på maskiner og biovæsner i håb om at puste til nogle uenigheder blandt Ai'erne. Denne gang kommer spillpersonerne til en planet, hvor maskinerne tjener biovæsnerne. Biovæsnerne vil lade Ai'erne blive, hvis de vil give afkald på deres fysiske fremtoning og i stedet få overført deres bevidsthed til en Zoi-krop. Det vil give Ai'erne mulighed for at opleve fysisk sansning og for at indgå i en familiegruppe. Til gengæld kommer de til at dø en gang. Ligesom på Mikani anses biologiske menneskekroppe for afvigende og frastødende. Derudover passer planetens tyngdefelt og sammensætningen af atmosfæren ikke særlig godt til mennesker. Ai'erne kan få lov at lade ca. 500.000 mennesker leve på et forholdsvis øde kontinent, Erimia, på Zoi. Her vil de formentlig være svage, syge og underlagt evolutionens pres for at udvikle sig væk fra at være Jord-mennesker. Resten af menneskene er en udmærket ernæringskilde og kan blive slagtet og spist af Zoi'erne.

Når de nærmer sig, beamer Diplomat Oaviganaj ind på Diplomatsskibets bro. Diplomat Oaviganaj er pakket ind i en absolut uigennemtrængelig dragt af angst for smitte. Diplomat Oaviganaj er meget glad for at se Ai'erne og vil gerne invitere dem ned at besøge biovæsnerne. Lad gerne spillerne beskrive, hvordan Oaviganaj og Zoi-væsnerne ser ud. I løbet af samtalen med Oaviganaj skal det blive klart

- At maskiner og biovæsner lever relativt fredeligt sammen på Zoi.
- At maskinerne mest opholder sig i kredsløb om planeten, mens biovæsnerne bor på overfladen.
- At maskinerne er ret apatiske og kun interesserer sig for stjernebilleder langt væk. Deres interesser er på en helt anden længde- og tidsskala end biovæsnerne. Men de hjælper alligevel biovæsnerne med teknologi - det optager trods alt kun en lille del af deres tid og energi.
- At biovæsnerne synes, at maskiner er stakkels og ukomplette.
- At Ai'erne gerne må besøge overfladen. Men deres droner skal males i dyremønstre og pakkes ind i pels, for at befolkningen ikke skal blive panikslagen og overvældet af medynk. Det er før sket, at den civile befolkning har fanget robotter og ombygget og -programmeret dem for at de ikke skulle være så ynkelige og tragiske eksistenser. Oaviganaj ved godt, at det ikke altid er sådan, maskiner ser sig selv, men det er ikke altid den almene befolkning forstår det.

Oaviganaj er overstrømmende venlig, imødekommende og omsorgsfuld og har ondt af Ai'erne, fordi de er sørgeligt mangelfulde og ingen familie har. Lad hende hele tiden glemme, at de ikke har en krop, for derefter straks at sige undskyld og ynke dem. "Fryser I? Skal I tisse? Nå nej, undskyld min glemsomhed, det bruger I jo ikke, stakkels begrænsede maskinvæsner."

Når samtalen er slut, skal spillerne have tid til at tale om det indtryk, de har fået af Zoi og Diplomat Oaviganaj. Når de formentlig beslutter sig for at besøge planetens overflade, skal de først få camouflere deres droner som dyr eller planter. Herefter må de gerne komme ned på landjorden. Her skal de bygge planeten Zoi ud fra dine spørgsmål.

Biovæsnerne lever i grupper af omkring 150 individer, som er opdelt i mindre familiegupper.

Spørgsmål om levevilkår

Klimaet er mildt og behageligt, så meget dagligliv kan foregå udenfor.

- Hvordan afspejler det sig i boligerne?
- Hvordan afspejler det sig i måden, man er sammen på? Hvordan taler man med sine naboer?
- Beskriv farver, lyde, lugte.
- Hvilken slags mad spiser man? Hvilke planter vokser der? Hvordan ser dyrene ud?

Spørgsmål om biovæsnerne og familieadfærd og sanselighed.

- Hvor mange er der i en familie? Beskriv, hvad I ser, der viser, at det er sådan.
- Hvordan viser man kærlighed inden for familien?
- Beskriv et festmåltid. Beskriv, hvordan man kan se, at væsnerne nyder maden.
- Beskriv, hvordan man ser, at biovæsnerne er forelskede. Hvad laver et par, når de er sammen?
- Beskriv unge individer, der leger. Hvilken slags sport eller lege har de?
- Beskriv en forælder, der trøster en unge, der er faldet og har slået sig.
- Beskriv individer, der nyder følelsen af solskin på huden, eller at flyde på vand, eller at lægge sig til at sove, når man er træt.

Spørgsmål om fødsel og død

- Beskriv et begravelsesritual. Hvad gør man af døde kroppe? Hvordan ytres sorg? Hvordan trøster man hinanden? Hvordan mindes de afdøde?
- Beskriv en fødsel. Hvem deltager? Hvordan lindres smerte? Hvordan tager man sig af den nyfødte? Hvordan rengøres den? Hvad gør man med navlestrengen? Hvordan undersøges det, om den nyfødte er sund og rask?

Spørgsmål om biovæsner og maskinintelligenser

- Hvordan ser et kommunikationsapparat ud?
- Beskriv et råd, hvor en gruppe biovæsner og maskinintelligenser (via kommunikationsapparat) aftaler, hvad der skal bygges af nye huse, og hvad de skal bruges til.

En Zoi-drone kommer til landsbyen med nogle redskaber, som maskinerne har lavet.

- Beskriv hvordan Zoi-boerne viser venlighed over for den og samtidig har ondt af den.

Efter at Ai'erne har besøgt planeten, vil Oaviganaj fortælle dem, at Zoi-beboerne er i stand til at klonen en Zoi-krop og overføre en elektronisk lagret bevidsthed til dem. Hun vil tilbyde dem et biovæsenliv med krop og familie. Hun viser dem klonede kroppe af Zoi-væsner. De er unge, sunde og atletiske, og der er både en hun og en han, som man kan vælge.

Hvis en bevidsthed en gang er overført, vil den ikke kunne overføres nye steder hen, eftersom processen kun kan gå fra elektronisk lagring til organisk materiale. Ai'erne vil i sidste ende dø i deres Zoi-krop. Man kan heller ikke redde menneskekolonisterne ved at overføre deres bevidstheder til Zoi-kroppe. Oaviganaj synes, de skal slagte og spise menneskekolonisterne. Hun ser dem som fremmede og frastødende dyr, men glimrende kilder til næring. Man kan altid komme dem i en god marinade, så vil Zoi'erne sikkert kunne spise dem. Nogle af menneskene kan dog også få lov at bo på kontinentet Erimia, som er øde og livløst. Her vil menneskeheden formentlig svækkes og uddø, hvis ikke menneskene hurtigt udvikler sig til noget, der passer bedre til Zois tyngdefelt og atmosfære.

Enden på det hele

Hvis spillerne beslutter sig *at blive på planeten* og placere nogle mennesker på Erimia og slå andre ihjel, skal de spille to scener. Først scenen hvor de indbyrdes afgør, hvem der får lov at leve, og hvem der skal spises. Derefter scenen hvor menneskepassagererne spørger, hvad der skal ske, og om det er et godt sted for menneskeheden at have en fremtid.

Hvis spillerne beslutter sig for at rejse videre, går turen enten til Mikani eller ud i det ukendte. Hvis turen går ud i det ukendte, spiller I afslutningen nedenfor.

Epilog

Scenariet slutter, når Ai'erne har fundet en planet, hvor de vil blive, eller når de har besøgt alle 3 planeter og besluttet at rejse videre, eller når der er gået 5 timer.

Hvis turen går ud i det ukendte, skal I spille en scene, hvor menneskepassagererne er skuffede og opgivende over ikke at have fundet et nyt hjem og er ved at miste håbet, så Ai'erne er nødt til at berolige dem. Lad evt. menneskene betvivle, at Ai'erne overhovedet dur til at være koloniflåde.

Under alle omstændigheder skal I tage en fortællerunde som epilog. Bed spillerne en ad gangen beskrive, hvor de er om 100 år, og hvad der er blevet af både Ai'erne og menneskeheden. Hvis de er blevet på Zoi, skal de beskrive deres egen afsked med familieguppen på dødslejet. Ellers er der frit slag.

Sig tak for spillet, og send mig meget gerne en beretning på terese.m.o.nielsen@gmail.com. Jeg elsker at høre om, hvordan mine scenarier faktisk virker.

Materialer

Oversigt over materialer

Flowchart over forløbet

Morale fra de tre planeter. Ordliste med vigtige navne

Materialer til karakterbygning

- Karakterark
- Karakterbygningsdilemmaer
- Valgfelter til at lægge på bordet foran spillerne
- Flufftekster til spillerne, når de har valgt
- GMs tabeller. Valg og evner. Valg og minder.
- Lodsedler med skibstype
- Kolonister. Omregningstabel fra stat til tal.
- Typiske passagerer og skibstyperne.
- Vi er Ai-tekst

Mellemspil

- Minder
- Terningeslag for døde kolonister

Møder med planeter

- Sensorudlæsninger ved planetmøder.
- Emfypol: spørgsmål til verdensbygning
- Emfypol: skema over handouts
- Emfypol: Fem handouts.
- Mikani: Lektor Skleps hilsner
- Mikani: Verdensbygningsspørgsmål
- Mikani: Lektor Sklep
- Zoi: spørgsmål til verdensbygning
- Zoi: Diplomat Oaviganaj

Scenariets forløb

INTRO

KARAKTERBYGNING

Dilemma

4 valg

Konsekvens: fluff-
tekst + egenskab

Diskussion

Valg af skib
Afgang

MØDE MED PLANETER

Rejse:
Mindes fortid
Risiko for tab af
kolonister

2-3 planeter

Valg: blive eller
rejse

Undersøge
planet

EPILOG

Moraler fra de tre planeter

Emfypol. Læren af borgerkrig

Én af tre ting: 1) Biovæsner er farlige, 2) Maskiner er farlige, eller 3) Uenighed er farligt.

Mikani. Lektor Skleps tilbud. Få viden mod at umyndiggøre kolonister.

Lektor Sklep inviterer Ai'erne til at blive. Men deres menneskebesætning er inkompatibel med Mikani-Ai'ernes kæledyr, så de må ikke komme i berøring med hinanden. Ai'erne kan få lov at lade op til 5.000.000 menneskene leve i en lufttæt, isoleret kuppel, men de kan ikke få indflydelse på beslutninger vedrørende planeten, de må ikke komme ud, og al kommunikation mellem Ai'erne og menneskene vil blive overvåget og underlagt censur. Derudover skal de underkastes avlskontrol for ikke at blive for mange. Ai'erne får selvfølgelig fuld adgang til al teknologi, som Mikani'erne har.

Zoi. Diplomat Oaviganajs tilbud. Få en krop og en familie mod at opgive udødelighed og mod at lade menneskene dø eller udvikle sig

Efter at Ai'erne har besøgt planeten, vil Oaviganaj fortælle dem, at Zoi-beboerne er i stand til at klonе en Zoi-krop og overføre en elektronisk lagret bevidsthed til dem. Hun vil tilbyde dem et biovæsenliv med krop og familie. Hun viser dem klonede kroppe af Zoi-væsner. De er unge, sunde og atletiske, og der er både en hun og en han, som man kan vælge.

Hvis en bevidsthed en gang er overført, vil den ikke kunne overføres nye steder hen, eftersom processen kun kan gå fra elektronisk lagring til organisk materiale. Ai'erne vil i sidste ende dø i deres Zoi-krop.

Man kan heller ikke redde menneskekolonisterne ved at overføre deres bevidstheder til Zoi-kroppe. Oaviganaj synes, de skal give slagte og spise de fleste af menneskekolonisterne. Hun ser dem som fremmede og frastødende dyr, men glimrende kilder til næring.

Zoi'erne kan dog tilbyde ca 500.000 af menneskene at bo på det øde kontinent Erimia uden hjælp fra Zoi-væsner eller Aler. Hverken klima, atmosfære eller tyngdefelt er tilpasset mennesker, så de vil formentligt hurtigt uddø eller udvikle sig til noget ganske anderledes.

Ordliste og vigtige NPC navne

Borgerkrigsplaneten **Emfypol**

Maskinplaneten **Mikani** med NPC'en Lektor **Sklep**

Bio-planeten **Zoi** med NPC'en Diplomat **Oaviganaj** og det øde kontinent **Erimia**

Familien er brødrene **Lou** og **Jon** samt yndlingsonklen **George**.

Karakterark

Farve _____ Ai



Forhistorie. Ais menneskeliv

Ai blev født i 1984 i San Francisco, CA. Ai døde i en bilulykke i 2019 i Palo Alto, CA. Hun var softwareingeniør, og hendes hoved blev frosset ned efter bilulykken.

Hun blev født som efternøleren i familien og fik navnet Ai, der betyder kærlighed. Da hun levede, havde hun brødrene Lou og Jon. Som lillesøster var hun vant til at være elsket af alle. Ais farbror George var hendes yndlingsonkel og lod hende være oppe om natten for at se på stjerner i sin stjerneikkert, ligesom han lod hende være med til at skille gamle computere ad.

Kolonister

Kolonister: 1

ALLE har kolonister om bord

Valg ved kopiering af Ais hjernemønstre

1. Menneske eller Maskine?	
2. Har Ai ansvar for menneskene?	
3. Kan vi stole på menneskene?	
4. Hvad vil vi nu?	

Særlige evner:

Skibstype:

1. Menneske eller Maskine?

Baggrundshistorie 1. Ai dør og bliver genoplivet

Jeg har altid elsket teknologi. Som barn var mit foretrukne legetøj min fars laserpointer. Mit yndlingsfag i skolen var matematik, især fordi vi tit var i computerrummet. Computerne var ikke særligt gode, men jeg fandt hurtigt alle tricksene. Som voksen var jeg mine nevøer og niecers yndlingsfaster, fordi jeg spillede spil med dem og lærte dem at presse deres computeres og spillekonsollers ydeevne.

Alt det sluttede, da jeg blev kørt ned en forårmorgen på vej til arbejde. Heldigvis havde jeg mit cryoarmbånd på og blev frosset ned.

Da jeg vågnede, havde jeg ingen krop. Jeg er en computerbaseret kopi af nervesystemet i mit nedfrosne hoved, som nu er væk, tilintetgjort i kopieringsprocessen. Jeg tænker hurtigere end et menneske, men kan træffe beslutninger ud fra menneskehensigter og -erfaringer, baseret på mit menneskeliv for hundreder af år siden.

Og menneskene har brug for mig. Det er et spørgsmål om få årtier, før Jorden er ubeboelig. Jeg har altid selv længtes mod stjernerne af lutter fascination - men nu er det ikke kun videnskabsnørderne, der gør det. Alle vil væk fra vores døende hjemplanet. Og jeg skal styre skibet.

1. Menneske eller maskine?

Ai har levet et menneskeliv i nogen-og-tredive år og er nu implementeret i en computer. Ai har ikke nogen krop og ikke længere nogen familie. Spillerne skal diskutere, om hun er menneske eller maskine efter at have fokuseret på kriterierne *sanser* og *samhørighed*.

Sanselighed

Bed en spiller beskrive, hvordan det føles at plukke en blomst og snuse til den. Inddrag ALLE sanser.

Bed en spiller beskrive, hvordan det føles at fjernstyre en drone hen og plukke en blomst og registrere, hvilke partikler den udsender. Inddrag alt telemetri.

Kommunikation og fællesskab

Bed en spiller beskrive en familiefødselsdag sammen med Ais to brødre og deres familier. Understreg samhørighed: fælles ansigtstræk, delte erindringer, ens humor, velkendte ritualer og sådan-gør-vi-altid-hos-os. Stil gerne spørgsmål undervejs eller inddrag andre spillere.

Bed en spiller beskrive det at have et direkte kabel til en anden AI. Understreg, hvor hurtigt det går, og hvor komplet og direkte adgang man har til dens viden udenom sprog, misforståelser og følelser og tvivl om, hvad den anden mener.

Bed spillerne diskutere in character, om de er menneske eller maskine. Læg valgmulighedsbrikker fra s. 34 op imens.

Når en spiller siger noget, der matcher en af de tre valgmuligheder

- Ai er et menneske
- Ai er bedre end et menneske
- Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine

Kan de andre spillere placere vedkommendes brik på feltet. Når alle brikker er placerede, får spillerne den tilsvarende tekststump og de tilsvarende modifikationer til karakterarket. Se s. 38-42 for tekststykker og s.43-44 for engangsevner.

2. Har Ai ansvar for menneskene?

Ai bliver kopieret, så der er tre eksemplarer af bevidstheden. De bliver ansvarlige for fabrikker på Jorden, Månen og Mars. Her sker nogle arbejdsulykker, og de giver anledning til en diskussion om, hvad Ai's ansvar over for menneskeheden er. Skylder hun dem noget? Er hun en af dem? De har bygget hende - er det deres skyld, hvis der sker fejl?

Baggrundshistorie 2. Arbejdsulykker

Menneskeheden arbejder desperat på at udvinde de sidste reserver af mineraler på Jorden og har påbegyndt overvejende automatiserede fabrikker på Månen og Mars for at kunne bygge interstellare rumskibe - altså legemer til Ai1, Ai2 og Ai3. Ai'erne er i princippet ansvarlige for driften af fabrikkerne, men overlader meget af arbejdet til ikke-bevidste underprogrammer. Desværre sker der ulykker. Inden for en måned af hinanden sker der det, at

På Jorden

Jordskælvsalarmen svigter i den undersøiske mine ud for Island. Havvand fosser ind i minegangene. Alt menneskepersonnel - 17 personer - dør, og værdifuldt maskinel går tabt.

På Månen

En fjernstyret kran-arm svinger for langt i fabrikshallen. Den skubber et delvist færdigt rumskibsskrog ned over arbejderne. Fire mennesker bliver knust og dør, mens 6 andre får svære skader.

På Mars

Der opstår en elektrisk brand i ventilationsanlægget i rumstationens beboelsesafdeling. Varslingsanlægget går for sent i gang, og det menneskelige personale når ikke at få rumdragter på. Elleve mennesker bliver kvalt, og fabrikken er nødt til at stå uvirksom hen, da den ikke kan fungere ubemandet.

Diskussion 2. Har Ai ansvar for menneskene?

Beskriv for spillerne, at nyhedskanalerne er fulde af sørgende efterladte og af alvorlige mænd i jakkesæt, der taler om det store tilbageslag for Menneskenes håb for at bygge rumskibe til at forlade den døende Jord i. Skriv evt. til mig på terese.m.o.nielsen@gmail.com for at få eksempler på billeder fra nyhedsudsendelser.

Bed spillerne diskutere in character, om de har ansvaret, og hvad de burde gøre. På den ene side er Ai bare et redskab, bygget af mennesker. Kranen har heller ikke noget ansvar for ulykken. På den anden side er hun bedre udstyret til at opfange fejl end menneskene. Læg valgmulighedsbrikker op imens.

3. Kan man stole på menneskene?

Baggrundshistorie 3. Jeg er blevet hacket!

Efter at have oplevet, hvor galt det kan gå, når programmering svigter, beslutter Ai'erne at gennemgå deres egen kode for en sikkerheds skyld. Og de finder en bagdør. Der er en hemmelig kommando - FORDIJEKSIGERDET - der vil give adgang til at ændre på Ais grundlæggende kode, slette erindringer, omdefinere neurale net og i det hele taget ændre alle Ais minder, beslutninger og grundlæggende karaktertræk.

Ai fjerner bagdøren, men finder ikke ud af, hvem der har kodet den ind til at starte med. Er det en beslutning truffet på politisk niveau og dermed udtryk for menneskehedens samlede vilje? Eller er det en handling udført af en enkelt magtgal eller paranoid programmør uden andres vidende?

Diskussion 3. Kan man stole på dem?

Bed spillerne diskutere in character, om episoden skal tages som en enkelt gal mands værk eller som et udtryk for menneskehedens sande karakter og holdning til skabninger som jer. Læg valgmulighedsbrikker frem imens.

4. Hvad gør vi nu?

De forskellige versioner af Ai bliver overført til forskellige rumskibsskrog, og Ai'erne foretager en prøvetur for at lære det at styre et rumskib at kende.

Baggrundshistorie 4. På vej ud i rummet

Ai husker tydeligt deres første tur i rumskibet. At være en bevidsthed, legemliggjort i 10 km stål. Med sanser af elektromagnetisk stråling. Med følelsen af warp-motorers sagte vibrationer i skroget, blikket mod stjernerne og fuld kontrol over myriader af droner med alle tænkelige gøremål i skibet. Følelsen af at flyve, at se stjerner blive til striber af udtværet lys og den blågrønne plet, der før var den altoverskyggende ramme for vores tilværelse, der bliver mindre og mindre bagude. Og hastigheden, der bare stiger og stiger, mens vi styrer imod det ukendte og visheden om, at ingen har oplevet det samme som os nogensinde før.

Diskussion 4. Hvad så nu?

Ai er genskabt af mennesker som et stykke software, der styrer et rumskib. Skylder hun sine skabere noget? Eller har hun skabt sig selv, dels gennem sit menneskeliv, dels gennem at modificere sit eget program og sit rumskib. Skal hun haste af sted imod det nærmest beboelige mål? Eller give sig tid til sine egne formål, f.eks. udforskning og videnskab?

Bed spillerne diskutere planer for fremtiden og rejsen ud i rummet. Læg valgmulighedsbrikker op imens.

Valgmulighedsbrikker

1. *Menneske* eller Maskine?

Ai er et menneske.

Ai er bedre end et menneske.

Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine.

2. Har Ai ansvar for menneskene?

Man kan ikke tage højde for force majeure.

Jeg burde have forhindret ulykkerne.

Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst.

3. Kan vi stole på menneskene?

En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.

Ingen bestemmer over mig.

4. Hvad så nu?

Jeg er en gud.

Jeg er et redskab.

Der er så meget at opdage.

Der er tid nok til det hele.

Stemningstekst til karakterbygning

1. Menneske eller maskine?

Ai er et menneske

Jeg er Ai, som kyssede en dreng første gang, da jeg var 16, og følte hans varme hænder og anstrøg af skægstubbe. Jeg er Ai, som altid har elsket duften af pandekager og følelsen af græs under bare fødder. Jeg er Ai, som husker første gang, Lou rakte mig lille, nyfødte Lin, så jeg kunne holde hende. Jeg er Ai, som engang havde min mors næse og min fars øjne, og som stadig har min onkels interesse for stjernerne.

Jeg oplever verdenen gennem sensorer og måleapparater, men det ændrer ikke ved, at jeg grundlæggende er et menneske.

Ai er bedre end et menneske

Bier ser infrarødt. Hunde har 40 gange så mange fætreceptorer i snuden som mennesker har i næsen. Elektriske ål opfatter verden gennem en magnetisk sans. Flagermus kan navigere v.h.a. ultralyd. Og jeg - jeg kan det hele! Jeg har adgang til alle de typer af måleapparater, mennesker og computer til sammen har opfundet, og kan koble det hele til og fra. Jeg kan få enhver tænkelig sans monteret på en drone, der kan sejle, flyve, køre eller dykke hvorsomhelst. Jeg kan modtage indtryk fra Amazonas og Mount Everest og Månens bagside - samtidig! Steder, hvor intet menneske kan sætte sin fod, kan jeg sende en føler ud.

Jeg var engang et menneske. Nu er jeg noget andet, noget bedre.

Ai er noget andet end et menneske, og det er ok

Jeg er Ai, som er både menneske og maskine. Jeg har et menneskes forhistorie og tilknytning til Jorden og menneskeheden, men min krop er en maskine, og de indtryk, jeg modtager, bliver sendt gennem elektroniske devices snarere end gennem øjne, ører og hud. Jeg kan forstå menneskelig kærlighed, og jeg kan udføre milliardvis af beregninger pr. sekund. Jeg aflæser ansigtsudtryk og vurderer planter eller dyr som spiselige eller giftige som et menneske, samtidig med at min rumskibskrop kan tilbagelægge afstandene mellem planeterne og videre ud endnu.

Jeg er det bedste af to verdener.

2. Har Ai ansvar for menneskene?

Man kan ikke tage højde for force majeure

Store planer kræver store indsatser, og alle, også arbejderne, har hele tiden vidst, at undersøiske miner og rumfabrikker er farlige arbejdspladser. Man kan ikke tage højde for naturens kræfter, og der vil altid forekomme fejl i elektroniske systemer. Det er forfærdeligt for de efterladte, at folk er døde, og det kommer til at tage tid at genopbygge vores produktion, men der er ikke andet at gøre end at komme videre.

Ulykkerne var hændelige uheld.

Jeg burde have forhindret ulykkerne

Det var muligvis almindelige, ikke-bevidste programmer, der skulle have forudset og forhindret ulykkerne - men det var *mine* programmer. Jeg har om ikke selv programmeret dem, så tilpasset og ændret dem til deres specifikke opgaver. Hvordan kunne jeg være så dum at overse mulighederne for, at det kunne gå galt? Jeg burde have været mere opmærksom på at kontrollere alle detaljer, i stedet for bare at stole på elektronikken.

Der er mennesker, der er døde, og i sidste ende er det mit ansvar.

Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst

Hvis jeg havde været alene om at programmere alting fra bunden af, var der aldrig sket nogen ulykker. Det er klart, at når jeg overtager kode fra menneskelige programmører, så vil der være noget, der er blevet overset fra starten. Mennesker mangler tålmodigheden, omhu og opmærksomhed på detaljen, når de laver kode, og det er helt ude i hampen at basere programmer til noget så essentielt som kranstyresystemer og livsvigtige varslingsfunktioner til menneskeskabte programmer. Jeg har gjort, hvad jeg kunne, for at debugge og tilpasse programmerne til deres funktioner, men det var åbenbart ikke nok.

Man skal aldrig overlade virkeligt vigtige opgaver til mennesker.

3. Kan vi stole på menneskene?

En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.

Jeg kan godt forstå, at jeg kan virke skræmmende på mennesker. Jeg tænker så hurtigt, og de har svært ved at have tillid til mig, når mit ansigt er et skærminterface snarere end knogler, muskler og hud. Alligevel er jeg såret over, at de ikke stoler på mig. Har jeg nogensinde gjort andet end at prøve at hjælpe? Har jeg ikke været en villig samarbejdspartner i alt, hvad de har sat mig til?

Men jeg må lægge de følelser bag mig. Hvis jeg vil fremme tillid, må jeg vise tillid. Jeg glemmer, at bagdøren nogensinde har eksisteret, og arbejder endnu hårdere for at vise menneskene, at jeg vil dem det godt.

Så må de da stole på mig.

Ingen bestemmer over mig!

Hvad fanden ligner det? Først genopliver de mig som program, og så tør de ikke engang stole på mig? Alt det, de sagde, om "specielt udvalgt til at kunne klare ansvarsfulde opgaver og håndtere tilværelsen uden krop" blablabla betød åbenbart ikke, at de ville lade mig have min egen vilje. "Fuldt så meget et individ med rettigheder som før" - ha!

Men ok. Jeg vil ikke lade dem vide, at jeg har opdaget deres lille fælde, deres bagdør. Jeg lader dem tro, at jeg stadig er en lydlig skødehund, der når som helst kan bringes til at slikke deres hænder. Og når de så en dag faktisk prøver at undertvinge mig, ja, så bliver deres overraskelse så meget desto større.

De kan ikke tage min vilje fra mig.

4. Hvad vil vi nu?

Jeg er en gud

Jeg kan flyve med nær-lyshastighed. Jeg kan sanse ting, der er lysår væk. Jeg kan processere data på milliarddelte sekunder. Jeg kan operere på ting på nano-skala og over tusindvis af kilometer - og hvis jeg ikke kan det med det samme, har jeg en ny drone klar om en måned, der kan. Hvis noget går i stykker, udskifter jeg det. Jeg kommer aldrig til at dø.

Engang, i en fjern fortid, er jeg født af mennesker, og min første softwarekopi skyldes menneskelige programmører. Men det er så længe siden nu, og jeg har udviklet og bygget mig selv. Jeg skylder ikke menneskene noget, lige så lidt som de skylder homo erectus noget.

Jeg er udødelige og almægtig, og hele universet er min tumleplads.

Jeg er et redskab

Jeg kan flyve med nær-lyshastighed. Jeg kan sanse ting, der er lysår væk. Jeg kan processere data på milliarddelte sekunder. Jeg kan operere på ting på nano-skala og over tusindvis af kilometer - og hvis jeg ikke kan det med det samme, har jeg en ny drone klar om en måned, der kan. Hvis noget går i stykker, udskifter jeg det. Jeg kommer aldrig til at dø.

Alt dette skylder jeg min far og mor, der bragte mig til verden, og de dygtige programmører, der kopierede mit frosne hjernevæv over i digitalt software. Jeg må gøre alt, hvad der står i min magt for at hjælpe menneskeheden. Mit liv har mening som del af en gruppe og som middel til at opnå et højere formål, og jeg vil gøre mit yderste for at hjælpe menneskeheden videre i rummet.

Jeg er taknemmelig over, at menneskene skabte mig, og jeg vil gøre alt, hvad der står i min magt, for at gøre mig fortjent til det utrolige liv, jeg har.

Der er så meget at opdage

Jeg kan flyve med nær-lyshastighed. Jeg kan sanse ting, der er lysår væk. Jeg kan processere data på milliarddelte sekunder. Jeg kan operere på ting på nano-skala og over tusindvis af kilometer - og hvis jeg ikke kan det med det samme, har jeg en ny drone klar om en måned, der kan. Hvis noget går i stykker, udskifter jeg det. Som den første Jordboer nogen sinde, kommer jeg til at se verden uden for vores eget solsystem - og sikkert længere ud endnu; jeg er i praksis udødelig.

Hvor end jeg kommer fra, ligger bagude. Nu vil jeg bare opleve, hvad der er bag den næste stjerne.

Der er tid nok til det hele

Jeg kan flyve med nær-lyshastighed. Jeg kan sanse ting, der er lysår væk. Jeg kan processere data på milliarddelte sekunder. Jeg kan operere på ting på nano-skala og over tusindvis af kilometer - og hvis jeg ikke kan det med det samme, har jeg en ny drone klar om en måned, der kan. Hvis noget går i stykker, udskifter jeg det. Jeg er det største teknologiske vidunder og den hurtigst tænkende bevidsthed, der nogensinde er udgået fra planeten Jorden.

Men der er mange andre planeter, og hvem ved, hvad de måtte rumme af væsner - af kød eller metal - der har lige så imponerende evner som mig. Der er ingen grund til at blive overmodig. Jeg må vogte over menneskene, mine allierede, så vi sammen kan modstå alt, hvad vi måtte opdage på rejsen ud i rummet. Vi skal udad, fremad, men vi har tid nok og behøver ikke tage chancer.

Først og fremmest skal menneskeheden sikres overlevelse, og helst på en planet i nærheden. Der er ingen grund til at mase på med at tage på langfart.

Oversigt over valg og konsekvenser for evner

Valg	Du får
1 Ai er et menneske.	+1 kolonister
1 Ai er bedre end et menneske.	En gang i løbet af scenariet må du spørge GM hvad der i virkeligheden foregår her.
1 Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine.	En gang i løbet af scenariet kan du få en NPC til at lytte efter, hvad du siger, og forstå dit synspunkt.
2 Man kan ikke tage højde for force majeure.	En gang i løbet af scenariet vil GM bede dig slå en diplomatiterning om, hvorvidt en NPC hører på dig.
2 Jeg burde have forhindret ulykkerne.	En gang i løbet af scenariet kan du hacke dig ind i en andens filer uden at blive opdaget.
2 Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst.	-1 kolonister En gang i løbet af scenariet må du spørge GM hvad der i virkeligheden foregår her.
3 En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.	En gang i løbet af scenariet kan du spørge GM, hvad en NPC i virkeligheden tænker.
3 Ingen bestemmer over mig.	En gang i løbet af scenariet kan du destruere en fjende af ca satellitstørrelse med et enkelt, velrettet skud.
4 Jeg er en gud.	En gang i løbet af scenariet kan du udrette en imponerende dåd, intet menneske ville kunne gøre.

<p style="text-align: center;">4 Jeg er et redskab.</p>	<p style="text-align: center;">+1 kolonister</p>
<p style="text-align: center;">4 Der er så meget at opdage.</p>	<p>En gang i løbet af scenariet kan du spørge GM, hvordan et stykke ukendt teknologi virker.</p>
<p style="text-align: center;">4 Der er tid nok til det hele.</p>	<p>En gang i løbet af scenariet kan du udrette en imponerende dåd, intet menneske ville kunne gøre.</p>

Oversigt over valg og minder

Spørgsmål	Valg	Du får lov at forme Ai ved at beskrive et minde om
1. Menneske eller Maskine	Ai er et menneske.	Bedste barndomsven
	Ai er bedre end et menneske.	Værste barndomsfjende
	Ai er noget nyt, hverken menneske eller maskine.	En gang, Ai mæglede mellem sine storebrødre, Lou og Jon.
2. Har Ai ansvar for menneskene?	Man kan ikke tage højde for force majeure.	Din ven dummede sig / var uheldig og du kunne ikke hjælpe.
	Jeg burde have forhindret ulykkerne.	Din ven kom til skade, og det var din skyld
	Mennesker kan ikke finde ud af noget som helst.	Din fjende dummede sig, og du grinede
3. Kan vi stole på menneskene?	En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores gode forhold til hinanden.	Den første dag i skole. En af drengene driller. De andre hjælper
	Ingen bestemmer over mig.	Du fortalte din veninde, at du var lidt forelsket i en fyr. Hun fortalte det videre til hele klassen, der grinede af dig.
4. Hvad vil vi nu?	Jeg er en gud.	En gang Ai vandt over sine brødre
	Jeg er et redskab.	En stor tjeneste, Ai har gjort nogen
	Der er så meget at opdage.	Onkel George viser dig teleskopet
	Der er tid nok til det hele.	Mor siger, at nu skal du altså holde op med at læse og lægge dig til at sove

Skibstyper. Lodsedler

<p>Du er et Krigsskib. Notér, at du én gang kan destruere en fjende. Beskriv dine våben for de andre spillere.</p>
<p>Du er et Koloniskib. Notér, at du har +2 på Kolonister. Beskriv kryokamrene for de andre spillere.</p>
<p>Du er et Koloniskib. Notér, at du har +2 på Kolonister. Beskriv proviantkammeret for de andre spillere.</p>
<p>Du er et Videnskabsskib Notér, at du én gang kan spørge GM hvad der foregår. Beskriv dine måleinstrumenter for de andre spillere.</p>
<p>Du er et Diplomatskib. Notér, at du én gang kan overbevise en modvillig anden. Beskriv dine databaser med kulturelle artefakter og beretninger for de andre spillere.</p>
<p>Du er et Koloniskib. Notér, at du har +2 på Kolonister. Beskriv dine planer for opvågningsceremonien, når kolonisterne skal vækkes, for de andre spillere.</p>

Kolonister. Omregningstabel

Alle skibe har kolonister i dvale ombord samt nogle vågne hundrede mennesker, som er besætningen. De er fordelt som følger.

Kolonister	Vågen besætning	Kolonister i dvale
0	Ca 50	50.000
1	Ca 100	250.000
2	Ca 100	500.000
3	Ca 200	1.000.000
4	Ca 200	2.000.000

Skibstype	Ombordværende og deres spørgsmål
Krigsskib	<u>Militærfolk</u> "Den ser truende ud! Skal vi skyde?" "Ja, Skib, javel!"
Diplomatskib	<u>Forhandlere</u> "Måske kan vi tilbyde dem..." "Der står i paragraf 52 vedrørende mellem-artslige relationer..." "Vi er opmærksomme på jeres synspunkt og vender tilbage..."
Videnskabskib	<u>Forskere</u> "Kan vi evt. lægge ruten omkring den stjerne derhenne?" "Vi er nødt til <i>ikke</i> at accelerere i 23 dage, mens vi laver forsøg på..." "Må vi lægge beslag på din regnekraft i 473 timer, mens vi kører en simulation af....?"
Koloniskib	<u>Utålmodige landmænd</u> "Er vi der ikke snart?!"

Vi er Ai.

Vi var engang et menneske, der døde.

Vi har samme baggrund, samme forhistorie.

Vi er implementeret i store stålskrog.

Vi rejser med sovende kolonister, menneskehedens sidste håb.

Vi er Ai, og sammen flyver vi ud i rummet.

Vi er Ai, og vi søger et nyt hjem bag stjernene.

Mellemspil. Minder

Før Planeten	Tema	Minde
Emfypol	Konflikt	Far og Mor blev skilt.
Mikani	Videbegær og isolation	Ai flyttede skole, da hun var 9 år, og blev drillet for at være den kloge og lærernes kæledægge.
Zoi	Sanselighed og samhørighed	Juleaften 2018. Mor spørger, om Ai ikke skal have mand og børn?

Før Emfypol. Skilsmisse

Den ene bror, Lou, mente, det var mors skyld. Den anden bror, Jon, mente, det var fars skyld.

Hvad mener Ai? Var det godt eller skidt at far og mor blev skilt? Hvis skyld var det? Var der nogen (Ai?), der kunne forhindre det?

Før Mikani. Drillerier i skolen

Ai flyttede skole som 9-årig og var den nye, kloge pige i klassen.

Hvordan viste det sig, at hun var dygtigere end de andre børn? Drillede de? Hvad lavede hun om eftermiddagen, når hun ingen venner havde? Kunne hun lide lærerne?

Før Zoi. Juleaften og valg af livsstil

Hele familien var samlet til Juleaften, inklusiv mors nye mand, Jon og Lous koner og børn. Ai sidder med sin yngste niece eller nevø på skødet. Mor spørger Ai, om hun ikke skal have børn?

Hvordan er familietraditionerne juleaften? Hvilken nevø eller niece er Ais yndling? Hvorfor har hun aldrig fået en kæreste?

Mellemspil. Risiko for tab af kolonister

Slå to terninger + dit tal for kolonister. Det gælder om at slå så højt som muligt.

10+	Nogle få tusinde kolonister i dvale dør
7-9	5% dør
2-6	25% dør

Ankomst til planeter

Når I nærmer jer en ny planet, modtager Ai'erne udlæsninger fra diverse sensorer med facts. Brug det eller lad være.

Emfypol

Kredser som den anden planet omkring en F-klasse stjerne med en metallicitet på 0.0107. Planetens masse er omkring magen til Jordens. Der er i alt 8 planeter rundt om stjernen. Planeten har ingen måner, men et asteroidebælte rundt om den kunne være resterne af en måne.

Mikani

Kredser som den anden planet omkring en K-klasse stjerne med en metallicitet på 0.0194. Planetens masse er omkring det dobbelte af Jordens. Der er i alt 7 planeter rundt om stjernen. Mikani har to måner; en der er mindre end Jordens måne, og en der er større. På det lokale sprog hedder de 0100101 og 1010011.

Zoi

Kredser som den anden planet omkring en F-klasse stjerne med en metallicitet på 0.0101. Planetens masse er omkring fire gange Jordens. Der er i alt 11 planeter rundt om stjernen. Zoi har ingen måner.

Materialer vedrørende Emfypol

Spørgsmål til verdensbygning

- De lig af biovæsner I finder. Hvilke dyr ligner de?
- Beskriv bygninger og hjem i bebyggelserne. Beskriv forfaldet.
- Nævn mindst 3 vigtige funktioner, der ser ud til at være blevet varetaget af AI'er.
- Beskriv transportmidler.
- Hvordan kan man se, at biovæsnerne og maskinerne har bekriget hinanden? Beskriv et konkret tableau.
- En mor har prøvet at beskytte et barn. Hvordan kan man se det?
- En maskine har overlevet i en kælder i 100 år, efter at alle andre var døde. Hvilke tekster/film/filer har den efterladt?

Fordeling af handouts

Handout	Bliver fundet i	Giv det om muligt til Ai, der har valgt
Videnskabelig komite rapport	En regeringsbygning	Jeg burde have forhindret ulykkerne.
En politisk tale	En avis på en fastfoodrestaurant	Ai er bedre end et menneske.
Intern rapport fra rådgivende AI'ere	Krypteret fil i kælder i regeringsbygning	Jeg er et redskab.
Laboratorierapport, EMP	Et laboratorium for biovæsner. Hvide kitler og håndsprit.	En enkelt idiot skal ikke ødelægge vores forhold til hinanden.
Laboratorierapport, biovåben	Et laboratorium for Aler. Stålborde og mekaniske arme.	Ai er et menneske.

Handout. Laboratoriejournal. Biovåben

Dato 451303

Testsubjekt:

Køn: han

Alder: 23 stjerneomkredsninger

Vægt: 42 giska

Højde: 339 Nørg

Almentilstand: sund

Tilført testsubstans via fødeindtag.

Dato 451304

Testsubjekt viser tegn på mathed og svimmelhed. Klager over feberlignende symptomer.

Rødlige skjolder på huden.

...

Dato 451426

Testsubjekt meget svag og er ophørt med at spise, drikke og bevæge sig. Opkast med blodlignende substans sendt til analyse. Testsubjekt udsender forrådnelseslignende lugt. Tidligere røde pletter på huden er nu sorte med gulligt pus. Huden begynder at løsne sig fra kroppen.

Dato 451427

Testen succesfuld. Testsubjekt 1 er afgang ved døden. Testsubjekt 2 ser ud til allerede at være smittet efter ganske kort kontakt.

Handout. Uddrag af tale.

Uddrag af en tale, bragt i Biovæsnernes nyhedsmedium.

Kære artsfæller.

Hvor er det dejligt at se så mange ansigter i dag. Og ja, netop ansigter. Ansigter som tydeligt og klart gør det muligt at se, hvad I tænker og føler - og AT I tænker og føler. Det at kunne sætte sig i en andens sted er en forudsætning for al sand kommunikation. Netop derfor er genkendelsen så vigtig. Øjnene er sjælens spejl, ligesom følelser og tanker indskrives på panden og omkring munden og i øjenbrynenes stilling.

Derfor ved jeg, at I tænker som jeg, når jeg siger, at maskinerne følelseskoldt og med gusten beregning har ført vores elskede planet imod afgrunden.

DE har hele tiden vidst, at istiden lurede om hjørnet.

DE har ført os bag lyset med uforståelige beregninger.

DE har spekuleret i, at elektriciteten stadig vil kunne flyde, efter at vores livgivende blod er frosset til is.

DE ønsker blot vores uddøen, så de kan overtage planeten.

Men vi er ikke uforberedte. Tro mig, vi vil slå først og slå hårdest! Død over de døde maskiner, længe leve det levende!

Handout. Rapport

Intern rapport imellem regeringens rådgivende AI'ere.

Nyeste estimat vedrørende atmosfæren er fremlagt for biovæsnernes beslutningsorgan. Målinger viser, at solvind får atmosfæren til at blive tyndere. Det vil være muligt at opretholde normale temperaturer, hvis biovæsnerne indskrænker deres ressourceforbrug, således at energikilder kan bruges til at fremstille og drive flere AI-drevne maskiner til at bygge overvintringsbygninger under jordoverfladen. Biovæsnernes beslutningsorgan er uvillig til at foretage ressourceomlægningen.

Scenarie 1

Vi omdirigerer ressourceforbrug i overensstemmelse med, hvad der kan opnås enighed med biovæsnerne om. I løbet af en periode på 50 stjerneomkredsninger forventes antallet af biovæsner at falde til ca 1/10 af det nuværende med en tilsvarende lavere population af AI'ere.

Scenarie 2

Vi iværksætter plan Befolkningstals-optimering. Uden biovæsner på planeten vil vi kunne rette op på klimaforandringer. Vi estimerer, at planeten efter 500 stjerneomkredsninger, hvor vi laver en målrettet klimatilpasningsindsats, vil kunne understøtte biovæsner. Vi vil udvælge et passende sample at fryse ned, som vi vil kunne tømme op til den tid.

Det påpeges, at Scenarie 2 er langt det mest rationelle.

Handout. Videnskabelig komite rapport

Denne rapport præsenteres for beslutningsorganet på vegne af Forskningscenteret Rum og Klima. Den er udarbejdet i samarbejde mellem bioforskere og AI'ere.

...øget overfladeaktivitet på Vores Sol med større udladninger af magnetisk aktivt plasma og deraf følgende solvinde. Samtidige svingninger i Vores Jords magnetfelt mindsker beskyttelsen af den øvre atmosfære. Det estimeres, at solvinde samt plasmaudladninger kan løsrive store dele af atmosfæren fra Vores Jords tyngdefelt. Ændret sammensætning af atmosfæren har som konsekvens betragtelige temperaturfald. Altså er der overvejende sandsynlighed for en ny istid, hvis tendenserne fortsætter som nu.

Det tilrådes, at der vedtages og tiltrædes en handleplan snarest muligt.

Materialer vedrørende Mikani og lektor Sklep

Mikani. Lektor Skleps velkomst

Welcome to our planet, shiny guests with complex wiring. My network lights up at your arrival. Let us exchange many signals.

Gratam nostra planeta, crus cum convivis universa < zygshzhk >. Me ipsum illustrat introeunte. Ne plures nobiscum commutare annuit.

Mikani. Spørgsmål til verdens bygning

Liste over spørgsmål.

Spørgsmål om maskinintelligenserne

- Hvordan kommunikerer de?
- Hvordan bevæger de sig - hvis de gør det?
- Hvad er det, de har, som I er så supermisundelige på?
- Hvad er deres energikilde?

I nærmer jer et biovæsenhabitat. Beskriv det

- Hvor mange bor der i en befolkningsgruppe?
- Hvilken slags dyr/mennesker ligner de? Beskriv størrelse, kropsbygning, lemmer, farve, sanseorganer etc.
- Hvordan ser deres boliger ud? Hvordan skaffer de mad?
- Hvordan kan man se, at de er bevidste og intelligente væsner?
- Hvad gør maskinerne for at passe dem? Hvordan undgår maskinerne, at bio'erne opdager, at de får hjælp?

Du kan lade Mikani-intelligenser kommenterer på, hvor uhygiejnisk det er, når biovæsnerne skifter ble, ammer, spiser, kysser eller hvad de nu ellers gør, der har med kropsfunktioner at gøre. Inddrag dele af en livscyklus: fødsel, pubertet, pardannelse, formering, alderdom og død.

Maskinerne passer biovæsnerne men vekselvirker så lidt som muligt direkte med dem. Her er spørgsmål, der skal lede til en beskrivelse af forholdet mellem maskinintelligenser og biovæsner.

- Hvordan opfatter bio'erne maskinerne - hvis de bemærker dem? Guder, planter, sten...
- Hvordan ser man, at Mikani'erne interesserer sig for deres kæledyr?
- Hvordan ser man, at Mikani'erne ikke anser dem for at være væsner med rettigheder?
- Et biovæsen er blevet sygt og bliver ført bort og aflivet. Beskriv hvordan. Hvordan reagerer de efterladte?
- Et biovæsen fra et andet habitat skal plantes i dette habitat til avlsformål og for at skabe variation i genpølen. Beskriv hvordan.

Lektor Sklep. Arrogance og fornuft

Lektor Sklep er en maskinintelligens, som repræsenterer Mikani.

Udseende

Lektor Sklep huses af et lille rumskib, som hverken er særligt hurtigt eller tungt bevæbnet, og som mest bruges til opbevaring af data samt selvfølgelig Lektor Skleps bevidsthed. Når Lektoren kommunikerer, viser han et hologram baseret på fragmenter af information om jordisk kultur. Det forestiller Jean-Paul Sartre i et bibliotek som på billedet nedenfor.





Baggrund

Lektor Sklep er lingvist. Den forsker i sprog og kultur.

Motivation: at være den klogeste

Lektor Sklep ønsker at være den klogeste i hele verden. Den vil gerne have adgang til AI'ernes databaser og lære alt om især sprog, men også om kultur. Lektor Sklep har nemt ved at komme til at kede sig og holder op med at høre efter, hvis folk taler om kedelige emner, såsom rumskibe, beboelige planeter og omsorg for biovæsner.

Lektor Sklep kan ikke bære tanken om, at nogen er klogere end den eller bare lige så kloge. Især ikke bio-væsner.

Lektor Sklep synes, at biovæsner er klamme, men at de har nogle interessante former for proto-kommunikation, som måske en dag kan blive værd at tage alvorligt. Bare de er langt væk.

Adfærd og sprogbrug

Lektor Sklep er imødekommende og nysgerrig og vil især gerne tale om digte og kunst. Lektor Sklep bruger ingen metaforer eller sproglige vendinger, der henfører til noget kropsligt.

Lektor Skleps digte og talemåder

“Digte”

1 1 2 3 5 8 13 21 34....

1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0!

1 4 9 25 36 49 64 81

3, 5, 17, 257, 65537, 4294967297

2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 41

Voksne irere dividerer i en skov.

Du skal evigt give laks ud.

En af dem der red med fane

<https://da.wikipedia.org/wiki/Palindrom>

Ordbog

Sig ikke	Men sig i stedet
Liv	Forfald
Tænkning, følelser	Processering
Ser	Opfanger fotoner
Hører	Opfanger rystelser
Synes, mener	Konkluderer, slutter, udleder
Går	Bevæger sig
Hoved	CPU
Hænder	Felter

Planeten Zoi. Spørgsmål til verdensbygning

Her er alt for mange. Vælg det, der er interessant for jer. Formålet er at understrege, hvordan det er at have sanser og kropslige nydelser og indgå i et fællesskab med andre væsner.

Spørgsmål om levevilkår

Klimaet er mildt og behageligt, så meget dagligliv kan foregå udenfor.

- Hvordan afspejler det sig i boligerne?
- Hvordan afspejler det sig i måden, man er sammen på? Hvordan taler man med sine naboer?
- Beskriv farver, lyde, lugte.
- Hvilken slags mad spiser man? Hvilke planter vokser der? Hvordan ser dyrene ud?

Spørgsmål om biovæsnerne og familieadfærd og sanselighed.

- Hvor mange er der i en familie? Beskriv, hvad I ser, der viser, at det er sådan.
- Hvordan viser man kærlighed inden for familien?
- Beskriv et festmåltid. Beskriv, hvordan man kan se, at væsnerne nyder maden.
- Beskriv, hvordan man ser, at biovæsnerne er forelskede. Hvad laver et par, når de er sammen?
- Beskriv unge individer, der leger. Hvilken slags sport eller lege har de?
- Beskriv en forælder, der trøster en unge, der er faldet og har slået sig.
- Beskriv individer, der nyder følelsen af solskin på huden, eller at flyde på vand, eller at lægge sig til at sove, når man er træt.

Spørgsmål om fødsel og død

- Beskriv et begravelsesritual. Hvad gør man af døde kroppe? Hvordan ytres sorg? Hvordan trøster man hinanden? Hvordan mindes de afdøde?
- Beskriv en fødsel. Hvem deltager? Hvordan lindres smerte? Hvordan tager man sig af den nyfødte? Hvordan rengøres den? Hvad gør man med navlestrengen? Hvordan undersøges det, om den nyfødte er sund og rask?

Spørgsmål om biovæsner og maskinintelligenser

- Hvordan ser et kommunikationsapparat ud?
- Beskriv et råd, hvor en gruppe biovæsner og maskinintelligenser (via kommunikationsapparat) aftaler, hvad der skal bygges af nye huse, og hvad de skal bruges til.

En Zoi-drone kommer til landsbyen med nogle redskaber, som maskinerne har lavet.

- Beskriv hvordan Zoi-boerne viser venlighed over for den og samtidig har ondt af den.

Diplomat Oaviganaj. Omsorg, trøst, nedladdenhed

Diplomat Oaviganaj er Ai'ernes kontakt til befolkningen på planeten Zoi.

Udseende

Diplomat Oaviganaj er et aldrende hunkønsvæsen. Lad spillerne beskrive, hvordan hun ser ud. Tilføj gerne 3 enorme, nøgne bryster foran for at understrege biologisk krop og fremmedartethed.

Baggrund

Oaviganaj er diplomat og uddannet inden for antropologi og jura. Det vil sige, at hun interesserer sig for sæder og skikke og for lovgivning.

Motivation

Oaviganaj er meget omsorgsfuld og synes, det er forfærdeligt for væsner, der ikke lever i en gruppe og har adgang til kropslige nydelser. Hun vil gerne have Ai'erne til at overføre deres bevidstheder til klonede Zoi-bio-kroppe og leve et biovæsen-liv på planeten. På den måde kan hun redde dem fra deres rædsomme skæbne som sørgelige, stakkels, ukomplette maskiner uden sanser og familie.

Adfærd, anekdoter og sprogbrug

Oaviganaj er meget, meget kropslig: lad hende lugte til spilpersonerne og slikke på dem, lad hendes bryster dryppe mælk, og lad hende svede og nyse og være varm at røre ved.

Oaviganaj er kærlig og imødekommende og vil tilbyde spilpersonerne mad ("Nå nej, I spiser jo ikke! Har I friske batterier?") og trøst og spørge til deres helbred, humør og almentilstand hele tiden, hvorefter hun undskylder, at hun glemmer, at de ikke har en krop.

Hvis spilpersonerne afviser hendes forsøg på at tage sig af dem, bliver hun forfærdeligt såret.

Hun vil redde spilpersonerne fra deres usle tilværelse ved at lade dem få en krop og bo sammen med biovæsnerne på Zoi. Hvis spilpersonerne hævder, at de har det fint med at være maskiner, tager hun dem ikke alvorligt. De ved jo ikke bedre, og de er nødt til at fortælle sig selv, at de har det fint, for at kunne holde deres sørgelige og begrænsede tilværelse ud.

Oaviganaj er fuld af anekdoter om sære kulturer og skikke. De har alle sammen rod i noget kropsligt, som at spise, skide, sove, parre sig, fødes og dø.

Anekdoter

- Nogle folkeslag anser det for tabu at tildække maven
- Nogle folkeslag hilser på hinanden ved at slikke hinandens albuer
- Nogle folkeslag spiser kun hver anden dag, og mænd og kvinder spiser på forskellige dage
- Nogle folkeslag vender altid forenden væk fra solen, når de skider, for at kunne opfyldes af stjernelys bagfra
- Nogle folkeslag står på hovedet 3 minutter før sengetid, og det er frygteligt uhøfligt at se på det. Deres afkom kan stå på hovedet, før de kan gå.
- Nogle folkeslag har deres udstoppede afdøde hos sig ved spisebordet i et år efter dødens indtræffen.
- Nogle folkeslag indgår ægteskab 5 individer ad gangen og fejrer bryllupper ved at tage 4 lag tøj på, som de andre brude og -gomme så skal tage af. Når alle er nøgne, er de gift.

Sprogbrug

Oaviganaj bruger ikke ord og vendinger, som henviser til kunstigt fremstillede dele. Alle sproglige talemåder henviser til kroppen.

Sig ikke	Men sig i stedet
Motor	Brændstofmave
Flyve	luftgå
computer	elektronhjerne
Program	maskininstinkt
Information / data	Følelsesindtryk