

BLACK JACK

Du husker et skænderi gentaget igen og igen: med din far, din lærer, en politibetjent, en manager... Du husker en hård tid i storbyens skygger. Du husker et spil kort og en bunke penge. Du husker indbrud og vold og at blødende i en blindgyde. Du husker en pistol, en foldekniv og en nats gråd og raseri, med blod på dine hænder.

For dig, var drømmerejser en flugt. De gav dig frihed, eventyret og alle livets goder frit tilgængeligt. Men en dag var du vidne til noget du ikke burde, på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt. Og de drømmerejsende du så, fangede dig i et mareridt – mørke og kulde og ensomhed – år efter år.

Men du blev redet, og de rejsende der fandt dig ledte dig til dit nye arbejde.

Du husker at din nye chef har et skilt og et jakkesæt, i stedet for fastfood uniform. Du husker at i stadig skændes, men nu flygter du ikke til byens skygger – du bliver fordi du skylder... og fordi du endelig har et formål.

Selvbillede:

Du ligner en mand i midt-tyverne med halvlangt ukæmmet hår og daggamle skægstubbe. Du er klædt i en åben blazer over en falmet silkeskjorte, slidte jeans og falske designersko. Op af din jakkelomme stikker en spar knægt. Dine hænder er misfarvet af gammelt blod.

Handlekraft

5

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

4

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

3



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere en normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.

SOMMER

Du husker et gråt hjem... og ensomhed. Men du tændte altid lyset, du grinte for ikke at græde. Og du husker andre grine med dig, og at deres glæde var ligesom solskin efter vinter, ligesom vand i en ørken.

I starten troede du drømmerejser var for sjovt, et legeland uden konsekvenser hvor alt var muligt. Og så mødte du Craig. Han var på eventyr ligesom dig, og sammen havde i mange sjove eventyr. Men han ville hele tiden rejse dybere ind i drømmene og lave større og større ændringer; ændringer der var... underlige, og langsomt blev mere uhyggelige end sjove.

Du husker en mand defineret af kærlighed, som mistede alt, fordi kærligheden forsvandt. Du husker det var din skyld. Du husker du havde set ham i hans drømme...

Du havde endelig indset de konsekvenser drømmeverdenen kan have på det virkelige liv, men da du konfronterede Craig med det, så grinede han bare og efterlod dig. Du ville gøre det godt igen, men da du vendte tilbage til "gerningsstedet", blev du fanget af andre drømmerejsende. Heldigvis lyttede de til din forklarede, og i dag arbejder du stadig sammen med dem, for at gøre det hele godt igen.

Selvbillede:

Du ligner en pige i sine sidste teenageår, med fletninger der falder ned af din ryg. Du er klædt i en blomstret sommerkjole og et sæt snørede sandaler. Dit smil lyser op, og dine blå øjne er fyldt med stjerner. Du dufter af blomster, og når du griner, kan man høre et usynligt kor griner med dig.

Handlekraft

3

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

5

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

4



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere en normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.

LIEUTENANT RHINO

Du husker ørkener og jungler, og at du havde en mission. Du husker blod og død og ære. Du husker du døde og vågnede mindre end halv, og at dit liv var forbi. Du husker de glemte dig, og at du ikke kunne løfte din søn eller elske din hustru. Du husker du blev vred, deprimeret og søvnløshed.

Du husker du hadede dem... og dig selv. Du husker din familie også glemte dig. Du husker du ikke var værd at huske. Du husker en kugle og en flaske. De var der altid og lignede begge en flugt fra den anden.

Du husker de kom i tanke om dig, at de havde brug for dine evner igen. Og du kan huske de lovede dig nye ben, en ny arm og vigtigst af alt, en ny mission.

Selvbillede:

Du ligner en sort soldat i hans bedste alder, 2 meter høj, skaldet og bygget til kamp. Du er klædt i militærstøvler, camouflagede bukser og en grøn tank top. Din højre arm er lavet af sort glas hvorigennem man kan se skelet. På din anden arm har du en tatovering: to navne der er blevet overtegnet. Dine hundetegn viser et næsehorn i en kørestol.

Handlekraft

5

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

4

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

3



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorerer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere end normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.

MELISSA BLUE

Du husker du som barn ikke kunne forstå hvorfor din mor blev vred når du skilte noget ad, men stolt når du selv kunne samlede det igen. Du husker første gang du blev inspireret af en bog, første gang du lærte ordet sci-fi og blev betaget af den genres helte. Du husker du ville være ligesom dem, frygtløs og i stand til at gøre alt. Du husker første gang noget du havde opfundet virkede som du havde planlagt.

Du husker en kælder under MIT. Du husker en maskine, dit mesterværk, der førte dig til drømmeverdenen. Du husker den næsten dræbte dig og slukkede lyset i hele Boston. Du husker de fandt dig og gav dig en mulighed, en dør til drømmeverdenen til gengæld for din viden.

Du husker at de ikke vidste de gav dig noget meget mere værdifuldt. Chancen for at være en sci-fi heltinde.

Selvbillede:

Du ligner en kvinde i midt-tyverne med halvlangt sort hår med blå striber. Du er klædt i jeans, sweater, en hvid kittel og et stort værktøjsbælte. Der hænger en svag lugt af motorolie omkring dig, og når du bevæger dig kan man høre de elektriske motorer inde i dig. Dine større nervebaner kan ses som små ledninger der løber igennem din hud.

Handlekraft

4

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

3

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

5



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere en normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.

PORCHE

Du husker at du blev blændet af blitz, og kolde værelser og kolde kontanter. Du husker ikke dine forældres ansigt. Du var af porcelæn engang, så du gør alt for at føle dig i live. Hurtige biler, faldskærme, lodrette klipper og sorte løjper.

Først var drømmerejser bare en ny ekstrem sport. Adrenalin var virkelig men hvis noget gik galt kunne man bare vågne og prøve igen.

Men så stødte du på en drøm helt anderledes fra dem du havde været i før. Den var mørk og dyster, fyldt med sorg og smerte. For første gang så du virkelig lidelse, og du kunne ikke sænke dit blik. Du rejste helt ind i drømmens midte og mødte det knuste, ulykkelige væsen der ejede den, og det ændrede dit liv.

Du husker stadig fart og farer. Men du kan også huske en god sag og en betydelig donation. Og blitz du stadig ikke nyder, men bruger til at vise andre hvad du har set. Og du husker de fandt dig og fortalte dig hvordan du også kunne hjælpe andre inde fra drømmeverdenen.

Selvbillede:

Du ligner en ung, tynd og smuk kvinde. Lange platinblonde hår falder ned ad din ryg, holdt på plads af sportsbriller. Du er klædt i vandrestøvler, designer jeans og en stropløs top. En sort hest der stejler er tatoveret på dit ene skulderblad. Din hud ligner det ikke, men er af porcelæn.

Handlekraft

5

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

4

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

3



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere en normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.

POINT ZERO

Du husker kode. Linje efter linje af den digitale verdens hjerteblod. Du husker du var mester i den verden, hersker over spil så vel som orme og trojanske heste. Du husker det var ikke nok. Der var mere at hacke, bedre spil at spille, i den sande supercomputer: I det menneskelige sind.

I starten var drømmeverdenen bare det perfekte virtual reality spil, en distraktion fra en kedelig vågen verden, men så opdagede du at drømme er ligesom computere: de kan hackes. Og menneskehedens mangelfulde firewalls gemmer mere end nok data til at gøre dig rig.

Men ligesom så mange andre unge hackere hvis arrogance overstiger deres geni, blev du taget. I dag bruger nu din ikke beskedne mængde samfundstjeneste, på at hjælpe andre rejsende der ikke har den fjerneste anelse om drømmelands sande potentiale.

Selvbillede:

Du er en ranglet og tynd teenager med kort blond hår friseret til en perfekt sideskilning. Du har jeans trukket lidt for højt op, skjorte stukket ned i bukserne, og en lommebeskytter til dine kuglepenne i lommen. Udover det har han en lang sort læderfrakke, et par militærstøvler og et par spejlblanke aviators.

Handlekraft

4

Udfordrende og farlige fysiske handlinger

Empati

3

Sociale handlinger, sanser og udforskning

Kreativitet

5



Skabe ting og ændre dele af drømmen

Viljestyrke:

Underbevidsthed:

-  Gør +1 skade.
-  Invester i en genstand.
-  Rul +1 terning.
-  Ignorerer 1 skade.

Påmindelser:

-  Tematiske handlinger er nemmere en normalt.
-  Almægtige Handlinger giver dig 1 skade.