H. Dithmer præsenterer

Deep

"Her i Organisationen er vi én stor familie. Vi har afdelinger i hele verden, der alle arbejder sammen som én, for at gøre verden et bedre sted. Vi har altid brug for robuste og agile medarbejdere, der er villige til at give den en ekstra skalle i perioder med spidsbelastning.

Vi tilbyder en arbejdsplads med masser af personalegoder, vilde rejsemuligheder, og en gennemsigtig arbjedskultur hvor ingen bliver ladt i stikken.

Tilslut dig et af vores arbejdsfællesskaber, og kom med på holdet!"

State

En produktion af
Forfatterkollektivet
Organisationen

Indholdsfortegnelse:

Introduktion..... 3
Scenariets Struktur.....8
Opvarmningsøvelse.....10
Kortene.....13
Casting.....13
"Detektiven".....15
Afslutning.....16
Overhovedernes Møde.....17
Mellemledernes Møde.....18
Håndlangernes Møde.....20
Kantinescenerne.....21
Spilpersonerne.....23

Introduktion

Velkommen til og tusind tak fordi du har meldt dig som spilleder!

Deep State er en sarkastisk komedie om hvad der sker bag scenerne i den store verdensomspændende konspiration, som dominerer verden. Med et satirisk look på corporate ledelse og livsstil, kommer vi til at grine af de dumme ting, som mellemlederne og håndlangerene bliver udsat for, og som sandsynligvis minder om ting vi alle har oplevet på arbejde. Dig og spillerne skal sammen skabe en konspiration, hvor alting bliver bedre med ændringer i sidste minut, lange møder hvor alt bliver ordnet de sidste 5 minutter, og dybt uprofessionel adfærd, som ingen offentligt taler om. Scenariet er sat til at tage cirka 4 timer med 5 spillere og en spilleder, men hvis du kan skære tiden lidt ned er det så fint.

Dette dokument kommer til at smide en masse koncepter, struktur og retningslinjer i hovedet på dig, men til sidst er der en oversigt over hvad du reelt set skal gøre i selve spillokalet - så selv hvis nogle ting bliver “lidt meget” under din læsning, skal det nok give mening til sidst. I sidste ende handler scenariet om at have det sjovt over hverdagsbullshit og konspirationsteorier, så hvis nogle af spilelementerne falder af undervejs, så går det nok alt sammen.

Der er to sæt roller i scenariet, **Mellemledere** og **Håndlangere**, hvor Håndlangerne er de vigtigste for spillet. Håndlangerne er dybt kompetente typer, som udfører konspirationens arbejde i praksis, men desværre bliver elendigt ledet.

Det store problem for Mellemlederne er at de oprindelige Overhoveder/Grundlæggere af Organisationen (som konspirationen i daglig tale kaldes) alle er døde undervejs. Af forskellige grunde udgiver Mellemlederne sig for at være Overhovederne. Ingen ved derfor længere hvad meningen med

konspirationen egentligt var, så alle ”Overhovederne” gætter ud fra hvad de nåede at samle op af spor undervejs og inkluderer noget som var vigtigt for deres forgænger. Ingen øverst i Organisationen tør stille spørgsmål ved de andres forslag, ud af frygt for at det kommer til at virke som om de ikke ved hvad de taler om. Så uanset hvad der oprindelig blev foreslået, så vil Overhovederne acceptere det, og alle andre forslag som kommer senere. Så det skal nok blive rigtig dumt og pege i flere retninger.

Ud fra en tåbelig ide med dumme twists skal Mellemlederne forsøge at gøre det til en funktionel plan på deres møde, som dog hovedsagelig handler om hvem af dem som skal forelægge det for Håndlangerne. Til sidst skal Håndlangerne så rent faktisk forsøge at finde ud af hvordan de skal udføre planen i praksis. De møder udgør den ene halvdel af scenariet.

Den anden del er Kantinescenerne (der egentligt kan foregå hvor som helst) hvor Håndlangerne sammen kan brokke sig over arbejdet, planerne, ledelsen og hinanden.

Det er værd at tilføje, at hverken Håndlangerne eller Mellemlederne hader deres arbejde. De er bare fanget i en struktur, som ikke kan ændres uden nogen taber ansigt. Plus, det er sjovere at spille folk, der har en dårlig dag på arbejdet, end folk der er grundlæggende utilfredse.

Scenariet har tre akter. Undervejs tegner I en oversigt over Organisationen i bedste tosset konspirationsteoretiker stil (søg på “conspiracy map” på google, så kan du se hvad jeg snakker om). Akterne bindes sammen af en detektiv, spillet af jer alle sammen, der tilsyneladende er i gang med at optrevle konspirationen. Til sidst afsluttes scenariet med, at en uønsket status quo er blevet bevaret og ”detektiven” viser sig blot at have været jobsøgende og i gang med at researche en potentiel arbejdsplads.

Organisationen vil gerne takke:

Amra, for at kunne holde rants om konspirationsteorier ud.

Thais Laursen Munk, for sparring

Nicolai Just Olesen, for gennemlæsning

Spiltestere: Jacob, Niels, Peter, Zilas & Thais, samt hvem det nu var der fik spillet det på Con2.

Inspiration: Yes, Minister, Bullshit Jobs af David Graeber, Office Space, The Thick of It, samt utallige dumme historier fra folks arbejde.

Dedikeret til Selena Gomez. Jeg kommer ikke til at forklare hvorfor.

Scenariets struktur

Deep State består af to hoveddele: Møderne og Kantinescenerne. Der er også et par små scener der markerer overgangen mellem akterne undervejs. Møderne er alle tidsbegrænsede, så det er ikke muligt for spillerne at løse alle deres opgaver - fokus er på at de slet ikke har nok tid til at udføre deres arbejde ordentligt.

Møderne begynder alle in medias res - vi spiller kun det allersidste i møderne: Der er snart nogen, som skal videre til et andet møde, andre som skal overtage lokalet (måske endda de samme mennesker!), der har været ting fra sidste møde som man lige skulle nå, eller lignende grund til at Overhovederne, Mellemlederne eller Håndlangerne ikke har nået så meget. Så må man jo lige nå det vigtigste på mødet på de sidste 5-7 minutter. Du sætter hver scene som en høflig sekretærtype, der påpeger dette faktum og lader derefter spillerne snakke om det hele. Gør dem opmærksom på tidspresset inden scenen og undervejs som assistenten, så de lige akkurat når det de skal. Håndlangerne har to minutter ekstra, da deres brok har godt af lidt mere tid. Det er ikke fuldstændigt hårde

tidsgrænser, men så snart tiden er gået, bør du som assistent insistere på at nu går den altså ikke længere - og så klippe scenen.

Overhovedernes møde må tage 5 minutter.

Mellemledernes møde må tage 5 minutter.

Håndlangernes møde må gerne tage 7 minutter.

Hver akt har dermed 17 minutter værd af møder, hvilket giver cirka 51 minutter af scenariet ialt. Grunden til at det er sat så hårdt op, er så der er bedre tid til kantinescenerne og fordi spillerne ofte finder på rigtig åndssvage ting under tidspres. Scenariet bør sammenlagt tage cirka 4 timer, inklusiv briefing, opvarmning og pauser. Hvis man kommer hurtigere i mål, er det også helt fint.

Akterne

Deep State har tre akter, hvor det gradvist bliver dummere og dummere. Pointen med akterne er at kunne afgrænse møderne og skabe en sitcom-agtig struktur: Tænk på hver akt som en episode, hvor man nulstiller det meste af fortællingen. Desuden er det et oplagt sted at lægge en pause ind undervejs.

Opvarmningsøvelse

Scenariet begynder med en opvarmningsøvelse, som indikerer hvordan man taler til hvert af møderne for at sikre den mest gennemførte dysfunktionelle ledelse muligt. Der er to mulige eksempler, ”Lad os lave en start-up” eller ”lad os lave en Kickstarter”. Tag den som du og spillerne synes er sjovest og find på på et koncept for en startup/Kickstarter, alt efter om I har mest lyst til at gøre grin med iværksætter- eller nørdkultur og hvor wacky et scenarie spillerne gerne vil spille.

Startup	Kickstarter	Organisationen
Investorerne	Nørderne Bag	Overhoveder
Ledelse	Udgiverne	Mellemledere
IT-Arbejdere	Design + Logistik	Håndlangere

Opvarmningen begynder med en spiller kommer med et dumt forslag som Investor/Nørd, for eksempel: ”Det er åbenlyst for vores plan, at vi skal have stretch goals som involverer autentisk guld.”.

Herefter går man rundt om bordet, og hver tilføjer ”ja, naturligvis, og…” og fylder på med den næste del af planen. Eksempel: ”Ja, naturligvis, og alle vores illustrationer skal være oliemalerier”.

Efter det er kørt en runde, fortsætter I rundt, men i stedet for ”Ja, naturligvis” siger i ”Jamen det vil jo betyde…” som Ledelse/Udgiver, og fylder på. Eksempel: ”Jamen det vil jo betyde at vi skal have købt en masse guld”.

Sidste runde rundt om bordet starter man med: ”For helvede, så bliver vi jo nødt til at…”, hvor man spiller IT medarbejderne/Design og logistikmedarbejder og rigtigt dykker ned i brok. Eksempel: ”For helvede, så skal vi jo købe ulovligt store mængder guld og betale kunstnere for at arbejde i døgndrift, hvis vi skal nå blive færdige...”

Fortæl spillerne at tanken bag opvarmningsøvelsen er at det øver de tre niveauer som møderne foregår på. ”Ja, naturligvis” er den måde Overhovederne taler til hinanden: Alting er åbenlyst og ingen modsiger hinanden. ”Jamen det vil jo betyde” er Mellemledernes goto: De drager ”logiske” følgeslutninger af hinandens erklæringer, men uden at blive så konkrete at det kan kritiseres. Og ”For helvede, så skal vi jo…” karakteriserer Håndlangerne, der synes det er noget værre lort, og ikke er bange for at sige hvad noget kræver… for det er jo dem der skal gøre det.

Kortene:

Der er et sæt med kort til brug som inspiration. Disse indeholder alle et spørgsmål til spilleren om konspirationen. På fem af dem står der “start”: Før første akt begynder, giver du en af dem til hver spiller, som de skal skrive ind på det store kort over konspirationen. De bliver også brugt i detektivscenerne imellem akterne, men skal helt bredt tænkes som legetøj I kan bruge undervejs: Hvis I har brug for indspark til en scene, et komplot, eller et nyt element af konspirationen, så kan I gøre brug af dem.

Casting:

Hver spiller har en kombination af én Håndlanger og én Mellemleder. Igen er det værd at nævne overfor spillerne, at ingen af dem hader deres arbejder. De er bare placeret i en struklur, hvor ting bliver frustrerende undervejs og ikke virker efter en overordnet plan der giver mening.

Når folk skal vælge roller, kan du præsentere dem sådan her:

Chandler (elitesoldat) + **Oliver** (Hacker). Skifter mellem en ambitiøs soldat med et hjerte af guld, og en lidt irriterende nørd-type med dårligt selvværd.

Aine (journalist) + **James** (advokat). Skifter mellem en nysgerrig journalist, der elsker de rigtige nyheder, og en meget ordentlig, meget magtsyg advokat.

Albert (konsulent) + **Georgina** (Psykolog). Skifter mellem en velklædt overskudsagtig type, og en kyniker, der er rimeligt zen omkring alt.

Viktoria (Indbrudstyv) + **Xiu** (Stabschef). Skifter mellem en skruppelløs adrenalinjunkie, og en munter, men temmeligt korrupt embedsmand.

Fazeela (Finansanalytiker) + **Isabella** (Kommunikationschef). Skifter mellem en livsnyder der tænker det hele er én stor joke, og fyrig kvinde, der er forelsket i løgnen selv.

Ydermere: Spillerne med Isabella og Chandler skal være forberedt på at de to har en affære kørende. I kan selvfølgelig altid tone det ned som I har lyst.

Inden Mellemledernes første møde kører du en kort

præsentationsrunde, hvor karakterer præsenterer sig selv i bedste corporate stil, med en elevatortale. Forestil jer at de er til workshop, og øver sig I at præsentere sig selv på et minut

Det samme gør man for Håndlangerne inden deres første møde, men hvor I forestiller jer dem være til fest, og nogen spørger dem: »hvad er det egentligt du laver?«

Aktskift: "Detektiven"

Helt konkret markeres skiftet mellem hver akt ved at der er en detektiv, som virker til at være i gang med at optrævle Organisationen og som kommenterer på den oversigt I løbende får udbygget undervejs i scenariet. Detektiven spiller i sammen - det gøres ved at I på skift enten tager et nyt inspirationskort og skriver det ind på konspirationskortet, eller tegner en ny linje imellem to elementer, mens man selvfølgelig forklarer hvordan det hele giver mening. Tænk det som en mulighed for at I alle sammen kan lege konspirationsteoretikere, der kommer med mærelige teorier der selvfølgelig ender med at

være rigtige. Her er det vigtigt at I er på nogenlunde samme niveau af wack - det kan nemlig køres lowkey, det kan køres helt absurd, og det kan også sagtens køres enormt mørkt. Kortene peger mod lowkey, men det er helt fint hvis I synes det andet er sjovere, så længe I er på omtrent samme niveau.

Når du præsenterer elementet med detektiven, så fortæl spillerne at deres karakterer ikke kommer til at opdage vedkommende undervejs, men de er meget velkomne til at reagere på at Organisationen tilsyneladende bliver efterforsket, hvis de har lyst.

Afslutning

Når tredje akt slutter vil spillerne kunne konstatere at status quo mere eller mindre er blevet bevaret, bare på en lidt ny og træls måde.

Den sidste scene i scenariet er et møde mellem Overhovederne, som alle har fået klager og brok (måske fra dem selv), hvor de bliver enige om at arkivere alt lodret, glemme det hele, og bevare status quo, så det ikke bliver tydeligt at de er uvidende om Organisationens formål. Hvordan det lige udmønter sig

bestemmer i selv, men jeg forestiller mig at Håndlangerne nok bliver spredt til andre teams.

Overhovedernes møde

Her er vi i det inderste af Organisationen. Sæt en scene, hvor du får omgivelserne til at virke mystiske, domineret af rigdom og viden. Lad et spørgsmål gå på runde, alt efter hvilken akt I er I:

Første akt: Alle overhovederne skjuler deres rigtige identitet på hver deres måde – spørg ind til hvordan.

Anden akt: Hvordan har du på mødet forsøgt at tage fortjenesten for at alting går præcis efter planen?

Tredje akt: Hvordan har du det med at være overhoved?

Overhovederne (som jo i virkeligheden er Mellemlederne) mødes for at diskutere næste led i deres konspiration. De har hvert et overordnet mål (f.eks. noget med rumvæsener). De har hver

tre ting de gerne vil krydse af, for at gøre det mere konkret hvad de kan foreslå. Eftersom alle lyver om at de er Overhoveder, men ingen vil afsløres er alle meget tilbøjelige til at sige ja til de andres forslag. Dermed bliver det ikke afsløret at ingen af dem har nogen som helst anelse om hvad meningen med det hele er. De bærer alle store masker og taler gennem forvrængere af forskellig art undervejs på mødet, evt transmitteret til en skærm i lokalet. Du spiller her den eneste uden maske, i form af en høflig og grundig sekretær, hvor du desuden også skal gøre dit bedste med at hjælpe spillerne med at få krydset en af deres ting på karakterbeskrivelsen af Mellemlederen/Overhovedet af for hver akt, så alle har fået krydset alle tre af ved scenariets slutning.

Mellemledernes møde

Når Overhovederne er fundet frem til en plan, skal Mellemlederne have møde. For alting bliver bedre med et langt møde, som vi alle ved. Problemet er bare, at mødet er gået med andre ting (som f.eks. formalia, kaffepause, udenomssnak, forsinkelser eller lignende).

Så de har kun fem minutter til at få ordnet det der faktisk skal ordnes.

Det Mellemlederne officielt skal er at finde ud af hvordan Håndlangerne skal udføre planen. I praksis handler det om at ingen har lyst til at tage noget som helst ansvar, og da slet ikke ansvaret for at præsentere iasdeen for Håndlangerne, så hver spille skal ihærdigt forsøge at tørre ansvaret af på en af de andre spillere. Her er der ikke nogen som bærer masker, men til gengæld heller ingen som har lyst til at tage ansvar for ideen fra Overhovedernes møde - til gengæld kunne det jo være ret fedt hvis man lige kunne sætte sit eget personlige præg på planen - det er jo alligevel håndlangerne der skal udføre det. Du spiller også en høflig assistent her, som holder spillerne til ilden og holder styr på tiden.

Håndlangernes møde

Til sidst har vi så scenen, hvor håndlangerne faktisk lægger en ordentlig plan.

Start scenen med at få spillerne til at beskrive deres fælleskontor og hvad de har gjort for at gøre det personligt. Du spiller igen en høflig sekretær, så tempoet forbliver tjept.

Eneste problem er, at de kun har 7 minutter og noget makværk af en ide som stikker i flere retninger og at ingen ved hvorfor tingene overhovedet skal gøres.

Karakterne er dog alle så kompetente, at de er i stand til at få det til at lykkes. Det kommer med garanti bare til at være en gennemført træls proces uden mening, hvor der bagefter venter evaluering og mus-samtaler uden reel betydning. De har her 7 minutter i alt, da det kræver lidt mere af dem at udarbejde bare en skitse til en plan.

Kantinescenerne

Når opgaven er blevet løst så godt som det er muligt (hvilket med garanti er en forholdsvis frustrerende oplevelse for Håndlangerne) er det tid til kantinescenerne. Kantinescenerne kan foregå både i Organisationens ”kantiner”, bowlinghallen, folks private hjem, på kontoret etc. Det som de overordnet handler om er at brokke sig: over lederne, hvad der er sket, og de andre Håndlangere. Spillerne bør som udgangspunkt selv sætte dem. Der kan være så mange med i scenen, som det giver mening. De kan især benyttes til at få noget morskab ud af de uprofessionelle ting, som både Håndlangere og Mellemledere har gjort sig i undervejs. Hemmelighederne printes som kort (se bilag), så spillerne ved godt hvad

Kantinescenerne kan sagtens placeres mellem møderne, hvis I synes det giver specielt god mening, men at placere dem efter alle møderne i en given akt er også fint

Det er her vigtigt, at de ændringer som Organisationen har skabt ude omkring sig i verden

kun er midlertidige for den gældende akt. Så hvis de optræder i, eller er konsekvenser af en mission, så er de overstået i næste akt. Påvirkningen af spillerkarakterne er der naturligvis, men verden er langt henad vejen den samme – hvis en stor ændring i verden bliver bragt op i spil, så trækker man bare på skuldrene, det er nok blevet ordnet af Jura-afdelingen. Reglen er til for at at minde spillerne om at det er deres spilpersoner der er vigtige at få i spil.

Spilpersonerne

Der er to sæt spilpersoner, Håndlangerne og Mellemlederne (som også udgiver sig for at være Overhovederne). Håndlangerne er folkene i felten, som udfører planerne i praksis. Mellemlederne er leddet imellem Håndlangerne og Overhovederne (som så i virkeligheden er Mellemlederne).

Spillerne spiller kun scenerne, hvor folk ikke er i felten, men i stedet er til møde, planlægger, evaluerer, er dybt uprofessionelle eller hænger ud i ”kantinen”. Spillerne vil oftest spille Håndlangerne, som skal håndtere de dumme planer og den dårlige ledelse oppefra, da de er i høj grad er scenariets udgangspunkt. Hver af Håndlangerne har en forbindelse til en af Mellemlederne. De er dybt uprofessionelle sammen med vedkommende og bryder sammen Organisationens regler. Hver Håndlanger har derudover hver især en Mellemleder, som de synes er en kæmpestor idiot. Så alt hvad der kommer fra den Mellemleder er naturligvis tilsvarende idiotisk.

Bilag 1: Støtteark

Hvis du er i tvivl, så husk:

* Spil assistenten for at fremhæve organisationens bullshit

* Opfordrer spillerne til at være med til at opbygge verden

* Det er altid godt med jokes og brok

Scenariets struktur:

1. Indledning
    1. Opvarmningsøvelse – rundeleg
    2. Opvarmningsøvelse – Konspirationens opbygning og intro til kortene
    3. Fordeling af roller
2. Første akt
    1. Tre mødescener
    2. Overhovedernes Store Plan
    3. Mellemledernes ansvarsfraskrivelse
    4. Håndlangernes planlægning
    5. Evt. én eller to kantinescener
    6. Første Detektivscene
3. Anden akt
    1. Tre mødescener
    2. Flere kantinescener (kan nu have en mellemleder med i en scene)
    3. Anden Detektivscene
4. Tredje akt
    1. Tre mødescener
    2. Flere kantinescener (kan nu have et overhoved med i en scene)
    3. Sidste møde mellem overhovederne, hvor de skrotter så meget som muligt.

Dine opgaver undervejs:

Stå for opvarmning og forklaring af spillet // Spil assistent i mødescenerne // Foreslå scener hvis spillerne mangler idéer.

Bilag 2: Rolleoversigt

Navn	Titel	Stikord	Spiller også
Isabella	Kommunikationschef	Temperamentsfuld, spindoctor, lystløgner	Fazeela
Xiu	Stabschef	Embedsmand, dannet, disciplineret	Viktoria
Oliver	Hacker	Nørd, lidt irriterende, irriterende dygtig	Chandler
James	Advokat	Paragrafrytter, overblik, ordensmenneske	Aine
Georgina	Empatisk Controller	Psykolog, max zen, elsker symboler	Albert
Albert	Operations Manager	Glad, lapset, afdæmpet	Georgina
Viktoria	Indbrudstyv	Eks-kriminel, adrenalinjunkie	Xiu
Aine	Journalist	Social, kvik, nysgerrig	James
Fazeela	Finansanalytiker	Skarp, konstruktiv, humoristisk	Isabella
Chandler	Elitesoldat	Hardcore, ambitiøs, hjerte af guld	Oliver

Aine Brennan Campbell

Journalist

(Håndlanger)

Stikord: God til at dæmpe gemytterne, elsker gode historier, kvik, vil gerne finde fælles løsninger, *material girl*.

Uprofessionelt forhold med: Xiu.

Aine er født og opvokset i Belfast i Nordirland, og er på den ene side lynende intelligent og viljestærk, men på den anden side er hun ikke særligt selvstændig. Hun er mere en holdspiller end en leder, og er faktisk pænt social. Hun har kunnet mestre stort set alt, hvad hun har kastet sig over, men det har aldrig været specielt vigtigt for hende, hvad det var, så længe der var udfordringer og godt selskab undervejs. Derfor var det oplagt at blive journalist, som kunne skrive om alt muligt, og give historierne den "journalistiske stramning" de nu lige skulle bruge. Aine har arbejdet for talrige medier, ofte som freelance. Derfor sagde hun også ja til en tåbelig opgave, hvor hendes chefredaktør jokede med, at der sikkert var en konspiration. Det viste sig bare at være sandt.

Aine har da også leveret resultater og fået rigeligt med udfordringer i Organisationen, samtidig med at hun har fået mulighed for at rejse verden rundt og møde nye mennesker. Kollegerne her har altid en spændende historie eller to. Der har været masser af historier, som skulle vinkles, spinnes, begraves på 4chan eller i en obskur podcast. Aine glæder sig til gengæld til at finde ud af hvad meningen med og historien bag konspirationen egentlig er, hvad Organisationens store overordnede plan går ud på.

I mellemtiden har Aine nydt at hun ikke alene har adgang til nyhederne før alle andre på kloden, det er også de rigtige nyheder. HUN ved at Buzz Aldrin bliver betalt (GODT betalt) af Games Workshop. At hun så ikke kan fortælle det til andre generer hende ikke, så længe hun kan opleve historierne fra første parket.

Aines nærmeste chef er Wang Xiu, der har en fortid som kinesisk embedsmand. De kommer godt ud af det med hinanden og kom til at tage i Disneyland Paris med alt betalt gennem Organisationens kreditkort. Ups. Det var til gengæld enormt sjovt, så de har siden dækket for hinanden ved diverse indkøb (som det nyeste modetøj, belgisk chokolade, en Tesla, en luksuslejlighed i Beograd tæt på Tupacs), alt sammen betalt af organisationen. Det er selvfølgelig forkert og pinligt, men Aine havde virkelig lige brug for nogle nye smykker.

Pet peeves: En opgave uden en historie at tale om i kantinen bagefter, og opgaver uden håndtering af medier undervejs.

Hader: Aine synes derudover at Mellemlederen Oliver Walker Kiro er en nar. Manden er kæmpenørd, arrogant og går kun op i computerting. Desuden er han smart i en fart på en måde som minder Aine om hende selv.

Chandler Balwan Maroof

Elitesoldat

(Håndlanger)

Stikord: Konkurrencetype, hjerte af guld, elsker spænding,

professionel, gastronomisk connaisseur, praktisk anlagt

Uprofessionelt forhold med: Isabella

Efter han kom med i Konspirationen, slog det Chandler at selvom hans primære årsag var magtambitioner, så han kunne gøre noget godt i verden, så var det utrolig rart at kunne sove længere og have et mere afslappet forhold til sine kollegaer og chefer. Det sidste blev måske lige tilpas afslappet, men sådan kan det jo gå.

I sin tid i indisk tjeneste var Chandler del af elite enheden Ghatak Platoon, hvor han var en del af et "møde" mellem indiske og kinesiske soldater i Himalya, som officelt set aldrig er sket. Han har trænet ved High Altitude Warfare School og har undervist på Counter-Insurgency and Jungle Warfare School, begge to i Indien. Der var hermed ikke så mange steder tilbage, han kunne finde nye udfordringer, så han slog til da han fik et tilbud om at løse problemer for Organisationen. Det har været virkelig spændende (med nogle få problemer), og det har givet Chandler hvad han elsker mest, nemlig udfordringer. Han er en sindig og intelligent mand, gopt til at tænke hurtigt og finde en god løsning i felten.

Chandler har oplevet vilde eventyr ud over alle grænser. Han er blevet del af et internationalt team, hvor de får lov til at rejse og lave spændende ting til en vildt god løn, til gengæld for total tavshed. Han er mindre stolt af sin reaktion, da en af cheferne lagde an på ham. Problemet er bare at Isabella er en vred og smuk colombianer, og han var lige hængt ud af en helikopter og skudt et drivhus fyldt med orkideer i smadder, så adrenalinen var i forvejen højt oppe at køre. Han kunne simpelthen ikke gøre andet end at sige ja, og så ellers flå tøjet af chefen. Sidenhen er de fortsat med at mødes, hvor han har lavet mad, hun har taget god sydamerikansk vin med og de har dyrket store mængder sex. Ikke så professionelt (især når det mere eller mindre er foregået indenfor arbejdstiden), men hey...

Chandler hænger i med med arbejdet og knokler igennem, for han kan virkelig godt lide arbejdet og han er fuldt ud loyal overfor Organisationen. Plus han efter mange års militærtjeneste er glad for, at man kan få morgenmaden præcis som man vil have den, og bowle efter en hård arbejdsdag.

Pet Peeves: Manglende styr på grej i forbindelse med en mission, opgaver uden action, og administrativt hurlumhej.

Hader: Chandler synes at Mellemlederen James Belanger er en idiot. Han er alt for fokuseret på have styr på alt, og forstår ikke hvordan man alligevel er nødt til at improvisere en løsning frem i felten. Typisk advokat.

Albert d'Armilly

Operations Manager

(Håndlanger)

Stikord: Afdæmpet karismatisk, glad, udadvendt, lapset, partyboy, overskudsagtig optimist, stort overblik.

Uprofessionelt forhold med: Oliver

Albert er en afdæmpet og velklædt franskmand af fransk og algerisk/berbisk afstamning fra Lyon. Oprindelig er han handelsuddannet indenfor HR og marketing og fik sig hurtigt en karriere som ekstern konsulent for en række forskellige firmaer. Han har arbejdet med brede porteføljer i Singapore, Cape Town og mange andre steder. En dag efterlyste han så noget nyt at lave på LinkedIn, hvor han for sjov skrev at han da også gerne ville arbejde for en verdensomspændende konspiration, hvis det var. På grund af en fejl i LinkedIns algorime endte det med at hans CV blev sendt til Organisationen, hvor de konstaterede at han da lige var manden de havde brug for, så de kunne sikre sig at de brede linjer også blev fulgt i felten. Så Albert blev vækket midt om natten, da nogen ringede på hans dør og tilbød ham et arbejde i Organisationen. Albert sagde ja med det samme, og et øjeblik senere steg han ombord på den lydløse sorte helikopter, der var landet på hans lejlighedsbygning og tog afsted til sin første opgave i Mexico.

Albert elsker sit arbejde og er virkelig begejstret for at finde løsninger, samt sikre at de interne visioner og strategier bliver fulgt i felten. Generelt ville de fleste synes, at Albert lidt for begejstret for... alt, hvis ikke det var fordi han har en meget afdæmpet måde at være glad og venlig overfor andre. Albert ved ikke hvad meningen med Konspirationen egentlig er, men han bekymrer sig ikke så meget om det. Han er optimistisk, og tænker at der med garanti er styr på det hele. Albert holder desuden glæden oppe ved at brokke sig sammen med de andre nede i kantinen efter arbejde.

Undervejs lod Albert dog sin begejstring stikke af med sig og tog i byen i Mumbai sammen med en af sine chefer, Oliver Walker Kiro. Sidenhen har de været ude og prøve Singapores, Cairos, Bostons og Glasgows natteliv til den lyse morgen med masser af dans og sjov, inklusiv store mængder piller, hvidt pulver, røg, og masser af farvede drinks. Ikke at de har fortalt, hvor uprofessionelle de har været sammen til nogen som helst. Albert har lært hvor dyrt det er, at få renset lugten fra jointsrøg ud af et jakkesæt. Til gengæld var det virkelig sjovt at tage af sted med Oliver.

Pet peeves: Manglende styr på retningslinjer, for løse opgaver eller opgaver uden administration.

Hader: Albert synes at Mellemlederen Isabella Bárbara Giraldo er en klovn. Hun er alt for fokuseret på at improvisere og lyve i stedet for at overholde de interne retningslinjer og planlægge ting ordenligt.

Viktoria Abramowicz

Indbrudstyv

(Håndlanger)

Stikord: Dynamisk, adrenalinjunkie, skruppelløs, holdspiller, god kollega, trofast.

Uprofessionelt forhold med: James.

Viktoria kommer oprindelig fra Vladivostok ved Stillehavet, hvor hun oprindeligt arbejdede indenfor bankverdenen, inden hun benyttede sig af sin viden til et topmotiveret og dynamisk karriereskift som professionel indbrudstyv. Det gik alletiders, indtil hun blev taget i Tokyo med en større mængder rubiner, som hun ikke kunne forklare.

Så Viktoria sad og overvejede endnu et karriereskift, da der pludselig dukkede en canadisk advokat op og tilbød at få hende fri. Han forklarede hende, at hun nu var en del af Organisationen, som kunne bruge hendes evner. Viktoria genkendte med det samme en aftale man ikke siger nej til. Da hun sagde ja tak, slog han over i flydende japansk og fik hende løsladt på cirka 5 minutter. Det har hun ikke fortrudt. Arbejdet er spændende og varieret, folk holder deres aftaler, lønnen er virkelig god og frynsegoderne er lækre.

Viktoria er ikke glad for nogen slags vold, men ellers er hun en lettere skruppelløs adrenalinjunkie. Få ting er så fedt som følelsen af at have brudt ind ved NASA, Kellogs' og IMF uden at nogen vil opdage, at man har været der. Viktoria har til gengæld opdaget at konspirationen giver hende noget nyt, nemlig en fremtid og en mening med tilværelsen. Der er spændende opgaver, planlægning og følelsen af at indgå i noget større. Tidligere levede Viktoria bare fra dag til dag, men i dag har hun noget at stå op til.

Den der følelse af fælleskab er ny for hende, men den gør hende glad, selv når det bare består i at man spiser frokost sammen i "kantinen". Organisationen har gjort, at hun har opdaget at hun egentlig er meget social, til sin egen overraskelse. Undervejs bad advokaten James hende om hjælp til at "låne" kunst fra Organisationen til sit private hjem. Til gengæld har han dækket over, når hun har "fundet" sære ting at tage med, som f.eks. en ubrugt 6.5 mm Carcano riffel, vistnok tidligere ejet af Lee Harvey Oswald. Hun synes James er cool. Det er skønt, at noget går op i at der er styr på tingene.

Pet peeves: Manglende diskretion under en opgave, kedelige opgaver uden action.

Hader: Viktoria synes at Mellemlederen Georgina Shahidi Pao er en kæmpestor idiot. Georgina fokuserer alt for meget på at spilæde tid på åndssvag symbolig, og er ikke diskret overhovedet.

Fazeela Elhillo Wilson

Finansanalytiker

(Håndlanger)

Stikord: Munter, konstruktiv, kold i røven, improviserende, doven, hyggelig at hænge ud med, drikker ikke alkohol.

Uprofessionelt forhold med: Georgina.

Fazeela er oprindelig fra Sudan og uddannet ved University of Khartoum. Hun klarede sig godt, blev headhuntet og boede i Portland, USA i tre år. Hun blev gift efter et år, valgte at beholde efternavnet efter skilsmissen og flyttede til Melbourne i Australien, hvor hun bor det meste af tiden. Hun er lige blevet 30 og ser lidt det hele som en stor joke. Kapitalismen dør mere eller mindre på toilettet med cirka 20-30 års mellemrum, så det meste ved livet er jo bare for sjov. Til gengæld kan det være virkelig sjovt. Fazeelas geniale evne til at overskue markeder, og hendes præcision i at forudsige, hvordan de vil udvikle sig, blev tilfældigvis opdaget af en psykolog, som var i gang med at infiltrere Fazeelas firma. På vej ud af døren spurgte psykologen Fazeela, om hun havde lyst til at arbejde for en verdensomspændende konspirationen. Det grinede Fazeela højt af, inden hun for sjov sagde ja.

Efter hun begyndte at arbejde for Organisationen begyndte Fazeela virkelig at forstå hvorfor ting er som de er. Hun konstaterede til gengæld, at der var enormt meget at lære, og hver gang hun troede hun havde styr på alt, opdagede hun noget nyt og spændende. Fazeela er meget nysgerrig på hvad der egentlig står bag ved Konspirationen og hvad meningen med det hele egentlig er. Hun håber på, at det er morsomt.

På trods af hvor let Fazeela tager på det hele, så elsker hun at arbejde for Organisationen. Selvom de til tider gør nogle virkelig sære eller ubehagelige ting, så er de ting de gæør for verden markant bedre end hvad folk ellers kunne finde på. Der er noget noget sjovt og givende i at dele sandheden online, så folk kan grine af den, samtidig med Fazeela får følelsen af at gøre en positiv forskel for andre, når hun manipulerer markeder. Hun er en livsglad og konstruktiv type, som altid er klar på at finde en løsning og få samarbejdet til at spille.

Undervejs havde Fazeela lige tilpas travlt med arbejdet, så på Georginas initiativ er de begyndte at holde nogle flere møder, som primært består af at de enten ser Netflix, spiser kage eller lige tager sig en lur i arbejdstiden.

Pet peeves: Manglende råderum til selv at finde en løsning på en mission, opgaver uden styr på økonomien.

Hader: Fazeela synes Mellemlederen Wang Xiu er en halvfascistisk snob. Hun er bedrevidende, og tænker alt for lidt på markeder og alt for meget på stater.

Isabella Bárbara Giraldo

Kommunikationschef

(Mellemleder)

Stikord: Tonsvis af vrede, miljøbevidst, passioneret, adrenalinjunkie, elsker at lyve, ligeglad med rumvæsner, politisk bevidst.
Uprofessionelt forhold med: Chandler.

Når hun ikke er Mellemleder i Organisationen, er Isabella glad for at gøre noget godt for dyr og miljøet, slappe af med en god bog og holde sådan lidt løst øje med sociale medier. Så får man lige ladet op inden man skal ind på arbejde, og nyde adrenalinsuset af at træffe beslutninger på ingen tid og opretholde verdens største løgn. Bare lyve for hele verden hver eneste dag. Det gør hende altid så glad.

Hun er oprindeligt fra Columbia, hvor hun arbejdede som politisk taleskriver og ekspert i medier og krisehåndtering.Hun arbejdede efterfølgende i Argentina og Mexico, før hun blev rekrutteret af Organisationen for ca. 15 år siden. Nogle filosoffer har talt om kærligheden til Sandheden. Isabella elsker mere end noget andet Løgnen, og den konstante balance i at få nettet af løgne til at hænge sammen undervejs. Hun er 100% afhængig af adrenalinen i sit job og selvom hun oftest er afslappet og imødekommende, har hun et voldsomt temperament.

Hun elsker virkelig at lyve. Derfor var hun "nødt" til at udgive sig for at være sin døde chef. Hun fandt bare sin leder, vistnok en af grundlæggerne af Organisationen, død en dag og begyndte at udgive sig for at være Overhovedet. Det virkede til at ting med rumvæsener var vigtigt for Overhovedet, så det har hun taget udgangspunkt i. Om ikke andet er Konspirationen under hendes styring nu langt mere miljøvenlig.

Isabella ved ikke om der egentlig findes rumvæsener, men hun er også dybt ligeglad. Så længe hun kan lyve helt vildt meget om at de findes eller ikke findes, så er hun glad. Undervejs havde Isabella lige brug for noget mere gang i hendes privatliv, så hun kom til at have nogle længere møder med Elitesoldaten Chandler, hvor hun havde vildt god sydamerikansk vin med, han lavede vildt lækker indisk mad til hende og de havde vildt meget sex. Isabella er godt klar over at det teknisk set er dybt uprofessionelt, men hun nyder deres tid sammen, og så får hun jo mulighed for at lyve lidt mere, så det er bare en fantastisk kombination for hende.

Mål som Overhoved: Det skal handle om rumvæsner

☐ Skylden skal skydes på rumvæsener

☐ Det skal dækkes at det har noget at gøre med rumvæsener

☐Referencer til tv-serien X-Files og/eller filmen ET

James Belanger

Advokat

(Mellemleder)

Stikord: Kontrolfreak, ordensmenneske, paragrafrytter, blærerøv, intelligent, elsker kunst, arrogant, stort overblik, ofte ligeglad med andre.
Uprofessionelt forhold med: Viktoria

James ved egentlig ikke hvad planen helt er for Organisationens konspirationer og løgne, men han ved hvad meningen med det hele er. Det er, at der er styr på tingene. Både generelt, men især for ham. Belanger vandt sin første sejr i canadisk Højesteret som meget ung og strøg ind i de internationale domstole. Han var berygtet blandt canadiske advokater for at være lettere ligeglad med klienten. Han ville bare have styr på tingene og få ret. Derfor afviste han folk uden videre, hvis han ikke mente de havde en sag. Det gjorde ham bare til en endnu mere efterspurgt advokat, for han tabte nærmest aldrig.

Undervejs i søgsmålene fik Belanger nys om flere og flere ting, som ikke gav mening. Selv når han tog højde for, at folk var uduelige, så gav det ingen mening. Der måtte stikke noget under. Det viste sig at være Organisationen, som prompte rekrutterede ham. James var dygtig til arbejdet, mest af alt fordi han virkelig begærede følelsen af, at der var styr på tingene. Han elsker magt og følelsen af kontrol, og Organisationen giver ham begge to i spandevis. James er grundlæggende set en forsigtig og venlig mand (især når han får ret), men gør sit bedste for at skjule sine "bløde" sider.

Som advokat har James set rigeligt med eksempler på hvordan mangel på regler skaber kaos, hvilket skaber lidelse. Så da James opdagede, at hans chef var død, så overtog han naturligvis chefens rolle. Undervejs har James desuden dyrket sin interesse for kunst ved at "låne" eller "erhverve" forskellige stykker kunst, som alligevel bare lå i Organisationens kældre og lagre uden at gøre gavn.

James havde kort tid før rekrutteret en virkeligt dygtig indbrudstyv, Viktoria Abramowicz, der sad i et japansk fængsel uden styr på sit liv. James besluttede sig for at hjælpe hende ud, især fordi han så fik vist at han taler fyldende japansk. Sidenhen har hun hjulpet ham med at få lækker kunst til soveværelset og har derimod nogle fået sære ting, som hun gerne ville eje. Hun er dygtig og flittig, så James og hende hjælper hinanden med "udlån uden tilladelse" og dækker for hinaden, selvom de ellers begge to er fuldstændigt loyale overfor Organisationen.

Mål som Overhoved: Kontrol gennem et mellemled til

☐ Der skal indgå et formålsløst mellemled til i en given operation

☐ Der skal indgå unødvendige "vennetjenestre" mellem to eller flere organisationer i opgaven

☐ Der skal være en hær af advokater med i opgaven! En stor hær bevæbnet til tænderne med paragraffer og protester.

Oliver Walker Kiro

Hacker

(Mellemleder)

Stikord: Partyboy, nørdet, overmodig, lavt selvværd, fandenivoldsk, glad, intelligent, lettere narrøvsagtig, vil gerne digitalisere alt.
Uprofessionelt forhold med: Albert

Meget få har hørt om øen Niue. Den ligger 2400 km nordøst for New Zealand i Stillehavet og er Oliver Walkers fødested. Han lærte at sejle i en tidlig alder og var altid drevet af at lære nyt, opleve nye ting og finde ud af hvordan verden virkeligt hænger sammen. Det har altid været vigtigt for ham at forbedre sig selv og vise at han var dygtig, især hvis han kunne vise at han var bedre end andre også, nok fordi han har lidt dårligere selvværd, end han er villig til at indrømme.

Oliver fik sig en uddannelse i datalogi og dyrkede hacking i sin fritid, hvor han opdagede Organisationen og blev rekrutteret af dem. Alt gik godt og Oliver fik lov til virkelig at bevise sit værd. Han fik pawnet (undergravet) n00bs (demokratier) 24/7 og fandt ud af hvilke spændende hemmeligheder centralbanker og stater gemte på, ikke mindst det fine fun fact, at McDonalds og BMW hjalp Sovietunionen med at sende hunden Laika ud i rummet.

Med succesen kom forfremmelse og Oliver var pludselig blevet mellemleder. Så en dag opdagede han, at hans chef var død. Siden da har Oliver udgivet sig for at være sin chef. Ikke at han vidste hvad chefens plan med Organisationen egentlig var, men Oliver regner med, at han nok snart vil finde ud af det. På trods af (måske endda på grund af) sit lave selvværd, har han masser af gåpåmod og er måske lidt fandenivoldsk. *Nogle* idioter synes måske han er lidt irriterende.

I mellemtiden sker der en masse og der er rigeligt nyt at lære. Så skal det nok komme hvad meningen med det hele egentlig er, men indtil da er det vigtigt at opretholde facaden og lade som om, der er styr på alt.

Oliver er blevet glad for at gå i byen, især med en af Organisationens håndlagere, Albert. De har sammen været afsted og udforsket Singapores, Cairos, Bostons, Glasgows og Mumbais natteliv, og glemt sig selv i stoffer, druk og dans. Ikke at de har fortalt, hvor uprofessionelle de har været sammen, til nogen som helst, for det er jævnt hen pinligt. Også selvom det er virkeligt sjovt at tage baner oven på en Happy Meal.

Mål som Overhoved: Al viden består af 0 og 1

☐ Organisationen skal designe en app som en del af opgaven

☐ Oliver egen AI skal indgå. Den har egen fri vilje og kan tænke selv, men er

desværre snotdum (ikke at han vil indrømme det)

☐ Al kommunikation undervejs i opgaven skal foregå via fax

Wang Xiu

Stabschef

(Mellemleder)

Stikord: Dannet, afdæmpet sarkasme, disciplineret, hævngærrig, vil gerne hjælpe andre, kulturel, overdådigt forbrug, arrogant.
Uprofessionelt forhold med: Aine.

En ting er hvor disciplineret og intelligent man skal være som kvinde for at blive uddannet og få sig en karriere som kinesisk embedsmand, men Xiu er lidt udover det sædvanlige. Hun formåede ikke alene det, men også at manipulere en række politikere mens hun steg i graderne. Hun havde slet og ret styr på alting undervejs. Da hun så en dag i forbindelse med et togkonstruktionsprojekt blev forsøgt rekrutteret af Organisationen sprang hun til med det samme. Det var jo basalt set det samme som hun havde gjort før, det var bare fri for kommunistpartiet, der var markant mindre sexisme og hun fik lov til at rejse hele verden rundt første klasse.

Alt ved Organisationen var fantastisk. Der var store planer, man havde styr på de brede linjer og fokuserede på at få ting udført i praksis. Xiu forsatte med at stige i graderne, fik større opgaver og blev konstant udfordret. Hun var glad, men egentlig ikke overrasket da hun blev gjort til Mellemleder. Hun havde på fornemmelsen, at hun nok snart ville blive sat ind i meningen med det hele, men så hun fandt sin leder død. Xiu besluttede sig for at bevare roen og har sidenhen udgivet sig for at være lederen. Den afdøde leder havde en del opgaver som inkluderede rejser, så Xiu er fortsat med at sende folk afsted til sære steder. Det var sikkert vigtigt.

Hun er grundlæggende en munter person med enkelte spydige tendenser. Organisationen gav hende mulighed for at tage grum hævn over folk som trådte på hende i tidens løb, og den slags retfærdighed er jo altid sjovt. Samtidig har hun et eller andet sted lidt faglighed intakt og vil gerne se ting lykkes og hjælpe andre (det meste af tiden i hvert fald).

En af Xius genistreger var at hun rekrutterede den vildt dygtige journalist Aine Brennan Campbell, som egentlig var på sporet af Organisationen. De kom desuden godt ud af det med hinanden, så de kom til at tage en tur i Disneyland Paris, betalt på Organisationens kreditkort. Ups. Det var til gengæld enormt sjovt, så de har siden dækket for hinanden ved indkøb af forskellige vigtige ting (som nyeste modetøj, belgisk chokolade, en Tesla, en luksuslejlighed i Beograd tæt på Tupacs), alt sammen betalt af Organisationen. Det er selvfølgelig forkert og pinligt, men Xiu havde lige brug for at forkæle sig selv, især ved hyppige besøg på stripklub.

Mål som Overhoved: Alt er bedre et besværlig sted

☐ Store dele af opgaven skal foregå i eller nær Antaktis

☐ Store dele af opgaven skal foregå i den storslåede ødemark Patagonia i Sydamerika

☐ Store dele af opgaven skal foregå i Tyskland et sted langt væk fra motorvejen, hvor der er dårlig wifi-forbindelse

Georgina Shahidi Pao

Empatisk Controller

(Mellemleder)

Stikord: Disciplineret, zen, empatisk, kyniker, elsker popmusik, optimistisk, tager let på tingene.
Uprofessionelt forhold med: Fazeela.

Georgina er født og opvokset i Long Beach på USA's vestkyst. Hun vidste fra en tidlig alder at hun ville være psykolog. Som barn af to flygtninge, en cambodiansk og en kurdisk, var hendes bedste mulighed at få militæret til at betale for det. Efter at have arbejdet som militærpsykolog et par år skiftede hun job og blev "deprogrammer", og hjalp folk med at komme ud af kulter. Hun kom til at sige offentligt, at hun hjalp folk der troede, de vidste, hvordan verden hang sammen. Kort tid efter blev hun rekrutteret af Organisationen.

Georgina fik tidligt en fornemmelse af at der ikke var helt styr på verden, og Organisationen bekræftede det i enndu højere grad for hende. Folk skaber selv mening ud af hvad de ser, så i sidste ende var det totalt ligegyldigt om der var styr på noget som helst. Det vigtigste var at være der for andre, hjælpe folk hvis man kunne og være med til at gøre verden til et bedre sted. Så skulle det hele nok gå. Georginas zen-agtige attitude kom hende især til gavn for fem år siden, da hun opdagede at hendes chef var død. Georgina begyndte at udgive sig for chefen, og lod som om alt var som det plejede i Organisationen. Hun var ikke helt sikker på hvad meningen egentlig var med planerne, men symboler og referencer til kulturen var tydeligvis vigtige.

Så det er Georgina forsat med, sådan med hvad hun nu lige selv lyttede til for tiden, eller var glad for sådan generelt. Hun tager ikke så tungt på det hele, selvom hun godt er klar over, at hun er afhængig af Organisationen, og at den ikke kan stoppes. Hun er dog samtidig optimistisk og tænker at det hele nok skal gå og meningen med det hele pludselig vil dukke op en dag.

Georgina er lige dele zen og kynisk, så for lige at få nogle pauser undervejs i hendes travle arbejdsliv, er hun gået i gang med at holde nogle ekstra møder med den geniale markedsanalytiker Fazeela, som hun selv har rekrutteret. Det består mest af at de ser Netflix, spiser kage eller lige tager sig en lur i et ubrugt lokale.

Mål som Overhoved: Symboler får verden til at virke

☐ Referencer til teksten i en eller flere sange af den fabelagtige Selena Gomez skal indgå

☐ Referencer til de mest populære memes for tiden, som med garanti siger en hel masse om menneskeheden og den kollektive underbevidsthed

☐ Referencer til sandheden, altså hvordan Organisationen i virkeligheden kontrollerer verden

Startkort 1/5

Frimurerne

Ordenen alle klandrer for at stå bag en massiv konspiration er faktisk…

- ❏ … en vigtig del af Organisationen, de gør alt for at skjule
- ❏ …Nyttige idioter, fyldt med agenter der spreder Organisationens budskab
- ❏ _____ _____

Startkort 2/5

Agent X-EN-O

Hvilken funktion har denne mystiske agent?

- ❏ … de har konstant kommunikation med *nogen* i Area 51
- ❏ …De står bag produktionen af både Independence Day, War of the Worlds, og Avatar
- ❏ _____ _____

Startkort 3/5

Psychic TV

Hvorfor finansierer Organisationen denne tv-kanal?

- ❏ … de implanterer beskeder i folk der ser lige præcis ved midnat
- ❏ … De producerer intetsigende, men underholdende indhold, som nogen i organisationen kunne lide
- ❏ _____ _____

Startkort 4/5

Henry Kissinger

Hvordan er manden stadig i live?

- ❏ … Han har været spillet af en række lookalikes i 20 år
- ❏ …Han har en mission for Organisationen, og har sværget ikke at dø før den er fuldendt
- ❏ _____ _____

Startkort 5/5

Lego Group

Legetøjet vi alle kender er faktisk blot brikker i et storslået spil…

- ❏ … hvor Lego, Hasbro og Tesla spreder budskaber for Organisationen
- ❏ …Der underholder aktieejerne
- ❏ _____ _____

Treparts-Forhandlinger

Med følgende skyggeagtige organisation…

- ❏ H.P. Lovecraft “Historical Society”
- ❏ Læger uden grænser
- ❏ _____ _____

Miami Herald

Det prisvindende amerikanske dagblad, der bruges ivrigt til at…

- ❏ Bringe organisationens fjender i befolkningens unåde
- ❏ Distrahere fra organisationens fuckups
- ❏ _____ _____

Madresseforretningerne

Hvad gemmer der sig i de bløde kasser?

- ❏ Mikrofoner der lytter til folks samtaler
- ❏ En dårlig forretning som organisationen ikke kan lade fejle
- ❏ _____ _____

Tinders Algoritme

Hvad folk tror er en samling uforståelig kode, skjuler faktisk…

- ❏ Et pyramidespil, der gradvist initierer datere i en kult
- ❏ Et machine learning program der skal skabe den ultimative dating-bot
- ❏ _____ _____

Office Space

Den herlige komedie fra 1999 er faktisk…

- ❏ En instruktionsvideo til at oprette verdensordenen
- ❏ Et fejlslået forsøg på at få arbejde til at fremstå sjovt
- ❏ _____

_____

En razzia

Vend en af verdens efterretningstjenester mod….

- ❏ En kendt og elsket spildesigner
- ❏ En fuldstændigt irrelevant modstandsbevægelse
- ❏ _____

_____

Dyrlæger mod FN

De ved ikke at….

- ❏ Vi også styrer FN
- ❏ Vilde dyr også sulter en gang imellem
- ❏ _____

_____

George H.W. Bush

Der står på Wikipedia at han døde i 2018, men faktisk….

- ❏ Blev hans bevidsthed smeltet sammen med Henry Kissingers
- ❏ Lever han nu i sus og dus på Bahamas
- ❏ _____

_____

Neo-Stoicisme

Bevægelsen fra 1600-tallet døde aldrig, men opererer nu ved at…

- ❏ Udnytte Audible's algoritme til at oversvømme markedet med selvhjælpslydbøger
- ❏ Invitere statsledere til private møder, og fortælle dem at det "nok skal gå"
- ❏ _____

_____

Kontinental-Frimurerne

I modsætning til deres amerikanske fæller, søger denne loge at…

- ❏ Myrde Gud
- ❏ Forringe dollarens kursværdi
- ❏ _____

_____

Gorilla krigsførsel

Dette hemmelige CIA-project har til ultimativt mål at…

- ❏ Træne Gorillaer til at kæmpe på frontlinjen
- ❏ Sprogligt forvirre en generation af oprørere
- ❏ _____

_____

Skeletterne på Mars

I skyggen af Olympus Mons på den røde planet, har organisationen fundet skeletter…

- ❏ tilhørende mennesker med plastiktøj
- ❏ tilhørende Golden Retrievere
- ❏ _____

_____

Mordet på JFK

Skal altid være i folks bevidsthed fordi…

- ❏ Det dækker over at mordet skete på den forkerte
- ❏ Det kan måske få Amerikanerne til at tænke på rumfart igen
- ❏ _____

_____

Farscape Sæson 5

Det bizarre science fiction show, fik angiveligt aldrig sin sidste sæson, men er stadig relevant for organisationen fordi den…

- ❏ Ligger i en skuffe et sted, men ingen kan huske hvor
- ❏ Bliver stadig forsøgt produceret af New Zealands regering
- ❏ _____ _____

VM i Dressur

Begivenheden fremstår som en helt almindelig turnering, men faktisk…

- ❏ Mødes verdens gamle aristokratfamilier og udveksler ugifte børn
- ❏ Er det en initationsrite i et okkult broderskab (m/k)
- ❏ _____ _____

Manchester City

Da fodboldholdet blev dannet i 1880…

- ❏ Var det meningen at det skulle være en vigtig del af kapløbet om Afrika, og kun organisationen husker det originale formål
- ❏ Var det det første fodboldhold der gjorde brug af psykisk krigsførsel, og er stadig de førende eksperter
- ❏ _____ _____

Fyre Festival

Hvordan kunne det gå så galt? Det er jo selvfølgelig fordi…

- ❏ Rumvæsenerne fuldstændigt havde fejlvurderet menneskelige ernæringskrav
- ❏ Det blev i sidste øjeblik besluttet at det IKKE skulle være en gigantisk menneskeofring til Prometheus
- ❏ _____ _____

Youtube kaninhuller

Alt-Right og Breadtube er låst i en uendelig strid…

- ❏ Om den astro-monarkiske titel Dronning af de Hellige Rør
- ❏ der faktisk er mellem Tumblr og 4Chans ejere
- ❏ _____ _____

Kunstig intelligens

Når først dette hemmelige projekt er fuldført…

- ❏ Vil det overflødiggøre kunstnere, der kan bo på gaden kan de
- ❏ Skal det bruges til at udspionere alle gennem AI-venne-apps
- ❏ _____ _____

Funko Pops

Hvorfor betale så meget for et stykke billig plastik?

- ❏ Organisatione gemmer beskeder i de store hoveder
- ❏ Det var engang ment at figurer indeholder ånden fra det de repræsenterer
- ❏ _____ _____

Organisationen

Albert

Albert

Aine

Aine

James

James

Georgina

Georgina

Chandler

Chandler

Fazeela

Fazeela

Isabella

Isabella

Oliver

Oliver

Viktoria

Viktoria

Xiu

Xiu

Komplotinspiration

Det er ikke sikkert det er nødvendigt, jeg synes I hvert fald I skal prøve at finde på jeres egne dårlige planer, men her er lidt inspiration hvis det er nødvendigt.

Alex Jones skal sælge InfoWars, finde Gud, betale hele sin gæld tilbage og offentligt undskylde for alt

Interessekonflikten over Taiwan skal bringes skræmmende tæt på atomkrig

Tobakshøsten skal slå fejl

Montenegros præsident skal erstattes af en pro-rumvæsen dobbeltgænger

Der skal fabrikeres og dissemineres en sygdom, der er mildt irriterende

Al AI kunst skal blive til links til hjemmesiden for det nærmeste kunstmuseum

Beviser skal plantes, der sår tvivl om tyngdeloven

Chemtrails skal inkludere mere C-vitamin for at undgå global skørbug

Næste Olympiade skal flyttes med kort varsel

Nostradamus skal demonstrativt refuteres i tabloidpressen

Alle skal opleve dobbelt så mange pop-ups på nettet, men med faktuel korrekt og potentiel brugbar viden

Politisk ustabilitet skal blive sådan retro-cool

Grunge musik med mødre som specifik målgruppe skal blive den nye kulturelle bølge på globalt plan

Inkaernes dyrkningsmetoder og tøjstil skal genopdages og bruges igen til gavn for klimaet

Oliver og Albert	Aine og Xiu	Isabella og Chandler	Viktoria og James	Fazeela og Georgina
Oliver og Albert går vildt meget i byen sammen, alle mulige seje steder som du ikke har hørt om, inklusiv store mængder stoffer og druk	Aine og Wang bruger Organisationens kreditkort til at købe forskellig eting og ydelser (som luksuslejligheder, modetøj, chokolade, bil, smykker og andet godt.)	Chandler og Isabella har en affære, hvor de mødes og nyder god indisk mad, sydamerikansk vin og hinandens selskab i dobbeltsengen	Viktoria og James dækker over at de ”låner” ting fra Organisationen, henholdsvis sære artefakter og uvurderlige kunstgenstande	Fazeela og Georgina har en masse ”møder”, som går ud på at de hænger ud, spiser kage, ser Netflix eller tager sig en lur på arbejdet