

Terraforming Mars: I skyggen af Deimos

Roman af Jane Killick

Character Publishing, 2021

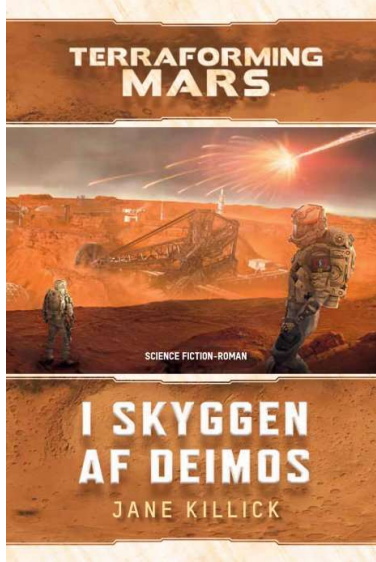
360 sider

Anmeldereksemplar
doneret af forlaget

I skyggen af Deimos er en technothriller der udspiller sig på Mars trehundrede år ude i fremtiden, hvor terraformingen af Mars er begyndt. Historien er baseret på brætspillet *Terraforming Mars*.

De seneste år har brætspil haft en kraftig fremvækst, og spilforlagene har søgt at brede spillenes universer ud på flere platforme. Det har været set før med for eksempel filmatiseringerne af *Clue* og *Sænke slagskibe (Battleship)* og udviklingen af rollespil baseret på brætspil fra *RuneQuest* til *Legend of the Five Rings*, og i disse år forsøges i stigende grad også med romaner og tegneserier. Et forlag, som fokuserer på dette, er Aconyte Books, som står bag den engelske oroginaludgave af denne bog.

Brætspillet *Terraforming Mars* fra det svenske spilforlag Fryxx og den amerikanske samarbejdspartner Stronghold Games var en succes fra det øjeblik, det udkom i 2016, og det er siden blevet suppleret af flere udvidelser og en spinoff, samt en dansk oversættelse (hvilket langt fra er normen for et spil, hvor samtlige kort er unikke og derfor



kræver sin egen oversættelse frem for at udgiver nøjes med at vedlægge en regelbog på fire sprog).

Det var med nogen skepsis, jeg gav mig i lag med bogen, fordi man i brætspillet følger ansigtsløse megacorporations gennem adskillige generationer, mens de gør Mars beboelig for menneskeheden – for hvem skulle man følge i bogen, og over hvilken tidsperiode?

Bogen åbner med den tyske migrant Luka, der sammen med mange andre har ladet sig lokke til Mars i håbet om et bedre liv, og ved hans ankomst bevidner han en ulykke. Ved siden af ham følger vi Julie, der er chef for United Nations Mars Initiative og som bliver pålagt at undersøge ulykken nærmere. Ulykken er en løssluppen asteroide, som er blevet slynget mod Mars' overflade som et led i terraformingen af Mars, og kendere af brætspillet ved hvilket kort, der er tale om og genkender straks den krog, som forfatteren har valgt at forbinde bog og spil med. Undervejs som historien skrider frem og verdensbygningen etableres, vil brætspilleren genkende flere andre teknologikort.

Derfra forløber historien over stok og sten. Der forvarsles på behørig vis, men bogens forsøg på at moralisere over at vi som mennesker bringer vores dårlige sider med til andre verdener, er kun halvhjertet udført.

Historien er fortalt gennem to synsvinkelfigurer, der har trukket flere af deres træk i moderne Hollywood science fiction-film. Den ene er den unge kvinde, der har valgt karrieren over familie og til sin ærgrelse må se sine forældre favorisere søsteren og dennes børn, mens den anden er den unge mand, der bærer på et traume ubevidst

forårsaget af en af bogens semi-skurke, som gør at de to karakterer har deres obligatoriske klimaks mod slutningen af bogen, så den traumatiske fortid kan skrinlægges.

Bogens Hollywood-skabelon forstærkes af at, bortset fra nogle enkelte beskrivelser af at livet på Jorden grundet klimakatastrofer er blevet værre, så er der grundliggende ikke sket noget i de 300 år, som er mellem læserens nutid og bogens fremtid. Jorden er i et udefinerbart nu – blandt andet eksemplificeret ved Julies forældres kejtede evne til at bruge ækvivalensen til Zoom, som gennem tre hundrede år er uforandret til trods for at det er verden, hvor man har brugt det i generationer – og fremtiden er således kun på Mars. Det er et kunstgreb, hvor forfatteren springer over at kere sig om, hvad tre hundrede år betyder for livet på jorden og kun skal fokusere på, hvad det betyder for kolonier på Mars med sparsomme ressourcer. Med andre ord er det en bog, som udspiller sig på Mars, hvis vi i dag var i gang med at terraforme den. De få referencer til for eksempel en verdensregering gør det ikke ud for verdensbygning, og det fungerer fint for et brætspil, men for en bog bliver det en utilfredsstillende oplevelse.

Oversætteren har gjort et godt stykke arbejde med teksten, og som læser er der ikke sætninger, man snubler åbenlyst over, og de tekniske forklaringer er ikke forsøgt oversat af en oversætter for hvem science fiction er fremmed, heldigvis, og det gør at sproget flyder let og naturligt. *I skyggen af Deimos* er en triviell og lidt middelmådig technothriller skrevet med intention om at blive filmatiseret, påduttet en brætspilslicens for at trække på brætspillet

fanskare som læsere. Den er hurtig læst og giver en eftermiddags underholdning.

Morten Greis



Brætspillet Terraforming Mars