# Kolonien

Et scenarie af Terese M. O. Nielsen til Fastaval 2023.

**Pitch**

*En fortælling om den første generation i en rumkolonis historie og de skæbnesvangre valg, der skaber ubrydelige bånd eller afgrundsdybe kløfter mellem kolonisterne.*

**Indholdsfortegnelse**

Foromtale

Kære spilleder

Velkomst. Intro

Valg af karakterer. Verdensbygning

Spilstil og mekanikker

Akt I Ungdom. Oprettelse af Rådet

Akt II Voksenår. Artefaktet

Epilog

Spilleders materialer

Handouts til spillerne

# Foromtale

*Hjem. Her bor vi, i Kolonien, bygget af dele fra Skibet og fra Junglen, halvt jordisk, halvt noget nyt. Vi fem repræsenterer Koloniens styrke. Vi er bestemt til at blive ledere, beskyttere, livgivere, guruer og opfindere. Vi vil forme fremtiden sammen - eller gå under i forsøget.*

Kolonien handler om en rumkolonis skæbne, fortalt over ca. 50 år. I spiller 2 afgørende nedslag i Koloniens historie; tidspunkter, hvor store beslutninger sætter retningen for Koloniens fremtid. Spilpersonernes valg af Skæbne former Koloniens Skæbne. Kan spilpersonernes gode viljer og indbyrdes respekt hjælpe dem til at få Kolonien til at trives, eller vil ydre omstændigheder og en ond skæbne drive dem til at ødelægge det, de holder af?

I kommer til at bygge et samfund og en verden og til at tage valg på jeres spilpersoners vegne, støttet af lister og et par terningeslag. Spillet vil i høj grad blive formet af frie scener, som spillerne sætter, inden for en striks, overordnet ramme.

**Kør Kolonien, hvis du kan lide**
at understøtte hittepåsomheden hos dine spillere, bestyre en overordnet ramme for fortællingen og hjælpe med at bruge og fortolke en række handouts, der vejleder spillerne i deres valg. Derudover skal du spille et par bipersoner og hjælpe med at skabe sammenhæng i valg og begivenheder.

**Spil Kolonien, hvis du kan lide**
Du skal kunne lide at bygge en verden og en fortælling i samspil med andre spillere og at tage kontrol over spillet gennem scenesætning. Hvis du holder af at spille undergangsmærkede personer med hang til store armbevægelser og drastiske valg, er det et plus. Du behøver ikke kende specielt meget til sci-fi, bare du har lyst til at skabe en udenjordisk verden.

# Kære spilleder

…eller interesserede læser. Tak for at bruge tid på mit scenarie.

*Kolonien* er højspændt drama om en rumkolonis storhed og fald med en høj grad af spillerfrihed til at opfinde både verden og bipersoner og med Skæbnemekanikken som det centrale værktøj til at drive historien i retning af splid og undergang med en svag mulighed for forsoning til sidst. Scenariet trækker i høj grad på Lars Kroll Kristensens *Magtens Lænker* marineret i en sci-fi sovs inspireret af Raised by Wolves. En rumkoloni bliver grundlagt, udvikler sig og vokser og skal overvinde kriser, der skyldes den nye planets anderledeshed og mulige intelligente beboere. Alt dette opleves igennem 5 spilpersoner, der er centralt placeret i *Koloniens* virke, eftersom de repræsenterer hver deres aspekt af forudsætningerne for at have et velfungerende samfund: organisation (Pila), teknologi (Tera), sundhedsvæsen (Soto), madproduktion (Lago) og militær/politi (Mena). De to faser i Koloniens historie svarer til spilpersonernes ungdom og voksne år.

Jeg håber, du og dine eventuelle spillere får fornøjelse af scenariet. Som de fleste scenarieforfattere vil jeg utroligt gerne tale om mine scenarier. Skriv til mig på terese.m.o.nielsen@gmail.com med både spørgsmål og warstories.

## Tak til…

De væsentligste ideer i scenariet er ikke mine. Jeg er snarere den, der har skrevet det hele sammen. Af hjertet tak til

- LARS KROLL KRISTENSEN for struktur og Skæbnemekanik.
- ANNE RATZER for Artefaktet i junglen som den væsentlige begivenhed i Akt 2.
- FORFATTERKOLLEKTIVET ARBEJDSTITEL for at flytte mit fokus til spilpersonerne.
- MADS EGEDAL KIRCHHOFF for de 2 tabeller i Akt 2 og for relationsoversigten.
- OLIVER NØGLEBÆK for verdensbygningsspørgsmålene.
- MORTEN HAVMØLLER LAURSEN for de individualiserede Skæbner.
- MORTEN HANSEN for Pletarerne.
- LAURA MEEDOM NIELSEN for illustrationer.
- LASSE ARNSDORF PEDERSEN for scenariesparring.
- SILAS MEEDOM NIELSEN for flittig korrekturlæsning.
- …og mine spiltestere, både hjemme og på Con2 2023, for at få scenariet til at leve.

## Fortællingen kort

Dette scenarie er en karakterdrevet politisk tragedie om mennesker, der er i deres følelsers vold og bundet af det jordiske samfunds traditionelle kastestruktur. Første akt handler om ungdom og håb. Vores spilpersoner håber og tror, at de kan skabe noget bedre end den Jord, deres forældre kommer fra. Men de bliver splittet i en strid om magten, om hvem der skal sidde i Rådet. Anden akt handler om, at det er svært at stå sammen mod noget udefra kommende i en krisetid. Fundet af et alien artefakt i junglen kommer til at sætte spilpersonerne op imod hinanden og gør de eksisterende modsætninger dybere. Spillerne kan vælge at beskrive, at Kolonien som helhed kommer sig over krisen i epilogen, men en decideret lykkelig epilog er usandsynlig.

# Om denne tekst

Det følgende falder i tre dele.
Først kommer spilleders manual på side 5 til 13. Disse sider beskriver skridt for skridt i kronologisk rækkefølge, hvad spilleder skal huske, gøre og holde styr på under scenariets afvikling.
Så kommer side 14 til 22 med hjælpemidler til spilleder: lister, oversigter osv.
Til sidst følger handouts til spillerne. Dette er scenariets vigtigste byggematerialer, og det *aller*vigtigste er spilpersonerne og skæbnerne.

**Læs spilpersoner og skæbner først**. Spiltestene viser, at karakterbeskrivelserne bliver scenariets omdrejningspunkt. Derefter kan du læse resten af teksten fra side 5 og frem.

# Print

Noget af det, der skal udleveres, gør sig bedst et-sidet, noget to-sidet og noget i farver eller A3. På Fastaval medbringer jeg eksemplarer til alle af det materiale, der skal udleveres, printet som det gør sig bedst:

- To-sidet print af menu-sedler til valg af spilpersoner og spilpersoner
- Et-sidet print af scenetyper, bipersonssedler, skæbner, artefakt- og krisetabel
- Farveprint af Hekas stav og Artefaktet
- Print i A3 af kortet til at tegne på.

Det svarer til side 25-51 i dette dokument.

# Velkomst. Intro

Byd spillerne **velkommen**. Start med en **associationsleg**:. Du siger selv noget, der falder dig ind, når du hører ordene *Kolonisering af Rummet*, og bagefter lader du en sidemand fortsætte. Kør 2 gange rundt om bordet, så I får sagt ca. 12 ord eller sætninger. Man må associere til startordene *Kolonisering af Rummet* eller til det, der lige er blevet sagt. Hvis du kan bruge de ting, der er blevet sagt, til at beskrive forhistorien og settingen, så gør det.

**Beskriv** derefter **settingen** og forhistorien. For ca. 30 år siden landede rumskibet *Mitrotita* på Hjem. Scenariet handler om den første generation af Koloniens historie. Læs evt. foromtalen højt.

**Skitsér forløbet**. Scenariet består af  en intro og 2 akter, der svarer til spilpersonernes ungdom og modne år og til to skæbnesvangre episoder i Koloniens historie. Fortæl, at det er usandsynligt, at de får en ublandet lykkelig slutning; historien handler mere om at tabe storslået og dramatisk end om at vinde.
Spillerne vil formentlig stille spørgsmål til tid og sted. Dette ligger fast.

**FAKTABOKS**
**Om rejsen** Der var ca. 200 mennesker i kryotanke ombord, da *Mitrotita* blev afsendt fra Jorden. Af disse er ca. 100 i live ved scenariets start, ca. 30 år efter landingen. Nogen er døde under rejsen af f.eks. defekte kryotanke, nogen er døde på Hjem, måske af nye sygdomme. Det er op til spilgruppen.
**Befolkning** Der er ca. 100 Jordfødte i Kolonien ved scenariets start, og ca. 50 Hjemfødte. Spillerne er de ældste Hjemfødte.
**Kaster** Udover de 5 Kaster - Diplotorikere, Gladionomer, Helsister, Hortokrater, Mekanører - er der de kasteløse, Pletarerne, der primært udfører hårdt, fysisk arbejde, der ikke kræver nogen særlig uddannelse. Spilgruppen må afgøre, hvordan antalsfordelingen er af de forskellige grupper.
**Omgivelser** Kolonien ligger i nærheden af en flod og en jungle. De ældste dele af den er bygget af dele af *Mitrotita*.
**Dyreliv** De farligste dyr på Hjem er grolverne. De er på størrelse med store hunde og er ikke for alvor farlige, hvis man tænker sig lidt om. Om de er pattedyr, øgler, fugle eller noget helt andet er op til jer.

Fortæl også, at der er en relativt fast **struktur for akterne**, men at der i hvert akt er stor frihed og forpligtelse til, at spillerne sætter scener. Gør det klart, at scenariet skal være et storladent, historisk drama, hvor personerne træffer drastiske valg, og at dette understøttes af **Skæbnemekanikken**. Giv et eksempel for at illustrere stemningen: en Skæbne der kunne have været med i scenariet, men blev valgt fra, er

*Skæbneeksempel*

Du sværger hævn over den, der får æren for dit hårde arbejde.

# Valg af karakterer. Verdensbygning

Nu er det tid til at **fordele karakter**. Beskriv, at det jordiske samfund er struktureret omkring **kaster**ne, og at man på Jorden fødes ind i en kaste. Kasterne inddeler befolkningen i sociale grupper, hvor hver gruppe har forskellig funktion, anseelse og rigdom. Det kan lade sig gøre at skifte kaste, men det er meget sjældent. Kasterne, ordnet i rækkefølge efter anseelse, er

- Hortokrater. Tænk Godsejere. De rigeste og mest respekterede.
- Diplotorikere. Tænk Administratorer. Tager sig af papirarbejde og forhandlinger.
- Gladionom. Tænk Militær. Krige forekommer på Jorden, og alle har brug for militær.
- Helsister. Tænk Læger. Vedligeholder den højt udviklede sundhedsteknologi, der giver de rige næsten evigt liv.
- Mekanører. Tænk Ingeniører. Plejer og vedligeholder teknologien.

Under de fem kaster, er Pletarerne, de kasteløse, som tager sig af det hårde, uuddannede arbejde.

Lad spillerne selv **vælge spilpersoner** ud fra spisesedlerne. Hvis der er 4 spillere, er Mena den karakter, der bedst kan undværes. Giv gerne Soto og Tera til udadvendte og aktive spillere. Soto er afdæmpet og muligvis melankolsk, og Tera er en enspænder, så de kan blive meget stille, hvis de gives til spillere, der ikke er så udfarende.

Når spilpersonerne er valgt og læst, skal spillerne præsentere dem. Vi skal høre, hvordan de ser ud, og hvor i Kolonien man typisk kan finde dem i løbet af en almindelig dag. Tegn et kort over Kolonien imens spillerne beskriver og placér f.eks. Diplotorikernes sal på rådhuset, mekanørernes værksted eller hvad der ellers måtte opstå af lokationer i forbindelse med præsentationsrunden. Derudover skal alle spillere vende deres seddel fra karakterspisesedlen om og svare på et spørgsmål til **verdensbygning**en om dyr (Mena), planter (Lago), grej (Tera), sundhed (Soto) og forhold til Jorden (Pila). Hvis I er færre end 5 spillere, hjælpes I ad i fællesskab med de manglende spilpersoners spørgsmål.

# Spilstil og mekanikker

*Kolonien* er lagt an på, at der opstår saftigt drama, når spillerne på den ene side er bundet af at skulle vælge storladne skæbner, og på den anden side får frihed til at forme verdenen, introducere og spille bipersoner og forme relationerne mellem karaktererne. Karakterspillet i Akterne viser små glimt af afgørende øjeblikke i en historie, der strækker sig over en hel generation. Det betyder forhåbentlig, at spillerne digter nogle spændende forklaringer på, hvordan Akt I og Akt II hænger sammen, ligesom de er nødt til at definere *hvem* det er, der bliver sværget hævn over, og *hvilket* arbejde der var hårdt, når de vælger en skæbne som “Du sværger hævn over den, der får æren for dit hårde arbejde.”. De væsentligste mekanikker til at opnå denne type emergent dramatisk fortælling er Skæbnevalget og de frie scener.

Din vigtigste opgave som GM er at administrere tiden, så der er et godt flow i fortællingen. Derudover er det hovedsageligt at give plads og rammer for historieskabelsesmagien ved at

huske og bruge detaljer om verdenen, sørge for at bipersoner bliver genbrugt og opmuntre spillernes kreativitet ved at heppe på dem og inddrage alle ved at fordele rampelyset.

## Aktstruktur, scener og skæbnevalg

Hver akt er rammet ind af 3 faste scener, nemlig Intro/Recap, Krise og Koloniens Fødselsdag. Imellem disse er Frie Scener, der vælges blandt flere mulige og kan sættes af alle. I løbet af hver akt skal spillerne vælge en Skæbne til deres spilperson. Typisk skal Skæbnerne udleveres kort efter Krisen er præsenteret, men spillerne må først tale med hinanden om valget, når alle har deltaget i mindst en scene.

### Faste scener

De faste scener er Intro/Recap, Krise og Koloniens Fødselsdag.
I **Intro/Recap** gås bordet rundt, og hver spiller fortæller, hvordan deres spilperson ser ud lige nu, hvad de laver og hvor de er på en helt almindelig dag. I Akt II vil det være naturligt også kort at fortælle, om de f.eks. har familie og hvad deres status i Kolonien er. Scenen **Krise** er GMs infodump om den problemstilling, akten handler om. I Akt I fortæller Irgo om Valg af Styreform, og i Akt II rapporterer en biperson om fundet af Artefaktet.
**Koloniens Fødselsdag** afslutter alle Akter. Det er den årlige fest, hvor man gør status over, hvordan det går, og hvordan krisen er blevet håndteret. Til Koloniens Fødselsdag i Akt I holder den ældste, Heka, en tale der sammenfatter perioden. Du har som GM rollen som Heka. I Akt II er Heka måske død, og én af spilpersonerne holder talen.

### Frie Scener, bipersoner

Imellem Intro/Recap, Krise og Koloniens Fødselsdag er der frie scener. Du eller spillerne vælger mellem Scenetyperne, som skal klippes ud og lægges på bordet. **Scenetyper**ne er

- Overtalelse
- Påvirke en gruppe af bipersoner
- Fritid
- Krisemøde!
- Handling!
- Skænderi!

Spørg spillerne, hvad de vil gøre, og lad dem vælge en scenetype og sætte den; dvs. definere tid, sted, tilstedeværende og formål. Dit job som GM er at hjælpe med at tilføje detaljer, fordele bipersoner og stille spørgsmål til handlingen, samt at huske at bruge f.eks. informationer og bipersoner i senere hændelser. Hvis Tera har en stor, gul værktøjskasse i Akt I, kan den f.eks være med i en scene i Akt II, hvor Artefaktet undersøges.

Bestræb jer på at have mindst 2 spilpersoner til stede i hver scene; på den måde holdes spillerne aktive, og det er sjovest. Det virker måske ikke naturligt, hvis scenen handler om en gruppe af bipersoner som f.eks. er spilpersonens kaste eller nære familie, men du og spillerne må opfinde en forklaring på, hvorfor f.eks. Soto er med til Kaste-mødet hos Gladionomerne, eller hvorfor Pila overhører, at Lago skændes med sin far, eller hvad situationen nu er.

Bipersoner spilles så vidt muligt af de andre spillere. Brug skabelonerne til bipersoner; udfyld dem med navn og hvilken relation de har til en spilperson første gang, en biperson optræder. Lad en spiller, som ikke er med i scenen, spille dem. Læg den udfyldte seddel på bordet, så den kan bruges i senere scener. Bipersoner kan spilles af andre spillere, hvis den første spiller er med i scenen med sin hovedkarakter.

*Eksempel*
I første spiltest var en særlig vigtig biperson Bogo, Menas yndlingslærling, som samtidig var forelsket i Lana, Lagos og Menas barn, et resultat af et hatefuck under Koloniens første fødseldag. Dels fandt han Artefaktet i Junglen, dels prøvede Lago at bruge ham til at få viden om Menas planer.

## Skæbnevalg. Timing

I hver Akt skal spillerne vælge en Skæbne. I Akt I og II har hver spiller mulighed for at vælge mellem 3 forskellige Skæbner, tilpasset netop deres spilperson. I Epilogen skal spillerne vælge en overordnet Skæbne for Kolonien som helhed.

I Akt I og II udleverer du valgmuligheder til spillerne, når Krisen er blevet præsenteret. De må ikke tale om deres Skæbner, før hver spiller har haft en bærende rolle i mindst en scene; der skal have formet sig en ide om, hvor handlingen bevæger sig hen. Når I nærmer jer afrundingen af Akten og Koloniens fødselsdag, fortæller spillerne, hvad de har valgt eller tænker på at vælge, og I finder ud af sammen, om Skæbnevalgene er indbyrdes konsistente og får forklaret, hvad sammenhængen mellem dem er. Eventuelt kan det blive nødvendigt at sætte nogle korte, forklarende scener, hvor spillerne rollespiller, hvordan situationen bliver som Skæbnerne fortæller.

I første spiltest blev det efter 3-4 scener i første Akt klart, at Lago og Pila ønskede at bevare noget, der mindede om kastesystemet, mens Mena og Tera ville noget mere demokratisk eller måske sågar inddrage Pletarerne. Da Skæbnerne kom på bordet, var den løsning, der matchede situationen, at Soto var eneste medlem af Rådet. Vi spillede hen imod en skrækkelig tåkrummende version af Koloniens første fødselsdag, hvor Soto havde ondt i maven på den store balkon på *Mitrotita*s gamle cockpit, mens Pila hviskede i hans øre, Tena byggede bomber, og Mena drak sig i hegnet på svampesnaps for senere at hatefucke Lago.

Til sidst spiller I Koloniens fødselsdag, og du holder en af Hekas taler, der opsummerer Koloniens status.

# Akt I Ungdom. Oprettelse af Rådet

## Stemning, tema, varighed

I første akt er spilpersonerne unge voksne, først i tyverne. Kolonien vokser, og fremtiden ser lys ud. Aktens tema er valg af styreform og regering: grundlæggelsen af Rådet er Koloniens fødsel som nation. Det store spørgsmål er, om Kolonien kommer til at videreføre Jordens kastesystem eller om der bliver skabt noget nyt og anderledes.

Første akt er langt. Det er her, spillerne skal lægge grunden til ven- og fjendskaber, der kommer til at danne grobund for resten af scenariet, og det er her, I skal bygge verdenen så den føles levende. Lad spillerne bygge en by og lad dem lære spilpersonerne og deres forhold at kende, men prøv at holde forløbet (inklusiv intro og karaktervalg) på under 2,5 timer.

## Forløb

### Intro

Tag kortet frem. Kolonien er delvist bygget af dele fra *Mitrotita*, delvist af materiale fra Junglen. Kolonien ligger nær en flod, og på den anden side af floden vokser Junglen. Der er en lysning i Junglen, hvor Artefaktet senere kommer til syne, men det skal spillerne ikke have at vide endnu. Selve Kolonien er bygget omkring et torv, som er byens mødested.

Spørg spillerne, hvor de er på en almindelig formiddag, og hvad de laver. Et godt gæt er, at de passer deres arbejde: Pila ordner papirer, Tera reparerer maskiner, Mena patruljerer ved floden, Lago ser godt ud på en mark et sted og Soto tilser syge børn og gamle. Tegn gerne de forskellige steder ind på kortet. Giv spillerne lidt tid til at rollespille.

### Krise

Kolonien har indtil videre været så lille, at alle beslutninger er blevet truffet ved at alle voksne har mødtes på torvet og diskuteret fælles anliggender, indtil alle var enige. Tænk Rousseau og almenviljen. Derfor er der et signal til, at alle skal mødes, og det lyder nu. Alle stimler mod torvet, og Irgo, Pilas læremester, fortæller, at Diplotorikeren Irja, den ældste, er død. Det har altid været Irja, der har kaldt til samling og bagefter bogført Koloniens beslutninger. Nu er hun der ikke mere, og hendes sidste formaninger var, at Kolonien måtte finde en anden styreform; befolkningen er nået en størrelse, hvor det ikke kan lade sig gøre at kalde alle til møde, hver gang der skal tages en beslutning. Der skal dannes et Råd, som kan tage beslutninger i det daglige. Det skal bestå af højst 4 personer, og det er underforstået, at Pletarer ikke kan sidde i Rådet.

Sig til spillerne, at Rådet skal konstitueres om 3 dage. Hvis de spørger til valgbarhed, antal mennesker i Kolonien, valgprocedure osv osv, så lad dem definere meget af det selv.

## Frie Scener

Giv spillerne deres Skæbner til første Akt. Læg de Frie Scener frem på bordet.

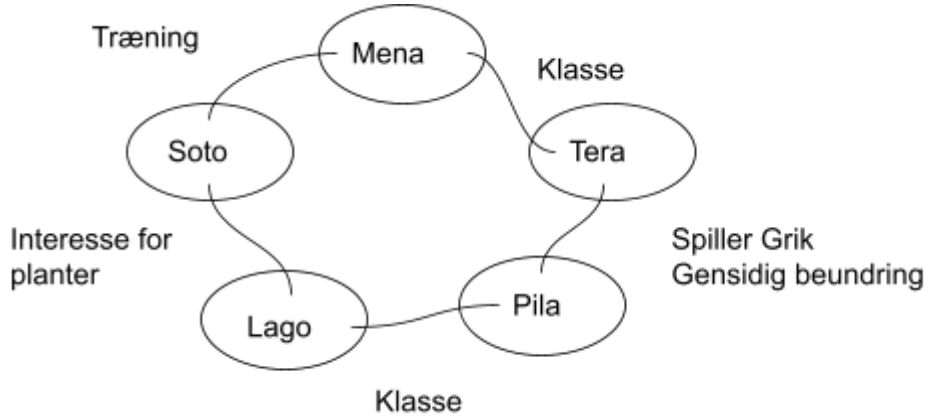
Mind spillerne om, at de er de eneste 5 på deres alder i et minisamfund på 150 mennesker. De har kendt hinanden altid og kender hinanden ud og ind, hvad enten de er glade for hinanden eller ej. Det vil være naturligt, at de har et fælles mødested. Træhytten i udkanten af junglen, bænken ved floden, eller hvad det nu er, hvor man altid søger hen

Lad spillerne sætte scener og spil. Alle skal have været omdrejningspunkt i mindst 1 scene.

Hvis spillerne ikke kan finde på noget, så brug en scene fra GMs Sceneforslag.

Forhåbentlig danner der sig nogle alliancer og nogle modsætningsforhold. Skæbnerne er designet, så det er teknisk muligt, at alle 5 kommer i Rådet (men for Pila og Teras vedkommende vil det betyde, at de får børn imod deres vilje).

Spilpersonerne er forsøgt skrevet, så alle har 2 relationer, der vil kunne udbygges til noget positivt, som på dette diagram.




Hvis Mena mangler, kan du evt. prøve at få Soto og Tera til at tale om sundhedsteknologi. Tera vil formentlig gerne prøve at bygge bedre kølemuligheder til at opbevare medicin og måske arvemateriale.

### Skæbnevalg

Afslut de Frie Scener med, at spilpersonerne vælger Skæbner. Find ud af, hvem der kommer i Rådet og sørg for at løse eventuelle inkonsistenser i fællesskab. Du har som GM det sidste ord, men forhåbentlig kan I sammen digte et hændelsesforløb, der er spændende og tilfredsstillende for jer alle sammen. Spil eventuelt et par korte scener, der viser centrale samtaler eller hændelser, men lad det ikke blive for langt.

## Koloniens fødselsdag. Hekas tale

Akten afsluttes med Koloniens fødselsdag. Fordi det er den første, skal I etablere, hvad traditionen er. Har man særlige måltider, danse eller klædedragt? Er der musik?

Det eneste, der ligger fast, er, at Heka, Den Ældste, holder en tale.

Heka stiger op på et podie, gerne bygget af dele af Mitrotita. I hånden har hun en stav: rorpinden fra Mitrotita, udsmykket med grolvertænder (eller -næb?) og blade, fjer eller hvad der nu er karakteristisk for omgivelserne på Hjem. Hekas tale sammenfatter Koloniens status, og du skal holde den i rollen som GM. Der er stikord til talerne i GMs materiale.

Stemningen i den allerførste tale er håb. Dette er Koloniens grundlæggelse, nu hvor der er et Råd, og Kolonien er blevet født som nation. Alle er stolte og forventer vækst og trivsel i fremtiden.

Smør gerne tykt på. Giv derefter spilpersonerne et par sætninger til at beskrive, hvordan de reagerer på talen. Forhåbentlig er der et par stykker, der sidder og skuler i et hjørne.

### Afrunding af Akt I

Få besvaret eventuelle spørgsmål, der handler om scenariets Nu, f.eks. hvem bliver gift, og hvem får børn. Brug ikke lang tid på det.

# Akt II Voksenår. Artefaktet

## Stemning, tema, varighed

I anden Akt er spilpersonerne midaldrende. Deres børn er nu store teenagere, så den præcise alder afhænger af, hvornår de får børn. Aktens store spørgsmål er, hvordan Kolonien håndterer kriser. Kan og vil spilpersonerne samarbejde, når der dukker noget uventet op? Stemningen i Akten bliver typisk præget af konflikt og splittelse.

Akten varer omkring en time til halvanden. Det er sandsynligt, at spilpersonerne mødes 2 og 2 eller højst 3 for at planlægge, undersøge og intrigere. Inddrag så vidt muligt spillere, der ikke har en spilperson med i scenen, som bipersoner - børn, kastefæller, ægtefolk, kolleger - så alle har noget at lave. Genbrug bipersoner. Erfaringen fra spiltests er, at der ofte vil være et par bipersoner, der bliver næsten lige så vigtige som spilpersonerne.

## Forløb

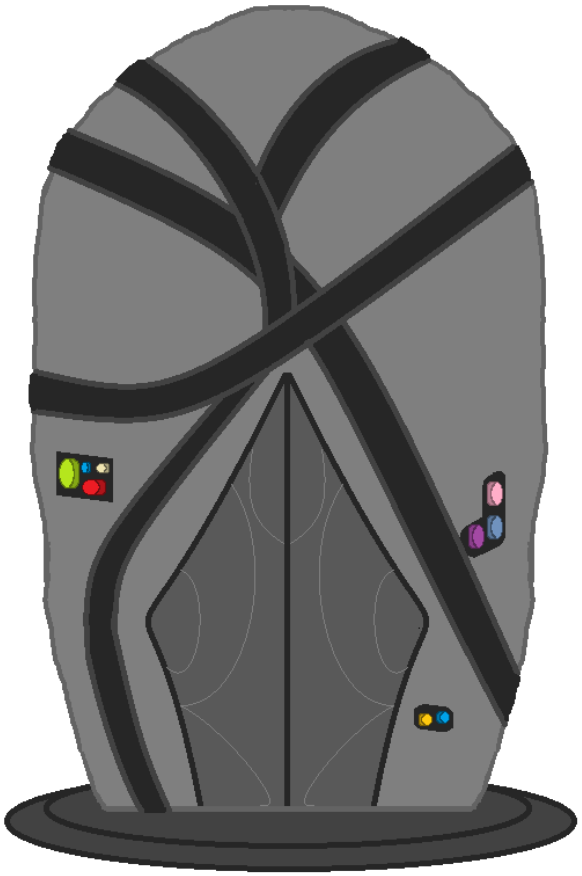
Det overordnede forløb i Akten er, at der optræder en krise i Kolonien, samtidig med, at der bliver opdaget et Artefakt i Junglen, som stammer fra intelligent liv. Handlingen drejer sig om at finde ud af, hvad der skal ske med Artefaktet, og hvordan krisen skal løses. Akten skal afrundes, når alle roller har spillet med i (mindst) 2 scener. Der vil typisk ikke være en fuldt forløsende slutning, hvor alle spørgsmål om Artefaktet og Koloniens håndtering af det er besvaret, men forhåbentlig er den umiddelbare krise være under kontrol. Det store spørgsmål er, om Kolonien er en enhed ved Aktens slutning, eller om den er faldet fra hinanden i faktioner. Er der en koloni, når scenariet slutter?

### Intro/Recap

Rådet er stort set uændret, selv om der er gået 15-25 år. Spørg, om spilpersonerne har fået børn og mager. Lad dem fortælle, hvad de laver en almindelig formiddag.

## Krise!

Alle spilpersonerne er samlede på torvet. To bipersoner kommer løbende fra hver sin retning. Der er sket noget frygteligt i byen, og der er blevet fundet et Artefakt i junglen i lysningen på den anden side af floden. Måske er det landet i nattens løb, måske er det steget op af jorden. Artefaktet er cylindrisk, 3 meter i diameter og ca. 5 meter højt, og det er dækket af besynderlige tegn. Der er en slags dør og paneler  med knapper. Måske er der en stol inden for, der ikke er skabt til et menneske; den er for høj eller for lav, og sædet er ubekvemt.



Lad spillerne rulle to sekssidede terninger og placere de to slag på de to tabeller, Krisetabellen og Artefakttabellen. Resten af Akten kommer til at handle om at håndtere krisen og forholde sig til Artefaktet. Under GM materiale er der desuden forslag til opfølgende spørgsmål, du kan stille spillerne for at sparke gang i festen, hvis de ikke lige ved, hvad de skal stille op med situationen.

## Frie Scener, Skæbnevalg

Lad spillerne få deres Skæbner for Akt II.

### Artefaktet og Aliens

De har sikkert spørgsmål om Artefaktet. Tera kan undersøge det. Det er meget gammelt og lavet af en ukendt metallegering. Der er mystiske tegn fra et fremmed alfabet på det og inden i det. Der er ikke spor af Aliens rundt omkring det eller i bosættelsen, men der kunne godt være Aliens på den anden side af Hjem, inde i Hjem eller på en måne.

Spil et antal scener. Hver spilperson skal deltage i mindst 2. Forhåbentlig bliver det klart, hvordan Kolonien reagerer på krisen, og hvem der har kontrollen med Artefaktet, og hvad der sker med det. Skæbnerne er centreret om, hvordan man skal forholde sig til Artefaktet, og det er svært at forestille sig et valg af Skæbner, hvor alle ender med at være enige. Lad spillerne vælge Skæbner. Spil nogle ganske få scener og gå videre til Koloiens fødselsdag.

## Koloniens fødselsdag

Kolonien afholder sin fødselsdag. Stemningen er sammenbidt. Måske er hele Kolonien til stede, måske er den blevet splittet op, og der er en gruppe oprørere eller flygtninge, der ikke er med på torvet. Mind spillerne om de traditioner, de har skabt, eftersom de er symbol på Koloniens fælles kultur. Eventuelt spiller orkestret lidt falsk, når de spiller en traditionelle

Kolonimelodi, og Hekas stav ser slidt ud. Hvis det er Heka, der holder tale, handler den om at komme sammen igennem svære tider. Du kan også vælge, at Heka falder død om, og at en spiller må holde den traditionelle tale.

# Epilog

Efter Akt II er Kolonien efter al sandsynlighed splittet af strid. Bed spillerne om at vælge en Skæbne for Kolonien og om at finde ud af, om Kolonien overvinder krisen? Hvordan ser Kolonien ud 50 år senere? Slut af med at vise, hvordan de 5 spilpersoner blev husket i Koloniens historie 50 år efter. Gå bordet rundt og lad alle give en kort monolog, hvor de som en efterkommer eller arvtager i embedet mindes deres berømte forfader eller -moder. Talen skal svare på spørgsmålene:

- Hvad var spilpersonens vigtigste karaktertræk eller kendetegn?
- Hvad var spilpersonens heltemodigste bedrift eller største skurkestreg?
- Hvordan/hvornår mindes Kolonien spilpersonen? Med en statue? Når man høster?

Sig tak for spillet. Fortæl mig gerne om forløbet.

# Spilleders materialer

Foromtale
Faktaboks
Oversigt over Akt-struktur
Terningeslag ved uvished
Navne
Relationer mellem spilpersoner
Sceneforslag
Artefakt- og krisetabeller. Forslag til opfølgende spørgsmål
Hekas taler
Mulige slutninger for Kolonien

I dette afsnit finder du hjælpemidler til at støtte dig i afviklingen af scenariet.

- **Foromtale**, **Faktaboks** og **Akt-struktur** bruges i forbindelse med spilstart og introduktion.
- **Terningeslag** er et forslag til, hvordan du og spillerne kan afklare, hvad der sker, når der er tvivl om, hvorvidt spilpersonerne kan lykkes med det, de gerne vil gøre.
- **Navne**listerne understøtter settingen ved at give ensartede regler for, hvad bipersoner hedder.
- **Relationer** og **Sceneforslag** er dine hjælpemidler til at finde på, hvad du kan spille på, hvis du gerne vil f.eks. give rampelys til en spiller eller skubbe handlingen i retning af at danne alliancer eller vil sætte en spiller under pres.
- **Artefakt- og krisetabellerne** er centrale for Akt II og står i spillernes materiale. I dit materiale får du en liste over, hvad du kan spørge til, hvis spillerne mangler nogle puf til at finde på, hvad de vil gøre, når Artefaktet er fundet, og krisen er afsløret.
- **Heka's taler** er stikord til, hvad du kan sige i rollen som Heka ved Akt-afslutningerne.
- **Mulige slutninger** er små tekstbidder, som du kan læse op til sidst, hvis en af dem passer. Det er langt fra sikkert, at det, jeg har kunnet forestille mig, er det, der kommer til at ske i jeres gennemspilning, så måske kommer de ikke i brug.

# Foromtale

*Hjem. Her bor vi, i Kolonien, bygget af dele fra Skibet og fra Junglen, halvt jordisk, halvt noget nyt. Vi fem repræsenterer Koloniens styrke. Vi er bestemt til at blive ledere, beskyttere, livgivende, guruer og opfindere. Vi vil forme fremtiden sammen - eller gå under i forsøget.*

Kolonien handler om en rumkolonis skæbne, fortalt over en generation. I spiller 3 afgørende begivenheder i Koloniens historie i ungdom, voksne år og alderdom. Spilpersonernes valg af Skæbne former Koloniens Skæbne. Vil Kolonien stå imod både indre konflikt og ydre trusler, eller bliver den første generation også den sidste?

I kommer til at bygge et samfund og en verden og til at tage valg på jeres spilpersoners vegne, støttet af lister og et par terningeslag. Spillet vil i høj grad blive formet af frie scener, som spillerne sætter, inden for en striks, overordnet ramme.

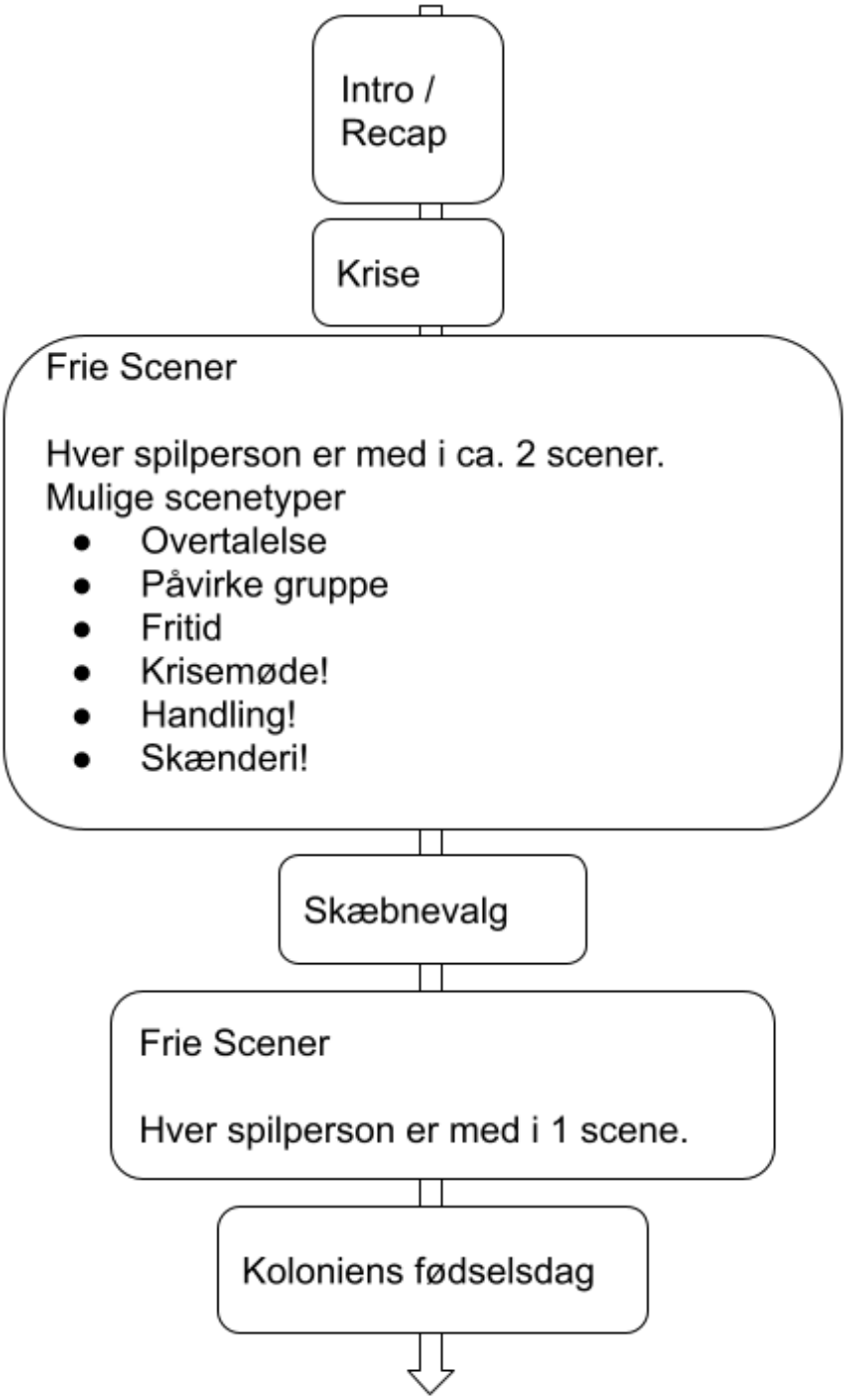
# Faktaboks

Spillerne vil formentlig stille spørgsmål til tid og sted. Dette ligger fast.

**FAKTABOKS**
**Om rejsen** Der var ca. 200 mennesker i kryotanke ombord, da *Mitrotita* blev afsendt fra Jorden. Af disse er ca. 100 i live ved scenariets start, ca. 30 år efter landingen. Nogen er døde under rejsen af f.eks. defekte kryotanke, nogen er døde på Hjem, måske af nye sygdomme. Det er op til spilgruppen.
**Befolkning** Der er ca. 100 Jordfødte i Kolonien ved scenariets start, og ca. 50 Hjemfødte. Spillerne er de ældste Hjemfødte.
**Kaster** Udover de 5 Kaster - Diplotorikere, Gladionomer, Helsister, Hortokrater, Mekanører - er der de kasteløse, Pletarerne, der primært udfører hårdt, fysisk arbejde, der ikke kræver nogen særlig uddannelse. Spilgruppen må afgøre, hvordan antalsfordelingen er af de forskellige grupper.
**Omgivelser** Kolonien ligger i nærheden af en flod og en jungle. De ældste dele af den er bygget af dele af *Mitrotita*.
**Dyreliv** De farligste dyr på Hjem er grolverne. De er på størrelse med store hunde og er ikke for alvor farlige, hvis man tænker sig lidt om. Om de er pattedyr, øgler, fugle eller noget helt andet er op til jer.

# Oversigt over Akt-struktur

Intro + første akt varer 2,5 timer. Akt II varer ca 1,5 timer. Epilogen bør kunne klares på under en halv time.



# Terningeslag ved uvished

I det store hele skal spillerne have lov at gøre det, de ønsker sig, Men hvis de foreslår noget tvivlsomt, er her et forslag til en version af slå-en-terning-højt-er-godt, som I kan bruge til at afgøre, hvad der sker.

## Rul for bedst, værst eller konsekvenser

Hvis spilleren vil gøre noget, som kan mislykkes, så bed spilleren om at beskrive

1) hvad de ønsker at gøre
2) det bedste, der kan ske, og
3) det værste, der kan ske.

Slå 2 d6.

| | | |
|---|---|---|
| ● *Ja, og …* | 10-12 | Det bedst tænkelige sker. |
| ● *Ja, men …* | 7-9 | Det lykkes, men der er uventede komplikationer. |
| ● *Nej* | På 2-6 | Det værst tænkelige sker. |

## Eksempel på “ja, men” udfald

På Con2 ønskede spillerne at holde Artefaktets præcise udseende og virkemåde hemmeligt for resten af Kolonien og at indforskrive alle unge mænd til at grave beskyttelsesrum imod mulige luftangreb. Pila skulle holde en stor tale for at overtale alle til at holde sig fra lysningen med Artefaktet og til at finde sig i, at arbejdskraften blev inddraget fra daglige gøremål.

Pilas spiller sagde, at det bedste, der kunne ske, var at alle adlød ordren uden brok, og at det værste, der kunne ske, var at folk gjorde oprør. Derefter rullede spilleren en 8er.

Befolkningen i Kolonien holdt sig fra landingspladsen og accepterede, at de unge mænd blev indkaldt til at grave. Men der bredte sig et rygte om, at Artefaktet var skyld i, at kvinderne aborterede (en 4er på krisetabellen), så kvinder og børn begyndte at flygte fra Kolonien og bosatte sig i en lejr en uges rejse fra Kolonien. Kolonien var splittet - hverken blind lydighed eller oprør.

## Navne

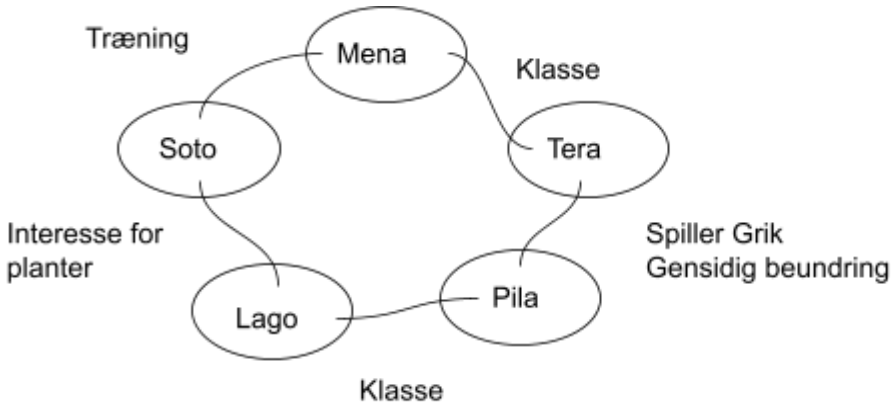
Navne på hjem er på to stavelser, fire bogstaver. Kvinders navne slutter på -a, mænds navne slutter på -o. På Hjem opererer man med 2 traditionelle køn, og kvinder er nogen, der har en livmor. Dette er af betydning for scenariet, fordi nogle af konflikterne handler om, hvorvidt Kolonien har en tilstrækkelig stor befolkning.

NPC'er, der er nævnt i roller og handouts
Heka - den ældste
Fuma - har brækket benet
Irja - den ældste diplotoriker, dør før starten
Irgo - Pilas læremester

Vigtige ting
*Matrotita* - det skib, der bragte de Jordfødte til Hjem
Grolver - det største rovdyr på Hjem
Grik - et bræt- eller kortspil, som Tera og Pila spiller

| Kvinder | Mænd |
|---|---|
| Biba | Pujo |
| Dula | Rako |
| Feva | Sevo |
| Gima | Taro |
| Jyna | Voko |
| Nafa | Ziho |
| Irja | Imho |
| Nuda | Vulo |
| Vepa | Rago |
| Gyha | Bogo |
| Mola | Akko |
| Fira | Poto |
| Luma | Difo |
| Inna | Keho |

# Relationer mellem spilpersoner




# Sceneforslag

Hvis der er en spiller, der mangler noget rampelys, eller der er brug for at knytte nogle bånd for at skabe social dynamik, kan du foreslå en Fritidsscene

**Fritidsscener. Byg relationer**

- Pila og Lago. Nyder den sidste dåse af en sjælden delikatesse fra Jorden.
- Pila og Tera. Spiller Grik.
- Lago og Soto. Er på tur i junglen og ser en ny plante.
- Tera og Mena. Skiller en riffel ad og samler den igen.
- Soto og Mena. Har fundet en varm kilde og bader efter at have trænet.

Hvis du gerne vil presse en spiller, kan du foreslå en scene, der prikker til spilpersonens ømme punkter.

**Sæt en spilperson under pres**

- Pila bliver spurgt af sin læremester, hvorfor hun ikke læser op på Jordisk politik eller skriver til Jorden.
- Lago bliver spurgt af sine slægtninge, hvor det nye hovedhus for slægten skal ligge og hvem han skal giftes med.
- Tera bliver spurgt af sine venner (eller børn!), hvorfor hun aldrig har tid til at gå med ud at fiske.
- Mena bliver spurgt, om hun ikke kan afstå nogle sprængstoffer til minedrift eller fiskeri.
- Soto bliver bedt om at udvikle noget bedre prævention.

# Artefakt- og krisetabeller. Forslag til opfølgende spørgsmål

| | |
|---|---|
| 1 | Nogen skal omskoles til Helsist! Hvem?<br>Hvem skal behandles først?<br>Hvilke børn skal I lave? |
| 2 | Hvem har adgang til udløserknappen? Skal våbnet bruges, gemmes - eller ødelægges? |
| 3 | Nogen skal omskoles til Mekanør! Hvem?<br>Mens Grejet bliver rigget til, må man droppe andet byggeri og feks køleanlæg til madvarer og energi til køretøjer. Hvad skal droppes? |
| 4 | Skal vi spionere på Jorden eller bare ringe?<br>Til hvem? Hvilke fraktioner findes på Jorden, og hvem er venligt stemt over for Kolonien eller evt bare spilpersoner? |
| 5 | Rejse tilbage i tiden og redde mellem-generationen i 30erne.<br>*Spilpersonerne kan nå at snakke om det, men ikke gøre det.* |
| 6 | Tror vi på Guddommen? Skal vi tage stoffer?<br>*Hvis en spilperson tager stoffer, får de smukke syner af rumvæsnernes komme til Hjem. Nej, vi ved ikke hvornår. De skal til gengæld svare på, hvad det er de gør, under rusen, som er pinligt og som de fortryder. Det skal være moderat alvorligt.* |

**Konsekvenser af Krisen. GMs opfølgende spørgsmål**

| | |
|---|---|
| 1 | Tera, hvad er det, du er nødt til at droppe at lave for kun at arbejde på strømgeneratoren? |
| 2 | Rationering? Har I såsæd? Lago, hvad skal man plante? Hvem skal hjælpe og droppe det sædvanlige arbejde? |
| 3 | Vulo og Rago påstår begge, at det var dem, der skulle arve smedjen efter Imho. |
| 4 | Pila, Tera, Mena? Går I med til at blive gravide? |
| 5 | Mena, hvem vil du få til at hjælpe? |
| 6 | Soto, hvad er du nødt til at droppe for kun at arbejde på vacciner? Er det det værd? |

# Hekas taler

Alle akter slutter med Koloniens fødselsdag, hvor Heka (GM), den ældste, holder en tale, der opsummerer status.

# Akt I

Skæbneoverskrift: Kolonien går en strålende fremtid i møde.

## Hekas tale

- Omgivelser er mest en byggeplads og tæt jungle
- men fremtiden er strålende
- vi har lagt Jordens kastesystem bag os
- Rådet er Koloniens fødsel som nation
- nu skal vi bare arbejde sammen
- og det kan vi sagtens! Intet kan skabe splid! Én stor familie.

# Akt II

Skæbneoverskrift: Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien.

## Hekas tale

- Omgivelserne er nu en by.
- Vi er blevet modne som samfund og skal nok klare det
- Vi er vores egen kultur, vores egen nation
- (vi har nu en værdifuld ting, som alle må misunde os og som skal bruges til Koloniens bedste.) Vi er på højden af vores magt
- Der vil altid være kriser og personfnidder
- nu skal vi bare arbejde sammen
- og det kan vi sagtens.

# Akt II Alternativ version

## Hekas død

I det sidste slag på den plads, hvor Koloniens fødselsdag normalt bliver holdt, dør Heka. Hvem holder en tale?

# Mulige slutninger for Kolonien

*Brug hvis det virker relevant.*

**Udslettelse**
En grolver bevæger sig søgende over pladsen, hvor Torvet lå. Ranker snor sig op ad enkelte husmure, der stadig står. På himlen cirkler en flyver på udkig efter bytte. Træerne her er stadig lavere end den omgivende jungle, men det er bare et spørgsmål om tid.

**Vækst**
Lyden af hamren dundrer gennem luften og blander sig med menneskestemmerne fra Torvet. Man kan se omridset af den kommende bygning markeret med betonblokke på jorden, og træstillads rejser sig og viser strukturen. Gennem stilladset kan man se Torvet i det fjerne. Gule, røde og blå baldakiner er hængt ud over boder; det er markedsdag. En flok børn løber mellem boderne og vælter næsten et bord med grønsager. Den arrige indehaver af boden bliver talt til ro af sin ægtefælle; lad nu bare børnene være børn.

**Underkastelse**
Når man går i gaderne, kan man hurtigt genkende efterkommerne fra Kolonien blandt de øvrige indbyggere. Tøjet er lidt fattigere, skridtene lidt langsommere, og blikket mest rettet mod jorden. De er ikke længere fanger eller slaver. I hvert fald ikke formelt set. Men alligevel hviler et usynligt åg over deres nakker.

**Skjul**
Torvet er tomt, og ingen stemmer lyder mellem husene. Men alligevel er der en utydelig sti, som om der med ujævne mellemrum færdes mennesker her. I junglens dybe grønne mørke er der sammenfiltrede ranker og blade, der ikke kun er formet af stræben efter lys. Menneskehænder har flettet skjul. Et sted i skovbunden dækker blade over et ildsted. Stilfærdigt færdes en lille gruppe mennesker mellem træerne. En dag vil de blive mange nok til at gøre modstand.

**Indlemmelse**
Torvet ligger øde, men et stykke vej derfra ligger den ny by. Byggestilen er anderledes, og de fleste indbyggere har en lidt anden bygning og lidt andre farver i hud og hår end efterkommerne fra Kolonien. For slet ikke at tale tale om klædedragten. De andre bærer ikke embedsdragten i gråt og rødt, der viser, at de er Særlige Rådgivere for Guvernøren. Kun de, hvis forfædre først lærte Hjem at kende, har den ære. Jo jo, Guvernøren træffer beslutningerne, men exKo'erne viser vejen.

**Fangenskab**
I burene er de tidligere kolonister i gang med deres forskellige gøremål. Dem, der kan, sover. Der er alligevel ikke så meget andet at lave. Den eneste baby bliver ammet. Et par større børn spiller et spil, der mest går ud på at kradse i jorden. Gamlinge stirrer udslukt og ubevægeligt frem for sig. Der lyder raslen fra døren i den fjerne ende. Et af rumvæsnerne er på vej.

# Handouts til spillerne

I nogenlunde den rækkefølge, man får brug dem, dog med spilpersoner og kort til sidst.
Det er beskrevet i Spilleders Manual hvornår og hvordan de skal bruges.


Handouts til spillerne
- En Skæbne kunne være…
- Menu til valg af karakterer samt verdensbygningsspørgsmål
- Bipersonssedler
- Hekas stav
- Artefaktet
- Artefakt- og Krisetabeller. Slå 2 terninger. Fordel et slag til hver
- Skæbner
- Eftermæle
- Spilpersoner


## En Skæbne kunne være…

Denne Skæbne kom ikke med i den endelige version af scenariet.

| |
|---|
| *Skæbneeksempel*<br><br>Du sværger hævn over den, der får æren for dit hårde arbejde. |

## Menu til valg af karakterer samt verdensbygningsspørgsmål

På næste side. Print to-sidet, så spørgsmålene er bag på beskrivelsen af spilpersonen.

## Pila, ♀, Diplotoriker

“Uden ledelse er en Koloni bare en flok mennesker, der bor i nærheden af hinanden.”

Andre ser Pila som ***Beslutsom***

Spil Pila hvis du kan lide at spille
**Udadvendt og god til at lave aftaler.**

## Tera, ♀, Mekanør

“Hvis mennesker skal have tid til virkeligt at leve og udfolde sig, skal maskiner gøre arbejdet.”

Andre ser Tera som ***Klog***

Spil Tera hvis du kan lide at spille
**Enspænder med skabertrang**

## Lago, ♂, Hortokrat

“Det er min mad, I spiser”

Andre ser Lago som ***Lækker.***

Spil Lago hvis du kan lide at spille
**Tænksom og nysgerrig**

## Soto, ♂, Helsist

“Fremtiden bygger på *mennesker*, sunde og talrige.”

Andre ser Soto som ***Sød****.*

Spil Soto hvis du kan lide at spille
**Omsorgsfuld og pligtopfyldende**

## Mena, ♀, Gladionom

“Hvorfor bygge noget op, man ikke kan beskytte?”

Andre ser Mena som ***Stærk***

Spil Mena hvis du kan lide at spille
**Egenrådig og årvågen**.

## Tera, ♀, Mekanør

Hvilken slags sejt grej fra *Mitrotita* er det bedste, I har?
Vælg én mulighed eller find selv på noget

- En kryotank, der virker (hvis der er strøm)
- En hjælpemotor, der vil kunne ombygges til en slags fly eller raket
- En scanner, der kan opfange mange slags signaler, men virker bedst i vacuum

## Pila, ♀, Diplotoriker

Hvordan beskriver din lærermester Jorden?
Vælg én mulighed eller find selv på noget.

- Korrupt
- Krigerisk
- Undertrykkende

## Soto, ♂, Helsist

Hvad betyder klimaet og tyngdekraften for sundheden?
Vælg én mulighed eller find selv på noget

- Tyngdekraften er meget stærk/svag, og de Hjemfødte er noget lavere/højere end de Jordfødte.
- Vejret svinger voldsomt og temperaturer er ekstreme
- Der er en særlig slags svamp, der lever på folks hud og næsten går i symbiose med værten. Det føles som at få en ekstra sans.

## Lago, ♂, Hortokrat

Hvordan er plantelivet?
Vælg én mulighed eller find selv på noget.

- Overdrevent stort og hurtigtvoksende
- Mest svampe
- I mystiske farver og selvlysende

## Mena, ♀, Gladionom

Hvordan er dyrelivet?
Vælg én mulighed eller find selv på noget

- Amfibieagtigt. Små øgler, store skildpadder
- Alle dyr har 6 lemmer og to hoveder
- Mange har en slags refraktiv overflade, der gør dem næsten usynlige

Scenetyper

## Overtalelse

Én af jer vil gerne overtale 1-2 andre til noget. Hvad?
Hvor er I?
Hvad laver I?
Spil scenen.
Scenen slutter, når det er klart, om det lykkes at overtale dem.

## Påvirke en gruppe af bipersoner

Det kan være en aldersgruppe eller en kaste.
Der er mindst 2 spilpersoner til stede *eller*
I rollespiller, at én af jer genfortæller hvad der skete, til en anden.
Hvem prøver at overtale hvem?
Til hvad?
Hvor er I?
Hvad laver I?
Andre spillere spiller evt. bipersoner.
Scenen slutter, når det er klart, om det lykkes at overtale dem.

## Fritid. Slap af og formulér jeres drømme

Mindst 2 af jer laver noget rart.
Hvor er I?
Hvad laver I?
Spil scenen.
Scenen slutter, når en eller flere spilpersonerne har beskrevet, hvad de drømmer om.

## Krisemøde!

I er alle sammen til stede. Der er noget vigtigt, som der skal tages stilling til.
Hvor er I?
Spil scenen.
Scenen slutter, når I er enige, eller (mindst) en spilperson forlader scenen i vrede.

## Handling!

Mindst 2 af jer gør noget drastisk ved situationen!
Hvad gør I? Tyveri, sabotage, kidnapning, mord, flugt…
Møder I modstand?
Scenen slutter, når handlingen lykkes eller mislykkes.

## Skænderi!

To eller tre af jer er voldsomt oppe at skændes.
Hvor er I?
Hvad handler uenigheden om?
Scenen slutter, når nogen går i vrede, eller I bliver afbrudt.

## Koloniens fødselsdag

Alle er samlet på Torvet.
I fejrer Koloniens fødselsdag, som I altid gør.

Første gang scenen spilles, definerer I traditionen

- mad?
- musik?
- dans?
- klædedragt?
- pynt?
- underholdning / optræden / taler?

Heka, den ældste, holder tale.

Bipersonssedler

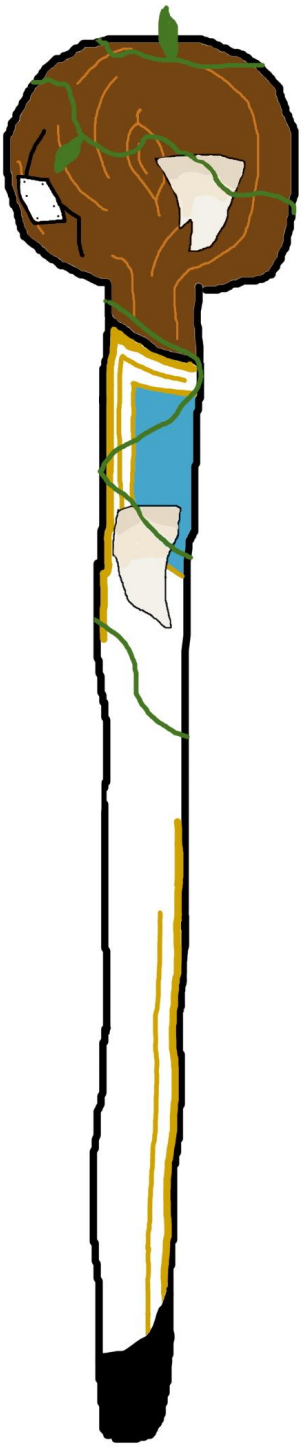
Udfyld og fordel, når de opstår

| | |
|---|---|
| Navn: IRGO<br>Relation: MENTOR, LAEREMESTER<br>Til: PILA | Navn: HEKA<br>Relation: DEN AELDSTE<br>Til: HELE KOLONIEN! |
| Navn:<br>Relation:<br>Til: | Navn:<br>Relation:<br>Til: |
| Navn:<br>Relation:<br>Til: | Navn:<br>Relation:<br>Til: |
| Navn:<br>Relation:<br>Til: | Navn:<br>Relation:<br>Til: |
| Navn:<br>Relation:<br>Til: | Navn:<br>Relation:<br>Til: |

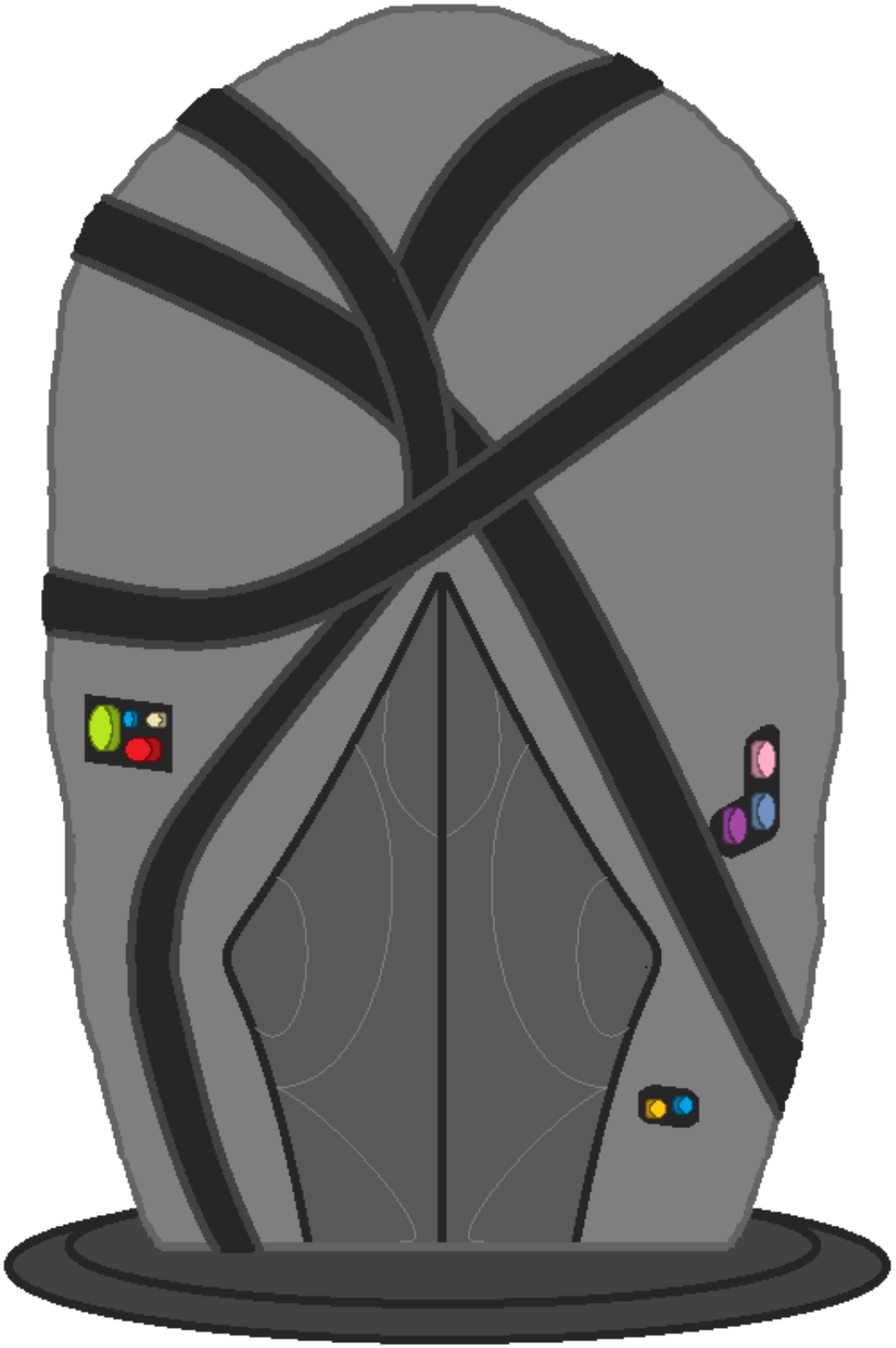
| | |
|---|---|
| Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: | Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: |
| Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: | Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: |
| Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: | Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: |
| Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: | Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: |
| Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: | Navn:<br><br>Relation:<br><br>Til: |

# Hekas stav

Rorpinden fra *Mitrotita* udsmykket med grolvertænder.



Artefaktet



# Artefakt- og Krisetabeller. Slå 2 terninger. Fordel et slag til hver

## Artefakttabel

| | |
|---|---|
| **1** | Overlegen bioteknologi:<br>Livsforlængende medikamenter, kryokamre, mange mange beholdere med dyr i forskellige stadier fra foster til fuldvoksen, kunstige livmødre. |
| **2** | Våbenteknologi:<br>Superlasere med en rækkevidde på ca 500 km. Dertil hørende batterier, der lagrer energi med en hidtil ukendt teknologi. Ramte områder er farlige/ødelagte (radioaktive?) i århundreder bagefter. |
| **3** | Grej til at udvinde ren, ufarlig, ubegrænset, billig energi ud fra vacuum-energi. |
| **4** | Kommunikationsudstyr, der også kan bruges til aflytning.<br>Virker med overlyshastighed på lige så store afstande, det skal være. |
| **5** | Tidsmaskine, der dog kun virker lokalt på Hjems overflade. |
| **6** | Et lager af rumvæsen kunst, malerier, skulpturer, bøger osv. Dertil sækkevis af rusmidler, der (formentlig) giver en salgs lykkelig ekstasetilstand - eller kontakt med “Guddommen” som beskrives i nogle af kunstværkerne? |

## Krisetabel

| | |
|---|---|
| **1** | Strømgeneratoren udstøder sit sidste suk. |
| **2** | Høsten slår fejl. Igen. |
| **3** | Lynet slår ned i den centrale server. Alle tekster - lærebogsmateriale, sangbøger, testamenter, ejerbeviser, lovtekster - er blevet slettet. Og samtidig er der nabo- og arvefølgestridigheder. |
| **4** | Alle gravide aborterer. Der er noget i vandet. |
| **5** | Grolverne er muteret! De bliver aggressive og intelligente |
| **6** | Vi løber tør for vaccine. På Jorden blev den fremstillet vha grise, men der er ingen grise på Hjem. |

# Skæbner

## Akt I

### Pila

| |
|---|
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du skal have et barn imod din vilje |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du giver afkald på at komme i Rådet efter en beskidt studehandel. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du kommer ikke i Rådet, men du hvisker magten i øret. |

### Mena

| |
|---|
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du forhindrer den, du nødigst vil have i Rådet, i at blive valgt - og de ved det. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du hjælper en anden med at komme Rådet, men får aldrig det, du blev lovet til gengæld. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du kommer i Rådet, men må opgive den bedste del af dit job for at have tid til det. |

Tera

| |
|---|
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du indser, at hele ideen om et Råd er forfejlet OG det er de forkerte, der sidder i det. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du skal have et barn imod din vilje. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du indgår en uventet alliance med en anden, der heller ikke kom i Rådet. |

Soto

| |
|---|
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du ER Rådet! Fuck! |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du forhindrer den, du nødigst vil have i Rådet, i at blive valgt - og de ved det. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du kommer i Rådet, men må opgive den bedste del af dit job for at have tid til det. |

Lago

| |
|---|
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du kommer ikke i Rådet, men du hvisker magten i øret. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du kommer i Rådet, spundet ind i et net af modstridende løfter til dem, der hjalp dig til magten. |
| Kolonien går en strålende fremtid i møde,<br>men<br><br>Du gør, som din kaste forventer af dig, og avler et barn, du ikke ønsker dig. |

## Akt II

### Pila

| |
|---|
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du har kontrollen med Artefaktet, men for en frygtelig pris. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du rapporterer i hemmelighed til Jorden om Artefaktet. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du bruger Artefaktet til at omstyrte Rådet. |

### Mena

| |
|---|
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du går dine egne veje, selv om det koster dig en ven. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Artefaktet er en trussel! Du bliver leder for dem, der nærer mistro til Artefaktet. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du lader dig overtale til at gøre noget drastisk og indser først bagefter, at du er blevet brugt. |

Tera

| |
|---|
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du saboterer Artefaktet. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du overtager Artefaktet og bygger det om til noget helt andet. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du bruger Artefaktet til at omstyrte Rådet. |

Soto

| |
|---|
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du går imod det, du tror på, for at afværge fare. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Artefaktet er en åbenbaring! Du bliver leder for dem, der tilbeder det. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Artefaktet er en trussel! Du bliver leder for dem, der mistror det. |

Lago

| |
|---|
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du går imod din kaste for at hjælpe en ven. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Dit barn vender sig imod dig på grund af Artefaktet. |
| Der vil være kriser i ethvert samfund, men alle tror på Kolonien,<br>og<br>Du indgår en uventet alliance for at få din vilje. |

## Epilog

**Koloniens skæbne.**

| |
|---|
| Kolonien bliver udslettet. |
| Kolonien trives og vokser. |
| Kolonien underkaster sig. |
| Kolonien er i skjul. |
| Kolonien bliver splittet. |
| Kolonien bliver taget til fange. |
| |

## Eftermæle

Hold en tale om din berømte forfar/forgænger i rollen som en efterkommer eller en arvtager inden for kasten. Svar på

- Hvad var spilpersonens vigtigste karaktertræk eller kendetegn?
- Hvad var spilpersonens største bedrift eller værste skurkestreg?
- Hvornår mindes Kolonien spilpersonen? *F.eks ved høst eller når et barn fødes*.
- Hvordan mindes Kolonien spilpersonen? *Med en sang, en statue, et bandeord*

## Spilpersoner

Printes 2-sidet.

# Pila, ♀, Diplotoriker

Kaste

Du er Diplotoriker. Du kan aflæse stemningen i et rum eller hos en person på et øjeblik. Du kan vælge ord, der bliver lyttet til. Du kan gennemskue magtforhold, fordele og ulemper og justere aftaler og komme med modforslag. Du leder efter det fælles bedste og midlerne til at opnå det, og du ved også, at af og til må nogen ofre noget. Din skolegang har budt på psykologi, retorik, jura, politologi, filosofi, historie, litteratur og alt muligt andet. For hvad end man vil opnå i et samfund, må mennesker være både ens middel og ens mål.

Tanker om Jorden

Du har set gamle holovids fra Jorden, som dine lærere har vist dig, hvor dygtige Diplotorikere bliver hyldet af folkemængder; hvor de er til stede, mens vigtige papirer bliver underskrevet; og hvor de udveksler håndtryk og besegler nationers skæbner. Altid i stilige klæder og omgivet af rigdom og beundring. På Jorden, med dens tætte befolkning og mange stridende nationer, var Diplotorikerne i sandhed værdsat.

Tanker om Hjem

Der er 150, plus/minus, af jer. Det er dejligt for en, der holder af mennesker, at kende alle. Men du kan se på den lejlighedsvise rynke mellem brynene på din læremester, Irgo, at han ikke er helt tryg ved, at mange aftaler indgås mellem parterne direkte, uden at have fået Diplotorikernes stempel.

I bor i primitive en-etages hytter og går på jordveje, mens I går til og fra jeres daglige gøremål. Der er travlhed og nybyggerstemning, og det er rart - men du kunne nu godt tænke dig at opleve en parade eller en festtale, hvor en stor folkemængde er samlet på en skinnende plads for at fejre en fælles begivenhed. Helst en, hvor du var i spidsen for det hele.

Status

Som Diplotoriker ville du være en del af den absolutte top-elite på Jorden. På Hjem er du mest en slags bogfører.

Dilemma

Hvis nu der var en krise med behov for virkeligt lederskab, ville de andre få øjnene op for dit værd. Kan man tillade sig at ønske en krise for sit samfund? Skal du bare finde dig til rette i en mindre rolle som landsbyskriver og få dig nogle børn?

Forhold til de andre
Du og de andre er unge voksne, de ældste af de Hjemfødte, med ansvar og forpligtelser som de rigtige voksne, de Jordfødte, der grundlagde kolonien, men stadig uden faste partnere, børn eller særligt ansvar. Kolonien er endnu lille, men mennesker har slået rod på Hjem, og det er op til jer at skabe fremtiden.

Pila er som diplotoriker ekspert i at holde sig gode venner med folk og at vinde deres støtte til sine beslutninger. Men det er ikke altid, hun kun tænker pæne ting om andre. Pila har en grum mistanke om, at andre måske er ligesådan. At den ros, hun får for f.eks. at skabe enighed og aftaler, måske ikke betyder, at folk kan lide hende eller synes, hun er god til noget. Bare nogle ville holde af hende eller se op til hende for den, hun er.

**Tera, ♀, Mekanør**
Tera er virkelig optaget af sit arbejde. Og man må give hende, at hun er god til at tale med de Jordfødte. Især om maskiner. Maskiner er virkelig kedelige, men det at tænke over dem må kunne bruges til noget. I hvert fald er Tera knivskarp til at se, hvordan man bruger ressourcer strategisk og effektivt. Det gør hende til en frygtindgydende modstander, når man spiller Grik, og man kan ikke lade være med at beundre hende lidt. Hun ser også ok ud, inde under al smøreolien.

**Lago, ♂, Hortokrat**
Vi er på Hjem nu, ikke Jorden. Pila ved godt, at Lagos familie går hundredevis af år tilbage og altid har haft penge og indflydelse - på Jorden. Som *Mitrotita* lod bag sig. Hortokrater får maskiner til at pløje, og så smider de nogle frø og venter; hvorfor skal det være noget særligt? Men ok, Lago er *ret* pæn at se på, når han smider skjorten og går rundt i marken i bar overkrop, og han vil virkelig gerne være til gavn for Kolonien. Og man kommer ikke udenom, at det er tradition, at Diplotorikere og Hortokrater holder sammen. På den måde kan man få tingene til at ske.

**Soto, ♂, Helsist**
Soto er virkelig sød og rar og viser omsorg for sine patienter. Og man kan stole på, at det man siger til ham, ikke kommer videre. Men sidste måned bredte hosten sig i børnepasningen. Fuma halter stadig efter det brækkede ben sidste efterår. Soto ønsker oprigtigt at passe på folks sundhed; men kan han egentlig finde ud af det? Der sker fejl *hele tiden*.

**Mena, ♀, Gladionom**
Mena er virkelig god til at snakke med de unge, men derudover er hun vist bedst til at se sej ud. Der kommer hun slentrende igen med et våben i bæltet og sammenknebne øjne under kasketskyggen, også i dag med en hale af beundrende teenagere efter sig. Rådet siger, at Gladionomer er en af de 5 grundpiller, samfundet hviler på. Men hun laver jo ingenting! Der er ikke andre mennesker end os selv, og det farligste dyr vi har mødt, er en grolver. Hvorfor gør hun ikke lidt nytte?

| |
|---|
| Alle synes, Pila er så god til at snakke. Pila ville ønske, de syntes hun var sej. |

# Tera, ♀, Mekanør

Kaste

Du er Mekanør. Hvor andre ser et par pinde og en stump snor, vil din fantasi straks se et hejseværk eller en vippebro eller en ny slags slæde, der kan krydse en sump. Motorer spinder under dine hænder, elektriske komponenter vækkes til live, og alle slags praktiske problemer løses nemt og hurtigt. Du ved, hvordan ting virker, men også at ingen opfindelse nogensinde er færdig, og at alle slags maskiner altid kan forbedres. Din skolegang har budt på elektronik, mekanik, innovation, matematik, materialekendskab og håndværk og alt muligt andet. For hvis man vil opretholde et samfund med en fornuftig levestandard og almindelig bekvemmelighed og fritid til overs, går vejen gennem maskiner.

Tanker om Jorden

Du har set gamle holovids fra Jorden, fyldt med flyvende maskiner, solcelleanlæg på mange kvadratkilometer, kilometerlange partikelacceleratorer i tunneller under jorden, og med mennesker, der dagligt tænder og slukker, aktiverer og indstiller maskiner overalt omkring dem som led i deres dagligdag. På billederne står mekanører i kedeldragter bag blanke maskiner, mens Diplotorikere hyldet af folket klipper silkesnore over og indvier dem. På Jorden kunne mennesker bruge deres tid på at slappe af og lade sig underholde af skinnende skærme. Kun fordi maskinerne gjorde arbejdet - og Mekanørerne gav menneskene maskinerne, men andre fik æren. Mekanører blev set ned på på Jorden, men alligevel kan du godt drømme om at gå blandt høje bygninger og høre motorer brumme og ledninge synge over alt.

Tanker om Hjem

Der er 150, plus/minus, af jer. I bor i primitive en-etages hytter og går på jordveje, mens I går til og fra jeres daglige gøremål. Der er travlhed og nybyggerstemning, mens folk iler til og fra for at grave, plante, tømre, kværne, væve og bygge. Alt det arbejde! Og under kanvas i junglen står de maskiner, I havde med fra Koloniskibet, dækkede af støv og med tomme brændstoftanke og døde batterier. Hvis de virkede, kunne Kolonien vokse - og menneskene få fritid til at tænke, lege og opfinde.

Status

Der er altid bud efter Mekanøren. “Tera, der er noget, der har sat sig fast i væven!”, “Tera, hvorfor virker hejseværket til brønden ikke?” eller “Tera, det er tredje gang, belysningen sætter ud?”. Og det er rart at være nyttig, men folk kunne nu godt sige tak af og til. Eller give dig tid til og anerkendelse for de opfindelser, du laver, der ikke bare er vedligehold. Det er ikke rimeligt, at Mekanører på Hjem skal betragtes som en slags tyende, der ikke fortjener respekt, bare fordi det var sådan på Jorden.

Dilemma

Du ved, at du ville kunne opfinde og forbedre maskiner, så Kolonien kunne blive større og stærkere, hvis bare du havde tid. Men du har aldrig tid. Ting går altid i stykker. Skal du sige nej til at reparere for at kunne opfinde? Vil Koloniens folk kunne forstå, at det er for det fælles bedste, hvis du nægter at lappe sammen på deres forældede skrammel?

Forhold til de andre
Du og de andre er unge voksne, de ældste af de Hjemfødte, med ansvar og forpligtelser som de rigtige voksne, de Jordfødte, der grundlagde kolonien, men stadig uden faste partnere, børn eller plads i Rådet. Kolonien er endnu lille, men mennesker har slået rod på Hjem, og det er op til jer at skabe fremtiden.

Tera er som Mekanør godt tilfreds med sit eget selskab og med at rode med værktøj. Men Koloniens ve og vel ligger hende på sinde, og hun vil gerne dele sin viden og begejstring med andre, hvis altså bare de interesserede sig for maskiner.

**Pila, ♀, Diplotoriker**
Pila er god til at snakke, og der er ikke mange emner, man kan nævne, som hun ikke kan snakke med om. En lille smule. Så snart man stiller opklarende spørgsmål, skifter hun emne. Men hvad hun ikke har i faktuel viden, har hun i blik for magt og muligheder. Derfor er hun også en af de få, det er værd at spille Grik med; hun kan stille fælder op, som selv Tera går i. Irriterende, men også fascinerende, og man bliver aldrig træt af at spille imod hende.

**Lago, ♂, Hortokrat**
Jord, planter, mad. Dejlige ting alt sammen. Men der bliver jo ikke rigtig noget af det uden en plov eller et vandingsanlæg. Han er oprigtigt optaget af at lære nyt og *virkelig* pæn at se på, men det virker som om han tænker, at hans felt er grundlaget for hele Kolonien, og sådan er det jo ikke.

**Soto, ♂, Helsist**
Soto er sød og rar, især over for børnene og de gamle. Men det er jo alt sammen lappeløsninger, hvis ikke vi får nogle fakta om, hvordan Hjem påvirker mennesker, der er resultater af evolution på Jorden. Hvornår kan han fortælle, hvordan den anderledes tyngdekraft og luftsammensætning påvirker os? Og den der salve mod ondt i ryggen virker ikke.

**Mena, ♀, Gladionom**
Nej, Mena, det er ikke *dig*, der skal beskytte os mod rovdyr, selv om de unge sluger det råt, når du siger det. Det er hegn og geværer - som jeg har lavet. Og jeg gider ikke lave flere. Du skal ikke bruge 4, du har kun 2 hænder, og det, Kolonien har brug for, er værktøj og elgeneratorer. Faktisk har Soto ret, og du burde få dig nogle børn. Så kunne du også bruge det til noget, at du er god til at tale med teenagere. På den anden side må man jo hellere holde sig gode venner med Mena. De laveste kaster, Mekanørerne og Gladionomer, har kun hinanden, når der skal træffes beslutninger.

| |
|---|
| Alle synes, Tera er så klog. Tera ville ønske, de syntes, hun var spændende. |

# Lago, ♂, Hortokrat

Kaste

Du er Hortokrat. Når du ser ud, noterer du automatisk plantearter, jordbundsforhold, årstid, vejrlig. Du bemærker straks pletter af sygdom på planters blade, og du kan hurtigt regne ud, hvordan dyrelivet er i området. Du ved, hvordan man dyrker afgrøder og får dem til at trives, og hvilke afgrøder der giver det bedste afkast. Du ved, at hvor omskiftelig tilværelsen end er, så er én ting fælles for alle, uanset alder og køn: behovet for mad. Planter danner grundlaget for det daglige liv, og planter giver også livsglæde: krydderi til maden, farver til tøjet - og den særlige rus til at gøre dagene festlige. Du ved, at livet i Kolonien bliver nemmest ved at indrette den i overenstemmelse med naturen omkring, så om foråret og høste om efteråret, og lære, hvilke planter der trives hvor. Din skolegang har budt på biologi, meteorologi, kemi, medicin, kogekunst, konservering og jordbrug. For et samfund vil gå til grunde, hvis det ikke indretter sig efter naturens orden.

Tanker om Jorden

Du har set gamle holovids fra Jorden, hvor meterbrede høstmaskiner side om side laver striber i ensartede kornmarker på mange hektar. Hvor alle planter var forædlet gennem århundreder, og store maskiner var specialiserede i at dyrke dem. Hvor store gårde med flunkende stuehuse danner ramme om flere generationer af velhavende Hortokratfamilier, der dyrker landet og sælger produkterne - dyrt. På Jorden levede Hortokrater fedt og godt, og de havde det nemt.

Tanker om Hjem

Der er 150, plus/minus, af jer. Og der er endda alt det land! Mange, mange hektar rundt om Kolonien, uopdyrkede og uudnyttede, som kunne brødføde tusinder af mennesker. I bor i primitive en-etages hytter og går på jordveje, mens I går til og fra jeres daglige gøremål. Der er travlhed og nybyggerstemning, og man er stadig ved at opbygge Kolonien og lære omgivelserne at kende. Men nu kunne man godt begynde at udnytte det, vi har lært. Inddrage mere jord, bruge kendskabet til planter og dyr til at udvikle jordbruget, vokse. Det er en gåde, hvorfor folk stædigt holder fast i at plante jord-kartofler og -ærter, i stedet for at bruge det, vi ved, til at dyrke noget, som faktisk gror godt her. At være Hortokrat på Hjem burde være at være opdager, at omforme jordbrug og spisevaner, men folk vil bare have deres skide kartofler.

Status

På Jorden er Hortokrater som regel rige og  født ind i en Hortokratfamilie og arver et velsmurt landbrug. Ligesom på Jorden forventer folk, at du som Hortokrat vedligeholder noget, der bare virker. Respekteret og velhavende, men ikke for det, du i virkeligheden kan.

Dilemma

Selvfølgelig kan du gøre det, folk ønsker, og hjælpe dem med at holde liv i deres kartoffelplanter. Men du vil hellere vise dem, at Orangeknoldene der vokser i Hjems jungle, faktisk er frodige, næringsrige og kan blive til udmærket mad! Alle tror, du er tilfreds med din solide position i samfundet - men man er sgudda ikke den første generation på en ny planet for at fastholde traditioner!

Forhold til de andre
Du og de andre er unge voksne, de ældste af de Hjemfødte, med ansvar og forpligtelser som de rigtige voksne, de Jordfødte, der grundlagde kolonien, men stadig uden faste partnere, børn eller plads i Rådet. Kolonien er endnu lille, men mennesker har slået rod på Hjem, og det er op til jer at skabe fremtiden.

Lago er som Hortokrat nødvendig for Kolonien, og han går oprigtigt op i sit arbejde og vil gerne forstå økologien på Hjem og finde ny viden. Men de andre tror, at når han er stolt af at være Hortokrat, så er det fordi Hortokratiet er den ledende kaste på Jorden. Og så er det også som om, at der ikke er nogen, der tror, han kan tænke, bare fordi han er hot.

**Pila, ♀, Diplotoriker**
Hvor er det træls at være nødt til at tækkes Pila. Men desværre lytter folk til, hvad hun siger. Også selv om hendes familie aldrig rigtig har været noget, og hun ikke ved specielt meget om noget som helst andet end at snakke. Men hvis Kolonien skal overbevises om at udnytte jorden og planterne bedre, går vejen nok gennem hende; man må jo lade hende, at når hun styrer Kolonimøderne, bliver der truffet beslutninger. Og så er hun pæn. Det står nok Diplotorikere og Hortokrater bedst at holde sammen, også selv om det ærgrer Lago lidt at skulle indordne sig.

**Tera, ♀, Mekanør**
Altid smurt ind i olie og med nye planer for, hvordan tingene kan laves anderledes. Ligesom Lago selv, er Tera oprigtigt interesseret i at få ny viden, der kan gøre livet nemmere. Men hun har aldrig rigtig tid til at se nærmere på ploven, når man spørger. Det ville klæde Tera at huske på, at det er Lago, der skaffer den mad, hun spiser. Kolonien skal passe ind i de omgivelser, vi lever i; maskinerne må være et middel til at omforme naturen med respekt, ikke et mål i sig selv.

**Soto, ♂, Helsist**
Soto er så sød. Børnene kravler op på hans skød, og han har noget at sige til alle. Og så interesserer han sig for planter, især hvis de har helbredende egenskaber. Men alligevel er det, som om det ikke rigtig kommer nogen vegne. Den der bølge af feber sidste måned? Det var ikke p.g.a. Soto, at det holdt op. Og den salve mod ondt i ryggen gør absolut ingen forskel. Den virkelige kilde til godt helbred i Kolonien, er den mad *jeg* skaffer. Men selv om det ikke går så hurtigt, interesserer han sig da i det mindste for at finde ud af noget om Hjem. Vi burde slå nogen af vores undersøgelser af planter sammen. Han er også god til at lytte, og Lago mangler virkelig en at tale med.

**Mena, ♀, Gladionom**
Rank, stærk og med en hale af beundrende teenagere efter sig. Ikke så mærkeligt, når man ser de veltrænede arme og smidige bevægelser. Men netop derfor er det da spild, at hun bare patruljerer rundt og spejder mod horisonten. Der *er* jo faktisk ikke nogen farlige dyr derude. Al den styrke ville være meget bedre brugt på markarbejde.

| |
|---|
| Alle synes, Lago er så hot. Lago ville ønske, de syntes, han var opfindsom. |

# Soto, ♂, Helsist

Kaste

Du er Helsist. Du lægger mærke til folks kropsholdning, bevægelsesmønster og ansigtsfarve. Når du spørger, hvordan folk har det, kender du som regel svaret på forhånd. Du kan sætte led på plads, lægge en bandage og vælge den rigtige urtedrik mod smerter eller feber, og du kan lytte til dem og høre både det, de siger, og det, de er for flove til at nævne. Du har set børn blive født og syge mennesker udånde. Du ved, at enhver drøm om Koloniens fremtid hviler på en forudsætning om, at alle er ved godt helbred, og om at der er nok af jer. De 150 I er nu, er i underkanten. Din skolegang har budt på idræt, ernæring, medicin, biofysik, fysiologi, psykologi og biokemi. For et samfund består af mennesker, og menneskers mulighed for en fremtid starter og slutter med deres kroppes velbefindende og en nogenlunde varieret genpøl.

Tanker om Jorden

Du har set gamle holovids fra Jorden, hvor kvinder i hvide dragter tilser syge under blålige lamper i rum med klinker på væggene. Hvor piller ligner gennemsigtige juveler i mange farver, og apparater med mange knapper viser kurver og tal. Hvor rækker af reagensglas står i holdere, omhyggeligt mærkede med talkoder. Selvfølgelig er du misundelig over alle hjælpemidlerne, for guderne skal vide, at du har travlt og ikke har plads til at gøre fejl. Men nej, hvor du ikke har lyst til at være den slags Helsist. For det er når du ser dine patienters ansigt og lytter til dem, at du mærker, at du er et menneske, der hjælper andre mennesker - sådan som en Helsist bør være.

Tanker om Hjem

Kolonien består af omkring 100 jordfødte og så de børn, der er kommet til. Det er for få. En sund Koloni burde være på mindst 200 individer ved godt helbred. Det er nemt at se, hvem der er jordfødt, ikke bare p.g.a. at de jordfødte er ældre, men en anden tyngdekraft, anderledes mad under opvæksten og det lange ophold i kryokister har sat deres mærke på dem. Det er nok ikke dem, der skal sikre befolkningstilvæksten. På en måde er det hyggeligt, at I ikke er flere - men du kunne nu godt tænke dig at have nogen at spørge til råds. De jordfødtes råd om helbred handler om både sygdomme og medicin, der ikke findes på Hjem. Du er nødt til at opfinde alting forfra.

Status

Du ved alt om alle. Hver et sår, hver en byld, hver en kønssygdom og hvert et udslæt. Alt det, folk ikke skilter med. Når folk sidder hos dig, er du deres bedste ven og fortrolige, og de fortæller dig alt. Når du passerer dem på gaden, slår de øjnene ned og ved ikke helt, hvad de skal sige. Du er Helsist - respekteret, afholdt og ensom.

Dilemma

Du får en dyb tilfredsstillelse ud af hjælpe andre, af at lindre deres smerter og bringe dem på fode efter uheld og sygdom. Du glædes, når et barn du har hjulpet til verden trives, og når en smilende patient fortæller, at det går meget bedre med knæet. Men du får ingen hjælp. Den jordfødte Helsist sværger til de svindende lager af jordproducerede piller, og ingen kender Hjems bakterier og vira til bunds. Og ingen taler til dig som Soto, et menneske med ønsker og behov. Alle ser kun Helsisten med den helbredende hånd og den ømtålelige viden.

Forhold til de andre

Du og de andre er unge voksne, de ældste af de Hjemfødte, med ansvar og forpligtelser som de rigtige voksne, de Jordfødte, der grundlagde kolonien, men stadig uden faste partnere, børn eller plads i Rådet. Kolonien er endnu lille, men mennesker har slået rod på Hjem, og det er op til jer at skabe fremtiden.

Soto er Helsist og tager sit Helsist-løfte om at lindre og helbrede meget alvorligt. Det er nok fordi hans patienter kan mærke hans oprigtige omsorg, at alle synes, han er så sød. Men samtidig er han den første Helsist på en ny planet, fuld af nye bakterier, nye former for parasitter og alle mulige planter, man kan reagere allergisk på. Selv benbrud som Fumas sidste måned skal forbindes anderledes p.g.a. tyngden og luftfugtigheden. Soto lærer hele tiden nyt og bliver hele tiden dygtigere - men det er som om Kolonien tror, at alle problemerne skyldes, at han er lidt dum.

**Pila, ♀, Diplotoriker**

Hvis der er nogen, du aldrig kommer til at skulle ordinere beroligende midler til, er det Pila. Hun har altid det kølige overblik og en ide, om hvad der bør gøres. Men det er som om hun tror, at det Kolonien har brug for, er regler, forretningsgange og kommandoveje. Det passer ikke; Kolonien er mennesker, og det er mennesker, der er brug for. Hun burde lave nogle børn.

**Tera, ♀, Mekanør**

Tera er fuld af gode ideer og nye måder at gøre tingene på. Men hun forstår ikke, at det ikke nytter noget at give hende noget mod rygsmerter, når hun bare bukker sig skævt ind under landbrugsmaskinerne i timevis og ikke laver sine øvelser. Mennesker er ikke maskiner, og man kan ikke bare udskifte slidte dele med nye eller smide det væk, der ikke virker. Det er træls, at hun piver over smerter og ikke retter sig efter, hvad man siger. Og hun burde i øvrigt *også* lave nogle børn.

**Lago, ♂, Hortokrat**

Lago ved virkelig meget om planter, og det er spændende at tale med ham om, og han har også en vis interesse i sundhed - eller i hvert fald mad og Koloniens fremtid. Men han lægger ikke så meget mærke til de enkelte mennesker i Kolonien; det er nok derfor han virker lidt arrogant. Ved han selv, hvordan Pila og Tera stirrer, når han tager skjorten af? Måske burde Soto tale lidt med ham. Der burde kunne komme noget sjovt ud af at slå sig sammen om at undersøge planterne på Hjem. Så kunne man måske også få ham til at se, at *menneskenes* frugtbarhed er langt vigtigere end markernes. Få nogle børn.

**Mena, ♀, Gladionom**

Mena laver øvelser for ryggen. Og armene, benene og mavemusklerne. Soto ville have halvt så mange patienter, hvis flere var lige så optagede af at være veltrænede. Men hun har jo også tiden til det, eftersom der ikke er rigtigt er noget at lave for en Gladionom, udover at hænge rundt og lade sig beundre af teenagerne. Hun burde virkelig lave nogle børn; så ville hun også for alvor have noget at beskytte. Hun har en virkelig god krop. Måske kunne I træne sammen? Soto ved selv, at spændingerne i nakken ville have godt af nogle øvelser, men får ikke rigtig gjort noget ved det.

| |
|---|
| Alle synes, Soto er så sød. Soto ville ønske, de syntes, han var klog. |

# Mena, ♀, Gladionom

Kaste

Du er Gladionom, vogter og beskytter. Et menneske har hud, et hus har vægge, og en Koloni har Gladionomer til at sikre sig mod skader og holde fortræd borte fra det sårbare indre. Når du ser ud, spejder du efter rovdyr og tegn på fare, og når du kigger på Kolonien, lægger du mærke til, hvad der er nemt at forsvare, og hvor der er svage punkter. Du ved, at nogen skal være parat til at kaste sig mellem Kolonien og en pludselig fare, og du ved, at det er dig. Din skolegang har budt på våbenbrug, kemi, kampsport, smedekunst, strategi, historie, førstehjælp og fysik. For et samfund, der er opbygget over mange år, kan nedbrydes på få øjeblikke, hvis ikke nogen står klar til at skærme det mod faren.

Tanker om Jorden

Du har set gamle holovids fra Jorden, hvor nationer var i krig, og Gladionomer i tusindvis mødtes på slagmarken for at slå hinanden ihjel, iført uigennemtrængelige dragter og med specialbyggede våben. Du har set, hvordan man tiljublede de sejrende, og hvordan efterladte tog mod medaljer på vegne af de tapre døde. Selvfølgelig glæder du dig over, at Kolonien ingen fjender har på Hjem, udover grolver, som kun er farlige i flok. Men det bliver også lidt kedeligt.

Tanker om Hjem

I bor i primitive en-etages hytter og går på jordveje, og der er nybyggerstemning og altid noget at gøre. Der er 150, plus/minus, af jer. Det er kun lige nok til, at Kolonien er stabil. Så du følger med børnene, når de vil lege ude i junglen, og du går med til floden efter vand. Du ser afslappet ud, men du er altid på vagt. Måske har der ikke været rovdyrangreb endnu, men hvem ved. Din rolle er blandt andet at kunne forestille dig alt det, der kan gå galt, så andre kan slippe for at tænke på det.

Status

Af og til føler du nogens øjne i nakken - “Går Mena nu igen og driver den af med ungerne, når der er brug for at blive gravet sten ud af marken før såningen?”. Det ligner måske driveri, når du overvåger børnene og holder øje med horisonten. Men du ved, at når du læner dig op af en husmur og tygger på et strå, er det ikke, fordi du holder fri. Dine ture ud i junglen er ikke afslapning, men rekognoscering. Når der en dag kommer et angreb, fra dyr, mennesker eller rumvæsner, vil Kolonien værdsætte, at du har holdt dig klar.

Dilemma

Selvfølgelig er du glad for, at Kolonien er fredelig og tryg. Men du ville nu gerne slippe for stikpillerne om dovenskab og vise dit værd, dine evner og din træning og uddannelse. Og så plager det dig, at du er afhængig af andres beslutninger for at kunne få lov til at være Gladionom og ikke bare blive sendt i marken og lave dumt muskelarbejde, som enhver Pletar vil kunne gøre. Er man en skidt person, hvis man af og til ønsker en smule fare for sin Koloni?

Forhold til de andre
Du og de andre er unge voksne, de ældste af de Hjemfødte, med ansvar og forpligtelser som de rigtige voksne, de Jordfødte, der grundlagde kolonien, men stadig uden faste partnere, børn eller plads i Rådet. Kolonien er endnu lille, men mennesker har slået rod på Hjem, og det er op til jer at skabe fremtiden.

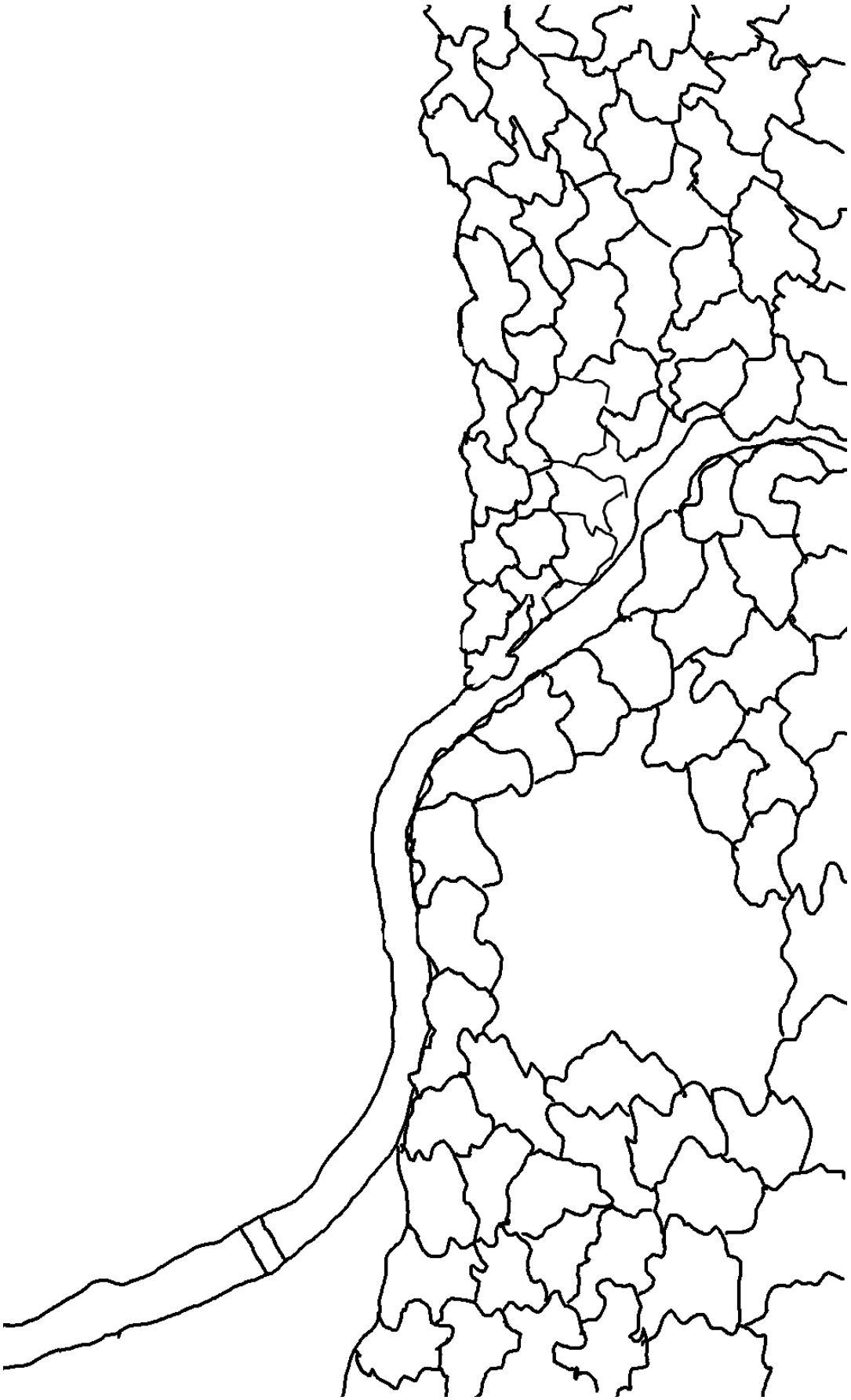
Mena er Gladionom og meget optaget af Koloniens sikkerhed. Hun er i bevægelse hele dagen. Daggryet og tusmørke er de tidspunkter, hvor man kan forvente, at et eventuelt rovdyrangreb ville komme. Midt på dagen er der fysisk træning og måske lidt undervisning af de unge, og hun tager daglige runder for at holde øje med, at der stadig ikke er andre intelligensvæsner derude. Om aftenen skal hegnet tjekkes. Hun fatter ikke, at de andre opfatter hende som doven og unyttig. Nej, I har ikke mødt rovdyr og rumvæsner endnu, men så længe har I heller ikke boet på Hjem.

**Pila, ♀, Diplotoriker**
Pila er utrolig god til at bevare hovedet koldt og holde overblik, også når alle omkring hende skændes om hvad der skal plantes eller bygges. Uden hende ville Kolonimøderne sikkert ende uden beslutninger oftere, end de nu gør. Samtidig er hun - ligesom dig - i stand til at se overordnet på Kolonien og hvad den har brug for, mens alle andre tænker på mad, benzin eller hosteudbrud hos børnene. Måske er det det derfor, I begge er lidt ensomme?

**Tera, ♀, Mekanør**
Tera er både virkelig ferm med hænderne og kvik i pæren. Hvis hun ville, kunne hun videreudvikle dine geværer, så de blev endnu bedre. Men hun gider ikke. Du forklarer og forklarer om sigteudstyr, ammunition og beskyttelse mod rust og slid, men hun hører ikke efter. Stædig og egenrådig. På en måde må man beundre hendes attitude over for dem, der prøver at bestemme over hende. Mekanører og Gladionomer har også tit holdt sammen på Jorden.

**Lago, ♂, Hortokrat**
Når Lago står med hånden over øjnene og spejder ud over junglen ved din side, drømmer I begge om, at Kolonien underlægger sig landet så langt, I ser. Han ser bare endeløse marker for sig, og det er ærligt talt lidt kedeligt. Lago har gode muskler og en drøm om at se Kolonien vokse, men han interesserer sig mest for at rode i jorden. Synd og skam. Han kunne blive en virkelig god Gladionom, hvis han tænkte på noget andet end afgrøder.

**Soto, ♂, Helsist**
Soto er næsten lige så elsket blandt de mindre børn, som du selv er blandt teenagerne. Han smiler til alle og lytter tålmodigt til alverdens beklagelser over skavanker og småsygdomme. Og det er da dejligt, at han er så glad for børn. Men det er altså ikke dit ansvar at holde ham med nye, små babyer at tage sig af. Han skal stoppe med at hinte til Moderskab hele tiden og måske finde ud af, hvad Hjems tyngdekraft og atmosfære betyder for, hvordan man træner sin krop til at være bedst i kamp. Hvis han kan. Måske skal han have hjælp? Burde Mena prøve at vise ham, hvordan han kunne få nogle muskler på sin spinkle forsker-krop?

| |
|---|
| Alle synes, Mena er så stærk. Mena ville ønske, de syntes, hun var vigtig. |

Kort