

INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLERINFORMATION

ABAR OG ARIS

INTRODUKTION

”Intet hjem – tusind stjerner” kombinerer to genrer, det ideologiske drama om flygtningenes håb og skæbner, med al den uvished og fare de svæver i under flugten, blandet med rumopera, den mest kulørte science fiction genre.

De flygtninge, hvoraf du skal til at spille én, har satset alt på at komme til et bedre sted af en farlig og illegal rute. De forsøger at flygte gennem det trøstesløse og livsfjendske rum, hvor de er fuldstændig afhængige af menneskesmuglerne og deres rumskibe. Flygtningene forsøger at nå frem til en lovløs minestation, KaorMC-14, hvorfra der er mulighed for at komme videre til sikre planeter, hvis de har penge nok tilbage.

Flygtningene er jo ikke bare flygtninge, de er kommet fra forskellige planeter og samfund, de har forskellige grunde til at flygte, og de har forskellige personligheder. Jeg har delvist selv fundet på nogle kulturer og baggrunde, andre har jeg lånt fra nogle af mine yndlingsværker indenfor science fiction litteraturen.

Jeg glæder mig til at se, hvilken historie du og de andre spillere får ud af mit oplæg.

REJSEN TIL ET BEDRE STED

De fleste flygtninge har visse problemer. De kan have pletter i deres fortid, være for fattige, tilhøre en ildeset befolkningsgruppe, have en stor risiko for at være smittet med farlige biologiske våben (såsom den frygtede virus blå tunge) eller have skaffet sine penge på meget illegal vis. Så er det ikke så enkelt for dem at flygte til Kulturens indflydelsessfære. Ellers kunne de bare søge rejse- og opholdstilladelse til et af de solsystemer, der ligger indenfor Kulturens indflydelsessfære, og derefter ganske enkelt købe billet til en af de store transgalaktiske krydsere, der rejser via sikre ormehuller, til faste destinationer. Men størstedelen af flygtningestrømmen HAR proble-

mer. Det betyder, at de er nødt til at finde sig et rumskib, der giver sig af med menneskesmugling.

Derfor begiver mange flygtninge sig først til planeten Sacki. Der opererer nemlig mange menneskesmuglere fra denne planet, da den i forvejen er et center for lovløshed. Ligegyldigt, hvilken grund man har, til ikke at benytte den lovlige rejserute, kan man finde skibsløjlighed der. På Sacki kan alt kan fås for penge, og der stilles ikke for mange spørgsmål.

Disse skibe er bemanded med skruppelløse mennesker, der kun tænker på at skaffe sig den størst mulige profit og ikke meget på flygtningenes velbefindende. Ikke alle flygtninge når frem til bestemmelsesstedet, når de rejser på denne måde. Det rygtes nu hurtigt, hvis et bestemt skib gentagne gange dumper hele ladningen af flygtninge, lige så snart de er nået ud i det tomme rum. En anden fare er de ruter, der benyttes. For ikke at blive standset af andre grænsepatrojer end de bundkorrupte grænsegendarmer ved Sacki, må smuglerskibet tage farlige ruter via usikre ormehuller, ingen andre ville benytte. Det går ikke altid lige godt.

Flygtningene skal betale smuglerne, de skal selv finansiere vand og proviant til omkring et døgn, og de skal have penge til bestikkelse af grænsepatrolien ved Sacki. Efter alt det, er de nødt til at have penge tilbage til at betale for ophold, ilt, mad og drikke på KaorMC-14 og penge til den videre færd frem til deres endelige bestemmelsessted. Smuglerskibene fra det hjørne af galaksen, vi har at gøre med, kan nemlig ikke nå hele vejen frem til flygtningenes bestemmelsessteder. De tager korte ture via en farlig og usikker rute til asteroideminestationen KaorMC-14, der ligger svært tilgængelig, midt ude i ingenting, og er befolket af minearbejdere og alle mulige lovløse typer.

Menneskesmuglerne ønsker så lidt ballade som muligt med myndighederne, så derfor har de

ingen interesse i at smugle de virkelig problematiske flygtninge. De stiller dog ikke for mange spørgsmål, men hvis de finder ud af, at der er en kontroversiel person ombord, har de størst interesse i at få afleveret vedkommende til nogen, der er villige til at betale for ham/hende. Der er flere forskellige grupperinger af lejesoldater og dusørjægere på spil rundt omkring i galaksen. De ynder at kalde sig selv officielt lydende navne så som Rumgendarmene, Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke, Den Universelle Politienhed, De Forenede Sikkerhedsorganisationer og lign.

Der har været enkelte tilfælde, hvor desperate flygtninge har forsøgt at overtage et skib, men det er aldrig endt godt. Menneskesmuglerne er selv så desperate og skruppelløse, at de ingen problemer har med at forestille sig, hvad flygtningene kan finde på. Det er fast procedure, at der står nogen med hånden på knappen til luftslusen, når der er besætningsmedlemmer inde hos flygtningene. Hvis man tror, at menneskesmuglerne ville have problemer med at lade deres kolleger blive suget ud i det tomme rum, er man godt naiv, for de vil altid tænke først på at redde deres eget skind. Der er også ofte overvågning af lastrummet, flygtningene opbevares i, for at kunne opdage evt. tegn på problemer eller sygdom.

Hvad flygtningene gør ved hinanden indbyrdes, er besætningen dog fløjtende ligeglade med. De har fået deres betaling for rejsen, så selv mord kan man slippe af sted med, og der ses altid tyveri og tæsk flygtningene imellem. Mange besætninger betragter det som fremragende underholdning og stjæler forresten også fra flygtningene, hvis de ser noget, de vil have. Eller nogen... Selvfølgelig kan nogle flygtninge udnytte det til deres fordel, hvis de har noget at tilbyde besætningen, og ad den vej forsøge at opnå beskyttelse mod de andre flygtninge.

Tiden kan nemt falde lang for flygtningene spærret inde i et trangt lastrum. Mange fordriver tiden med spil eller historier, de lærer de andre flygtninge at kende, udveksler sladder, forsøger at bytte eller købe af de andres medbragte madvarer, prøver at stjæle hinandens ejendele, tilbeder deres guder. Alt for at undgå at sidde og ruge over fremtiden og tænke over den konstante fare, man svæver i.

SPILMEKANIK

Kaptajnen og besætningen fungerer som en mellemting mellem NPC'er og spillere, med kaptajnen som spilleleder. De har egne roller og bevæggrunde at agere ud fra, men er samtidig nødt til at gå offgame og styre spillets gang. Det samme rum dublerer derfor som broen og førerbunker, og ingen flygtninge vil blive lukket derind.

Der spilles efter "Kan man, så kan man", men med den forståelse, at flygtningene ikke kan give sig til at kæmpe mod besætningen. Overmagten er total, og enhver direkte modstand vil resultere i en enkeltbillet til luftslusen. Hele lastrummet kan åbnes til det tomme rum, så alle flygtninge kan blive "ventileret" ud på en gang. Det kan også ske, hvis besætningen får mistanke om alvorlig sygdom blandt flygtningene. Flygtningenes eneste våben overfor besætningen er hemmeligheder, diskretion, bestikkelse, tjenesteudvekslinger, dvs. en meget skæv magtbalance, hvor besætningen anvender vold og trusler derom, mens flygtningene er nødt til at efterkomme deres krav eller tilbyde ting.

Flygtningene imellem er der ikke de samme begrænsninger, anything goes, men husk dog de sædvanlige regler for godt spil. Tænk desuden på, at du som flygtning er i en meget speciel og farlig situation. I en krisesituation reagerer ca. halvdelen af en flok mennesker, som de plejer, mens andre i større eller mindre grad er i stand til at

lukke af for deres normale reaktioner og kun fokusere på at overleve. Det betyder f.eks. at hvis du kommer ud for noget, der i en mere normal situation ville medføre en dyb følelsesmæssig krise i flere uger, har du ikke tid eller råd til den slags reaktioner her. Det må vente til senere, lige nu skal du og dine kære bare overleve.

Din finansielle status symboliseres vha. de penge, du har, og de drikkevarer og proviant, du har med. Drikkevarer og proviant er karakteristisk for hver kultur og findes i varierende luksusgrad og mængde. Du vil ikke komme til at sulte, men du kan godt nå at blive træt af mariekiks (hvis du ikke får handlet med nogle af de andre) eller nå at spise hele din proviant halvvejs. Man har adgang til et ingame toilet, hvortil man skal eskorteres af besætningen. Der vil også være vand til rådighed. Man når selvfølgelig ikke at dø af hverken sult eller tørst i løbet af de fire timer, spillet forventes at vare, men man kan spille på det ud fra den mængde, man har fået stillet til rådighed.

Møntenheden er den intergalaktiske kredit, i daglig tale kaldet kreditter, og penge findes i to former:

- Plasticpengesedler med påtrykt værdi.
- Et kreditkort, der kan trækkes på (i stor grad - ellers har man ikke råd til at have det). Kreditkortet er symboliseret ved en plastlomme fyldt med plasticpengesedler, der kan trækkes ud af kortet. Kortet er personligt og virker kun, når det holdes af kortindehaveren (indeholder selvfølgelig DNA-sensor).

Det vil sige, at det kun kan betale sig at stjæle pengesedler, ikke kreditkort. Det kan dog lade sig gøre at tvinge en indehaver af et kreditkort til at hoste op med penge, hvis man har de rette pressionsmidler. De penge du har skal strække til mere end bare denne rejse. På KaorMC-14 koster

selv luften penge, så du skal have penge til iltskat, vand, mad, og til transporten videre. Det er urealistisk, at du kan klare det for mindre end 23.000 kreditter, så hvis din pengebeholdning inden rejsens afslutning ryger under det tal, er du for alvor på spanden.

Som flygtning ved man allerede en lille smule om de andre kulturer, der er til stede i lastrummet. Du kan studere oversigten på side 6 og se, hvad der er kendetegnende for de andre kulturer. Der vil stå i din kulturbaggrund, hvem du evt. har problemer med. Langt de fleste kulturer i jeres hjørne af galaksen taler til daglig intergalaktisk (symboliseret ved dansk), men de fleste kan også tale Kulturens sprog marain (symboliseret ved engelsk).

Rollerne fordeles på selve spildagen. Dette gør scenariet nemt for dig at gå til. Rollerne fordeles først og fremmest ud fra spillestil og ønskede grænser for fysisk kontakt, men også i nogle tilfælde ud fra køn.

Kostumer udleveres sammen med rollen, og de eneste krav til din påklædning er:

- en neutral bluse/sweater/skjorte/hættetrøje, altså uden store logoer eller påskrifter
- ditto bukser
- kvinder bør medbringe en stram/nedringet top, hvis de skal spille sekolter

Desuden bedes du medbringe din sovepose og liggeunderlag, da lastrummet er umøbleret.

I denne fremtid er der mange kulturer, hvor køn ikke udgør den store forskel, mens de i andre gør. Man kan ikke regne med at alle overgreb fra besætningens side er af heteroseksuel karakter, så i dette scenarie er det ikke kun kvinder, der skal overveje deres grænser i forhold til seksuel udnyttelse.

For at respektere folks grænser og samtidig kunne levere hårdt spil til dem, der ønsker det, udfylder hver spiller et spørgeskema, som du også har gjort før du modtog denne spiller-information. De ønsker, du har angivet, vil blive markeret ved billedet af hver spiller og vil derfor kunne bruges til briefing af besætningen og andre gæstespillere, der på den måde ved, hvem de kan gå hårdt til.

Det fysiske hårde spil udføres ved en blanding af rent faktisk at tage fat og at lade som om. Det seksuelle misbrug symboliseres vha. Ars Amandi teknikken, som er udviklet i Sverige, og i Danmark f.eks. har været anvendt til Totem. Teknikken er beskrevet nedenfor. Jeg har valgt Ars Amandi, idet simuleret ufrivillig sex kan være unødvendigt hårdt at forsøge at spille, og desuden kan være svært at håndtere i en spilsituation, idet man kan komme i tvivl om, det er rollen eller spilleren, der agerer seksuelt.

ARS AMANDI

Ars Amandi (Kunsten at elske) er en måde at simulere hele spektret fra nærvær til sex. Det gøres ved at flytte fokus fra kønsorganerne til arme og hænder. Det får man selvfølgelig ikke børn af, men det er heller ikke meningen.

Da dragterne i scenariet normalt dækker armene, kan man både simulere afklædning, berøringer og direkte sex, udelukkende ved, hvordan man berører hinandens arme. Sid eller stå overfor hinanden, når I gennemfører Ars Armandi, så der ikke er nogen begrebsforvirring. Det er arme og hænder, der arbejder – kroppen er kun med symbolsk.

Sexuelle tilnærmelser gennem berøring flyttes også til armene, således at et kærligt strøg kan blive til en løs hånd hen over den andens underarm, mens et klap i bagen måske lige så godt kan være et nap i overarmen. Det er op til jer selv at fortolke, både afsending og modta-

gelse. Ars Armandi er den eneste måde at gengive seksuel aktivitet på i scenariet.

OPTAKT

Vi starter med en stemningsskabende øvelse og derefter træning i Ars Amandi (20 min). Imens dette foregår, fordeles rollerne endeligt blandt de fremmødte deltagere af spillederen.

Rollerne udleveres sammen med kostumer, og der sminkes. Kostumerne er stiliserede og af symbolsk karakter. Der tages billeder af alle i deres kostume til brug for spilleder, NPC'er og gæstespillere, hvorefter alle spillere har 30 minutter til at sætte sig ind i deres rolle. Roller og kulturoversigt vil også være (diskret) tilgængelige på ingame toilettet under spillet. Dette tidsrum er også det helt rigtige tidspunkt til at få tisset af, få sig sin sidste smøg etc.

Derefter samles hver kulturgruppe til en kort workshop (15 minutter), hvor man pejler sig ind på hinanden og kulturen ud fra et udleveret oplæg og egne tanker. Så er der afsat tid (15 minutter) til, at forskellige par, familiegrupper og lignende kan uddybe relationer og evt. spille en kort scene fra rejsen til Sacki.

Til sidst kan man på tværs af grupper aftale eventuelle interaktioner, som man kan forestille sig, ville være interessante at spille på, især hvis man føler behov for at afstemme grænser og ønsker.

Derefter er vi parat til spilstart, der starter i dokken, hvor det gode skib Aspera ligger, parat til afgang. Alle flygtningene står i en nervøs gruppe udenfor lufslusen....

STYRING AF SPILLET

Kaptajnen fungerer både som NPC og spilleder. Det meste af scenariet sidder vedkommende på broen, overvåger spillerne og styrer spillet.

Det er vigtigt at koordinere handlingsforløbet med, hvad der faktisk sker i lastrummet. Selve overvågningsapparatet har både en ingame og en offgame funktion. Ingame giver det besætningen mulighed for at finde ud af, hvad

flygtningene har gang i og reagere på mistænkelig opførsel. Offgame giver det kaptajn og besætning mulighed for at tilpasse spillet, så de ikke kommer til at afbryde jeres spil unødvendigt.

Planet/kultur	Klædedragt	Genetiske kendetegn	Religion/filosofi/samfundsform
Kulturen	Kan være hvad som helst, ofte meget opfindsomt eller excentrisk	Ligner den humane genetiske norm, men besidder: <ul style="list-style-type: none"> - højere intelligens - lidt større styrke - kan sekretere diverse stoffer i kroppen - meget stærkt immunforsvar - styre sin frugtbarhed - ændre køn (tager over et år) 	Rationalitet og livsnydelse, men finder sin berettigelse i at hjælpe andre kulturer. Misbilliger dog immigration til Kulturen, da det betragtes som nedladende overfor andre kulturer.
Byen	Kort kappe med hætte ned over ansigtet	Tæt på den humane genetiske norm, men med tendens til sindssyge (dog mest pga. miljøfaktorer, dvs. overbefolkningen)	Rationalisme (f.eks. aflivning af alle over 65 år) Pga. den ekstreme overbefolkning har byboere mange indestængte aggressioner. De kontrollerer det vha. stærke normer og tabuer (kapper, anonymitet + stille og rolig opførsel i det offentlige rum), men kan slå over i voldsom opførsel.
Urras	Ingen særlige kendetegn ved klædedragten	Grå hud Gråt til gråsort hår	Kapitalisme og parlamentarisme vs. Revolutionær anarkisme (den enkelte som selvstyrende individ, gensidigt forpligtet overfor de andre)

Planet/kultur	Klædedragt	Genetiske kendetegn	Religion/filosofi/samfundsform
Abaris-systemet			
Abar	Flettet bånd om hovedet	Tæt på den humane genetiske norm	Familie skabes af intellektuelt og åndeligt fællesskab Man testes som et-årig og anbringes i familie og kaste efter evner og tilbøjeligheder Biologiske bånd ikke vigtige
Aris	Flettet skærf om hofte	Tæt på den humane genetiske norm	Familie og personlige egenskaber bestemmes af den biologiske arv Anbringelse i kaste efter fødsel og arv Biologiske bånd er de vigtigste
Sacki			
Sackianere	Stærke farver Glitter	Tæt på den humane genetiske norm	Kapitalisme, den stærkes ret, anything goes
Androider	Afdæmpet version af sackiansk	Mekaniske overmennesker: - meget stærke - praktisk taget usårlige, dog ikke overfor strålevåben - meget intelligente	Meget rationelle, men har efterhånden udviklet følelser Har indlagt blokeringer mod at skade mennesker, undtagen soldatermodeller, der forholdsvis frit kan skade mennesker.
Sekoltere	Kvinder: tætsiddende afslørende tøj Mænd: tækkeligt, kulørt halstørklæde	Besidder flere mutationer, der forårsager: - ekstatiske, religiøse hallucination - svagelige, rolige mænd - høj foster- og barnedødelighed blandt kvinderne	Tilbedelse af Gudinden, den personificerede natur, forstærket af de hallucinatoriske oplevelser. Beskytter derfor naturen, og kvinderne, der er i undertal, men er de stærkeste, bestemmer

ABARANERE OG ARISIANERE FRA ABAR OG ARIS I ABARIS-SYSTEMET

Stikord: familie og kaste baseret på blod vs. familie og kaste baseret på evner, høj teknologi, krig

Abaris er et plaget solsystem. Hvor andre solsystemer og planeters befolkninger måske kun lider under et problem, har Abaris dem alle. Krig, epidemier, fattigdom, kollapsende økosystemer, militærdiktaturer, undertrykkelse, allestedsnærværende hemmeligt politi. Hvad skyldes al denne ulykke?

Man kan sige, at den skyldes den uforsonlige krig mellem befolkningerne på de to beboede planeter Abar og Aris. Men hvorfor har de to planeter ligget i krig de sidste halvtreds års tid? Tag uniformen af en abaransk soldat og en arisisk, og ingen vil kunne se forskel på de to. Lad dem tale, og den samme dialekt af intergalaktisk vil komme ud af deres mund. Men spørg dem, hvem deres familie er, og du vil finde den afgrundsdybe forskel mellem Abar og Aris.

ABAR

På Abar testes børn i et-årsalderen for at kortlægge deres medfødte personlighed, anlæg og intelligens, hvorefter de anbringes hos den familieenhed, hvor de vil kunne opnå det fulde udbytte af deres potentiale. Udfra denne test og flere test gennem barndommen fastlægges også deres uddannelse og karriere af de sindrige programmer i kæmpemæssige computere, gravet dybt ned i planeten.

En abaransk familie er bundet sammen af den kærlighed, der opstår ud af den fælles harmoni og de fælles interesser, mens det biologiske ophav blot er dette, en tilfældighed, en kombination af to menneskers gener, der ikke

nødvendigt har noget tilfælles med de mennesker. Familien deles om alt, alt ejes i fællesskab, og alt deles. Søstre og brødre er almindeligvis elskende og betragtes som ægtefæller, da de jo ikke er biologisk forbundne, og derved ophæves et af de mest almindelige menneskelige tabuer.

Ægteskaber som sådan findes ikke, de kunne defineres som den voksne del af en familie og består altså ikke af en kvinde og en mand, men kan bestå af alle mulige kombinationer af personer og køn. Fysisk troskab og sex er ikke det afgørende, men finder oftest sted indenfor familien. Det kærligste, man kalder sin elskede, er derfor bror eller søster. Det eneste tabu er sex mellem generationerne.

Hele samfundet er derfor organiseret ved, at alle personer placeres på den hylde, hvor de er bedst egnede. Der er flere familier, hvis medlemmer er leder og administratorer af statsapparatet, mens andre familier er involveret i universiteter, etc. Selskaber og forretninger er ofte ejet og styret af en eller flere familier. Alle er lykkelige, for de er placeret på det helt rigtige sted – med de rigtige mennesker. Eller er de?

ARIS

På Aris anbringes alle folk også på en hylde, men udfra ganske andre kriterier. Arisianere mener, at alt afgøres af blodet. Man fødes ind i sin familie og kaste, og den tilhører man for evigt, for ingen kan jo ændre hvem de er. Man ved, ganske klart hvad der forventes af en og oplæres fra ganske lille i denne rolle. Udførlige stamtavler, bekræftet af genetiske tests, og information om alles kaste og slægt opbevares i kæmpemæssige computere, gravet dybt ned i planeten.

Den ældste søn eller datter arver familiens ejendom, mens de yngre børn enten er afhængige af deres familieoverhoveds velvilje eller må klare deres egen vej i verden. Inden for nogle

kaster, afgør ens nummer i søskendeflokken ligefrem hvilken profession indenfor kasten, man skal tilhøre. I den adelige kaste arver den ældste søn/datter familiens titel, mens det næste barn går ind i militæret, det tredje barn går ind i administrationen og det fjerde barn bliver præst. I de lavere kaster følger børnene blot i deres forældres fodspor.

Familierne arrangerer deres børns ægteskaber med passende partnere fra samme kaste og profession. For at undgå indavl er der strenge incestregler, hvor ægteskab er forbudt helt ud i andet led (din fætters fætter). Familien består af en far og mor og deres børn, forbundet af slægtsbånd til bedsteforældre, onkler og tanter, fætre og kusiner. For hvert ægteskab skal det afgøres, nøjagtig hvilken familie parret skal tilhøre, da kønnene jo er lige. Man tager familieband meget alvorligt og ville slet ikke kunne forstå begrebet nepotisme, da det anses for naturligt at hjælpe familien frem for andre.

Man arbejder for familiens ære og sine børns fremtid, og samfundet er derfor præget af stærk konkurrence familier imellem. Familierne i teknologikasten udvikler ny teknologi i højt tempo og har ingen problemer med at finde arbejdere fra den manuelle kaste. Hæren er fyldt af krigerdøtre og sønner, der kun drømmer om at opnå en adelstitel. Samfundet styres af de rigeste adelige familier, der skiftes til at besidde kongemagten.

HVORDAN OPSTOD ABAR OG ARIS?

De mange ens og dog så forskellige skikke, der ses på Abar og Aris er ikke tilfældige. Abar blev koloniseret af utilpassede enkeltpersoner fra Aris, der følte at deres talenter og evner blev spildt i Aris' rigide kastesystem. Opvokset som de var i et kastesystem, tænkte de videre indenfor denne ramme og udviklede et andet kastesystem – men dette blot baseret på talenter og evner, frem for

arv. De byggede de gigantiske computere og fodrede dem med data fra Aris. Tests givet til børn på forskellige tidspunkter sammenholdt med, hvordan de havde klaret deres givne karriere og data fra andre planeter, hvor valget var frit. De første generationer fungerede systemet langt fra fejlfrit, men efterhånden, som flere og flere data blev samlet, blev processen forfinet.

Det abaranske samfund har nu eksisteret i over 600 år, og efterhånden er det blevet klart, at deres system fungerer noget bedre end det arisianske, og at Abar derfor var ved at udkonkurrere Aris før krigen. En del historikere mener, at dette er den egentlige baggrund for krigen.

ARVESTRIDEN

Albak Skiop, en abaransk mand fra en prestigøjs handelsmandsfamilie, mødte og giftede sig med en stenrig arisianer Lera Skasenak, den første-fødte datter i en familie af mineejere fra den industrielle kaste. De mødtes på en interplanetarisk handelsmesse og blev straks vildt forelskede. Det var for dem en stor kærlighedshistorie, men for offentligheden en endnu større skandale – både på Abar og Aris.

Da de fik en datter, fik barnet på faderens initiativ den almindelige abaranske et-årstest. Testen viste til hans store glæde, at barnet hørte til i en af de bedste forskerfamilier, Kareol. Albak og Lera tog barnet med til dets "familie" på et længere besøg. Albaks hensigt var først at overgive barnet, men under indflydelse af sin kones arisianske moralbegreber, var han selv kommet i tvivl og havde svært ved at skulle skilles fra sin lille Allera. Da det blev klart for moren, hvad der foregik, insisterede hun aldeles rasende på, at de straks tog hjem til Aris – med deres datter.

Familien Kareol var forarget og mente, at deres datter var blevet stjålet fra dem. De gik straks i gang med at forsøge at få barnet udleveret.

Mens disse krav endnu blev behandlet, døde det kontroversielle ægtepar i en ulykke, under opdagelsen af tilstedeværelsen af axondit i Eklasbæltet, nu Skasenak familiens ejendom, midt mellem Abar og Aris. Den lille Allera var nu ejer af store ejendomme, deriblandt altså et asteroidebælte fyldt med axondit, et fantastisk mineral, der ifølge de abaranske forskere fra Kareolfamilien kunne løse alle energiproblemer. Det gik snart op for Alleras arisianske værger, hvad der stod på spil, og nu startede en arvestrid, hvis lige sjældent er set.

Kareolfamilien mente, at de var blevet berøvet en datter, med evner, der nu aldrig ville nå sit fulde potentiale, at hun blev udsat for åndelig grusomhed, idet hun skulle vokse op med folk, der blot var hendes biologiske slægtninge, og aldrig kende glæden og harmonien ved en sand familie.

Desuden var de jo interesserede i de fantastiske rigdomme, der var hendes ejendom, og som de var de bedste til at forstå og udnytte. Abaransk lov anerkender andre planeters arveret, i de ganske få tilfælde, der er af sammenstød, og forventer derfor, at deres arvelovgivning ligeledes respekteres den anden vej.

Alleras værger, hendes tanter og onkler nægtede på den anden side blankt at overgive hende til mennesker, som de anså som fuldstændigt fremmede og med intet krav på barnet og ejendommene, da arisiansk lov ikke genkender den abaranske form for beslægtethed. Da mineralets vigtighed blev kendt af offentligheden, involverede de to planeters regeringer sig i striden. Abaranske jurister afgjorde, at asteroiderne tilhørte Kareolfamilien – ifølge arisianernes egen lov – mens arisianske jurister afgjorde, at Kareolfamilien intet lovligt krav havde.

De store forskelle på de to planeters levevis, som man indtil da havde levet med og tolereret ved for en stor del at ignorere hinanden, blev nu meget synlige. Begge planeter var interesseret i

det samme asteroidebælte og mente, at axonditmineralet kunne løse mange problemer for dem. Foragten, de følte for hinandens samfundsopbygning og moralnormer, uenigheden om noget så basalt som, hvad der udgør en familie, bar ved til bålet, og snart var en krig igang, krigen om Allera og Eklasbæltet.

Allera selv blev flere gange forsøgt kidnappet af abaranske enheder for at blive overført til sin familie, og hun måtte derfor leve hele sit korte live under strenge sikkerhedsforanstaltninger. Hun forsøgte flere gange at igangsætte fredsforhandlinger og foreslå kompromisser, men de blev afslået af begge parter. Allera begik selvmord som 20-årig, da hun ikke kunne bære at se den voldsomt eskalerende krig, hun var blevet årsag til.

KRIGEN

Krigen er ved at ødelægge begge civilisationer. Økosystemerne er ved at bryde sammen, biologiske våben har forårsaget forfærdelige epidemier. Især er virussygdommen blå tunge frygtet. Det første tegn på smitten er en blå tunge og mund og dårlig smag i munden, den ramte begynder at nyse 8-10 timer efter, og dagen efter igen begynder rystelserne. De udvikler sig til frygtelige krampes, kvælning og død. Grundlaget for liv er ved at forsvinde, planterne og dyrelivet er ved at dø, og befolkningerne på Abar og Aris har nu levet på randen af eksistens i flere år.

Militante familier på begge sider har taget magten for at kunne føre krigen mest effektivt, der gøres kort proces med pacifister og dissidenter, og et udbredt hemmeligt politi (på begge sider) sikrer, at ingen forsøger at forråde deres planet ved at søge fred.

ABARISIANERNES GENETISKE ARV

Befolkningen på både Abar og Aris ligger tæt op ad den humane genetiske normalnorm. Dog er

der på Aris flere familier, der har anvendt genteknologi til bedre at tilpasse sig deres kastes arbejde. F.eks. militærfamilier, hvor medlemmerne har en endog meget veludviklet muskulatur, eller renovationsfamilier, der har set en dårligere lugtesans som en fordel. De fleste familier anser dog dette som at ”pynte” på den arv, man allerede har, som burde være nok.

KØNSROLLER

Både på Abar og Aris er kønnene fuldstændig lige, og kønnene anses for at være en forholdsvis ligegyldig faktor i vurderingen af et menneske.

KLÆDEDragt

Både på Abar og Aris bærer man som en del af klædedragten flettede bånd med sin families farver. Traditionelt bæres de på Aris som et flettet skærf omkring hoften. Dette er et symbol på, at familien er det levende udtryk af ens genetiske arv, som man selv bærer rundt på og kan give videre (i kønsorganerne). På Abar binder man derimod et flettet bånd om hovedet for at symbolisere, at den sande samhørighed ligger i sindet. Klædedragten har udover disse flettede, farvede bånd ingen særlig kendetegn.

NAVNE OG OPFØRSEL

Familienavnet er det vigtigste, og udenfor familien vil man ofte blot blive kaldt ved sit efternavn. Abarisianske navne indeholder ofte k, l, a og e, som ses af navnene Allera, Albak, Lera, Skasenak og Kareol.

Arisianere er meget konservative og høflige i deres opførsel, men abaranere er meget mere afslappede og individualistiske. De har meget stærke æresbegreber.

MÅL FOR REJSEN

Arianske flygtninge er generelt ligeglade med, hvor de flygter hen, bare der ikke er krig. De har

dog ikke meget til overs for Kulturen og ønsker at bosætte sig i solsystemer, hvor Kulturens indflydelse ikke er alt for stor.

Abaranske flygtninge forsøger at samle sig i større grupper, da deres samfundssystem kun fungerer, hvis der er rigeligt med andre familier at udveksle børn med. Der er især to planeter, Karakas og Lelak, hvor der er større forsamlinger af abaranere og dermed en chance for at kunne genopbygge. De ligger langt inde i Kulturens sfære for at sikre mod sabotageforsøg fra arisianerne. Langt de fleste abaranske flygtninge forsøger at medbringe en rudimentær udgave af placeringsprogrammerne, men foreløbig er det alt, hvad de to kolonier har. Regeringen forsøger at udsugle komplette versioner, imens den arisianske regering gør sit bedste for at stoppe disse udsuglingsforsøg.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Arisianere er som sagt konservative og mener, at deres samfundsopbygning er den korrekte. De er derfor temmelig intolerante og uforstående overfor andre måder at organisere sit samfund på. De har større forståelse for meget familie-baserede kulturer (såsom sekolterne), mens de er forargede over Kulturens flydende familiebegreber, ikke forstår byboernes individualitet og anonymitet og slet ikke anerkender androider som værende levende væsener. De hader alle abaranere fanatisk og giver dem hele skylden for krigen. Den eneste gode abaraner er en død abaraner!

Abaranere er vant til at blive betragtet med nogen mistro af andre folkeslag, men er selv forholdsvis tolerante. De er først og fremmest lidt selvglade og mener, at andre folkeslag snart vil se lyset og indrette sig som dem, så de skal blot foregå med et godt eksempel. De vil derfor opføre sig høfligt og interesseret overfor andre folkeslag, men allerhelst fortælle alt om deres

fantastiske familie- og samfundsform. Abaranere føler, at arisianerne aldrig har respektere dem og nu er ude på at udrydde dem. Og de har lært, at angreb er bedre end forsvar, når det gælder arisianerne!

MADVANER

Idet abaranerne og arisianerne oprindeligt tilhørte samme kultur, er deres madkultur ikke meget forskellig. De spiser ofte en speciel slags brødpinde, oliven, oste, tørrede frugter og drikker ofte frugtjuice eller vin.

DIVERSE PRAKTISKE TING

Abaranerne og arisianerne anvender den fælles valuta intergalaktiske kreditter, i daglig tale kaldet kreditter, der er gangbar i adskillige galakser. Flygtningene har betalt omkring 20.000 for deres rejse på menneskesmuglerskibet. Flygtninge fra Abar og Aris er oftest ikke rige.