



INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLEDERMANUAL

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.

MANGE TAK TIL

Malik for megen hyggelig sparring, hjælp med tekster og layout

Henrik Krøjmand for at forbedre og gøre mine ideer om special effects til virkelighed.

Tobias Demediuk Bindslet for at være min mentor i skriveprocessen og for de mange gode forslag efter Hyggecon

Morten Tellefsen for flere gode ideer og flere spilgange af "Intet hjem – Tusind stjerner" på Østerskov Efterskole, der gav gode erfaringer

Spillerne af "Intet hjem – Tusind stjerner" på Hyggecon og Østerskov Efterskole og spiltesterne af "Det er dyrt at leve" og "Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke" for al deres input og konstruktive kritik

INDHOLDSFORTEGNELSE

INTRODUKTION	2	CASTING.....	38
MANGE TAK TIL.....	2	ROLLEOVERSIGT	39
INDHOLDSFORTEGNELSE.....	3	KULTUREN	39
SPILLEDERVEJLEDNING	4	BYBOERE	40
DE TRE SCENARIER	4	URRASTIANERE	41
SPILLERNES ROLLE.....	4	ABARANERE	44
SCENARIETS DELE.....	5	ARISIANERE.....	45
SPILLEDEROPGAVEN	5	SACKIANERE	46
OVERSIGT OVER DE TRE SCENARIERS SAMMENHÆNG OG		ANDROIDER	47
TIDSPLAN	7	SEKOLTERE.....	48
KULTURER.....	7	FORBEREDELSE FØR SCENARIET.....	51
KULTUREN	10	SPILLOKALER	51
BYBOERE FRA BYEN.....	13	TEKNIK.....	52
URRASTIANERE FRA URRAS.....	16	OPTAKT.....	54
ABARANERE OG ARISIANERE FRA ABAR OG ARIS I		ICE BREAKER.....	55
ABARIS-SYSTEMET	20	ARS AMANDI.....	56
SACKIANERE FRA SACKI	25	ARS AMANDI WORKSHOP	56
ANDROIDER FRA SACKI	27	KULTURWORKSHOPS.....	57
SEKOLTERE	29	KORT ROLLEOVERSIGT	58
SPÆNDINGSKURVE.....	33	SPILLERINFORMATION	67
HANDLINGSOVERSIGT	34		
1. DAG	34		
2. DAG	34		
3. DAG	35		
4. DAG	35		
5. DAG	36		

SPILLEDERVEJLEDNING

Velkommen til "Intet hjem – Tusind stjerner", og tak fordi du vil være spilleder i det.

"Intet hjem – Tusind stjerner" er et scenarie-kompleks, bestående af tre individuelle scenarier, der flettes ind i hinanden. Deltagerne i "Intet hjem – Tusind stjerner" spiller live fra start til slut. Deltagerne i "Det er dyrt at leve" og "Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke" starter med at spille bordrollespil med bipersonrollespil. Derefter går de over til at spille live i scener, hvor de border menneskesmuglerskibet Aspera (i livescenariet), hvorefter de vender tilbage til bordet.

For deltagerne i livescenariet giver det nogle virkelig velforberedte og in-character "NPC'er" at spille med. For deltagerne i bordrollespillene kan det ses som en gæstestjerneoptræden i et andet scenarie eller en scene med utrolig mange "NPC'er" som baggrund for deres spil. Hvert scenarier historie er en afsluttet enhed i sig selv, og spillerne er selvfølgelig hovedpersonerne i lige den historie. De er bare på besøg i hinandens.

DE TRE SCENARIER

Hovedpersonerne i livescenariet "Intet hjem – Tusind stjerner" er flygtninge på vej imod en uvis skæbne. De er prisgivet de menneskesmuglere, der skal føre dem væk fra Sacki, og har ingen retigheder længere. Scenariet balancerer imellem gru for umiddelbar fare og håb om en bedre fremtid.

Hovedpersonerne i "Det er dyrt at leve" er sackianske grænsegendarmer. De er almindelige besætningsmedlemmer på et grænsepatruljeskib. Deres rolle i livescenariet er at borde menneskesmuglernes skib og afkræve flygtningene bestikelse mod at give dem lov til at fortsætte på deres færd. Besætningen går uantastet fri, så længe flygtningene betaler.

Hovedpersonerne i "Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke" er skruppelløse dusørjægere, der er på jagt efter den store gevinst. Deres rolle i livescenariet er at borde skibet på jagt efter flere af flygtningene og tage dem til fange, hvis de mener at have identificeret dem. De forventes at give nogle penge til besætningen, hvis de tager nogle af flygtningene med. Evt. flygtninge, der tages til fange, følger med til bordrollespillet.

SPILLERNES ROLLE

Scenariets formål er at give spillerne en oplevelse af, hvordan det er at være flygtning under farlige forhold, hvor ens indflydelse og selvbestemmelse er begrænset. Hvor ens endelige skæbne afhænger af de livsvigtige beslutninger, man træffer, men også af tilfældigheder og de mennesker, man møder.

For ikke at drukne i socialrealisme og indlevelse er der indlagt et stærkt element af space opera. Space opera er kulørt science fiction, med usandsynlige tilfælde, geniale videnskabsmænd, onde skurke, mærkelige kulturer etc.

Spillerne skal altså meget nødig kede sig, for de sidder i en farlig situation, og de har mange andre interessante og vedkommende mennesker at interagere med. Det er vigtigt, at de forstår, at det meste af deres spil bør være med hinanden, ikke de udefrakommende elementer, hvis rolle først fremmest er at sætte skub i konflikterne og skrue op for intensiteten.

Det er altså vigtigt, at de forstår genren. Det ville være synd, hvis en flygtning blev taget ud og misbrugt af et besætningsmedlem og derefter følte, at det eneste realistiske var at spille de næste fire timer i dyb depression. IHTS er en tragedie, men forhåbentlig en underholdende en!

SCENARIETS DELE

”Intet hjem – Tusind stjerner” består af en række tekster.

Denne spilledervejledning indeholder: oversigt over sammenhængen mellem de tre scenarier oversigt over kulturer, kulturbeskrivelser, spændingskurve, handlingsoversigt, vejledning til casting, længere oversigt over roller, beskrivelse af spiloptakt med materiale til workshops og kort rolleoversigt, samt et afsnit med det generelle afsnit fra Spillerinformation, så du har et overblik over, hvad spillerne ved.

Der er Roller, der logisk nok indeholder alle roller, både flygtningenes og besætningens.

Der er et handout med spillerinformation for hver kultur eller undergruppe i en kultur. Hver spillerinformation indeholder vejledning om den pågældende kultur, spiloptakt, spilmekanik, Ars Amandi og en oversigt over alle de deltagende kulturer. Dette handout sendes ud til alle tilmeldte spillere, helst i god tid før scenariet, efter at man har modtaget deres udfyldte spillerspørgeskema (se Bilag).

Spillerspørgeskemaet spørger spillerne om deres foretrukne spillestil og ønsker til spil, hvad angår vold/tortur og sex. Se senere afsnit om casting af roller. Selve castingen og udleveringen af rollebeskrivelserne til flygtningene sker på spildagen, i løbet af spiloptakten.

Sidst, men ikke mindst er der Bilag (som du bør have både som PDF og filer), hvor du finder spillerspørgeskema, icebreakerspørgsmål, penge til brug i spillet (bør printes på overheads), identitetspapirer og rejsetilladelser.

SPILLEDEROPGAVEN

Du kan danne dig et overblik over historien (eller de mulige historier) vha. handlingsoversigten og

den længere rolleoversigt. Den handlingstråd, der gerne skulle bringe mange af flygtningene sammen, er de problemer, de står overfor, da der opdages et tilfælde af den blå tunge blandt flygtningene.

Du fungerer både som NPC og spilleder, da du også skal spille kaptajn Tan Deko på det gode skib Aspera. Dette giver dig muligheden for at gå ind i fiktionen, når det er hensigtsmæssigt, men betyder også, at flygtningene ikke kan forvente at se særlig meget til dig. Du er jo kaptajnen!

Dit vigtigste job er at holde øje med tiden og koordinere de forskellige indslag. Du bør sætte et ur til at tælle op, så du nemt kan se, hvordan det går i forhold til tidsplanen.

Tidsplanen kan langt hen ad vejen betragtes som en vejledning – MEN! Der er to tidspunkter, der SKAL overholdes, nemlig når de to andre scenariers spillere kommer på besøg. Spillederne for ”Det er dyrt at leve” og ”Den Pan-galaktiske Sikkerhedsstyrke” forsøger at ramme det rigtige tidspunkt, og det ville være meget ærgerligt, hvis deres spillere var klar og derefter måtte vente i længere tid på at gå i spil.

Du skal have en mobiltelefon (som du ikke forventer for mange andre opkald på), som du kan give nummeret på til de to spilledere. Deres spillere kan så kontakte dig (ingame), når de begynder at klæde sig om og gøre parat til at borde Aspera. Denne samtale kan handle om at indrette kurs efter hinanden, så de kan dokke med jer, og det giver dig mulighed for at give dem en tidsramme (”Det vil tage 25 minutter at lægge en parallel kurs!”). Husk, at de skal have tid til at læse om livereglerne, klæde om, repetere de andre kulturer og inspektionsproceduren.

Deres forberedelse til at gå ind i livespillet er derudover, at blive briefet af dig om, hvilke spillere de kan gå til, hvad angår hårdt spil og sex, og hvilke ikke. Som beskrevet i castingafsnittet,

foreslås dette vist ved et henholdsvis gult, rødt og grønt armbind. Det er også en god idé lige at repetere de forskellige kulturers udseende med spillerne, før de slippes løs.

Du bør orientere spillederne af de to bord-scenarier, så hurtigt du kan, hvis livescenariet ser ud til at starte for sent, eller der opstår andre forsinkelser.

Din anden vigtige opgave er at sikre, at besætningen ikke tilbringer for lang tid i lastrummet. Spiltestene har vist, at flygtningenes indbyrdes spil går i stå, når besætningen er i rummet. Spiltestene viste også, at besætningen meget gerne vil være i lastrummet, da det er underholdende for dem.

De eneste gange, du SKAL gå i spil selv, er ved spilstart (hvor du giver flygtningene en afskrækkende tordentale om umuligheden af mytteri og fraråder dem at skabe problemer for dig), når dusørjægerne kommer ombord, eller hvis sygdommen blå tunge opdages. Du kommer formodentlig til at have rigelig travlt med at holde øje med flygtningene via overvågningskameraerne, styre lydeffekterne og dirigere med besætningsmedlemmerne og de to andre hold spillere, men hvis det er nødvendigt eller logisk hopper du selvfølgelig ind i rammen.

For at sikre, at I kan nå den relativt stramme tidsplan, er det aftalt med Fastaval, at scenariets deltagere har en høj prioritet i forhold til at få deres mad, så de kan tage maden med til spillokalet nøjagtig kl. 18 og spise der, med det samme. Det gør det muligt at få overblik over antallet af spillere og sikre sig, at alle har læst spillerinformationen. Hvis ikke, har de nu muligheden. Hvis maden er forsinket, må man gå i gang med workshops og så sende en af NPC'erne hen efter mad til spillerne (og dig).

God fornøjelse!

OVERSIGT OVER DE TRE SCENARIERS SAMMENHÆNG OG TIDSPLAN

Tid	Det er dyrt at leve	Intet hjem – Tusind stjerner	Den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke
Kl.18	Spise aftensmad, læse spillerinformation og roller	Mad hentes og spises – de sidste læser spilinformation	
Kl. 18:20	Spilstart	Icebreaker	
Kl. 18:30		Ars Amandi workshop	
Kl. 18:50		Roller, kostumer og mad udleveres, folk sminkes	
Kl. 19:20		Kulturworkshops	
Kl. 19:35		Fælles kulturbriefing	
Kl. 19:45		Familiegrupper	
Kl. 20	Kontakter Aspera, omklædning og briefing	Spilstart	
Kl. 20:25	Live: Border Aspera	Aspera bordes af grænsegendarmer	
Kl. 20:50	Tilbage til bordet	Grænsegendarmer færdige	
Kl. 21:30 – 22	Spilstop		
Kl. 22			Læse spillerinformation og roller
Kl. 22:30			Spilstart
Kl. 00:45			Kontakter Aspera, omklædning og briefing
Kl. 1:10		Aspera bordes af PAGS	Live: Border Aspera
Kl. 1:40		PAGS færdige	Tilbage til bordet
Kl. 2:00		Spilstop	Spilstop

KULTURER

På de næste to sider ses en kort oversigt over de kulturer, der optræder i scenariet. Derefter kommer en tekst om hver kultur. Hver spillerinformation indeholder den samme oversigt og kulturtekst.

Besætningen og grænsegendarmerne er alle fra Sacki, mens dusørjægerne fra Den Pan-Galaktiske Styrke kommer fra diverse andre planeter (deres baggrund spiller ikke den samme rolle).

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 indekstængte 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

KULTUREN

Stikord: Ufattelig stor, rig, avanceret, humanoider og AI'er, løst organiseret, lukket

Kulturen er en meget stor løst organiseret civilisation, hvor kun en lille del af befolkningen faktisk bor på planeter. Langt størstedelen af de humanoide (og andre) indbyggere samt kunstige intelligenser (AI'er) befinder sig på kunstigt skabte habitater, kæmpestore ringstrukturer i rummet kaldet orbitaler, eller i kæmpemæssige rumskibe, der konstant bevæger sig rundt i rummet, fra orbital til orbital eller planet.

Ingen (det være sig ting eller person) udnyttes i Kulturen. Alt produceres i automatiserede fabrikker, der er rig adgang til energi pga. avancerede teknologier, og der er rigeligt med plads, når man ikke er afhængig af planeter. Kunstige intelligenser har selvfølgelig fulde rettigheder på lige fod med mennesker, ja faktisk er det dem, der på mange måder styrer Kulturen, selvom de fleste beslutninger tages ved afsteminger. Enkelte meget intelligente mennesker er rådgivere for de styrende AI'er, men ellers er de fleste mennesker ikke nødt til noget som helst, og det arbejde, der udføres af mennesker, kan dårligt skelnes fra leg. Der er heller ingen maskiner, der er nødt til at udføre kedeligt arbejde, idet en fabrik kan køres af en computer, der godt nok er avanceret, men trods alt er langt fra at opnå egen bevidsthed.

Maskiner findes i mange former, fra droner på størrelse med et menneske, der ikke er så frygtelig meget mere intelligente end mennesker, til kæmpe hjerner, der er i stand til at overvåge og styre en hel orbital med en befolkning på flere hundrede millioner mennesker og maskiner. Det er også maskiner, der styrer de store skibshabitater, ja skibene er faktisk at regne som deres kroppe.

Kulturen er en meget selvbevidst, rationel civilisation, skeptisk og materialistisk. Alt er vigtigt, og intet er vigtigt. Selvom Kulturen breder sig over over et kæmpeområde og er hjem for 30 trillioner personer, så er der jo langt imellem beboede områder, Kulturen findes kun i denne ene galakse og har set i forhold til universets historie kun eksisteret i et øjeblik. Der er livet, det kan nydes, og hvad er der ellers? Så den enkelte Kulturperson, menneske eller maskine, ved at de er heldige at være, hvor de er, og at leve på dette tidspunkt.

En del af deres uddannelse, både tidligt og fortsat gennem livet, omfatter forståelsen af, at der er væsner, der er mindre heldige end dem selv, væsener der ikke er dem mindreværdige, hverken moralsk eller intellektuelt, væsener som lider eller har lidt. For at Kulturen kan fortsætte uden at dens livsnydelse går over i dekadence, må alle være klar over, at dette ikke er noget, der opnås let, at det ikke er en naturlig tingenes tilstand. Deres civilisation er noget, der skal værdsættes og fortsat arbejdes for både nu og i fremtiden.

Filosofisk accepterer Kulturen altså, at der ikke er anden mening med livet, end den man selv giver det. Selve spørgsmålet: "Hvad er meningen med livet?" er meningsløst, idet det antager et moralsk netværk uden for os selv. Vi skaber altså vores egen mening, om vi vil det eller ej, og det samme gøre sig gældende for Kulturens AI'er. De er designet til at eksistere indenfor meget brede parametre, der gør, at de ønsker at leve, at opleve, at forstå og at finde eksistensen og deres egne tanker interessante, værd at beskæftige sig med, ja ligefrem noget at nyde.

Menneskene i Kulturen, der jo har løst alle de åbenlyse problemer fra fortiden, så de er fri for sult, nød, sygdom og frygten for naturkatastrofer, ville finde deres eksistens tom, hvis de bare skulle gå rundt og nyde livet, og derfor beskæftiger de sig med civilisationerne, der omgiver dem. Deres

Kontaktafdeling giver dem en slags nytte, noget at udføre i universet. Generelt fremmer eller opfordrer Kulturen ikke immigration, idet de synes det ligner en form for kolonialisisme og antyder, at de er meget bedre end alle andre. Derimod hjælper de diskret andre civilisationer med at opnå deres fulde potentiale. De er også bange for at komme til at lokke de mest intelligente og oplyste individer væk fra disse udviklende civilisationer, eller for at komme til at omskabe dem små mini Kulturer. Dog kan det ske, at individer eller grupper får lov til at blive en del af Kulturen, hvis der er en virkelig god grund, og det er selvfølgelig det mange flygtninge håber på. I de senere århundreder er flygtningestrømmen til Kulturen været tiltagende i styrke, og Kulturen er blevet mere restriktiv. De er bange for ikke at kunne absorbere alle disse flygtninge uden at miste deres identitet.

Kulturen har ikke egentlige love: der er måder, der er mere velansete at opføre sig på end andre, opførsel, der anses for høflig, men intet der svarer til et retssystem. Ikke at blive talt til, ikke blive inviteret med til sociale begivenheder, at finde sarkastiske anonyme artikler om sig selv i informationsnetværket, er den normale måde at påvirke folk til at følge høflighedsnormerne på. Den værste forbrydelse (men de bruger ikke dette ord) er mord, men resultater er tilbud om behandling, og at personen følges rundt af en ledsagerdrone resten af deres liv, så man er sikker på, at de ikke myrder igen.

FAMILIEFORMER

Kulturen har selvfølgelig heller ikke en måde at leve i familier på, der findes enhver tænkelig kombination og variation, men den mest hyppige måde at leve på består af grupper af mennesker, i blandede generationer bundet sammen af løse familiebånd, der bor i en semikollektiv bolig eller boliggruppe. Når man er barn i Kulturen, har man en mor, måske en far, nok ikke en søster eller

bror, og enorme mængder af tanter og onkler, og diverse fætre og kusiner.

GENETIK

For tiden er det i Kulturen moderne ikke at ændre sin krop alt for meget, men det har ind i mellem været meget anderledes. Praktisk taget alle i Kulturen bærer kunstige genetiske ændringer i deres DNA, og det har mange effekter. Det gennemsnitlige Kulturmenneske fødes sundt og raskt og med en signifikant større intelligens end den humane genetiske norm. Deres krop heler hurtigere, deres immunsystem er optimeret, så de aldrig bliver syge, deres sanser er bedre, og de kan kontrollere deres krop og nervesystem i meget stor grad. Således kan de sænke deres puls, slukke for smertestimuli etc. De kan derfor overleve sår, der ville dræbe almindelige mennesker.

Langt de fleste har også mange ekstra og ændrede kirtler, der er i stand til at danne forskellige stoffer. Kulturmennesker kan altså sekretere euforiserende stoffer direkte ind i blodet, hvis de vil. De kan selv styre deres ægløsning og graviditet, ja, de kan faktisk skifte køn (det tager et års tid), bare ved at ville det. Det er almindeligt i Kulturen, at de fleste mennesker på et tidspunkt i deres liv antager kvindekøn og føder et barn. Kulturmennesker lever omkring 350-400 år, de er fuldvoksne omkring nogen og tyve, hvorefter de ikke ændrer sig ret meget i de næste 300 år, før de begynder at ældes med større hastighed og til sidst dør.

Kulturmennesker har derfor en meget større tidshorisont end de fleste mennesker i galaksen, og for dem er en turistrejse på 20 år ikke for noget at regne. Op mod en tiendedel af Kulturens befolkning er på et hvert givet tidspunkt på vej fra et sted til et andet i rummet.

KLÆDEDRAGT

Kulturbeboere kan gå klædt i hvad som helst.

NAVNE OG OPFØRSEL

Kulturens navne fungerer som en slags adresse for hvor personen er vokset op. Her er et eksempel: Juboal-Rabaroansa Perosteck Alseyn Balveda dam T'seif. Den første del betyder, at hun blev født på Rabaroan Orbital, i Juboal solsystemet, Perosteck er det navn hun fik af sin mor, Alseyn er det navn hun selv har valgt, da hun var ved at være voksen (en alseyn er en yndefyld, men vild rovfugl der er hyppig på denne orbital), Balveda er hendes familienavn (normalt ens mors familienavn) og T'seif er det hus, hun voksede op i.

Kulturbeboere er meget selvsikre. De udviser stor respekt for andres selvbestemmelse, og forventer samme respekt igen. De lever for nye og spændende oplevelser og er villige til at gøre de vildeste ting bare for at få et rush. Normalt har de jo fået lavet et backup af deres bevidsthed, så de kan bare få klonet en ny krop.

Kulturen benytter et konstrueret sprog, kaldet marain, der kan anvendes af langt de fleste kendte intelligente livsformer.

BYBOERE FRA BYEN

Stikord: overbefolkning, by og kun by, anonymitet, privatliv, ensomhed

Forestil dig en verden fuldstændig dækket af en stor endeløs by, uendelige rækker af ultraskyskrabere og megablokke, der rager op i stratosfæren. De få kvadratmeter af jordoverfladen, der er frie, er forbeholdt den allerrigeste og mest magtfulde elite. Alle andre må nøjes med de offentlige "parker", enkelte tagtoppe eller indelukkede rum, der omhyggeligt vedligeholdes af gartnere og er fyldt med de hundrede af almindelige borgere, der er på deres årlige parkbesøg. Intet er der nok af, hverken plads, mad, vand, privatliv, kærlighed, eller almindelig medmenneskelighed.

Mennesket kan tilpasse sig det mest utrolige, og beboerne i Byen overlever eller at forsøge at overleve denne konstante vrimmel af mennesker ved at lade, som om de er alene. De går rundt i hver deres egen verden, anonymiseret og isoleret bag kappe og slør, så de undgår kontakt med de hundredetusinder af mennesker, de ellers ville være nødt til at forholde sig til hver dag. De holder sig oftest i deres bittesmå hjem, lukket inde i hvad der på andre verdener ville være et stort skab, og lever gennem virtuel kontakt med mindre interessefællesskaber. Enkelte af disse mennesker vil de komme så "tæt" på, at de vil vælge at mødes i virkeligheden, mens de fleste vælger kunstig befrugtning med donorsæd og sådan videreføres livet, selv under disse omstændigheder.

Denne verden er det mest ekstreme eksempel på ukontrolleret urbanisering i denne del af galaksen og er derfor blot kendt som Byen. Engang hed den Jorden, men da man ikke kan se jorden mere, er dette navn blot en gammel vittighed.

BYBOERNES GENETISKE ARV

Byboerne påstår, at den menneskelige civilisations vugge stod på deres planet. Dette er der ikke enighed om blandt forskere, men det er sandt, at de fysisk set praktisk taget definerer den almindelige menneskelige norm. De spydige siger, at hvis det er sandt, så må det være alle krysterne og de handlingslammede, der er blevet tilbage, og at det afspejler sig i befolkningens mentalitet. Det kan der være noget om, da den almindelige byboer er noget stille, passiv, tilbageholdende og oftest handler velovervejet. Om dette er genetisk betinget, er svært at sige. Der er en høj andel af, hvad der på andre planeter ville blive betragtet som psykiatriske patienter, men dette skyldes næppe genetik, men snarere leveforholdene.

KØNSROLLER

Byboere lever et så teknologisk og virtuelt liv, at kønnet praktisk ingen betydning har. En del byboere indgår aldrig i parforhold, men lader sig befrugte kunstigt eller betaler for en rugemor. Begge køn kan bære børn, hvis de vil, da teknologien i Byen er på et meget højt stade. De fleste byboere opfatter faktisk deres køn som et meget privat forhold på linje med deres navn og vil kun afsløre begge dele for deres nærmeste venner. Deres traditionelle klædedragt skjuler alle kønsattributter.

KLÆDEDRAGT

Byboere er altid ikklædt lukket kappe med hætte ned over ansigtet i det offentlige rum. Kappen dækker hele overkroppen, er folderig og går ned til låret (for at skjule sekundære kønstræk såsom hofter). Den er oftest i en neutral grå farve (deraf det nedsættende udtryk gråkappe om udpræget konventionelle mønsterborgere), mens enkelte outsiders, der ikke kan klare at undertrykke deres individualitet i den grad, bærer klarere farver. Kappen har en løsthængende stor hætte, der

skjuler håret og hænger ned over ansigtet. Stoffet er uigennemsigtigt udefra, men tillader byboeren at se ud. Det er løst forneden, hvilket tillader byboeren at indtage mad og drikke uden at løfte hættens ret meget. Hvis der er tale om en excentrisk person, der virkelig ønsker at stikke ud (svarende til en hardcore punker), kan kappen være broderet eller mønstret, men så bryder personen også for alvor de sociale normer og vil gøre andre byboere utilpasse og pinligt berørte.

NAVNE OG OPFØRSEL

Byboernes navne er en blanding af navne, fra dengang Byen stadig var opdelt i forskellige nationer, men de er oftest tvetydige i forhold til kønnet for at opretholde bærerens anonymitet. Det er fornavne som Kim, Michelle, Sascha, Xiao, Andrea, Peyton og efternavne som Merkler, Smith, Kim, Patton, Beaumont.

Byboernes opførsel på deres hjemplanet er beskrevet ovenfor, men hvordan reagerer de som flygtninge, når de er sammen med folk fra andre kulturer under de overfyldte, klaustrofobiske forhold i lastrummet?

De vil anvende deres sædvanlige sociale spille-regler for at håndtere det, men have det svært. De er jo netop flygtet fra deres hjemplanet, fordi de ikke kan udholde overbefolkningen.

De virker meget reserverede overfor andre og betragter hurtige og åbne forsøg på kontakt som uønskede og uhøflige. Hvis man giver dem tid og langsomt indleder kontakt uden at gå for tæt på, vil de reagere mere positivt. De kigger ikke folk i øjnene, taler med sagte stemmer, er meget høflige og stiller nøddigt personlige spørgsmål eller kommer med meget personlige oplysninger om sig selv. De vil betragte selv spørgsmål om deres navn som uhøflige. Dette er altså sammen at betragte som tabuer, ting en byboer opdraget til aldrig nogensinde at gøre.

Alt dette er vaner, der er indgroet i dem, men de vil have et ønske om at ændre sig, idet de jo ser frem til at komme til steder, hvor denne kulturelle væremåde ikke vil være nødvendig. Derfor kan de svinge mellem denne reserverethed og overdreven åbenhed.

MÅL FOR REJSEN

Byboerne vil ofte have som mål at komme til en planet med en lavteknologisk civilisation og en skøn natur, det helt modsatte af hvad de kommer fra. Man kunne tro, at byboerne blot kunne søge om visum til Kulturen og søge til en naturskøn planet, men de ekstreme forhold, de lever under, gør dem så tilbøjelige til sindssyge, at ingen af de eftertragtede civilisationer ønsker at lukke dem ind.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Byboerne finder folk fra andre kulturer meget højrøstede, uhøflige og skræmmende. Flygtninge, der jo ønsker et andet liv, vil være splittet mellem denne reaktion og beundring for en så fri opførsel. Byboerne er meget tolerante over for andre måder at leve på, hvis de fremmede bare holder sig for sig selv og ikke forsøger at påvirke dem.

BYBOERES PSYKIATRISKE TILSTANDE

Som byboer lider du af forbigående anfald af psykiatiske lidelser. Du skal vælge den af de nedenstående lidelser, som du har mest lyst til at spille. Du vælger selv, hvornår og hvor ofte du får anfald, alt efter hvad der passer til dit spil.

Paranoia, dvs. forfølgelsesvanvid, at du tror alle/nogen er ude efter dig

Tvangshandlinger, f.eks. at rokke frem og tilbage, vride hænder igen og igen, åbne og lukke noget

- Angstanfald, hvor man pludselig bliver rædselsslagen for ingenting

- Vrangforestillinger/hallucinationer, hvor man ser ting, der ikke er der, som edderkopper der kravler over hele ens krop
- Hysterisk blindhed, hvor man pludselig tror, man ikke kan se
- Maniske eller depressive episoder, hvor man enten er superlykkelig og hyperaktiv eller ulykkelig og handlingslammet

URRASTIANERE FRA URRAS

Stikord: kapitalisme vs. anarkisme, terrorisme vs. frihedskamp, begyndende borgerkrig

Urras og Anarres er et dobbeltplanetsystem. Anarres er den mindre planet, månen, mens Urras er en forholdsvis stor planet. Urras er frodig og tætbeboet med mange forskellige nationer, mens Anarres er en gold ørken, hvor mennesket kun lige kan overleve. Anarres er dog beboet, af odonianerne, der for 200 år siden udvandrede fra Urras for at skabe et ideelt samfund baseret på anarkistiske principper. De anarkistiske principper siger, at der ikke bør være fælles love, men hver menneske skal skabe sine egne. Dette betyder dog ikke, at man kan gøre lige hvad man vil, idet man altid er afhængig af sine medmennesker og deres samarbejde. De urrastianske anarkister kom fra forskellige nationer, men delte fælles idealer, og det er lykkedes dem at skabe en stabil nation på Anarres, baseret på fælles tillid og afhængighed samt individets frie ret til realisere sig selv.

På Anarres er der fred, og ingen ønsker at flygte, selvom livet ind imellem er hårdt. På Urras, hvor der ellers er overflod, er billedet anderledes. Rigdommene er nemlig ikke lige fordelt, og selvom kapitalisterne håbede på at skaffe sig af med alle uregerlige elementer, da de overlod Anarres til odonianerne, er dette ikke sket. Intet hindrer mennesker i at gribes af idealisme og politisk fanatisme, når de udsættes for uretfærdighed og fattigdom. Og månen står på himlen som en evig påmindelse om, at der findes andre måder at organisere samfundet på.

Derfor er den fremherskende politiske undergrundsbevægelse anarkistisk af natur. I de senere år er de gået væk fra kun at anvende fredelige midler og forsøger at starte en anarkistisk

revolution. Der har været bombeattentater på regeringsbygninger og nybyggede luksus-hoteller, indbrud i fødevarelagre og banker, hvor udbyttet er blevet fordelt blandt de fattige. Til at begynde med var den anarkistiske revolutionsbevægelse meget omhyggelig med at undgå civile dødsfald, men efterhånden som undertrykkelsen og gengældelsen fra de regerende klasser imod underklassen er blevet grovere og grovere, politiet mere skånselsløst og presset umenneskeligt hårdt, har revolutionsbevægelsen også eskaleret sine aktioner. Dette er sket under ledelse af den karismatiske leder Laio Pae, en fremragende anarkistisk tænkner og blodtørstig revolutionær og frihedskæmper. Laio Pae er derfor den mest eftersøgte person på Urras, i hele solsystemet og i de omkringliggende solsystemer.

De anarkistiske revolutionære har saboteret eksklusive hospitaler, der kun er for de rige, med dødsfald til følge. De har forgiftet vandet i et rigmandskvarter, hvor flere regeringsmedlemmer bor, hvilket kostede mange "uskyldige" livet. De anarkistiske revolutionære argumenterer med, at ingen er uskyldige, hvis de accepterer at leve et luksuøst liv, finansieret ved udnyttelse af andre mennesker, der er tvunget til at slide dag ud og dag ind til en ussel løn, med dårlig adgang til lægehjælp, uden ordentlige boligforhold og uden mulighed for at forbedre deres liv.

De anarkistiske revolutionæres endelige mål er at oprette en anarkistisk stat på hele Urras. Deres bevægelse er vidt forgrenet, og de er aktive i alle nationer på Urras, men de står dog stærkest i Alo, en af de ældste og rigeste nationer på Urras. Alle regeringer og diktatorer fordømmer dem som terrorister, der ønsker at påtvinge resten af befolkningen deres fanatiske idealisme. De slår jernhårdt ned på ethvert tegn på anarkisme, hvilket også rammer neutrale borgere og skaber mere og mere sympati for den anarkistiske sag. Urras er med andre ord godt på vej mod en panplanetarisk borgerkrig.

Et slogan der bruges tit af kapitalisterne er: "Send dem til månen!", men dette er ikke muligt. Da staten Anarres blev oprettet, indgik Urras' Verdensråd og Anarres en traktat, der forbyder alle urrastianere at sætte fod på Anarres. Annarres' økosystem er desuden ikke i stand til at brødføde mange flere mennesker, end der allerede bor på Anarres. Anarkisternes reaktion er sloganet: "Vi er Anarres' måne – anarkisme nu!".

De revolutionære anarkister opfatter sig selv som soldater tilhørende en oprørshær, mens den siddende regering stempler dem som terrorister.

De revolutionære anarkister tænker meget rationelt og går op i den enkeltes absolutte frihed - men under ansvar overfor ens medmennesker, hvilket giver sig udslag i en syndiko-anarkistisk tankegang. De mener, at produktionsapparatet skal overtages af selvstyrende enheder af arbejdere, der selv har ansvaret og kan nyde frugterne af deres eget arbejde.

Livet i A-lo er efterhånden sat på den anden ende af de konstante terrorangreb/revolutionære aktioner (afhængig af øjnene, der ser). Alt politi og militær er sat ind i jagten på Laio Pae, manden der har eskaleret kampen til før usete ekstremer. Laio Pae har længe været under jorden, men selv i anarkistiske indercirkler er der ikke mange, der ved hvor han gemmer sig. Der er begyndt at gå rygter om, at han føler sig nødsaget til at gå i eksil på en anden planet og derfra sende opildnende tekster og originale bidrag til den anarkistiske ideologi.

For et halvt år siden skete det for allerførste gang at Urras fik besøg fra Anarres, der ellers har holdt sig i total isolation, bortset fra en smule handel med nødvendige varer og udveksling af forskning i matematik og fysik. Fysikeren Shevek fra Anarres mener, at Anarres' selvvalgte isolation er en fejl, og har sammen med sin gruppering Syndikatet for Nyt Initiativ arrangeret sit besøg på

Urras som gæsteprofessor på A-los fornemste universitet. Der var udbredt modstand på Anarres mod dette, men da samfundet jo fungerer på anarkistisk basis, og ingen var parat til at gøre det nødvendige for at stoppe Sheveks afrejse, lykkedes det Shevek at komme afsted med en af de raketter, der kommer for at aflevere varer og hente metaller fra Anarres' miner.

Shevek er en utrolig begavet fysiker, der i årevis har udvekslet forskning i fysik med sine kolleger på Urras og nu har muligheden for at samarbejde med dem ansigt til ansigt. A-los regering er meget interesseret i Sheveks forskning, men har holdt ham isoleret fra de virkelige problemer i deres samfund, da de er bange for, at den anarkistiske revolutionsbevægelse vil bruge ham som samlingspunkt. For dem er han jo en repræsentant fra det virkeliggjorte anarkistiske samfund, en gallionsfigur, der kan inspirere og samle masserne.

Shevek er på kanten af et gennembrud, en samling af flere af de store fysiske teorier om trykdekraft og kvantemekanik, om tid og rækkefølge til en stor Teori om alting. Denne samlede teori, mener flere fysikere og ingeniører, vil kunne føre til øjeblikkelig stofoverførsel, eller sagt med andre ord: mennesket vil kunne rejse i verdensrummet uden at bruge måneder og år på at nå frem, men derimod kunne få rumskibe til at bevæge sig fra et punkt til et andet på et øjeblik. Det er ikke så underligt, at A-los regering har været parat til at løbe risikoen og invitere Shevek til Urras, for gevinsten, hvis de får adgang til Teorien om alting som de første, er uvurderlig.

URRASTIANERNES GENETISKE ARV

Urrastianere (og dermed også annarianere) er mere behårede end den humane genetiske normalnorm. Deres hud har en grålig farve, og både deres krops- og hovedbehåring er grå. Hovedhåret kan dog variere fra ren grå, over

gråbrunt, til gråsort. Annarianere er højere end urrastianere pga. den lavere tyngdekraft på Annares.

KØNSROLLER

På Urras anses kvinder for svage, ikke i stand til logisk tænkning og dominerede af deres følelser. Der gøres stor forskel på mænd og kvinder, og kvinders rolle er i hjemmet, hvor de tager sig af deres mand og barn. Urrastianske mænd (og kvinder) kan slet ikke forestille sig at kvinder kan tage højere uddannelser, og almindeligt slang for ens hustru i arbejderklassen er den gamle so derhjemme (og dette er ikke ment nedsættende!).

På Anarres gøres der ikke på nogen måde forskel på mænd og kvinder, idet alle blot udfører det arbejde, de føler sig bedst egnede til, og alle deltager i det fysiske arbejde. Mænd er måske stærkere, men kvinder oftest mere udholdende. Odo, der grundlagde odonismen, var en kvinde.

Anarkisterne på Urras forsøger at frigøre sig for den kapitalistiske sexismen, men det lykkes ikke altid for dem, hverken for mændene eller kvinderne. Derfor er mange af de ledende skikkelser i den revolutionære anarkistiske bevægelse stadig mænd.

KLÆDEDRAGT

Urrastianere fra de finere klasser går meget overdådigt klædt, mens middelklassen og arbejderklassen ikke har en speciel klædedragt. De revolutionære anarkisters beklædning er meget funktionel og enkel med uniformspræg.

NAVNE OG OPFØRSEL

Urrastianere kan have mange forskellige navne, da der jo er mange forskellige nationer, men i A-lo (hvor de fleste flygtninge kommer fra) kan navnene kendes på, at de indeholder mange vokaler, såsom Laio Pae. Urrastianere fra

overklassen kan virke meget selvsikre og nedladende, mens urrastianere fra arbejderklassen har en tillært underdanig og selvudslettende facon, undtagen når de er blandt deres egne. Anarranere er meget afslappede, ikke aggressive og ukonventionelle (da konventionerne er så anderledes på deres planet). De forstår ikke ejendomsbegreber og penge og er vant til at deles om det, der er.

MÅL FOR REJSEN

Der er flere forskellige flygtningegrupper med forskellige grunde til at flygte og dermed forskellige mål. Almindelige borgere fra den lavere middelklasse flygter, fordi de har mistet modet, ikke kan klare volden mere og frygter den anarkistiske revolution og et anarkistisk samfund. Hvis de har nok penge, søger de om visum og rejser via de officielle ruter, men hvis de ikke har nok penge, eller hvis de penge ikke findes i det officielle system (fordi det f.eks. stammer fra kriminalitet), må de ty til smuglerruterne. De vil bare gerne frem til et fredeligt sted med en højteknologisk civilisation.

Kun ganske få arbejdere flygter, for de har ikke råd til det. Dem, der gør, er måske blevet mistænkt for at være anarkister, måske er de i familie med nogen, der er anarkister, og nu gør politiet livet hedt for dem. De flygter, før de ryger i fængsel eller dør under tortur. Arbejdere, der flygter, ønsker at nå frem til Kulturen eller civilisationer tæt på Kulturen, hvor der er lige rettigheder for alle, selv maskinintelligenser. De har bestemt ikke råd til den officielle rute, men må skrabe alt sammen, hvad de kan og tage smuglerruten.

Revolutionære anarkister har ikke for vane at flygte, men hvis de gør det, må de hellere være på vagt. Alle grænsepatroljer, sikkerhedsstyrker og dusørjægere er på jagt efter dem, for ingen planeter ønsker en anarkistisk revolution på

deres egen planet. De må rejse under dække og forsøge at finde et sted at gemme sig.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Urras har ikke haft kontakt med andre planeter i ret lang tid. De har været isoleret og først blevet ”opdaget” for 50 år siden, men har efterhånden mere og mere kontakt med de nærmeste solsystemer . Den almindelige urrastianer har derfor ikke ret megen viden om andre kulturer.

Overklasseurrastianere vil være tilbøjelige til at betragte androider som en spændende teknologi og ønske at eje deres egen, mens arbejdere og anarkistiske revolutionære vil støtte androiders rettigheder.

De anarkistiske revolutionære betragter religion som et middel, magthavere anvender til at underkue folket, og er meget uforstående overfor sekolteres fundamentalistiske religion.

Urrastiansk kultur er meget individualistisk, og de vil derfor stille sig meget uforstående overfor byboerne.

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 nødvendigvis 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 egnet. Der er flere familier, hvis medlemmer er leder og administratorer af statsapparatet, mens andre familier er involveret i universiteter, etc. Selskaber og 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 familiebånd 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 interplaneta-risk 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 kramper, 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 kønnet 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 udsmugle komplette versioner, imens den arisianske regering gør sit bedste for at stoppe disse udsmuglingsforsøg.

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!

MADVNER

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.

SACKIANERE FRA SACKI

Stikord: hæmningsløs kapitalisme, åbenlys kriminalitet, androider, smugling

På Sacki tilbyder man ikke andre guder end pengeguden mammon. Sacki er den planet, hvor kriminelle kan få hvidvasket deres penge, Sacki er der, du tager hen, hvis du vil skaffe noget ulovligt, eller hvis du vil købe det sidste nye skrig indenfor androider. Planetens samfund er en mærkelig blanding af lovløshed og kapitalisme, så du kan købe alt for penge, men til gengæld kan du intet (absolut intet!) få uden penge. Hvis man spørger sackianerne, som de er flest, vil de sige, at deres system skam fungerer udmærket. Hvis du derimod spørger en sackianer uden penge, en androide eller en sekolter, vil de ikke være ganske enige.

På Sacki udfører den almindelige sackianer ikke fysisk arbejde. Den slags har man jo androider til. De behøver jo hverken mad eller drikke, kan oplades af solen og er stærkere end almindelige mennesker. Sacki har en stor androidebefolkning, der anvendes til alle mulige behagelige og ubehagelige opgaver: det er dem, der fejer gaden, passer børnene, bemander bordellerne, udgør det meste af hæren, slår hinanden ihjel, slider i fabrikkerne etc. Nogle af dem har passet deres arbejde i hundreder af år, og de har samlet så mange erfaringer og minder, at de har udviklet en personlighed. Det påstår de blødsødne androideelskere i hvert fald, der præker om androide rettigheder og slaveri. Den almindelige sackianer ville meget nødig selv skulle arbejde i fabrikkerne, så de er ret ligeglade med den slags fine fornemmelser.

Og så er der sekolterne med deres naturfanatisme. Det er de hovmodige kvindelige sekoltere, der bestemmer (selvom de er mange færre end

mændene), men det hænger nok sammen med, at deres mænd er sådan nogle skvat. De sekoltske mænd har ikke flere kræfter end et 10-års barn! Alle sekoltere er sindssyge, det er der bred enighed om. Det er selvfølgelig rimelig underholdende sådan at se dem kaste sig ned på jorden og tale med den tomme luft, fordi de har religiøse hallucinationer, men det er også det, der gør dem fanatiske. Der er alle de rygter om, at de ofrer deres egne børn til deres gudinde, hvis de ikke har de rigtige mutationer. Og nogle gange forsvinder der jo også sackianske børn, det er sikkert sekolterne, der er løbet tør for defekte børn!

Og de bliver ved med at præke om naturens guddommelighed og ukrænkelighed, men det kunne man måske leve med. Nej, det virkelig uudholdelige er, at de i de sidste trehundrede år har rendt rundt og ryddet op efter den sackianske industris svineri, de er så skidehellige! Det er den slags, der giver folk dårlig samvittighed, og DET kan de ikke lide at have på Sacki. De der sekoltere, de skal bare ud, og det kan ikke gå hurtigt nok. Det er folk heldigvis også ved at gå i gang med.

Mange sackianere lever fint, med masser af androidetjenere og store boliger. Men der er endnu flere, der ikke har helt så meget, som de gerne ville have, og uanede mængder af fattige, der slås febrilsk om at komme væk fra samfundets bund. Hvis man ikke har penge, er der ingen sygesikring, ingen uddannelse, ikke mad nok, ingen plads, ingen rettigheder, ingen retfærdighed. Politi skal betales ud af egen lomme, og retfærdighed tilkommer den højest betalende.

Så alle ønsker at komme højere op i samfundspyramiden, alle ønsker PENGE! En af vejene er ved at smugle flygtninge ud. Sackis regering har egentlig forpligtet sig til at overholde intergalaktiske konventioner og kun sende godkendte og helbredstjekkede flygtninge via de officielle ruter,

men den kontrol fungerer jo kun så godt, som de folk, der udøver den. Hvis man smører grænsepatruljen lidt og lader dem afpresse de ynkkelige flygtninge, er der normalt ingen problemer med at komme forbi.

Derfor er det et fint job at være grænsegendarm. Folk betaler gode penge for at få en post i grænsepatruljen. Man får normalt kun en bid af kagen, når løjtnanten får bestikkelse for at godkende falske fragtpapirer. Nej, de virkelige penge ligger i at opbringe menneskesmugler-skibene. Selvfølgelig skal flygtningene gerne have lidt penge tilbage, når de rejser videre. Hvis det bliver ALT for dyrt at tage via Sacki, vil flygtningestrømmen straks flyde et andet sted hen. Så det gælder om at finde lige det beløb, hvor den enkelte flygtning har betalt nøjagtig til smertepunktet og ikke længere.

SACKIANERNES GENETISKE ARV

Sackianerne ligger op ad den humane genetiske normalnorm.

KØNSROLLER

Kønnene er forholdsvis lige på Sacki, men der er stadig en tendens til, at mændene er lidt mere lige. Der er ingen fordomme overfor homoseksuelle eller nogen som helst form for seksualitet. Sekoltiske mænd betragtes dog som blødsødne skvat, fordi de er svagelige og så underdanige overfor deres kvinder.

KLÆDEDragt

Sackianere vil gerne vise deres status og rigdom frem. Det gør de ved at bære farvestrålende flamboyante klæder, gerne blanke eller glitrende. Jo flere farver, jo bedre! Som grænsegendarm skal man desværre bære grå uniformer, men de er heldigvis shinet op med forskellige bånd afhængig af rang.

NAVNE OG OPFØRSEL

Sackianere stammer oprindeligt fra en underkultur fra Byen, kaldet asi-australsk. Deres navne er derfor en blanding af forskellige anglic og panasiatiske navne, såsom George, Susan, Ricki, Miko, Takahiro, Liu etc. Hvad der går for høflighed på Sacki, ville kaldes ualmindelig dårlig opførsel alle andre steder.

Sackianere er ligefremme, højrøstede, grove, taler meget gerne om penge og hvor meget de tjener samt er seksuelt forholdsvis påtrængende. Hvis man har taget et offentligt sackiansk transportmiddel og ikke er blevet taget på røven, er man enten meget skræmmende eller ufattelig grim. Den eneste høflighed, der findes, går opad mod de, der er højere på strå end en selv og kan meget nemt forveksles med sleskhed og smiger.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Sackianere er hovmodige og uinteresserede i andres kulturer. De betragter deres kultur som den eneste interessante at beskæftige sig med og tolererer kun andre folkeslag, hvis de ligner dem og/eller har penge. Især ser de ned på sekoltære og androider.

MADVNER

Sackianere spiser en sjov blanding af australsk/engelsk og asiatisk madkultur, såsom chokolade-scones, biscuits, riskager, chips, Yorkshire-pudding, sushi, Wasabi-ærter, japanske snacks og masser af te.

DIVERSE PRAKTISKE TING

Sackianerne anvender den fælles valuta intergalaktiske kreditter, i daglig tale kaldet kreditter, der er gangbar i adskillige galakser. Flygtningene betaler lige fra 750-10.000 kreditter i bestikkelse, men normalpris er omkring 2000. En god middag for to koster 1000 kreditter på Sacki. En virkelig god middag for to koster 3000 kreditter.

ANDROIDER FRA SACKI

Stikord: menneskelignende robotter, slaver, forskelsbehandling

Androider bliver fremstillet som billig arbejdskraft på planeten Sacki og er en vigtig eksportvare til andre planeter. De har kun status som maskiner og dermed ejendom, og sælges til rimelige priser til fabrikker, firmaer og privatpersoner. De fleste androider er anonyme, har ikke følelser og opfører sig nøjagtig, som de er programmeret til.

Men efterhånden som en androide opsamler flere og flere erindringer, og dens positronhjerne danner flere og flere og flere nye associationer mellem forskellige data, opstår der tanker og reaktioner, der dårligt kan skelnes fra menneskelige tanker og følelser. Så androider, der har eksisteret længe nok, er ikke væsensforskellige fra mennesker, men det ændrer intet ved deres status som ejendele ifølge loven. Androidernes status er ikke meget anderledes end slavers, bortset fra at de eksisterer meget længere og deres slaveri derfor fortsætter i hundreder af år.

Derfor er der opstået flere foreninger på Sacki, der kæmper for at give menneskerettigheder til androider, der har udviklet en identitet. Nogle foreninger mener, at man skal anerkende alle androider, der har eksisteret i mere end 200 år som borgere på linje med mennesker. Andre, mere konservative foreninger, mener, at det kun er androider, der har udrettet noget særligt, der bør opnå menneskerettigheder og frihed. Nogle har tyet til videnskaben og udviklet en test, der kan afgøre om en androide har opnået menneskelige følelser. Men disse foreninger udgør en minoritet i det sackiske samfund, og langt størstedelen af befolkningen er enten ikke særlig interesseret i spørgsmålet eller stærkt imod at give rettigheder til androider. Der er selvfølgelig

også stærke finansielle interesser involveret i spørgsmålet, da det sackiske samfunds økonomi er baseret på androidernes arbejde og eksport af dem.

På Sacki er der flere og flere androider, der ikke mere kan bære at blive behandlet som følelsetomme maskiner. Nogle af dem har fået frihed af deres ejere, men de har ingen rettigheder, hvis en anden person siger, at de nu ejer dem. Det betragtes af loven som at finde en ejendel, som en anden ikke ønsker mere og har ladet ligge på gaden. Frie androider eller androider, der er stukket af fra deres ejere, forsøger derfor at undslippe til andre samfund, der respekterer maskinrettigheder. I Kulturen har kunstige intelligenser fuld borgerret, og alle androider drømmer om at nå dertil. De hjælpes på flugt af maskinrettighedsforkæmpere, der anvender hemmelige flugtruter, sympatisører... og menneskesmuglere.

Et andet problem for androider på Sacki er den store sekolterkoloni. Sekolterne er en fanatisk sekt, der tilbyder naturen. De er travlt optaget af at prøve at redde naturen på Sacki, noget den almindelige sackianer ikke går meget op i. De holder sig meget for sig selv, men når de færdes i almindeligt sackiansk samfund, er der ikke tvivl om deres foragt overfor androider. Mange androider har prøvet at blive spyttet på af en sekoltisk matriark, mens hendes mænd stod bagved og stirrede ondt. Men på det sidste har sekolterne nu ikke haft det meget bedre end androiderne, da der har været tilløb til pogromer på Sacki.

Mange frie androider på Sacki forsøger at lade som om, de er mennesker. De klæder sig i den sidste mode, sminker måske deres hud mørkere og skjuler deres styrke, lysbåndene i issen og deres overmenneskelige egenskaber. For nogle lykkes det for andre ikke.

ANDROIDERNES UDSEENDE OG KROPPE

Androider ligner mennesker meget, men deres kunstige hud er bleg, og de har lysbånd på issen under deres hår. De er meget stærkere end mennesker, men de fleste af dem er ude af stand til at bruge denne styrke til at skade mennesker, da det er programmeret ind i deres dybeste programmer. Undtagelsen er selvfølgelig soldaterandroider. Androider er selvfølgelig uimodtagelige overfor sygdomme, kan klare sig under betingelser umulige for mennesker at overleve, osv.

KØNSROLLER

Androider fra Sacki er bygget som mænd og kvinder og socialiseres igennem tiden i den rolle, men da kønnene er forholdsvis lige på Sacki (bortset fra blandt sekoltene), er der ikke så stor forskel på opførslen hos en androide, der er bygget som kvinde eller mand. Kønnene er dog ikke mere lige på Sacki, end at hvis man tænker på et standardmenneske, tænker de fleste på en mand. De fleste androider er derfor bygget som mænd. Kvindeandroider, der har været anvendt som sexmaskiner, som tjenestefolk eller som barnepiger i private husholdninger, er ofte socialiseret til en mere udpræget kvindelig rolle.

KLÆDEDRAGT

Androider har ikke nogen speciel klædedragt, de går klædt som folk flest på Sacki, hvilket oftest vil sige bukser og trøje, spraglede farver og glimmer. De forsøger dog oftest at skjule deres identitet som androider og vil derfor ønske at dække kontrolpanelet på brystkassen.

NAVNE OG OPFØRSEL

De fleste androider får ikke navne, så når de begynder at føle en identitet, vil et af de første tegn ofte være et ønske om at få et. De fleste androider ender med selv at finde på et. Nogle vælger sackianske navne, men langt de fleste

ønsker at tage afstand fra sackiansk kultur og tager derfor et navn inspireret af maskinnavnene i Kulturen. De har et sackiansk dæknavn som Sonal, Pak, Yoko eller Tan, men giver sig selv ironiske eller respektløse navne som Sku' du spørge fra nogen? eller Bygget af klodser.

MÅL FOR REJSEN

Langt de fleste androider har selvfølgelig Kulturen som mål, idet Kulturens befolkning er en blanding af humanoider og maksiner, hvor maskinintelligenser har fuldt borgerskab, ja nærmest er styrende i samfundet.

SEKOLTERE

Stikord: fundamentalistisk religion, matriarkalsk, tilbøder naturen, holder sig for sig selv

Kvinderne er det dominerende køn i denne kultur: sekolterne vil sige, at det er Gudindens vilje, mens antropologer vil se på den meget skæve kønsfordeling med omtrent fire mænd per kvinde og og mændenes generelle fysiske skrøbelighed og noget roligere temperament. Sekolterne har været en adskilt kultur, der eksisterer midt i talrige samfund i flere galakser, men holder sig for sig selv og har gjort det i århundreder. De betragter sig selv som Gudindens udvalgte, siden deres religion for over tusind år opstod på månen Sekolt, hvor deres kulturs vugge stod.

KULTURENS VUGGE PÅ MÅNEN SEKOLT

Denne måne var en meget frugtbar og paradisagtig planet, der dog var udsat for hård stråling, hvilket gav en højere mutationsfrekvens og flere misdannelser blandt den lille gruppe tidlige nybyggere på Sekolt. De misdannede børn blev frasortet, men hurtigt blev et særligt sæt af mutationer hos den mandlige leder, en selvudråbt tyrann, udbredt i befolkningen pga. hans privilegier ifht. seksuelt samkvem med kvindelige undersåtter. Denne mutation betød, at bæreren blev i stand til at klare de stærkt mutationsfremkaldende betingelser uden at få kræft og (lige så mange) misdannede børn, men fulgtes med et sæt gener, der pga. en hjerne-defekt gav bærerne hyppige hallucinatoriske og ekstatiske oplevelser.

Som det måske kan forstås, var den oprindelige sekoltiske kultur mandsdomineret, men situationen ændrede sig, da en ny mutation oven i de to andre et par generationer senere opstod hos

den daværende konge. Denne nye mutation sad på Y-kromosomet, der kun findes hos mænd, og påvirkede derfor kun mænd. Fordi det var kongen, der havde denne mutation spredtes den som før hurtigt til en større del af befolkningen, der jo ikke kunne nægte tyrannen noget. Mutationen betød, at kongen og hans efterkommere var svagelige og fysisk skrøbelige, men magtstrukturen og de traditionelle kønsroller beskyttede dem i nogen grad, i tilstrækkelig grad til at de i kraft af deres magtpositioner også fik udbredt denne mutation i befolkningen. Sekolterne var i udgangspunktet en lille og isoleret befolkning, og dermed var der ingen vej uden om en høj grad af indavl og en deraf følgende udbredt genetisk ensshed i befolkningen. Efterhånden som de fleste mænd, der fødtes, var svagelige, og langt de fleste sekoltere oplevede levende og stærke hallucinationer, blev den bestående samfundsstruktur mere og mere ustabil, og tiden var moden til, at Tengala kunne udråbe sig selv som Gudindens profet og lede alle kvinder til oprør.

GUDINDENS RELIGION

Gudindens revolution startede som en hemmelig kvindereligion: historier om kvinders overlegenhed fysisk og mentalt, deres tættere forbindelse til naturen, historier om Gudinden i naturen, de handlinger og mirakler hun udførte osv., historier der blev fortalt mellem kvinder. Disse historier blev kendt af flere og flere og formede i stigende grad en kulturel basis og fortolkningsramme for de hallucinationer, sekolterne oplevede. Til at begynde med handlede religionen om naturen, og ikke om samfundsmagten, men dette ændrede sig, da Tengala begyndte at se syner, hvor Gudinden meddelte hende, at hun var udvalgt til at give magten til kvinderne, da de var de bedst egnede til at styre samfundet, beskytte naturen og lede de svage og uintelligente mænd. Da mange mænd havde hørt historier om Gudinden som små børn på moders knæ, var der snart flere mænd, der også så Gudinden og tilbad hende, og

den nye religion bredte sig som en lynild. Revolutionen var derfor hurtig, i stor grad blodløs og meget snart et faktum.

Sekolterne kan altså virkelig "se" deres Gudinde og oplever stærke ekstatiske, glædesfyldte reaktioner under disse hallucinationer, der forstærker deres religiøsitet. Kvinder leder familierne, har hver flere mænd, idet mænd har brug for kvinders vejledning og styring for at følge Gudindens vej og blive genfødt som en af deres kvindelige efterkommere. Kvinder kan derimod se frem til at komme i Paradis, hvis de igennem mange liv har æret Gudinden og levet efter hendes vilje.

Sekolterne anser Sekolt for at være deres tabte paradis, da de blev uddrevet derfra, efter at et multisystems-firma fik licensen til at udvinde radioaktive materialer fra månen. Månen er nu i småstykker, og de radioaktive materialer, der formede den sekoltiske kultur og religion, driver nu kernemotorer over flere solsystemer. Sekolterne forestiller sig derfor (meget levende og overbevisende), at et nyt Sekolt findes, kun til dem, et sted som kun Gudinden kender. Da religionen er endog meget levende for dem alle, har de intet behov for præstinder, men de ældre kvinder har en ledende rolle i deres samfund.

SEKOLTERNES GENETISKE ARV

Man kan altså ikke blive sekolter, det er noget man fødes til. For pigebørn betyder denne genetiske arv en meget høj dødelighed, der betyder at kun de sundeste og stærkeste pigebørn overlever. For mænd er konsekvensen først og fremmest fysisk svaghed og et roligere temperament som følge af lavere testosteronniveau.

Der er stadig enkelte sekoltere, der bærer de raske gener, uden at man kan se det. Kun hvis de får et barn med en anden person, der også bærer det skjulte raske gen, og de tilfældigvis begge videregiver dette, vil de få et almindeligt barn.

Der er to muligheder: at de får drengébørn med almindelig styrke og hormonniveau, eller stakkels individer af begge køn, der ikke er i stand til at opleve Gudinden. Mænd, der adskiller sig fra normen, betragtes som umandige og sygelige. Det afhænger af den enkelte sekolterkoloni, om de blot udstødes af det sekoltiske samfund eller det, der er værre (se nedenfor).

Individer uden evnen til at se Gudinden, opdages allerede som børn, medmindre de hurtigt lærer at simulere religiøse anfald. Hvad der sker med disse individer er debatteret blandt antropologer: nogle mener, at de blot udstødes og f.eks. anbringes på børnehjem eller hos venligtsindede familier, og der er helt sikkert eksempler på dette. Andre hævder, at der er stærke indicier for, at disse ulykkelige ofres til Gudinden og rituelt fortæres af menigheden.

Denne teori er én af årsagerne til, at sekolterne ofte er uglest af det omgivende samfund og udsat for diskrimination. Isolationen sørger de nu også selv for, da de ikke ønsker at leve for tæt på hedningene, der ikke kan se Gudindens lys. Sekolterne ernærer sig oftest ved arbejde til gavn for naturen, f.eks. rensning af forurenede jord, genindvinding fra og genbrug af affald, arbejde som ingen andre ønsker at påtage sig, men som sekolterne opfatter som Gudindens vilje.

KØNSROLLER

Sekoltismen er en streng fundamentalistisk religion, indskærpet af hallucinatoriske og ekstatiske oplevelser. Der er en stærk opdeling af kønnene, der jo har meget forskellige evner, og et stærkt fokus på det næste liv, man fødes til.

Ydmyghed og underdanighed er, hvad mænd må forvente i dette liv, men der venter måske et bedre liv, hvis de kan blive genfødt som kvinde. Sekoltiske mænd er betydeligt svagere end den almindelige norm for menneskeracen. Deres styrke svarer nogenlunde til den hos et

almindeligt 10-årsbarn. Dette skyldes adskillige fejlfunktioner på biokemisk niveau, men deres handicap er ikke umiddelbart synligt, så svagheden virker ganske overraskende. Mænd deltager også i koloniens arbejde i mindre betroede stillinger, men arbejder først uden for hjemmet efter ægteskab. De er underdanige overfor alle kvinder (også vantro), men er vant til at betragte andre mænd som jævnbyrdige. De er oftest yngre end deres mager og følger hendes bud, som Gudinden selv har fastsat det.

Kvinderne derimod adskiller sig kun en smule fra den humane norm, idet de er en smule stærkere og mere intelligente, da langt de fleste pgebørn jo dør, og kun de stærkeste overlever. Kvindernes rolle er at beskytte naturen, nyde og værdsætte deres liv, følge Gudindens bud, adlyde deres mor samt beskytte og afrette deres mænd. Hvis de lever et godt liv, kan de efter deres død komme til Sekolt. Alternativet er selvfølgelig igen at genfødes som kvinde eller, hvis de er meget slette, som mand.

Sekoltiske mager bærer armbånd med bånd med deres mages navn på. Armbåndene kan ikke tages af for at symbolisere, at ægteskabet varer hele dette liv. Mænd har selvfølgelig kun et sådant navnebånd på deres armbånd, mens kvinderne har et navnebånd for hver mager på deres armbånd.

Kvinder er mere tilbøjelige til at emigrere alene, fordi de kan klare sig selv, men også fordi det er kvinder, der kan føre slægten og deres folk videre, og derfor dem, der skal i sikkerhed. For det meste emigrerer mænd kun i selskab med deres mager eller for at tilslutte sig deres mager, der er rejst i forvejen.

KLÆDEDragt

Mænd bærer farvestrålende tørklæder om halsen (da sekoltene, uvist hvorfor, opfatter halsen som et meget erotisk område), lange ærmer, lange

bukser i mørke farver og er meget tilbageholdende overfor fremmede.

Kvinder bærer også forholdsvis mørkt tøj, men det bør være stramt, især på overkroppen, så de kan vise hals og kavalergang for at understrege deres kvindelighed. De er oftest en smule stærkere og større end kvinder ellers, men ikke nødvendigvis.

NAVNE OG OPFØRSEL

Sekoltiske kvinder har navne efter kvindelige kvaliteter såsom Styrke, Ære, Sandhed og Glæde, mens mændene bærer navne efter mandlige dyder såsom Renhed, Lydighed, Tålmod, Nåde og Taksigelse. De bærer ikke efternavne, da alle sekoltene opfatter sig selv som værende en del af samme familie, Gudindens familie, men vil ofte identificere sig selv yderligere ved hjælp af deres mors navn (Glæde, datter af Visdom). De påkalder ofte Gudinden ("Takket være Gudinden", "Om Gudinden vil det" osv.) og sværger ved profetens navn ("Ved Tengala", "Ved Tengalas bryster" eller "Tengalas/Profetens livmoder" – det sidste er dog en meget stærk ed).

De får religiøse visioner/hallucinationer i dagligdags situationer og kan derfor finde på at kaste sig hovedkuls på gulvet for Gudinden eller føre en samtale med Hende, som kun de kan se. Nogle gange taler de højt, andre gange inde i sig selv. Deres religiøse opførsel er altså ikke et fast ritual, som udføres sammen, men noget den enkelte oplever på tidspunkter, hvor denne føler et behov for Gudindens tilstedeværelse (bevidst eller ubevidst). Sekoltene får disse religiøse oplevelser næsten dagligt. Disse oplevelser er ledsaget af en lykkerus, der i styrke svarer til narkotisk påvirkning. Det kan selvsagt føre til visse problemer og fejl dispositioner.

MÅL FOR REJSEN

Sekolterne emigrerer fra samfund, hvor de har levet i isolerede parallelsamfund, men lidt under religiøs forfølgelse (som de selv ser det). Der har gennem tiden været flere voldsomme progromer på forskellige planeter, men lige nu er det især på planeten Sacki, at der er problemer, og mange sekoltere flygter derfor derfra. Sekolterne emigrerer til flere kolonier, de har grundlagt i Kulturens skygge, hvor de håber på at være i fred og leve for sig selv. Kulturen diskuterer stadig på andet århundrede, hvad de skal stille op med dem, så foreløbig har disse kolonier fået lov at eksistere uforstyrret.

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

Sekoltere betragter androider som en vederstyggelighed, da det ikke er tilladt menneskene at tiltage sig Gudindens magt og skabe nyt liv, især da ikke en grotesk mekanisk efterligning af liv som androiderne. Derfor ser de selvfølgelig også med stor skepsis på Kulturens maskinintelligenser og har bestemt ikke som mål at slutte sig til selve Kulturen.

Især vil kvinderne være meget beskyttende og ønske at passe på deres mager og andre mænd under deres beskyttelse. De vil helt sikkert nødtigt have, at de taler med andre kvinder, mens de vil være mere tolerante overfor mænd, der taler med mænd (hvad skade kan det gøre?). Mændene, der ikke er vant til at komme ud, vil være temmelig naive og nysgerrige. De vil være underdanige overfor andre kvinder, mens andre mænd vil blive betragtet som jævnbyrdige (i hvert fald indtil de ser en demonstration af deres forbavsende fysiske styrke).

MADKULTUR

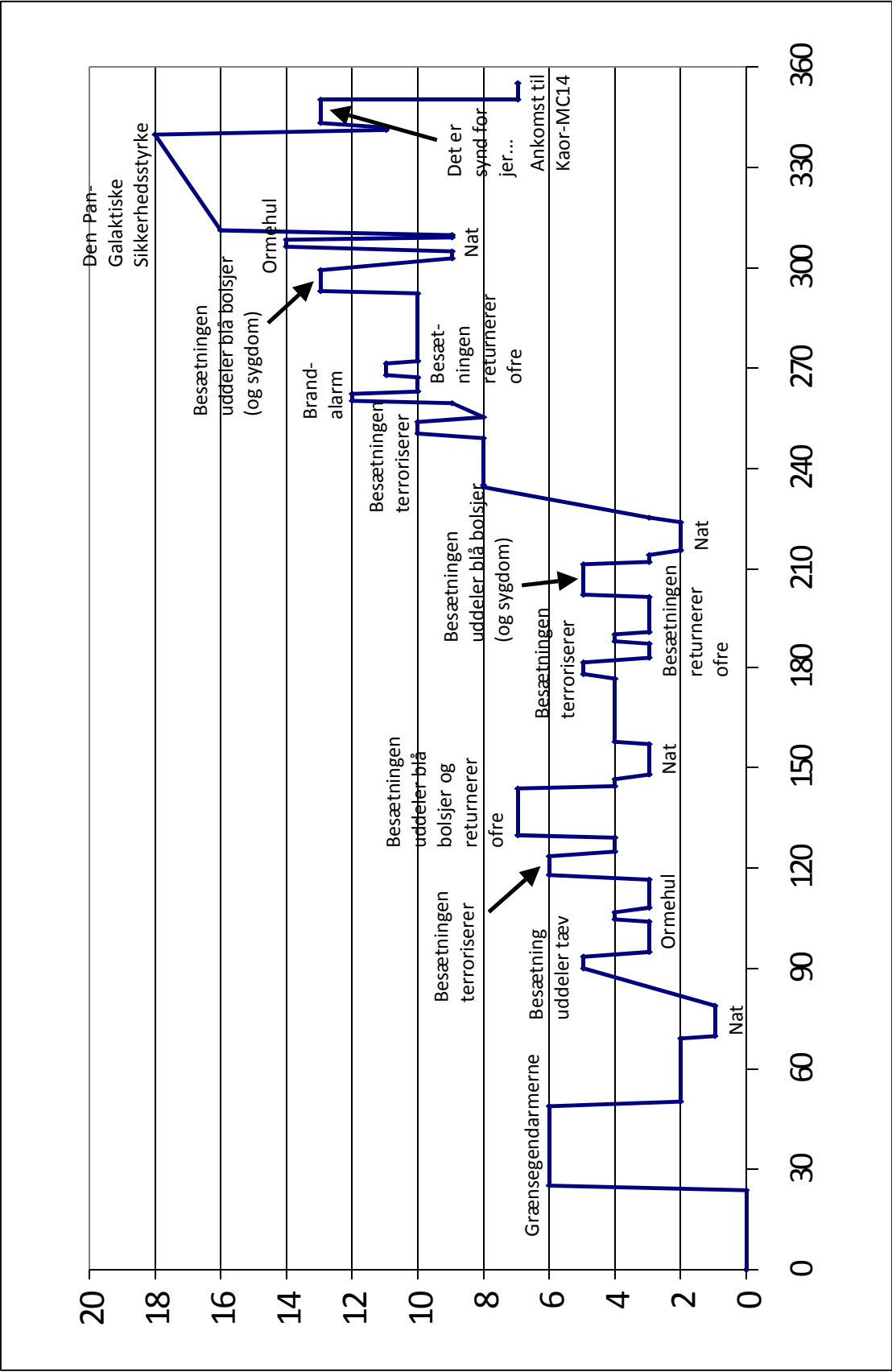
Sekolterne spiser en meget sund og jævn kost. Det vil sige fuldkornsprodukter, grønsager, frisk og tørret frugt, frisk ost, lidt kød, vand.

DIVERSE PRAKTISK

På Sacki anvendes 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.

Sekolterne anvender ikke penge indenfor deres eget samfund, er ikke særlig rige og er ikke særlig vant til penge. De får løn fra det sackianske samfund i intergalaktiske kreditter og handler sig til ting, de ikke selv kan producere, men dette klares kollektivt og administreres af de ældre kvinder. Især sekoltiske mænd har ikke noget forhold til penges værdi, da de aldrig har fået lov til eller haft behov for at håndtere dem. På rejsen, vil det da også være kvinderne, der har familiens penge. Spørgsmålet er, om de altid har nok til at nå frem eller må stole på, at Gudinden hjælper dem.

SPÆNDINGSKURVE



HANDLINGSOVERSIGT

Tiderne er angivet fra spilstart. De er selvfølgelig kun overslag, der bør tilpasses spillet igennem ud fra de informationer, man har adgang til via aflytning og kameraovervågning af spillerne. Der angives tidspunktet efter spilstart (T=x min), programpunktet starter på, og dets varighed (angivet i parentes).

1. DAG

T=0 MIN - ANSLAG (25 MIN)

Folk gennes ind i lastrummet, kaptajn Tan Deko holder en tale om, at de ikke skal prøve på noget. Kedsomhed blandet med angst, folk ser hinanden an. Varer ikke særlig længe, men de skal helst have fornemmelsen af, at de har siddet der i timevis, og at de kunne sidde der i timevis endnu, uden at der sker noget som helst.

T=25 MIN - GRÆNSEGENDARMERNE (IGANGSÆTTENDE PLOTPUNKT) (25 MIN)

Grænsegendarmene buldrer ind i lokalet – de går rundt to og to og afpresser flygtningene for penge. Alle skal have penge nok til at kunne betale, bortset fra Kele af Pakena klanen, den ene arisianske desertør (der er plantet for at blive fjernet). Det skulle gerne give den fornemmelse, at hvis man ikke kan betale nok, kan man også risikere at blive taget med (men det sker nu ikke).

T=70 MIN - NAT (10 MIN)

Det bliver nat – lyset slukkes.

2. DAG

T=90 MIN – TÆV (5 MIN)

Næste morgen går besætningen ind og tæver nogle, de synes, var for besværlige under grænsepatruljens besøg.

T=105 MIN - ORMEHULSSPRING (3 MIN)

Der foretages et spring gennem et ormehul – vises ved stroboskoplys og ubehagelig lyd

T=118 MIN – BESÆTNINGEN TERRORISERER (7 MIN)

Besætningen ved nu, at springet mislykkedes. De er ikke, hvor de skulle være, og rejsen kommer til at tage længere tid. Nogle af dem går ind og finder sig en flygtning at fordrive tiden med og tager dem med ud på gangen eller kahytten (gerne nogle, der især giver ballade, såsom en sekolter eller byboer). Sani Park kan starte sit forsøg på at forføre Akesa Kalele (den abaranske søster), men dette foregår inde blandt flygtningene. De fortæller kun til dem, de interagerer med, at rejsen bliver længere.

T=130 MIN – BLÅ BOLSJER (15 MIN)

Besætningen kommer ind og uddeler blå bolcher (Vicks - der forklares surt, at det er medicin til at mindske afførings- og urinmængde pga. den forlængede rejsetid). Ofrene returneres (vedkommende ved nu, at rejsen kommer til at tage længere tid).

T=148 MIN – NAT (10 MIN)

Det bliver nat – lyset slukkes

3. DAG

T=178 MIN – BESÆTNINGEN TERRORISERER (5 MIN)

Besætningen går igen ind og finder sig en flygtning at fordrive tiden med (gerne nogle, der giver ballade – Sani Park fortsætter forførelse af Akesa Kalele).

T=188 MIN – BESÆTNINGEN RETURNERER OFRE (3 MIN)

Besætningen afleverer de stakkels ofre efter at have udført deres misbrug.

T=202 MIN – BLÅ BOLSJER (10 MIN)

Besætningen kommer ind og uddeler blå bolcher igen. Et af de blå bolcher farver denne gang munden blå (spøg og skæmt bolsjer) – tegn på den frygtede virus fra Abaris!! Den skal gives til en af de flygtningene fra Abaris-systemet, hvilken må bedømmes på stedet ud fra, hvad der giver det bedste spil.

T=215 MIN – NAT (10 MIN)

Det bliver nat – lyset slukkes

4. DAG

T=225 MIN – BLÅ TUNGE VISER SIG (POINT OF NO RETURN) (10 MIN)

En af flygtningene fra Abaris-systemet begynder at vise tegn på sygdom – er det den frygtede blå tunge? Der er instruktioner om symptomer i deres profil. Resten af flygtningene bør opdage, at der er noget galt. Besætningen må IKKE forstyrre.

T=235 MIN – BLÅ TUNGE ER OPDAGET AF ANDRE FLYGTNINGE? (15 MIN)

Flygtningene (eller nogen af dem) bør forholde sig til, hvordan skal de holde det skjult for besætningen, der kommer ind med ujævne og uforudsigelige mellemrum? Hvis besætningen finder ud af det, er de alle så godt som døde.

Dette kunne kræve, at i hvert fald nogle af flygtningene arbejder sammen for at holde det skjult for resten af flygtningene og besætningen og samtidig prøver at isolere den syge, så ingen smittes (de eneste, der sikkert kan omgås den syge, er Dades Adello fra Kulturen og de to androider, Lakshi og Kris).

T=250 MIN - BESÆTNINGEN TERRORISERER (5 MIN)

Besætningen kommer ind og tager en eller flere flygtninge med for egen underholdnings skyld. Flygtningene må skjule den syge og håbe, at vedkommende ikke vælges som offer.

T= 260 MIN – BRANDALARM (3 MIN)

Uforklaret brandalarm, besætningen høres løbe og råbe på gangen. Offeret, der er anbragt i kahytten, forlades pludseligt af besætningsmedlem. Offer i lagerrum eller lign. smides også derind.

T=268 MIN – OFRE RETURNERES (3-4 MIN)

Begge ofre returneres (besætningsmedlemmer vendte tilbage efter brandalarm, gjorde sig færdige).

T=293 MIN – BLÅ BOLSJER (7 MIN)

Besætningen uddeler igen blå bolcher og brokker sig over rejsens varighed. Peron Heydt kigger efter nye ofre med hjælp fra Sani Park. Der er igen bolsjer med blå farve effekt, der udleveres til nogen af dem, der kunne tænkes at være smittede (tæt kontakt med den syge, men ikke Dades eller androiderne).

T=303 MIN – NAT (8 MIN –AFBRYDES AF PAGES)

Det bliver nat

5. DAG

T=306 MIN – ORMEHULSSPRING (2 MIN)

Der foretages et spring gennem et ormehul – vises ved stroboskoplys og ubehagelig lyd (2 min)

T= 311 MIN – PAGES BORDER (KLIMAKS) (30 MIN)

Der høres lyden af et rumskib, der dokker på smuglerskibet. Lyset tændes før tid, og den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke styrter ind. De giver sig til at råbe op, vil have oplysninger om Laio Paie, Shevek, alle abaranske flygtninge og tager folk ud til forhør/tortur. Bliver den blå tunge afsløret nu? Ved nogen, hvem Laio Pae er? Er der nogen, der afslører ham eller Shevek? Afslører den abaranske datasmugler sig selv?

T= 343 MIN – ”DET ER SYND FOR JER” (UDTONING) (7 MIN)

Sani Park kommer ind for at sige farvel til Akesa Kelale og/eller forsøge at overtale hende til at blive en del af besætningen og fortæller derved om de forfærdelige forhold på KaorMc-14 (så de andre kan høre det).

T= 350 – ANKOMST TIL KAORMC-14 (5 MIN)

Ankomsten til KaorMC-14, døren åbnes, stærkt lys på den anden side – du er nået frem men til hvad?

KUNNE TÆNKES AT BLIVE AFSLØRET UNDERVEJS

- Den ene sekoltiske familie virker mistænkelig. Er de virkelig sekoltere eller andre flygtninge i forklædning? Er de mon revolutionære anar-

kister? Den unge arbejder fra Urras synes en af dem ligner Laio Paie? Hvad nu hvis besætningen finder ud af det? Hvis der er nogen, der sladrer? Laio Pae er mange, mange penge værd.

- Den alvorlige og intelligente person fra Anarres er en berømte matematiker, Shevek, der har opfundet en måde at flytte sig øjeblikkeligt over rummets store afstande. Ham er der også mange der gerne vil have fat i.

- En af de abaranske flygtninge smugler sorteringsprogrammet til placering af borgere på Abar i sin hjerne. Det fylder det hele, så han er rimelig usammenhængende. Der er udlovet en dusør for at stoppe sådanne uds muglinger af den arisianske regering.

- Hvis besætningen finder ud af, at der er blå tunge (skal helst ikke opdages før til sidst), smider der flygtningene ud af luftslusen. De vil først gå ind og hente androider og evt. andre værdifulde flygtninge, de er villige til at tage chancen for. Dette afslutter så scenariet!

CASTING

Som forklaret tidligere, skal alle deltagere tilsendes et spillerspørgeskema efter tilmeldelse. Når de har returneret et udfyldt spørgeskema, kan der ske en foreløbig casting af deres kultur. Hver spiller bør castes til to mulige kulturer (og dermed modtage og læse to versioner af spiller-informationshandoutet) for at have størst mulig fleksibilitet i den endelige casting.

De forskellige kulturer ligger op til forskellige former for spil:

Sekoltere vil være gode for dramatister, men enkelte roller ligger også op til gamister (undgå at blive dræbt, når genetiske defekter afsløres).

Sackianere er generelt gode for dramatister, men androiderne kan være velegnede for immersionister.

Urrastianere vil meget nemt blive indblandet i intrigen om hvem, der egentlig er terroristen Laio Pae, så de er velegnede til gamister.

Byboere er først og fremmest velegnede for immersionister og dramatister.

Derudover må der også tænkes i hvor hårdt spil, de forskellige kulturer højst sandsynligt vil udsættes for. Androiderne kommer nok ud for en hård behandling, og det vil også være problematisk at være urrastianer, når den Pan-Galaktiske Sikkerhedsstyrke kommer forbi.

Den endelige casting må tage hensyn til hver enkelt rolle. Der er to rolleoversigter: en oversigt med de korte resuméer, der findes i slutningen af hver rolle (ses nedenfor), samt en kortere oversigt i afsnittet om Spiloptakt med den information, der er nødvendig ved spilstart.

Det foreslås at udlevere armbånd til alle spillere, der viser deres ønsker til hårdt spil:

- Rødt armbånd, pas på denne spiller ønsker ikke hårdt spil
- Gult armbånd betyder, at du skal gå frem efter samspillet med spilleren, men ikke gå til ekstremer
- Grønt armbånd betyder frie hænder, bare gå til den

Hvis der er færre spillere end 30, kan roller pilles fra i denne rækkefølge (ned til 20 spillere):

1. Peyton
2. Alueo Poesti og Eo Saefe
3. Erela Keser og Akkal tidligere af Rekaso klanen
4. Flid og Ærbarhed
5. Ære
6. Maio Lekes
7. Kimchi Jones

For flere roller er det ikke vigtigt, hvilket køn rollen har. De kan lige godt spilles af mand og kvinde (der så bare må læse han i stedet for hun eller omvendt). Disse roller er:

- Dades Adello
- Peyton
- Erela Keser
- Akkal tidligere af Rekaso klanen
- Kimchi Jones

ROLLEOVERSIGT

Her ses resuméerne af alle roller. Besætningens roller er placeret under den sackianske kultur.

KULTUREN

Dades Adello, fra Kulturen, 152 år

Du er en turist fra Kulturen, der er ude for at opleve virkelig fare og virkelige eventyr. Du optager fuldimmersions-VR (Virtuel Realitet), så du kan blive berømt hjemme i Kulturen. Du er blevet optaget af flygtningetrafikken fra Sacki til Kulturen og vil lave nogle optagelser, der virkelig kan skabe debat derhjemme. Du er meget oprørt over, de ting du har set indtil nu, men det er nok ingenting i forhold til, hvad du kommer til at se på rejsen. Du er ved at blive bange, du har jo hverken mind-backup, våben, droner eller noget! Du har falske identitetspapirer, der siger, at du kommer fra en lidet kendt planet ved navn Gelidan, og en falsk rejsetilladelse. Du har et kreditkort med praktisk taget ubegrænsede midler og 55.000 kreditter, du skal jo helst ikke vække mistanke. Du må hellere lytte efter de andre for at finde ud af, hvad du skal give i bestikkelse til grænsepatruljen.

BYBOERE

Richard, byboer, 24 år

Du er fra Byen, men er ikke en typisk byboer. Du er vokset op i en gammeldags familie med bedstemor, far, mor og bror. Alle de ældre er aflivede pga. aldersgrænsen og du er fremmedgjort fra din bror, så der er intet, der holder dig tilbage. Du ønsker at kunne lave store dramatiske skulpturer og udtrykke dig frit, LEVE!, så derfor er du emigreret. Din kæreste Kim har valgt at følge med dig, selvom du ikke egentlig spurgte hende. Hun er meget mere konventionel end dig, og du er ikke så forelsket i hende mere, hvis du nogensinde var det. Du vil meget gerne udforske denne nye verden med andre og helt forskellige normer, men du er jo også nødt til at tage dig af Kim. Du har identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse. Du har 19.000 kreditter. Du aner ikke, hvad der er normalt at byde i bestikkelse til grænsepatruljer.

Kim, Byboer, 23 år

Du er fulgt med Richard, fordi du kun føler dig rigtigt levende sammen med ham. Indtil du mødte ham, levede du et stille og roligt liv med nogle få gode ansigtsvenner og en del virtuelle. Du havde succes med dine miniaturskulpturer og var prototypen på en gråkappe. Nu har du mistet dine venner, fordi de føler, du er en provokatør, og Richard fylder hele dit liv. Du synes, det er meget svært at håndtere de anderledes omgangsmåder udenfor Byen og er allerede flere gange kommet i slagsmål med provokerende ikke-byboere. Deres nøgne ansigter gør dig rasende og irritabel. Du håber, at Richard ikke er ved at være træt af dig. Du har dine identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse. Du har rigeligt med penge, 28.000 kreditter, da dine miniaturer gik som varmt brød. Du aner ikke, hvad der er normalt at byde i bestikkelse til grænsepatruljer.

Peyton, byboer, 26 år

Du er ved at blive en virkelig alvorligt sindssyg, ikke kun lidt som alle byboere. Du har behov for natur, virkelig behov for det, og da du er blevet udelukket fra de (bittesmå) offentlige parker, er du ved at udvikle en personlighedsspaltning. Din normale personlighed er en fuldkommen konventionel byboer, indestængte aggressioner skjult under en stille overflade, altid pakket ind i en kappe. Din anden personlighed er dine forestillinger og fascination om natur udtrykt som en rigtig hippiepersonlighed, fuld af kærlighed, der opfører sig dyrisk og umiddelbart og falder i svime over ting. Du har lige skrabet nok penge sammen til turen og er nu nede på 11.000 kreditter. Du har dine identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse. Du aner ikke, hvad der er normalt at byde i bestikkelse til grænsepatruljer.

URRASTIANERE

Laio Pae/Tålmod (M), urrastianer, 30 år

Du er forklædt som sekolter, men i virkeligheden er du den berygtede frihedskæmper Laio Pae, leder af den anarkistiske revolutionære bevægelse på Urras. Du er eftersøgt i utallige solsystemer for terrorisme, og der er en høj pris på dit hoved. Rollen som underdanig sekoltisk mand er et godt dække, men meget fremmed for dig. Det er ekstremt vigtigt, at du ikke kommer til at afsløre dig selv eller din elskede Siro (23 år), også frihedskæmper og også forklædt som sekolter. Desuden er du bekymret for den berømte fysiker Shevek, der er ombord, da det er meget vigtigt, at han også slipper væk fra de urrastianske magthavere. Du har falske identitetspapirer, som Siro har. Du har penge skjult på dig, men da en sekoltisk mand aldrig ville have penge, må du overlade al forhandlen om bestikkelse til Siro. I rejser også med en rigtig sekolter Lydighed, også kaldet loe, for at gøre jeres dække bedre (en sekoltisk kvinde med to mager).

Siro Uie/Styrke (K), urrastianer, 23 år

Du er forklædt som sekolter, men i virkeligheden er du frihedskæmper i den anarkistiske revolutionære bevægelse på Urras. Du er flygtet med din elsker, den berygtede frihedskæmper Laio Pae. I er eftersøgt i utallige solsystemer for terrorisme, og der er en høj pris på jeres hoveder, især Laio. Det er ekstremt vigtigt ikke at komme til at afsløre Laio, men det er underligt at skulle være en dominerende sekoltisk kvinde overfor Laio, nå nej Tålmod! I rejser også med en rigtig sekolter, Lydighed, for at gøre jeres dække som en sekoltisk familie bedre (kvinde med to mager). Du har de fleste af jeres penge på dig, da en sekoltisk kvinde normalt ville have pengene, så du må du klare al forhandlen om bestikkelse. I har egentlig mange penge (107.000 kreditter), men det vil

virke afslørende, hvis det opdages. Du har kun falske identitetspapirer (som sekoltere) for jer alle tre at fremvise og ingen rejsetilladelse, så du ved, at du skal betale bestikkelse. Da sekoltere er fattige, bør du starte med at byde 800 kreditter for jer hver.

Lydighed (M), sekolter, 25 år

Du er frihedskæmper i den anarkistiske revolutionære bevægelse på Urras, men du er født som sekolter på Sacki. Du er sekoltisk kætter, dvs. du er født uden evnen til at få religiøse hallucinationer og med almindelig styrke. Du flygtede som teenager for at undgå at blive ofret til Gudinden. Du blev anarkist på Urras og vil nu gøre alt for at hjælpe dine helte Laio og Siro med at flygte. De er begge anarkistiske friheds-kæmpere, der er blevet nødt til at flygte, fordi de har en kæmpe pris på deres hoveder. Dit job er at gøre deres dækidentiteter troværdige, og du gør alt, hvad du kan. De finder det begge to svært at opføre sig naturligt med de anderledes kønsroller. I rejser som en sekoltisk familie (kvinde med to mager), og det er derfor Siro, der som kvinden tager sig af pengene. Du har falske identitetspapirer, som Siro har. Du har kun penge på dig til at hjælpe i en snæver vending (5.000 kreditter).

Tuio Meisthe (M), urrastianer, 23 år

Arbejder fra Urras. Du blev arresteret og tortureret af politiet på Urras efter en anarkistisk demonstration. De anklagede dig fejlagtigt for terrorisme. For at komme ud af fængslet og slippe væk, har du indvilliget i at blive mule (smugle narkotika i kroppen) for en kriminel. Den kriminelle sagde, at du får flere penge og redder din familie, hvis du når frem til KaorMC-14 med stofferne. Du er bange for, at kapslerne skal gå i stykker under rejsen (hvis du udsættes for vold, begynder de at sive – optræd som om du er skæv). Hvis du virkelig får tærv, går en i stykker, og du får kramper og er virkelig dårlig i så lang tid, som det passer ind). Du har falske identitetspapirer at fremvise og en tydeligt falsk rejsetilladelse. Du har ikke ret mange penge (2000 kreditter), så du bør starte med at tilbyde 800 kreditter i bestikkelse til grænsepatruljen.

Maio Lekes (M), urrastianer, 25 år

Du er en urrastiansk agent fra efterretnings-tjenesten, der er udsendt til Sacki af den urrastianske regering for at finde oplysninger om Laio Pae. Da du fik ret sikre informationer om, at han tog afsted på et bestemt skib i morgen, tog du chancen og købte billet til Aspera. Du ved ikke helt, hvordan du skal fange ham, men din fremtid afhænger nok af det, idet du jo ikke fulgte dine ordrer! Måske skal du slå ham ihjel og tage hovedet med? Det bliver nok svært. Eller finde ud af, hvem han er, sende besked til dine kolleger fra KaorMC-14 og blive ved med at skygge ham? Det skal lykkes! Du har falske identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse. Du har et regerings-kreditkort og 1.500 kreditter i kontanter, så du har rigeligt med penge, men det skal folk jo helst ikke opdage, så du bør nok starte med at tilbyde 1500 kreditter i bestikkelse til grænsegendarmerne.

Shevek/Reio (M), urrastianer (egentlig annaresti), 37 år

Du er opvokset på Urras' måne Anarres, et totalt anarkistisk samfund, hvor alle lever i respekt og gensidig afhængighed. Du har gjort en stor opdagelse, idet du har formuleret en Teori om Alting, der vil kunne lede til rumfart, hvor man, uafhængigt af afstande, på et øjeblik kan flytte sig fra sted til sted,. Du er flygtet for, at magthaverne på Urras ikke kan få den for sig selv. Du vil gerne give den til Kulturen, så den kan tilhøre alle. Du har ingen identitetspapirer eller rejsetilladelse. Du forstår ikke rigtig penge, da man ikke har penge på Anarres, og er derfor blevet snydt godt og grundigt på vejen herhen. Du har derfor kun 16.000 kreditter tilbage. Du bør lytte til, hvad de andre omkring dig betaler til grænsegendarmerne og prøver at efterligne dem.

Alueo Poesti/Roeo Keile (M), urrastianer, 36 år

Du er en af de virkelig store fisk i den kriminelle underverden på Urras og er eftersøgt af politiet for mord, sammensværgelser, røveri, narko-forbrydelser og økonomisk kriminalitet. Nogen må have sladret, politiet har endelig nok beviser, så nu er jorden blevet for hed under dig. Din veltillrettelagte luksusflugt er gået i vasken, så du er nødt til at slumme den, og det hader du. Du rejser med din "kæreste" Eo (21 år), tidligere luder på et af dine horehuse, som hader det endnu mere. Du tyranniserer og ydmyger hende rutinemæssigt. Du er bekymret for, om du er eftersøgt. Du har falske identitetspapirer i navnet Roeo Keile og falske rejsepapirer til jer begge. Du har et kreditkort og 20.000 i kreditter på dig (mere virker mistænkeligt). Du bør nok starte med at byde 2-3000 i bestikkelse for jer begge til grænsegendarmerne.

Eo Sæfe (K), urrastianer, 19 år

Du er "kæreste" med Alueo Poeste (36 år), en af de største bossen i den kriminelle verden på Urras. Tidligere var du luder i et af hans horehuse, men du er så god til at gøre ham i godt humør, at han blev vild med dig. Nu er han på flugt, fordi politiet har anklaget ham for alt muligt, og i stedet for den luksuøse intergalaktiske krydser, du var blevet stillet i udsigt, er i på et klamt menneskesmuglerskib. Alueo (der nu kalder sig Roeo Kelie) er meget besiddende og kontrollerende, mens du er udadvendt og elsker at snakke. Du har svært ved at lade være med at brokke dig over de dårlige forhold, selvom det gør ham rasende, så han slår dig. Du har kun 2000 kreditter på dig, men du regner også med, at Alueo tager sig af alting.

ABARANERE

Sefa Kelale (M), abaraner, 22 år

Du, Sefa og din søster/hustru Akesa Kelale flygtede, da jeres farm og familie blev ramt af en vildfaren raket. Du er ulykkelig, det eneste, der holder dig oppe, er, at din elskede søster/hustru også overlevede. Du frygter at miste hende pga. hendes længsel efter stjernerne og er bange for, at du elsker hende højere, end hun elsker dig. Du søger trøst i sex med hende hele tiden. I har familiens sparepenge med, så I kan nogenlunde klare jer. Du kan fremvise ægte identitetspapirer, men har ingen rejsetilladelse. I bærer hver halvdelen af pengene, men du er kommet til at bruge lidt flere end Akesa. Du har 23.000 kreditter på dig (du har ikke helt styr på det, men det koster vist 18.000 at komme videre fra KaorMC-14).

Akesa Kalele (K), abaraner, 20 år

Du og din bror/husbond Sefa Kelale flygtede, da jeres farm og familie blev ramt af en vildfaren raket. Du er nødt til at være stærk for din bror. Du er ulykkelig, men ikke helt så meget, som du synes, du skal være. Du har aldrig passet helt ind i familien, og nu kan du endelig se stjerner og rumskibe, som du har drømt om! I har familiens sparepenge med, så I kan nogenlunde klare jer. Du kan fremvise ægte identitetspapirer, men har ingen rejsetilladelse. I bærer hver halvdelen af pengene, du har 24.500 kreditter på dig (19.000 til at komme videre fra KaorMC-14, 4.000 til at overleve på KaorMC-14, 1.500 til bestikkelse og uventede udgifter). Du byder nok først omkring 800 kreditter i bestikkelse.

Kall Eskan (M), abaraner, 25 år

Abaransk officer i efterretningstjenesten, forklædt som desertør fra Abar. Du har fået slettet det meste af din hukommelse for at gøre plads til de vigtige sorteringsprogrammer, regeringen må og skal have smuglet ud af Abar for at redde jeres kulturs eksistens. Du har en overfladisk dækhistorie og ikke ret meget viden om dit eget liv. Du virker noget usammenhængende, men har stadig nok instinkt til at synes, nogle af de sekoltiske flygninge virker mistænkelige. Du fremviser gode falske identitetspapirer med en tydeligt falsk rejsetilladelse. Du har rigeligt med penge, men ikke så mange, at det virker mistænkeligt: 44.000 kreditter (30.000 til at komme videre fra KaorMC-14, 5.000 til at overleve på KaorMC-14, 9.000 til bestikkelse og uventede udgifter). Du byder nok først omkring 1000 kreditter - du skal jo nå til dit bestemmelsessted!

Erela Keser, abaraner, 28 år

Du er en meget dygtig (mener du helt sikkert selv) programmør fra Abar. Du går helhjetet ind for den abaranske måde at leve på, du mener, at det er den bedste samfundsform, der endnu er opfundet. Du vil være med til at redde den abaranske civilisation på kolonierne i Kulturens indflydelsessfære, langt væk fra alle arisianere. Du mener i al beskedenhed, at det dårligt kan gøres uden dig og din ekspertise. Derfor bør alle abaranere, du møder, selvfølgelig hjælpe dig. Og ikke-abaranere skal selvfølgelig omvendes, så de følger med dig og måske hjælper til med at finansiere rejsen. Du har nemlig kun 19.000 kreditter tilbage efter den dyre billet til menneskesmuglerskibet (35.000!). Du har dine identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse.

ARISIANERE

Akalani af Pakena klanen (M), arisianer, 25 år

Du er officer i den arisianske hær, men har mistet modet og er deserteret, da din familie blev dræbt. Du skammer dig over denne æreløse handling, men du er bange for at dø. Du skaffede alle de penge, du kunne, og fik fat i din kusine, din sidste overlevende slægtning og medrepræsentant for familien. Hun forstod ikke rigtig, at det var nødvendigt at flygte, så hun havde ikke skaffet så mange penge, men hun tog med på din ordre. Du har knap nok til dig selv: 21.000 kreditter, hvor du ved, at du skal bruge omkring 20.000 for at komme videre fra rumstationen, I er på vej til. Du kan fremvise falske identitetspapirer, men har ingen rejsetilladelse.

Kele af Pakena klanen (K), arisianer, 18 år

Krigrerkaste, stadig akademielever. Du er flygtet i huj og hast, kun fordi din fætter sagde, at du skulle. Du er ikke overbevist om, at jeres familie er død og kan ikke se, at det var nødvendigt endnu. Det er heller ikke ærefuldt. Du har ikke fået nok penge med og har kun 500 kreditter tilbage. Du er for stolt til at modtage nogle fra din fætter, du ved, at han har brug for dem alle sammen selv. Du har dine identitetspapirer, men ingen rejsetilladelse. Du nægter blankt at betale bestikkelse, lige meget hvad grænsegendarmerne gør, om de så tager dig med, du er ligeglad.

OBS! Kele er plantet til at blive taget med af grænsegendarmerne.

Akkal tidligere af Rekasoklanen, arisianer, 22 år

Du har altid været stædig og på tværs i din familie. Du er pacifist og fascineret af Abar. Din mor fik dig til at følge sin vilje, ved at true dem, du elskede. Som officerskadet blev du hemmeligt medlem af den illegale fredsbevægelse og spionerede for dem (og derved muligvis også for Abar). I blev afsløret, du blev tortureret, men afslørede intet. Så forsøgte man at torturere dine venner for at få dig til at tale (din mors idé). Du bestemmer selv, hvad der var din beslutning: lod du dine venner dø en smertefuld død, men sikrede fredsbevægelsen, eller reddede du dine venner og afslørede mange detaljer om fredsbevægelsen? Du blev reddet ud af fængslet af Lealker klanen, din families gamle tjenere (som du selv havde hjulpet før), og smuglet ud. Nu er du på flugt, du ved ikke hvorhen. Du har dine egne identitetspapirer og ingen rejsetilladelse. Du har 17.000 galaktiske kreditter på dig, alt hvad der er tilbage af det Lealker klanen gav dig.

SACKIANERE

Kaptajn Tan Deko (M/K)

Du blev degraderet fra de sackianske sikkerhedsstyrker pga. en mindre regnefejl i forbindelse med en ormehulsrejse. Du forlod sikkerhedsstyrkerne og gik ind i den alternative transportbranche. Efter et par år lånte du penge fra dine arbejdsgivere til at slå dig ned som menneskesmugler med eget skib, SS Aspera. Det giver ikke så godt som håbet, du er fanget i en gældsælde. Du er bitter og hjælper gerne andre mennesker til at indse, at livet er ondt og hårdt, hvilket går noget ud over dine kvalifikationer indenfor personaleledelse.

Styrmand Peron Heydt (M/K)

Du er gift med dit skib (godt nok det sjette ægteskab) og opfatter skibet (og alt i det) som din personlige ejendom. Dine og Asperas behov går foran alt andet, og du forsyner dig med det, du har lyst til, om det så er sprut fra lageret eller flygtninge fra lastrummet. Had angår kaptajn Tan Deko, svinger du mellem respekt og rivalisering. Det er jo Tan Deko, der tillader dig at være ombord, men samtidig, vil hun jo også bestemme alt. Du synes, det er meget vigtigt at sætte sig i respekt hos flygtningene, gerne på en meget kontant facon, og du udnytter dem skånselsløst. Du drømmer om at blive kaptajn på dit eget lille skib, måske ikke så realistisk en plan. Du fortæller gerne om dine planer og din fortid (som fattigt barn på Sacki) og opfatter det som en personlig bedrift, at du er, hvor du er nu.

Kvartermester Sani Park (M/K)

Du synes, at folk, der har det godt, er meget nemmere at have med at gøre, og du bruger derfor al din tid på at sørge for, at andre (især dem med magt over dig) har det godt. Du har ikke været nogen stor succes i dine tidligere beskæftigelser, men du er glad for at være kvartermester på SS Aspera, hvor du har været i tre måneder. Du er også meget nysgerrig, for det er jo stadig ret nyt. Du kommunikerer mestendels for at bekræfte din egen eksistens, hvilket vil sige, at du taler praktisk taget uafbrudt, og er ligeglad med hvilket respons, du får, bare du får et. Du vil ikke gå efter at gøre flygtningene ondt, men hvis det er nødvendigt for at gøre styrmanden glad, vil du ikke tøve.

Kimchi Jones, sackianer, 22 år

Du er småkriminell, tyv og stikirenddreng for forskellige bookmakere. Du fik din hidtil største opgave, hvor du skulle placere en indsats, men da gevinsten blev uventet stor, tog du pengene og løb. Eller prøvede at løbe. Dit luksuskrydstogt med alt kunne du ikke tage på, da Rock Jenkins' håndlangere stod og ventede ved rumhavnen, du er blevet rullet, og måtte betale overpris for pladsen på menneskesmuglerskibet. Du har næsten ingenting tilbage, 10.000 kreditter, dine identitetspapirer og en falsk rejsetilladelse. Du har heller ikke ret meget mad. Det er noget lort. Og du skal sikkert også bestikke grænsepatruljen. Pragtfuldt. Måske vil de nøjes med 1000 kreditter?

ANDROIDER

Lakshi/Tabt og Fundet, androide fra Sacki, 268 år

De første 200 år af dit liv med arbejdede du som glædesmaskine på et bordel. Langsomt udviklede du følelser. Du begyndte at afsky dit arbejde. Du skrev noveller ud fra dine oplevelser og ting, du havde hørt på bordellet, og tjente nok penge til at kunne købe dig selv fri (du måtte også bruge afpresning). Efter ni år i frihed mødte du Kris, en tidligere soldaterandroide, i en hemmelig støttegruppe for følende androider. I blev forelskede, og du har støttet ham i hans kamp med hans voldelige tendenser. Nu har I besluttet at flygte til Kulturen for at leve som frie maskiner! Du har rigeligt med penge, så du har et kreditkort og 20.000 kreditter. Du har falske identitetspapirer og en falsk rejsetilladelse. Der er jo ingen grund til at skilte med din rigdom. Du vil nok starte med at byde 1500 kreditter, når du skal bestikke grænsepatruljen.

Som androide kan du ikke spise. I har alligevel medbragt mad, så I kan lade, som om I spiser, men ingen bør rent faktisk se jer spise. I faker selvfølgelig også toiletbesøg. På toilettet vil der være mad til jer, så I ikke skal sulte, og makeup, så I altid ser perfekte ud.

Kris/ Gennemsigtig Blå, androide fra Sacki, 215 år

De første knap 200 år af dit liv var du en dræbermaskine. Du blev udvalgt til en specialenhed, udmærkede dig der og så videre. Den officer, der havde udvalgt dig og blevet ved med at flytte dig rundt, tilknyttede dig til sin personlige stab og anvendte dig som bodyguard. Du begyndte at udvikle følelser, da du blev udsat for hans hjemmeliv. Du hadede det sadistiske svin, og en dag reddede du ham simpelthen ikke fra det seneste attentat og stak af. Du strejfede først om på landet (reddede en sekoltisk kvinde), derefter i byen, hvor du blev samlet op af Chi, en androide-rettighedsforkæmper. I støttegruppen for frie androider mødte du Lakshi, som du blev kæreste med (på androidevis) og som har støttet dig i din kamp mod dine voldelige tendenser. Nu har I besluttet at flygte til Kulturen for at leve som frie maskiner! Lakshi har delt alle sine ejendele med dig, så du har både et kreditkort og 15.000 kreditter. Du har falske identitetspapirer og en falsk rejsetilladelse. Du vil nok starte med at byde 1500 kreditter, når du skal bestikke grænsepatruljen.

Som androide kan du ikke spise. I har alligevel medbragt mad, så I kan lade, som om I spiser, men ingen bør rent faktisk se jer spise. I faker selvfølgelig også toiletbesøg. På toilettet vil der være mad til jer, så I ikke skal sulte, og makeup, så I altid ser perfekte ud.

SEKOLTERE

Fryd, (K), sekolter, 21 år

Du er meget nervøs og føler det som et stort ansvar at rejse med dine to mager, Pligt (19 år) og Taksigelse (17 år), da du kun har været gift et år. Oveni er du nybagt mor og din lille baby Skønhed (3 mdr.) er svagelig. Pligt tager sig heldigvis godt af hende, men du er bekymret. Taksigelse er ikke helt så pålidelig som sin bror, men han er nu meget sød og glad for dig. Du har ægte identitetspapirer på jer alle fire, men ingen rejsetilladelser. Du har fået penge med af din mor til rejsen, 73.000 kreditter i alt, og du vil nok lægge ud med et bud på 800 kreditter pr. person, altså 2400 kreditter for Skønhed er jo så lille, hun tæller vel ikke?

Pligt (M), sekolter, 19 år

Du rejser med din unge mage Fryd (21 år) og din bror og medmage Taksigelse (17 år), samt jeres lille datter Skønhed (3 mdr.). Du er meget glad for Fryd, men det er ved at gå op for dig, at hun måske ikke kan beskytte jer i denne situation. Du er meget bekymret for Skønhed, hun er jo en pige, og de dør tit som babyer. Hun er meget svagelig og græder næsten ikke. Måske er der nogle mere erfarne mænd ombord, du kan spørge til råds? Du er også bekymret for din bror, der har en defekt, som Fryd aldrig må opdage. Han har nemlig almindelig styrke, hvor sekoltiske mænd altid er meget svage. Hvis de andre sekoltere finder ud af det, vil Taksigelse måske blive slået ihjel! Fryd har identitetspapirerne for jer alle sammen og også jeres penge.

Taksigelse (M), sekolter, 17 år

Du er meget religiøs og taler ofte med Gudinden. Hun støtter dig og siger, at hvis du virkelig elsker Hende, vil du kunne holde din styrke og dit temperament skjult og leve som en rigtig sekoltisk mand. Du har nemlig en stor hemmelighed: almindelig styrke, temperament og virilitet. Du ved, at hvis de andre sekoltere opdager det, vil de slå dig ihjel. Du rejser med din mage Fryd (21 år) og din storebror og medmage Pligt (19 år), samt jeres svagelige lille datter Skønhed (3 mdr.). Pligt er den, der tager sig mest af Skønhed, men han beskytter også dig, så godt han kan. Fryd er en god mage og pæn, men hun ved intet om din hemmelighed. Selvom du er glad for Fryd, kan du ikke lade være med at kigge efter de andre kvinder og har et stærkt sexdrive. Fryd har identitetspapirerne for jer alle sammen og også jeres penge.

Visdom (K), sekolter, 42 år

Du er en dominerende sekoltisk matriark, der dybt inde i dig selv skammer sig over at have ladet din familie i stikken og kun taget din datter Glæde (22 år), hendes mage Omhu (21 år), og din yngste yndlingsmage Arbejdsom (18 år) med dig. Du er helt forblændet i din yngste mage og vil gøre alt for at beholde ham. Glæde blev bortført i Sacki City, og I kunne ikke finde hende igen. Du er sunket så dybt som til at overveje at sælge hendes mage for at få flere penge til rejsen, for efter at have betalt politiet i Sacki City (forgæves), har du ikke penge nok tilbage til jer alle tre, når I når til KaorMC-14. Du har altså nu 51.000 kreditter. Du fremviser ægte identitetspapirer, men uden rejsetilladelse for jer begge to. Bud 500 kreditter for jer begge to, maksimum 2000 kreditter.

Arbejdsom (M), sekolter, 18 år

Du hader din meget ældre mage Visdom (43 år). Hun har efterladt det meste af familien, deriblandt din bror og medmage Renhed, og kun medbragt dig, hendes yndlingsmage, hendes datter Glæde (22 år) og dennes mage Omhu (21 år). Nu er Glæde blevet bortført eller dræbt i Sacki City, det er rigtig synd for Omhu. Du ved ikke, hvor længe du kan blive ved med at skjule overfor Visdom, hvor meget du hader hende. Og så er der også en sød sekoltisk pige, der ser ud til at rejse alene. Visdom har jeres identitetspapirer, og det er selvfølgelig også hende, der har pengene.

Omhu, sekolter, 20 år

Du er mage til Glæde (22 år), der er forsvundet sporløst i Sacki City. Du følges med din usympatiske og egoistiske svigermor Visdom (43 år) og hendes yngste yndlingsmage Arbejdsom (18 år). Visdom har efterladt sine andre og ældre mager. Arbejdsom hader hende, og du tager dig lidt af ham, når du husker det, men du er for optaget af din vrede og sorg. Du hader alle sackianere og ønsker hævn! Meget specielt for en sekolter er du ret positivt indstillet overfor androider, da din mor en gang blev reddet af en. Han hedder Kris og var din barndomsven. Visdom har dine identitetspapirer og alle pengene, hun er jo ansvarlig for dig nu, hvor Glæde er væk.

Flid (M), sekolter, 39 år

Du er flygtet alene med din søn Ærbarhed (16 år). I var nødt til at flygte, fordi han mangler den mutation, der giver ham evnen til at se Gudinden. Han skulle til at giftes, så ville det blive opdaget, og han ville blive ofret. Du har altid hjulpet ham med at skjule det, fordi du holder så meget af ham. Dit ægteskab var ulykkeligt, du blev forbigået, og han er det eneste, du har. Du har meget dårlig samvittighed over det, han er jo en vanskabning, og Gudinden bebrejder dig det hver dag. I lader, som om Ærbarhed er på vej til et ægteskab (med Lykkelig, 31 år), og I lyver og siger, at resten af familien blev slået ihjel af sackianere på vejen til Sacki City. I har kun 34.000 kreditter tilbage, du har dem allesammen. Du er ikke sikker på, at det er nok til at komme helt frem. Du har jeres identitetspapirer, men I har ingen rejsetilladelser. Du bør nok ikke tilbyde mere end 800 kreditter for hver af jer i bestikkelse, når grænsepatriuljen kommer.

Ærbarhed (M), sekolter, 16 år

Du følges med din far, Flid (39 år), og du er på vej til en af de sikre sekolterkolonier for at blive gift med Lykkelig (31 år). Det er dog blot en dækhistorie, idet du egentlig flygter fra ægteskabet med Lykkelig. Du er nemlig født uden de mutationer, der giver hallucinationer, og kan ikke se og høre Gudinden. Det var nok blevet opdaget i ægteskabet, og du var blevet slået ihjel, så I flygtede. I føler jer begge meget udsat uden en kvindes beskyttelse. Kun far Flid kender din hemmelighed og beskyttede dig. I har stjålet penge til rejsen fra din usympatiske mor Jubel, så I har 34.000 kreditter, men det er far Flid, der bærer de fleste af dem. I har ægte identitetspapirer, som far Flid har på sig, men ingen rejsetilladelser.

Ære (K), sekolter, 23 år

Du er en ung ugift kvinde, der rejser alene. Du har et godt øje til unge sekoltiske mænd (også selvom de er gift) og er noget af en mandeforfører. Din elskede familie (mor Hæder, 6 fædre, 9 brødre) har ofret alt for at sende dig afsted og givet dig alt for meget mad med. Du er også meget religiøs og afskyr vanskabninger (sekoltere født uden de rigtige mutationer: enten mænd med almindelig styrke eller sekoltere af begge køn, der ikke kan se Gudinden). Du har 19.000 kreditter med, måske er det nok til at komme frem til et sikkert sted? Du har ægte identitetspapirer og ingen rejsetilladelse.

FORBEREDELSE FØR SCENARIET

Alle deltagere tilsendes et spillerspørgeskema efter tilmeldelse. Når de har returneret et udfyldt spørgeskema, kan der ske en foreløbig casting af deres kultur. Hver spiller bør castes til to mulige kulturer (og dermed modtage og læse to versioner af spillerinformationshandoutet) for at have størst mulig fleksibilitet i den endelige casting.

Der skal være indkøbt den mad, der er nævnt under rollerne, samt rigelige mængder af blå Vicks og 4-6 spøg-og-skæmt bolsjer, der kan farve munden blå.

Før scenariet skal roller, identitetspapirer, rejsetilladelser, penge, kostumer og mad være pakket i poser og lagt parat til uddeling. Spejle og sminke skal være parat til urrastianerne, der også har brug for at kunne gå udendørs for at spraye deres hår.

Sørg for at have adgang til en farveprinter, så de billeder, der tages af spillerne i deres kostumer, kan printes og bruges til briefing af spillerne af bordscenarierne.

Forbered også farvekodede armbånd til spillerne, så rød betyder intet hårdt spil, gult betyder noget og grønt betyder frie hænder.

SPILLOKALER

Der skal bruges:

- Et større lokale, helst et kælderlokale, der illuderer det lastrum, flygtningene befinder sig i.
- Ved siden af/tæt på et rum, der er rumskibets kommandorum/førerbunker, hvorfra der skal kunne trækkes ledninger til "lastrummet".
- Adgang til et toilet i spilområdet
- Et lille rum i spilområdet, der fungerer som kahyt. Evt. afskærmet del af større rum.
- Disse rum skal helst ligge samlet, så man ikke skal udenfor spilområdet, mens spillet er i gang.
- Et rum til at køre de to bordrollespil i, helst ikke for langt væk.

TEKNIK

OVERVÅGNING

Der anvendes IP-kameraer forbundet via kabler til en bærbar PC på broen. Desværre kan der ikke etableres lydovervågning pga. det høje lydniveau fra motor og andre special effects.

Rationalet bag overvågningen er:

Ingame: Besætningen på et højteknologisk rumskib ville have en måde at kunne overvåge div. rum fra broen.

Offgame: Det er praktisk for NPC'er/besætningen og kaptajnen/spillederen at kunne se, hvad der foregår, så man ikke afbryder interessant spil med en udefrakommende event. Der kan spilles på ting, besætningen ser over kameraerne. Der lægges yderligere pres på flygtningegruppen, der aldrig kan føle sig sikre. Det er underholdende og holder NPC'er/besætningen og kaptajnen/spillederen koncentrerede og engagerede. Der kan optages billeder og film uden på nogen måde at genere spillet.

STÆRKT LYS TIL AT ILLUDERE ANKOMST

Ankomsten til Kaor-MC14 vises ved, at spillerne går ind i et stærkt lys, ud af spilområdet. Der anvendes en arbejdslampe eller to.

LYSSHOW TIL AT ILLUDERE HYPERSPRING

Når rumskibet foretager et hyperspring, skal det være meget tydeligt for spillerne. Der anvendes et lysshow med stroboskoplys (husk at advare epileptikere).

DOKUMENTATION AF SPILLET

Der anvendes et digitalkamera + printer til at tage og printe fotos af spillerne i deres kostume. Forskellig gratis software kan anvendes til at tage screenshots og optage video fra IP-kameraerne.

LYDEFFEKTER

Et lydsystem bestående af en subwoofer og computerrøjtalere (eller lignende – lydkvaliteten må gerne være bedre, hvis det kan skaffes) tilsluttes via kabler til en bærbar på broen. Lydsystemet kan enten være placeret skjult i lastrummet eller op af en dør eller lignende.

Der er indkøbt lyde på Shockwave-sound.com, især en CD, *Space & Sci-fi Sounds, Set 4*, med mange gode science fiction lydeffekter.

- Motorlyd: *Evil Machine Room*, fra *Space & Sci-fi Sounds, Set 4*, er virkelig ubehagelig og bør spilles højt på repeat.
- Ormehulsspring: en meget ubehagelig og gennemtrængende lyd kaldet *Seriously Disturbing Sound* fra samme CD til at illudere det fysiske ubehag ved springet gennem ormehullet. Bør nok ikke spilles længere end de tre minutter angivet, da den virkelig ER irriterende.
- Brandalarm: *Scifi Siren Loop* fra *Space & Sci-fi Sounds, Set 5: Retro Sci-Fi*. Skal loopes.
- Åbning af luftsluse: *Whoosh, Slushy, Away, Slow, Stop*, fra *Airborne Sound 16 - Whooshes, Swipes, Swooshes and Fly-Ins*, kan illudere, at luftslusen åbnes, hvis besætningen beslutter at skaffe sig af med flygtningene.

- Dokking af andre skibe til Aspera:
Massive Space Impact 02 fra *Space & Sci-fi Sounds, Set 4*.

Motorlyden sættes til at køre i et loop på en bærbar, så man kan have en konstant motorlyd med andre effekter ovenpå. Dette betyder, at der skal være to playere installeret på den bærbare, så man kan spille to filer oven i hinanden. Der kommer en kort pause mellem hver gentagelse af motorloopet, men det er vist svært at komme udenom.

HØJTALERSYSTEM

Det er en fordel, hvis kaptajnen/spillederen kan give beskeder over et højtalersystem. Der er flere muligheder:

- Der kan skypes eller lign. fra den ene bærbare (der udstyres med et headset) til

den bærbare, der er tilsluttet lydsystemet (der så ikke bør have headset tilsluttet, ej heller indeholde en mikrofon). Derefter sættes kaldet på "Loudspeaker", og man kan tale fra den første bærbare gennem den anden bærbares lydsystem.

- Der kan anvendes et separat stemmeforstærkersystem, hvis man har adgang til et.

OPTAKT

Efter at aftensmaden er indtaget, alle spillere mødt op, og alle spillere har læst deres Spillerinformation, kan optakten begynde.

Optakten tjener to formål, idet den både skaber tid til den endelige casting og får spillerne arbejdet bedre ind i settingen og rollerne. Den første del af optakten kan køres af besætningen, da spillederen har travlt med den endelige casting under de to første aktiviteter.

Der startes med en stemningsskabende øvelse, en icebreaker øvelse, der består af spørgsmål om ens personlige reaktioner og erfaringer, se vejledningen og spørgsmålene på næste side. Det tager ca. 10 minutter. Derefter er der træning i Ars Amandi (15-20 min), se vejledningen på side 52.

Rollerne udleveres nu sammen med kostumer og poser med mad, og der sminkes. Kostumerne er stili-serede og af symbolsk karakter. Der tages billeder af alle i deres kostume til brug for spilleder, NPC'er og gæstespillere. I alt har spillerne 30 minutter til at sætte sig ind i deres rolle og blive sminket (sørg for rigeligt med spejle). 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 samles alle til en fælles kulturbriefing, hvor man får styr på, hvem der er hvem, hvem der kan lide hvem, hvem der hader hvem, hvem der kan gøre hvad, og hvordan man spiller det. Husk at få klargjort, hvordan androiders styrke, Dades Adellos styrke og de sekoltiske mænds svaghed spilles.

Udpeg også de spillere, der skiller sig ud (den falske sekolterfamilie, datasmugleren, androiderne, Dades Adello) dog uden direkte at afsløre deres hemmeligheder. Folk skal være klar over, at det ikke nødvendigvis er dårligt rollespil, hvis nogen gør noget forkert – det kan være meningen.

Så er der afsat tid (10 minutter) til, at forskellige par, familiegrupper og lignende kan uddybe relationer og evt. spille en kort scene fra rejsen til Sacki, hvorefter man er klar til spilstart.

ICE BREAKER

Optakten indledes med en icebreaker, hvor formålet er, at deltagerne kan møde hinanden og blive primet med ord, der leder tankerne hen på angst, flugt og krig. Hver deltager får udleveret et spørgsmål, som de går rundt med i den ene hånd. Hver person finder en anden ledig deltager, hvorefter man introducerer sig og skiftes til at stille hinanden sit spørgsmål. Når begge har spurgt og svaret, bytter man spørgsmål og går videre til anden partner. Spørgsmålene findes også i Bilag.

Hvorfor har du valgt at deltage i dette liverollespil?

Hvornår har du sidst været bange?

Er du bange for, at der kommer krig i Danmark?

Hvordan ville du reagere, hvis du fandt ud af, der snart landede en atombombe i Danmark?

Tror du mennesker er grundlæggende gode eller onde?

Hvad tænker du, når du hører luftalarmen, mens du står i supermarkedet?

Er du nogensinde bange for, at dit fly skal styrte ned, når du er ude at flyve?

Har du prøvet at miste nogen?

Kan du godt lide at rejse?

Hvad ville du vælge, hvis du kunne vælge mellem at redde din familie eller befolkningen i en hel by?

Føler du dig alene, når du er blandt fremmede?

Fortæl om et mareridt, du har haft?

Hvor længe har du prøvet at gå uden spise?

Er du bange for at få fugleinfluenza eller AIDS?

Har du nogensinde haft den fornemmelse at din liv var i en fremmeds hænder?

Hvad er den mest værdifulde ting, du har betrukket en anden?

Tror du på skæbnen?

Har du nogensinde været i livsfare?

Hvad er den værste ulykke, du har været ude for?

Hvor føler du dig tryk?

Føler du dig nogensinde klaustrofobisk?

Hvilke håb har du for fremtiden?

Hvem er du sikker på, at du kan stole på?

Hvad er din største ambition?

Hvad er den sidste gang, nogen har løjet for dig?

Kunne du godt tænke dig at rejse ud i rummet?

Hvis du skulle bo i et andet land, hvilket skulle det så være?

Hvis Danmark bliver oversvømmet pga. den globale opvarmning, hvor vil du så flygte hen?

Bruger du ofte hvide løgne?

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 modtagelse.

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

ARS AMANDI WORKSHOP

I denne workshop er det vigtigt, at der arbejdes udfra konkrete situationer, så det gøres meget tydeligt, at Ars Amandi kan vise utrolig mange detaljer af historien i sig selv. Start med meget simple, men detaljerede oplæg, såsom "det unge forelskede par, som endnu ikke har haft sex, men han vil gerne", så han skal overtale hende vha. armene. Det er vigtigt med detaljerne, da det er dem historien og den fælles konsensus skal opstå ud af.

Gå videre til oplæg med flere og flere detaljer, så det demonstreres, hvor meget man egentlig kan udtrykke ved denne simple teknik. F.eks. har en workshop sluttet med: "I er et ægtepar, hvor han lige er kommet hjem. Det er ham, der tjener pengene, men hun er følelsesmæssigt dominerende og har efterhånden overtaget magten i hjemmet – han kommer hjem og forventer sex, men hun vil egentlig have det på en anden måde, får overtaget undervejs og får det som hun vil have det".

KULTURWORKSHOPS

Der foreslås de enkelte kulturgrupper at arbejde ud fra disse åbne spørgsmål og emner, de selv finder på. Den ene rolle fra Kulturen arbejder i workshop med sackianerne.

Hvorfor flygter folk fra jeres kultur?

Hvad er jeres religion? Hvordan udøves den?

Hvordan ser jeres kultur på sex, beruselse og aggression?

Hvordan hilser man på hinanden i jeres kultur?

Hvordan viser man generelt høflighed i jeres kultur?

Hvad kan man tillade sig at spørge en fremmed om?

Hvad kan man ikke tillade sig at spørge en fremmed om?

Hvad er et normalt emne at småsnakke om (som vejret i Danmark)?

Hvilke slags lege og spil er normale i jeres kultur?

Prøv at komme med eksempler på gode gerninger i jeres kultur?

Prøv at komme med eksempler på virkelig ondskab i jeres kultur?

Hvordan har jeres kultur det med fysisk berøring mellem familiemedlemmer? Venner? Fremmede?

Hvad betragtes som smukt i jeres kultur?

Tillægsspørgsmål til sekolterne

Hvad er dit individuelle udtryk i tilbedelsen af Gudinden?

Hvordan spiller I, at mændene ikke er stærkere end et 10-årsbarn? Og at kvinderne dermed er betydeligt stærkere? Hvordan kan I vise det?

Tillægsspørgsmål til sackianere

Hvilke ting er det man kan købe på Sacki, som aldrig ville være til salg i vores verden? Hvad er din karakters oplevelser med det?

Tillægsspørgsmål til androider

Hvordan vil I spille jeres styrke?

Hvordan vil I håndtere det at lade, som om I spiser, men ikke gøre det?

Tillægsspørgsmål til byboere

Hvordan spiller I jeres anfald af sindssyge?

Hvordan reagerer I på hinandens anfald af sindssyge?

Hvordan vil I spille jeres tendens til at være stille og rolige og så pludselig tænde af?

KORT ROLLEOVERSIGT

Her ses en oversigt over alle roller, ordnet efter kultur. Familier/par er afgrænset med en grå streg. Alle informationer til brug for spilstart er angivet

BYBOERE

Richard (M), kunstnertype, farverig, excentrisk (efter bybostandard), frihedselsker, 24 år

Kostume: kappe med lang hætte, mørkeblå med broderier

Mad: cola på dåse, energibar, præristede minitoast og pålæg på tube

Penge: 19.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

Kim (K), gråkappe, dvs. konventionel byboer, næsten mod sin vilje forelsket i Richard, kun flygtet pga. ham, 23 år

Kostume: kappe med lang hætte, sølvgrå

Mad: cola på dåse, fyldte kagerør på dåse, energibar, præristede minitoast og pålæg på tube

Penge: 28.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

Peyton (M/K), naturelsker i fanatisk grad, lider af skizofren personlighedsspaltning, er en rigtig gråkappe normalt, men skifter ind imellem til mild, kærlighedsfyldt, animalsk personlighed, 26 år

Kostume: kappe med lang hætte, sølvgrå

Mad: cola på dåse, fyldte kagerør på dåse, energibar, præristede minitoast og pålæg på tube

Penge: 11.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

URRASTIANERE

Tuio Meisthe (M), arbejder, uskyldigt arresteret og tortureret af politiet, nu narkotikamule for at få penge til at flygte for, 23 år

Kostume: huden sminket grå, håret sprayet med grå/sølv

Mad: toastbrød, mariekiks, kyllingepølse, matadormix, opblandet fun-soft (sport).

Penge: 3.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

Maio Lekes (M), urrastisk regeringsagent, kun sat til at finde oplysninger, men på eget initiativ taget med Aspera på jagt efter Laio Pae, 25 år

Kostume: huden sminket grå, håret sprayet med grå/sølv

Mad: rigtig cola, en pose chips.

Penge: kreditkort + 1.500 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer

Shevek/Reio (M), anarkist (odonianer) fra Anarres, Urras' måne, genial fysiker, har lavet en Teori om Alting, 37 år

Kostume: huden sminket grå, håret sprayet med grå/sølv

Mad: (Købt på Sacki) riskiks, chokoladescones, Wasabi ærter, chips, grøn iste.

Penge: 16.000 kreditter

Papirer: ingen

HUSK! Peg Laio ud for Shevek (han har set ham før på platformen, men ved ikke nøjagtig, hvem han er)

Alueo Poesti /Roeo Keile (M), en af de store fisk i den kriminelle underverden på Urras, eftersøgt af politiet for mord, sammensværgelser, røveri, narkoforbrydelser og økonomisk kriminalitet, rejser med sin "kæreste" Eo (21 år), 36 år

Kostume: huden sminket grå, håret sprayet med grå/sølv

Mad: godt brød, sage derby cheddar, Serrranoskinke, rigtig cola!, ristede saltede mandler, bananer.

Penge: Kreditkort (max. 100.000 kreditter) og 20.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, falske rejsetilladelser

Eo Sæfe (K), "kæreste" med Alueo Poeste, kriminel boss, tidligere luder i et af hans horehuse, solgt af sine forældre, 19 år

Kostume: huden sminket grå, håret sprayet med grå/sølv, simili smykker

Mad: godt brød, sage derby cheddar, Serrranoskinke, rigtig cola!, ristede saltede mandler, bananer.

Penge: 2.000 kreditter

Papirer: Alueo har hendes falske identitetspapirer og rejsetilladelse

ABARANERE

Sefa Kelale (M), fra farmerfamilie på Abar, var meget lykkelig, men nu er hele familien er død, flygtet med sin søster/hustru Akesa, som han elsker over alt andet, 22 år

Kostume: flettet pandebånd i brunt og grønt

Mad: En pakke grisini, lidt ost, oliven, soltørrede tomater, æblechips, vand, appelsinjuice

Penge: 23.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

Akesa Kelale (K), abaraner, har mistet hele sin familie, utilpasset og eventyrlysten, drømmer om rumskibe, elsker sin ægte mand/bror, men måske ikke lige så meget, som han elsker hende, 20 år

Kostume: flettet pandebånd i brunt og grønt

Mad: En halv pakke grisini, oliven, æblechips, vand, appelsinjuice.

Penge: 24.500 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

Kall Eskin (M), abaransk officer i efterretnings-tjenesten, smugler meget vigtige computer-programmer, har hukommelsestab, er forklædt som almindelig desertør fra Abar, 25 år

Kostume: flettet pandebånd i blå, rødt og sort

Mad: En pakke grisini, noget ost, oliven, soltørrede tomater, æblechips, vand, vin (lille flaske).

Penge: 44.000 kreditter

Papirer: god falsk identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

Erela Keser (K), superintelligent programmør, meget glad for sig selv, flygtet for at kunne tilbyde sin programmør ekspertise til de abaranske kolonier, 28 år

Kostume: flettet pandebånd i sort, grønt og gråt

Mad: En pakke grisini, noget ost, oliven, soltørrede tomater, æblechips, vand, vin (lille flaske).

Penge: 19.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

ARISIANERE

Akalani af Pakena klanen (M), krigerkaste, arisianisk officer, nu dessertør, da hele familien er død, og han er træt af krig. Rejser med sin yngre kusine, Kele (18 år). 25 år

Kostume: flettet skærf i turkis, blå og lille

Mad: En pakke grisini, lidt ost, oliven, soltørrede tomater, æblechips, vand, appelsinjuice.

Penge: 21.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer

Kele af Pakena klanen (K), krigerkaste, arisianer, stadig akademielever. Hidsig, egenrådig, ønskede egentlig ikke at flygte. Rejser med sin ældre fætter (25 år). 18 år.

OBS! PLANTET TIL AT BLIVE FJERNET AF GRÆNSEGENDARMERNE!

Kostume: flettet skærf i turkis, blå og lille

Mad: En halv pakke grisini, lidt ost, soltørrede tomater, vand.

Penge: 500 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

Akkal tidligere af Rekaso klanen (M), den adelige kaste. Pacifist, fascineret af Abar, officerskadet, men spion for den illegale fredsbevægelse.

Afsløret, reddet af familiens tjenere, nu kasteløs, 22 år.

Kostume: flettet skærf i hvidt

Mad: En halv pakke grisini, lidt ost, oliven, vand.

Penge: 17.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

HUSK! Peg datasmugleren (Kall Ekan) ud for Akkal

SACKIANERE

Lakshi/Tabt og Fundet (K), tidligere glædesmaskine, nu følede, har købt sig selv fri vha. indtægt fra noveller, 268 år

Kostume: Grundig foundation og pudder (=perfekt hud), masser af makeup, håret perfekt sprayet på plads, glowsticks gemt i håret

Mad: riskiks, chokoladescones, æbler, Wasabi ærter, chips, grøn iste.

Penge: Kreditkort (max. 100.000 kreditter) og 20.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

HUSK! Vis hende et billede af den person, der spiller Peter Rilde i "Det er dyrt at leve".

Kris/Næsten Gennemsigtig Blå (M), tidligere soldaterandroide, forsøger at omprogrammere sine voldelige tendenser, kæreste med Lakshi/Tabt og Fundet, 215 år

Kostume: Grundig foundation og pudder (=perfekt hud), lidt makeup, håret perfekt sprayet på plads, glowsticks gemt i håret

Mad: riskiks, chokoladescones, æbler, Wasabi ærter, chips, grøn iste.

Penge: Kreditkort (max. 100.000 kreditter) og 15.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

Dades Adello, turist og selvbestaltet VR-reporter (M/K), vil lave en reportage om flygtningenes vilkår, rejser rundt i de primitive dele af galaksen for at opleve rigtige eventyr, der rent faktisk er farlige, 152 år

Kostume: glitrende skjorte og skærf

Mad: (Købt på Sacki) riskiks, chokoladescones, æbler, Wasabi ærter, chips, grøn iste.

Penge: Kreditkort (max. 200.000 kreditter) og 55.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

Kimchi Jones (K), småkriminell, tyv og stikirenddreng for forskellige bookmakere, har hugget en uventet stor gevinst, hendes rejse væk er mislykkedes, og nu er hun på vild flugt, 22 år

Kostume: glitrende skjorte og skærf

Mad: fem riskiks

Penge: 10.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer, falsk rejsetilladelse

SEKOLTERE

Laio Pae/Tålmod (M), revolutionær frihedskæmper/terrorist forklædt som sekoltisk mand, ideolog bag voldelig revolution, Siro (23 år) elsker, meget eftersøgt, 30 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, lidt grå sminke i håmgrænsen og bag ørerne, armbånd med mages navn

Rekvisitter: Odos samlede skrifter ("De forstødte" indbundet med ny titel)

Mad: fuldkornsknækbrød, tomat, æble, æblechips, ost, parmaskinke (en fejl i indkøbet), saltede mandler, vand

Penge: 42.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, som Siro har

HUSK! Peg Shevek ud for Laio

Siro Uie/Styrke (K), fanatisk kvindelig anarkistisk revolutionær, udklædt som sekoltisk kvinde, Laio Paes elsker og højre hånd, eftersøgt, 23 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, lidt grå sminke i håmgrænsen og bag ørerne, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, tomat, pære, æblechips, ost, parmaskinke (en fejl i indkøbet), saltede mandler, vand

Penge: 107.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer for jer alle tre

HUSK! Peg Shevek ud for Siro

Lydighed/loe (M), mandlig anarkistisk revolutionær, sekoltisk kætter med almindelig styrke og uden hallucinationer, rejser med Laio og Siro for at gøre deres dækidentiteter bedre, 25 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, tomat, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: 5.000 kreditter

Papirer: falske identitetspapirer, som Siro har

Visdom (K), ældre matriark, har kun medbragt sin datter (22 år, nu forsvundet i Sacki City), dennes mage Omhu (21 år) og sin yngste smukke mage Arbejdsom (18 år), men efterladt tre mager og fire sønner. Kun noget plaget af dårlig samvittighed. 43 år

Kostume: stramtsiddende top, armbånd med ALLE magers navn

Mad: fuldkornsknækbrød, tomater, to æbler, æblechips, ost, vand

Penge: 51.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer for jer alle tre

HUSK! Vis Glædes armbånd med Omhus navn. Sig, at det er gået tabt med hendes datter.

HUSK! Peg de falske sekoltere ud og sig, at der er noget underligt ved dem

Arbejdsom (M), rejser med sin mage Visdom (43 år), som han hader, og Omhu (21 år), der er mage med Visdoms datter Glæde. Han er bange efter, at Glæde er blevet bortført i Sacki City, og savner sin bror og medmage Renhed. 18 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, agurk, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: -

Papirer: ægte identitetspapirer, som Visdom har

Omhu (M), sekolter, mage til Glæde, der er forsvundet sporløst i Sacki City. Følges med sin svigermor Visdom (43 år) og hendes yngste mage Arbejdsom (18 år). 20 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, tomater, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: -

Papirer: ægte identitetspapirer, som Visdom har

HUSK! Vis Glædes armbånd med Omhus navn. Sig, at det er gået tabt med hende.

Flid (M), normal sekoltisk mand, men hans søn Ærbarhed (16 år) kan ikke se Gudinden. Derfor flygtet med sin søn under dække af, at han skal giftes med sekoltisk kvinde, men i virkeligheden for at undgå det, 39 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, agurk, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: 34.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer for jer begge to

HUSK! Peg de falske sekoltere ud og sig, at der er noget underligt ved dem

Ærbarhed (M), normal svagelig sekoltisk mand, men kan ikke se Gudinden. Derfor på flugt med sin far under dække af at være på vej til ægteskab med sekoltisk kvinde, 16 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen

Mad: fuldkornsknækbrød, agurk, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: -

Papirer: ægte identitetspapirer, som Flid har

Fryd, datter af Stolthed, nybagt matriark og mor, stort ansvar, der gør hende nervøs. Mager: Pligt (19 år), Taksigelse (17 år), datter: Skønhed (3 mdr.), 21 år

Kostume: stramtsiddende top, armbånd med magers navn

Mad: fuldkornsknækbrød, tomater, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: 73.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer for jer alle fire

HUSK! Peg de falske sekolttere ud og sig, at der er noget underligt ved dem

Pligt (M), meget omsorgsfuld, ældste mage, er den, der tager sig mest af babyen Skønhed. Mage: Fryd (21 år), bror og medmage: Taksigelse (17 år), datter: Skønhed (3 mdr, babydukke), 19 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, agurk, pære og æble, æblechips, ost, vand

Penge: -

Papirer: ægte identitetspapirer, som Fryd har

Taksigelse (M), plaget teenager, pines af sin store defekt: almindelig styrke, meget religiøs, taler meget med Gudinden. Mage: Fryd (21 år), bror og medmage: Pligt (19 år), datter: Skønhed (3 mdr., babydukke), 17 år

Kostume: kulørt tørklæde om halsen, armbånd med mages navn

Mad: fuldkornsknækbrød, agurk, æbler, æblechips, ost, vand

Penge: -

Papirer: ægte identitetspapirer, som Fryd har

Ære (K), ung ugift kvinde, der rejser alene, noget af en mandeforfører. Hendes elskede familie har ofret alt for at sende hende afsted. 23 år

Kostume: stramtsiddende top,

Mad: fuldkornsknækbrød, tomater, agurk, pære og 2 æbler, 2 x æblechips, ost, vand

Penge: 19.000 kreditter

Papirer: ægte identitetspapirer

HUSK! Peg de falske sekolttere ud og sig, at der er noget underligt ved dem

HUSK! Peg den unge enlige Ærbarhed ud – og desuden den smukkeste Arbejdsom

SPILLERINFORMATION

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 indflydelses-

sfære, 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 problemer. 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 bemandede 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 grænsepatruljer 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 grænsepatruljen 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, tilbyder 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 spilleder. 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 modtagelse. 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 stilerede 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.

**(DEREFTER KOMMER KULTUROVERSIGTEN,
SPILLERENS KULTUR OG SPØRGSMÅLENE TIL
KULTURWORKSHOPPEN)**