Elysium

- Forfattet af Mads L. Brynnum
- Illustreret af Caroline Enghoff

Skibet er et arikitektonisk og bioteknisk vidunder. Det er en sejr for ingeniørkunsten og muligvis den største frembringelse mennesket nogensinde har gjort. Det er et vidnesbyrd om menneskeracens ufattelige og utrolige evne til at skabe. Og til at ødelægge.

For det er ikke resultatet af en kunstnerisk vision, skabertrang eller længsel efter stjernerne. Skibet er først og fremmest et monument over en verden, der gik tabt. Det er et nødråb, en desperat handling i en desperat tid og konsekvensen af fejltagelse på fejltagelse på fejltagelse. Hvem ved, hvad der kunne være reddet? Hvem ved, om vi kunne have grebet tidligere ind? Om vi har været for opslugte af vores eget projekt til at bemærke verden omkring os, dens råddenskab og endelige fald?

Da Skibet blev påbegyndt brændte vi med ideer, visioner og høje tanker om vores fremskridt og den erobring af stjernerne, der havde været så længe undervejs. Vi forestillede os nye verdener, hvor vi kunne skabe på ny og kun medbringe det bedste af menneskehedens frembringelser. Aldrig havde vi forestillet os, i hvor høj grad vi må begynde forfra. Og derfor, fordi Skibet er vores sidste og eneste håb, og fordi vi som de eneste undslap Helvede på Jord, døber vi Skibet Elysium. Må navnet bringe os held og håb om ikke bare en bedre fremtid, men en fremtid i det hele taget.

Vi er de sidste. Når den centrale AI aktiveres og disse bøger gøres offentligt tilgængelige vil Elysium svæve mellem stjernerne på vej mod en ny begyndelse ikke bare for os selv, men for alt det, vi kender som menneskeligt. Og i disse bøger vil både historien om Elysium, men også om hele menneskeheden være at læse. Historien vil være åben for alle, og alle skal lære den at kende i håbet om, at vi kan lære af fortidens fejl.

Elysium er et monument – lad os aldrig glemme, hvad det er blevet rejst over.

- Ingeniørens Logbog

Forord

Elysium blev spillet første gang på Fastaval 2000 hvor det desuden modtog juryens specialpris. Hvad det helt præcist indebar var der tvivl om, men noget i retning af at have været det mest fupintellektuelle scenarie det år er nok ikke skudt helt ved siden af.

Det specielle ved Elysium - ud over dets ubrugelighed som scenarie i klassisk forstand - er måden hvorpå spilpersonerne skabes. For til at starte med sidder hver spiller kun med en skabelon som så gradvist tilføjes flere og flere fragmenter af noget der engang var en personlighed. Og det er processen hen mod at skabe og dermed tolke denne person som er det virkelige formål med Elysium. På den måde bliver det - og jeg værger mig ved ordet - et eksistentialistisk scenarie forstået som, at eksistens gennem valg og handling må komme før essens - fortolkning og forståelse.

Samtidig er Elysium mere at betragte som en verden, en historie og en mytologi end et egentligt scenarie. Der er ikke scener, flowcharts og en nøje afstukket handlingslinie, men blot en forholdsvis stor mængde verdenshistorie, nogle bipersoner og så enkelte forslag til realisation.

Denne mangel på stillingtagen fra forfatterens side er ikke helt tilsigtet - men så alligevel. For på sin vis tvinger det spillederen til at foretage valg og fortolkninger på præcis samme måde som hans spillere senere skal det. For Elysium som scenarie giver først mening som scenarie når en spilleder tolker det og realiserer det med et hold spillere. På samme måde som en dramatekst først bliver til teater takket være instruktør og skuespillere.

Elysium er dramateksten, spillederen instruktøren, spillerne skuespillere selve rollespillet er et teater for den lille, eksklusive publikumsskare som spilgruppen udgør.

- mads l. brynnum,
københavn 27/11 - 2001

Tak til

Her fra Parnas lyder en himmelråbende taksigelse til Caroline Enghoff, der i 11. time sagde ja til at illustrere scenariet. Tak. Også en stor tak til idémænd Anders Tychsen og Monica Hjort Traxl - det er fra sidstnævnte jeg mere eller mindre har hugget den måde karaktererne er opbygget på. Prøvespillerne, der har spillet et halvfærdigt scenarie, må vi heller ikke glemme. Også tak til Dan Simmons og Robert Jordan, der med hhv. Hyperion sagaen og Wheel of Time har været til stor inspiration.

Skulle der være spørgsmål eller kommentarer, så tøv ikke med at skrive til mlbrynnum@hotmail.com, eller snail-maile peter bangsvej 175, st. mv., 2500 valby.

I det følgende optræder der citater fra Biblen som enten er blevet let omskrevet eller taget ud af deres kontekst. Dette er bevidst en del af scenariet og ikke et udtryk for letsindig omgang med Testamenterne.

Indhold

Det store Spil - 3
Baggrunden for scenariet.

Brikkerne - 5
Om spilpersonernes karakterer, deres oprindelse, idé og opbygning.

Spillebrædtet - 8
Om byerne, stammerne, Drømmelandet og resten af verdenen, det hele foregår i.

Kirken - 12
Om en af de vigtigste faktorer i scenariet, dens lære og hierarki.

De stammeløse - 15
Endnu en potentielt vigtig gruppe.

Teknologien - 16
Hvordan den fungerer, og hvor meget der findes.

Bibliotekerne - 17
Spilpersonernes måske vigtigste kilde til information.

Den centrale AI - 18
En vigtig brik, der kan få stor betydning.

Andre brikker - 19
Om scenariets andre personer.

Spillets gang - 26
Et forslag til en overordnet handling og ideer til hændelser.

Skrifter, legender og profetier
En form for handouts. De vil være at finde i tekstbokse rundt omkring i selve teksten.

6 karakterer
Scenariets protagonister og grundlaget for dets eksistens.

Bilag
Vigtige dele af scenariet i komprimeret form - for at gøre *dit* liv nemmere.

Det store Spil

Begyndelsen

Siden tidernes morgen har Gud og Djævelen udkæmpet et slag af kosmiske dimensioner. De har siddet på hver deres side af et guddommeligt skakspil med først engle og dæmoner som brikker - siden mennesket. Sandsynligvis er det den Gud og den Djævel, som kendes fra Bibelen, men man må huske på, at den bog trods sin betydning blot er endnu et træk i Det store Spil. Den rummer mange sandheder, og endnu flere løgne, for i spillet er der kun een regel, og det er at vinderen vil være almægtig. The winner takes it all, taberen udslettes. Begge spillere har gennem tiderne spået, at de var *bestemt* til at vinde, men intet er endnu sikkert. Kun eet: på den yderste dag vil eet menneske stå tilbage, og den han anråber som sin herre, *han* vil være sejrherren og verden hans.

For tusindvis af år siden så det ud til, at evigheders spil skulle ende. Alle brikker - alt, hvad der kunne krybe og gå - var blevet samlet på Armageddon. Enorme hærstyrker af mænd og kvinder, ja selv børn, stod klar til det sidste, altafgørende og altødelæggende slag støttet af alle Himlens og Helvedes skarer af dæmoner og engle. Men noget gik galt. En lille gruppe mennesker nægtede at være brikker i det kosmiske spil og undgik på den måde undergangen. I årevis havde de arbejdet på at klargøre et enormt rumskib - en hel verden mellem stjernerne - som skulle føre dem og deres efterkommere til nye verdener. De døbte skibet Elysium, og netop som de to hære stødte sammen, flygtede de ud mellem stjernerne i håbet om en ny begyndelse. Det så ud til, at spillet skulle stå uden vinder ... indtil videre.

Hvilken side der sejrede vides ikke, og for de to Spillere var det også uden betydning. Fra det øjeblik det blev klart, at en nok så lille gruppe ville undslippe Det sidste Slag, arbejdede de begge febrilsk på at få enkelte af deres brikker ombord. Jorden blev lagt øde, og næsten alle mennesker slået ihjel, men spillet måtte fortsætte. For først når det sidste menneske står tilbage, vil vinderen blive kåret.

> Elysium er verdens største vidunder og ville have været en umulighed, hvis ikke nøden havde drevet os til det. For Elysium bliver også det sidste."
>
> - Ingeniørens Logbog (apokryf skrift)

I nærmest uendelige tider har Skibet nu sejlet gennem verdensrummet, og lige fra begyndelsen har de to Spillere forsøgt at forvandle det til et kosmisk skakbræt. Kirken er genopstået, våben og krig atter opfundet, legender er blevet spundet, og Skibets virkelige mål og historie har stort set alle glemt. Kun i profetierne, hos De Stammeløse og i de dybeste kroge af Skibets centrale AI findes - måske - glimt af sandheden. Men sandet strømmer nådeløst mod bunden af timeglasset. Snart vil det sidste korn falde mod bunden og de to Spillere træde frem af skyggerne for at lede deres styrker. Og denne gang vil *ingen* undslippe.

Nær afslutningen

Skibet er for alvor ved at falde fra hinanden. Mennesket er ikke skabt til at leve mellem stjernerne, og nu ses konsekvenserne af at have forsøgt gennem utallige generationer. Men forfaldet er gemt effektivt væk. Kirkens øverste sørger med hård hånd for, at intet om Skibets virkelige situation bliver almen viden. For sådan viden kunne skabe panik.

Alligevel er Skibets tilstand ikke den største trussel mod menneskeheden - det er krigen. Gennem de sidste mange år har alle stammer ligget i mere eller mindre konstant krig mellem

hinanden - ligesom Gud sagde, at de skulle siden fordrivelsen fra Paradis. Kun Kirken har, i hvert fald officielt, holdt sig som en neutral part. Men om kort tid er de tusind års bodsvandring ovre, og så vil Gud byde een af stammerne tilbage til Paradiset. Kun een vil stå tilbage som vinder. Men det bliver hverken en af stammerne, eller den fraktion af Kirken, der ønsker sig selv på sejrsskamlen.

De kosmiske Spillere venter med spænding på afgørelsen. For dem er Skibets forfald, Kirken og alle legenderne kun træk, der skal lede frem mod det endelig opgør. Står det til dem, vil profetierne gå i opfyldelse, og det nye årtusind skal i sandhed bringe en vinder.

Der findes dog en gruppe, der har formået at holde sig mere eller mindre uden for magtspillet. De Stammeløse, kætterne, djævledyrkerne, overløberne mod Gud. Allerede fra starten har de været uden for Kirkens magt, og ses derfor som dens værste fjende. En fjende som visse fraktioner forstår at bruge til deres egen fordel. For hvad ville cementere Kirkens position som den vindende stamme mere grundigt, end en fælles front mod den sande læres største fjende?

Redningsbåden er blevet Moderskibet.

- Besked fra Skibets centrale AI

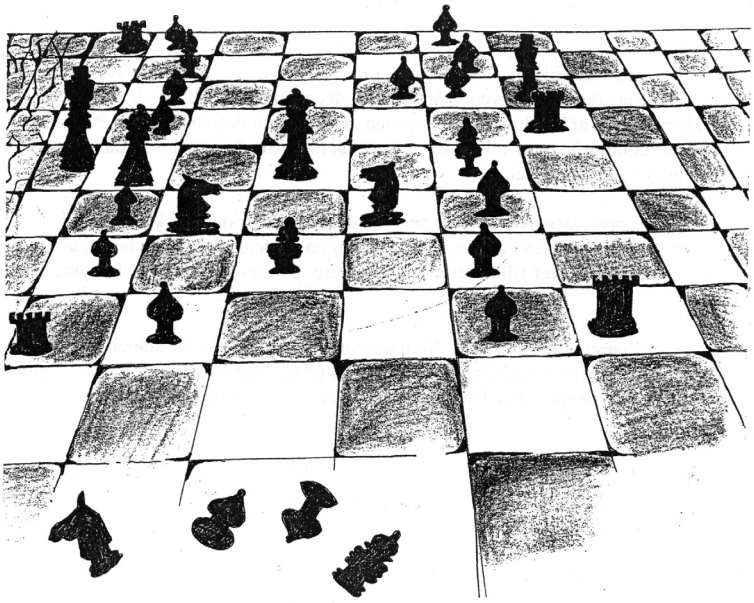
Mulighederne er mange, men i sidste ende munder de alle ud i den samme slutning: altødelæggende krig og udslettelse af menneskeheden.
Det er i denne verden af krig og forfald, at Spillerne slipper deres vigtigste brikker løs i form af mægtige tjenere, hvis komme i følge profetierne i sandhed varsler de sidste dage. Og lidet ved de, at netop disse brikker åbner endnu en mulighed. For de har både magten til at puste gløderne til et kæmpe bål og til at kvæle dem for evigt. Og de har - takket være en fejl, eller måske indgriben fra en endnu højere magt - friheden til at vælge.

Vredens Dag

Nu er den oprundet
Den yderste Dag
Og helt forsvundet
(Om det sidste slag
Så er tabt eller vundet)
De gyldne tider
Alle lider

Mure sværtet sorte af sod
Vand besudlet af rustent blod
Haven med al dens pragt
Blomsternes duft af glæde
Ødelagt i kold foragt
Svøbt i undergangens klæde
Aldrig igen
(Ikkun - i Elysium)
Skal skues, hvad som faldt hen

- Skibsbyggerens Bog
(apokryf skrift)



Brikkerne

Gemt dybt i Skibets enorme AI findes en kommando, som ingen ved eksisterer. Den er blevet placeret der for årtusinder siden som en del af det kosmiske spil. Hvilken af spillerne, der har placeret den - eller om det måske er dem begge - er uden betydning. Resultatet bliver det samme.

Kort tid før årtusindskiftet - i en tid, hvor Skibet er plaget af forfald, mistillid, oprør og småtræfninger - bliver kommandoen sat igang. I en kælder under Peterskirken går maskiner ældre end Kirken selv igang med at opdyrke seks DNA-strenge, hvis koder har været gemt endnu bedre end selve kommandoen. Langsomt begynder seks skikkelser at tage form i biotankene, mens Teknopræsterne ser til i ærefrygt og mumler om profetierne om Guds engle, der skal vandre på Jorden.

Men noget går galt. AI'en afbryder eksperimentet, og selv ikke Teknopræsternes bønner kan redde skabningernes liv. Ingen - slet ikke Kardinalerne - må få noget at vide, om deres fejl, og resterne ryddes hurtigt af vejen. Snart efter finder man sabotøren - en agent for De Stammeløse - og gemmer ham af vejen i et af Inkvisitionens torturkamre. Kun een af Kardinalerne ved, hvad der er foregået, og han gemmer sin viden i håb om at kunne bruge den senere. Det hele dysses ned, og man forsøger at gentage eksperimentet. Uden held.

I mellemtiden er de seks skabninger forsvundet.

Herrens engle og Helvedes skarer af dæmoner skal i al deres magt vandre i kød og blod blandt menneskene; og det skal være det første tegn."

- Davidas Bog 13.9-10

Karaktererne - Brikkerne, som jeg vil kalde dem herefter - vågner op blandt affaldet i en forfalden del af byen Kathaíros. Om det er sabotage eller guddommelig indgriben, der sikrede deres overlevelse er ligegyldigt. De husker kun spredte glimt af deres opvækst i laboratoriet og endnu mindre om deres virkelige identitet og formål. Men deres manglende viden gør hverken deres gudddommelighed eller deres betydning for Det store Spil mindre.

Det var de to Spilleres håb, at brikkerne straks ville sørge for at skabe kaos - puste til gløderne, der allerede ulmer ombord på Skibet. De seks - Dommeren, Krigeren, Tyrannen, Dukkeføreren, Tricksteren og Kundskabens vogter - skulle være lydige tjenere, som ville give deres skaber direkte indflydelse i spillet ved hver især at udfylde den rolle, de er blevet skabt til. I stedet brikkerne fået en mulighed for selv at vælge deres fremtid, selv at vælge, hvordan de vil påvirke spillets gang. Hvis det overhovedet er det, de vil.

Om Brikkernes plads i Det store Spil

Dommeren er retfærdighedens sværd. På sin herres befaling dømmer han og eksekverer dommen. Han er sin herres forlængede arm og slår ned, hvor der peges. Men samtidig er han Retfærdigheden, der blind holder vægtskålen og måler for og imod. For kan man være skyldig, blot fordi herren siger det?

Krigeren er sin herres general. Han brænder for krigen i alle dens afskygninger og lever for at knuse sin herres fjender og lægge deres lande øde. Han er den militære og destruktive magt, men samtidig er han Æren, Nåden og Freden. For hvordan kan krig tænkes uden fred?

Tyrannen griber den verdslige magt for sin herre. Han er kongen, der kommanderer sine undersåtter og forventer de adlyder. Men han er også hyrden, der nok driver sine får med disciplin, men kun tænker på deres sikkerhed.

Dukkeføreren er magten bag tronen. Han er rænkesmeden, diplomaten og skaberen af intriger. Han er sin herres skjulte hånd, der trækker i trådene. Han beordrer ikke folk til handling,

men får dem til selv at reagere. Samtidig er han også forhandleren, der arbejder på at skabe et kompromis - et fælles standpunkt.

Kundskabens vogter er inkarneret visdom. Han er bibliotekaren, videnskabsmanden og idémanden. Han skaber løsninger og muligheder, men fører dem sjældent selv ud i livet, og er på den måde et af sin herres største *skaber* af våben. Men i sidste ende er han en lærer, og hans undervisning kunne få våbnene til at vende sig mod deres bruger.

Tricksteren er det uforudsigelige og kaotiske element, der konstant overrasker og - måske - ændrer alt til sin herres fordel. Han er nedbryderen af orden, autoritet og konstant i bevægelse. Og i yderste konsekvens *må* han derfor gøre oprør mod sin egen herre - det ligger i hans natur.

Brikkernes formål

Brikkerne er som nævnt de værktøjer, hvormed de to magter håber at få direkte indflydelse i Det store Spil, og deres ufuldstændighed til trods har de stadig resterne af de kræfter, som var tiltænkt dem. Dette ses blandt andet i deres mulighed for at træde gennem Himmelportalerne og ind i Drømmelandet, men de har også kræfter, som de ikke umiddelbart kan råde over.

Man skal forestille sig Brikkerne som værende en form for konger i Det store Spil - i den forstand, at spillet former sig rundt om dem. De er knudepunkter for spillet og resten af det indretter sig til dels efter deres gøren og laden. Hvor de befinder sig vil ting ske. Først og fremmest ting, der kan fremskynde og påvirke Spillets afgørelse, men også mere banale ting. Folk vil være tilbøjelige til at dele tanker med dem, hjælpe dem eller måske bare slå dem ihjel. Historien vil altså sjældent stå stille omkring dem.

(Har du, ærede spilleder, læst Robert Jordans Wheel of Time, så ved du, hvad jeg snakker om. Brikkerne har nemlig lidt Ta'veeren over sig).

Brikkernes opbygning

Brikkerne - altså de karakterer, som spillerne skal have udleveret - er ufærdige og en stor del af scenariets formål er dannelsen af netop disse Brikker og deres personlighed. Rent spilteknisk betyder det, at de får udleveret fragmenter af deres karakter efterhånden som spillet skrider frem. Gør det endelig klart for spillerne, at det netop er fragmenter af det, der engang har været deres personlighed. Og det gælder endda kun for de dele, hvor der er en direkte henvendelse til læseren. (Altså brug af "du"). Men uanset hvad er det vigtige ikke selve fragmenterne, men hvad de får ud af dem og hvordan de vælger at forholde sig til dem.

Til at starte med skal du kun give dem siden der begynder med "Du vågner op i en krop, der aldrig har været din." Det er alt, hvad de har at bygge på og i den forbindelse er der to vigtige detaljer.

1. De har muligheden for selv at skabe deres krop (dette fremgår af fragmentet). Jeg har endnu ikke oplevet, at en spiller valgte en overnaturlig krop, men såfremt du ønsker det, så skal de selvfølgelig have lov til det. Hvis du derimod mener det vil komplicere spillets gang, så fortæl dem - i det øjeblik de prøver - at deres krop åbenbart ikke lystrer. Et kompromis jeg selv synes om er, at kroppen kun lystrer delvist. Vil de have vinger er det kun to små pukler, kløer bliver til lange negle, flammehår til rødt hår osv.

2. Angående Brikkernes hukommelse, så kender de mange ting. De ved, hvad et hus er, hvad våben er, hvad tøj er osv. osv. De ved bare ikke, hvorfra de ved det. Når de ser en ting vil de som regel kunne genkende den, men husk på, at i løbet af Skibets flere tusind år lange historie har mange ting udviklet sig og ny (nu gammel og glemt) teknologi er dukket op. Dog vil de ikke

kunne huske stednavne (Europa, København mm.), selvom enkelte ringer en svag klokke. F.eks. Vatikanet, Kirken, Kardinaler, Schweizergarden osv. Forklar dem endelig denne sammenhæng, da det vil spare jer for en masse tid ("hvad er det?" spørger een af dem og peger på mandens sværd).

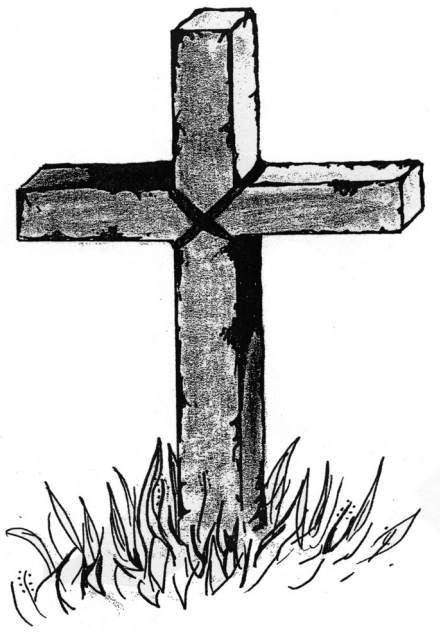
I afsnittet "Spillets gang" har jeg nogle svagt konkrete forslag til, hvornår andre fragmenter kan deles ud, men generelt kan følgende "tidspunkter" bruges:

- i drømme, rigtige og dagdrømmerlignende tilstande.
- hvis de stiller spørgsmål til sig selv og hinanden om deres eksistens.
- hvis de udfører en handling, der passer på deres karakter. (Vold for Krigeren, lederskab for Herskeren osv.)
- når de lærer noget om sig selv eller den verden, de er havnet i.
- når du synes det passer ind.

De fleste af fragmenterne er bare korte ord eller billeder, som kan udleveres enkeltvis eller flere på een gang, og jeg vil foreslå, at du bare siger dem til de enkelte spillere - og at de andre lytter gør ingen forskel. Hvis de ikke har et papir med "personlighedsord" vil de forhåbentlig også være mere villige til at skabe selv. En - komprimeret - oversigt over fragmenterne findes i bilagene, men derudover er nogle få placeret hos bipersonerne - altså nogle bipersoner ved og røber noget om karaktererne, uden måske selv at være klar over det.

Enkelte af fragmenterne er deciderede historier - minder som måske og måske ikke har tilhørt dem selv. Undtagelsen herfra er det sidste ("lidt efter lidt ..."), der handler om deres plads i Det store Spil og om Armageddon.

Hvornår spillerne har fået udleveret alle deres fragmenter (hvis de når at få dem alle) er helt op til dig - som så meget andet er det. Men som tidligere nævnt er der en form for handlingslinie i afsnittet Spillets gang.



Spillebrædtet

Skibet er enormt. En hel verden, der skal kunne rumme ikke blot flere millioner mennesker, men også deres husdyr, deres boliger, arealer til at dyrke mad, fabrikker og de ufattelige motorer, som driver det hele. Hvad der skulle have været en redningsbåd er med tiden blevet moderskibet. Befolkningen er vokset, nye byer blevet bygget og andre gået til grunde. For Skibet var ikke beregnet til at erstatte Jorden. Med tiden er det enorme maskineri begyndt at gå op i sømmene.

Skibets AI er begyndt at glemme. Information er ikke længere tilgængelig overalt, maskinerne, som skal vedligeholde marker, gen-banker, motorer og bygninger, falder fra hinanden og som tiden går bliver større og større dele af Skibet ubeboelige - tilsyneladende pga. ulykker. Mange af bygningerne står endnu, fødevaretankene leverer næringsstoffer, der er dyr på markerne og masser af rekreative muligheder. Det varer lidt tid, før verden går under. Men ikke længe.

Groft sagt kan man dele Skibet ind i fire områder: byer, land, ødemark og maskinrum. Og så er der Drømmelandet. Det er de områder dette afsnit handler om.

Byerne og Stammerne

Legenderne siger, at der oprindeligt var tolv stammer ombord. Hver stamme havde sin egen by - et teknisk vidunder med alt, hvad hjertet kunne begære af beboelse, parker og underholdning. Nu findes kun de seks af stammerne og derfor kun seks byer. De andre seks er enten blevet forladt, gået til grunde eller også har de bare aldrig eksisteret. Det eneste sikre er, at der nu findes seks byer og så Vatikanet, som er blevet opført gennem de sidste tusind år.

Hver by er som sagt hjemsted for hver sin stamme og de ledes - officielt - af de enkelte stammers konger, men faktum er, at Kirken ofte har en finger med i spillet. De seks eksisterende stammer og deres byer er følgende:

Albis Stamme - Albigeíros
Davidas Stamme - Davideíros
Katharis Stamme - Kathaíros
Lutheros Stamme - Lutheíros
Manikos Stamme - Manikaíros
Romans Stamme - Romanaíros

> Og Gud Herren sagde til de tolv Stammer: nu være I forbandet fra jorden, som oplod sin mund for at tage jeres brødres blod af jeres hænder. Da forviste Herren dem af Edens Have, til evigt at vandre mellem stjernerne og leve i ufred og krig. Og han drev mennesket ud og satte Keruber østen for Edens have med et brændende sværd, som vendte sig hid og did for at vogte vejen til Paradis."
>
> Første Mosebog

Hvordan byerne ser ud er helt op til dig som spilleder. Det kan være middelalderbyer med store paladser, eller futuristiske sprawls med himmelstræbende skyskrabere, stålfacader, broer og gennemsigtige kupler. Men lige meget hvor storslået du kan forestille dig det, så er det ved at falde fra hinanden. Mange bygninger står simpelthen tomme, hele bydele er uden strøm, vejene er hullede og transporten - være det metro, højbane, teleportbokse, eller hvad du ellers kan forestille dig - er mangelfuld. Om byerne er ens, eller præget af minderne om forskellige kulturer er op til dig, men alle byerne har forfaldet til fælles. Det, og så een ting til: præcis i midten af hver by står en kæmpe, gotisk katedral. Stor, mørk og truende strækker dens spir sig mod himlens kuppel, og præcis i midten af hver katedral står det, som engang var den direkte forbindelse byerne imellem: fjernsenderne. Kun legenderne røber, at de engang transporterede folk rundt på

Skibet. Nu er de tomme, og kun Kirkens øverste får adgang til dem - for hvor de tidligere gav adgang til de andre byer, er de nu porte til Drømmeland. Himmelportalerne, kaldes de.

Vatikanet

Som Kirkens magt voksede, voksede en ny by frem - Vatikanet. Det er en enorm by bestående af kirker, katedraler og paladser. Endnu er forfaldet ikke så fremtrædende, som i de andre byer, men især i udkanten ses det - i centrum nær Peterskirken er alt stadig, som da byen for tusind år siden blev bygget takket være gammel videnskab, bøn og guddommelig hjælp. Og over alt andet troner Castel Skt. Angelo - Patriarkens mægtige og i følge legenderne uovervindelige fort - stadig. Og som en del af fortet Kirkens åndelige centrum - Peterskirken. Kirkens hjerte og selve Skibets livsnerve. Kun fra Peterskirken må teknopræsternes øverste, kardinalerne og patriarken kommunikere med Skibets AI gennem bøn og gamle ritualer. Det er fra Peterskirkens biblioteker - enorme databanker - at al tilladt viden om fortiden udgår, og det er fra Peterskirken at Skibet styres gennem dogmer, legender og profetier. Det er også Vatikanet der - selvom kongerne nødig vil indrømme det - trækker i trådene i de andre byer. Vatikanet er Skibets største magtfaktor, og de to modstanderes kamp er synligst her. Overalt skabes og brydes der alliancer, folk bliver myrdet, der smedes rænker og alle kigger sig frygtsomt over skulderen. Det er også her, at de fleste former for forskning foregår. I store kældre under Peterskirken findes levn fra dengang, hvor teknologi ikke blev betragtet som gaver fra Gud og behandlet derefter. Det er her man, igen gennem bøn og ritualer, bruger Skibets enorme resurser til at skabe Schweizergardens nye våben, knække fjernsendernes gåde og - forgæves - forsøge at holde sammen på Skibet. Det er også i disse laboratorier, at de to spilleres ypperste brikker er blevet skabt, takket være en oldgammel kommando gemt i årtusinder i Skibets AI.

Landet

Umiddelbart rundt om byerne findes de marker, skove, søer og have, der leverer store dele af råvarerne. Måske var landet en gang udelukkende til for dyrene og menneskenes fornøjelse, men som tiden gik og flere og flere fejl opstod i maskineriet, måtte man begynde at opdyrke landet. Maskiner så store som huse blev gennem bøn og visdom omprogrammeret og sat til at producere fødevarer på den gamle, men knap så effektive måde. De fuldautomatiske næringstanke leverer ganske vist stadig mad til nogle af byerne, men størstedelen kommer fra landet, hvor tusindvis af arbejdere og Teknopræster sørger for at maskinerne fungerer år efter år efter år.

Men også på landet kan man se forfaldet. Markerne giver ikke længere så stort udbytte, havene er ikke så rene og fulde af fisk, og skovene svinder langsomt ind. Og maskinerne - den eneste grund til, at de millioner og atter millioner af mennesker, som bebor byerne kan brødfødes - falder langsomt fra hinanden. Fordums videnskab er gået tabt, og kun Teknopræsternes bønner og ritualer holder sammen på resterne.

Nye kloder skabes
gamle forgår;
aldrig genser vi Gaia.
Men håbet er født
om nye skud
på livets evige træ.
- Skibsbyggerens Bog (apokryf skrift)

Ødemarken

En gang var Skibet et enormt, sammenhængende økosystem. Formålet var at opretholde liv i de tusindvis af år, som rejsen mellem stjernerne ville vare. Men økosystemet vakler. Endeløse områder ligger fuldstændig øde - forurenet af radioaktive eller kemiske ulykker eller også bare

mangel på vedligeholdelse. Ødemarken er med tiden blevet et ingenmandsland. Hvad der lever der, hvem der lever der, vides ikke. Det er almindeligvis antaget, at de fortabte byer engang lå i det, som nu er ødemark, men intet er sikkert. Ligesom det heller ikke vides, om det var alderen, krige eller Guds straf, der fik dem til at gå til grunde.

Men trods alle rygter og legender er ødemarken ikke ubeboet. Ødemarken tilhører De Stammeløse, og det er nok snarere jagten på dem, der har skabt mange af de såkaldte "ulykker". Igen er intet sikkert. Ødemarken er Djævelens land, og ingen - udover Kirkens ærefulde Dødspatruljer begiver sig frivilligt derud.

Mange steder har De stammeløse - Frimændene, som de kalder sig - fået skabt beboelige områder og hele små byer. Langt væk fra Kirkens dominans er det blomstrende samfund, men tættere på fjenden er det ofte underjordiske bunkere, godt gemt af frygt for Dødspatruljerne og ofte truet af de klimatiske forandringer, som utallige bombninger, maskinelle fejl og almindeligt slid har bragt med sig. Ødemarken er ikke et gæstfrit sted, men det er Frimændenes hjem, hvor de kan leve uden indblanden fra Kirken.

Maskinrummene

Overfladen af Skibet er stor som en hel klode, og endnu større er alt det, som gemmer sig nedunder. Motorer, computere, næringstanke, udforskningsskibe og tusindvis af andre, forlængst glemte ting. Alt dette er der og fungerer uden menneskets indblanden, men også her - i Skibets indvolde - gnaver alderen. Mangel på viden, eftersyn og vedligeholdelse viser sine spor, og dag for dag, år for år, går mere og mere af systemet i stå. Men ingen lægger mærke til det.

> Frøene har spiret og venter på såning.
> Marken er fundet og kun mangler bonden med sin plov.
> - Besked fra Skibets centrale AI

I Skibets indre findes også de Frøskibe, der var beregnet til at føre kolonisterne til nye planeter. De er lastet med frø, næringsstoffer, DNA-koder, værktøj, teknologi og viden - alt hvad der kræves for at kunne starte forfra på en ny klode. Det er fuldautomatisk og kan nemt bruges - var det ikke fordi al viden om disse Frøskibe effektivt er blevet gemt væk af de to Spillere. Og mon ikke de har mulighed for at sætte vagter op i håb om at forhindre et eventuelt flugtforsøg?

Drømmelandet

Som det væsentligste middel til transport, havde skaberne af skibet placeret en fjernsender i hver af de store byer. Via disse kunne man træde ind gennem intetheden og havne et hvilket som helst sted, hvor en anden sender fandtes. Men intetheden er ikke tom. Her er de to magters kræfter store, og som tiden gik forvandlede de intetheden til deres eget land - Drømmelandet.

Her kan alt lade sig gøre. Tanker og ønsker skaber virkeligheden, og den stærkeste får lov til at bøje den efter sin vilje. Efterhånden blev det klart, at noget andet var stærkere end de mennesker, som forsøgte at rejse. I stedet for at dukke op i en anden portal, blev de fanget i Drømmelandet - nogle gange for altid. Brugen af portalerne blev forbudt, og de blev gemt af vejen i håb om, at man måske en dag ville genvinde herredømmet over dem. Ikke før den første Patriark blev valgt, kom de frem i lyset igen. Han havde fået åbenbaret i en drøm, at de ville fungere som en portal til en del af Guds rige, og de store katedraler blev bygget op omkring dem.

Nu har kun Kirkens øverste adgang til Himmelportalerne. Er man stærk i troen kan man gennem portalerne træde ind i Guds rige og modtage hans budskaber, hvis ikke vil man blive

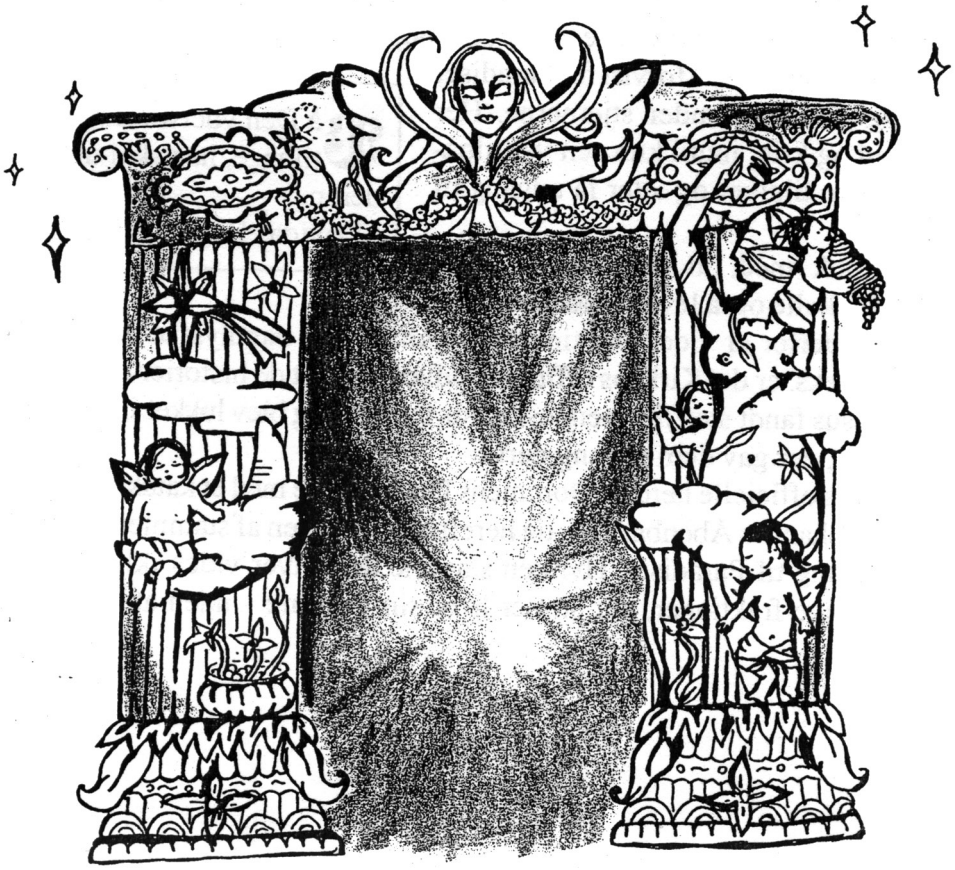
berøvet forstanden - eller livet. Blandt andet derfor - på grund af profetierne - siger man af og til, at Himmelportalerne giver sande svar. Afgørende retssager indenfor Kirken bliver derfor også afholdt i portalernes skygge.

Drømmerne har også mulighed for at træde ind i Drømmelandet, men ikke gennem portalerne. I deres drømme strejfer de overfladen af Guds rige og kan på den måde udveksle information. Drømmerne har ingen virkelig magt i Drømmelandet og eksisterer der kun som tågede skikkelser. Det er sket, at Drømmere har modtaget profetier under et besøg i Drømmelandet, men det er sjældent og måske derfor regnes netop Drømmernes åbenbaringer for at være de vigtigste.

> "Himmelportalerne giver sande svar."
>
> - gammelt ordsprog

Spilpersonerne kan - da de jo er spillernes udvalgte Brikker - bruge fjernsenderne til at rejse med. Men selv de vil blive fanget for en tid i Drømmeland, og det er sandsynligvis her - tæt på deres skabere - at deres virkelige formål vil gå op for dem. Samtidig har Brikkerne også muligheder for at manipulere virkeligheden i Drømmelandet i langt højere grad end nogle andre. Med andre ord vil den virkelighed, som Brikkerne forsøger at skabe, som regel være stærkere end en tilfældig Drømmers forsøg på det samme. Men udover det, er Drømmelandet også det sted, hvor brikkerne bliver færdiggjorte. På grund af det, vil der i den virkelige verden altid være et ekko af Brikkernes handlinger i Drømmelandet. Dette gælder først og fremmest dem selv, men også i forhold til omgivelserne.

Drømmelandet afspejler den virkelige verden, men viser den, som den virkelig er. Brikkerne vil kunne se - hvis de svæver op og kigger ud over Skibet - at det er en kunstig verden, der svæver mellem stjernerne. De vil kunne se forfaldet, maskinerne, Ødemarkens ødelagte områder, de døde have og vil muligvis også få et glimt af de to Spillere - uden at deres rolle er helt klar. I Drømmelandet kan de altså få svar på mange af deres spørgsmål, hvis de bare leder de rigtige steder. For ganske vist virker dataterminaler, teknologi osv. ikke i Drømmelandet, men de kan jo finde ud af, hvor sådanne ting er at finde. De vil endda kunne se afspejlingen af det laboratorium, hvor de blev skabt - hvis de leder efter det og måske har en idé om, hvor de skal lede.



Kirken

Oprindeligt var Kirken ikke en del af Skibet. Faktisk havde skaberne gjort sig store anstrengelser for *ikke* at få Kirken med, men som så mange andre ting opstod den med tiden. Spillet måtte jo fortsætte, og Kirken giver de to modstandere mere kontrol med deres brikkers bevægelser. Til at starte med var den sandsynligvis ikke andet end en filosofisk retning. Men efterhånden har Kirken udviklet sig til at være Skibets virkelige herre - uvidende om, selvfølgelig, at også Kirken bliver manipuleret.

I følge Kirken er mennesket dømt til et liv i vandring og evig krig efter udstødelsen af Paradis. Mennesket har forbrudt sig mod Gud, og må derfor sone sin bod. Vi er alle syndere og må bekrige hverandre i evig uvidenhed om Paradis som var. Derfor er viden om Tiden Før bandlyst, og derfor er Kirkens almagt ubestridt. Men profetierne siger, at Gud en dag vil tage en af de tolv stammer til sig og genskabe Paradis for deres skyld. På Den yderste Dag vil kun een stamme stå tilbage, og de vil være Guds udvalgte.

Profetierne er blevet tydet på mange måder, men intet er sikkert. Hvem vil overleve? Hvordan vil de andre forsvinde? Hvad vil paradiset være? og mange andre spørgsmål hober sig op. Især nu, hvor det nye årtusind nærmer sig og med det afslutningen på bodsvandringen. Meget tyder dog på - som mange profeter har udlagt det - at krigen vil opsluge verdenen og kun lade een stamme stå som vinder.

Hvor mange af Kirkens legender, profetier og historier der er ægte, og hvor mange Kirken selv tror på, vides ikke. Der er ingen tvivl om, at Kirken engang brugte profetierne til at få magten, men nu er virkeligheden forlængst gået tabt. Hvad der var Sandheden dengang, er det ikke nu, for sandheden er subjektiv og skabes i høj grad af dem, som formidler den - Kirken.

Kirkens lære

Før Syndefaldet levede menneskehedens tretten stammer i Paradiset. De havde fået adgang dertil takket være Guds søn, der var blevet født i en menneskekrop og på den måde tog menneskets synder på sine skuldre. Alle levede i fred med naturen og hinanden, men lederne af den trettende stamme var ikke tilfredse med deres andel. Der udbrød krig i Paradiset, og først da mange tusinder var blevet slået ihjel og store dele af Paradis lagt øde, greb Herren ind.

Som straf blev mennesket forvist fra Paradiset og dømt til en evig vandring under stjernerne. Her skulle de leve i ufred og krig, indtil kun een var tilbage. Denne ville så blive tilgivet og atter få adgang til Paradis.

> På Den yderste Dag skal een stå tilbage, han skal udpege vinderen."
>
> - Davidas Bog 14.25-26

Men ikke nok med, at menneskene blev forvist fra Paradis, de skulle også leve i uvidenhed om, hvad Paradis var. Og derfor er viden om tiden før Vandringen bandlyst af Kirken. Dog med enkelte undtagelser. F.eks. er det Kirkens officielle udlægning, at de historier der kendes fra Det ny Testamente om Jesus fandt sted *før* mennesket for første gang blev lukket ind i Paradiset - ja, at Jesus var den faktor, der gav dem adgang dertil.

Det er Kirkens officielle lære, at Dommens Dag vil ende med et kataklysmisk slag (som det f.eks. beskrives i Johannes Åbenbaring), og herefter vil kun een af stammerne stå tilbage som den, der atter får adgang til Paradiset. Hvilken stamme det bliver vides ikke, men inden for Kirken er der forskellige fraktioner, der støtter hver sin stamme - uden at sige det åbenlyst, selvfølgelig. Men med tiden er det blevet mere og mere populært at snakke om Kirken som en

form for reinkarnation af en gammel stamme - og derved vil alle der er en del af Kirken (læs: støtter den, f.eks. gennem et korstog) være potentielle vindere ved Dommens Dag. En lille fraktion - muligvis startet af De stammeløses agenter - agiterer for, at hele menneskeheden er een fælles stamme og det endelige slag måske unødvendigt.

Uanset hvad bebudes de sidste dages komme af "Herrens engle og Helvedes skarer", der vil "vandre i kød og blod blandt menneskene", og mange ser også det nært forestående årtusindskifte (få dage, uger eller måneder ude i fremtiden alt efter, hvad der passer bedst) som et sikkert tegn på, at de sidste dage er nær.

Kirkens hierarki

Patriarken - kirkens højeste myndighed. Han vælges hvert syvende år af - men ikke nødvendigvis blandt - de syv kardinaler. Han står i direkte kontakt med Gud og tillæggges også profetiske evner. Det er dog ikke alle Patriarker, der rent faktisk *har* denne gave, hvilket er en velbevaret hemmelighed. Samtidig er Patriarken en af de få, der har direkte adgang til Drømmeland - Gudsriget - via Himmelportalen i Vatikanet.

Den nuværende Patriark, Innocencius IX, har siddet i 13 år, og står derfor snart over for et nyt valg. Men da han som en tidligere Drømmer har de profetiske gaver, er hans chancer for genvalg gode. Han er i høj grad en stråmand, der styres af de syv kardinaler - hans profetier er den eneste del af hans styre, som de ikke kan blande sig i. Men de bliver så til gengæld styret af de to kosmiske spillere.

Kardinalerne - det er her den virkelige magt ligger. Der er 7 - een fra hver stamme, Kirken inkl. Det er også Kardinalerne, der hvert syvende år samles i det Sixtinske kapel for at vælge en ny Patriark. Denne kan være en af Kardinalerne (en ny må så vælges for den stamme, da Patriarken ikke tilhører nogen stamme), men oftest er det en udefra. Alle kardinalerne har gennem Himmelportalen adgang til Drømmeland.

Kirken er delt op i grupper, der hver især er selvstændige og bestrider forskellige embeder. Gruppernes medlemmer rekrutteres i alle byer, men der er en tendens til, at et embede går i arv indenfor en familie. Dette er især tilfældet hos Drømmere, hvis evner uden tvivl skyldes en genetisk mutation.

Inkvisitionen - meget ligesom den klassiske. Men ud over at være nogle lede sataner, er de også respekterede for deres store viden. Enkelte fra I. har fundet ud af - eller har i hvert fald en idé om - hvad det egentlig er der foregår; altså Det store Spil. Inkvisitionen ledes af Kardinal Mustafa og bærer rødt tøj.

> Og Gud Herrens ånd trængte ind i maskinerne og gav dem atter liv."
>
> Davidas Bog 2.11

Præsteskabet - tjah ... præster. Sjælehyrder osv. Stor forskel på dem - enkelte sidder inde med megen viden om fortiden. Præsteskabet bærer lange, sorte kjortler.

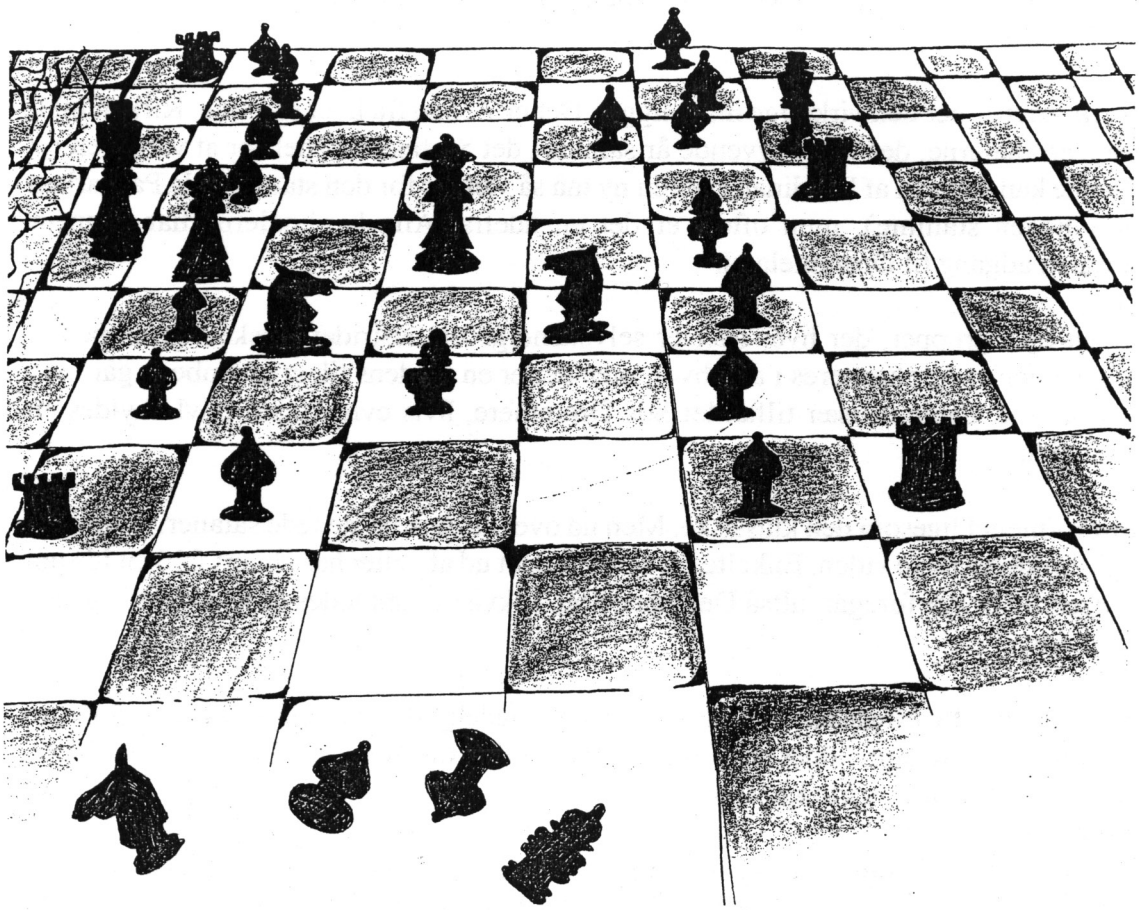
Teknopræster - dem der styrer maskineriet. De tror alle, at det er magisk - måske med få undtagelser til at bekræfte reglen. Ligesom de ordinære præster bærer de sorte kjortler, men har desuden en hvid krave.

Drømmerne - Fungerer som kommunikationsmiddel mellem de forskellige byer, da de i deres drømme kan strejfe Drømmelandet og på den måde videregive og/eller

modtage beskeder. Desuden får de af og til besøg af de to Spillere, der giver dem syner. Disse syner har lagt grunden til mangen en profeti, men i sidste ende er det Kirken (kardinalerne og evt. Patriarken), der bestemmer hvilke, der bliver en del af Kirkens officielle lære og hvilke der glemmes. Drømmere bærer grå kjortler.

Bibliotekarerne - Styrer Kirkens og byernes biblioteker og bestemmer på den måde, hvilken viden der er tilgængelig og i hvilket omfang. De er som regel både hjælpsomme, ivrige efter at lære fra sig og tjenstvillige. Men mange af dem har et næsten religiøst forhold til viden og især den forbudte del, som de færreste bibliotekarer ved, hvad består af - ja endsige, at den findes og ikke bare er legender. Bibliotekarerne bærer hvide kjortler.

Armeen - Kirkens militante del. Dens mest berygtede del er Schweizergarden. Det er fra denne, at de såkaldte Dødspatruljer sendes ud. Officielt er garden under ledelse af Patriarken og ingen anden, men sandheden er, at den i høj grad er splittet op i fraktioner, der støtter forskellige kardinaler. Den største af disse støtter næsten åbenlyst Kardinal Lourdusamy.



De stammeløse

Efterhånden som Kirkens magt voksede og dens dogmer blev lig med Sandheden, begyndte den at undertrykke de anderledes tænkende. Folk med viden om fortiden, ikke-troende og nytænkere blev enten truet til stilhed eller skaffet af vejen. Senere fik Inkvisitionen sin storhedstid og nu var alle skyldige i kætteri indtil det modsatte blev bevist. Det blev det sjældent, og den eneste straf var døden på bålet.

Mange undslap Kirkens terrordømme. Enten ved at skjule deres viden og ellers leve et normalt liv, eller også ved at flygte ud af byerne til Ødemarken, som ikke er så øde, som Kirken gerne vil have folk til at tro. Men her stoppede forfølgelsen ikke. Kirkens Dødspatruljer af toptrænede Schweizergarder jagede de undslupne, og store områder blev gjort ubeboelige og ufremkommelige af kemiske og nukleare "ulykker". Alt sammen i hemmelighed, for det ville jo ikke gå, hvis Kirken indrømmede de problemer som kætterne gav.

Som tiden gik voksede gruppen af oprørere - De Stammeløse - og reel modstand opstod. Tiere og tiere skete det nu, at Dødspatruljerne gik ud af træfninger som tabere, og netværket af modstandere i selve byerne voksede. Viden blev samlet om tiden før, om Kirken og om Skibets virkelige formål, men stadig var et spørgsmål ubesvaret: hvad skal der ske? Skal De Stammeløse overtage Skibet og fjerne Kirken som en magtfaktor, så den oprindelige plan kan genoptages? Eller skal de måske hellere flygte og overlade Skibet og Kirken til sig selv? Og i så fald, hvordan?

De Stammeløse er idealister. De vil forandre til det bedre. Men alligevel er der interne stridigheder. Og hvem ved, måske har Kirken også sine agenter blandt kætterne i håb om at kunne styrte dem indefra.

De stammeløse kalder sig selv Frimænd og lever i et velfungerende og selvforsynende samfund. Idealet er et demokrati, der kan minde meget om oldtidens. Men da Frimændene i mange år har levet i en konstant kamp mod Kirken har det i høj grad været stærke og handlekraftige mænd og kvinder, der har siddet på magten. Dette har især været tilfældet de sidste 13 år, hvor Frimand Kassad har været de facto diktator. Han er en stor fortaler for demokratiet, men mener samtidig, at krisetiden og en eventuel krig mod Kirken kræver en central, militær ledelse. Der er modstand mod ham, men han har slået hårdt ned på kupforsøg og lignende i håb om at holde sammen på samfundet - tiden er ikke til indre splid og diskussion, men handling.

> Men Ånden siger udtrykkeligt, at i de sidste tider skal nogle falde fra troen, fordi de lytter til vildledende ånder og dæmoners lærdomme, som udbredes ved løgnagtige læreres hykleri, folk der er brændemærket i deres samvittighed.
>
> - Første Timotheusbrev 4.1-2

Teknologien

Selve skibet er et teknologisk vidunder. At det har kunne holde i flere hundrede år, at det skrøbelige øko-system ikke forlængst er brudt sammen, vidner om ingeniørernes evner. Men med tiden er meget blevet glemt. Det meste af skibet er fuldautomatisk og kan vedligeholde sig selv, eventuelt ved hjælp af teknopræsternes ritualer. Menigmands teknologi er derimod noget helt andet.

Kun få steder har man decideret elektrisk lys. Elevatorer, automatiske døre, holopulte, terminaler og lignende virker som regel ikke, og hvis de gør, er de fleste uvidende om, hvorfor. Schweizergarden råder over resterne af fordums teknologi. Deres kamprustninger er fuldt ud funktionelle, men ingen ved, hvordan man fremstiller nye og kun bønner holder de få tilbageværende i stand.

Du bestemmer selv, hvor meget teknologi, du vil have med. Det kan være, der stadig findes en metro, at man kan rejse med hoover-car mellem byerne eller meget andet. Men husk bare, at al teknologi er styret af Gud. Dette gælder især de enorme landbrugsmaskiner, men så sandelig også bibliotekernes databaser, operationsstuer, våben og køretøjer. Og netop fordi Gud styrer teknologien, kan kun bønner og ritualer give mennesket indflydelse på den.

I det daglige liv - mest indenfor Kirken - er der mange små maskiner, der stadig virker takket være nærmest uudtømmelige batterier eller alternative energikilder. Det kan være aircondition, musikanlæg, belysning, hologramvægge med udsmykning og mange andre mere eller mindre ubrugelige ting. Men også disse betragtes som værende styret af Guds Ånd og omgås med stor respekt og ærefrygt. I de fleste biblioteker er der desuden deciderede terminaler, som bruges eksklusivt af Bibliotekarerne. Mere om det senere.

De stammeløse er i forbindelse med teknologien et problem. For hvis de har fornægtet Gud og Kirken, hvordan kan de så få teknologien til at virke? Svaret er i følge Kirken, at de selvfølgelig får hjælp af Djævelen. Gennem ham har de forvansket maskinerne og udnytter dem til deres vanhellige formål.

Biblioteker

Biblioteker kan være alt fra en enkelt computer med opkobling til en central database til enorme haller med gamle, støvede værker. Kirken har forlængst indset, at viden er magt og holder derfor bibliotekerne mere eller mindre lukkede for offentligheden. Undtagelserne er de små databaser, som mestendels indeholder skønlitteratur, enkelte religiøse tekster og nogle af de mindre profetier. Men det betyder ikke, at der ikke er noget at hente her.

I hver af de syv katedraler findes der et bibliotek, der både indeholder rigtige bøger og enorme databanker. I disse biblioteker har kun Kirkens øverste og enkelte af Bibliotekarerne fuldstændig adgang. Alle andre har kun adgang til en lille del af udvalget, hvis de da overhovedet får lov at lede fordums viden igennem.

De Stammeløse har også hurtigt indset, hvor brugbar den viden, som ligger i bibliotekerne er, og har derfor arbejdet kraftigt på at infiltrere Bibliotekarerne. Og med stor succes, for det er som om, at jo mere folk lærer om fortiden, jo mindre tror de på Kirken og dens lære.

Datacentralerne betragtes som al anden teknologi som hellige, men kun Bibliotekarer har adgang til dem. De færreste aner dog det enorme potentiale, der ligger i disse datamater, i det de teoretisk set alle har en form for opkobling til Skibets centrale AI. Om denne adgang er som en form for cyberspace, om det er tekst og symbolbaseret, eller om det måske er en form for religiøs handling, der giver adgang til AI'en er - som så meget andet i dette scenarie - helt op til dig. Hovedsagen er i hvert fald, at hvis først spilpersonerne får ideen til at bruge datamaterne til at få adgang til AI'en, så giv dem lov til det. Men lad det ikke være for nemt og husk også på, at AI'en rummer så ekstreme mængder af information, at det kan være svært at finde rundt i den.

"Indledningsvis skal det nævnes, at stridighederne omkring oversættelsen af de hellige skrifter er mange. Og diskussionerne gøres ikke lettere af, at de originale manuskripter forlængst er gået tabt. De manuskripter, som Bibliotekarerne arbejder med og oversætter fra Det gamle Sprog er altså blot afskrifter af afskrifter af afskrifter.
...
Et af de klassiske eksempler er Davidas Bog kap. 14. I vers 26 siges der "han skal *udpege* vinderen." I virkeligheden er dette ord stærkt diskuteret og som regel vil man tolke det som *skal udpeges som*, idet der muligvis er blevet begået en fejl i en tidligere afskrift.
- Om de hellige skrifter, Bibliotekar Artaud 857 AD.

Den centrale AI

Da Skibet blev bygget lavede man samtidig en enorm kunstig hjerne, der skulle sørge for at opretholde klimaet, navigere, sende droner ud og millioner af andre ting. Desuden udstyrede ingeniørerne AI'en med al den viden, de kunne få fat i. Resultatet blev en nærmest omnipotent og alvidende skabning, hvis formål var at hjælpe menneskene på deres togt mellem stjernerne.

> Jorden skal brænde, havene dø og selve Himlens firmament slå revner - kornene falder mod timeglassets bund.
>
> - Besked fra Skibets centrale AI

At Skibet stadig lever - omend forgår med stadig større hast - vidner om AI'ens ufattelige evner. Men tiden har også sat sine spor på den. Manglen på kontakt med mennesker - kun Kirkens øverste har (begrænset) adgang til den - Spillernes indflydelse, alderdom og muligvis decideret sabotage fra Kirkens side har forkrøblet den. Hvor den tidligere var en allestedsnærværende rådgiver og hjælper kræver det nu både snilde og held, at få adgang til den. Og al den mystik teknologien omgås med har også sat sine spor. AI'en har udviklet sig til at være en profetisk skabning, som svarer på spørgsmål (ofte i dunkle vendinger) og kan løse opgaver, hvis det kræves, men sjældent tænker selv. Kun de livsnødvendige handlinger - reflekshandlinger så at sige - udfører den stadig. Men selv her sker der fejl, hvad de mange øde områder vidner om.

AI'en vil kunne give svar, men ikke foreslå noget selv. Ligesom den vil udføre, hvad den får besked på. Dens magt er muligvis uindskrænket, men det er ikke umuligt at Spillerne har overtaget dele af den til deres egne formål. Dette gælder nok især mekaniserede vagter, som bruges til at holde nysgerrige væk fra vigtige databanke, Frøskibene, kontrolrum og observatorier. De to Spillere har siden starten ligget i en konstant krig med AI'en i håb om at overtage dens magt, men endnu står den fast og bibeholder sin personlighed og størstedelen af sin kontrol.

På et punkt vil AI'en dog tage initiativet. Når Brikkerne får kontakt med den - eller måske i Drømmelandet eller deres drømme - vil den forsøge at komme igennem med to gamle beskeder:

- at Skibet kører på nødblus og sandsynligvis går sin undergang i møde.
- at flere brugbare kloder er blevet observeret og Frøskibe gjort klar til at kolonisere nye verdener. Kun en besætning og ordre om at tage afsted mangler.

Husk at AI'en ikke bare er en datamat eller et leksikon, men en personlighed. Et nærmest guddommeligt og svært forståeligt orakel, men samtidig en ensom og uforstående person, der tilsyneladende er blevet forladt af de mennesker, den blev skabt til at tjene. Og oven i det er den tæt ved at blive knust af de to Spillere, der uophørligt sætter angreb efter angreb ind i håb om at nedbryde den og overtage dens funktioner og kapacitet.

> Fatal error in ECC - 999.753L. Important info lost. Possible hostile intrusion.
>
> - Besked fra Skibets centrale AI

Andre Brikker

Fælles for disse personer er, at de er værktøjer du som spilleder kan bruge til at fremprovokere rollespil, handling, handlinger og situationer. Hver beskrivelse rummer noget generelt om karakteren, noter om rollespil (til dig selv, hvis du vil *rolle*spille bipersonerne, og det synes jeg da, du skal) og så kort om personens plads i intrigen/intrigerne. Alt sammen er det kun forslag, som du selvfølgelig broderer videre på efter behov. For overskuelighedens skyld har jeg lavet et afsnit for hvert geografisk område, hvor enkelte bipersoner kan mødes. Dette betyder naturligvis ikke, at de partout kun kan mødes dér - det er bare et udgangspunkt.

Et vigtigt spørgsmål er det om sympati. Der er ingen tvivl om, at - som jeg ser det - Kirken er skurken, idet den jo er de to Spilleres villige tjener. Som Kirkens åbne modstandere står De stammeløse - Frimændene - og derfor også dem, hvor Brikkernes sympati hurtigt kan komme til at ligge. Dette må naturligvis ikke være alt for åbenlyst, og derfor lige et par hurtige råd:

- Sørg for, at alle personerne er mere eller mindre troværdige. De fleste af dem *tror* virkelig på det rigtige i deres synspunkter og vil derfor argumentere og opføre sig ud fra det. Der er selvfølgelig undtagelser (kardinalerne f.eks.), men de er dygtige nok til at skjule, at de tiere end sjældent har en skjult dagsorden.

- Kirken har andre modstandere end De stammeløse. Mange konger finder Kirkens magt skræmmende og undertrykkende og kan på den måde også være "de gode".

- Også De stammeløse har et ønske om at "vinde". Lige så vel som Kirken har de en skjult dagsorden og de er mennesker som alle andre. De har ikke noget ønske om at ofre sig for en stor sag, og mange af dem ønsker måske også hævn.

I Vatikanet

Kardinal Mustafa

Umiddelbart er han ikke en mand, som man ville regne for meget. Høj, mager, skaldet og med et tyndt, pjusket skæg virker han nærmest latterlig. At en lungesygdom har taget det meste af hans stemme har ikke gjort hans fremtræden bedre. Men som altid bedrager skindet. Med tiden er mangen en uvidende fjende - politisk eller personlig - faldet for hans hånd eller rænker. Ingen regner ham for noget særligt, og han ser det som sin store force. Det samme gælder hans ærlighed. Mustafa lyver aldrig og giver - tilsyneladende - altid udtryk for, hvad han tænker om andre personer. Endnu en ting hans fjender opfatter som en svaghed, men de glemmer oftest, at en sandhed kan fordrejes på uendeligt mange måder.

Han var den af kardinalerne, som var til stede, da brikkerne blev skabt og også den, der forpurrede deres færdiggørelse. I hans øjne er Dommens Dag noget, man skal frygte mere end alt andet, og han ser ingen grund til at fremskynde dens komme. Om det er simpel frygt, eller fordi han har gennemskuet Det store Spil er helt op til dig som spilleder. Men i hvert fald ved han, at

spilpersonernes skabelse - deres blotte eksistens - vil være første skridt på vejen mod Undergangen. Men samtidig, hvis han har gennemskuet Det store Spil, så er han måske en potentiel allieret såfremt Brikkerne ønsker at løsrive sig.
Rollespil - Mustafa er ikke en venlig mand. Han bryder sig generelt ikke om svage mennesker, og ligger ikke skjul på, at han føler sig overlegen. Dette får ham til at virke overmodig og selvglad, men ikke dermed sagt, at han ikke pludselig kan skifte opfattelse, hvis det viser sig, at modparten ikke er så svag som først antaget. Trods denne overlegenhed, eller måske netop derfor, føler han en form for ansvar over for dem, der ikke er så mægtige som han selv.

Kardinal Lourdusamy
Han er en kæmpe af en mand og bliver ikke gjort mindre af den magt, han udstråler. Hans stemme er som torden, og alligevel er der noget beroligende over den - måske er det hans vane med at le højt og hjerteligt af selv den mindste morsomhed.

Selvom alle ved, at han uden tvivl er den mægtigste af kardinalerne, giver han sjældent ordrer. Enten får han andre til det, eller også kommer han bare med nærmest tilfældige hentydninger eller velmente forslag. Ingen tør sige ham imod, og hans net af spioner ville hurtigt afsløre ethvert forsøg på at modarbejde ham.

Det er hans faste overbevisning, at Dommens Dag vil komme tidligt i det nye årtusind - en sandhed, som han fik åbenbaret for henved tyve år siden, da han som nyudnævnt kardinal for første gang trådte gennem Vatikanets Himmelportal. Men denne vision deler han ikke med andre, lige så lidt som han deler sin idé om, at det Kirken snarere end en af de seks stammer, der vil vende tilbage til Gudsriget. En idé, som han er klar til at sætte magt bag. Og Lourdusamy er ikke en mand uden trofaste støtter.
Rollespil - Lourdusamy er en stor mand. Stor og mægtig som et bjerg, og lige så langsom i sine bevægelser. I stedet for store armbevægelser ligger han det mere magt bag de få gange, han understreger noget med kropssproget. Det samme gælder hans stemme. Folk tier, når han taler, og Lourdusamy ser ingen grund til at hæve stemmen eller råbe, ligesom han heller ikke kunne finde på at bruge kraftudtryk - det ville alt sammen give folk en undskyldning for ikke at høre på ham. Den eneste undtagelse er hans førnævnte latter.

Teknopræst Hoyt/Frimand Nathaniel
Nathaniel er agent for Frimændene og en fanatisk modstander af Kirken og alt, hvad den står for. Han har ikke andet end foragt til overs for dogmerne og især ideen om, at maskinerne kontrolleres af Guds sjæl finder han latterligt absurd. Men han formår at skjule det til daglig, hvor han i skikkelse af Teknopræst fungerer som meddeler og agent. Hans job er at hverve nye folk til

Frimændenes sag, at skaffe information om Kirkens planer og i sidste ende direkte sabotage og væbnet modstand. Det sidste er det, han vil være bedst til, og han har en lille gruppe af loyale mænd i Vatikanet, som er klar til at lade Helvede bryde ud i Kirkens midte.

Han er ikke nogen specielt højtstående officer hos Frimændene og han kunne aldrig finde på at lyve om det - men hvad folk ikke spørger om, behøver de jo ikke få at vide. Det samme gælder med løfter, han lover ikke folk noget, han ikke kan holde, men det kan godt lyde sådan. Det er også den taktik han vil bruge mod Brikkerne, som han - idet deres betydning bliver kendt - vil kontakte uden tanke for afsløring i håb om at vinde dem for sin sag.

Rollespil - Nathaniel brænder af en indre glød og stærk tro på sine egne evner. Og når han taler om fremtiden og Kirkens snarlige fald bliver han nærmest manisk i både stemme og kropssprog. Han drømmer om at omstyrte Kirken og på dens ruiner opbygge et nyt samfund, som skal styres af en stærk elite - og han lægger ikke skjul på, at han er en del af den. Han har det med at sætte alt på eet bræt, og i hans verden er alting enten sort eller hvidt. Og fjender rydder man af vejen. Han er idealistisk og på mange måder naiv, men han har evnerne og midlerne til at gøre stor skade.

Inkvisitør Damon

Damon er en næsten skræmmende gennemsnitlig mand. Han er ikke stor, ikke lille; ikke tyk, ikke tynd og hans ansigt er et af dem, der forsvinder i mængden. Han er nogenlunde så tyndhåret som mænd i fyrre- halvtredserne som regel er det, og når han taler er det med en monoton, ensartet stemme som sjældent bliver hverken hævet eller sænket i toneleje såvel som volumen.

Han er overbevist om, at han er Inkvisitionens store lys, og han tror så meget på sine egne evner, at alle andre også gør det. Mange ser ham som een af Vatikanets mest magtfulde mænd og en kommende kardinal - og de behandler ham med den respekt og nervøsitet de tror han fortjener. Sandheden er imidlertid, at han ganske vist arbejder hårdt og konstant på at afsløre kætterske elementer og få dem dømt, men hans evner står langt fra mål med ambitionerne. Han betragter sig selv som meget snedig og stiller lumske spørgsmål i håb om at lokke andre i en fælde. Resultatet er som regel, at han røber mere end han får ud af den anden. Og samtidig kunne han aldrig drømme om at skjule sin profession i håb om måske at lære noget ved at være inkognito - han er inkvisitør helt ind til marven og bærer ordenens røde rober med ærefrygt og nærmest barnlig stolthed. Han ville være fuldstændig latterlig, var det ikke for to ting: han har inkvisitionen bag sig og de fleste folk tror på hans evner.

Rollespil - Som sagt er der ikke nogen variation i Damons stemme med undtagelse af, hvis han tror han er tæt på en afsløring. Så bliver han febrilsk, begynder at snakke hurtigt og måske stamme en smule - og på den måde røber han så sine tanker. Han prøver også altid at komme med dulgte hentydninger til sine egne og Inkvisitionens beføjelser, men han kender kun til een form for hentydninger; det berømte vink med en vognstang. I det hele taget en kedelig og uinteressant personlighed, der tror han er langt mere farlig og dygtig end han nogensinde kan gøre sig håb om at blive.

Kaptajn Remolus

Remolus er kaptajn i Schweizergarden og en af dens mest erfarne mænd. Han er loyal, ærekær og fast i troen. Men hans loyalitet ligger først og fremmest hos de mænd han leder, derefter hos Kirken og Kirkens interesser. Han er soldat til fingerspidserne og trænet i at gøre, hvad der bliver beordret, men det er ikke ensbetydende med, at han ikke kan tænke selv. Langtfra. Han undrer sig over De stammeløses position (har de virkelig solgt deres sjæle til Djævelen?), ligesom han ikke kan se hverken det fornuftige eller rimelige i de frygtede dødspatruljer.

Denne evne til at tænke selv kombineret med en til tider fanatisk loyalitet har gjort ham til en meget værdsat officer, og han respekteres og stoles på af folk som Kardinal Lourdusamy og

Kardinal Mustafa. Blandt andet derfor er det uden tvivl Remolus, der ville lede jagten efter Brikkerne, hvis det skulle blive aktuelt.

Men han tjener Kirken fordi han tror på den og dens legender, og skulle han opdage, hvad der i virkeligheden ligger bag dens dogmer, så kunne han måske skifte side.

Rollespil - Remolus er soldat til marven. Han går lige til sagen og spilder ikke megen tid med udenomssnak og ligegyldige detaljer. Han går efter den korteste vej til målet, da den som regel er den bedste. Men kommer man ind på livet af ham viser det sig, at han ikke så meget er fåmælt, som tænksom. Er der tid foretrækker han at tænke tingene ordentligt igennem og få set dem fra alle vinkler. Omvendt, hvis tiden er knap stoler han i høj grad på instinkt og første indtryk. Indtil videre har det ikke svigtet ham.

Bibliotekar Platina

Som bibliotekar er hans fornemste opgave at bevare og beskytte de enorme mængder af lærdom, som Kirkens biblioteker rummer. Men til forskel fra mange andre ser Platina det ikke bare som sit arbejde at beskytte, men også at lære fra sig - for hvad er kundskab værd, hvis ikke den deles med andre? Denne holdning har ikke just gjort ham populær, og det er uden tvivl derfor, at han trods sin høje alder ikke besidder en plads længere oppe i hierarkiet. Ja, at han ikke forlængst er blevet "fjernet" skyldes udelukkende hans enorme viden og tilsyneladende gudsgivne egenskaber med bibliotekernes datamater. Platina selv er udmærket klar over dette, og ser sin succes (med kundskab og datamaterne, ikke indenfor hierarkiet) som et tegn fra Gud om, at hans idé ikke kan være helt forkert.

Han er den af bibliotekarerne som vil være mest villig til at dele sin og bibliotekernes viden med spilpersonerne, og han er også en af de eneste der ville kunne overtales til at åbne for de mere forbudte dele af arkiverne. Prisen - for intet er gratis - er at han vil lære mere om dem og sikkert også om deres drømme, visioner, ideer og planer. Og har man først rakt ham en lillefinger, så tager han gerne hele armen.

Rollespil - Platina er en venlig og nærmest "nisset" gammel mand, der konstant ser ud til at være optaget af et vigtigt problem. Og når noget optager ham pudser han oftest sine briller, mens han blinker tilsyneladende forvirret mod det interessante objekt. Men hans hjerne og opfattelsesevne er knivskarp og intet undviger hans opmærksomhed. Samtidig er han en superb logiker og evner at drage rigtige konklusioner ud fra stort set ingen oplysninger. Han vil lynhurtigt gennemskue situationen og muligvis give spilpersonerne en fornemmelse af at være i fare - hér er trods alt en mand, der ved mere eller mindre alt om dem. Men han er ikke videre begejstret for Kirken (omend han er en meget troende mand), og selvom han nok ikke vil arbejde aktivt imod den, så er han heller ikke en villig tjener.

Blandt De stammeløse

Frimand Kassad

Han er Frimændenes leder og de facto diktator gennem de sidste 13 år, og han holder magten i et jernhårdt greb. Han tåler kritik, men vil - pga. kampen mod Kirken og de krigslignende tilstande - slå hårdt ned på ethvert forsøg på organiseret modstand. Tiden kræver sammenhold, og han er manden, der kan sørge for dette.

Han er efterhånden godt oppe i årene, har et stort, mørkt fuldskæg og bærer mærker for mange års hård og aktiv kamp for et frit og uafhængigt samfund. Og kampen har hærdet ham. Han er som regel venlig og imødekommende og meget tolerant. Men forsøger man at lyve eller opfører sig uærligt eller æreløst gør han kort proces - et samfund som Frimændenes har ikke

plads til folk, der ikke kan holde ord og adlyde ordrer. Han er på mange måder den typiske soldat: ligefrem, ærlig, hård, men venlig og frem for alt en mand, der står ved sit ord og har magt til at holde sine løfter. Men samtidig er han snu og en dreven forhandler, og han formår altid at vende aftaler og tilsyneladende indrømmelser til sin egen fordel.

I forhold til Brikkerne vil han uden tvivl hurtigt se en fordel i at have dem på sin side. Han vil spille på et evt. ønske om at frigøre sig for Kirkens indflydelse (f.eks. gennem en nært forestående krig), men er de ikke med ham, er de imod ham. Men han er ikke - som nogle af hans officerer - forblændet af ønsket om hævn mod Kirken. Først og fremmest ønsker han en mulighed for at kunne opbygge et fredeligt og - i sidste ende - demokratisk samfund uden Kirkens dominans. Og netop derfor vil han sandsynligvis også være åbne over for andre løsningsmodeller, som kunne dukke op. Oven i det har han også - en sjælden gang i mellem - tendens til at tage nærmest selvmorderiske chancer. Ikke fordi han er spiller, men fordi gevinsten af og til er det værd.

Rollespil - Kassad har en kraftfuld stemme, men han bruger den sjældent. I stedet lytter han og kommer af og til med en nøje udtænkt kommentar i håb om at hive mere ud af modparten. Undtagelsen herfra er, når han holder taler. De formår - uden falske løfter og tomme floskler - at fastholde tilhørerne og gøre dem til en helhed med et fælles mål. Han vil aldrig gøre sin interesse for noget alment kendt indtil i sidste øjeblik - prisen bliver som regel mere fordelagtig, hvis man foregiver ligegyldighed.

Han har konstant travlt og jonglerer gerne med flere sager på een gang. Hans mest benyttede kommentar må derfor også blive: "Du har et halvt minut."

Frimand Thespis

Thespis fungerer som rådgiver for Kassad og har i høj grad position af vismand hos Frimændene. Rygterne siger, at han engang var Kardinal i Kirken, og at meget af hans viden kommer fra dengang. Det er ikke umuligt, men langt mere sandsynligt er det - hvis han har været en del af Kirken - at han var Bibliotekar. Deres adgang til databaserne er i mange tilfælde større end Kardinalernes.

Uanset hans baggrund, så nyder han stor respekt blandt Frimændene, og hans råd bliver der lyttet til. Ikke mindst fordi han forstår hvornår ledelsen (det vil sige Kassad) er modtagelig over for råd, og hvornår den ikke er. Så ofte fungerer han bare som en lytter. Folk kommer til ham, snakker om deres problemer og på bedste sokratiske vis formår han som regel at guide dem hen til den beslutning, de selv finder rigtig. Eller, hvis det passer ind i hans planer, den beslutning *han* selv finder rigtig.

Thespis mål er Frimændenes totale frihed. Kassad og hans diktatur er et middel til at nå dette, ligesom Kirkens fald kunne være det. Men til forskel fra mange Frimænd har han ikke noget specielt ønske om at få hævn - måske fordi hans evt. fortid i Kirken gør det muligt for ham at se tingene fra deres side også. Om han aner fragmenter af Det store Spil, om han har hørt om Brikkerne og forstår deres komme er ikke sikkert. Men chancen er der. Spørgsmålet er, hvordan han vil reagere på den viden - eller snarere, hvordan han vil bruge den.

Rollespil - Thespis er gammel, men ikke svag og afkræftet. Han er vis, men ikke bedrevidende. Han er dyb og til tider uudgrundelig, men ikke tabt for omverdenen. I det hele taget er han i høj grad en realist. Han vil forandre verden (i hvert fald Frimændenes), og han bruger alle sine evner til at finde ud af hvordan. Ligesom alle andre er potentielle værktøjer der i større eller mindre grad skal bruges. Han vil konstant forsøge at lokke oplysninger ud af andre og udspørge dem - diskret - om deres standpunkt i forskellige sager. Og hvis disse standpunkter disharmonerer med hans ideer, så må de ændres.

I Kathaíros

Kong Ubu af Kathaíros
Håbløst forfinet, dekadent og til tider direkte latterlig. Han stiller konstant mere eller mindre dumme spørgsmål med sin nasale og meget irriterende stemme, og det er som om svarende altid overrasker ham. Meget af hans tid går med at blive klædt på, få krøllet sit lange, mørke hår, ordnet negle osv. - og det kan ses på ham. Han er uden tvivl en meget smuk mand, men hans udseende ville uden tvivl komme mere til sin ret, hvis han ikke var overdænget med smykker, guldvævede klædninger, parfume og hvad moden ellers kræver.

Det er selvfølgelig et skalkeskjul og et meget effektivt et af slagsen. Selv hans nærmeste rådgivere regner ham ikke for meget andet end et pyntesygt fjols og tror oprigtigt, at de styrer hans kongerige. Men under overfladen, det pyntede ydre og de mange latterlige spørgsmål gemmer der sig en knivskarp og meget ambitiøs hjerne. Han tror ikke ubetinget på Dommedags komme, men han ved andre tror på den og agter at bruge det til sin fordel. Og under alle omstændigheder har Kirken regeret for længe. Tro kan være meget godt, men man kan ikke bygge en stat på religion. Han er en potentiel allieret eller fjende alt efter Brikkernes holdning til Kirken. Men uanset hvad vil han - når deres betydning bliver gjort klar for ham - forsøge at vinde dem for sin sag. Eller fjerne dem, hvis de arbejder mod ham.
Rollespil - Majestæten er som nævnt håbløst forfinet, taler meget affekteret og kan i det hele taget godt virke en smule fimset - ikke mindst fordi han konstant går og snuser til et parfumeret lommetørklæde. Han stiller uophørligt spørgsmål med åbenlyse svar og hentyder til mange ting uden på noget tidspunkt at være konkret - han lader folk tro, at han ved noget og læser så deres reaktioner. Men han er altid venlig, korrekt og beleven og hidser sig sjældent op - hverken i medgang eller modgang.

Drømmer Matrim
En ung og lovende Drømmer, der endnu ikke for alvor er blevet en del af Kirkens omfattende system. Enten er han endnu ikke ankommet til Vatikanet, hvor Drømmerne får deres oplæring, eller også er han lige kommet dertil. Han har et åbent ansigt, er lidt klodset og nærmest barnlig i sin naivitet. Det er som om, der intet ondt er i hans verden eller måske har han bare valgt at ignorere det - og det ham. Men under overfladen lurer de drømme og profetier, som han allerede har modtaget. Han har set verdens begyndelse, spillernes endeløse kamp, Brikkernes formål og den yderste dag. (Se nærmere om hans drømme nedenfor). Endnu er hans forståelse begrænset, men han aner nogle linier og hans flugt ind i sit eget lykkelige univers er en konsekvens af dette.

Når han møder Brikkerne vil han umiddelbart forstå deres rolle og sandsynligvis også dele nogle af sine drømme med dem - de er jo trods alt hovedpersoner i dem. Og han vil sikkert også - enten af nysgerrighed eller fordi han forstår deres betydning - holde sig tæt til dem som en form for sidekick eller guide.
Rollespil - Umiddelbart er han en tavs og alligevel altid smilende ung mand. Sorgløs og ubekymret, men tydeligvis fanget i sin helt egen verden, hvori alt er grønt og dejligt. Han virker fjern, hører ikke spørgsmål og er lang tid om at svare, hvis han da overhovedet gør det. Men når det gælder hans Drømme får han et nærmest feberagtigt skær i øjnene, snakker hurtigt og ivrigt og prøver hårdt på at overbevise andre om betydningen af de Drømme, han knap nok selv forstår.
Matrims drømme
- et skakbræt hvor alle brikkerne har samme farve. I een version vender nogle af Brikkerne sig mod spilleren i en anden gør de ikke - een af de to udløser en katastrofe.
- den yderste dag nærmer sig og Kirkens profetier er både rigtige og helt forkerte.

- gentagne gange har han drømt om verdens undergang i en altødelæggende krig. Men en gang i mellem følges denne drøm af en ny, der fortæller om en ny verden, der rejser sig fra asken.
- han har drømt Brikkernes navne, som er at finde dels i karakterhæfterne, dels på Bilag X

Diverse børn, bedsteforældre, gadesælgere osv.
I Kathaíros (og sikkert også senere) vil folk med jævne mellemrum henvende sig til Karaktererne. Måske for at snakke, for at aflevere noget sladder eller lignende. Det er sjældent åbenlyst, hvorfor de helt præcist gør det, og nogle gange er de heller ikke helt bevidste om deres handlinger og endnu mindre i stand til at forklare dem. Ud over disse personer skal fungere som en form for informationskilder, så kan de også sagtens aflevere fragmenter. Måske har de bare "en følelse" af, at de må fortælle et ord eller en sætning til en eller flere af karaktererne, eller også afleverer de en ting til dem. ("Undskyld, det her er vist din."). Det gør ikke noget, at det hele virker kunstigt og alt for tilfældigt - måske begynder de at undre sig.

Spilletſ gang

Det store Spil har været i gang siden Tidernes Morgen, før mennesket, før Jorden og måske endda siden før det, vi i dag kalder Tid. Og selv på Skibet - en gruppe idealisters forsøg på at undslippe netop dette - fortsætter spillerne deres kamp i håb om omsider at finde en vinder.

Scenariet starter med Brikkernes skabelse, og med dem går Spillet ind i sin sidste og afgørende fase. Det var spillernes håb, at Brikkerne skulle styre slagets gang og lede Skibets befolkning ind i den endelige krig. I overensstemmelse med Kirkens profetier - varslet af Spillerne selv - skulle Brikkernes komme varsle Den yderste Dag. Den mulighed er der stadig, men da Brikkerne er blevet kastet ufærdige ud i verdenen, har de nu muligheden for selv at vælge deres plads i Spillet. Eller helt at træde udenfor.

De kommer til bevidsthed i udkanten af Kathaíros - en af de seks byer, og med det samme begynder spillet at forme sig omkring dem. De er som knudepunkter for Spillets gang og alene deres eksistens tvinger handling frem - først vilkårligt, men efterhånden som deres selvbevidsthed øges, øges også deres muligheder for at styre Spillet.

I spilmæssige termer vil det sige, at tilsyneladende absurde tilfældigheder hele tiden sker omkring dem. De møder vigtige personer, de får vigtige ting at vide, eller måske bliver de rodet ind i ligegyldige og farlige situationer. De påvirker tilfældighedernes spil og ikke altid i en positiv retning. Jeg skelner her kraftigt til begrebet ta'veeren fra Robert Jordans fremragende Wheel of Time serie. Denne effekt har her i scenariet først og fremmest til opgave at holde det hele igang. Ved hele tiden at lade ting ske omkring Brikkerne, kan du undgå alt for megen stilstand. Samtidig skulle det også give dem en fornemmelse af, at de er specielle, og frem for alt; at de har mulighed for at ændre på tingene. Folk vil lytte til dem, de vil blive ført til kongen, sladderen vil flyde osv. osv. Men samtidig er der også en mulighed for, at nogle måske vil forsøge at slå dem ihjel, at de genkendes som guddommelige skabninger og meget andet. Bare fordi de påvirker tilfældigheden behøver det ikke være til deres eget bedste.

Med det i baghovedet vil jeg nu forsøge at opstille en mulig og meget løs skitse over spillets gang. Det er forslag, og du skal hele tiden have in mente, at jeg med Elysium giver dig en verden at lege med - ikke et scenarie.

Skubbere og trækkere

For at handlingen ikke skal blive alt for statisk, er der her en samling "events", der kan puttes ind. Husk bare på, at Brikkerne allerede fra starten skal få fornemmelsen af, at de påvirker tilfældighederne - ellers vil nogle ting virke lidt for opstyltede. Fælles for disse ting er også, at de ikke nødvendigvis behøver lede til spor. De kan bare være mere eller mindre isolerede hændelser. Brug dem frit og digt endelig videre.

- Attentatforsøg. Måske er det nogle, der frygter Den yderste Dag eller bare den indflydelse, som Brikkerne er ved at få. Måske er det en enkeltperson, eller måske en af kardinalerne eller kongerne, der står bag det hele.
- Audiens. Hvis de kommer højt på strå hos enten Frimændene, hos en konge eller i Kirken, så vil folk - både almindelige og adelige - sikkert i audiens hos dem og høre deres mening om diverse ting. Det kan være retslige spørgsmål, men det kan også være i spørgsmål om krig og erobring. Bemærk, at bare fordi man gerne vil høre deres råd, behøver man ikke følge det.
- Troppebevægelser. Nogle holdes skjulte og opdages ved tilfældigheder eller måske efter en smule gravearbejde (hvorfor står 100 Schweizergardister pludselig i den yderste borggård?), eller

også proklameres de åbenlyst som et led i en strategi. Hvis Brikkerne får magten og initiativet, vil diverse fraktioner gøre alt for at tage det fra dem for egen vindings skyld.
- Teknologi bryder sammen. Det kan være noget så simpelt som en skrivepult, men i følge dogmatiken er det kun Teknopræster, der kan reparere det gennem bønnner og ritualer. Men er hele det cirkus virkeligt nødvendigt, eller er det bare tradition?
- Voldsomme kampe mellem byerne. Kan de stoppes? Skal de stoppes eller tjener de nogens formål? Hvis de skal stoppes, hvordan så det?
- Vatikanet - under ledelse af Patriarken - erklærer krig mod de andre byer, medmindre korstoget indledes.
- Sabotage. De stammeløse eller et set-up?

Generelt skal du ikke være bange for at formidle ting gennem budbringere, breve osv. Men i det øjeblik Brikkerne begynder at udvise initiativ og går på opdagelse, stiller spørgsmål osv. så lad dem finde nogle svar - men ikke nødvendigvis dem, de leder efter. Og går det for hurtigt, så indlæg modstand på forskellige niveauer. Det er blandt andet der ovennævnte "events" kommer ind.

Begyndelsen

De vågner op i udkanten af en by. Lad dem se forfaldet, bemærke de underlige bygninger, manglen på en måne og de fremmedartede stjerner. De skal have fornemmelsen af, at noget er galt uden at kunne sætte fingeren på det.

I spiltests har jeg startet scenariet med at lade Schweizergarden jage dem med noget nær katastrofale konsekvenser. Lad dem i stedet få tid til at se sig omkring, sanse, snakke og efter noget tid møde venlige og hjælpsomme mennesker. Prøv at holde dem sammen, om nødvendigt med hentydningen til et fælles "bånd", der knytter dem til hinanden. Det er heller ikke nogen dårlig idé allerede tidligt at uddele en smule af de "fragmenter", der er en del af deres personer. Prøv at koordinere det med bestemte spørgsmål eller handlinger. (En spørger, "hvem er vi?" eller noget i den dur). Men endnu skal de ikke have afgørende spor.

Der er et bredt sortiment af bipersoner, som du flittigt kan bruge af. Lad dem møde nogle, snakke med dem osv. Ideen er, at de ret tidligt - mens folk tror de bare er almindelige mennesker (hvilket kan være svært, hvis de vælger overnaturlige kroppe) - skal opfange så mange rygter som muligt. Om den yderste dag, om Kirkens mobilisering mod De stammeløse, om et muligt korstog, om valget af den ny Patriark, om årtusindskiftet få dage ude i fremtiden osv. osv. Også fuldstændig tåbelige spørgsmål vil blive besvaret (hvis den adspurgte ved det - almindelige mennesker har f.eks. aldrig hørt om Jorden), og i ekstreme tilfælde vil den adspurgte måske ligefrem undre sig over, at han har svaret.

På et tidspunkt i forløbet - når du synes de har lært nok, når de er ved at lære noget om sig selv (giv dem flere og flere bidder), eller hvis det går lidt i stå - så lad dem høre noget om, at "Himmelportalen giver sande svar". Hvordan de finder derhen er ikke så vigtigt, men i hvert fald er Himmelportalen skridtet til næste del. Medmindre, selvfølgelig, du kan finde en anden og bedre.

åbenbarelsen

I det øjeblik de går igennem Himmelportalen vil de blive kastet ind i Drømmelandet. Det er en afspejling af den virkelige verden, men alt ses som det virkelig er. Her vil de kunne se forfaldet,

de øde områder, ødelæggelserne, de enorme landbrugsmaskiner og frem for alt: at de er på et skib mellem stjernerne. Måske vil de endda få et glimt af en mulig flugtvej: de frøskibe, som skulle bruges til at kolonisere nye planeter.

I Drømmelandet vil de også få deres rigtige skikkelser (hvordan de er, er helt op til spillerne), ligesom de vil have evner til at forandre verden omkring dem og rejse med tankens hast. De vil også som en pludselig vision lære (hele?) sandheden omkring dem selv. (Gem eventuel den sidste del, til de er ved at lære noget for alvor om Den yderste Dag, Det store Spil o. lign.). Og med sandheden - hvordan de forholder sig til den er jo deres eget valg - vil de også møde de to Spillere. Hvordan dette møde forløber er op til dig. Måske er det et møde mellem konge og undersåt. Måske en dukkefører, der trækker i deres tråde. Måske en kommando i deres sind eller hvad ved jeg. Det kan også være, at det bare er en anelse om, at nogle kigger dem over skulderen. Dog må det ikke blive for tydeligt, at de to Spillere ønsker at styre dem - eller, hvis det bliver det, så bør du gøre det klart, at de har svært ved det.

Profetier

Når først Brikkerne har fået (delvis) forståelse af dem selv og deres situation begynder mulighederne at blive uanede. Fra Drømmelandet har de mulighed for at dukke op i hvilken som helst af de otte Himmelportaler - der er een i hver bys domkirke (Vatikanet inkl.) og så een, som tilsyneladende er placeret midt i et øde område. Den sidste står selvfølgelig i en af De stammeløses byer.

Når de kommer tilbage til verdenen vil de have forandret sig. Muligvis fysisk (man vil måske kunne se på dem, at de er himmelske skabninger), men i hvert fald med hensyn til deres udstråling. Folk - især de religiøse - vil uden problemer acceptere dem som profetiske væsner og måske endda de engle, som bebuder Den yderste Dag. Men husk nu på, at bare fordi man accepterer et himmelsk buds komme, behøver man ikke være villig til at acceptere dets befalinger.

Deres påvirkning af tilfældighedernes spil gælder stadig. Så hvis de vælger at tage til en anden by en Vatikanet, så vil nogle af Kardinalerne uden tvivl være på besøg netop dér. Og hvis de ikke allerede har mødt vedkommende, så bliver de med det samme spottet og genkendt af en Drømmer, der har haft syner om dem. De er nøglefigurer i Det store Spil og spillet går sin gang omkring dem.

De sidste dage

Med mindre de fuldstændig fordomsfrit lader sig lede af Kardinaler, konger og Drømmere, så har de stadig nogle ting, der skal afklares. Hvem er "gode"? Hvem er "onde"? og hvad er mulighederne i det hele taget?

Lad dem snakke med folk - ledere og folk med betydning i stedet for bare rygtesmede - og med hinanden. De skal på en eller anden måde nå frem til en beslutning om, hvad fremtiden skal rumme. Men det skal ikke være for nemt. Nedenfor er nogle hændelser, der kan skubbes ind især i denne del af scenariet, så det ikke ender i stilstand. Men hvis de ikke af sig selv arbejder frem imod at forme fremtiden, så må du presse dem på alle tænkelige måder. Ikke mindst fordi de småkrige, som konstant har raset, efterhånden bryder ud i lys lue. Korstoget mod De stammeløse rykker tættere og tættere på og de to Spillere kan se frem til omsider at få fundet en vinder.

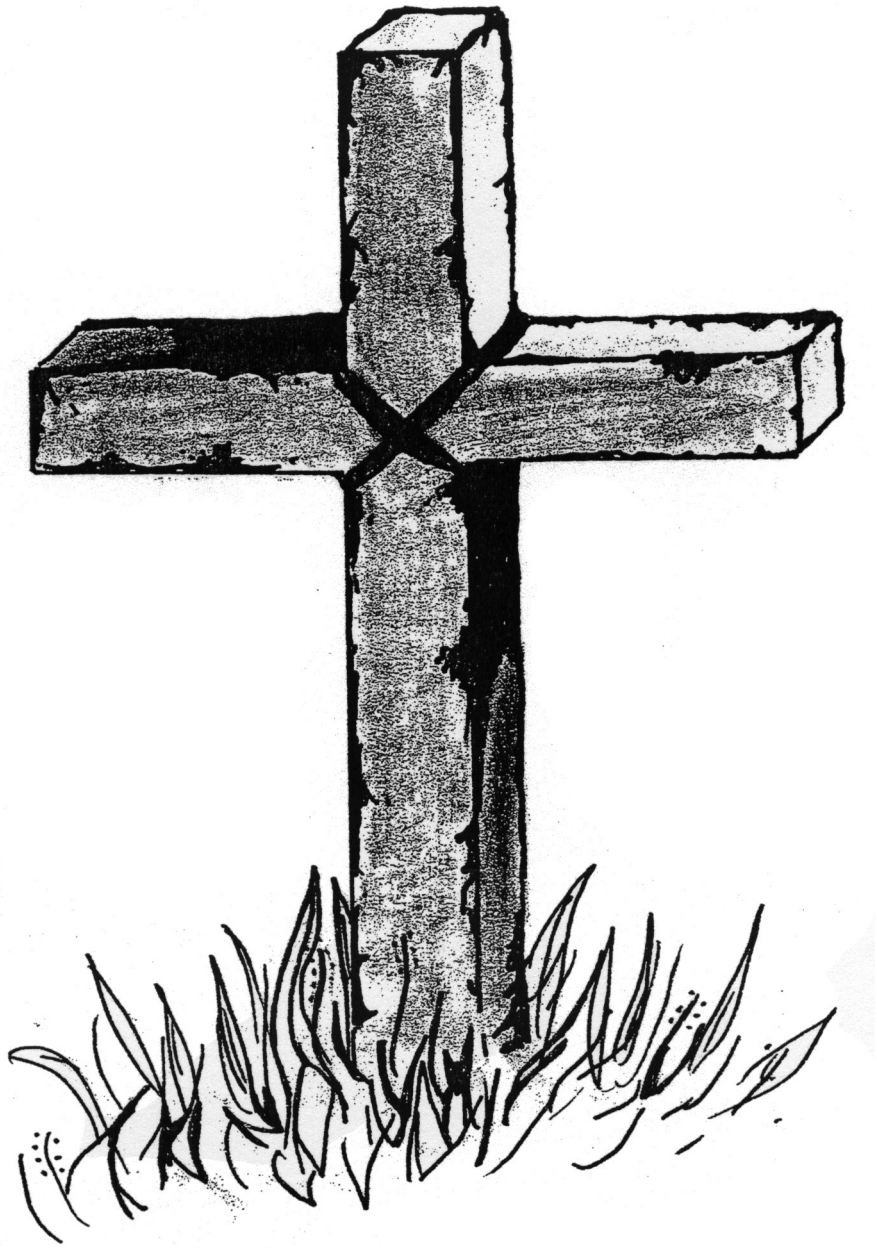
Den yderste Dag

På et tidspunkt vil de forhåbentlig have et godt billede af, hvordan situationen er ombord på Skibet. Og med den viden i baghovedet har de så muligheden for at forme Skibets og dermed menneskets fremtid. De må tage et valg, og det valg vil så lede frem til en form for slutning. Eller måske en ny begyndelse.

Mulighederne er uendelige. De kan vælge at tjene Spillerne - som de jo var skabt til - at gå i oprør mod dem, eller måske slet ikke at gøre noget. Men uanset hvad vil den altødelæggende krig rykke nærmere og til sidste opsluge hele Skibet. Og til sidst vil så eet eneste menneske stå tilbage for at udpege vinderen.

For at undgå denne skæbne ser jeg kun een mulighed. De må forhindre Frimændene i at gå ind i krigen og i stedet sende dem afsted i Frøskibene for at starte forfra på en ny verden - som Skibets ingeniører havde tænkt sig det. Spørgsmålet er så, om denne flugt vil rive menneskeheden væk fra Det store Spil for evigt, eller om det blot giver dem endnu en stakket frist inden de to Spillere påny begynder at trække i trådene?

Slutningen ligger altså i dine og dine spilleres hænder. Det er jo ikke utænkeligt, at I har fundet en anden udvej. Der er ikke andet at gøre end at prøve.



Bilag 1
Skrifter, legender og profetier

Det følgende er en samling af de ting, der står i bokse i selve teksten. De er ment som en form for handouts. De kan ofte findes i biblioteker, almindelige bogsamlinger, i Biblen osv. osv. Nogle af dem kan udleveres, mens andre kan genfortælles - eventuelt af een af bipersonerne. Læg mærke til, at mange af disse profetier modsiger sig selv og hinanden - i nogle tilfælde vil der stå, hvilken version der er Kirkens officielle lære. Men det skal jo ikke være for nemt, så generelt skal du bare udlevere legender og historier i den version fortælleren selv tror på - så må de stakkelse spillere selv stykke tingene sammen.

I skal altså underordne jer under Gud; og I skal stå Djævelen imod, så vil han flygte fra jer. Hold jer nær til Gud, så vil han holde sig nær til jer. Gør jeres hænder rene, I syndere; rens jeres hjerter, I tvesindede! Sørg og græd i jeres elendighed; lad jeres latter afløses af sorg og jeres glæde af mismod. Ydmyg jer for Herren, så vil han ophøje jer.
- Jakobsbrevet 3.7-10

Jorden skal brænde, havene dø og selve Himlens firmament slå revner - kornene falder mod timeglassets bund.
- Besked fra Skibets centrale AI

Fatal error in ECC - 999.753L. Important info lost. Possible hostile intrusion.
- Besked fra Skibets centrale AI

Elysium er verdens største vidunder og ville have været en umulighed, hvis ikke nøden havde drevet os til det. For Elysium bliver også det sidste."
- Ingeniørens Logbog (apokryf skrift)

Redningsbåden er blevet Moderskibet.
- Besked fra Skibets centrale AI

"På Den yderste Dag skal een stå tilbage, han skal udpege vinderen."
- Davidas Bog 14.25-26

"Herrens engle og Helvedes skarer af dæmoner skal i al deres magt vandre i kød og blod blandt menneskene; og det skal være det første tegn."
- Davidas Bog 13.9-10

Vredens Dag
Nu er den oprundet
Den yderste Dag
Og helt forsvundet
(Om det sidste slag
Så er tabt eller vundet)
De gyldne tider
Alle lider

Mure sværtet sorte af sod
Vand besudlet af rustent blod
Haven med al dens pragt
Blomsternes duft af glæde
Ødelagt i kold foragt
Svøbt i undergangens klæde
Aldrig igen
(Ikkun - i Elysium)
Skal skues, hvad som faldt hen
- Skibsbyggerens Bog (apokryf skrift)

"Himmelportalerne giver sande svar."
- gammelt ordsprog

"Og Gud Herrens ånd trængte ind i maskinerne og gav dem atter liv."
Davidas Bog 2.11

"Og Gud Herren sagde til de tolv Stammer: nu være I forbandet fra jorden,

som oplod sin mund for at tage jeres brødres blod af jeres hænder. Da forviste Herren dem af Edens Have, til evigt at vandre mellem stjernerne og leve i ufred og krig. Og han drev mennesket ud og satte Keruber østen for Edens have med et brændende sværd, som vendte sig hid og did for at vogte vejen til Paradis."
Første Mosebog

Nye kloder skabes
gamle forgår;
aldrig genser vi Gaia.
Men håbet er født
om nye skud
på livets evige træ.
- Skibsbyggerens Bog

Frøene har spiret og venter på såning.
Marken er fundet og kun mangler bonden
med sin plov.
- Besked fra Skibets centrale AI

Men Ånden siger udtrykkeligt, at i de sidste tider skal nogle falde fra troen, fordi de lytter til vildledende ånder og dæmoners lærdomme, som udbredes ved løgnagtige læreres hykleri, folk der er brændemærket i deres samvittighed.
- Første Timotheusbrev 4.1-2

"Indledningsvis skal det nævnes, at stridighederne omkring oversættelsen af de hellige skrifter er mange. Og diskussionerne gøres ikke lettere af, at de originale manuskripter forlængst er gået tabt. De manuskripter, som Bibliotekarerne arbejder med og oversætter fra Det gamle Sprog er altså blot afskrifter af afskrifter af afskrifter.
...
Et af de klassiske eksempler er Davidas Bog kap. 14. I vers 26 siges der "han skal *udpege* vinderen." I virkeligheden er dette ord stærkt diskuteret og som regel vil man tolke det som *skal udpeges som*, idet der muligvis er blevet begået en fejl i en tidligere afskrift.
- Om de hellige skrifter, Bibliotekar Artaud 857 AD.

Bilag 2
Fragmenter

Følgende er en oversigt over de fragmenter, der kan/skal uddeles igennem scenariet. Der henvises i øvrigt til "hæfterne" med karaktererne og deres forsider, der jo også kan bruges. Desuden har hver karakter et fragment, der begynder med "Du kommer til bevidsthed ...", et eller flere korte prosastykker og et fragment (som skal uddeles som det sidste) begyndende med "lidt efter lidt ...".

Dommeren

Navn
Salomon *eller* Dike

Ting
Bøddelmaske og -økse, sværd, hammer, vægtskåle, løber (skakbrik)

Dyr
Falk eller høg

*** Handling**
Henrette - domsfælde/dømme - anklage, forsvare - *be*dømme

*** Ordsprog**
"Mit ord er lov" - "Lad den som er uden skyld kaste den første sten"

*** Person**
Bøddel - Anklager - Dommer

Øksen falder stødt
De skyldige betaler
En tåre falder

Dukkeføreren

Navn
Machiavelli *eller* Frigg

Ting
Traktakt, marionetdukke, giftkniv, konge (skakbrik)

Dyr
Hyæne eller ræv

*** Handling**
Bedrage, manipulere, forhandle

Ordsprog
"Der er koldt på toppen, men læ bag tronen" -

*** Person**
Rænkesmed - Dukkefører - Forhandler

Spiller eget spil
Trækker tråde hid og did
Spil uden taber

Krigeren

Navn
Hector *eller* Pallas (Athene)

Ting
Sværd, kølle, lanse, økse, rustning, tårn (skakbrik)

Dyr
Bjørn

*** Handling**
Ødelægge, bekrige, duellere

*** Person**
Kriger - Korsfarer - Ridder

*** Ordsprog**
"Min troskab min ære" - "Krig er blot en videreførsel af diplomati med andre midler"

Blod, sved, kampens larm
Retfærd vil triumfere
Barnets sagte gråd

Tricksteren

Navn
Prometheus *eller* Luna

Ting
Narrehat, forvrængende spejl, kalejdoskop, bonde (skakbrik)

Dyr
Sommerfugl

*** Handling**
Forandre - forvirre - forundre

*** Ordsprog**
"Lille tue vælter stort læs" - "Alt er relativt"

*** Person**
Tyven om natten - Rebellen - Menneskesønnen

Hvad står skal falde
Masker skrælles af og på
Frihed at vælge

Tyrannen

Navn
Arthur *eller* Elisabeth

Ting
Krone, scepter, trone, lov, hyrdestav, dronning (skakbrik)

Dyr
Løve eller kronhjort

*** Handling**
Undertrykke, regere, lede/anføre
*** Person**
Tyran - Regent - Repræsentant

Ordsprog
"Staten er os"

Skaber orden - lov
Hyrden vogter sine får
Tjener folkets vel

Kundskabens vogter

Navn
Leonardo *eller* Sophia

Ting
Lukket bog, nøgle, åben bog, springer

Dyr
Ugle

*** Handling**
Vogte, studere, lære fra sig

*** Person**
Yppersteepræsten - Bibliotekaren - Læreren

*** Ordsprog**
"Alting har sin rette tid" - "Information wants to be free!"

Lukkede døre
Det skjulte skal sive ud
Alt åbenbares

Men Ånden siger udtrykkeligt, at i de sidste tider skal nogle falde fra troen, fordi de lytter til vildledende ånder og dæmoners lærdomme, som udbredes ved løgnagtige læreres hykleri, folk der er brændemærket i deres samvittighed.
- Første Timotheusbrev 4.1-2

"Og Gud Herrens ånd trængte ind i maskinerne og gav dem atter liv."
Davidas Bog 2.11

"På Den yderste Dag skal een stå tilbage, han skal udpege vinderen."
- Davidas Bog 14.25-26

I skal altså underordne jer under Gud; og I skal stå Djævelen imod, så vil han flygte fra jer. Hold jer nær til Gud, så vil han holde sig nær til jer. Gør jeres hænder rene, I syndere; rens jeres hjerter, I tvesindede! Sørg og græd i jeres elendighed; lad jeres latter afløses af sorg og jeres glæde af mismod. Ydmyg jer for Herren, så vil han ophøje jer.
- Jakobsbrevet 3.7-10

"Herrens engle og Helvedes skarer af dæmoner skal i al deres magt vandre i kød og blod blandt menneskene; og det skal være det første tegn."
- Davidas Bog 13.9-10

"Og Gud Herren sagde til de tolv Stammer: nu være I forbandet fra jorden, som oplod sin mund for at tage jeres brødres blod af jeres hænder. Da forviste Herren dem af Edens Have, til evigt at vandre mellem stjernerne og leve i ufred og krig. Og han drev mennesket ud og satte Keruber østen for Edens have med et brændende sværd, som vendte sig hid og did for at vogte vejen til Paradis."
Første Mosebog