

# MAKSIMAL ENTROPI



**ET ROLLESPIL OM KRIG OG OM UNIVERSETS FJERNE FREMTID.**

**SKREVET TIL FASTAVAL 2006 AF FLEMMING R.P. RASCH**

# INDHOLD

Dette scenarie består af:

En forside

Denne side (Som muligvis er bagsiden af forsiden)

Indledning (1 side)

Beskrivelse af scenerne 1-16 (en side hver)

Note om regler (1 side)

Note om teknologi (1 side)

Note om astrofysik (1 side)

Samt til hver af de 4 spillere:

(Kan være farvet grøn, gul, rød og blå)

En kort beskrivelse af primær spilperson (1 ark)

Instruktioner til 8 af scenerne (på 1 ark)

Tekst til scene 5 (ens for alle spillere – 1 ark)

Maksimal Entropi, version 1.1: Nogle småfejl er rettet.

Version 1.2: Enkelte andre småfejl er fundet, men ikke rettet. Scenariet blev kørt i denne udgave på Fastaval. Et godt råd til hvis nogen vil køre scenariet er at udelade scene 13, som ikke fungerede. (Og lade Ain fortælle sin version af historien i stedet.) Bemærk desuden at spillerne starter med det ene ark hvor deres grundtype af kriger står på, og at de ikke spiller mennesker, men senere modificeres, så de kommer til at ligne mennesker (lidt.) Scenariet bør ikke trækkes for længe ud, 2-3 timers spil vil nok være passende.

# INDLEDNING

Forestil dig hvordan verden ser ud om et år. Prøv så med 10 år? 100 år? 1000 år? Det er selvfølgelig stort set umuligt. Og hvad så med 20 milliarder år? Helt umuligt! Men hvis det nu viser sig at der findes en slags naturlove for hvordan liv udvikles, hvordan liv bliver til intelligente væsener, og hvordan disse intelligente væsener efterhånden bliver til civilisationer, der breder sig ud over deres egen planet og derefter videre ud i universet? På den måde kan enhver civilisation beskrives ud fra det "niveau" den er nået til. Antag så videre, at de allerfleste civilisationer går til grunde før de når særligt langt. Og at der kun findes nogle ganske få i hele universet som er nået så langt, som det kan lade sig gøre at nå. Dette er den ene grundide i dette scenarie. Med en lille tilføjelse: I mange af de historier hvor man postulerer en sådan trinvis udvikling af civilisationer, bliver civilisationer på et højere niveau også mere fredelige og moralske. Dette er ikke tilfældet her.

Føj hertil følgende elementer: Den ene civilisation på det højeste niveau der er tilbage, som nu står foran sin undergang, forårsaget af interne konflikter. Et univers der er blevet gammelt, og som hastigt nærmer sig det tidspunkt hvor alt stof opløses i en eksplosion kaldet "the big rip." Og fire hovedpersoner, også mærkede af død og undergang, der bliver involveret i disse begivenheder.

## Scenariets struktur

Scenariet er opbygget af forskellige typer scener: Der er dels "almindelige" scener, hvor spillerne fortæller sig igennem en handling styret af spillederen. Dertil er der scener, hvor kun en af spillerne har sin sædvanlige spilperson, og de tre andre spiller nogle bipersoner, der skal styre handlingen, med kun minimal deltagelse af spillederen. Desuden er der to scener, hvor hhv. spillederen fortæller hvad der er sket og hvor spillerne læser om hvad der er sket.

## Spilpersoner

Der er ikke nedskrevne spilpersoner i traditionel forstand – spillerne starter med en meget minimal beskrivelse (en type, en farve og en evne), som der bygges videre på i løbet af scenariet. Det er meningen at de selv kan finde på navne, udseende m.m.

## Kort synopsis

De fire hovedpersoner oplever hver deres egen "død" i forbindelse med en altødelæggende krig deres respektive civilisationer er involveret i. Men deres "døde" kroppe bliver genoplivet, og de får muligheden for at arbejde for Jalk, som er øverste general for universets højeste civilisation, menneskene. Efter de har gjort det i nogle millioner år, bliver de vidner til menneskenes undergang. Men en mystisk robot fører dem på sporet af den forræder som forårsagede undergangen. De opsøger forræderen for at få hævn, men får også et spor til hvor der muligvis er en som kan redde universet fra undergang. Scenariet ender i et stort slagsmål hvor universets skæbne afgøres.

## Om genren

I en god lang bog på 4-500 sider kan der etableres udviklede fremtidige samfundsformer, omhyggeligt beskrevne fremtidige teknologier o.s.v. Det er der ikke rigtig plads til her. I stedet må I improvisere jer igennem en god del af det og eventuelt supplere med hvad I kender fra science fiction litteraturen og (helst ikke, men i værste fald) science fiction film. Nogle enkelte ting er det dog vigtigt ikke at ændre på:

For det første er universets undergang ikke noget man uden videre kan afværge. Det er kun et usandsynligt held som har gjort at den ene mulighed der er for at "redde universet" faktisk eksisterer. For det andet kan man hverken rejse i tid eller rejse hurtigere end lyset. Og for det tredje kan man ikke med tankens kraft alene udrette nogen ting. Endelig er det sådan at spilfigurerne ikke behøver at være mennesker fra starten, men at de nye kroppe de senere får minder en del om mennesker, da det er mennesker som har konstrueret disse kroppe.

Siderne med regler, teknologi og astrofysik kan med fordel læses hvis man er i tvivl om hvordan spiluniverset fungerer, men de er ikke nødvendige for at kunne køre scenariet.

Af litteratur man kunne læse, kan jeg anbefale Olaf Stabledons geniale "Star Maker" og Roger Zelaznys knapt så vellykkede, men meget inspirerende "Creatures of Light and Darkness."

# SCENE 1

En af vores hovedpersoner befinder sig i en belejret fæstning, og vil dø i slutningen af scenen.

## **Specielle regler i denne scene**

I løbet af beskrivelsen af scenen - eller se-  
nest når denne beskrivelse er færdig -  
skal en af spillerne vælge scenen som sin,  
ved at fortælle sin egen spilperson ind i  
den. Handlingen i scenen er dernæst af-  
hængig af hvilken hovedperson der delta-  
ger i den.

De andre spilleres biroller afhænger af  
hvilken spiller der er hovedperson. Hvis  
for eksempel rød spiller er hovedperson,  
bruges de roller som er mærkede "Scene  
1-4 (rød som hovedperson)."

## **Scenen (forklares eller læses op)**

Det er nat på denne planet. I skæret fra  
denne ene store og de tre små måner står  
en fæstning i et pas mellem høje bjerge.

Rundt omkring fæstningen afslører glimt  
fra metal at mængder af pansrede væse-  
ner rører på sig. Et stykke længere væk er  
andre i gang med at færdiggøre belej-  
ringsmaskiner.

Inde i fæstningen går vagter deres runder.  
Mange er sårede i kampene fra de foregå-  
ende dage. Der brænder et lys inderst i  
fæstningen. Den store leder sidder med  
kort og dokumenter og forsøger at finde  
en udvej. I andre rum ligger hans mest  
betroede og hviler sig. Enkelte går om-  
kring. Rastløse eller i færd med at forberede  
sig på morgens kamp. Som måske  
bliver deres sidste.

## **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til ef-  
ter behov.

## SCENE 2

En af vores hovedpersoner befinder sig i en bunker nær fronten, og vil dø i slutningen af scenen.

### **Specielle regler i denne scene**

I løbet af beskrivelsen af scenen - eller senest når denne beskrivelse er færdig - skal en af de spillere, som ikke valgte at spille hovedrollen i scene 1, vælge denne scene som sin ved at fortælle sin egen spilperson ind i den. Handlingen i scenen er dernæst afhængig af hvilken hovedperson der deltager i den.

De andre spilleres biroller afhænger af hvilken spiller der er hovedperson. Hvis for eksempel rød spiller er hovedperson, bruges de roller som er mærkede "Scene 1-4 (rød som hovedperson)."

### **Scenen (forklares eller læses op)**

En planet hvor det meste af overfladen er vand. Her er små øer. Og et stort og lang-

strakt kontinent. Røg og flammer stiger til vejrs fra et sted midt på kontinentet. Kri-gen har varet i årevis. Fronten har kun flyttet sig lidt. Men for lidt siden gik den store offensiv i gang. Et sted tæt på fronten står en massiv bunker. Soldater løber ud og ind.

Med mellemrum høres høje brag. Jorden ryster. Generalen og hans nærmeste officerer lytter til beretninger. Læser beske-der. Diskuterer. Sender ordrer ud. En forsøger at holde liv i noget kommunikationsudstyr. I et hjørne sidder nogle civilister. De stirrer tomt og bange ud i luften.

### **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov.

## SCENE 3

En af vores hovedpersoner befinder sig i en atombombesikker kommandocentral dybt under jorden, og vil dø i slutningen af scenen.

### **Specielle regler i denne scene**

I løbet af beskrivelsen af scenen - eller senest når denne beskrivelse er færdig - skal en af de spillere, som ikke har spillet hovedrolle, vælge scenen som sin ved at fortælle sin egen spilperson ind i den. Handlingen i scenen er dernæst afhængig af hvilken hovedperson der deltager i den.

De andre spilleres biroller afhænger af hvilken spiller der er hovedperson. Hvis for eksempel rød spiller er hovedperson, bruges de roller som er mærkede "Scene 1-4 (rød som hovedperson)."

### **Scenen (forklares eller læses op)**

Tætte skyer omslutter planeten. Det er

blevet evig nat dernede. Byer er udslettet og i deres sted ligger enorme kratere. Omkring på kontinenterne er andre byer og selv skovene i brand. Enkelte tegn på liv ses endnu. Et sted er en nedgang til en fæstning dybt, dybt under jorden. Omkring den et mylder af køretøjer. Og ikke langt derfra - andre køretøjer, som langsomt nærmer sig.

Kontrolrummets store skærme viser billeder fra rundt omkring på den ødelagte planet. De fleste viser dog kun støj. Landets leder og de af hans rådgivere som har overlevet holder møde. Omkring i de mange rum arbejder, sover, beder og græder de mange som er flygtet herved. Endnu en skærm bliver sort.

### **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov.

## SCENE 4

En af vores hovedpersoner befinder sig på en militærbase på en måne, og vil dø i slutningen af scenen.

### **Specielle regler i denne scene**

Den spiller som endnu ikke har spillet hovedrolle får hovedrollen i denne scene. Handlingen i scenen er dernæst afhængig af hvilken hovedperson der deltager i den.

De andre spilleres biroller afhænger af hvilken spiller der er hovedperson. Hvis for eksempel rød spiller er hovedperson bruges de roller som er mærkede "Scene 1-4 (rød som hovedperson)."

### **Scenen (forklares eller læses op)**

En stor måne kredser om en kæmpeplanet. På månens overflade er steder hvor hårdføre planter forsøger at slå rod, og hist og her er små tryksikre kupler som

rummer bygninger til kolonister. Alle tomme. Kun nogle kraftigt pansrede barakker i delvis skjul under et bjerg rummer nu liv. Vrag af rumskibe ligger omkring dem. Et sted i kredsløb om planeten befinder de få funktionsdygtige skibe sig.

Barakkerne er overfyldte med evakuerede kolonister og militærfolk af alle slags: Piloter, efterretningsfolk, eksperter i nærkamp, højtstående officerer. De øverste officerer og repræsentanter for de civile holder møde. Hovedstyrken nær hjemplanet blev slået tilbage. Kun en ganske lille rumflåde står mellem dem og fjenden.

### **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov.

# SCENE 5

De fire hovedpersoner er døde, men bliver genoplivet som agenter for de sidste mennesker.

## **Scenen**

(Ikke noget for spilleleder at lave – spillerne læser deres papirer.)

## **Specielle regler i denne scene**

Spillerne får udleveret et stykke papir de skal læse. Her står også lidt om hvordan deres nye kroppe fungerer og hvilket udstyr de har.



## SCENE 6

De fire hovedpersoner starter deres nye tilværelse som soldater for de sidste mennesker.

### Specielle regler i denne scene

Denne scene er ren oplæsning fra spillede- ren, og skal underbygge det spillerne selv har læst om deres nye liv i scene 5.

### Scenen (læses op eller fortælles)

En gang for længe siden opstod der liv på en planet et sted i udkanten af en af galakserne. Liv var opstået før mange andre steder, og der var tilsyneladende ikke noget specielt ved det liv der opstod på denne her planet, som vi for nemheds skyld kalder Jorden. Efter nogle milliarder år opstod der da en mere kompliceret form for liv på planeten Jorden. En form for liv, som vi for nemheds skyld vil kalde intelligent liv. Heller ikke det var i sig selv usædvanligt, selv om det på dette tidspunkt i galaksernes historie ikke var sket så mange gang før.

Der kom et tidspunkt hvor dette liv havde vokset sig ud over hele planeten og sågar var i færd med at omdanne hele planeten. Som det var set flere gange før og siden skulle ses mange gange, var det en udvikling som kunne have to udfald. Enten ødelagde den intelligente livsform både sig selv og det meste af sin planet. Eller også overlevede den, og begyndte at sprede sig videre ud i rummet. I dette tilfælde overlevede den. Lad os for nemheds skyld kalde livsformen for mennesker.

Sådan fortsatte menneskene med at brede sig ud, indtil grænser for ekspansion og indre konflikter truede den med udslettelse. Men overlevede krisen. Den ene efter den anden. Indtil hele galaksen var fyldt med mennesker. Men pludselig, det vil sige pludselig i kosmisk tidsregning, hvilket er mange millioner år, mistede menneskene trangen til at rejse ud i universet.

Over de næste milliarder år svandt antallet af mennesker. Til sidst var der ikke flere tilbage end hvad nogle få planeter kunne rumme. Alt arbejde var for længst overtaget af maskiner og af andre former for intelligent liv. Så resten af menneskene besluttede sig for at trække sig tilbage fra universet og dets konflikter.

Ud af tre hele solsystemer byggede menneskene en uigennemtrængelig kugle, i hvis indre der lå en kunstig sol med brændstof nok til at den kunne brænde næsten evigt. På indersiden af kuglen blev der anlagt landskaber af alle slags, hvor de resterende mennesker havde rigeligt plads at kunne leve som de ville, uden den mindste form for bekymring.

For at sikre at Kuglen kunne bestå for evigt, hyrede man krigere fra rundt omkring i galakserne, og disse krigere blev gjort udødelige og udstyret med mægtige kræfter, så de kunne forsvare Kuglen mod dens fjender. For mange af de andre livsformer fik, da de hørte om kuglen, lyst til at plyndre den for alle de skatte og al den viden som menneskene havde samlet der. Til gengæld for deres tjeneste fik Kuglens beskyttere, hvis de havde tjent længe og godt, tilbudt en plads inde i kuglen på lige fod med de sidste mennesker.

Men den største fjende skulle vise sig at komme indefra. Thek, et menneske der i viden og indsigt i universets natur var nået længere end nogen andre, og var en af dem som havde skabt Kuglen, blev forrådt og dræbt af Ain. Det lykkedes Ain at flygte fra Kuglen, og i tiden derefter skabte Ain mægtige fjender af Kuglen og menneskene ude i de omkringliggende galakser. Under ledelse af den mægtige menneskekriger Jalk må Kuglens beskyttere nu opspore og stoppe Ain og hans allierede.

# SCENE 7

En af vores hovedpersoner får testet sin loyalitet.

## **Specielle regler i denne scene**

En spiller – den som spiller grøn kriger – er hovedperson, mens de tre andre spillere er bipersoner.

## **Scenen (læses op eller fortælles)**

Et solsystem i udkanten af en galakse. Sære væsener har udviklet sig til systemets herskere. To planeter og adskillige måner er koloniseret. I høje og lave kredsløb omkring moderplaneten ligger store og små fartøjer parat. Men for kort tid siden kom en anden flåde ind i systemet. Store sorte fartøjer, stadig svagt glødende efter den hurtige rejse fra et sted millioner af lysår væk. Nede på planeten gør man sig klar.

Det er Kuglens beskyttere som er kommet. De ellers fredelige væsener som bor her, har besluttet sig for at alliere sig med Fjenden. Beskytterne er kommet for at bryde alliancen. Et enkelt fartøj nærmer sig planeten. Resten bliver tilbage. I god afstand fra moderplaneten går de i gang med at bygge et våben. Et signal går ud mod det enlige fartøj. Væsenerne her har lært menneskenes sprog.

## **Handling**

Styres af spillerne. Hovedpersonen skal holde fjenden hen mens våbnet bygges. Hvis spilleren finder på at gå imod sine ordrer, får han at vide at han blev straffet, men blev tilgivet igen af Jalk efter nogle millioner år.

## SCENE 8

En af vores hovedpersoner møder en mægtig modstander.

### **Specielle regler i denne scene**

En spiller – den som er blå kriger – spiller hovedrollen her, mens de andre er biper-soner.

### **Scenen (læses op eller fortælles)**

Et krigshærget solsystem. En nabostjerne er eksploderet, resterne af den fylder stadig en stor del af himlen, og dens effekt ses ved at nogle tidligere beboelige planeter nu er atmosfæreløse ørkener.

Et enligt sort rumskib nærmer sig de indre planeter med nær-lys-hastighed. Og bremser op. Det går først i kredsløb om den inderste planet. Fortsætter så længere ud. Ved den tredje planet bliver det liggende. En beskytter forlader rumskibet – lander lidt efter på planeten. Her ligger ruinerne af en verden spredt ud i det kolde vakuum. Men så er der bevægelse! Et underligt væsen i en rumdragt nærmer sig beskytteren.

### **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov.

## SCENE 9

De sidste menneskers hjemsted angribes og ødelægges i et stort slag.

### **Specielle regler i denne scene**

Denne scene fortælles af spilleleder.

### **Scenen (læses op eller fortælles)**

Årene går. Millioner af år. Kuglens beskyttere arbejder ihærdigt på at stoppe Fjenden. Men så en dag sker det: I en nabogalakse lykkedes for Fjenden at nedkæmpe de beskyttere som skulle overvåge den. Og før beskeden om nederlaget når frem er det allerede lykkedes Fjenden at opbygge en flåde af rumfartøjer, hvis antal overtager stjernerne i en galakse. Med en fart nær lyset nærmer denne flåde sig Kuglen. Og hvor den når frem knuses al modstand.

Et sted nogle få lysår fra Kuglen står det store slag. Kuglens beskyttere er samlet i en af de største flåder nogensinde. Men i forhold til Fjenden er det en ubetydelig lille sværm. Med energien og stoffet fra næsten en hel galakse tromler fjendens styrker frem. Denne gang bliver de stoppet. Men en enkelt kriger står overfor tusinde eller måske millioner af modstandere. Et efter et ødelægges beskytternes skibe. Og beskytterne dør.

Denne gang tager Fjendes også tab. Der er store huller formationerne, og rummet er fyldt med skyer efter eksploderende fartøjer. Men Fjendens leder samler sine

styrker. Og bevæger sig det sidste stykke frem til kuglen. Et våben der er så stort som de største planeter gøres klart. Imens kuglen blot er tavs. Men med et åbner der sig en dør i Kuglen. Jalks flagskib – universets mægtigste fartøj – kommer til syne. Ved siden af det de resterende menneskers skibe. Kun ni mennesker er kampklare, men disse ni er universets mægtigste. Da de fleste galakser endnu var skyer af støv var de allerede mægtige krigere. De er menneskenes sidste forsvar.

Længe står kampen. Jalk nærmer sig det store våben. Andre af menneskene besejres af overmagten. Men ikke før de har nedkæmpet deres andel af Fjendes styrke. Til sidst er kun Jalk og styrken omkring det store våben tilbage. En stråle skyder ud. Energier der er større end noget universet selv har skabt. Den rammer Kuglen. Kuglen, som har ligget uforanderlig der i næsten 20 milliarder år, begynder at gløde. Imens Jalk kæmper sig vej frem til våbnet. Men det er for sent. Lige før han når frem, splittes Kuglen ad i en voldsom eksplosion. Og strålen rettes mod Jalk. Først sker der tilsyneladende intet. Men så gløder Jalks mægtige fartøj op og sprænges. En del af strålen reflekteres tilbage til våbnet og dets forsvarere. Alt forsvinder i en sky af gas. De få overlevende af Fjendens styrker trækker sig tilbage. Rundt omkring i rummet flyder enkelte overlevende forsvarer omkring. Af Kuglen er der kun nogle rester af selve kugleskallen tilbage.

# SCENE 10

Efter det store slag mødes fire overlevende, og finder en mærkelig robot, som sætter dem på sporet af den store fjende.

## **Specielle regler i denne scene**

Denne scene køres som traditionelt rollespil, med en hovedperson til hver spiller.

## **Scenen (læses op eller fortælles)**

En planet nær Kuglen. Her lå en forpost for beskytterne. En fæstning med gange dybt ned i overfladen. Kilometerstore kraterer dækker nu planetens overflade. Før var det eneste lys på overfladen den gyldne skær fra Kuglen. Nu oplyser brændende skyer i rummet omkring det ødelagte landskab.

Et ligger et nedstyrtet mindre rumfartøj. Nær dette en rygende bunker. Og ikke langt fra er en kampplads, hvor en hær af gigantiske robotter kæmpede mod nogle få beskyttere. Intet rører sig. Og dog. Et sted rejser en skikkelse sig. Så en anden. Og to mere. Fire overlevende mødes.

## **Handling**

Et sted mellem nogle vragdele – på planeten eller i rummet – møder vores hovedpersoner en ramponeret robot, der ser ud som om den er smeltet sammen af tre robotter. (Det er tydeligvis ikke en af fjendens robotter, hvis nogen skulle spørge.) Det meste af tiden kommer der en uforståelig strøm af tilfældige data ud af den. Somme tider er den helt tavs. Men indimellem fungerer den nogenlunde. Den siger da at den kender til menneskenes historie fra begyndelsen til enden, og kan svare på hvad de end har lyst til at stille af spørgsmål. Hvad enten de spørger eller ej, får de at vide at Fjenden befinder sig i midten af galaksen CR1270.

Dette er i virkeligheden Jalk i forklædning (han nåede akkurat at undslippe) som vil have nogen til at opsøge Ain uden at han vil afsløre at han er i live. Robotten siger at den vil blive tilbage for at fortælle menneskenes historie for dem som kommer forbi, men Jalk følger skjult efter dem i resten af scenariet.

Det kan lade sig gøre at finde et eller flere rumskibe, som ikke er mere skadede end at de nemt kan repareres.

# SCENE 11

Under rejsen har en af hovedpersonerne en drøm, hvori det afsløres at universet snart skal dø.

## **Specielle regler i denne scene**

En af spillerne – den som spiller rød krig – er hovedperson, de andre spillere er bipersoner.

## **Scenen (læses op eller fortælles)**

Rejsen tager millioner af år, i universets tid. For de rejsende er det langt kortere. Men det er stadig lange måneder, som bliver til år, der tilbringes i uafbrudt dyb søvn.

Er det en drøm? Eller var alt det der er gået forud en drøm? Det er før den store krig. Det er før alle krige.

## **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov. I slutningen af scenen får spillerne at vide at det var en drøm (hvis de skulle være i tvivl.) Det at universet er døende er noget som man forholdsvis nemt ville kunne regne ud ved hjælp af avanceret astrofysik, men Jalk har holdt det skjult for dem. (Han har programmeret det meste af den kunstige del af deres hjerner.) At drømmen kommer her er måske fordi de er begyndt at tænke selvstændigt og måske fordi Jalk har ønsket at de skal det.

## SCENE 12

De fire hovedpersoner når efter mange millioner års rejse frem til der hvor fjenden holder til.

### **Specielle regler i denne scene**

Spilles som traditionelt rollespil med en hovedrolle til hver spiller. Det er den scene i scenariet hvor der er størst mulighed for at lave en slags taktisk krigsspil. Inde i planten er det ikke muligt for spillerne at kommunikere over større afstande på grund af afskærmning.

### **Scenen (læses op eller fortælles)**

Rejsen er til ende. Der er nær centrum af galaksen CR1270. En enorm befæstet planet ligger i centrum af dette system, og omkring den kredser flere små sole.

### **Handling**

Tusindvis af svært bevæbnede rumskibe forsvare systemet. Men spillernes fartøjer er hurtigere og har bedre våben. Hvis de får den ide at lave et supervåben til at smadre planeten, vil en større flåde blive

sendt imod dem, og de må opgive det. Så de må angribe direkte. Hvis de prøver at snyde sig vej ind, ligegyldigt hvordan, vil Fjenden lade dem komme.

Nede på planetens overflade er tyngdekraften meget stor, i størrelsesorden ti gange normal. De kan ikke skyde sig vej ned i planten med de almindelige våben på deres rumskibe, materialet er så hårdt at det måske vil tage flere uger. Derfor må de bruge elevatorer eller evt. en ventilationskakt. (Ja, sådan nogle er der, men de munder ikke ud lige ved hovedreaktoren.) Der er en bemærkelsesværdig mangel på reaktion fra planetens beboere. Heller ikke rumskibene omkring planeten foretager sig noget, når vores hovedpersoner først er kommet ned.

Først nær planetens centrum, hvor tyngdekraften igen er aftaget, og de må bevæge sig gennem lange gange og tunneller, sker der noget. Pludselig bliver de angrebet fra alle sider af kamrobotter af alle slags, fra små nanorobotter der prøver at bide sig vej gennem deres panser – til kæmpestore kampvognsagtige tingester der skyder på dem med kraftige lasere.

# SCENE 13

De fire hovedpersoner trænger ind i fjendens fæstning – eller gør de?

## **Specielle regler i denne scene**

Den ene spiller – gul kriger – spiller hovedrollen, mens de andre spiller bipersoner. Desuden foregår det hele i en computersimulation – dvs. som en drøm hovedpersonen har.

## **Scenen (fortælles eller læses op)**

Kampen i planetens indre raser videre, gennem gange og tunneller. De fire krigerer bliver væk fra hinanden. Hver for sig leder de efter Fjendens kontrolcenter.

## **Handling**

Styres af spillerne. Spilleleder hjælper til efter behov. Det hele er noget som Ain stopper ind i hovedet på gul kriger ved hjælp af noget avanceret teknologi, som kun han har adgang til. Meningen er præsentere en anden forklaring end Jalks på hvad der skete for de to milliarder år siden. (Men er den så sand?)



# SCENE 14

Omsider konfronterer de fire hovedpersoner den onde selv.

## **Specielle regler i denne scene**

Køres som traditionelt rollespil med fire hovedpersoner.

## **Scenen (læses op eller fortælles)**

Pludselig forandrer scenen sig. Et eller andet våben havde formået at trænge gennem jeres rustninger og manipulere med jeres sanser. Men nu står I inde i en mægtig hal. Midt i den ser I en holografisk gengivelse af Kuglens der ødelægges af Fjenden. En skikkelse der ligner et menneske som de oprindeligt så ud for milliarder af år står med ryggen til at ser på. Han vender sig. Selv om han ikke er som I har set ham på billeder er det tydeligt at det er Ain. Han ser på jer med et sørgmodigt udtryk i øjnene.

## **Handling**

Ain har i efterhånden et par milliarder år arbejdet for at få hævn over Jalk. Det var Jalk som fik Ain til at lokke Thek i et baghold. (Som Ysja fuldførte ved at skabe et sort hul omkring ham). Fordi han bildte

Ain ind at Thek var blevet gal og ville bruge sin hemmelige viden om universers natur til at ødelægge universet. Det troede Jalk muligvis, men det var ikke sandt. Han brugte Ain som syndeboek. Ysja stak bare af, da hun forstod hvad hun havde været med til. Ain har nu fået sin hævn efter to milliarder år. Men han er kun ked at alle andre mennesker er døde, og planlægger at begå selvmord ved at springe sin planet i luften. Han vil dog godt give dem koordinaterne til der hvor han mener Ysja er. (Og gør det faktisk hvad enten de vil have dem eller ej via sin specielle teknologi.)

## **At redde universet**

Enten af Ain her eller af Ysja i næste scene kan spillerne – hvis de spørger - få at vide at den eneste chance for at redde universet fra undergang er Thek, som var den der viste mest om de ting. Ain mener ikke at Thek kan have overlevet i et sort hul, men han så heller ikke Ysja smide Thek i det.

# SCENE 15

Jagten på en mulig redning for det døende univers fører dem til endnu et af de sidste mennesker.

## **Specielle regler i denne scene**

Køres som traditionelt rollespil, hvor spillerne spiller her en hovedperson.

## **Scenen (læses op eller fortælles)**

Endnu en lang rejse gennem rummet. Men denne gang er det tydeligt at noget at ved at ske. Afstanden mellem galakserne øges. Færre ting er synlige på himlen. Men I når frem til en planet der ligger tæt på en lille rød stjerne. Planetens overflade er lavet helt af et organisk materiale, i alle mulige sære strukturer og i alle synlige farver, som de koralrev der fandtes på den for længst døde planet Jorden. Små flyvende væsener bevæger sig omkring. I kan høre at de alle kommunikerer med hinanden via radiobølger. Det er som om hele planeten er i gang med at sende en slags næsten uendelig indviklet besked. Men tilsyneladende er der ingen som lytter...

## **Handling**

Ysja har tilbragt de sidste par milliarder år med at rejse rundt i universet og skaffe

sig viden om alt liv. Hun er nærmest smeltet sammen med planeten, mens hun oplever det sidste store kunstværk, som har været under opførelse i et par hundrede år. Det vil hun under ingen omstændigheder gå glip af. Men hun vil give vores hovedpersoner hver en stor gave: En rød krystal (på størrelse med et æble) som kan give dem al menneskenes viden. (Og blandt andet sætte dem i stand til at opgradere deres teknologi.) Hvis de angriber Ysja, kan de nemt ødelægge hendes næsten normalt menneskelige krop, men hun gemmer sig bare et sted i planetens kollektive bevidsthed og materialiserer sig igen. Hvis de er dumme nok til at blive ved at angribe, bliver hun sur, og laver sig en bedre krop.

## **At redde universet**

Hvis spillerne spørger Ysja om der er en chance for at redde universet, vil hun sige at kun Thek ville have kunnet redde universet. Chancen for at han har overlevet to milliarder år inde i et sort hul er ret minimal, men man ved ikke med ham. At få "åbnet" det sorte hul vil nok være muligt, men tage lang tid. Derfor er det nemmeste bare at vente på at det af sig selv opløses lige før universet går til grunde. De kan få koordinaterne til det sorte hul.

## SCENE 16

Universets undergang er nært forestående. Det store forræderi opklares og afsluttes.

### **Specielle regler i denne scene**

Køres som traditionelt rollespil, hvor spillerne spiller hver en hovedperson.

### **Scenen (læses op eller fortælles)**

Galakserne fjerner sig fra hinanden, hurtigere og hurtigere. Og i hver enkelt galakse spredes stjernerne. Mens I rejser gennem rummet forsvinder stadig flere galakser ud af rækkevidde for jeres instrumenter. Rummet selv bliver tyndere. Og hvor I ser galakser, er det galakser i opløsning, tyngdekraften der holdt dem sammen er så svækket at stjernerne hvirvles ud til alle side, som om de eksploderede.

Stadig færre galakser ses. Indtil rummet bliver helt tomt. På nær en enkelt eksploderende galakse, lige fremme. Og der – et sted som for få millioner år dækket af stjerner, ligger en sky af glødende gasser rundt om et hul i rummet. Det sorte hul selv er ved at miste sine kræfter. Skyen spredes langsomt ud, mens I nærmer jer.

Og med et eksploderer det sorte hul. Et øjeblik efter materialiserer et gigantisk rumskib sig, af menneskeligt design. Det sender billeder til jer. Robotten i mødte tilbage ved den ødelagte Kugle viser sig. Den forandrer sig. Bliver til Jalk. Han takker jer for at have ført ham til den store fjende. Under det gigantiske rumskib begynder noget at samles. Et våben. En mindre kopi af det våben som ødelagte Kuglen. Det peger ind mod det som var centrum af det sorte hul.

### **Handling**

Afhænger lidt af om de fik de røde krystaller i scene 15. Gjorde de det, har de fået opgraderet deres teknologi, så de kan besejre Jalk uden de helt store problemer.

Hvis ikke, kan de kun gøre sig håb om at holde ham hen, og nogle må ofre sig, hvis andre skal have en chance for at nå hen til resterne af det sorte hul inden universet går helt i opløsning. (Fra der hvor det sorte hul eksploderer er der kun få timer tilbage før selv enkelte molekyler begynder at sprænges.) Jalk er fuldstændig besat af at Thek ikke må slippe fri og redde universet – han har besluttet at alt skal gå under, hvis ikke han selv kan redde det. Thek er faktisk død, men en maskine han har lavet har overlevet inde i det sorte hul. Det er en maskine som kan skabe et nyt univers. Dem som tager hen til resterne af det sorte hul, vil kunne nå at aktivere maskinen, såfremt Jalk er ikke stopper dem eller skyder maskinen.

### **Afslutning (hvis maskinen fra det sorte hul aktiveres)**

Alt stof spredes. Selv molekylerne i jer selv begynder at vriste sig løs. Den sære maskine gløder i alle farver over hele det elektromagnetiske spektrum. Hvis man kunne høre den ville den spille en række af vanvittigt komplekse melodier hurtigere end noget væsen ville kunne følge. I mærker hvordan I selv går i opløsning, da maskinen pludselig stopper. Og med det stopper alting. Universet toner bort som en film der er forbi. Senere, eller egentlig ikke senere for tiden er ophævet, men da I igen kan sanse tiden, træder små prikker af lys ud af mørket. Små glimt af stjerner langt borte. De automatiske dele af jeres hjerner registrerer og beregner. Efter nogen tid, hvor stadig flere små lys er dukket op, er resultatet der: På en eller anden måde er det lykkedes maskinen at lave et helt nyt univers. Et ganske ungt univers. De næste milliarder af år må vise om dets historie bliver en anden.

### **Afslutning (hvis ikke)**

Alt stof spredes. Selv molekylerne i jer selv begynder at vriste sig løs. I mærker hvordan I selv går i opløsning. Alting stopper. Universet toner bort som en film der er forbi.

# REGLER

## Scenariet bruger følgende simple regler:

1. Spillere og spilleleder taler sig igennem det meste af handlingen, men spilleleder har selvfølgelig vetoret, og skal forsøge at formidle til spillerne omtrent hvad der kan lade sig gøre. Har man meget terningefikserede spillere, kan man lade dem rulle nogle terninger på passende steder.
2. Nogle ting ligger fast i scenariet, så for eksempel slutningen på en scene ikke kan ændres. Det er ofte bipersonerne som skal gøre noget bestemt, der afslutter scenen.
3. Teknologi. Det vil generelt være sådan at teknologien på et højere civilisations-niveau vil være overlegen. Men et niveau som ligger lige under kan i nogle tilfælde vinde, for eksempel hvis der er mange nok, eller med en god plan og godt med held. Bruges skalaen er spillerne niveau 5 (muligvis niveau 6 til sidst) og de sidste mennesker 6.
4. De specielle evner: Hver spiller har en speciel evne, der også skal tages i betragtning.
5. Husk på at fra scene 5 og frem er spillerne elitesoldater med hundrede eller tusinder af års erfaring med udstyr lavet af nogle af de dygtigste ingeniører i universets historie.

## Farvekoder

Hver spiller vælger fra starten en farve, som angiver både hvilken hovedperson man skal spille gennem resten af spillet, og hvilke bipersoner man skal spille i de scener hvor man ikke skal spille sin hovedperson. Hvis man får spillere som ikke har specielle præferencer, kan man bare lade dem sige en farve de vil spille, ellers kan man vise dem hovedpersonerne, og lade dem diskutere hvem der skal spille hvad. De fire første scener er specielle: Her er det ikke fastlagt hvem der skal være hovedperson, men når en af spillerne har valgt at overtage scenen, fastlægger farvekoderne også her hvilke bipersoner de andre skal spille.

# TEKNOLOGI

Til brug for dette scenarie er her en skala for hvor højtudviklede civilisationer er. Husk at det er en af grundideerne her at liv og civilisationer er noget der opstår alle vegne og at det har nogenlunde samme måde at udvikle sig på, fra lavtstående til højtstående.

**Niveau 0:** Liv uden nogen videre intelligent adfærd. Har ingen teknologi, bortset fra muligvis primitiv redskabsbrug. Individer kan samle sig i mindre grupper, men komplicerede samfundsformer findes ikke. Ingen arter er specielt dominerende på planeten.

**Niveau 1:** Intelligent liv, sædvanligvis i en enkelt art, men somme i flere, hvor den ene dog ofte udrydder de andre. Avanceret sprog og redskabsbrug gør det muligt at samle større samfund. En niveau 1 civilisation er begyndt metodisk at udnytte naturen omkring sig til blandt andet landbrug. Der opstår ofte krige på grund af begrænsede ressourcer.

**Niveau 2:** Global civilisation. Hele det oprindelige område – som regel en planet – er domineret af den ene art. Teknologien er blevet til industri. Videnskaber gør det muligt at skaffe begrænset viden om resten af universet. I slutningen af perioden opdages atomkraft og rumfart. Ofte ødelægger en niveau 2 civilisation sig selv i voldsomme krige, men det hænder at den overlever og begynder at brede sig videre ud i solsystemet.

**Niveau 3:** Rumfarts civilisation. Rummet koloniseres. Teknologien forbedres stadig, men visse teknologer når deres begrænsning. På niveau 3 kan man risikere at møde andre civilisationer i rummet. Normalt sker der da det at de bliver så overvældet at de integreres fuldstændigt i den første. Eller – hvis dem man møder er på et højere niveau – man bliver selv integreret. To civilisationer på samme niveau kommer

derimod næsten altid i krig, som ødelægger den ene eller begge civilisationer.

**Niveau 4:** Galaktisk civilisation: Efterhånden bliver hele galaksen koloniseret. De fleste teknologier når deres begrænsning. Niveau 4 civilisationer begynder hurtigt at gå i opløsning af mangel på flere mål, når disse to ting er opnået. Ikke så meget af krig, men af mangel på livslyst. Man krig forekommer også, og det ender næsten altid med at civilisationen uddør.

**Niveau 5:** Kosmisk civilisation. Ved et tilfælde overlever en niveau 4 civilisation og udvikler sig videre. Kræver formentlig en helt unik kombination af gener, artshistorie m.m. – det er kun sket ganske få gange i universets levetid. Det er kun forholdsvis få individer som har overlevet, men deres teknologi gør dem i stand til at udvikle sig videre. Alle teknologier når efterhånden deres begrænsning.

**Niveau 6:** Egentlig samme som niveau 5, men dette niveau bruges til at angive at der er tale om nogle af de oprindelige individer fra en af niveau 5 civilisationerne, som har opdaget teknologier der går en smule længere end de kendte på niveau 5. Af angst for at disse teknologer er det som omsider vil udslette niveau 5 civilisationerne, holder de disse teknologier hemmelige. Og deres angst er ikke helt ubegrundet...

# ASTROFYSIK

En væsentlig ingrediens i scenariet er hvordan universet er skruet sammen. For dem der ikke er meget godt hjemme i nyere astrofysik har jeg derfor skrevet de vigtigste ting ned af relevans for scenariet. Men jeg går ud fra at de fleste ved hvad planeter og stjerner er.

## Sorte huller

En stjerne er et objekt der er så stort at tyngdekraften i det kan lave fusions-energi i dets indre. Ofte kan en sol brænde i milliarder af år, men store stjerner forbrænder deres stof så hurtigt, at de lever meget kortere, men også udsender meget mere lys og andre former for energi. Når en stjerne har brændt det meste af sit brændstof op, vil en lille stjerne klasse sammen og blive til en hvid dværg, en meget lille og kompakt stjerne, som ikke udsender meget lys. En tilstrækkelig stor stjerne vil derimod blive så kompakt at den "krøller" selve rummet sammen om sig selv og bliver til et sort hul. Intet kan slippe ud af et sort hul.

## Galakser

Stjerner samler sig ofte i store roterende stjerner-"skyer" kaldet galakser. Vores egen galakse – Mælkevejen – indeholder over hundrede milliarder stjerner. Og er en skive på ca. 100000 lysår i diameter og nogle få tusinde lysår tyk.

## Sort stof

På indeværende tidspunkt ved man at der er noget man ikke ved om stoffet i universet. Ved for eksempel at studere hvordan galakser roterer, kan man se at de er tungere end de tilsyneladende ser ud til at være. Dette fænomen kaldes sort stof. Der er mange mulige forklaringer på det. I dette scenarie består det sorte stof overvejende af brune dværge, små svage stjerner, ikke meget større end planeter.

## Relativitetsteoriene

Albert Einstein fremsatte i starten af det tyvende århundrede to teorier der kaldes relativitetsteorier. Den første teori siger noget om hvordan ting bevæger sig omkring i universet. Det har noget at gøre med om man kan overhale en lysstråle. Det kan man nemlig ikke. Så uanset hvor meget man trykker på speederen i sit rumskib, så vil lysstrålen altid bevæge sig væk fra en. Man kan komme næsten så tæt på lysets hastighed det skal være, men aldrig helt

derop. Der sker også andre sjove ting: Tiden begynder at gå meget langsomt. Det vil sige at der ikke behøver at gå en million år hvis man rejser en million lysår med et rumskib, men for resten af universet vil der være gået mindst en million år.

## Entropi

Termodynamik – eller varmelære som det hedder i fysiktimerne – har nogle grundregler, som er noget af det mest fundamentale i fysikken. Den anden grundregel (eller lov) siger at den at den samlede mængde uorden i universet – også kaldet entropi – vil vokse. Den lov kender man muligvis fra sit eget skrivebord eller sin lejlighed, men den gælder altså også for hele universet. Uorden er i termodynamisk forstand varme – det er energi som ikke opfører sig pænt og ordentligt. Et problem med loven om entropi er, at den ikke kan forklare hvorfor der så opstår orden, såsom os mennesker, som uanset hvad nogen kunne mene om os, er meget mere ordentlige end skyer af glødende gasser. Men der findes en nyere teori, maximum entropy production (MEP), som siger noget om det. Kort fortalt siger den at den bedste måde at skabe uorden på er først at skabe orden. I dette scenarie er det da sådan, at intelligens i den sidste ende ikke fører til en mere ordnet verden, men blot til nogle endnu større katastrofer end man kunne lave uden intelligens.

## Universets historie og Big Rip

Baseret på den anden af Einsteins relativitetsteorier beregnede man universet til enten at være helt uforanderligt, at udvide sig eller at trække sig sammen. Det var Einsteins meget berømte fejltagelse at han troede det første. Ellers kunne han have forudset det som man opdagede i 1930'erne, nemlig at universet udvider sig. Der var da en del diskussion om hvor vidt universet ville udvide sig i det uendelige, eller om tyndekraften til sidst ville trække det hele sammen i et "Big Crunch". Men i 1998 blev det endeligt fastlagt at universet udvider sig, og endda udvider sig hurtigere og hurtigere. Spørgsmålet er da hvordan det vil ende: En teori fremsat af Robert Caldwell m.fl. kaldes Big Rip. Ifølge den vil udvidelsen af universet accelerere så voldsomt, at selv meget små ting som for eksempel planeter (og endnu mindre ting) til sidst vil blive rykket fra hinanden. I dette scenarie starter vi nogle få hundrede millioner år fra Big Rip.

# GRØN SPILLER

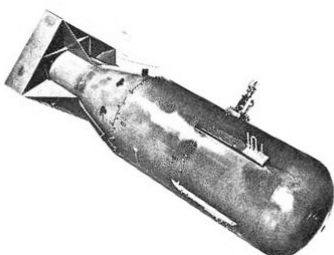


Primær spilperson: Den loyale krigers.

Du er den som, når du har påtaget dig at arbejde for nogen, ikke vil lade hensyn til dig selv eller andre veje tungere end din opgave. Et ord er ikke bare et ord, det er det eneste der betyder noget i verden, og du giver det ikke gerne. Men når du har givet det til nogen er det uden begrænsninger.

Speciel evne: Stædighed, udholdenhed. I en kamp kan du holde ud meget længe, selv mod en overlegen modstander.

(I nogle af scenerne skal du ikke spille din primære spilperson, og intet af ovenstående vil da gælde.)



# GUL SPILLER

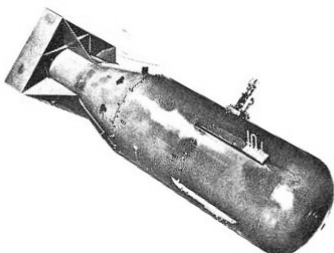


Primær spilperson: Den retfærdige kriger.

Du tror på at der skal være orden og rimelighed til. Når nogen ikke opfører sig ordentligt, har du lyst til at påtale det, uanset hvem det er. Hvis nogen begår en forbrydelse bør de straffes, og hvis der skal arbejdes for retfærdighed, er du den der melder dig først.

Speciel evne: Når du udfører et arbejde eller kæmper en kamp som du virkelig tror på er retfærdig, er du i stand til at overgå dig selv.

(I nogle af scenerne skal du ikke spille din primære spilperson, og intet af ovenstående vil da gælde.)





# RØD SPILLER



Primær spilperson: Den lidenskabelige kriger.

Du er måske ikke den bedste kriger, for du lader ofte dine følelser styre dig. Men du mener at uden følelser for andre, er der ingenting som giver mening, heller ikke at kæmpe. Du har ofte drømme om en verden hvor krig ikke mere er nødvendig, men ser også realistisk på det, når du er vågen.

Speciel evne: På trods af dine somme tider impulsive handlinger kommer du sjældent rigtig galt af sted, og er ofte meget heldig.

(I nogle af scenerne skal du ikke spille din primære spilperson, og intet af ovenstående vil da gælde.)



# BLÅ SPILLER



Primær spilperson: Den perfekte kriger.

Kamp er det som du er skabt for og det du har trænet i hele dit liv. Du udnytter enhver lejlighed du får til at blive en bedre kriger. Men du har heller ikke noget imod at lære fra dig. Det er selve krigskunstens væsen der interesserer dig, og i den forbindelse er du selv ubetydelig.

Speciel evne: I en ærlig kamp er du næsten uovervindelig.

(I nogle af scenerne skal du ikke spille din primære spilperson, og intet af ovenstående vil da gælde.)



# GRØN SPILLER

## Scene 1-4 (grøn som hovedperson)

Krigen har varet længe, og der er ikke mange tilbage på jeres side. Det ser meget sort ud for fremtiden, så du forbereder dig på det værste.

## Scene 1-4 (rød som hovedperson)

Du spiller fjenden. På passende dramatiske tidspunkter beskriver du hvordan dine styrker kommer nærmere. Men vent med at lave det endelige angreb indtil rød spiller er taget ud for at lede efter blå spiller og de lige har fundet sammen. Så myrder du dem begge og afslutter scenen.

## Scene 7 (hovedperson)

Du har fået til opgave at tage hen til planeten, kontakte de lokale intelligensvæsener, og holde dem hen med snak indtil de andre beskyttere har gjort våbnet klart. De er tydeligvis sammensvorne med Fjenden, som har lært dem menneskesprog.

## Scene 11 (biperson)

Du spiller her et grumt uhyre. Da rød spiller på et tidspunkt leder efter blå spiller, dukker du op og påstår at du har ædt ham/hende. Du er stadig sulten og prøver nu også at æde rød spiller. Men det ender med at det er dig som bliver slået ihjel. Da du dør, skifter du form og bliver til den som rød spiller ledte efter (dvs. blå spiller, som overtager.)

## Scene 1-4 (gul som hovedperson)

Du er leder af forsvarerne her. På et tidspunkt forlader du scenen – find på en eller anden undskyldning. Lidt efter gør du så opmærksom på at du ikke er vendt tilbage. Da de leder efter dig, finder de dig død. Beskriv hvordan dit lig ser ud. Men du så morderen – og nåede at skrive navnet på en seddel eller at taste det ind på din lommecomputer. (Det var rød spiller.)

## Scene 1-4 (blå som hovedperson)

Du er en af fjendens krigere. Ingen har nogensinde overvundet dig. Når du får besked på det, skal du udkæmpe en tvekamp med en af forsvarerne (blå spiller.) Du er først ret sikker på din sejr, men i løbet af kampen kommer du i tvivl. Beskriv hvordan I kæmper. Til sidst indser du at den anden kriger er bedre end dig, og et øjeblik efter dør du på en dramatisk måde.

## Scene 8 (biperson)

Du er en meget stor kamprobot, som dukker op så snart det mærkelige væsen i rumdragten (gul spiller) har aktiveret dig. Du ser meget sej ud, og prøver at skræmme blå spiller, men bliver hurtig slået til skrot. Men så aktiverer du ti robotter mere, som angriber. Det tager dog kun lidt længere tid for blå spiller at få ram på dem. Beskriv kampene.

## Scene 13 (biperson)

Du spiller tilsyneladende din primære spilperson, men gør det alligevel ikke. Da gul kriger løber omkring i det indre af planeten, mødes I, og du er glad for at i det mindste I to ikke er blevet væk fra hinanden. Men da du lidt senere går rundt om en hjørne, bliver du angrebet af et væsen som er dækket af en slags mørke, og du dør, mens væsenet stikker af.

# GUL SPILLER

## Scene 1-4 (grøn som hovedperson)

I denne scene er du en kommunikationsofficer, som modtager meldinger fra de forskellige styrker og efterretninger om fjendens bevægelser. Hver gang chefen (blå spiller) spørger må du melde om nye tab og enheder du har mistet kontakten med. Til sidst er der ikke flere tilbage, så dit job er overflødigt, og du anmoder om at måtte hvile dig lidt.

## Scene 1-4 (rød som hovedperson)

I denne scene spiller du lederen af de forsvarende styrker. Rød spiller kommer netop hjem fra en mission, og du kan fortælle at blå spiller er taget ud på en mission og ikke er vendt tilbage. Du vil ikke give rød spiller lov til at tage ud at lede, det er for farligt. Men til sidst giver du dig, da alt håb alligevel er ude.

## Scene 7 (biperson)

I denne scene er du chef for beskytterne. Lige når det ser ud til at der kan blive forhandlet fred, giver du en besked til grøn spiller – våbnet er klart, kom tilbage. Du vil affyre våbnet under alle omstændigheder. Beskriv hvordan det smadrer fjendens rumskibe som ubetydelige insekter, hvorefter det skyder mod planeten, som sættes i brand.

## Scene 11 (biperson)

I denne scene er du Thek – det menneske som ifølge historien blev forrådt af Ain. Du kommer først ind i scenen der hvor uhyret (grøn spiller) dør og forvandler sig tilbage til blå spiller. Du fortæller at universet snart går til grunde, og at du var den eneste som kunne have reddet det. Til slut genopliver du blå spiller med et mystisk apparat og scenen slutter.

## Scene 1-4 (gul som hovedperson)

Krigen har varet længe, og der er ikke mange tilbage på jeres side. Det ser meget sort ud for fremtiden, så du forbereder dig på det værste.

## Scene 1-4 (blå som hovedperson)

Du spiller fjenden i denne scene. Beskriv først hvordan dine tropper trænger frem. Dernæst kontakter du forsvarerne og forlanger at de overgiver sig. Dernæst tilbyder du at sende din bedste kriger mod deres bedste kriger, og hvis deres kriger kan vinde får de en uges våbenhvile, ellers skal de overgive sig betingelsesløst. I det øjeblik fjendens bedste kriger (blå spiller) vinder, sender du alle dine styrker ind og afslutter scenen.

## Scene 8 (biperson)

Du er det mærkelige væsen i rumdragten. Muligvis den eneste overlevende af din race, som ellers havde koloniseret hundreder af systemer. I blev udslettet fordi I allierede jer med beskytternes – dvs. menneskenes – fjender. Du taler menneskesprog og fortæller blå spiller at menneskene også vil blive udslettet som dit folk blev. Så aktiverer du din kamprobot (grøn spiller), mens du selv går til angreb. Du har ikke en chance mod blå spiller.

## Scene 13 (hovedperson)

Du er blevet væk fra de andre i kampens hede. Men så dukker der heldigvis en af dem op. I slutningen af scenen – da du møder rød og blå spiller – opdager du at du har forandret skikkelse til en menneskevind. I næste scene vil du dog være helt dig selv igen.

# RØD SPILLER

## Scene 1-4 (grøn som hovedperson)

Du skal spille fjenden her. Beskriv hvordan du med knusende overmagt besejrer en af forsvarernes enheder. I slutningen af scenen prøver en enlig kriger (grøn spiller) at holde hele din styrke tilbage. Imponerende nok lykkedes det et stykke tid, men til sidst sender du så mange styrker ind at det er håbløst. Scenen slutter med at dine folk dræber grøn spiller.

## Scene 1-4 (rød som hovedperson)

Du har netop været ude at rekognoscere og vender tilbage her i starten af scenen. Det viser sig at blå spiller (din kone / bror / bedste ven / søn – find på hvad blå spiller er) ikke er der, og du bliver meget bekymret. Faktisk vil du straks tage ud at lede, men du skal nok lige spørge din chef (gul spiller.)

## Scene 7 (biperson)

Her skal du spille en repræsentant for de intelligensvæsener der bebor systemet. Du er her sammen med din politiske modstander (blå spiller.) Meningen er at I vil invitere en repræsentant for de fremmede hen på et af jeres rumskibe. Du vil gå med til næsten alt for at få fred – total nedrustning, besættelsestropper, "beskyttelsespenge." Hvad som helst for at dit folk kan overleve. Du kan tale menneskenes sprog, som en anden race har lært jer.

## Scene 11 (hovedperson)

Du er tilsyneladende tilbage til før den scene hvor du var hovedperson og ledte efter blå spiller. Blå spiller har også den samme rolle som i den scene, men det foregår lang tid før på et meget fredeligt og smukt sted.

## Scene 1-4 (gul som hovedperson)

Du er en af forsvarerne her. Dvs. i virkeligheden arbejder du for fjenden. Da grøn spiller på et tidspunkt forlader sin post, følger du ubemærket efter og dræber ham/hende og stikker af (sig **ikke** at du gør det.) Når gul spiller tager ud for at lede efter dig, vil det lykkedes at indhente dig. Du prøver at kæmpe dig fri, men bliver dræbt.

## Scene 1-4 (blå som hovedperson)

I denne scene er du leder af forsvarerne. Situationen er næsten håbløs. På et tidspunkt bliver du kontaktet af fjenden (gul spiller) som forlanger at I overgiver jer. Det kan du ikke gå med til, men da du får tilbudt en våbenhvile hvis jeres bedste kriger kan besejre deres bedste kriger, går du med på det. Du forsøger at få blå spiller til at melde sig frivilligt (eller vil du beordre det.)

## Scene 8 (biperson)

Du skal spille en tidligere beskytter i denne scene. Du har fået nok af krig, og er stukket af fra menneskene. Nu har fortiden indhentet dig, og beskytterne har ødelagt hele den civilisation som du har skjult dig hos i mange år. Når den sidste kamprobot er smadret, vil du dukke op fra dit underjordiske skjul. Du er træt af at flygte og har tænkt dig at dø i kamp, men vil give din modstander kamp til stregen. Når du dør, slutter scenen.

## Scene 13 (biperson)

Du får lov at spille den store Fjende og forræder Ain i denne scene. På et tidspunkt kommer gul spiller til et sted hvor du står, men du opdager det ikke (dvs. Ain gør ikke.) Så kommer blå spiller ind på scenen, pakket ind i en slags mørke. Du takker og fortæller at du har gjort som i aftalte. Du ledte Thek hen til bagholdet.

# BLÅ SPILLER

## Scene 1-4 (grøn som hovedperson)

Du er chef for de forsvarende styrker. Med mellemrum spørger du din kommunikationsofficer (gul spiller) om der er nyt om jeres styrker eller fjendens bevægelser. Du går så hen til dit bord og forsøger at udregne en ny strategi. Når gul spiller fortæller at I har mistet kontakten med alle enheder, giver du ordre til at evakuere. Din mest loyale kriger (grøn spiller) får til opgave at holde fjenden hen imens.

## Scene 1-4 (rød som hovedperson)

I starten af scenen er du blevet væk på en mission udenfor. Blå spiller (din mand / kone / bror / bedste ven / søn – det er op til rød spiller) vil tage ud at lede efter dig, men får ikke lov til at det for sin chef. Du kan evt. beskrive hvordan du er ved at blive fanget eller er faret vild. Til sidst i scenen finder blå dig, men fjenden er ikke langt væk...

## Scene 7 (biperson)

Her skal du spille en repræsentant for de intelligensvæsener der bebor systemet. Du er her sammen med din politiske modstander (rød spiller.) Meningen er at I vil invitere en repræsentant for de fremmede hen på et af jeres rumskibe. Du mener at I har militær magt nok til at besejre fjenden om nødvendigt, og vil ikke tilbyde nogen form for kapitulation. Men sidst i scenen giver du dig dog, og går med til en nedrustningsaftale.

## Scene 11 (biperson)

Du er tilsyneladende tilbage til før den scene, hvor rød var hovedperson og ledte efter dig. Rød spiller har også den samme rolle som i den scene, men det foregår lang tid før på et meget fredeligt og smukt sted. I starten af scenen stikker du af fra rød spiller for sjov, og det lykkedes dig at komme ud af syne. Rød spiller dræber lidt senere et stort uhyre, og pludselig forandrers det sig, og det er dig som ligger og er død. Beskriv evt. hvor død du er.

## Scene 1-4 (gul som hovedperson)

Du skal spille fjenden her. Fortæl på passende tidspunkter hvordan dine styrker nærmer sig, men de nedkæmper mindre grupper af forsvarere. I slutningen af scenen har gul spiller indhentet rød spiller, som arbejder for dig og har myrdet sin chef. Det lykkes lige akkurat for gul spiller at få sin hævn, før en større enhed af dine styrker når frem og afslutter scenen med at dræbe gul spiller.

## Scene 1-4 (blå som hovedperson)

Du er den klart bedste kriger på det her sted. Men det nytter ikke meget mod så mange fjender. Så du håber bare på at dine evner kan bruges til et eller andet.

## Scene 8 (hovedperson)

Du er sendt til dette system for at se om der er nogen overlevende. Hvis der er, skal du tage dem til fange eller dræbe dem.

## Scene 13 (biperson)

Du spiller en skurkagtig version af Jalk i denne scene. Du har dog en slags mørke på, som gør at ingen kan se hvem du er. Lidt efter starten på scenen dræber du grøn spiller. Du undslipper. Senere møder du rød spiller, slukker for dit mørke, og spørger hvordan det går med planen. Lidt efter opdager du at en menneskekvinde – Ysja (gul spiller) står i nærheden. Du spørger om hun fik smidt Thek i det sorte hul. Inden hun kan svare, slutter scenen.

# GRØN SPILLER

Der er gået tid. Meget lang tid. På en eller anden måde er du alligevel ikke død. Du husker dine tanker - hver enkel tanke - som spredt udover så langt et tidsrum, at du havde svært ved at huske begyndelsen, da du nåede til enden. Som om bare det at tænke "hvor er jeg?" var noget der tog dig et helt liv. Men det stoppede ikke. Hver gang en tanke var tænkt til ende kom der en ny. Du tænkte "hvorfor er jeg", og forsøgte at finde svar på hvorfor døden ikke, som du havde forventet, var en kort overgang mellem liv og ingenting. Men så for et øjeblik siden, eller måske for et par år siden begyndte du at se lys igen. Siden kom følelsen i din ene arm. Og en summende lyd i dine ører. Så med et var du levende igen.

Du ligger i et mørkt rum. Et svagt lys kommer fra et vindue højt oppe, og under vinduet sidder en stor foroverbøjet skikkelse med blikket rettet mod dig.

- Velkommen, siger den.

Du forsøger at rejse dig op. Men hverken dine ben eller dine arme lystrer dig.

- Du er lige vågnet fra en meget lang søvn. Vent lidt med at bevæge dig. Tænk i stedet over dette: Hvad ville du sige til at få et nyt liv?

Du tænker over det. Det er ikke noget valg. Du døde. Du ved, at hvis du kunne leve igen, ville det være med erindringen om det gamle liv. Men uden at kunne ændre noget ved det.

- Jeg kunne fjerne din hukommelse?

Det er som om skikkelsen derhenne har læst dine tanker. Du bliver vred. Uden din hukommelse vil du jo slet ikke være den du er.

- Lad mig være i fred! Jeg er død. Jeg er død. Lad mig være død!

Det overrasker dig hvor højt din stemme lyder. Lammelsen i din krop må have for-

taget sig. Du rejser dig op. Ser dig omkring i rummet. Der er kun skikkelsen og vinduet.

- Men du har dog fået lyst til at bevæge dig igen. Så du vil gerne leve alligevel?

Skikkelsen derhenne rejser sig. Den er enorm. Du overvejer om dine muligheder. Beslutter modstræbende at du indtil videre må give efter. Se hvad det er du får tilbudt.

Det var dengang. Tid gik. Lang tid. Du blev ved at give efter. Til du sagde ja til at arbejde for din nye herre. Og mere tid gik. Meget mere tid. Millioner af år.

## Din nye krop

Omkring 4 meter i højden og ret massiv af bygning. Det ydre kan varieres en del, men er altid menneskelignende med to arme, to ben o.s.v. Indeni er der en blanding af forskellige teknologiske vidundere, og en ganske lille smule af dine oprindelige molekyler, som en slags souvenir. Din hjerne er for længst blevet forvandlet til noget meget hurtigere, bedre og mere robust. Du kan blandt andet manipulere med tyngdekraften så du kan flyve og du kan overleve at opholde dig ved meget høje temperaturer eller meget højt tryk. Du kan også omslutte dig selv med en form for energifelt, som beskytter dig mod de fleste typer angreb. Din krop har også indbyggede avancerede sensorer.

## Dit udstyr består blandt andet af:

1 stk. universelt våben. Dette våben kan ændre både form og størrelse, men er dog mindst ca. 2 meter langt og 10-20 cm. tykt. Det kan bruges som en slags højteknologisk sværd, hvis du har lyst til det, men mere effektivt er det at bruge det som skydevåben. Du kan også få det til at absorbere stof fra omgivelserne, så det kan skyde projektiler, der kan være højeksplosive eller endda atomare, hvis du giver dig tid til at samle og/eller forarbejde radioaktive materialer.

# GUL SPILLER

Der er gået tid. Meget lang tid. På en eller anden måde er du alligevel ikke død. Du husker dine tanker - hver enkel tanke - som spredt udover så langt et tidsrum, at du havde svært ved at huske begyndelsen, da du nåede til enden. Som om bare det at tænke "hvor er jeg?" var noget der tog dig et helt liv. Men det stoppede ikke. Hver gang en tanke var tænkt til ende kom der en ny. Du tænkte "hvorfor er jeg", og forsøgte at finde svar på hvorfor døden ikke, som du havde forventet, var en kort overgang mellem liv og ingenting. Men så for et øjeblik siden, eller måske for et par år siden begyndte du at se lys igen. Siden kom følelsen i din ene arm. Og en summende lyd i dine ører. Så med et var du levende igen.

Du ligger i et mørkt rum. Et svagt lys kommer fra et vindue højt oppe, og under vinduet sidder en stor foroverbøjet skikkelse med blikket rettet mod dig.

- Velkommen, siger den.

Du forsøger at rejse dig op. Men hverken dine ben eller dine arme lystre dig.

- Du er lige vågnet fra en meget lang søvn. Vent lidt med at bevæge dig. Tænk i stedet over dette: Hvad ville du sige til at få et nyt liv?

Du tænker over det. Det er ikke noget valg. Du døde. Du ved, at hvis du kunne leve igen, ville det være med erindringen om det gamle liv. Men uden at kunne ændre noget ved det.

- Jeg kunne fjerne din hukommelse?

Det er som om skikkelsen derhenne har læst dine tanker. Du bliver vred. Uden din hukommelse vil du jo slet ikke være den du er.

- Lad mig være i fred! Jeg er død. Jeg er død. Lad mig være død!

Det overrasker dig hvor højt din stemme lyder. Lammelsen i din krop må have for-

taget sig. Du rejser dig op. Ser dig omkring i rummet. Der er kun skikkelsen og vinduet.

- Men du har dog fået lyst til at bevæge dig igen. Så du vil gerne leve alligevel?

Skikkelsen derhenne rejser sig. Den er enorm. Du overvejer om dine muligheder. Beslutter modstræbende at du indtil videre må give efter. Se hvad det er du får tilbudt.

Det var dengang. Tid gik. Lang tid. Du blev ved at give efter. Til du sagde ja til at arbejde for din nye herre. Og mere tid gik. Meget mere tid. Millioner af år.

## Din nye krop

Omkring 4 meter i højden og ret massiv af bygning. Det ydre kan varieres en del, men er altid menneskelignende med to arme, to ben o.s.v. Indeni er der en blanding af forskellige teknologiske vidundere, og en ganske lille smule af dine oprindelige molekyler, som en slags souvenir. Din hjerne er for længst blevet forvandlet til noget meget hurtigere, bedre og mere robust. Du kan blandt andet manipulere med tyngdekraften så du kan flyve og du kan overleve at opholde dig ved meget høje temperaturer eller meget højt tryk. Du kan også omslutte dig selv med en form for energifelt, som beskytter dig mod de fleste typer angreb. Din krop har også indbyggede avancerede sensorer.

## Dit udstyr består blandt andet af:

1 stk. universelt våben. Dette våben kan ændre både form og størrelse, men er dog mindst ca. 2 meter langt og 10-20 cm. tykt. Det kan bruges som en slags højteknologisk sværd, hvis du har lyst til det, men mere effektivt er det at bruge det som skydevåben. Du kan også få det til at absorbere stof fra omgivelserne, så det kan skyde projektiler, der kan være højeksplosive eller endda atomare, hvis du giver dig tid til at samle og/eller forarbejde radioaktive materialer.



# RØD SPILLER

Der er gået tid. Meget lang tid. På en eller anden måde er du alligevel ikke død. Du husker dine tanker - hver enkel tanke - som spredt udover så langt et tidsrum, at du havde svært ved at huske begyndelsen, da du nåede til enden. Som om bare det at tænke "hvor er jeg?" var noget der tog dig et helt liv. Men det stoppede ikke. Hver gang en tanke var tænkt til ende kom der en ny. Du tænkte "hvorfor er jeg", og forsøgte at finde svar på hvorfor døden ikke, som du havde forventet, var en kort overgang mellem liv og ingenting. Men så for et øjeblik siden, eller måske for et par år siden begyndte du at se lys igen. Siden kom følelsen i din ene arm. Og en summende lyd i dine ører. Så med et var du levende igen.

Du ligger i et mørkt rum. Et svagt lys kommer fra et vindue højt oppe, og under vinduet sidder en stor foroverbøjet skikkelse med blikket rettet mod dig.

- Velkommen, siger den.

Du forsøger at rejse dig op. Men hverken dine ben eller dine arme lystrer dig.

- Du er lige vågnet fra en meget lang søvn. Vent lidt med at bevæge dig. Tænk i stedet over dette: Hvad ville du sige til at få et nyt liv?

Du tænker over det. Det er ikke noget valg. Du døde. Du ved, at hvis du kunne leve igen, ville det være med erindringen om det gamle liv. Men uden at kunne ændre noget ved det.

- Jeg kunne fjerne din hukommelse?

Det er som om skikkelsen derhenne har læst dine tanker. Du bliver vred. Uden din hukommelse vil du jo slet ikke være den du er.

- Lad mig være i fred! Jeg er død. Jeg er død. Lad mig være død!

Det overrasker dig hvor højt din stemme lyder. Lammelsen i din krop må have for-

taget sig. Du rejser dig op. Ser dig omkring i rummet. Der er kun skikkelsen og vinduet.

- Men du har dog fået lyst til at bevæge dig igen. Så du vil gerne leve alligevel?

Skikkelsen derhenne rejser sig. Den er enorm. Du overvejer om dine muligheder. Beslutter modstræbende at du indtil videre må give efter. Se hvad det er du får tilbudt.

Det var dengang. Tid gik. Lang tid. Du blev ved at give efter. Til du sagde ja til at arbejde for din nye herre. Og mere tid gik. Meget mere tid. Millioner af år.

## Din nye krop

Omkring 4 meter i højden og ret massiv af bygning. Det ydre kan varieres en del, men er altid menneskelignende med to arme, to ben o.s.v. Indeni er der en blanding af forskellige teknologiske vidundere, og en ganske lille smule af dine oprindelige molekyler, som en slags souvenir. Din hjerne er for længst blevet forvandlet til noget meget hurtigere, bedre og mere robust. Du kan blandt andet manipulere med tyngdekraften så du kan flyve og du kan overleve at opholde dig ved meget høje temperaturer eller meget højt tryk. Du kan også omslutte dig selv med en form for energifelt, som beskytter dig mod de fleste typer angreb. Din krop har også indbyggede avancerede sensorer.

## Dit udstyr består blandt andet af:

1 stk. universelt våben. Dette våben kan ændre både form og størrelse, men er dog mindst ca. 2 meter langt og 10-20 cm. tykt. Det kan bruges som en slags højteknologisk sværd, hvis du har lyst til det, men mere effektivt er det at bruge det som skydevåben. Du kan også få det til at absorbere stof fra omgivelserne, så det kan skyde projektiler, der kan være højeksplosive eller endda atomare, hvis du giver dig tid til at samle og/eller forarbejde radioaktive materialer.

# BLÅ SPILLER

Der er gået tid. Meget lang tid. På en eller anden måde er du alligevel ikke død. Du husker dine tanker - hver enkel tanke - som spredt udover så langt et tidsrum, at du havde svært ved at huske begyndelsen, da du nåede til enden. Som om bare det at tænke "hvor er jeg?" var noget der tog dig et helt liv. Men det stoppede ikke. Hver gang en tanke var tænkt til ende kom der en ny. Du tænkte "hvorfor er jeg", og forsøgte at finde svar på hvorfor døden ikke, som du havde forventet, var en kort overgang mellem liv og ingenting. Men så for et øjeblik siden, eller måske for et par år siden begyndte du at se lys igen. Siden kom følelsen i din ene arm. Og en summende lyd i dine ører. Så med et var du levende igen.

Du ligger i et mørkt rum. Et svagt lys kommer fra et vindue højt oppe, og under vinduet sidder en stor foroverbøjet skikkelse med blikket rettet mod dig.

- Velkommen, siger den.

Du forsøger at rejse dig op. Men hverken dine ben eller dine arme lystrer dig.

- Du er lige vågnet fra en meget lang søvn. Vent lidt med at bevæge dig. Tænk i stedet over dette: Hvad ville du sige til at få et nyt liv?

Du tænker over det. Det er ikke noget valg. Du døde. Du ved, at hvis du kunne leve igen, ville det være med erindringen om det gamle liv. Men uden at kunne ændre noget ved det.

- Jeg kunne fjerne din hukommelse?

Det er som om skikkelsen derhenne har læst dine tanker. Du bliver vred. Uden din hukommelse vil du jo slet ikke være den du er.

- Lad mig være i fred! Jeg er død. Jeg er død. Lad mig være død!

Det overrasker dig hvor højt din stemme lyder. Lammelsen i din krop må have for-

taget sig. Du rejser dig op. Ser dig omkring i rummet. Der er kun skikkelsen og vinduet.

- Men du har dog fået lyst til at bevæge dig igen. Så du vil gerne leve alligevel?

Skikkelsen derhenne rejser sig. Den er enorm. Du overvejer om dine muligheder. Beslutter modstræbende at du indtil videre må give efter. Se hvad det er du får tilbudt.

Det var dengang. Tid gik. Lang tid. Du blev ved at give efter. Til du sagde ja til at arbejde for din nye herre. Og mere tid gik. Meget mere tid. Millioner af år.

## Din nye krop

Omkring 4 meter i højden og ret massiv af bygning. Det ydre kan varieres en del, men er altid menneskelignende med to arme, to ben o.s.v. Indeni er der en blanding af forskellige teknologiske vidundere, og en ganske lille smule af dine oprindelige molekyler, som en slags souvenir. Din hjerne er for længst blevet forvandlet til noget meget hurtigere, bedre og mere robust. Du kan blandt andet manipulere med tyngdekraften så du kan flyve og du kan overleve at opholde dig ved meget høje temperaturer eller meget højt tryk. Du kan også omslutte dig selv med en form for energifelt, som beskytter dig mod de fleste typer angreb. Din krop har også indbyggede avancerede sensorer.

## Dit udstyr består blandt andet af:

1 stk. universelt våben. Dette våben kan ændre både form og størrelse, men er dog mindst ca. 2 meter langt og 10-20 cm. tykt. Det kan bruges som en slags højteknologisk sværd, hvis du har lyst til det, men mere effektivt er det at bruge det som skydevåben. Du kan også få det til at absorbere stof fra omgivelserne, så det kan skyde projektiler, der kan være højeksplosive eller endda atomare, hvis du giver dig tid til at samle og/eller forarbejde radioaktive materialer.