

INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLERINFORMATION

SACKI OG SEKOLTERE

INTRODUKTION

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

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

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

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

REJSEN TIL ET BEDRE STED

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SPILMEKANIK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARS AMANDI

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

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

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

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

OPTAKT

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

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

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

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

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

STYRING AF SPILLET

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

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

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

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

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

SACKIANERE FRA SACKI

Stikord: hæmningsløs kapitalisme, åbenlys kriminalitet, androider, smugling

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

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

Og så er der sekolterne med deres naturfanatisme. Det er de hovmodige kvindelige sekoltere, der bestemmer (selvom de er mange færre end mændene), men det hænger nok sammen med,

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

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

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

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

folk, der udøver den. Hvis man smører grænsepatruljen lidt og lader dem afpresse de ynkelige flygtninge, er der normalt ingen problemer med at komme forbi.

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

SACKIANERNES GENETISKE ARV

Sackianerne ligger op ad den humane genetiske normalnorm.

KØNSROLLER

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

KLÆDEDRAGT

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

NAVNE OG OPFØRSEL

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

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

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

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

MADVANER

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

DIVERSE PRAKTISKE TING

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

SEKOLTERE

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

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

KULTURENS VUGGE PÅ MÅNEN SEKOLT

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

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

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

GUDINDENS RELIGION

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

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

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

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

SEKOLTERNES GENETISKE ARV

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

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

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

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

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

KØNSROLLER

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

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

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

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

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

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

KLÆDEDragt

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

bukser i mørke farver og er meget tilbageholdende overfor fremmede.

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

NAVNE OG OPFØRSEL

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

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

MÅL FOR REJSEN

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

FORHOLD TIL ANDRE KULTURER

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

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

MADKULTUR

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

DIVERSE PRAKTISK

På Sacki anvendes den fælles valuta intergalaktiske kreditter, i daglig tale kaldet kreditter, der er gangbar i adskillige galakser. Flygtningene har betalt omkring 20.000 for deres rejse på menneskesmuglerskibet.

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