



# INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLERINFORMATION

SACKI

## 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, tilbæder 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
<b>Kulturen</b>	Kan være hvad som helst, ofte meget opfindsomt eller excentrisk	Ligner den humane genetiske norm, men besidder: <ul style="list-style-type: none"> <li>- højere intelligens</li> <li>- lidt større styrke</li> <li>- kan sekretere diverse stoffer i kroppen</li> <li>- meget stærkt immunforsvar</li> <li>- styre sin frugtbarhed</li> <li>- ændre køn (tager over et år)</li> </ul>	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.
<b>Byen</b>	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.
<b>Urras</b>	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
<b>Abaris-systemet</b>			
<b>Abar</b>	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
<b>Aris</b>	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
<b>Sacki</b>			
<b>Sackianere</b>	Stærke farver Glitter	Tæt på den humane genetiske norm	Kapitalisme, den stærkes ret, anything goes
<b>Androider</b>	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.
<b>Sekoltere</b>	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 sekoltene og androider.

### **MADVANER**

Sackianere spiser en sjov blanding af australsk/engelsk og asiatisk madkultur, såsom chokoladescones, biscuits, riskager, chips, Yorkshirepudding, 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.

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

## **MÅL FOR REJSEN**

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