

# INTET HJEM – TUSIND STJERNER

SPILLERINFORMATION

URRAS

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

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

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

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

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

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

Tiden kan nemt falde lang for flygtningene spærret inde i et trangt lastrum. Mange fordriver tiden med spil eller historier, de lærer de andre flygtninge at kende, udveksler sladder, forsøger at bytte eller købe af de andres medbragte madvarer, prøver at stjæle hinandens ejendele, 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 doublerer 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



## URRASTIANERE FRA URRAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## URRASTIANERNES GENETISKE ARV

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

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

## KØNSROLLER

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

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

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

## KLÆDEDragt

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

## NAVNE OG OPFØRSEL

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

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

## MÅL FOR REJSEN

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

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

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

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

## **FORHOLD TIL ANDRE KULTURER**

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

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

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

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