

Galaxisk Ekko



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2014

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	2
Formål.....	3
Plot, setting og karakterer.....	4
Plottet.....	4
Tidslinje: Galaxy år 2720.....	5
Tidslinje: Jord år 2720.....	6
Stedet.....	6
Karaktererne.....	7
Spilleleder.....	8
Virkemidler.....	9
Jord, nu.....	9
Kranie-scener.....	10
Erindrings-scener.....	11
Opvarmning og casting.....	12
Prolog.....	14
Forløb.....	16
Første akt.....	16
Første mellemspil.....	16
Anden akt.....	16
Andet mellemspil.....	16
Tredie akt.....	17
Epilog.....	17
Karakterer	
Vignetter	
Tidslinjer	
Cheat Sheet: Scene-typer	

Praktisk om print: Hvis du foretrækker teksten i spalter, er hoveddokumentet (inkl. karakterer) sat op så det kan trykkes som landskab, med to sider pr. ark. Bilagsdokumentet virker dog kun godt trykt med en side pr. ark, som landskab.

Introduktion

Jonas og Miriam lever – og trives – i en hård og beskidt fremtidsverden hvor civilisationen er brudt sammen, men en dag fyldes deres hoveder med erindringer om et liv i glitrende Galaxy, med stemmer fra Jonas og Miriam som glamourøse rum/tids-agenter. Et liv som måske kan blive til virkelighed, hvis de er villige til at udslette sig selv og deres egen verden.

Galaxisk ekko er jeepy relationship drama, og det er tidsrejse-sci-fi. Spillet sætter spørgsmål om værdien af rige og fattige menneskers liv på spidsen, og udforsker den menneskelige erindrings konstruerede og forhandlede natur. Med tidsmaskiner, desintegratorer og cyborg-klunser lejesvende.

Forventet spilletid: Fire timer

Antal spillere: Fire plus en spilleleder

Genre: Space opera drama med politisk subtekst, løst baseret på science fiction tegneserien *Linda og Valentin* (som ikke forudsættes bekendt).

Spillertype: Du har lyst til at udforske erindringer og spille vedkommende personligt drama – gerne iført rumdragt.

Spilledertype: Du elsker spillerne, og hjælper dem og sørger for at de ikke får det for nemt.

Om forfatteren: Troels Ken Pedersen tror heftigt på rollespillere som medskabere. Det chokerende twist er, at han er fan af *Linda og Valentin*.

Tak til: Anne Vinkel for sparring, Niels Ladefoged for nyttig kritik, Asbjørn Olsen og Danny Wilson for inspirerende teknikker, Tore Vange for den deteriorationiske frombotzer, mine spiltестere Asbjørn Olsen (igen), Mads Kirchhoff, Marie Skouenborg og Terese Nielsen. Og så selvfølgelig til Pierre Christin og Jean-Claude Mézières for *Linda og Valentin*.

Formål

Spillet har to hovedemner, social klasse og forhandlet virkelighed, som jeg er ude på at sætte på spidsen og hjælpe spillerne til at lege med og undersøge. Spillet er tænkt som tankevækkende underholdning, med eftertryk på begge dele.

I spillet er der to virkeligheder, en rig og en fattig. Kun én af dem kan i længden få lov til at eksistere. Spilpersonerne ender med at afgøre, hvem der skal have lov til at eksistere. Det ligger på sin vis lige for at hævde de fattiges ligeret som mennesker, men ...det er vel bedre at være rig og rask end syg og fattig. Så hvis liv er mest værd, når nu man ikke kan lade være at vælge? Og hvorfor?

Med "forhandlet virkelighed" mener jeg at uden fortolkning er verden mest bare en bunke sanseindtryk. De hænger først sammen, og de *betyder* først noget, når vi har stykket dem sammen og tilskrevet dem værdi. Hvordan vi stykker tingene sammen, hvad vi vælger at erklære vigtigt, er i høj grad noget vi lærer, og noget vi forhandler med hinanden (og os selv). En betragtelig del af spillet udgøres af erindringer, der bruges til at undersøge og forhandle om de to virkeligheders værdi og betydning. Det er her meget vigtigt, at "forhandle" ikke kun dækker over realitetsforhandlinger og intellektuelle diskussioner, men i høj grad også handler om følelser og nære relationer. Der er identitet og hjerteblod på spil.

Derudover kan man sige, at der ligger en diskussion om arv og miljø implicit i spillet. Personerne i de to tidslinjer er de samme, men formede af forskellige miljøer. Egentlig tager jeg det for givet, at vi udvikler os i samspil mellem arv og miljø, og det er ikke noget, jeg som sådan har interesse i at problematisere, men det kan være at spillere vil finde dette emne fascinerende. Det er OK, så længe det ikke tager overhånd.

Galaxisk Ekko har konflikt på to niveauer. Det ene er den filosofisk/politiske strid om, hvem der her mest ret til at eksistere, den anden er personligt, følelsesmæssigt drama mellem karaktererne. Den første konflikt udspiller sig hovedsageligt åbenlyst og verbalt, mens den anden formentlig mest finder udtryk som subtekst og fysisk spil, og udgør så at sige "indsatsen" i striden.

Plot, setting og karakterer

Galaxisk Ekko er storladet science fiction hvor verdener og civilisationer går under, og som sådan er det relevant at introducere settingen. Det er også et spil med et plot. Meningen er ikke at man skal lede efter det eller prøve at regne det ud; spillerne får plottet i hænderne fra starten, så de kan spille på det. Her er først plottet, så de to tidslinjer som udgør settingen, og så et kort rids af idéen med karaktererne og deres indbyrdes dynamik. En mere detaljeret gennemgang af tidslinjerne forefindes som bilag, hvis du har lyst til at grave dig ned i årstal og begivenheder. Vil du have endnu mere setting, så læs et par bind af *Linda og Valentin*.

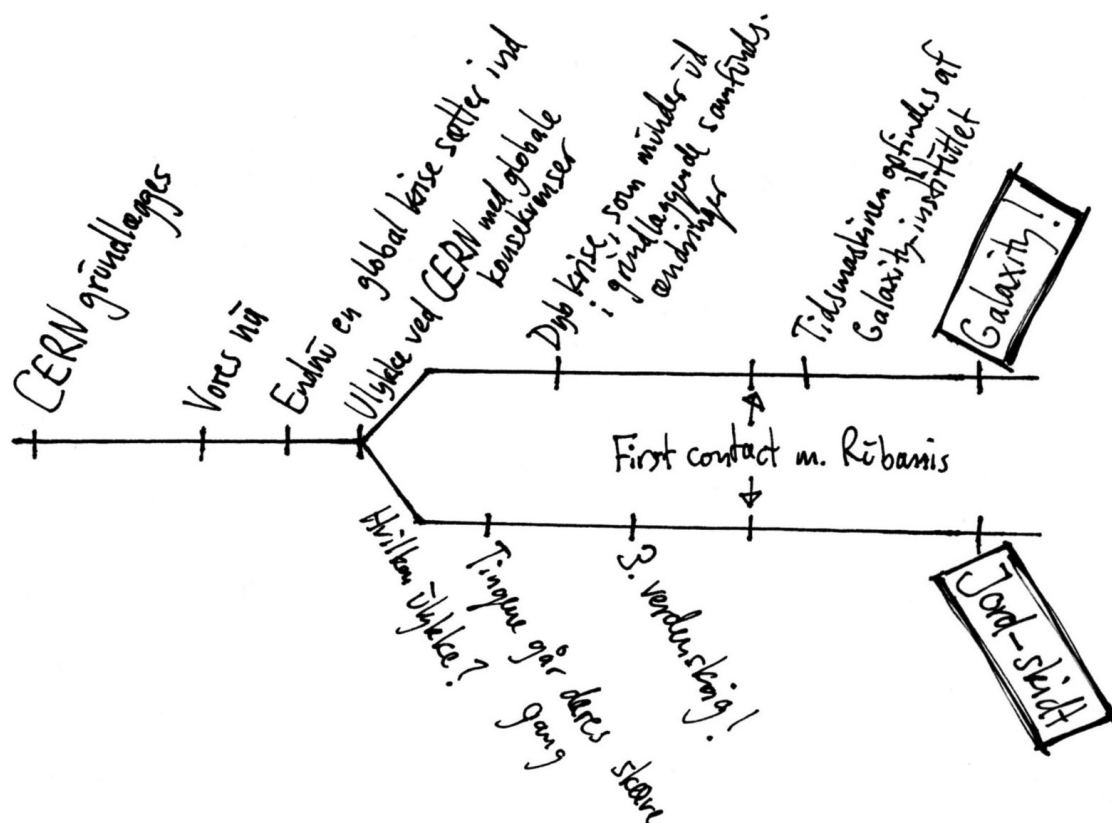
Plottet

Rum/Tids-agenterne Jonas og Miriam fra Galaxy (som Jorden hedder i år 2720) forfølger overløberen Xombul i et tidsspring til år 2046, i den forbudte periode (2040-2110), hvor de forhindrer Xombul i at udløse en katastrofe i KRONOS-eksperimentet ved forsøgscenteret CERN. Ved at gøre det kommer de til at slette deres egen tidslinje, lad os kalde den **Galaxy**, og skaber i stedet en barsk og fattig virkelighed, lad os kalde den **Jord**.

På Jord, år 2720, dukker ekkoer af Rum/Tids-agenterne Miriam og Jonas' tanker og erindringer op i hovederne på Miriam og Jonas, som med base i Serne (det gamle CERN) prøver at genrejse civilisationen efter tredje verdenskrig og århundreders barbari. Ekkoerne stammer fra deres tidsmaskines buffer-funktion, og kan kun holde i kort tid, måske et par dage.

Galaxy har dog én chance: KRONOS-skakten eksisterer i Jord-tidslinjen, og er en proto-tidsmaskine. Med Rum/Tids-agenternes viden vil Jonas og Miriam fra Jord kunne sætte KRONOS til at selvdestruere tilbage i tid, og derved genskabe Galaxy – men udslette Jord, og dem selv. Vil Jord-boerne det?

Alt dette må spillerne hjertensgerne spille sig frem imod, selv om karaktererne ikke nødvendigvis ved alt.



Tidslinje: Galaxy år 2720

Galaxy, Jorden genfødt efter katastrofen. Glitrende Galaxy, midtpunkt for menneskeheden domæne, en stormagt ikke blot med voksende indflydelse over store dele af Mælkevejen, men også med forgreninger til fortid og fremtid, for menneskeheden har lært at springe i både tid og rum. I Galaxy er nød og afsavn afskaffet. De, hvis indre ild driver dem til handling, tjener som bureaukrater, ingeniører, kunstnere eller kolonister, eller for de dygtigste og mest eventyrlystnes vedkommende, som agenter i Rum/Tids-tjenesten. Resten af menneskeheden bruger det meste af deres tid på at nyde godt af kunstnernes kreativitet i altomfattende, teknologisk skabte drømme.

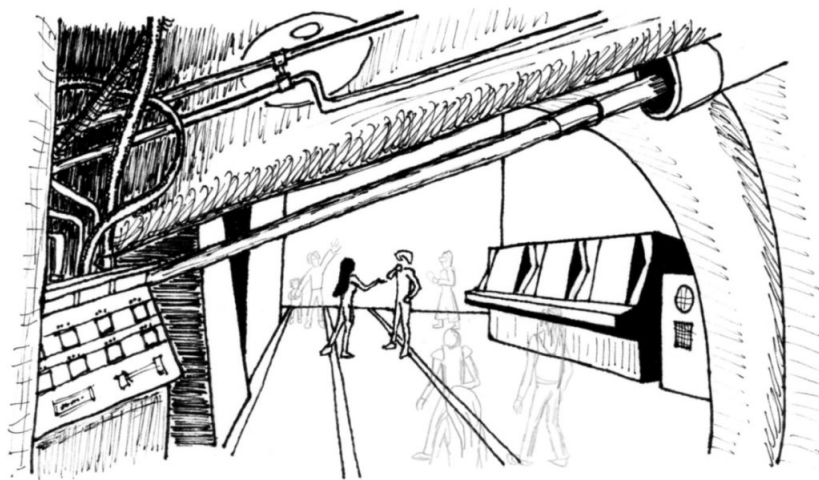
En mystisk katastrofe i det 21. århundrede tvinger menneskeheden til at ændre samfundet grundlæggende, og da rumvæsner fra planeten Rubanis besøger jorden i starten af det 25. århundrede, kombinerer Galaxy-instituttet viden om katastrofen med fremmed rumrejseteknologi for at skabe en fungerende tidsmaskine. Galaxy tager kontrol over planeten og grundlægger et galaktisk rige. KRONOS-skakten i CERN eksisterer IKKE i år 2720.

Tidslinje: Jord år 2720

Det er hårde tider på Jord. Skove og ørkener har næsten opslugt guldalderens byer, krigsherrer og røverbaroner hærger nådesløst. Små samfund klarer sig igennem hist og her. Nogle prøver at hæge om guldalderens lærdom og endda genlære og genopbygge, de fleste hutler sig bare igennem. Af og til kommer et kræmmer-rumskib fra Rubanis forbi og sælger glasperler og teknologiske "vidundere" til dem, der kan betale en god pris i slaver eller andre ressourcer. Det er en tid, som knækker folk eller hærder dem.

Der er ingen store katastrofer, bare krise på krise, økonomisk, økologisk, politisk og socialt, indtil Tredie Verdenskrig omkring år 2200 for alvor får det til at gå ned ad bakke. Da handlende fra planeten Rubanis kommer til Jorden i starten af det 25. århundrede, er der ikke meget på planeten at råbe hurra for. KRONOS-skakten i CERN eksisterer i år 2720.

Stedet



Serne (CERN) i 2720, i tidslinjen Jord, er der hvor scenariets real-lag foregår. Det ligger mellem Alperne og Jurabjergene i et skovrigt landskab, hvori der skjuler sig en del overgroede ruiner. På overfladen er der lidt marker og fårefolde og et par huse, men under jorden er der kilometervis af gange, haller og sære tekniske installationer, hvor der bor et par hundrede mennesker. De sære installationer er blandt andet et oldgammelt, fungerende kraftværk og en ca. 30 meter bred, kilometerdyb skakt, lavet af højenergi-maskineri, som i de gamle optegnelser benævnes KRONOS. Her er Miriams og Jonas' base, og herfra forsøger de at genopbygge civilisationen.

Karaktererne

De to karakterer er Miriam og Jonas, larger-than-life helte og dog fejlbarlige mennesker. De er naturligvis bygget over Linda og Valentin, men jeg har brug for at Miriam (/Linda) er fra det 28. århundrede, ikke det 11. århundrede. Da jeg desuden ændrer noget på tegneseriens eget Galaxy-er-forsvundet plot, har jeg ladet mine to helte være nogle andre end de ikoniske for at have frie hænder. Hver karakter eksisterer i to versioner, en for hver tidslinje, og hver version spilles af en separat spiller.

Jonas er et lidt af en antihelt, eller om man vil, hvad der fremkommer hvis man tager en stereotyp maskulin action-helt og så IKKE fejler de uheldige bivirkninger af den attitude ind under gulvtæppet. Jonas fra Galaxy kan slippe af sted med næsten hvad som helst, fordi det tjener det mægtige rige, og fordi han har Miriam til at rydde op efter sig, om nødvendigt med en tidsmaskine. Nu bliver han dog konfronteret med den ultimative konsekvens af drastisk, uoverlagt handling: sin verdens undergang. Jonas fra Jord derimod har haft sin del af modgang og nederlag, og er om ikke knækket, så mærket, og bevidst om sin afhængighed af Miriam.

Miriam er en i hovedsagen positiv helte-fortolkning af stereotype kvindelige dyder. Hun er pragmatisk og tager så at sige oprydningen efter festen. Miriam fra Galaxy har været yndig assistent og sidekick for "den rigtige helt" Jonas, på ganske kønsstereotyp vis, men får nu en chance for at gøre en afgørende forskel. Miriam fra Jord er klart den stærke part i sit forhold til Jonas, og generelt succesfuld i sin vanskelige situation på post-apokalyptiske Jord.

Fælles for alle er, at de elsker deres partner men er lidt utilfredse med elementer i deres forhold. Og netop disse elementer er ting, som den alternative version af partneren gør bedre. Dette holder gryden i kog og er med til at forhindre valget mellem tidslinjerne i at blive for let. Spil på det som spilleder.

Spilleleder

Din klart vigtigste rolle som spilleleder er at formidle scenariets tema og virkemidler, så spillerne selv kan fylde drama på. Derudover kan du spille Xombul/Jord, som er en af Jonas & Miriam Jords vigtige håndlangere, teknisk dygtig men også en følsom kunstnerisk sjæl, som ikke har nogen anelse om, hvad hans Galaxy-version har haft gang i. Han er en lille, halvskaldet mand som beundrer og elsker Jonas og Miriam og er ganske loyal. Undervejs kan han få særlige flashes af erindringer fra Xombul/Galaxy, hvis du finder det belejligt og dramatisk at antyde en mulig forbindelse til plottet. Gennem ham kan du formidle de tekniske ting omkring KRONOS og Sernes maskiner in character og i øvrigt bringe nyheder som det passer sig. Du kan også spille bipersoner, som du finder på efter behov, flygningebørn, kokken eller hvad ved jeg. Desuden styrer du selvfølgelig tiden.

Et par tips følger; er du en gammel rotte har du nok ikke brug for dem, men måske er du en yngre rotte?

- **Vær positiv** og entusiastisk omkring spillet og spillernes input. Det er en selvopfyldende profeti.
- **Fat dig i korthed** i dine beskrivelser. Sæt et enkelt tillægsord eller to på og overlad det til spillernes fantasi at fylde kød.
- **Pres dine spillere** gennem ekkoernes nedbrydelse og de påtrængende problemer med cyborg-klunser lejesvende. Lad dog være med at få dine udfordringer til at fylde så meget at de overskygger spillets egentlige indhold, som udfordringerne skal understøtte og illustrere.
- **Sørg for at det ikke bliver for nemt.** Hvis spillerne er ved at nå til enighed for tidligt, så prøv at sætte lidt lus i skindpelsen ved at tale den tabende tidslinje lidt op. Mister Galaxy-spillerne tråden, kan du f. eks. spørge dem om de erindrer nogle ting om Galaxy, der kunne overbevise Jord-boerne om at Galaxy er værd at redde. Går Jord-boerne meget hurtigt med til at redde Galaxy, kan du f. eks. prikke til dem ved at spørge om de accepterer glansbilledet af Galaxy så nemt, uden at kradse i overfladen af de idylliske erindringer.

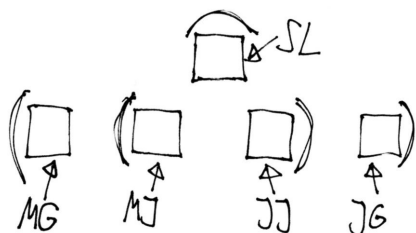
Virkemidler

Spillet har tre lag, som de to dramaer (filosofisk/verbalt og følelsesmæssigt/fysisk) udspiller sig på. Hvert lag har nogle simple, specifikke regler så det på et hvert tidspunkt er helt klart, hvor spillet foregår. Der er real-laget *Jord, nu*, som er Serne i år 2720, der er "kranie-scener" hvor de to versioner af en karakter taler sammen inde i hovedet på en af Jordboerne, og der er erindrings-laget, hvor en eller anden opruller en erindring for sin alternative version. Når hoved-delen af spillet er i gang, kan spillerne stort set frit bevæge sig mellem lagene, og spilleder kan også justere, komme med forslag og af og til blande sig med indgriben for at holde spillet i kog. Der er et bilag med opsummering af reglerne for de tre niveauer.

Action vises aldrig direkte. Denne regel gælder for både sex og vold, i hele spillet. Vi ser altid det der sker lige før, eller lige efter.

Jord, nu

Sådan anbringer man sig:

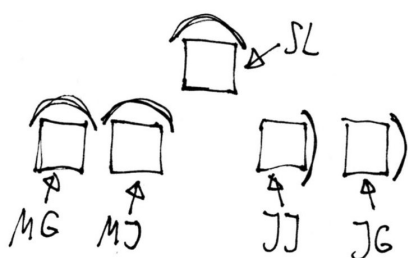


Her har Jord-karaktererne fysisk krop og tilstedeværelse, mens Galaxy-karaktererne er stemmer i Jord-karakterernes hoveder. De galaxiske kan ikke tvinge de jordiske til noget. Galaxy-spillerne sidder fysisk bag ved Jord-spillerne og hvisker dem i øret. Jord-spillerne spiller normalt over for hinanden.

Spilleder sidder ved siden af Jord-spillerne og sætter scener og spiller bipersoner, som det nu passer ind. Spilleder kan tvinge tiden til at gå ved at klippe fremad. Det er muligt for en Jord-karakter at låne sin krop ud til Galaxy-versionen; i så fald bytter de plads indtil Jord-spilleren berører Galaxy-spillerens skulder – Jord-boen kan altid tage kontrollen tilbage. Galaxy-spillere kan starte kranie-scener ved at berøre Jord-spillerens skulder, Jord-spillere kan starte kranie-scener ved at dreje deres stole 90 grader.

Kranie-scener

Sådan anbringer man sig:



Her er det Miriam, der har kranie-scene

Kranie-scener foregår inde i en karakters bevidsthed, som er delt mellem Jord-boeren og ekkoet fra Galaxy. Her ser de bort fra omverdenen og retter opmærksomheden mod hinanden. Første gang en karakter har en kranie-scene, konstrueres sceneriet af de to tilsammen, så de finder det passende. Det må gerne

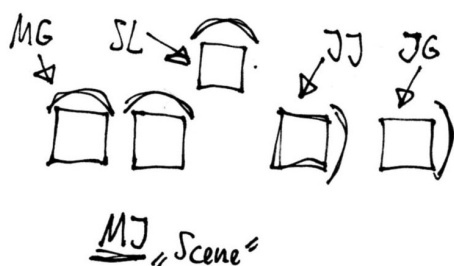
være lidt syret og symbolsk. Undervejs vil spilleder for at sætte lidt pres på beskrive hvordan de ting, spillerne definerede fra start, bliver nedbrudt. Sprækker, væltede ting, tomhed der spreder sig. Det repræsenterer ekkoernes forestående undergang. Jord-spillere kan vende tilbage til *Jord*, *nu* ved at vende stolen tilbage mod deres Jord-partner. Både Jord-spillere og Galaxy-spillere kan starte erindrings-scener ved at enten rejse sig op eller opfordre/udfordre deres modpart til at gøre det.

Kranie-specialregel:

En gang i spillet kan Galaxy-karaktererne tage en kranie-scene med hinanden ved at gå i fase ved hjælp af en telepati-inducerende operation, de engang har fået. Det er dog hårdt og destabiliserende, og kan ikke gentages. I praksis? Lad dem f. eks. stå sammen og holde hænder på "scenen".

Erindrings-scener

Sådan anbringer man sig:



Her erindrer Miriam/Jord

naturligvis med, selv om deres karakterer ikke gør. Der skal erindres rimelig kortfattet og fyndigt, ikke med alenlange forklaringer. Efter endt erindring vender man automatisk tilbage til kranie-scenen, med mindre spilleren vælger at sætte scenen direkte tilbage i *Jord*, nu for at drive spillet frem. Der er to specialregler i erindrings-scener.

Erindrings-scener er fortælle-spil som opruller karakterens erindringer, ganske subjektivt og til støtte for karakterens synspunkt og dagsorden. Spilleren, hvis karakter erindrer, rejser sig op og stiller sig på gulvet foran stolene som var det en scene, og fortæller erindringen. Kraniets anden beboer bliver siddende og er det angivelige publikum. De andre spillere hører

1. erindringsregel:

Hvis den erindrende husker en situation, som involverede fysisk kontakt eller intimitet med partneren fra sin egen tidslinje (husk, vi erindrer ikke sex direkte), skal partneren komme med op på scenen og stille sig i berøring med den erindrende, på en passende måde, mens den erindrende fortæller videre, og den erindrende må godt dvæle en smule mere i situationen, uden dog at tærse langhalm. Den tavse partner oplever ikke erindringen, men repræsenterer sig selv i den.

Eksempel: Jonas/Jord erindrer hvordan Miriam/Jord plejede hans sår. Miriam/Jord træder op til Jonas/Jord og holder om ham, mens han fortæller videre til Jonas Galaxy om sin erindring.

2. erindringsregel:

Hvis den ikke-erindrende i scenen føler at scenen er for utroværdig eller i øvrigt har lyst til at udfordre, kan den ikke-erindrende stille et par kritiske spørgsmål og bede den erindrende om at fortælle den samme erindring endnu en gang. Den erindrende behøver ikke nødvendigvis at bøje sig i støvet for kritikken, men det andet take skal fortælles med fokus på gråzoner og tvivl fremfor de klare farver fra første take.

Opvarmning og casting

Opvarmningsfasen tjener tre formål, at få spillerne varmet op (selvfølgelig), at få dem introduceret til settingen og at give dig som spilleder oplysninger at caste ud fra. Dette er et spil, hvor det langt fra er ligegyldigt, hvem der spiller hvem, så hold vågent øje med spillerne fra det øjeblik i sætter fod i spillokalet.

- 1. Genre/forventnings-snak.** Når I har hilst på hinanden og sat jer til rette, så tag en snak for at afklare forventninger. Start med at fortælle at *Galaxisk Ekko* kombinerer Space Opera-æstetik med rå post-apokalypse og tidsrejsedrama med psykologisk relationship drama. Spørg dem så, hvad de har af forventninger og forestillinger. Bryd gerne samtalen en smule op med dine indspark, så det bliver en samtale frem for en simpel runde omkring bordet, men sørg også at få spurgt ind, hvis ikke alle kommer til orde. I løbet af denne samtale bør du udse dig en spiller, som har social autoritet i lige dette lokale. Det behøver ikke være den ivrigste og mest højlydte taler, bare én hvis ord de andre spillere tillægger vægt. Notér dig denne spiller (uanset køn) som Miriam/Galaxy, den karakter som i den højeste grad driver konflikten frem, og som kunne fejle frygteligt i hænderne på en spiller, der er mindre tilbøjelig til at sætte sin dagsorden igennem. Vent dog med at uddele karaktererne, til du kan gøre det samlet.
- 2. Introduktion af de to tidslinjer.** Dvs., nu har vi styr på stilen, kommer her den konkrete setting. Oplæs eller tal over introduktionen til de to tidslinjer og situationen i år 2720, og sig at de selv kan læse de beskidte detaljer og årstal i tidslinje-bilaget i en pause, hvis de har lyst.
- 3. Associationsøvelse.** Bed spillerne om at træde ud på gulvet i en kreds sammen med dig. Øvelsen går ud på at du siger et ord, og så skal den til venstre sige det første ord eller to, der falder dem ind, uden at tænke videre over det, og så fremdeles en fire-fem gange rundt, til I har talt jer varme. Øvelsen går på at reagere frit og flydende på hinanden, ikke på at sige "det rigtige." Start selv med ordet *rigdom*. I denne øvelse skal du udse dig en spiller

som svarer prompte og ikke er bange for at foretage sære associationspring, der ikke "passer" i temaet eller rækken, og som ikke er udset til M/G. Denne spiller (igen, uanset køn) skal være Miriam/Jord, når tiden kommer til at uddele.

4. **SPACE!** Så er det tid til en energi-øvelse. Hver spiller (inklusive dig) skal efter tur finde en særegen måde at sige *space!* og så skal de andre spejle udtalen. Det kan være en hvisken, et råb, dybt og dramatisk eller hvad I nu finder på.

5. **Den deteriorationiske frombotzer.** Relationship drama-øvelse, og tid til at caste de sidste to spillere som den ene og den anden Jonas. Udnævn en af Miriammerne til Miriam og en af Jonasserne til Jonas. Anbring dem foran hinanden på gulvet og bed dem om at holde hænder til at begynde med. Men der er et problem, de bliver nødt til at tale om: Den deteriorationiske frombotzer er forsvundet. Skift løbende spillere ud under diskussionen ved at hive én ud og sætte en af tilhørerne ind i stedet, men hold Miriammer som Miriammer og Jonasser som Jonasser. Eskalér undervejs problemets alvor ved at sige at frombotzeren er vigtig, at de har betalt dyrt for den, ved at spørge hvis skyld det er at den er forsvundet, ved at sige at atombomben springer hvis ikke de kan skaffe den deteriorationiske frombotzer. (Og nej, jeg aner heller ikke, hvad det er.) Bliv ved indtil du har set begge Jonasser med begge Miriammer en eller to gange og har en ide om deres kemi som par. Hold øje med kropssproget.

6. **Casting.** Del Miriammerne ud til de spillere som du tidligere bed mærke i, og del Jonasserne ud til spillere som har god kemi med de Miriammer, de skal være partnere for. Er du i tvivl, så er kemien mellem Miriam/Jord og Jonas/Jord vigtigst, fordi de spiller mere direkte over for hinanden. Er du mere i tvivl, så giv Jonas/Galaxy til en spiller, du tror vil være mest tilbøjelig til at spille ham op som et grundlæggende godt menneske, uironisk. Giv så spillerne tid til at læse deres roller grundigt.

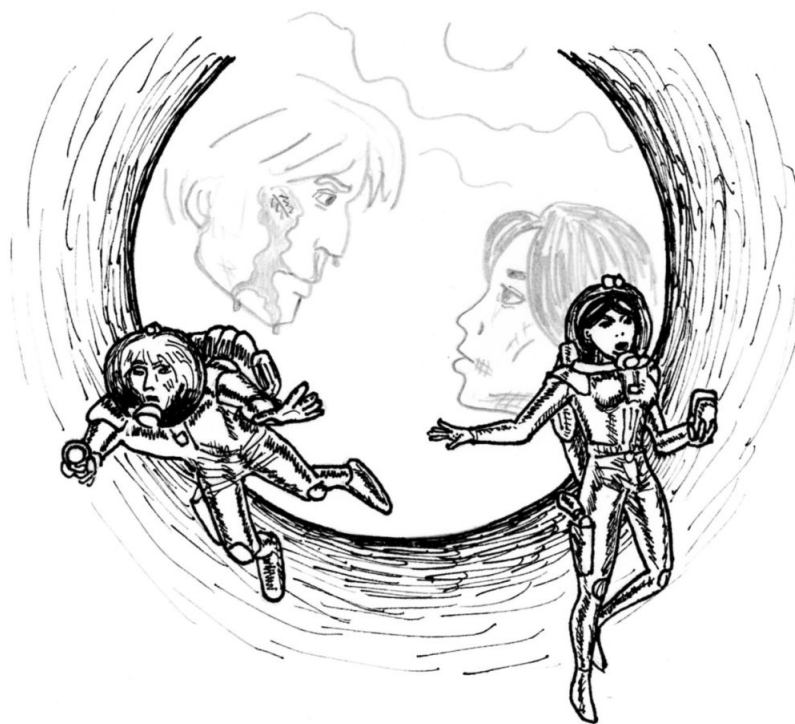
Prolog

Her kommer I i gang med at spille, og lærer reglerne og setuppet at kende samtidig.

- 1. Plottet.** Fortæl dem plottet, at det er åbent og at de har lov til at spille sig i retning af ting, de ved som spillere men ikke nødvendigvis som karakterer. De skal også være med til at drive plottet. Lad dem stille spørgsmål, så alle er helt med på, hvad der skal ske.
- 2. Vignetter fra tidslinjerne.** Her skal spillerne give settingen lidt konkret kød, komme i gang med fortælle-delen af scenariet og lave ting at spille på til sig selv og hinanden. Og tyvstarte på erindringsscener. Start selv med at fortælle en konkret, nogenlunde kortfattet anekdote eller stemningsbillede om Jord ud fra vignetten *En overgroet og tilsandet verden*. Byg op over **hvor** det er, **hvem** der er til stede, **hvad** der sker. Bed så de to Galaxy-spillere om at fordele vignetterne *Glitrende Galaxy* og *Shingouz spioner* mellem sig, og de to Jord-spillere om at fordele *Serne/CERN* og *Kræmmere fra Rubanis*. Bed så alle fortælle en vignette, med udgangspunkt i deres karakters synspunkt, og lad dem lege lidt med formen. Skub til eventuelle langtrukne beskrivelser og bed om short but sweet.
- 3. Lag og regler.** Sæt stolene op til spillet. Forklar de tre lag, og hvordan man skifter mellem dem. Skiftene er vigtige!
- 4. Xombul og katastrofen.** Stil dig op på "scenen" og fortæl hvordan Rum/Tids-agenterne får hasteordre til at sætte efter Xombul, chefen for drømmetjenesten, som har stjålet en tidskapsel og er sprunget til CERN i år 2046, i den forbudte periode. Her stopper de ham, helt modigt, ved KRONOS-skakten som han er ved at skabe en ukontrollabel reaktion i. Og så blegner verden væk omkring dem, som deres eksistens bliver udslettet.

5. **En almindelig dag i Serne.** Fortæl at nu starter vi spillet på *Jord, nu-laget*. Bed Jonas og Miriam/Galaxy med at vente med at gå i gang med at hviske, indtil du giver tegn. Sæt Miriam og Jonas/Jord i gang med at spille, introducér Xombul/Jord ved at lade ham komme ind med en eller anden praktisk besked (og fortælle at han i denne tidslinje er deres trofaste, teknisk dygtige håndlanger). Giv så Galaxy-spillerne signal til at de kan gå i gang. Klip når de har udforsket situationen lidt, længe før nogen begynder at kede sig.
6. **Kranie-scener.** Hvis folk ikke selv sætter kranie-scener så sæt dem nu, måske i Jord-boernes drømme? De skal sammen finde på hvordan der ser ud, der hvor de taler sammen i deres fælles bevidsthed. Det må gerne være lidt syret og symbolsk, men helst ikke latterligt. Igen, klip før det bliver kedeligt, for I skal gennem to scener.

Rum/Tids-agenterne kan som erfarne og dygtige tidsrejsende regne ud at de er buffer-ekkoer med begrænset levetid, og at de ikke er forpligtede til at være mere forvirrede over det (selv om det er OK at være ked af situationen). Fortæl dem det. Og nu er i fuldstændig klar til at spille spillet, så det er måske et meget godt tidspunkt til en pause.



Forløb

I spiller jer gennem tre akter og to mellemspill før den meget korte epilog. Det er mest brudt op for at lægge nogen pauser ind til flere vignetter, der giver spillerne materiale at arbejde med i erindringerne. I løbet af akterne spiller spillerne frit på alle tre lag som det nu passer sig. Du som spilleleder styrer, hvornår akterne slutter.

Første akt

I første akt kommer karaktererne for alvor i gang med at lære hinanden at kende og med at forholde sig til mulighederne. Når akten skal til at slutte, kommer Xombul/Jord ind med et rygte om at der er en kolonne flygtninge i området, som muligvis er på flugt fra en bande cyborg-klunser lejesvende.

Første mellemspill

Bed én spiller fra hver tidslinje om at fremføre en vignette på baggrund af hvad du deler ud. Uddel *Cyborg-klunser lejesvende* til Jord-spillerne og *De sorte krigere fra Kraan* til Galaxy-spillerne.

Anden akt

Begynd at sætte spillerne under pres gennem ekkoernes nedbrydelse. På et tidspunkt kommer der faktisk en gruppe på omkring halvtreds forvirrede flygtninge med diverse forvirrede husdyr, som giver Miriam og især Jonas en lejlighed til at være seje og visionære at høre på.

Andet mellemspill

I andet mellemspill giver du vignetter til de to spillere, som ikke fortalte vignetter i første mellemspill. Giv *Planeten Rubanis* til Galaxy-spilleren og *Flygtninge fra Urmagernes By* til Jord-spilleren.

Tredie akt

Nu skal det afgøres. Akten slutter når de når en afgørelse, eller fumler så klart rundt at de ikke kan afgøre noget trods presset. I denne akt trues selve Serne af lejesvende. Folk er bange og det er meget alvorligt, men heldigvis er Jonas og Miriam her. Husk ikke at vise action i spil. Hvis de bruger KRONOS-skakten til at genskabe Galaxy (Xombul/Jord kan hjælpe til og du kan gennem ham kontrollere hvor lang tid det tager i spil, og sige stemningsfulde tekniske science fiction-ord såsom *terawatt-år*, *indeterminial flux*, *udsving over 42 på Schrödinger-skalaen*, eller hvad du nu føler for) tager det lang nok tid til at de karakterer, der skal forsvinde, lige får lidt tid til at forholde sig til deres skæbne.

Epilog

Er Galaxy ikke blevet genskabt, fortæller ekkoerne en sidste gang om Galaxy, før de forsvinder (spillerne rejser sig fysisk fra deres stole og stiller sig væk). Jordboerne spiller kort, hvordan de går videre med deres liv.

Er Galaxy genskabt, rykker Galaxy-spillerne ind i midter-stolene og spiller en dag i Galaxy. Lad dem spille et minuts tid eller to. I deres hoveder opstår sære ekkoer af en anden virkelighed, i form af de andre spillere. Jord-spillerne fortæller kort om Jord, mens de blegner bort (og så rejser de sig og stiller sig væk).

Fin

Jonas, Jord

I Serne, mellem bjerge og skove, har Jonas og hans elskede Miriam samlet en flok dygtige folk omkring sig og leder en hemmelig base af genopbyggere, der forbereder sig på at udfordre krigsherrernes magt og samle de isolerede landsbyer til en ny civilisation. På overfladen har skoven næsten opslugt de gamle bygninger, men under jorden findes resterne af de gamles mægtigste værker, vældige anlæg skabt til at udforske universets dybeste mysterier, stadig intakte.



Jonas er den karismatiske leder, der kan få selv de trætte og angste til at rette ryggen og kigge op mod stjernerne, fordi han *tror*. Han har også (som Miriam) et talent for at vække gammel tech til live, og han har mange gange sat livet på spil i kampen mod krigsherrerne. Han er også fuldstændig afhængig af Miriam, for uden hendes kølige overblik ville han i rastløs virketrang kunne sætte det hele over styr. Jonas er ret heldig, at han har hende til at bakke sig op, til at stoppe ham før han kaster sig

ind foran en horde af cyborg-klunser lejesvende på strids-svin, på vej mod landsbyen. Til at hjælpe ham med at begrave de døde og trøste de overlevende, og finde på en plan der kan forhindre de svin i at jævne den *næste* landsby med jorden. Faktisk har hun adskillige gange raget hans kastanier ud af ilden, hvilket på sin vis bare giver ham et endnu større behov for at vise, at han virkelig ER en ordentlig helt.

Jonas er stolt af sit mod og sin kunnen, og af alt hvad han og Miriam har bygget sammen og vil komme til at bygge. Han elsker hende med en skræmmende lidenskab, og skammer sig lidt over at hun kan få ham til at føle sig en halv meter høj ved at sukke træt eller spøge med alvorlige sager, som hun har for vane. Ikke at hun hakker på ham eller manipulerer med ham, eller i alt fald ikke ofte eller meget, for hun er hverken smålig eller grusom, og han er sikker på at hun taler sandt når hun siger at hun elsker ham. Men det ville være rart hvis han følte at hun havde lige så meget brug for ham, som han har for hende. Hvor han tror, stiller hun ofte spørgsmål, og det gør ham lidt utryg. Hvis bare han havde svarene.

- Jord:** Fattig, farlig verden. Både handlinger og tilfælde har vidtrækkende konsekvenser. Hård, men med håb om fremskridt.
- Jonas:** Fysisk modig, karismatisk, impulsiv. Forsvarer sin tids idealer. Pænt badass.
- Miriam:** Beregnende, charmerende, eftertænksom. Kritisk over for sin tids idealer. Uhøjtidelig. Pænt badass.
- Sammen:** Han ligner lederen. Hun er lederen. Han forsøger at bevise sit værd. Hun håndterer konsekvenserne.
- *Do*** Spil Jonas som en kompetent og grundlæggende sympatisk person, Miriam kan elske uden at føle sig som en idiot af den grund.
- *Don't*** Spil IKKE Jonas som et forvirret klynkehoved.

Miriam, Jord

I Serne, mellem bjerge og skove, har Miriam og hendes elskede Jonas samlet en flok dygtige folk omkring sig og leder en hemmelig base af genopbyggere, der forbereder sig på at udfordre krigsherrernes magt og samle de isolerede landsbyer til en ny civilisation. På overfladen har skoven næsten opslugt de gamle bygninger, men under jorden findes resterne af de gamles mægtigste værker, vældige anlæg skabt til at udforske universets dybeste mysterier, stadig intakte.



Miriam er en dygtig strateg, og lige som Jonas er hun en begavet tekniker der forstår noget af de gamle maskiner og den guldalder, der frembragte dem. Men først og fremmest er hun visionær; der brænder en gloende ild i hendes mave. Hun *ved* dybt i sine knogler, at der er noget galt, noget der skal fikses. Og hun skal nok få det gjort. Selvfølgelig er der noget galt med nutiden, men det er heller ikke kun guldalderen, der er svaret. Nutiden er resultatet af guldalderens fiasko, politisk, økonomisk,

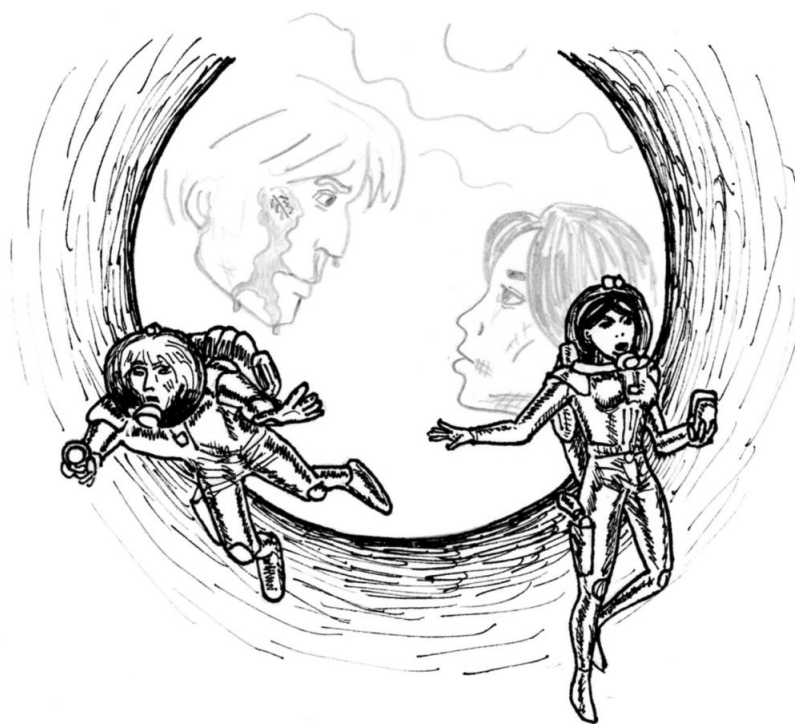
økologisk og moralsk. Det er tid til at bygge et samfund, der kan og vil tage ansvar for sig selv og sin verden. Jonas *tror* på sagen, og hans karisma og heltemod samler folk. Det forvirrer ham, når Miriam stiller sig kritisk til både fortiden, til vejen frem og til dem selv. Og når hun tager lidt pis på tingene, også på tunge sager.

Jonas er ret heldig, at han har hende til at bakke sig op, til at stoppe ham før han kaster sig ind foran en horde af cyborg-klunser lejesvende på strids-svin, på vej mod landsbyen. Til at sørge for at de døde bliver begravet og de overlevende trøstet, og til at finde på en plan der kan forhindre lykkeridderne i at jævne den *næste* landsby med jorden. Det giver hende en vis tilfredsstillelse både at være den der holder sammen på alting og at se at han lærer af sine knubs og erfaringer, men det smerter hende også at se hans håb og stolthed blive slidt af modgang og afhængighed. Der var noget sært tiltrækkende ved hans arrogant ubekymrede tro på sin egen udødelighed, da han var helt ung. Hun elsker ham allermest når han en gang i mellem er helt tåbeligt ubekymret, selv om hun ikke kan dy sig for at drille ham lidt med det.

- Jord:** Fattig, farlig verden. Både handlinger og tilfælde har vidtrækkende konsekvenser. Hård, men med håb om fremskridt.
- Miriam:** Beregnende, charmerende, eftertænksom. Kritisk over for sin tids idealer. Uhøjtidelig. Pænt badass.
- Jonas:** Fysisk modig, karismatisk, impulsiv. Forsvarer sin tids idealer. Pænt badass.
- Sammen:** Hun er lederen. Han ligner lederen. Hun ser det nødvendige. Han gør det. Og så sørger hun for at livet går videre.
- *Do*** Spil Miriam som en kompetent og grundlæggende sympatisk person, Jonas kan elske uden at føle sig som en idiot af den grund.
- *Don't*** Spil IKKE Miriam som bedrevidende tyran.

Jonas, Galaxy

Jonas og Miriam er de bedste af de bedste, agenter i Rum/Tids-tjenesten som vogter Galaxyts velstand og fremdrift. Som makkerpar rejser de som diplomater og spioner for at tjene Galaxyts sag over for fremmede arter og civilisationer. Og går en mission alvorligt galt, kan de gribe til Galaxyts hemmelige våben: Et spring i tid, et forsøg til. Jaja, paradokser og farlige hemmeligheder og så videre; det er ikke så let at man altid bare kan prøve igen, men det er rart at have i baghånden. Og skulle det ikke ende fantastisk, er rummet stort og tiden ligeså, når man tjener gloriøse Galaxy!



Jonas ligner en helt. Han lyder som en helt. Han ER en helt. Når han er sammen med sin elskede og partner Miriam er der næsten intet, han ikke kan udrette. Dels fordi han er hurtig, modig og kløgtig (og hun er heller ikke helt tosset!), dels fordi hun inspirerer ham til at gøre sit yderste og mere til. Og skulle det endelig gå galt alligevel, er Miriam virkelig dygtig til at se hvordan de kan fikse det, så det ender OK alligevel. Hvo intet vover og så videre, og med Miriam og Galaxy i ryggen er der ikke meget, Jonas ikke vover.

Ud over at være både smuk, talentfuld og ret sjov har Miriam endnu en værdifuld egenskab: Hun kan få Jonas til at tænke. Hun har fået hans øjne op for at almindelige folk, der bor fjernt fra Galaxitys fryd og skønhed, også betyder noget. Selv tror han glødende på Galaxitys glitrende civilisation, men af og til er det alligevel en god ting, at hun sætter spørgsmålstegn ved om det de gør, det som bureaukraterne vil, nu også er det bedste og rigtigste. For hvad er mod uden frygt? Tro uden tvivl? En helt uden et publikum? Uden hende er han ikke sikker på, at han ville være en ægte helt. Lidt i hans skygge er hun dog. Det er som om hun nogle gange er en lille smule passiv, som om hun venter på et eller andet. En eller anden udfordring, der er stor eller forfærdelig nok til, at hendes fantastiske potentiale blomst folder sig fuldt ud. Det længes Jonas efter at se, om end tanken også er en smule skræmmende.

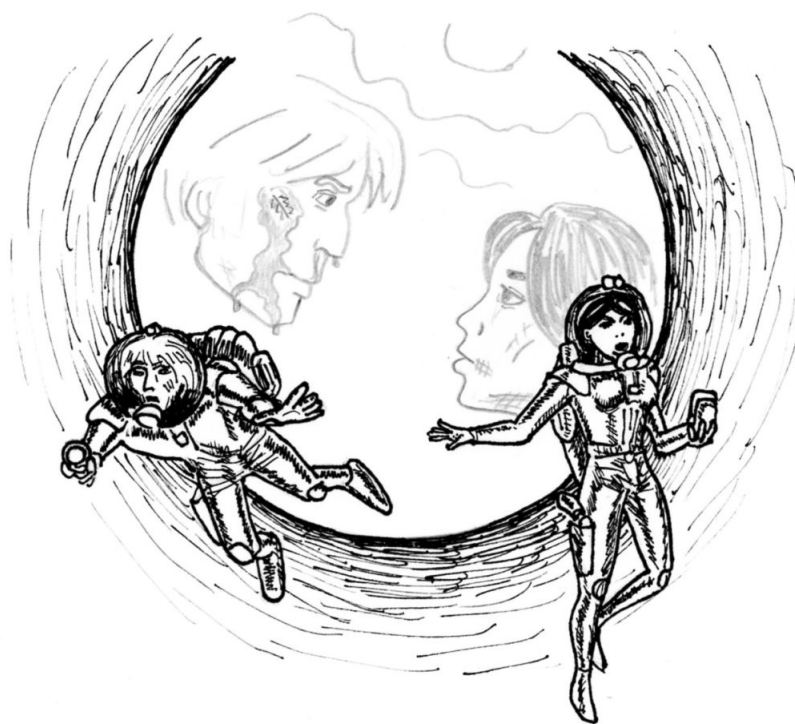
- Galaxy:** Rig, tryk verden. Ved hjælp af drømmespil eller tidsspring kan man ofte afkoble handlinger fra konsekvenser.
- Jonas:** Fysisk modig, karismatisk, impulsiv. Forsvarer sin tids idealer. Pænt badass.
- Miriam:** Beregnende, charmerende, eftertænksom. Kritisk over for sin tids idealer. Udhøjtidelig. Pænt badass.
- Sammen:** Han er leder. Hun er rådgiver og hjælper. Sammen er de så godt som uovervindelige, og har det ret sjovt.
- *Do*** Spil Jonas som en kompetent og grundlæggende sympatisk person, Miriam kan elske uden at føle sig som en idiot af den grund.
- *Don't*** Spil IKKE Jonas som et narcissistisk fjols.

***Specialregel:
Fase med Miriam***

På baggrund af et psykisk indgreb kan de to agenter én gang i spillet gå i fase, det vil sige spille en kranie-scene med hinanden. Det er hårdt og destabiliserende, og buffer-ekkoerne kan kun holde til det én gang.

Miriam, Galaxy

Jonas og Miriam er de bedste af de bedste, agenter i Rum/Tids-tjenesten som vogter Galaxyts velstand og fremdrift. Som makkerpar rejser de som diplomater og spioner for at tjene Galaxyts sag over for fremmede arter og civilisationer. Og går en mission alvorligt galt, kan de gribe til Galaxyts hemmelige våben: Et spring i tid, et forsøg til. Paradokser og behovet for hemmelighed gør at tids-spring ikke er noget, man kan bruge efter forgodtbefindende, men for et hoved så kvikt som Miriams er det ikke desto mindre et fantastisk sikkerhedsnet, som hun adskillige gange har brugt til sin og Jonas' fordel.



Jonas er den store, karismatiske, handlekraftige helt. Miriam er rådgiver og forstærkning, den lidt lettere hånd. Sammen er de et stærkt hold, både som agenter og som partnere. Miriam elsker de fantastiske eventyr, og at det er rigtigt, med rigtige udfald på højkant, og hun elsker Jonas for at være eventyrlig og få fantastiske ting til at ske. Af og til er hun dog ikke helt vild med den måde, Galaxy suger alle ressourcer til sig fra både naboer og kolonier, og trækker alle andre dagsordener ind under sin egen. Bevares, sammenlignet med stort set alle andre magter, til stort set alle andre kendte tider, er Galaxy en blid og venligtsindet magt, der takket være Rum/Tids-tjenesten sjældent behøver at anvende rå og åbenlys tvang. Men magt korrupperer og det gør de påvirkedes magtesløshed på en måde også.

Jonas kan se brudstykker af problemet, når Miriam påpeger dem, men på grund af sin lidenskabelige tro på Galaxy hverken kan eller vil han se mønsteret. Miriam kan se mønsteret, men kan ikke se noget, hun kan gøre ved det. Hun elsker Jonas, men af og til kan hans ubekymrede perspektiv (og mangel på samme) gøre hende helt elektrisk af frustration. Hvordan ville han mon vokse, hvis han var tvunget til at leve med konsekvenserne af sine handlinger? Og hvordan ville hun selv vokse? Dét er dog ikke på dagsordenen i Galaxitys tjeneste, og det er vel også lidt forkælet at drømme om mere, når man som Miriam har alt.

Galaxy: Rig, tryk verden. Ved hjælp af drømmespil eller tidsspring kan man ofte afkoble handlinger fra konsekvenser.

Miriam: Beregnende, charmerende, eftertænksom. Kritisk over for sin tids idealer. Uhøjtidelig. Pænt badass.

Jonas: Fysisk modig, karismatisk, impulsiv. Forsvarer sin tids idealer. Pænt badass.

Sammen: Han er den åbenlyse helt. Hun er analytiker og opryder. Sammen er de så godt som uovervindelige, og har det ret sjovt.

Do Spil Miriam som en kompetent og grundlæggende sympatisk person, Jonas kan elske uden at føle sig som en idiot af den grund.

Don't Spil IKKE Miriam som indebrændt Bond Babe.

Specialregel:
Fase med Jonas

På baggrund af et psykisk indgreb kan de to agenter én gang i spillet gå i fase, det vil sige spille en kranie-scene med hinanden. Det er hårdt og destabiliserende, og buffer-ekkoerne kan kun holde til det én gang.

Vignetter fra to tidslinjer

Disse er oplæg til at spillerne skal fortælle små anekdoter og stemningsbilleder, som sætter kød og kulør på settingen. De første fem bruges til prologen, de næste to til første mellemspil og de sidste to til andet mellemspil.

Hvis nogen skulle forvirres over illustrationerne: Det svagt optegnede er noget af den *anden* tidslinje i baggrunden. Lige linjer siger Galaxy i baggrunden, røg/damp-linjer siger Jord i baggrunden

Erindringer fra Jord: En overgroet og tilsandet verden



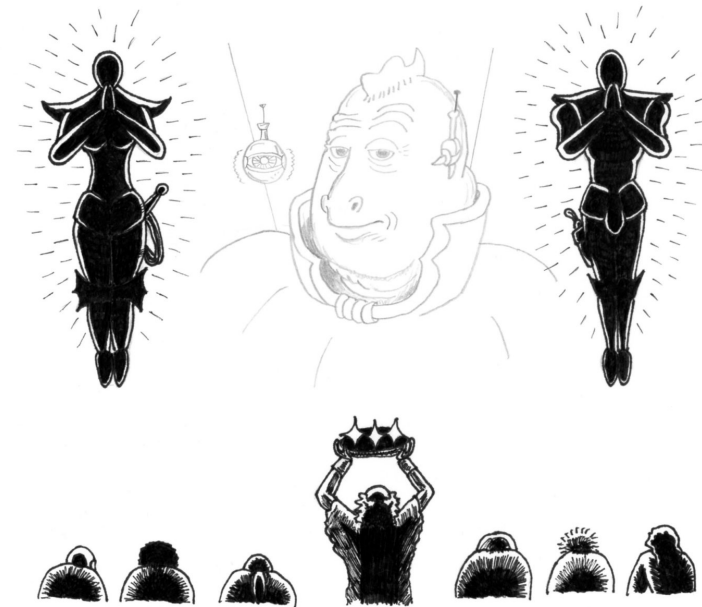
En overgroet og tilsandet verden. Forestil dig Vesteuropa som en gigantisk skov. Og Middelhavet som ørken-område hele vejen rundt.

Erindringer fra Jord: Serne/CERN



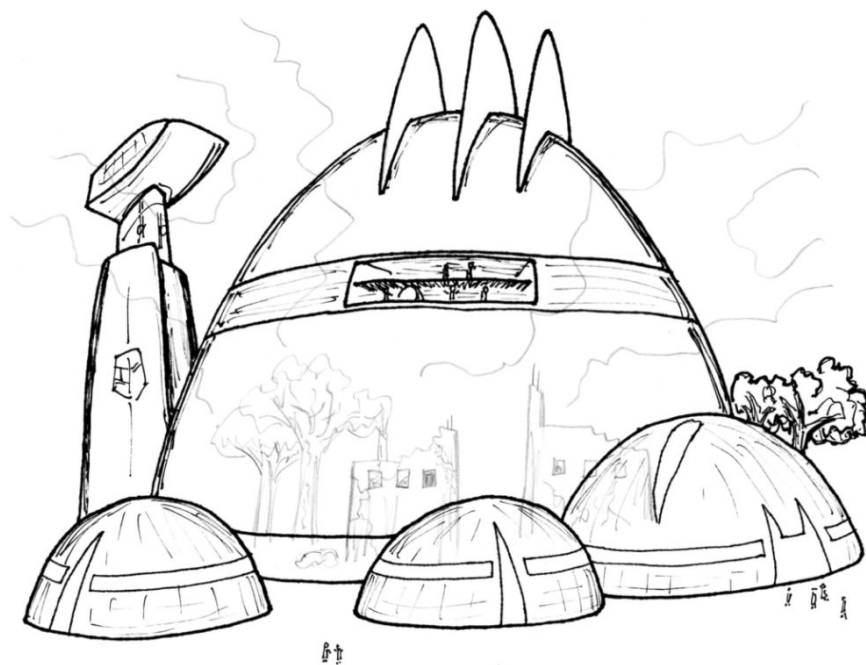
Nu hedder det Serne. For mange århundreder siden, i Guldalderen, hed det CERN. Det sted, som nu er centrum for Jonas' og Miriams forsøg på at opbygge en menneskelig civilisation. *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*, et sted til at udforske universets hemmeligheder, og til at bruge dem til menneskehedens bedste. Eller værste.

Erindringer fra Jord: Kræmmere fra Rubanis



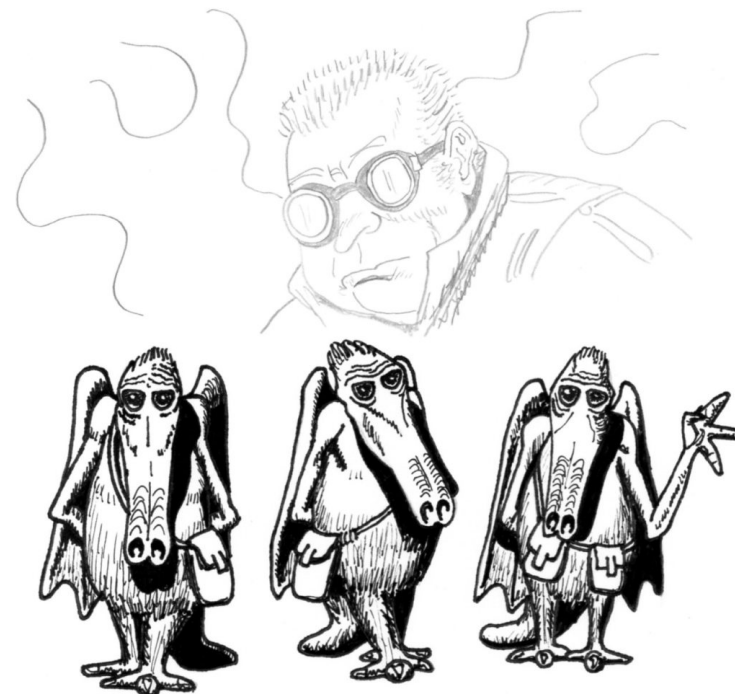
Kræmmere fra Rubanis. Set fra én vinkel, opportunistiske småhandlende fra planeten Rubanis, der bringer glasperler, ildvand og livsfarlige geværer til de indfødte på Jord. Set fra en anden vinkel, rum-guder der bringer velsignelser til de stakkels fornærede dødelige, der er villig til at bringe ofre.

Erindringer fra Galaxy: Glitrende Galaxy



Galaxy. Planetstor by og storslået natur på en og samme tid, opretholdt ved hundredevis af solsystemers rigdom. Styret af bureaukrater og kunstnere, tjent af ingeniører og Rum/Tids-agenter. Beboet af milliarder af ubekymrede livsnydere.

Erindringer fra Galaxy: Shingouz spioner



Shingouz spioner. Set fra én vinkel, utåleligt nævenyttige små luskebukse, der stikker deres lange næser i alle mulige ting, der slet ikke angår dem, og sælger videre til højstbydende. Set fra en anden vinkel... OK, men de er OGSÅ utrolig dygtige, og hvis man kultiverer noget der minder om et gensidigt udbytterigt venskab med dem, kan de være VIRKELIG nyttige.

Erindringer fra Jord: Cyborg-klunser lejesvende



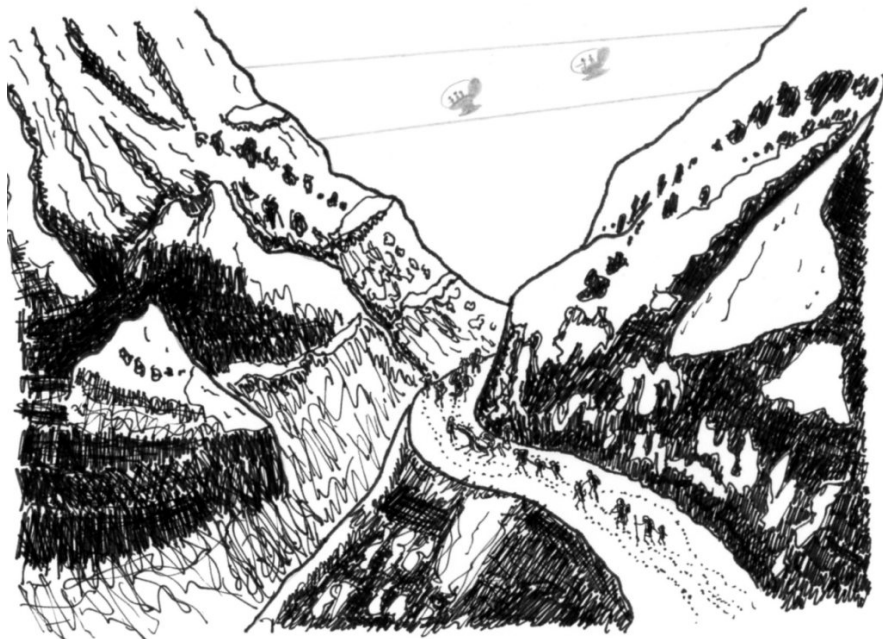
Cyborg-klunser lejesvende. Hvis du leger at du er halvt robot og halvt uhyre, behøver du ikke føle svage og ubejlige følelser. Lejesvendene er den slags mennesker. Krigsherrerne finder dem nyttige, for de er til fals for reservedele.

Erindringer fra Galaxy: De sorte krigere fra Kraan



De sorte krigere fra Kraan. Rum-fascister, som Galaxy og Rum/Tids-tjenesten har sit hyr med at holde inddæmnet på nogenlunde fredelig vis. Charmerende folk enkeltvis eller i små grupper, og med sans for en god uniform og et godt optog. Målt på konsekvenserne af deres fremfærd, lidt mindre charmerende...

Erindringer fra Jord: Flygtninge fra Urmagernes By



Mange kommer til Jonas og Miriam efter hjælp. Specielt folk, der i et eller andet omfang deler deres ambitioner. Her er et eksempel, en gruppe **flygtninge fra Urmagernes By**, nord for bjergene i de store skove. De er søgt mod Serne for at søge tilflugt fra krigsherrernes hærgen, og for at tilbyde deres hjælp.

Erindringer fra Galaxy: Planeten Rubanis



Rubanis. Købmændenes og spionernes planet. Og de flyvende taxiers. Alt er tilsyneladende i kaos, og alligevel fungerer det, sådan da.

Tidslinje: Galaxy år 2720

Galaxy, Jorden genfødt efter katastrofen. Glitrende Galaxy, midtpunkt for menneskehedens domæne, en stormagt ikke blot med voksende indflydelse over store dele af Mælkevejen, men også med forgreninger til fortid og fremtid, for menneskeheden har lært at springe i både tid og rum. I Galaxy er nød og afsavn afskaffet. De, hvis indre ild driver dem til handling, tjener som bureaukrater, ingeniører, kunstnere eller kolonister, eller for de dygtigste og mest eventyrlystnes vedkommende, som agenter i Rum/Tids-tjenesten. Resten af menneskeheden bruger det meste af deres tid på at nyde godt af kunstnernes kreativitet i altomfattende, teknologisk skabte drømme.

En mystisk katastrofe i det 21. århundrede tvinger menneskeheden til at ændre samfundet grundlæggende, og da rumvæsner fra planeten Rubanis besøger jorden i starten af det 25. århundrede, kombinerer Galaxy-instituttet viden om katastrofen med fremmed rumrejseteknologi for at skabe en fungerende tidsmaskine. Galaxy tager kontrol over planeten og grundlægger et galaktisk rige. KRONOS-skakten ved CERN eksisterer IKKE i år 2720.

Fælles:

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) bliver grundlagt ved Geneve i år **1954**.

KRONOS bliver **2036-2039** bliver bygget som en del af CERN til at udføre avancerede forsøg med spatiotemporal fysik.

Ca. 2040: Alvorlig global økonomisk og politisk krise sætter ind.

Galaxy:

Årene **2040-2110** rummer en forfærdelig katastrofe af uklar karakter, som kaster menneskeheden ud i en århundreder lang krise. Menneskehedens

virkelighedsopfattelse rystes i sin grundvold. Da tidsrejser senere opfindes af Galaxy, forbydes tidsrejser til denne periode på det strengeste, af årsager som er en velbevogtet hemmelighed.

Ca. 2110-2400 er en mørk alder, hvor den globale befolkning er gået drastisk tilbage og den traditionelle kapitalistiske vækstøkonomi er faldet aldeles fra hinanden. Menneskeheden genopbygger langsomt den tekniske civilisation.

År 2405: First contact, med den handelsglade civilisation fra planeten Rubanis.

År 2437: Videnskabsfolk ved Galaxy-instituttet skaber den første eksperimentelle tidsmaskine ved at kombinere dyrekøbt Rubanis-teknologi med resultater fra meget gamle eksperimenter i CERN og oplysninger om katastrofen i det 21. århundrede, opstøvet fra den mørke tids gemmer. Rubanis-boerne kan rejse med overlysfart, men IKKE springe i tid.

År 2469: Galaxy skaber i dyb hemmelighed den første reelt fungerende tidsmaskine.

År 2482: Galaxy overtager ansvaret for administrationen af planeten Jorden fra diverse lokale myndigheder.

Ca. 2550 og frem: Interstellar kolonisation påbegyndes.

Ca. 2600: Materiel nød er afskaffet på Galaxy, som Jorden nu kaldes.

År 2720: "Nu" for Rum/Tids-agenterne Jonas og Miriam.

År 3220: Seneste år som Rum/Tids-agenter i år 2720 er clearet til at kende til forholdene i. Galaxy er et sandt galaktisk imperium med vældige forgreninger i tid og rum. Dusinvis af fremmede intelligente livsformer er underlagt Galaxitys autoritet.

Tidslinje: Jord år 2720

Det er hårde tider på Jord. Skove og ørkener har næsten opslugt guldalderens byer, krigsherrer og røverbaroner hærger nådesløst. Små samfund klarer sig igennem hist og her. Nogle prøver at hæge om guldalderens lærdom og endda genlære og genopbygge, de fleste hutler sig bare igennem. Af og til kommer et kræmmer-rumskib fra Rubanis forbi og sælger glasperler og teknologiske "vidundere" til dem, der kan betale en god pris i slaver eller andre ressourcer. Det er en tid, som knækker folk eller hærder dem.

Der er ingen store katastrofer, bare krise på krise, økonomisk, økologisk, politisk og socialt, indtil Tredie Verdenskrig omkring år 2200 for alvor får det til at gå ned ad bakke. Da handlende fra planeten Rubanis kommer til Jorden i starten af det 25. århundrede, er der ikke meget på planeten at råbe hurra for. KRONOS-skakten i CERN eksisterer i år 2720.

Fælles:

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) bliver grundlagt ved Geneve i år **1954**.

KRONOS bliver **2036-2039** bliver bygget som en del af CERN til at udføre avancerede forsøg med spatiotemporal fysik.

Ca. 2040: Alvorlig global økonomisk og politisk krise sætter ind.

Jord:

Ca. 2060: Krisen erklæres for overstået, men økonomien kommer sig aldrig rigtig.

Ca. 2050-2300: Mere og mere alvorlige konsekvenser af klimaforandringerne sætter økonomi og politisk stabilitet under stadigt større pres. Det politiske system er ude af stand til at stable effektivt, samlet handling på benene.

Ca. 2120-2150: Demokrati går af mode til fordel for autoritære og/eller teknokratiske løsninger. På grund af elendig økonomi foregår teknisk fremskridt i sneglefart.

År 2198-ca. 2205: Tredie verdenskrig. Der anvendes en del atomvåben og slippes en del kunstige epidemier løs (biologiske såvel som datalogiske), men konflikten er et altomfattende rod, ikke Ragnarok. De tilbageværende stormagter falder fra hinanden. Alvorlig befolkningstilbagegang, som fortsætter i mildere form henover de følgende årtier og århundreder.

År 2273-2289 "Kejser Ozymandias af Eurasien" forsøger at samle Jorden under sit banner. Det går godt en tid, men mislykkes til sidst på grund af kejserens vanvid.

Ca. 2340-2390: Den Anden Nordamerikanske Union samler Nordamerika for en tid, og inspirerer Den Anden Europæiske Union 2370-2390. Det slutter med ødelæggende epidemier, muligvis på grund af gamle lagre fra Tredie Verdenskrig.

År 2405: First contact, med den handelsglade civilisation fra planeten Rubanis. Over de følgende århundreder besøger lejlighedsvis kræmmer-rumskibe på privat initiativ Jord, samt enkelte safari-turister fra fremmede civilisationer. Der er ingen organiseret handel eller kolonisation, da Jord er afsidesliggende i forhold til de galaktiske hovedveje, og ikke skønnes at være besværet værd.

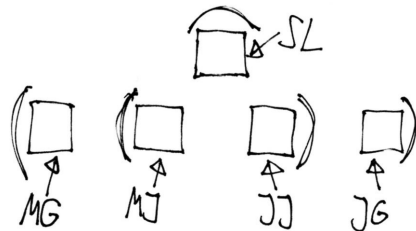
Ca. 2430-2470: Det Grønne Dynasti prøver på at genrejse Kina. Det går under i borgerkrig på baggrund af års hungersnød, og muligvis også fordi en rubanesisk våbenhandler spillede fraktionerne ud mod hinanden i mersalgets navn.

Ca. 2500-2600: Uden en industriel civilisation til at forstyrre sig begynder klimaet langsomt at stabilisere sig i en ny ligevægt.

Ca. 2720: I de Vestlige Alper i Europa gør Jonas og Miriam et forsøg på at stable menneskelig civilisation på benene, med base i Serne, det gamle CERN.

Cheat Sheet: Scene-typer

Jord, nu

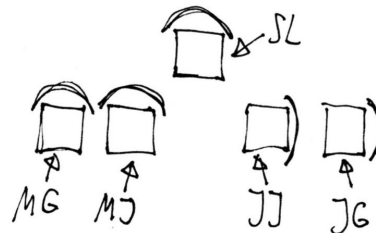


Sådan anbringer man sig

Her har Jord-karaktererne fysisk krop og tilstedeværelse, mens Galaxy-karaktererne er stemmer i Jord-karakterernes hoveder. De galaxiske kan ikke tvinge de jordiske til noget.

- Jord-spillerne spiller normalt over for hinanden. Galaxy-spillerne sidder fysisk bag ved Jord-spillerne og hvisker dem i øret. Spilleleder sidder ved siden af Jord-spillerne og sætter scener og spiller bipersoner, som det nu passer ind.
- Det er muligt for en Jord-karakter at låne sin krop ud til Galaxy-versionen; i så fald bytter de plads indtil Jord-spilleren berører Galaxy-spillerens skulder.
- Spilleleder kan tvinge tiden fremad.
- Galaxy-spillere kan starte kranie-scener ved at berøre Jord-spillerens skulder.
- Jord-spillere kan starte kranie-scener ved at dreje deres stole 90 grader.

Kranie-scener

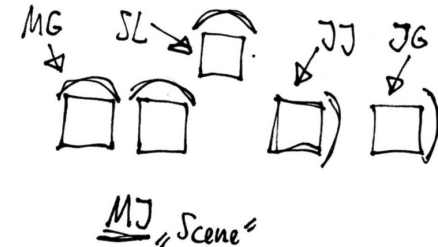


Her er det Miriam, der har kranie-scene

I den delte bevidsthed mellem en Jord-bo og et Galaxy-ekko, når de fokuserer på hinanden frem for omverden.

- Første gang et par spiller kranie-scene etablerer de settingen, gerne lidt syret og symbolsk.
- Spillerne sidder ved siden af hinanden, med siden til hinanden.
- Bliver man færdig med at tale, eller bliver det kedeligt, rykker spillet til *Jord, nu*.
- Man kan sætte en erindringscene eller udfordre sin version fra den anden tidslinje til at sætte en.
- Én gang i spillet kan Galaxy-karaktererne sætte en kranie-scene ved at *gå i fase*, telepatisk. Det er dog hårdt og destabiliserende, og kan ikke gentages. De rejser sig og holder hænder på "scenen".

Erindrings-scener



Her erindrers Miriam/Jord

Her erindrers en karakter med udgangspunkt i en kranie-scene, og den anden i kraniet kan følge med.

- Den erindrende stiller sig op på "scenen" og fortæller, ganske subjektivt og for at fremme sin dagsorden.
- Hvor, hvem, hvad sker der?
- Hold erindrings-scener *short and sweet*.
- Fortæller man om intimitet/fysisk kontakt med sin elskede, kommer den elskede op og står i en passende stilling sammen med en, men taler ikke. Dvæl evt. lidt mere.
- Efter endt erindring klippes tilbage til kraniet eller direkte til *Jord, nu*.
- Kraniets anden beboer kan stille kritiske spørgsmål til erindringen; i så fald fortæl erindringen igen, med fokus på tvivl og gråzoner.