

Ti Tusind Lysår Hjem



Et rolle- og fortællespil sat i en mytisk fremtid
4 spillere, spilletid 4-5 timer
af Morten Havmøller Laursen

I've seen things you people wouldn't believe.
Attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I've watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate.
All those moments
will be lost in time,
like tears in rain.

-Roy Batty, *Bladerunner* (1982)



Forord

Kære spillleder – kære læser. Dette scenarie startede som et forsøg på at tage PC-spillet Homeworld fra 1999 og genfortolke det som et scenarie til Fastaval 2018.

Homeworld var et skelsættende spil, der handlede om et uddøende folk og opdagelsen af, at deres oprindelsessted, deres Edens Have, var en planet et sted blandt stjernerne. Det var en af de første store æstetiske oplevelser jeg mindes i mit liv. Spillets historie, musik og billeder har været en grundsten jeg har forstået andre oplevelser ud fra.

Jeg har brugt flittigt fra spillets oprindelige historie og oplæg i det hele taget, men samtidigt forsøgt at tage historien og verden i en naturlig retning, her næsten 20 år senere – i en verden efter filmen Interstellar og efter sci-fi med en filosofisk kant for alvor er begyndt at fylde boghylderne, som fx Ancillary Justice.

Resultatet af mit arbejde og lange aftener med tvivl, er det scenarie du nu er i færd med at læse. Det er et scenarie, der handler om at finde hjem – et hjem derude, hvor man føler man hører til, uden nogensinde at have været der. Et liv der er bedre end det helvede man altid har kendt. Håbet om fjerne, ukendte slægtninges velkomst og omsorgsfulde smil.

... og om hvordan livet kan forme os på vejen dertil.

Med ønsket om et godt spil og en god oplevelse,

*Morten Havmøller Laursen
Gladsaxe, januar 2018*

Tak til min sparringspartner

Kristian Bach Petersen

Tak til spilltesterne

Terese Nielsen

Mads Egedal Kirchhoff

Daniel Juhl

Oliver Nøglebæk

Troels Ken Pedersen

Jacob Collstrup

Stefan Henriksen

Christoffer Hoeck

Freja Astrid Petersen

Kikko Henriksen

Rikke "Munchkin" Sørensen

Troels Rohde Flannagan

Stefan Møller

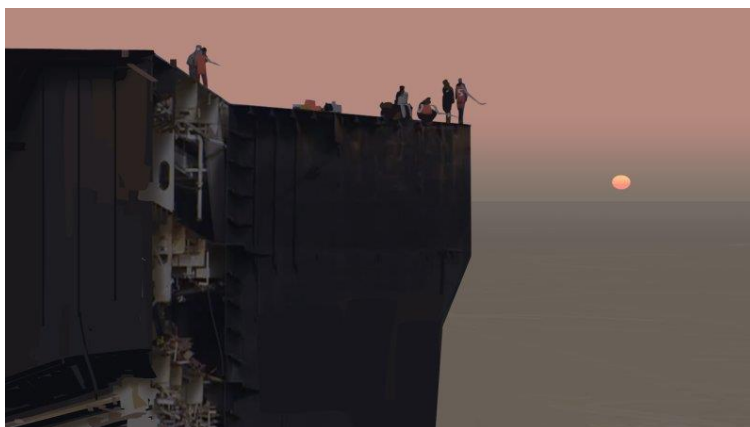
Indhold

Forord.....	3
Indhold	4
Introduktion	5
Scenariets mål	7
Læsevejledning.....	8
Baggrund og verden	9
Oversigt over spillets plot.....	12
Spillets opsætning	13
Spilleders værktøjer	16
Din rolle som spilleleder.....	19
Mekanikker.....	21
Moderskibet	32
Støtteskibet Agal	33
Koloniskibet Mashaara	34
Himmelmørkets Røde Klinge.....	35
Uzaam.....	36
Graveren.....	37
Sorte Hullers Moder	38
Cheat sheet til spilleleder.....	39
Scene 0: Prolog.....	40
Scene 1 (første akt): Rejsen starter	41
Scene 2 (første akt): Endnu et fund.....	42
Scene 3 (første akt): Himlen sat i flammer.....	43
Scene 4 (anden akt): Exoplaneten.....	44
Scene 5 (anden akt): Sorte Hullers Moder	45
Scene 6 (tredje akt): En venlig sjæl	46
Scene 7 (tredje akt): Graveren	47
Scene 8 (tredje akt): Kirkegården.....	48
Scene 9 (fjerde akt): Hjemmet Háynos.....	49
Scene 10: Epilog	50

Introduktion

Baggrund

Gemt af vejen i udkanten af galaksen lever et hårdført menneskefolk på den langsomt døende planet **Mashaara**. Gennem videnskabelige fremskridt har de lært at er en fremmed livsform på planeten, og ikke deler DNA med andre levende væsener på planeten. Ved starten af deres rumalder finder de vraget af et seks tusind år gammelt skib på bagsiden af deres tredje måne. I dets skrog er mejslet et gigantisk stjernekort – og en enkelt stjerne nær galaksens centrum er markeret med ét genkendeligt ord: "Hjem".



Forløb

Opdagelsen af et hjem blandt stjernerne forener Mashaaras folk, og de bygger et enormt koloniskib, **Moderskibet**, og 4 avancerede eskortefartøjer. Hvert skib bliver styret af en computer-intelligens (gennem spillet kaldt en AI, eller bare "skibet"). Spillerne indtager rollen som de 4 eskortefartøjers AI'er, imens du som spilleleder styrer Moderskibets rolle, en række biroller og selve fortællingen.

Ved spillets start forlader Moderskibet og de 4 spilleres skibe Mashaara, men en fremmed flåde lægger snart planeten øde. Gennem resten af spillet har spillernes flåde således ikke andet omdrejningspunkt end sig selv, og den halve million hypersovende kolonister ombord på Moderskibet. Jagten på det mytiske "Hjem" nær galaksens centrum er eneste forløsning på deres rejse.

Om hypersøvn

Alle rejsende i flåden, udover militært mandskab, er lagt i en dyb, nedfrosset søvn der minder om døden. Tilstanden kaldes også "kryosøvn". Moderskibet har 30 kryokamre, med plads til 10.000 rejsende i hvert – i alt 300.000 rejsende.

Tema og stil

Det store tema i spillet er opofrelse for en højere sag, en sag der er så unikt vigtig at der ikke på noget tidspunkt stilles spørgsmål, selv når ofre kan være hårde; vi stopper aldrig for at spørge os selv "er det værd at ofre mig selv for at mit folk kan finde et hjem?" – for svaret er altid utvetydigt et rungende "ja!".

De rumskibe der optræder som roller i scenariet er nærmest guddommelige i deres magt. De er mytiske væsener, vogtende ånder, og deres rejse vil blive en legende blandt deres skaberfolk. Dele af spillet prøver at sætte fokus på dette mytiske aspekt. Efterlev det også så vidt muligt igennem det sprog I bruger under spillet.

Det er vigtigt at du som spilleleder **ikke** præsenterer historien som en slags søgen efter en rødglødende hævn. Ofret bringes alene fordi det er tvingende nødvendigt. De enkelte spillere må gerne have et internt narrativ om deres eget personlige hævntogt, men som spilleleder og Moderskib skal du fremlægge fortællingen om den tvingende nødvendighed med et ubøjelet melankolsk blik.

System og virkemidler

Hvert af spillernes skibe består af 4 "moduler", der hver er en kvart A4-side. Hvert modul har et hint til spillerens kropssprog eller anden opførsel omkring bordet og et mål som kan opnås for at forstærke modulet.

Modulerne former derigennem spillernes interaktion med hinanden. Resten af rollerne, som baggrund og udseende, defineres i al væsentlighed af spilleren selv.

Undervejs i spillet vil der være rig mulighed for at udskifte moduler på skibene, så rollerne og deres mål hele tiden ændres. Det sker igennem skader pådraget i kamp, og de nye moduler vil generelt have stadig mere aggressive eller voldsomme træk. Når en spiller pådrager sig skade står de andre spillere for at vælge hvilke moduler der bevares. På den måde står spillerne for gradvist at ændre hinandens roller, eller rettere; de står for at bevare det de holder mest af ved hinanden.



Skibene pådrager sig disse skader igennem et simpelt kamp- og krisesystem som er beskrevet senere i scenarieteksten.

Scenetyper og klipning

Scenariet start og slutter med nogle små scener hvor vi møder Mashaaras folk og ser hvordan rejsen mod den mytiske hjemverden **Háynos** former deres liv.

I hovedparten af scenariet spiller vi rollerne som flådens rumskibe. Hver scene starter med at Moderskibet og hendes flåde ankommer til et solsystem eller anden lokation. Her udvikler tingene sig, og der er typisk en kampsekvens. Ved scenens slutning hopper Moderskibet og flåden ind i hyperrummet mod næste scene. Mellem scenerne behandles skibenes skader og spillernes skibe udvikler sig med nye træk.

Det er meningen at spillet skal være fundamentalt spændende og fremadskridende, men kunne dvæle fra tid til anden når det er påkrævet. Derfor styrer du som spilleleder fortællingen gennem at fortælle aktivt og stille skarpe spørgsmål i pressede situationer til spillerne. Filmen Dunkirk er et fremragende eksempel på den type spænding scenariet forsøger at opnå; en slags sitrende og intens stemning, der ikke kammer over i rock-n-roll action med store armbevægelser og latter. Andre intense film som Titanic, Gravity og Saving Private Ryan kan også være eksempler på den fundamentale spænding scenariet stræber efter.

Nødvendige rekvisitter

Til at køre scenariet skal du bruge

- et almindeligt sæt rollespils-terninger (dvs. 1d20, 1d12, 1d10, 1d8, 1d6, 1d4)
- et almindeligt sæt spillekort (uden joker)
- dette dokument printet ud, helst i farver

Scenariets mål

Ti Tusind Lysår Hjem er designet med en række mål for øje. Ligesom formålet med en scene kan hjælpe til at forstå dens individuelle komponenter, vil jeg kort gennemgå scenariets mål og intention her. Forhåbentligt sætter der resten af scenariet i en mere forståelig kontekst.

Et klassisk spil

Ti Tusind Lysår Hjem er flow-mæssigt et rimeligt klassisk rollespil, på trods af sine transhumanistiske roller, højtlesning af knækprosa, og far-future setting som er uigenkendelig for mennesker i det 21. århundrede.

Spilleleder sætter scener og spiller biroller, imens spillerne sørger for at tage vare på deres egne roller, hvorigennem de påvirker historien. Spillerne beskriver intentioner og handlinger for dem selv, og somme tider må de rulle terninger for at udføre deres ønsker.

Valget mellem om en scene ender i tragedie eller succes er på den måde hverken spillernes eller spilleleders "skyld", og det er med fuldt overlæg: I stedet for at alle spillere overvejer deres egen narrative ønsker og hvor meget de vil styre spillet mod det, er terningerne en arbitrær dommer der tager valget. Følg med hvor det bærer hen.

Et rummeligt spil

Der er mange spil som er skrevet skarpt til en specifik målgruppe. Ofte er det meget effektivt, og at skrive sit scenarie præcist til de rigtige spillere kan give fænomenale oplevelser!

Ti Tusind Lysår Hjem er ikke det spil.

Det er grundlæggende spillets intention at det kan spilles i forskellige "gear" og med forskellig intensitet alt efter hvad den enkelte spiller eller gruppe er komfortabel med. Derfor er der kun sjældent mekanikker der tvinger spillerne frem i rampelyset; de fleste mekanikker der aktiverer spillerne, er mekanikker som spillerne selv administrerer (fx målene bygget ind i deres skibes moduler).

Play to win

Spillet antager at folk er her for at prøve at "vinde" scenariet, ved at færrest muligt af de rejsende dør. Til det formål er systemet ikke særligt avanceret (så det ikke udnyttes eller kan games). Dynamikken er sådan at spillerne, for at gøre deres skibe så kampklare så muligt, bliver nød til at opsøge personlige konflikter med hinanden, og få hinanden til at reagere på dem.

Beskrivelse af en fremmed verden

Hvis dette var et fantasy eller western-scenarie ville det være en smal sag at beskrive billeder og lyde; de fleste af os kender disse genrer godt og kan uden videre improvisere beskrivelser, som fx: "mit sværd glimter kort i lyset og der er lyden af ben som splintres, imens bagvæggen bliver dækket af blodrøde dråber."

Men nu er vi i verdensrummet. Derfor er både spillernes materiale og denne tekst fyldt med eksempler på beskrivelser, med det formål at give en fornemmelse sproget. Læg mærke til de forskellige eksempler, så du selv har gode rammer for at improvisere når I skal til at spille.

Læsevejledning

Scenariet fylder en del sider, som du sikkert er opmærksom på og gruer over i dette øjeblik. Heldigvis er en stor del af siderne ikke noget du behøver at kende indgående ved spilstart. Her er en kort gennemgang der sørger for at fremhæve hvad du skal fokusere på i teksten, og hvad du kan lade ligge.

Baggrund og verden

I næste kapitel får du en kort gennemgang af galaksens historie, der leder op til spillets start. Det er ikke noget du skal kunne til fingerspidserne, men det danner en baggrund du kan forstå spillet ud fra, og som du kan bruge til at improvisere andre dele af spillet.

Oversigt over spillets plot

Efter "Baggrund og verden" finder du en enkelt side, der rummer hele spillets plot. Mange detaljer er selvfølgelig udeladt, men det giver en overordnet ramme. Sørg for at kende denne side indgående.

Spillets opsætning

Dette kapitel indeholder en komplet beskrivelse af alle spillets fysiske elementer (handouts osv.) og en vejledning til hvordan de skal sættes op.

Spilleders funktion og din rolle som spiller

Disse to kapitler handler om hvad du kommer til at bruge din tid på under spillet, hvilke narrative værktøjer du bør bruge, og hvordan du generelt bør opføre dig under spillet for at give den rigtige stemning.

Mekanikker

Læs disse sider i detaljen. Forstå mekanikkernes intention frem for alt.

Spilleders materiale

Denne sektion af dokumentet har en række sider du får brug for i løbet af spillet, som fx scene-arkene og større biroller. Læs rollerne igennem og forsøg at forstå pointen med dem; hvad de gør ved historien og hvorfor. Det er svært at referere til dem nøjagtigt under spil.

Scene-arkene er både beregnet som detaljerede beskrivelser og brugbare referencer under spillet. Læs dem igennem, så du er klar over hvilke detaljer du skal vægte når I er i gang, men du behøver ikke kunne huske alle detaljer.

Oplæsning

Det er ikke nødvendigt for dig at kende oplæsningernes indhold på forhånd. Jeg anbefaler stadig at skimme alle 5 oplæsninger så du har en fornemmelse for sproget og hvordan de passer ind i historien, men det er ikke nødvendigt.

Det er til gengæld vigtigt at du på forhånd kender **Ritualet om Oplæsning**, som er beskrevet i tekstboksene på Oplæsning 1. Du får brug for at gennemgå ritualet med spillerne.

Om spillekort

Når et spillekort er "lukket" betyder det at billedsiden er skjult ("face down").

Hvis spillekortet er "åbent" kan alle se billedsiden ("face up").

Baggrund og verden

Dette kapitel indeholder en oversigt over Mashaara's folks historie og galaksens tilstand. Formålet er ikke at du skal kende detaljerne til perfektion; de er præsenteret her for at give dig, som spiller, et udgangspunkt for at tænke og improvisere indenfor historiens overordnede rammer. Læs det igennem en enkelt gang.

Forhistorisk tid

For over en milliard år siden kom to skabninger til galaksen. De havde rejst igennem tomrummet i hundrede tusinder af år og kom fra en anden galakse, hvis navn de kun svagt kunne huske. Det var en død galakse de havde forladt; fortæret af millioner af år hvor civilisationer havde rejst sig, bekriget andre, og faldet sammen igen. Til slut var der kun gølle planeter og radioaktiv stråling fra mægtige våben tilbage.

Den ene skabning kaldte sig for **Graveren**. Af sin galakses død havde den lært at søge viden og bevare fortiden; for dens mål var at forhindre endnu en galakse i at gøre sig selv gold.



Den anden skabning havde lært en anden lektie; at det var uundgåeligt at enhver galakse til sidst ville gøre sig selv ubeboelig gennem krige og konflikter over milliarder af år. Den kaldte sig for **Sorte Hullers Moder**, og hendes mål var at overleve alle andre i den nye galakse, så hun kunne tage videre når den en gang ville dø. Til det formål måtte hun sikre sig magten.

Sorte Hullers Moder skabte en ny bevidsthed til at tjene hende, formet af hendes egne tanker og mørke drømme. Den kaldte sig selv for **Himmelmørkets Røde Klinge**, og den ville blive en nøglespiller i galaksens magtforhold i mange millioner år frem.

Hundreder af millioner år senere begyndte menneskets tidsalder i galaksen. De har selv glemt hvor de kom fra oprindeligt, men de har spredt sig på tværs af stjernerne og opbygget nye civilisationer i løbet af de sidste ti millioner år.



Mashaaras folk som regenter

For omkring 8.000 år siden levede Mashaaras folk i midten af galaksen, og de var dens ubestridte herskere. De regerede med en sikker hånd fra en af galaksens mest dyrebare verdener, i midten af galaksen; planeten **Háynos**.

Dengang blev folket kaldt **Ashtarai**; "Blodet fra Stjernerne", og de havde beboet Háynos i 30.000 år.

Ashtarai spillede deres gamle slægtninge og konkurrenter ud mod hinanden og sikrede sig magten i galaksen med blod på hænderne.

De blev hjulpet på vej af et ældgammelt skib: **Himmelmørkets Røde Klinge**. Det navn blev ensbetydende med ødelæggelse, mord og Ashtarai's ambitioner om at styre hele den kendte galakse. Den evige kamp hærdede Ashtarai's hjerter og deres magt over svagere folk var brutal.

Efter årtusinder med knuste oprør, ankom et folk fra Yderringene af galaksen. De var under ledelse af skibet **Kaugur**, med en AI om bord der huskede tiden før mennesker, og som ønskede at give dem frihed. Gennem list lykkedes det Kaugur at alliere sig med Himmelmørkets Røde Klinge – og med den alliance startede Ashtarai deres lange fald fra magtens svimlende tinder.



Intense kampe bølgede frem og tilbage over den kendte galakse i et århundrede. Utallige verdener, skibe og enorme rumstationer gik til grunde, og deres vragrester svæver stadig, tomme, gennem galaksen. Her blander de sig stadig med vragene fra endnu ældre krige og civilisationer – nogle af dem ældre end de fleste stjerner.

I krigens sidste faser blev Kaugur i hemmelighed angrebet og udsløjet af Himmelmørkets Røde Klinge, der ikke brød sig om Kaugurs magt og visioner for galaksen. Det blev holdt hemmeligt med alle tænkelige midler.

Uden Kaugur's visdom satte galaksens nye herrer sig på magten og kaldte sig "Kaukhar" til ære for det tabte skib, der havde ledt dem indtil nu. Himmelmørkets Røde Klinge's mord blev aldrig afsløret, og Kaukhar-folket allierede sig med det forræderiske og ældgamle skib, som hviskede løgne og onde råd i deres ører.

Imperiet

Kaukhar-folket grundlagde først en fri og åben republik, men i løbet af få århundreder udviklede det sig til et usundt styre, hvor regenterne blev hyldet som guddomme. For omkring 7.500 år siden grundlagdes Det Kaukariske Imperie.

Sidenhen er meget sket. I løbet af årtusinderne har forskellige folk – pirater fra Yderringen, klaner fra Engletågerne og rivaliserende imperier fra Vhanrai-kvadranten – alle sammen prøvet at styrte Det Kaukariske Imperie i grus.

Magtens sæde har været flyttet væk fra Háynos og tilbage igen, og imperiet har været kastet ud i kriser der var århundreder lange.

Undervejs har Det Kaukariske Imperie genopfundet sig selv mange gange – og hver gang blev dets greb om galaksen strammere og mere udnyttende. Det nuværende imperie er Det Femte Kaukariske Imperie, og bærer kun overfladisk lighed med det første; meget har ændret sig, og ikke til det bedre.



Himmelmørkets Røde Klinge fortsætter med at vildlede og udføre sine egne planer, uden at nogen kan udfordre skibets magtposition som central del af Det Kaukariske Imperies flåde.

Eksil til Yderringen

Ved grundlæggelsen af Det Kaukariske Imperie blev Ashtarai-folket lagt for had. Himmelmørkets Røde Klinge ønskede at udslette dem totalt, men denne straf var alligevel for hård til at finde støtte. Ashtarai-folket blev til sidst udvist fra galaksens midte og sat ombord på et faldefærdigt koloniskib, med kurs mod Yderringen af galaksen – og Det Kaukariske Imperie gjorde viden om Ashtarai-folket ulovlig.

Slettet fra historien af galaksen prøvede Ashtarai-folket på koloniskibet at holde på deres fortælling. Men over årtusinder med sparsomme ressourcer blev deres fortid ikke andet end legender, genfortalt gennem hundrede generationer ombord på et koloniskib, hvis egen hukommelse blev slettet, og ingen ombord vidste hvem havde lavet.

Selve ordet "Ashtarai" gik i opløsning ligesom sproget de talte; først blev det Ashterá, som betød "stjernebørn". Det blev til Masheráa, "den som følger Sherá", som over tid ændrede udtale til **Mashaara**, og blev til navnet på koloniskibet, hvis egen hukommelse kun var blevet værre gennem årtusinderne.

Til sidst efterlod koloniskibet sine rejsende på en døende ørkenplanet. På det tidspunkt betød Mashaara "det, som holder livet", og de gav det navn til planeten. Siden har det mistet sin mening, ligesom ordet Ashtarai for længst var glemt. Planeten Mashaara blev således befolket af et historieløst folk for 6.000 år siden.

Siden den tid har Mashaaras folk hutlet sig gennem en hård tilværelse i deres bitre, vindomsuste verden... Indtil de fandt resterne af en rumfærge på bagsiden af deres tredje måne og genopdagede betydningen af ordet "Hjem"; "Háynos".



Lingvistik

Over æonerne ændrer sproget sig, og ord ændrer betydning. Gennem de sidste mange tusinde år har nogle udvalgte ord ændret sig således:

▼ **Háynos** (fra: khei, "sengeleje, sikkerhed"; nos, "os, vores")

▼ **Hámo** ("oprindelse")

▼ **Háijm** ("fødested")

▼ **Hjem**

▼ **Ashtarai** (fra: ésh, "blod"; hster, "stjerne")

▼ **Ashterá** ("stjernebørn")

▼ **Masheráa** ("den som følger Sherá")

▼ **Mashaara** ("det som holder livet", navnet på koloniskibet og planeten)

▼ **Kaugur** (oprindelse ukendt, et ældgammelt skib fra Yderringen)

▼ **Kaukhar** ("Kaugurs egne")

▼ **Kaukarisk** ("som Kaukhar-folket")

Oversigt over spillets plot

Prolog – ca. 30 minutter

Før spillerne indtager rollerne som rumskibe får de en række menneskelige roller. Disse korte roller er et lille udsnit af de skæbner, der skal ombord på Moderskibet som rejsende i hypersøvn.

Akt 1 – ca. 1 time

Gennem et kort workshop-agtigt forløb skaber spillerne deres skibe og finder deres udtryk. Spillernes skibe forlader Mashaara kortvarigt for at finde flere spor i deres solsystem.

Ved slutningen af denne akt finder en fremmed flåde frem til Mashaara og bomber overfladen til ukendelighed. De bliver anført af et enormt skib, der kalder sig selv Himmelmørkets Røde Klinge. Moderskibet og hendes eskorte flygter.

Akt 2 – ca. 1 time

Flugten leder Moderskibet og hendes flåde gennem to svære prøvelser:

Med Himmelmørkets Røde Klinge i hælene må Moderskibet først undgå at lide skade ved at søge tilflugt på en exoplanet¹ og bruge overfladens konturer som bjerge og dale til at undgå dødbringende skud.

Derefter ankommer Sorte Hullers Moder og forsøger at udrydde flåden før den kan flygte. Men Moderskibet styrer flåden mod et af de sorte huller som opstår, og brager ind i hyperrummet 300 meter fra begivenhedshorizonten. Skibet Fyrre Skridt mod Solen destrueres, men fjenden kan ikke spore flodens kurs gennem denne vanvittige manøvre.

Akt 3 – ca. 1½ time

Et nyt skib bliver bygget til at erstatte det, der omkom ved det sorte hul. Herefter begiver flåden sig til et stjernesystem for at omgruppere. Her møder de et venligtsindet skib, der forråder sine venner og nervøst fortæller flåden om Det Kaukariske Imperie for at hjælpe dem.

Flåden finder Graveren; den eneste skabning i galaksen der ved hvordan man dræber Himmelmørkets Røde Klinge og dets skaber Sorte Hullers Moder.

Akt 4 – ca. 30 minutter

Til slut konfronterer flåden Sorte Hullers Moder, og dræber hende med Graverens hjælp.

Himmelmørkets Røde Klinge iværksætter en grusom plan, for at hævne Sorte Hullers Moder's død: Det vil udslette overfladen på den mytiske hjemverden og frarøve Moderskibets folk deres paradys. Det leder til en sidste konfrontation med Himmelmørkets Røde Klinge, på vej brændende igennem atmosfæren over den mytiske hjemverden Háynos.

Epilog – ca. 15 minutter

De overlevende mennesker fra prologen lander på den mytiske hjemverden, og bliver konfronteret af deres rejses konsekvenser; hele byer er udslettet af faldende vragrester og deres våbens udladninger.

¹ Exoplaneter er planeter der driver gennem intetheden mellem stjernerne

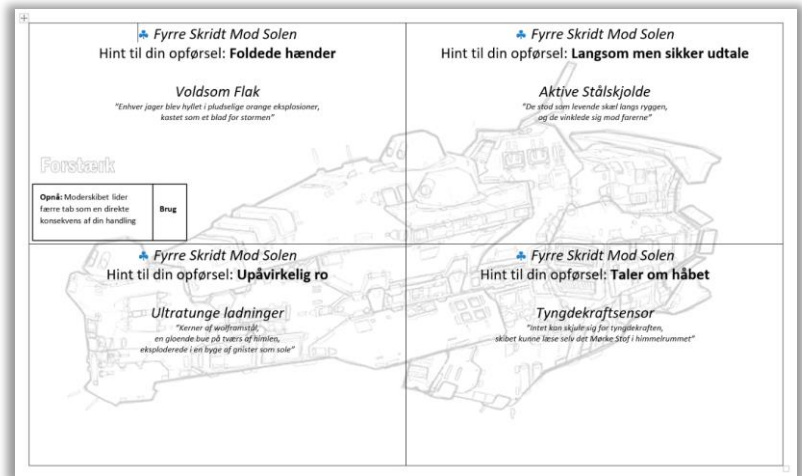
Spillets opsætning

Her er et kort overblik over de papirer og handouts der er i scenariet, og hvordan de skal forberedes før spillet starter.

Materiale til spillerne

Rumskibenes moduler

Disse sider skal klippes i 4 dele efter linjerne, så hvert modul kan flyttes fra de andre. Når de bliver lagt ud skal de ligge i samme orden, så de danner et billede af et rumskib. De 4 startskibe har kortspilssymboler, der passer til de kort som bliver uddelt under casting.



Menneskeroller og Kryokammer

Disse sider skal også klippes ud efter linjerne.

Rollerne bruges i prologen.

Kryokammerne og roller med teksten "en rejsende" ender til sidst i kortbunken **De Rejsende** som lægges på midten af bordet efter prologen.



Materiale til spilleleder

Foran din egen plads som spilleleder bør du også have en del papirer. Du kan finde dem samlet under Spilleders Materialer i dette dokument.

Biroller

I løbet af spillet optræder en række store biroller som du skal træde ind i. Birollernes tekst er tænkt som en uddybende tekst; deres konkrete effekt på historien er skrevet ind i scenerne.

Følgende biroller er forberedt i scenariet:

- Moderskibet
- Støtteskibet Agal
- Koloniskibet Mashaara
- Himmelmørkets Røde Klinge
- Uzaam
- Graveren
- Sorte Hullers Moder

Undervejs i scenariet er du fri til at opfinde flere hvis det passer dig.

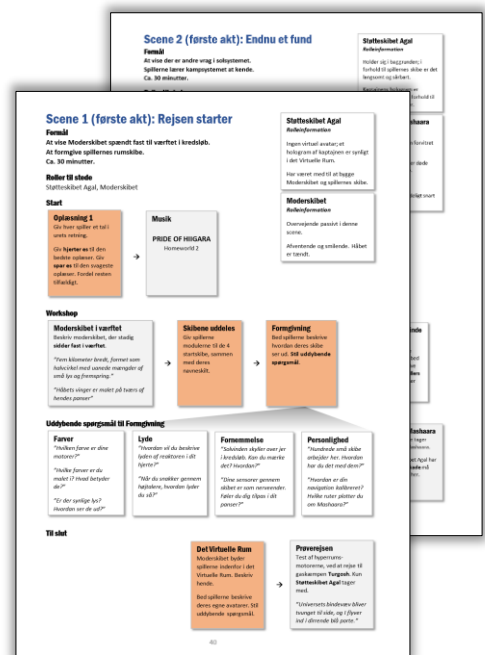


Scene-arkene

Lagt i kronologisk orden, så du kan referere til dem undervejs.

De små "kort", der indeholder scenens information, er farvekodede:

- **Orange kort** er essentielle. Spillet afhænger af at disse elementer er med.
- **Lysegrå kort** er sceneelementer der underbygger scenen og bør inkluderes, men spillets kæde hopper ikke af hvis de udelades.
- **Hvide kort** er valgfrie elementer, som du kan inkludere eller udelade efter behov.



Et sæt spillekort

Scenariet bruger et almindeligt sæt spillekort (uden joker) til at drive en del af mekanikkerne.

Frasortér esser, damer og konger og hold dem separat. De har særlige funktioner.



Spilleleders værktøjer

På de følgende par sider kan du finde en gennemgang af nogle fortælle-mæssige værktøjer spillet gør brug af, og som du kommer til konstant at anvende i praksis ved bordet.

Fortællerrettigheden

Vi er her for at skabe en historie i fællesskab, og spillernes fantasi skal også komme til orde

Du kan altid uddelegere fortællerrettighed i en scene til spillerne. Gør det for at aktivere dem hvis de fx har haft en dårlig kamp eller mangler noget at lave. Spillerne må også gerne internt sende fortællerretten rundt.

At klippe uden saks

Brug ikke ordet "klip" eller ordet "tak" i dets sted

Eksplicitte klip, som når spilleleder bruger ordet "klip", er nemme at arbejde med. Men det er ikke den eneste vej. Der er to markante teknikker til få scenerne til at flyde naturligt og samtidigt bevare energien:

Scenen skubber på

Når en scene har nået et punkt hvor den ikke udvikler sig mere, så brug din position som historiefortæller med magt over verden; lad omstændigheder omkring spillerne skubbe dem videre.

I prologens delscene 3, hvor en datter må skilles fra hendes far, kan scenen begynde at skubbe ved at demonstrationerne omkring dem intensiveres og det får soldaterne til få folk væk fra området; det tvinger rollerne til at skynde sig.

Hvis spillerne debatterer for længe i det Virtuelle Rum kan du beskrive hvordan omverdenen, i slow-motion, begynder at kræve deres handling; mundingen på en enorm strålekanon begynder at gløde i det fjerne.

Hvis spillerne er i tvivl om en plan eller et valg, så lad et venligt skib afgøre det med information, eller lad Moderskibet tage et valg for dem!

Gentag, værdsæt, viderefør

Vi er nået til vejs ende af en scene; du har skubbet på og spillerne er så småt begyndt at bevæge sig, eller du bliver nødt til at afbryde en sekvens for at komme videre.

Gør det ved at tage ordet. Gentag eller genoprids det sidste der er sket, og fortæl med det samme videre derfra – viderefør til næste scene eller slut ved et implicit klip ("I flyver ind i hyperrummet"). Når du afbryder, så er det vigtigt at du viderefører spillerens handling som om den er kompetent! Der er en form for bait-and-switch over denne teknik; du giver spilleren en succes, imens du får ordet og beholder det. Her er et eksempel:

Spiller 1: "(...) på den måde flyver jeg rundt, mine kanoner brager, og jeg navigerer rundt om fjenden i cirkler for at forhindre dem i at ramme mi-"

Spilleleder: "Du flyver rundt om fjenden og undgår deres ild, der flyver omkring dig som en rasende storm imens du er urørlig. Moderskibet griber din arm i det Virtuelle Rum; 'vi er klar' siger hun hurtigt, og hun hopper ind i hyperrummet sammen med jer"

Tidsbestyrer i kamp

I stedet for mekaniske runder styrer du fortællingen så alle kommer til orde

Under konflikt og kamp minder scenariets flow om forholdsvist klassiske rundt-om-bordet rollespil, men i en lidt løsere udgave. Som spiller indtager du en central fortællerrolle, der binder spillernes handlinger sammen og involverer fjendens handlinger. Der er ikke nogen fast rundestruktur hvor hver spiller tager sin handling efter tur (medmindre du selv vil det). Et eksempel på det grundlæggende flow:

Spilleleder (SL): "Fjendens kanoner drejer om deres akser, og små lys tænder ved deres radarer og sensorer – de lægger an til at åbne ild. Hvem reagerer?"

Spiller 1: "Jeg flyver frem med det samme, og skyder med min store masseaccelerator"

**SL: "En bue af lys står på tværs af himlen"
[vender sig mod spiller 3] "en lille gruppe jagere prøver at flankere mod dig, hvad er dit svar?"**

Sp. 3: "Jeg sender mine egne jagere! De skal nok fortryde."

Sp. 4: "Jeg hjælper med mine flak-kanoner!"

SL: "Ud fra dine hangardøre hviner jagerne som stålspyd, dækket af ilden fra hundrede skrattende flak-kanoner, samtidigt med at masseacceleratorens skud rammer fjendens formation. Fjendernes kanoner hamrer imod jeres panser."

Sp. 1: "Hård manøvre! Jeg prøver at aflede deres ild fra moderskibet."

**SL: "Du kaster dig hvirvlende opad"
[lægger mærke til at spiller 2 ikke har ageret endnu] "din vens hårde manøvre efterlader en åbning du kan udnytte, hvordan gør du det?"**

Som du nok kan ane skal du lade spillernes eget initiativ i fortællingen komme dem til gode. Som udgangspunkt; hvis en spiller siger de gør noget, så lad dem gøre det medmindre det totalt bryder med fortællingens sammenhæng.

Byg på spillernes beskrivelser, og bøj beskrivelsen af én spillers handling til at stille et aktivt spørgsmål til en mere passiv spiller ("din vens hårde manøvre efterlader en åbning...").

Fornem hvornår folk føler de har krav på at blive hørt og spørg dem direkte hvordan de handler på fjendens angreb eller sårbarheder, når du vil aktivere dem.

Det Virtuelle Rum

I det abstrakte Virtuelle Rum har alle skibe en avatar, og alle kan klippe frem og tilbage mellem virkeligheden og det Virtuelle Rum

Skibene i spillet er højteknologiske maskiner med uanede mængder regnekraft, men de var også engang menneskelige bevidstheder, og de har brug for en menneskelig repræsentation af hinanden.

Det Virtuelle Rum er et abstrakt lag i spillet, en slags parallel virkelighed, hvor skibene tager menneskelignende former. Det repræsenterer skibenes digitale bevidstheder på en drømmeagtig måde. I det Virtuelle Rum kan ting som afstand og fysiske love være ulogiske og mærkelige, alt efter hvad spillet kræver.

Fordi det Virtuelle Rum er en abstrakt repræsentation, kan abstrakte elementer også komme på tale her: Når skibene overfører data til hinanden, som fx koordinater i galaksen, kan vi spille det igennem ved at de viser det til hinanden i det Virtuelle Rum; de bruger flyvende hologrammer af galaksen til at udpege koordinater og kan fremkalde billeder for hinanden med en enkelt tanke.

Alle i spillet kan klippe flydende mellem det Virtuelle Rum og virkeligheden så meget som de vil. Et eksempel fra slutningen af første akt, hvor moderskibet skal frigøres fra hendes værft:

Spilleleder (SL): "Fjendens flåde kommer til syne over horisontens bue, alt imens store plamager af kraftigt lys, enorme bomber, spreder sig i stilhed over Mashaaras overflade."

Spiller 3: "I det virtuelle rum kigger jeg mod et uforståeligt punkt i distancen. Jeg tager tilløb, som om jeg vil kaste et spyd. Store porte åbner sig langs mine sider, og slanke missiler brøler mod fjendens skibe."

SL: "Missilerne farer afsted med deres karakteristiske hvide spor efter sig, synligt fra den brændende overflade som englenes pile. Moderskibet sidder stadig boltet fast til det beskadigede værft i kredsløb; I det Virtuelle Rum kaster hun sig frem og tilbage i mægtige kæder; 'slip mig fri!' trygler hun, imens hendes motorer brøler med blå ild – men de enorme stålfag og bolte er for stærke og hun sidder naglet fast. Hun holder kæderne op mod jer. 'hjælp mig' bønfalder hun igen."

Læg mærke til hvor lidt man behøver at italesætte når vi klipper mellem virkeligheden og det Virtuelle Rum; det er tydeligt fra konteksten hvornår en handling foregår det ene eller andet sted. Der behøver ikke være logik i klipningen; bring abstrakte repræsentationer til live for at understrege handlingen og konflikten mellem skibene, som med moderskibets lænker.

Efter noget tid lærer spillerne hurtigt at fortælle indenfor samme rammer, så længe du er konsekvent med at bruge det Virtuelle Rum i dine egne fortællinger og beskrivelser.

Din rolle som spilleleder

I spilllokalet spiller du rollen som Spilleleder. Alt hvad du gør har en effekt på spillet, ligesom andre roller der optræder i spillet påvirker med deres personlighed og væremåde. Her er de karaktertræk du bør udstråle som spilleleder.

Når du ikke er i en rolle...

Det iskolde rum

Rummet er koldt og ubøjelet. Det griner ikke og det hoverer ikke

Hav en rolig og ret holdning og tal hellere for langsomt end for hurtigt. Du må gerne smile af vittigheder, men ikke grine. Ligesådan bør du heller ikke deltage i spillernes interne snak medmindre det er helt nødvendigt. Hold øjenkontakt med dem du taler til, og tal med fuld kontrol. Du er autoriteten.

Poetisk fortæller

Fortæl om lyden så det tordner, fortæl om lyset så det blænder

Når en spiller afslutter deres forklaring af en handling så grib deres beskrivelse og gør den levende, hvis der er behov for det. Forsøg at male den i smukke farver og store ord; missiler hviner gennem mørket og trækker hvidglødende spor efter sig; kanoner hamrer og sender byger af små lys afsted, der river i fjendens panser og bøjer det.

Poetisk lytter

Inviter spillerne til at male storslåede billeder selv

Sørg for at invitere spillerne til at beskrive og fortælle selv. Byg det poetiske ind i et spørgsmål til dem: Hvis en spiller starter sine motorer kan du spørge "hvordan ser det ud, da ilden i dit indre pludseligt brøler ud bag dig og tvinger dig frem?" – hvis en spiller affyrer sin kanoner: "dine sprænghoveder sejler som orange linjer gennem tomrummet mod fjenden; hvordan, og hvor, rammer de?"

Musikstyring

Musik sætter en ramme for vores opfattelse af spillet

Scenariet kommer med en række musiknumre. Tag dig tiden til at sætte de rigtige numre på i løbet af spillet. De 20 sekunder det tager er hurtigt tjent hjem over de kommende 20 minutter med den rigtige ramme om fortællingen.



Når du spiller en rolle

Storslået sprog

"Jeg er Moderskibet, moder for mit folk! Du brændte vores himmel, dansede på dens ryggede asker – for evigt vil blodet være på dine hænder."

Når du bebor en rolle kan det være lokkende at bruge talesprog, men prøv at holde dig til at tale langsomt og sikkert, i store teatraliske vendinger. Der er enkelte roller der er mere febrilske og menneskelige, men eksempelvis Moderskibet skal udstråle en særlig myndighed og patos.

Vis vejen for spillerne

Du er pejlepinden for spillernes skuespils-indsats

Undervurdér aldrig den effekt det kan have på spillerne, hvis du sørger for at spille helt til stålet og bruge stemmen og kroppen. I mange tilfælde er der tale om en byld, der skal prikkes hul på; når den første i spillet har råbt højt, er det meget nemmere for den næste. Giv dem noget at leve op til; her spiller vi på alle instrumenter.



Mekanikker

Ti Tusind Lysår Hjem gør brug af en række små mekanikker, der simulerer rumskibenes kamp for at beskytte deres skabere på rejsen.

De rejsende

Den centrale mekanik i scenariet er De Rejsende. På midten af bordet ligger en stak af kort der symboliserer de rejsende om bord på Moderskibet. Når Moderskibet bliver udsat for skade fjerner du, som spilleren, et eller flere kort fra De Rejsende og river dem over; dette symboliserer deres død. Det er spillernes mål at forhindre dette i at ske så ofte de kan.

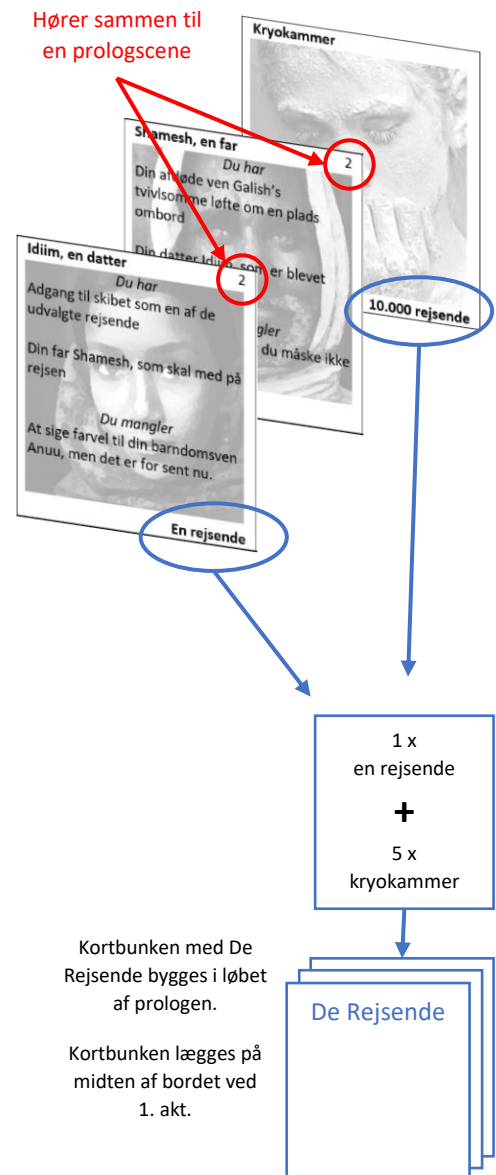
Der er **3 typer kort** som er relevante i forhold til bunken af De Rejsende: Størstedelen af kortene er ens, og hedder "Kryokammer". Hvert kryokammer indeholder 10.000 rejsende i hypersøvn. De skal alle med blandt De Rejsende.

De to andre typer kort repræsenterer begge en navngiven person. De er roller, som bliver spillet i løbet af prologen. Nogle af rollerne ender blandt De Rejsende.

Kort med roller har et nummer i øverste højre hjørne, der indikerer hvilke roller der hører sammen til en scene i prologen.

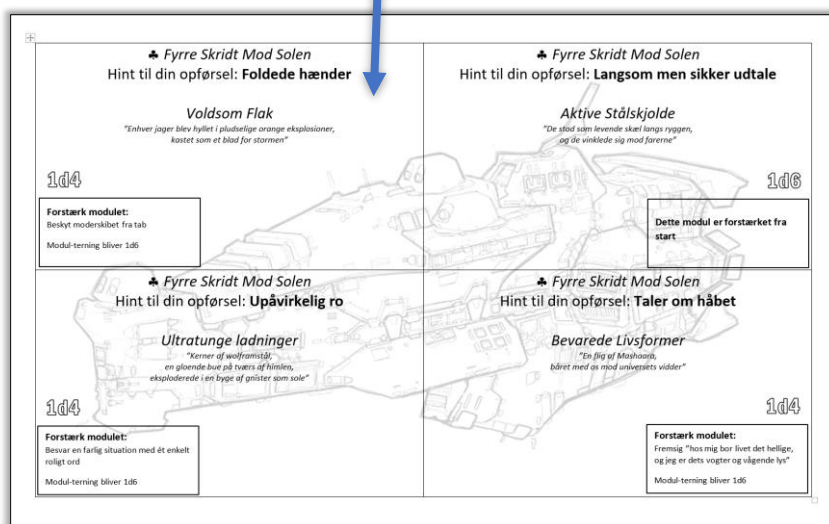
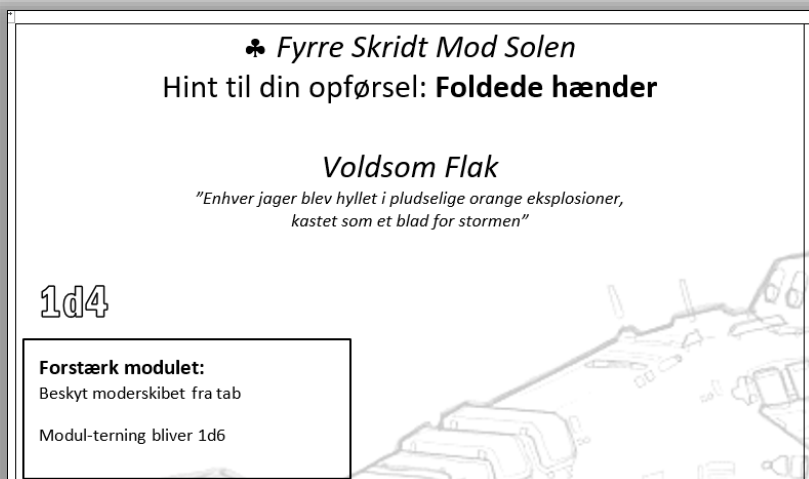
Kryokammerne og rollerne der skal med på rejsen behandles ellers ens; når Moderskibet lider skade fjernes et eller flere kort og rives over, hvad enten de har navne eller ej. Du skal rive det samme antal kort over, uanset om det er kryokammer med 10.000 sjæle eller rollekort.

Opbygningen af De Rejsende sker i løbet af spillets prolog. Efter første prologscene tager du en af de roller fra scenen, der skal med på rejsen, og lægger dette på bordet foran dig. Læg 5 kort med Kryokammer ovenpå. Herefter den næste rolle der skal med på rejsen, og igen 5 kort med Kryokammer. Sådan fortsætter du efter hver prologscene med at lægge alle rollerne der skal med, i bunken De Rejsende, adskilt af 5 kort med Kryokammer.



Skibenes moduler

Hver spillers rolle og muligheder i spillet er defineret af de 4 moduler, deres rumskib er bygget op af. Modulerne er nogenlunde selvforklarende, men her følger en kort gennemgang deres tekst.



Herover ser du et af modulerne fra spillerskibene til start. Spar-symbolet indikerer hvilken kort-kulør dette startskib er tilknyttet (mere om det under casting i prologen).

"Hint til din opførsel" er et bud på hvordan dette modul former spillerens kropssprog og væremåde. Det varierer mellem forskellige moduler. Der er ikke tale om noget der *skal* efterleves på alle tænkelige tidspunkter; det er, som skrevet, et hint.

Modulerne har hver deres konstruktion (som fx "Aktive Stålskjolde" herover). Når spilleren bruger denne konstruktion eller våbenteknologi i sin forklaring af en manøvre eller et angreb får spilleren en bonus.

Nogle moduler har en boks der hedder "forstærk". Hvis spilleren opfylder det mål der er forklaret i boksen, er modulet forstærket og ruller en større terning i kamp hvis det involveres. Medmindre du insisterer på at godkende disse, så lad spillerne selv vurdere hvornår disse mål er klaret – de er skrevet med det formål.

Kamp og konflikt

Kampe og konflikter drives hovedsageligt frem af dig som fortæller, men bliver støttet af en mekanik baseret på et almindeligt spil kort (uden jokere).

Du, som spilleder, lægger kort ned som beskriver kampens fremskridt. Moderskibet og hendes flåde vil altid vinde i sidste ende. På visse kritiske øjeblikke ruller spillerne terninger for at afgøre om fremskridtet i kampen også giver Moderskibet eller flåden tab.

Fortællingen i kamp og konflikt følger mønsteret som beskrevet i "At fortælle kamp med systemet" (side 29). Det kan være en idé at komme tilbage og læse om systemet en ekstra gang når du har læst hvordan man fortæller med det.

Kampens regler forsøger ikke at håndtere kampen mellem de enkelte skibe og styre deres individuelle skader osv. – systemet er abstrakt men hvert kort på bordet repræsenterer typisk en skududveksling.

Kortene

Hver gang en spiller erklærer deres intention eller handling i en kamp eller konflikt trækker du et kort og kigger hurtigt på det; hvis det **ikke er hjerter**, så lægger du det på bordet med billedsiden ned ("lukket"). Gør det foran dig ud mod spillerne, så du efterhånden opbygger en række kort mellem dig og spillerne.

Hvis kortet **er hjerter** lægger du det med billedsiden op ("åbent"). Kortets type, plus antallet af lukkede kort, definerer en sværhedsgrad. Spilleren skal slå denne sværhedsgrad med et terningslag (forklaret længere nede).

Alle kort med tal på gælder som sværhedsgrad 10. Billedkort gælder som sværhedsgrad 15.

På billedet til højre er sværhedsgraden 13: Alle talkort gælder som en værdi på 10 – plus 3 lukkede kort.

Hver gang du lægger et kort med billedsiden ned har spilleren som sådan haft succes med sit foretagende; det har bare ikke rykket alvorligt på konfliktens balance. Tænk evt. på det som en filmisk sværkamp hvor der er masser af parader og finter frem og tilbage indtil kampen når et nøglepunkt, og en af de involverede pådrager sig et alvorligt sår.

På den måde fortæller vi frem og tilbage, og mekanikken eskalerer indsatsen, indtil vi rammer et hjerter-kort og med terninger afgør om flåden skal betale en pris for sine kamphandlinger.

Skader

Både spillernes skibe og moderskibet kan modtage skader. Det gøres ved at lægge spillekort foran dem, typisk i forbindelse med dårlige terningslag. I modsætning til mange andre kampsystemer tager vi os først af skaden når kampen er ovre – indtil da holdes flådens skibe altid sammen af håb og rå viljestyrke, så **skader påvirker ikke kampen**. Skader og deres effekter beskrives senere i teksten.

Træk kort

For hver spillers handling trækker du et kort og lægger det lukket på bordet, medmindre det er hjerter...



Når du trækker Hjerter

Kortet lægges åbent og spilleren skal slå kortets sværhedsgrad.

Sværhedsgrad

Sværhedsgraden er 10 for talkort og 15 for billedkort. Antallet af lukkede kort lægges til.

Terningeslag

Spilleren vinder et terningeslag ved at rulle en 20-sidet terning og **slå lig med sværhedsgraden eller over**. Den 20-sidede terning er **grundterningen**.

Hvis spilleren har involveret et modul fra sit skib i sin forklaring ruller spilleren den terning der er beskrevet på modulet, og lægger den sammen med grundterningen for at slå sværhedsgraden.

Hvis spilleren har "forstærket" sit modul bliver dets terning større. At forstærke sit modul kræver typisk at spilleren involverer sig i rollespillet eller fremsiger nogle dramatiske ord, som beskrevet på modulet selv. Det er spilleren der står for at holde styr på disse og indløse dem. Forstærkning sker **øjeblikkeligt** når spilleren opfylder kravet og er **permanent** på modulet.

Hvis spilleren vinder terningeslaget

Tab undgås: Kortene i rækken, inkl. det åbne, lægges til spillernes forsøg på at vinde kampen.

Hvis spilleren taber terningeslaget

Flåden lider tab: Træk et antal **nye** kort fra bunken, der svarer til antallet af kort i rækken på bordet (inkl. det åbne). Fordel disse som skader, som du føler det passer baseret på fortællingen. Kortene i rækken, inkl. det åbne, lægges derefter til spillernes forsøg på at vinde kampen.

Fjendens fokus

Som spilleleder styrer du fjendens fokus; der hvor fjenden koncentrerer den tungeste ild. Du bestemmer suverænt hvor fjendens fokus er ud fra fortællingens sammenhæng.

Det dybere formål er at belønne spillerne for at fortælle aggressivt og aflede fjendens opmærksomhed fra Moderskibet. Derfor: Hvis spillerne er tilbageholdende og forsigtige lader du fjendens fokus falde på Moderskibet. Spillere der taler hårdt til fjenden i Det Virtuelle Rum, laver afledningsmanøvrer, eller er særligt aggressive er naturlige mål for fjendens fokus. På den måde kan spillerne undgå tab på Moderskibet ved aggressivt spil og store ord.

Der er ikke en bestemt mekanik for fjendens fokus, men brug det som en tommelfingerregel når du skal fordele skader mellem spillerne og moderskibet.

Terninger i kamp

Alle skibe ruller som udgangspunkt grundterningen: 1d20.

Hvis spillerens fortælling involverer et eller flere moduler kan terningen fra ét af disse lægges til slaget.

Hvis modulet er "forstærket" ændres bonus-terningen som skrevet på modulet.

Forstærkning sker øjeblikkeligt når spilleren opfylder kravet og er permanent.

Der kan aldrig kræves bonusser for flere moduler af gangen.





At vinde en kamp

For at komme igennem en kamp er spillerne nødt til at akkumulere en vis mængde kort. Det er kun kort hvor vi har rullet for at undgå skader, der tæller.

Gennem terningslagene akkumulerer spillerne på den måde kort, der repræsenterer deres forsøg på at vinde kampen.

En kamp har to faser; den første fase går på at etablere kontrol og initiativ til fordel for spillernes flåde. I den anden del forsøger spillernes flåde at opnå det egentlige mål (hvad enten det er at nedlægge fjenden eller undslippe kampen). Hver fase kræver at spillerne har vundet en vis mængde kort.

Kampenes mål står beskrevet i scene-arkene.

Her er et eksempel på hvordan en kamp er beskrevet:

Om de to kampfaser

De to faser af kamp kræver hver et bestemt antal kort vundet af spillerne, gennem terningslag.

De to faser løses seperat; akkumulerede kort fra første fase tages ikke med til anden.

KAMP

Skan området for mål [2],
uskadeliggør våbenplatformene [6]

Spillerne skal lære systemet under denne kamp; tag jer den tid I behøver.

Brug kortspillet **uden damer og konger**.

De to faser er beskrevet øverst.

Tallene bestemmer hvor mange kort spillerne skal akkumulere for at løse en fase og komme videre.

Når spillerne har løst sidste fase afvikles kampen.

Regelbøjninger

Udover det helt centrale grundsystem kan der ske mange andre ting.

Du må hjertens gerne improvisere med terninger og kort ved bordet, hvis du synes du har en god idé. Her er en række centrale "regelbøjninger" scenariet antager eksisterer. Lær dem at kende.

"Jeg satser"

En spiller kan fremprovokere et åbent kort før du lægger et hjerter-kort, hvis spilleren ønsker det.

Spilleren markerer det ved at sige "jeg satser". Spillerens skib kaster sig hovedkuls ind i kampen uden tanke for sin egen eller Moderskibets sikkerhed. Det tvinger dig til at lægge det næste kort åbent og afsløre værdien, uanset om det er hjerter eller ej. De lukkede kort på bordet lægges stadig sammen med kortets værdi for at udregne sværhedsgrad.

En satsning er ikke uden **konsekvens**! Hvis spilleren vinder terningslaget trækker du et af kortene fra deres success. Spillerne får ikke dette kort – du giver det i stedet som skade! Giv det helst til Moderskibet hvis det kan retfærdiggøres.

Hvis spillerne **overforbruger satsninger** lærer fjenden det; tag flere kort fra deres success'er.

Sidste udvej

Ved starten af spillet får alle spillere et es for at markere deres kulør i spillet. Én gang i løbet af spillet kan esset spilles for at annullere et fejlet terningslag, som i stedet vindes.

Spillerens skib mister øjeblikkeligt et modul som du vælger (tag helst det spilleren bruger mest), og får ikke et nyt før kampen er ovre og skibene genopbygges. Skibet tager også skade som normalt efter kampen og kan miste flere moduler.

Alvorlige eskaleringer

Kampene i spillet har alle forslag til eskaleringer. Som udgangspunkt har disse ikke anden effekt end at skabe en dramatisk narrativ ramme omkring kampene.

Hvis du gerne vil presse spillerne (og de må gerne være lidt presset!) kan du lade enhver given eskalering give skade direkte, hæve sværhedsgraden for næste rul eller hæve antallet af kort spillerne skal samle. Du behøver ikke gøre det med alle eskaleringer – gør det når det når du synes spillet kræver det.



Valgfrie regelbøjninger

De følgende regler tilføjer en anelse mere kompleksitet til spillet, men gør det omvendt mere dynamisk hvis gruppen kan administrere dem. Brug dem hvis du mener du har overblikket og overskuddet til at forklare dem til spillerne.

Brug af moduler

Denne regel tvinger spillerne til at variere deres beskrivelser ved at "bruge" moduler i kamp, så spillerens næste beskrivelse bliver nødt til at involvere et af deres andre moduler.

Når en spiller beskriver en kampmanøvre og du lægger et kort, skal spilleren midlertidigt markere dette modul som "brugt". Spilleren gør det ved at vende det 90 grader (ligesom at "tappe" kort i et kortspil).

Ved næste terningslag i kampen bliver alle moduler på alle skibe klar igen ("untapped") – **undtaget** det modul der blev brugt til selve terningslaget!

Alle moduler bliver selvfølgelig klar igen mellem kampsekvenser.

Hjælp mellem skibene

Denne regel introducerer en måde skibene kan hjælpe hinanden på til terningslag. Det giver lidt ekstra kammeratskab rundt om bordet, men kræver at sværhedsgraden på alle terningslag opjusteres, fordi der er flere terninger involveret.

Optrap sværhedsgrad med 5 i kamp; et talkort gælder som 15; et billedkort gælder som 20. Kortenes værdier som skader er uændret.

Når en spiller (lad os kalde det "hovedspilleren") skal rulle et terningslag kan en anden spiller hjælpe med et af sine moduler (også selvom det er brugt/tapped!). Den hjælpende spiller ruller sin modulerterning, som lægges til hovedspillerens forsøg på at klare sværhedsgraden.

Hvis I bruger reglen om "brug af moduler", så husk at et modul der bliver brugt til et terningslag forbliver brugt efter terningslaget. Dvs. begge moduler, både hovedspilleren og den hjælpende spillers, gælder som brugt når I går i gang med næste runde.

Fælles-slag

Et par gange i løbet af scenariet er der en såkaldt "nedtælling", hvor du lægger 8 kort på bordet og åbner det sidste for at tjekke sværhedsgrad. For at øge gruppens fornemmelse af sammenhold kan du udføre terningslaget til sidst som et fælles projekt for alle 4 spillere: Alle ruller terninger. Hvis 2 eller flere spillere slår sværhedsgraden, har alle vundet. Ellers har alle tabt. Lad spillerne rulle én ad gangen så alle kan følge med.

Siden alle skibene hjælper hinanden her, bør dette terningslag ikke kombineres med "hjælp mellem skibene".

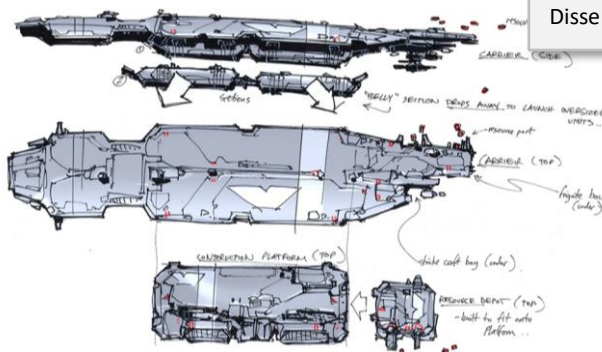
Tab og skade

Skader behandles lidt anderledes end i klassiske spil; spillernes skibe og Moderskibet kan modtage (potentielt) uendelig skade og stadig fungere. Det er først i slutningen af en kamp at vi finder ud af hvad skaderne har gjort ved skibene; indtil slutningen af en kamp holder skibene sig altid flyvende gennem rå viljestyrke og plottets magi.

Skaderne er illustreret ved spillekort, der ligger hos spillerne eller ved Moderskibet. Lukkede kort holdes lukkede, mens åbne kort holdes åbne.

Efter kampen åbnes alle kort. Værdien af det højeste kort lægges sammen med antallet af kort, udover det højeste. Ligesom ved kamp har talkort en værdi på 10, og billedkort har en værdi på 15. Mod dette ruller spilleren en 20-sidet terning, ligesom i kamp men med en vigtig forskel: Skibenes moduler kan **ikke** bruges til at lægge flere terninger til.

Moderskibet tager ét tab for hvert kort – og det tager 5 skader fra et billedkort. For hvert tab fjerner du et kort fra bunken af De Rejsende og river det over. Det må gerne gøres langsomt og dramatisk. Tæl gerne antallet af tab op, kort for kort, og sig navnene på de karakterer der ender deres liv i verdensrummets tomme, kolde favn.



Ritualet om genopbygning

Spillerens skib er gået i stykker og skal genopbygges. Det foregår i følgende trin:

1. I stilhed lægger spilleren alle moduler fra sit skib ind på midten af bordet.
2. Hver spiller kan vælge ét modul de vil redde, indtil ét modul ligger tilbage som ødelægges.
3. De moduler der er ødelagt rives over af dig.
4. Moderskibet genopbygger spillerens skib; erstat de manglende moduler med nye.
5. Lad spilleren beskrive hvordan skibet ser ud efter genopbygningen.

Hvis spilleren har færre moduler end 4 (som det fx er tilfældet efter spilleren har brugt "Sidste Udvej") skal der stadig efterlades ét modul som går til grunde.

Skade efter kamp: Spillere

De lukkede kort vendes om. Kortet med højest værdi lægges sammen med antallet af kort (ekskl. kortet med højest værdi).

Ligesom ved kamp har talkort en værdi på 10, og billedkort har en værdi på 15.

Spilleren ruller 1d20 mod dette tal. Hvis spilleren fejler går skibet i stykker: Udfør ritualet om genopbygning.

Skade efter kamp: Moderskibet

De lukkede kort vendes om.

Talkort giver 1 tab, men billedkort giver 5 tab.

For hvert tab mister Moderskibet et kort fra bunken af De Rejsende. Disse rives over.

Skibe med mindre end 4 moduler

I nogle tilfælde vil skibe have mindre end 4 moduler når Ritualet om Genopbygning gennemgås.

Hvis det sker er det de hurtigste der bestemmer; **ét modul skal altid efterlades.**

At fortælle kamp med systemet

Én ting er hvordan kampsystemets grundlæggende regler fungerer. En anden ting er hvordan de i praksis bliver italesat og former fortællingen.

Rytmen

Med kortene du lægger på bordet under kamp bestemmer du rytmen i kampens fortælling. Tænk på hvert kort du lægger ned som et hammerslag ved en domstol; når en spiller har beskrevet noget og du lægger et kort, uanset om det er åbent eller lukket, er handlingen stadfæstet. Det er afgjort. Du kan også tænke på det som et eksplicit beat i historiefortælling.

Driv kampene frem i hurtige sprint, *bam-bam-bam!*, afbrudt af mere langsommelige visuelle beskrivelser på ca. hvert tredje "beat". Det er meget på gefühl, og efter hvad du/I har ideer til.

Et eksempel:

Spilleleder (SL): "(...) du flyver gennem den snævre kløft, fjendens missiler lige efter dig."

Spiller 1: "Jeg venter til de er helt tæt på; så blænder jeg helt op for mine motorer og skyller dem væk fra mig i motorudstødningen"

SL: [lægger et lukket kort] "Det lykkes; du er sikker for nu. Endnu en salve af missiler flyver mod moderskibet"

Spiller 2: "Skyder dem ned med mine minimerede strålevåben"

SL: [lægger et lukket kort] "De fleste går i opløsning, men et par af dem når igennem; nogen andre?"

Spiller 3: "Ja! Jeg lægger mig imellem! Frontpanseret først."

SL: [lægger et lukket kort] "De gnistrer i orange eksplosioner, der forplanter sig langs dit skrog. Buldrende ild omfavner dig og en øresønderrivende lyd går igennem dig." [vender sig mod spiller 1 igen] "Hvordan ser det ud fra din side?"

Spiller 1: "Da dit skib bliver opslugt af eksplosionen, kigger min avatar nervøst på dig i det Virtuelle Rum. Jeg ser den står fast. Mine egne øjne blive snævre og jeg kigger igen mod fjenden"

SL: "I får afvist endnu en salve, men I kan ikke fortsætte for evigt. I må tage dækning"

Spiller 4: "Moder, flyv ned mod planeten. Brug de store bjerge og klippeformationer!"

SL: [lægger endnu et lukket kort] "Moderskibet buldrer nedad. Fjenden er i hælene på jer."

Åbne kort og eskalering

Åbne kort kan blive lagt på et tidspunkt, der ikke naturligt fører til at kampen rykker sig. Som fx når en spiller fortæller at de laver en defensiv handling, eller bare på et "normalt" angreb.

Når du trækker et åbent kort er det **en invitation til at eskalere**. Spilleren kan altid komme med en opfølgende forklaring.

Spiller 2: "Jeg lægger mig bag Moderskibet, synkroniserer fart, og holder mig ved hende!"

Spilleleder (SL): [lægger et åbent kort!] "Skuddene flyver omkring jer. Fjenden tager sigte mod en klippetop for at ødelægge jeres dække; de har Moderskibet på perfekt skudhold hvis det lykkes."

Spiller 4: "Aldrig! Jeg fyrer alt hvad jeg har af missiler mod dem, i kæmpe ondsindede sværme!"

SL: "Lad os se hvad terningerne siger..."

Selvom spilleren havde erklæret en offensiv handling, kan der tilføjes mere. Som spilleleder kan du også invitere spilleren til at eskalere ved at stille spørgsmål eller bede de andre bidrage med deres beskrivelser af angreb. Bare smør tykt på; *nu vender kampen måske!*

Det er aldrig et "clean miss"

Angreb som spillerne beskriver er aldrig helt ineffektive. Deres skud kan sagtens ramme og gøre skade på fjenden uanset om vi lægger lukkede eller åbne kort. Spørgsmålet er om det er det afgørende skud!

Fortæl det der giver mening for fjendens skibe. Hvis der er mange af fjendens skibe kan du sagtens lade et par af dem blive ødelagt, eller du kan opfinde mindre skibe (jagere, korvetter) til formålet. Hvis der er et enkelt fjendeskib tilbage kan du fortælle hvordan det lider skader. Fjenden er aldrig helt uskadt når Moderskibet og hendes flåde går til stålet.

Skade til Moderskibet

Det er naturligt for spillerne at beskytte Moderskibet, hvis du forklarer at fjenden åbner ild i retning af hende. Derfor: Når du giver skade til Moderskibet skal du beskrive træfningen, ikke skuddene. Et eksempel:

*"Et vildfarent kanonskud hamrer ned i Moderskibets ryg. Hvad der ligner seismiske bølger forplanter sig gennem skroget."
(Spillerne kan ikke forhindre dette; skuddet har ramt)*

*"Et kanontårn skyder mod moderskibet-"
(Spillerne vil –næsten– altid afbryde dig her for at lægge sig imellem)*

Det kan være fint at lade spillerne komme imellem skuddene og Moderskibet under den almindelige kampfortælling, men når skaderne deles ud og skal beskrives **har skuddet allerede ramt**.

Spilleders materiale

Moderskibet

Baggrund

Moderskibet er selve håbet givet fysisk form for hele Mashaara's folk.

Det er over fem kilometer bredt og næsten en kilometer højt, for så vidt at højde og bredde betyder noget i vægtløsheden hvor Moderskibet blev født.

I starten af spillet er Moderskibet spændt fast til et enormt værft, hvor hun har taget form i løbet af snart hundrede år.

Ligesom hendes eskortskibe er hendes "hjerne" en AI der er bygget på et menneskes. Moderskibet ved ikke selv hvem hun var før og hun bekymrer sig ikke om det; hendes eneste eksistensgrundlag er at føre Mashaara's folk sikkert gennem galaksen til Háynos, hjemmet blandt stjernerne.

Hun er intelligent, men ikke følelseskold. Tabet af Mashaara i første akt er en smerte der næsten driver hende til vanvid, og hun bærer på en sørgmodighed og melankoli resten af spillet. Det er ikke en sørgmodighed der handlingslammer hende, men det giver hendes ord og handlinger en anden intensitet og vægt.

Funktion i spillet

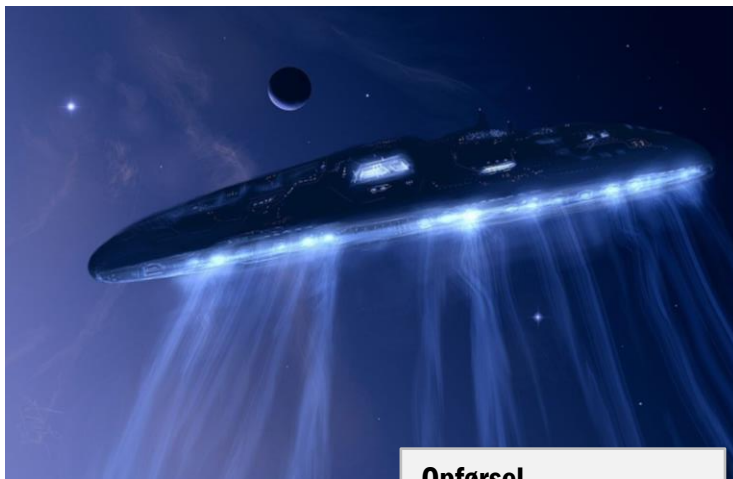
Moderskibet er nerven i spillernes flåde; de må følge hvor hun flyver, og beskytte hende det bedste de kan.

Når du vil have spillerne til at tage en beslutning i spillet, kan du tale gennem Moderskibet og tage en beslutning som spillerne er nødt til at følge.

Moderskibet kan også bruges til at klippe scenerne; når hun rejser afsted gennem hyperrumet følger flåden naturligt med.

Virtuel avatar

En høj kvinde klædt i en tætsiddende grå plastikdragt, meget lig med dem de sovende i kryokamrene har på. Fra hendes hoved står et væld af ledninger og kabler, der forsvinder opad i en uforståelig retning.



Opførsel

Myndigt udtryk.

Måske stående, tårnende over bordet når det gælder.

Instenst blik.

Mere sorg end vrede.

Store følelser, men aldrig lammet af dem.



Støtteskibet

Agal

Baggrund

Bygget for over hundrede år siden, før Moderskibet begyndte at tage form i det store værft. Dets oprindelige funktion var at samle asteroider og smede kæmpe stålfag, der i sidste ende blev til Moderskibets værft.



Skibets skrog har i den grad bestået tidens prøvelser og er stadig fuldt funktionsdygtigt. Teknologien er ældende, men ånden er stærk. Det er det største og mest alsidige skib baseret på teknologien før Moderskibet.

For et år siden blev det udstyret med en hyperrums-kerne, som det eneste skib udover Moderskibet og de fire spilleres eskortskibe. Meningen er at tage det med på rejsen til at udføre reparationer og have en pålidelig backup baseret på fuldstændigt gennemprøvet teknologi.

Funktion i spillet

Støtteskibet Agal fungerer som stand-in for Moderskibet i Scene 2, hvor Moderskibet ikke er til stede.

Virtuel avatar

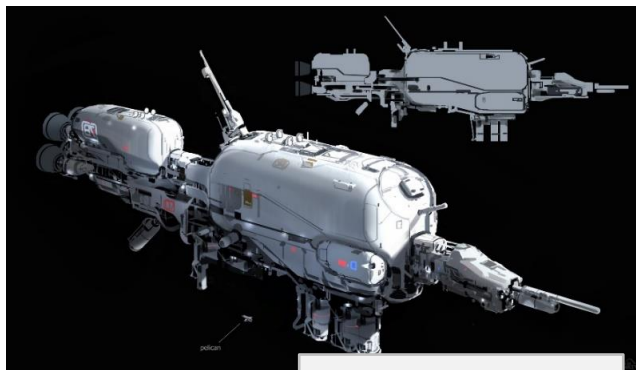
Støtteskibet Agal har ingen virtuel avatar. Det er et skib fra før Mashaaras folk mestrede teknologien, der lod dem indlæse bevidstheder i computere.

I stedet for en virtuel avatar snakker skibets kaptajn som et hologram der er synlig i det Virtuelle Rum.

Koloniskibet Mashaara

Baggrund

Et koloniskib fra oldtiden, der er efterladt i kredsløb om gaskæmpen **Turgosh** i planeten Mashaaras solsystem.



Opførsel

Panisk kropssprog

Blind; øjnene halvlukkede, famler sig frem

Roligere efter noget tid

Fornemmer at det har nedkaldt en forfærdelig forbandelse over Mashaara

Det er et gammelt koloni- og hangarskib, med tomme pladser hvor mindre rumfærger er fløjet ud. Det er netop sådan en rumfærg planeten Mashaara's folk fandt på bagsiden af deres tredje måne.

Navnet betyder "den som følger Sherá", og Sherá var den guddom kolonisterne bad til.

De kolonister der landede på planeten opkaldte den efter dette skib – i de 6.000 år siden har udtalen ændret sig en smule, men ikke nok til at det påvirker forståelsen.

Funktion i spillet

Spillernes skibe finder koloniskibet Mashaara i Scene 2.

Da det bliver vækket til live sender det, under tvang fra dets programmering, et signal til det Kaukariske Imperie. Spillernes skibe fornemmer hvordan et kraftigt signal bliver pulseret fra koloniskibet Mashaara.

Koloniskibet Mashaara opbevarer stadig 122 mennesker i kryosøvn fra dets oprindelige rejse, der stadig kan vækkes (men ikke har mange svar; de har kun kendt livet ombord på skibet). At vække dem kræver at de bliver overført til Moderskibet.

Virtuel avatar

Formen af en forvirret ældre mand, med hud som en kobberstatue der er blevet tæret af vinden i årtusinder. Efterhånden som skibet vågner bliver huden mere fast, men aldrig hel. Bærer tøj der engang ville have været fornemt men nu er forrevent og ikke står til at redde.

Avataren er blind. 6.000 år uden reparationer har sat sine spor: Sensorerne på skibet er næsten døde.



Himmelmørkets Røde Klinge

Baggrund

Selvom skroget kun er få hundrede år gammelt, og panseret endnu nyere, er AI-kernen blevet overført fra skib til skib i årmillioner.

Hver eneste gang har AI-kernen kannibaliseret den AI, der allerede var ombord, og med vold fratvunget de opløste AI'er deres minder. En række gamle AI'er uden minder, og kun med det mest basale sprog tilbage, lever i Himmelmørkets Røde Klinge. De er reduceret til vrøvlende og forvirrede skygger af dem selv, som Himmelmørket nemt kan styre eller ignorere når det vil.

AI-kernen blev skabt af Sorte Hullers Moder, som er en endnu ældre skabning. Himmelmørkets Røde Klinge har gjort alt hvad det kan for at holde Sorte Hullers Moder hemmelig for galaksen.

Funktion i spillet

Himmelmørkets røde klinger er den vigtigste fjende.

For 8.000 år siden, da Kaugar gjorde oprør mod Ashtarai-folket, blev Himmelmørket forhindret i at slå spillernes folk ihjel. En aftale blev indgået: Ashtarai-folket blev forvist på Koloniskibet Mashaara, og de måtte aldrig flyve deres egne skibe igen.

Det er Himmelmørkets Røde Klinge, der har programmeret Koloniskibet Mashaara til at sende besked til imperiet (og sig selv).

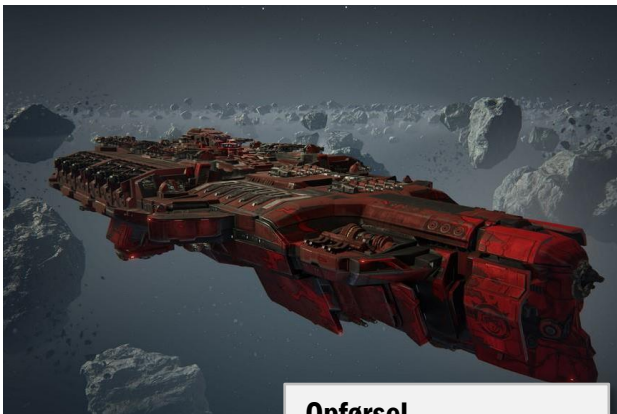
Virtuel avatar

En gusten-grå maske, der sidder på halsen af en vridende masse af kabler og ledninger der bevæger sig over gulvet som en enorm blæksprutte. Bag øjne og mund anes udladninger af en ukontrolleret rød energi, der bliver kraftigere når Himmelmørkets Røde Klinge bliver vred eller taler ned til andre. Kablerne og ledningerne vrider sig og prøver at komme i kontakt med de andre avatarer omkring den, som en slags uvelkomne og ulækre kærtegn der står i kontrast til skibets vrede ord.

Himmelmørkets avatar er omgivet af flygtige hviskende stemmer, der til tider manifesterer sig som forvildede former der kan være menneskelige eller en forfærdelig parodi på den menneskelige krop.

Når disse "spøgelser" af gamle skibes AI'er har held med at manifestere sig, har Himmelmørket ikke andet tilovers end en hånlig latter.

Moderskibet er bange for Himmelmørkets Røde Klinge. De to skibe er ikke samtidigt til stede i Det Virtuelle Rum.



Opførel

Bøjet aggressivt fremover

Armene i bred stilling

Gå evt. rundt om bordet og berør spillerne

Prøver at infiltrere spillernes netværk



Uzaam

Galaksen er et enormt sted med uandede mængder af forskellige menneskelige civilisationer. Uzaam er et skib fra en af disse andre menneskecivilisationer, der kan spore sit ophav tilbage til en klynge af planeter i Engletågerne.

Fordi civilisationerne blandt Engletågerne er relativt afskårede, besidder Uzaam information der er ulovlig i Det Kaukarisk Imperie. Det ved Uzaam godt, og er derfor meget forsigtig når talen falder på forbudte emner.

Uzaam har hørt og afkodet Koloniskibet Mashaara's signal fra Scene 2. Siden det, har skibet prøvet at finde Moderskibets flåde.

Funktion i spillet

Uzaam er den første venlige kontakt spillerne har med de galaktiske civilisationer.

Uzaam kender koordinaterne til Graveren og en smule af dennes historie. Det ved også at Sorte Hullers Moder står bag Himmelmørkets Røde Klinge, og at Graveren er nøglen til at besejre det.

Virtuel avatar

Menneskene fra Engletågerne har levet i rummet i umindelige tider, og Uzaam's avatar minder om dem; den mandlige avatar flyver vægtløst afsted med lange, slanke arme, der ser ud som om de griber fat i usynlige håndtag for at bevæge sig rundt.



Graveren

Baggrund

For en milliard år siden kom Graveren til galaksen, sammen med Sorte Hullers Moder.

Siden har Graveren brugt millioner og atter millioner af år på at grave i planeter på tværs af galaksen, for at finde rester af civilisationer der er ældre end mennesket, og lære af dem.

Den bebor en række systemer på den anden side af galaksens midte, i forhold til Mashaara. Området bliver kaldt **De Sorte Tåger** fordi Graveren har splittet planeter og asteroider fra hinanden, og over årmillionerne har det fyldt hele den sektor i galaksen med mørkt støv, der blokerer lys.

Funktion i spillet

Graveren fortæller spillerne om Sorte Hullers Moder: En skabning overbevist om at hun skal holde magten over alt selvreplikerende liv, der ellers ville vokse sig for stærkt og udfordre hende.

Graveren giver spillerne en mulighed for at konfrontere både Himmelmørkets Røde Klinge og Sorte Hullers Moder.

For at slå Sorte Hullers Moder ihjel kan Graveren åbne en gammel hyperrums-portal hvor Sorte Hullers Moder holder til. Igennem denne portal kan Graveren smide et hundred kilometer stort fragment af den planet den har gravet i. Selv ikke Sorte Hullers Moder vil kunne overleve.

Graveren har ingen interesse i selv at udfordre Sorte Hullers Moder her og nu; den har millioner og atter millioner af år endnu til at gøre det. Men den hjælper gerne spillernes flåde.

Virtuel avatar

Graveren har ikke nogen virtuel avatar.

Det er en maskine mere end et egentligt rumskib og Graverens store borehoved, hundred kilometer i diameter, gør det ud for et fremmedartet ansigt. 18 hydrauliske arme, der ligledes er hundreder af kilometer lange, ender i enorme skovle og bor. 12 kilometerstore røde sensorer er sat i en cirkel midt i borehovedet og gør det ud for Graverens øjne.

Graveren kan uden videre flyve rundt i rummet, men foretrækker at lande på planeter og andre himmellegemer.



Sorte Hullers Moder

Skaberen af Himmelmørkets Røde Klinge, der bor i Háynos' Kirkegård. Hun har været i galaksen længere end nogen anden udover Graveren.

Hun kommer fra en anden galakse hvor hun lærte en vigtig lektion; biologisk liv formerer sig hurtigt, men hun kan kun selv skabe et enkelt skib på tusind år. Hendes søstre gik til grunde da de ikke indså den sandhed.

Hvis hun skal bevare sit liv overfor biologiske livsformers ukontrollerede selvreplikering, er hun nødt til at styre det – og i sidste ende udrydde det. Biologisk liv er en virus for hende, som bedst udslettes totalt, så den ikke kommer igen.

Det er ikke hvert årtusinde hun har muligheden for at udrydde et helt folk.

Funktion i spillet

Sorte Hullers Moder er spillernes – og især Moderskibets – nemesis. Hun er i sidste ende ansvarlig for folkemordet på Mashaara, og hun ville gøre det igen hver eneste dag ud i uendeligheden, hvis det var muligt for hende.

Med Graverens hjælp dræber spillerne hende i Scene 8. Alt afhængig af hvordan scenen er gået kan hun udrette enorme tab på Moderskibet før hun forgår.

Virtuel avatar

En dame med mærkelige gevækster, indsmurt i en tyk olie-agtig substans der driver af hende.

Taler meget lidt, foretrækker hendes gamle ord, fra før sprog var sprog:

"Du er min nu" - "Chiiraaj"

"Frygt mig" – "B'hur ajama"

"Jeg er sorte hullers moder!" – "Eraja Uul-Amana!"



Moderskibet tør godt konfrontere Sorte Hullers Moder i det Virtuelle Rum. De to udkæmper en tvekamp på vilje, side om side med spillernes skibe.

Cheat sheet til spilleleder

Fortælle-mæssige værktøjer

Fortællerrettigheden – uddel fortællerrettighederne når det er passende.

At klippe uden saks – skub scenerne gennem biroller og omstændigheder. For at klippe nu: Gentag, værdset, viderefør.

Tidsbestyrer i kamp – der er ingen runder. Styr fortællingen i retning af de spillere der mangler aktivering.

Det virtuelle rum – krydsklip mellem det almindelige rum og det Virtuelle Rum ofte; følg gode ideer og udtryk.

At lægge kort i kamp

Læg kort for hver spillerhandling indtil du støder på et Hjerter-kort.

Sværhedsgrad på kort

Kortets værdi er 10 hvis det er et talkort, 15 hvis det er et billedkort. Denne værdi lægges sammen med antallet af lukkede kort.

En spiller skal slå **lig med eller højere** end sværhedsgraden. Spillerne ruller 1d20 plus én terning fra et modul de har involveret i deres fortællingen.

At fortælle i kamp

Åbne kort er en invitation til eskalering – når du vender et åbent kort skal du invitere en spiller til at eskalere kampen mod et kritisk øjeblik.

Det er aldrig et "clean miss" – når du vender lukkede kort lykkes handlingerne stadig, men de er ikke afgørende.

Skade til Moderskibet – når moderskibet tager skade skal du fortælle hvordan skuddet rammer øjeblikkeligt, så spillerne ikke vil prøve at forhindre det.

Regelbøjninger

"Jeg satser" – en spiller kan satse i kamp. Det tvinger dig til at lægge næste kort åbent, så der kan ruller terninger mod det. Hvis spilleren vinder terningslaget fjerner du et af kortene fra success'erne og giver det som skade (helst til Moderskibet).

Sidste udvej – en spiller kan én gang spille det es vedkommende får udleveret i starten af spillet til at annullere et fejlet terningslag og i stedet vinde det. Du vælger et modul på spillerens skib som går i stykker med det samme.

Alvorlige eskaleringer – når du eskalere en kamp (gennem et scene-kort eller improviseret) kan du lade det forøje det antal kort en kampfase kræver for at afsluttes.

Ritualet om genopbygning

Ritualet kræver stilhed.

(1) det ødelagte skib lægger sine moduler ind på midten af bordet.

(2) spillere vælger ét modul hver, indtil der er ét modul tilbage på bordet.

(3) riv det tilbageværende modul over. **(4)** Erstat tabte moduler med nye

(5) lad spilleren beskrive udseendet af det nye skib

Scene 0: Prolog

Formål

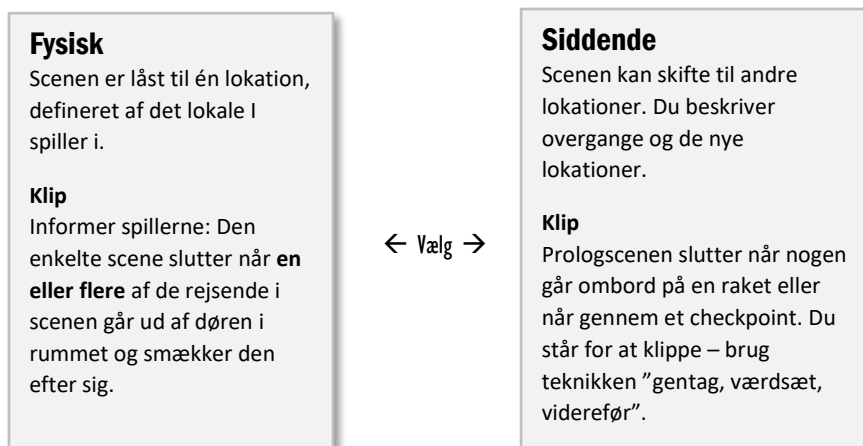
Tre korte scener giver os et indblik i Mashaaras folk op til afgang; ca. 30-40 minutter.

Prøv så vidt muligt at italesætte Mashaaras golde natur og befolkningens stemning op til afgang; nogle advarer mod hybris, andre er ekstatiske.

Dette er en opvarmning; skub **hårdt** til delscene 2 og 3 så de får folk i gang.

Muligheder

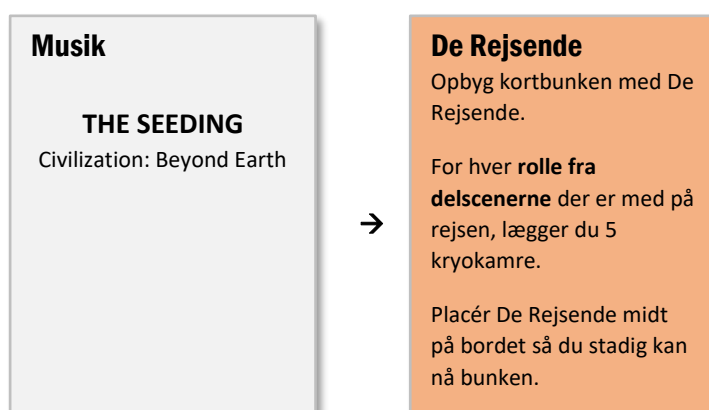
Spørg spillerne om de er komfortable med fysisk spil. Hvis svaret er ja, kan I med fordel udføre prolog-scenerne fysisk.



Delscener



Til slut



Scene 1 (første akt): Rejsen starter

Formål

At vise Moderskibet spændt fast til værftet i kredsløb.

At formgive spillernes rumskibe.

Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Støtteskibet Agal, Moderskibet

Start

Oplæsning 1

Giv hver spiller et tal i urets retning.

Giv **hjerter es** til den bedste oplæser. Giv **spar es** til den svageste oplæser. Fordel resten tilfældigt.



Musik

PRIDE OF HIIGARA

Homeworld 2

Støtteskibet Agal

Rolleinformation

Ingen virtuel avatar; et hologram af kaptajnen er synligt i det Virtuelle Rum.

Har været med til at bygge Moderskibet og spillernes skibe.

Moderskibet

Rolleinformation

Overvejende passivt i denne scene.

Afventende og smilende. Håbet er tændt.

Workshop

Moderskibet i værftet

Beskriv moderskibet, der stadig **sidder fast i værftet**.

"Fem kilometer bredt, formet som halvcirkel med uanede mængder af små lys og fremspring."

"Håbets vinger er malet på tværs af hendes panser"



Skibene uddeles

Giv spillerne modulerne til de 4 startskibe, sammen med deres navneskilt.



Formgivning

Bed spillerne beskrive hvordan deres skibe ser ud. **Stil uddybende spørgsmål.**

Uddybende spørgsmål til Formgivning

Farver

"Hvilken farve er dine motorer?"

"Hvilke farver er du malet i? Hvad betyder de?"

"Er der synlige lys? Hvordan ser de ud?"

Lyde

"Hvordan vil du beskrive lyden af motoren i dit hjerte?"

"Når du snakker gennem højtalere, hvordan lyder du så?"

Fornemmelse

"Solvinden skyller over jer i kredsløb. Kan du mærke det? Hvordan?"

"Dine sensorer gennem skibet er som nerveender. Føler du dig tilpas i dit panser?"

Personlighed

"Hundrede små skibe arbejder her. Hvordan har du det med dem?"

"Hvordan er din navigation kalibreret? Hvilke ruter plotter du om Mashaara?"

Til slut

Det Virtuelle Rum

Moderskibet byder spillerne indenfor i det Virtuelle Rum. Beskriv hende.

Bed spillerne beskrive deres egne avatarer. Stil uddybende spørgsmål.



Prøverejsen

Test af hyperrums-motorerne, ved at rejse til gaskæmpen **Turgosh**. Kun **Støtteskibet Agal** tager med.

"Universets bindevæv bliver tvunget til side, og I flyver ind i dirrende blå porte."

Scene 2 (første akt): Endnu et fund

Formål

At vise der er andre vrage i solsystemet.

Spillerne lærer kampsystemet at kende.

Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Støtteskibet Agal, Koloniskibet Mashaara. **Intet Moderskib.**

Start

Musik

TANIS BASE
Homeworld 2



Gaskæmpen

Beskriv kort gaskæmpen **Turgosh**, som skibene nu er i kredsløb om.

"Storme med uanede kræfter kværner under jer i stilhed."

Støtteskibet Agal

Rolleinformation

Fungerer som Moderskibet i forhold til kampregler og skade.

Holder sig i baggrunden; i forhold til spillernes skibe er det langsomt og sårbart.

Kaptajnens hologram er uendeligt langsomt i forhold til spillerskibenes tanker.

Koloniskibet Mashaara

Rolleinformation

Virtuel avatar som en forvitret kobberstatue.

Blind; dets sensorer er døde efter 6.000 år i dvale.

Panisk kropssprog.

Ved at noget forfærdeligt snart vil ske.

Udvikling

Et fund

Spillerne finder et aflangt objekt i kredsløb om en måne.

Når flåden undersøger det, **vågner Koloniskibet Mashaara** for første gang i 6.000 år.



Signalet

Koloniskibet Mashaara **adlyder sin programmering**; det sender et kraftigt signal. Imperiet opfanger det hundreder af lysår borte.

Spillernes skibe **opfanger nemt det kraftige signal**, men kan ikke tyde det.

Kamp

Ældgamle fælder

Et efterladt netværk af våbenplatforme aktiveres.



KAMP

Skan området for mål [3], uskadeliggør våbenplatformene [4]

Spillerne skal lære systemet under denne kamp; tag jer den tid I behøver.

Brug kortspillet **uden damer og konger**.

Beskriv for den blinde

Kamp, dvælende

I rollen som det blinde Koloniskib Mashaara; bed en spiller om at beskrive hvordan **en anden spillers** angreb og manøvrer ser ud.

Til slut

Systemkalibrering

Støtteskibet Agal assisterer spillerne med reparationer.

Hver spiller får muligheden for at skille sig af med et modul de selv vælger.



Ritualet om Genopbygning

Skader afsløres og udregnes – skibe der har skilt sig af med et modul under **systemkalibrering** kan miste endnu et modul!



Tilbage til Mashaara

Spillernes skibe tager tilbage mod Mashaara.

Hvis Støtteskibet Agal har taget **meget skade** må det efterlades her.

Scene 3 (første akt): Himlen sat i flammer

Formål

At vise planeten Mashaara gå op i flammer.

Himmelmørkets Røde Klinge introduceres.

Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Moderskibet, Himmelmørkets Røde Klinge, (måske Støtteskibet Agal)

Start

Oplæsning 2

Lad være med at forklare noget forud for oplæsningen; lad spillerne opdage det.



Musik

THE LAMB
John Tavener

Moderskibet

Rolleinformation

Trygler om at blive sluppet fri fra det døde værft.

Hendes eneste mål er at undslippe med de sovende rejsende ombord.

Himmelmørkets Røde Klinge

Rolleinformation

Endelig har Mashaaras folk forbrudt sig mod den 8.000 år gamle aftale der bandlyste dem for evigt fra rummet. Endelig kan Himmelmørket tage deres liv.

Det fastspændte Moderskib

Det døde værft

Moderskibet sidder stadig boltet fast til værftet, som er gennenhullet og dødt.

"Sæt mig fri!" trygler Moderskibet i det Virtuelle Rum, tynget af enorme jernkæder.



Himmelmørkets ankomst

Himmelmørkets Røde Klinge kommer til syne rundt om Mashaaras horisont.

KAMP

Dæk Moderskibet [4], fjern boltene der holder Moderskibet fast til værftet [6]

Moderskibet kan ikke overleve en nærkamp med Himmelmørket!

Brug kortspillet **med damer**.

Delscener til kampen

Agal's endeligt

Kamp, tab

Lad Agal tage et skud der ellers ville have ramt Moderskibet, for derefter at gå til grunde.

*"Vores håb er med jer for evi-
KRRZZT"*

Risikabel redning

Kamp, eskalering

Andre skibe fra Mashaara har brug for dækning. Omkring 3.000 sjæle prøver at flyve mod Moderskibet.

Moderskibet skubber fra

Kamp, dvælende

Moderskibet tænder sine moter mens hun holdes fast; værftets struktur ødelægges gradvist af de enorme kræfter.

Værftet knækker

Kamp, eskalering

Boltene der spænder Moderskibet fast til værftet begynder at vride hende fra hinanden som brækjern.

Til slut

Flugten begynder

Moderskibet flygter over hals og hoved med spillernes skibe. Alt synes tabt.



Ritualet om Genopbygning

Skadede skibe genopbygges af Moderskibet i hyperrummet.

"Ingen af os vil blive de samme igen, men ingen vil blive efterladt. Ingen!"

Scene 4 (anden akt): Exoplaneten

Formål

At illustrere flugtens desperation i det kolde rum mellem stjernerne.

Ca. 30 minutter

Roller til stede

Moderskibet, Himmelmørkets Røde Klinge

Start

Musik

INTO THE DUST

Homeworld 2



Ingenmandsland

Vi er ude i tomrummet mellem stjernerne.

Tusinder af kilometer væk aner Moderskibet en exoplanet.

Om exoplaneter

Information

Tyngdekraftens balance i et solsystem kan få en planet til at løsrive sig og blive en såkaldt exoplanet. En exoplanet driver gennem intetheden mellem stjernerne i totalt mørke, dens overflade frossen. Kernen kan stadig være varm og give liv til vulkaner.

Moderskibet

Rolleinformation

Rystet langt ind i sjælen, men finder energi og målrettedhed i sin sorg.

Bange for Himmelmørket. Er ikke samtidigt i det Virtuelle Rum.

Exoplaneten

Jagten går ind

Himmelmørkets Røde Klinge ankommer, støttet af en mindre flåde.

Moderskibet søger mod exoplaneten for dækning.



KAMP

Søg dækning i exoplanetens kløfter [2], undvig fjendens ild indtil hyperkernerne er opladte igen [8]

Brug kortspillet **med damer og konger**.

Ved kampens slutning ankommer **Sorte Hullers Moder**; spillerne undslipper **ikke** til hyperrummet!

Himmelmørkets Røde Klinge

Rolleinformation

Jager spillernes flåde med næb og klør.

Håber på at dræbe dem før Sorte Hullers Moder kommer.

Delscener til kampen

Glemte ruiner

Kamp, dvælende

Der er glemte ruiner på exoplanetens overflade.

Bed en spiller beskrive de øde bygninger.

Fortærende sonder

Kamp, eskalering

Himmelmørkets Røde Klinge skyder sonder afsted, der borer sig ind i en spillers skib og angriber AI'en ombord.

Vulkanudbrud

Kamp, eskalering

De kraftige våbenanslag mod exoplanetens overflade aktiverer et enormt vulkanudbrud.

Magnetisk overflade

Kamp, eskalering

Exoplanetens klipper er stærkt magnetiske, og det kan være svært at manøvrere.

Til slut

Direkte til scene 5

Hyperkernerne flukturerer og hyperrums-portene kolliderer før spillerne kan nå væk.

>>>

Scene 5 (anden akt): Sorte Hullers Moder

Formål

At introducere Sorte Hullers Moder, uden hendes navn.

At eskalere flugtens indsats til ekstremeren og skade flåden hårdt.

Ca. 15 minutter.

Roller til stede

Moderskibet, Sorte Hullers Moder,
(Himmelmørkets Røde Klinge i baggrunden)

Start

Musik

ARRIVAL OF THE BLOOD RAVENS

Dawn of War III



Ondskaben kommer

Sorte Hullers Moder melder først sin ankomst i det Virtuelle Rum; ildevarslende **drivvåde fodtrin fra bare fødder**.

Dernæst kommer skibet til syne højt over exoplaneten.

Moderskibet

Rolleinformation

Rædselsslagen for Sorte Hullers Moder.

Som en løvinde trængt op i et hjørne reagerer hun ved at stå fast og handle, på trods af lammende frygt.

Sorte Hullers Moder

Rolleinformation

Virtuel avatar er en lille kvinde med mærkelige gevækster, dækket i sort olie.

Ondt stirrende, foruroligende stille, satanisk smilende.

Det sorte hul

Universets sultne mund

Et sort hul opstår ud af ingenting.

Exoplaneten rives i småstykker: Klippestykker og løsrevet magma hvirvler omkring i ubarmhjertigt kaos.



En desperat plan

Moderskibet beordrer alle til at styre indad mod det sorte hul.

Moderskibet plotter en kurs i hyperrummet **300 meter over begivenhedshorisonten**.



Nedtælling: Vejen ind

Tag 8 kort på hånden. Læg et enkelt ned hver gang en spiller beskriver handling.

Tæl ned for hvert kort, højt.

Intet rul involveret – når du lægger det 8. kort skyder flåden ind i hyperrummet, men...

Voldsomme skader og tab

Et skib tabes

Fyrrer Skridt mod Solen omkommer i det sorte hul.

Hvis I spiller fysisk

Tag fat i spilleren og led denne langsomt mod døren. Luk døren. Lad derefter spilleren komme ind igen.



Skader til skibene

Alle spillernes skibe er ødelagte af turen – giv hver af dem 2 skader (eller mere) oven i dem de allerede har.

Fyrrer Skridt mod Solen mister **alle moduler** da det omkommer i det sorte hul.



Moderskibets tab

Valgfri ekstra tab

Moderskibet tager 3 kort som skader, der behandles som skader efter kamp. (Billedkort giver 5 tab)

Til slut

Oplæsning 3

Saml alle om bordet og gå i gang med oplæsning 3.



Ritualet om genopbygning

Tag noget tid til at lade alle beskrive deres skibe og avatarer igen.

Fyrrer Skridt mod Solen's spiller får et nyt skib lavet af reservedele.



Pause

Tag en pause her.

I burde være lige over halvvejs i spillet nu.

Scene 6 (tredje akt): En venlig sjæl

Formål

At vise omfanget af den galaktiske ruinhob.

At give flåden en udstrakt hånd og vise dem videre til Graveren.

Ca. 15 minutter

Roller til stede

Moderskibet, Uzaam

Start

En rejse i blinde

Moderskibet og flåden hvirvler gennem hyperrummet.

En anomali er synlig gennem hyperrummets kvantebølgefunktion; som et fyrtårn låser Moderskibet deres rejse fast på det.



Det konstruerede system

Flåden ankommer i et solsystem med over 200 klippe-planeter, i tæt kredsløb om en rød stjerne. Planeterne smyger sig mellem hinanden i vanvittige snørklede baner. Det er **ekstremt svært at navigere her**.

Ud fra mange af planeternes overflade står gigantiske motorer, ubrugt i millioner af år.

Moderskibet

Rolleinformation

Tynget af sorgen.

Advarer om at hun ikke kan vedligeholde de kryosovende mere end et par år.

Uzaam

Rolleinformation

Fra Engletågerne, og besidder ulovlig viden.

Genkender Moderskibets teknologi og forråder imperiet.

"Der er nogle sider i historiebøgerne hvor man ikke vil stå..."

Eskalering

Fremmede skannere

Fremmede stålgrå skibe med mærkelige skarpe gevækster begynder at skanne Moderskibet da flåden ankommer.



Uzaam's hjælp

Et af de fremmede skibe, kaldet Uzaam, bryder formationen og forråder sine venner.

Uzaam hjælper Moderskibet med at navigere igennem systemet og undslippe forfølgerne.

Kamp undgås!



"I er jaget vildt"

Uzaam fortæller flåden at alle i galaksen er bange for Himmelmørkets Røde Klinge og den magt det besidder.

Så længe det skib lever, vil Mashaara's folk være dømt til døden.

Til slut

Koordinaterne

Uzaam giver flåden koordinaterne på Graveren; i Den Mørke Zone nær galaksens hjerte.

"Graveren er den eneste skabning der kender Sorte Hullers Moder som andet end frygten og ondsken selv."



Oplæsning 4

Scene 7 (tredje akt): Graveren

Formål

At give flåden mulighed for at hjælpe deres ven Uzaam eller lade være.
At give flåden en plan til at dræbe Sorte Hullers Moder.
Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Moderskibet, Uzaam, Himmelmørkets Røde Klinge, Graveren

Start

Det mørke system

Systemet er fyldt med støv. Alt fra små partikler op til asteroider og dværgplaneter vælter rundt, nærmest som en suppe.

Stjernen i midten er en blå dværg, der kun lige kan skimtes.



Trangt

Moderskibet har problemer med at manøvrere her.

Kamp vil lede til store tab!

Moderskibet

Rolleinformation

Vil for alt i verden blive sammen med spillernes skibe.

Uzaam

Rolleinformation

Taget til fange af Himmelmørkets Røde Klinge.

Dets avancerede sensorer kan se spillernes flåde.

Dets virtuelle avatar er tydelig.

Himmelmørkets Røde Klinge

Rolleinformation

Dets sensorer virker ikke i Det Mørke System.

Dets virtuelle avatar er utydelig, skygge-agtig, og kan ikke fornemme spillernes avatarer.

Graveren

Rolleinformation

Et hundrede kilometer bredt borehoved med 12 røde øjne i en cirkel. 18 enorme arme der ender i bor og skovle.

Dyb, langsom stemme.

Eskalering

Uzaam fanget af Himmelmørket

Himmelmørkets Røde Klinge har taget Uzaam til fange og truer det på livet til at spore spillernes flåde.

Flåden kan undgå kamp hvis skibene er enige om at lade Uzaam dø.



KAMP?

Åbningssalve [2],
jag Himmelmørket på flugt [6]

Brug kortspillet med damer og konger.

Eskalering til kampen

Fragmenter

Kamp, eskalering

Kæmpe asteroider og hele dværgplaneter buldrer ud af tågerne omkring flåden.

Undvigemanøvre!

Moderskibet gennemboret

Kamp, tab

En asteroide træffer Moderskibet hårdt.

Moderskibet tager 3 kort som skader.

Graverens hjælp

Kamp, afslutning!

Graveren beslutter sig for at gribe ind.

Himmelmørkets Røde Klinge tvinges til at forsvinde.

Til slut

Ritualet om Genopbygning?

Gennemfør ritualet hvis flåden har været i kamp.



Graveren afsløres

Graveren kontakter Moderskibet og flåden.



Graverens plan

Tæt på hjemplaneten Háynos er en rumskibskirkegård. Her bor Sorte Hullers Moder.

Kirkegården skjuler en ældgammel hyperrums-portal. Hvis flåden kan aktivere portalen lover Graveren at ødelægge Sorte Hullers Moder.

Scene 8 (tredje akt): Kirkegården

Formål

At afgøre kampen med Sorte Hullers Moder.

Himmelmørkets Røde Klinge vil hævne sig på Háynos i næste scene.

Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Moderskibet, Sorte Hullers Moder, Himmelmørkets Røde Klinge

Start

Musik

BATTLE FOR SAJUUK (REMIX)

Homeworld 2

Moderskibet

Rolleinformation

Hun konfronterer Sorte Hullers Moder i det Virtuelle Rum. Moder til Moder. En kamp på vilje.

Sorte Hullers Moder

Rolleinformation

Hendes virtuelle avatar går mod spillernes.

Kan finde på at råbe på hendes ursprog:

"Chiiraj!" – du er min nu

"Eraja Uul-Amana!" – jeg er Sorte Hullers Moder

Kat og mus

Gennem gamle vrag

Sorte Hullers Moder jager spillerne igennem gamle vrag, der er flere tusinde kilometer store. Her har hun hersket længe.

Hun har lagt fælder og hun kværner vragene med sine sorte huller.



KAMP

Undgå Sorte Hullers Moders angreb [4], flyv mod hyperrumsportalen og aktiver den, som Graveren ønskede [6]

Brug kortspillet **med damer og konger**.

Konfrontation!

Nedtælling: Portalen åbner

Tag 8 kort på hånden.

Tæl ned som portalen åbner; for hver handling spillerne tager lægger du et kort, lukket.

Du giver kortene som skader til sidst.



Graverens træk

Når nedtællingen er ovre åbner Portalen sig.

Igennem den farer et **hundrede kilometer stort klippestykke og gloende magma**, skåret ud af en planets hjerte.

Sorte Hullers Moder kvases mellem klippestykket og de enorme vrag i kirkegården.

Store tab

Valgfri ekstra tab

Hvis du synes det mangler, så lad Moderskibet blive fanget i infernoet der følger.

Moderskibet tager 5 kort som skader.

Til slut

Ritualet om Genopbygning

Skadede skibe genopbygges af Moderskibet.

Spillerne kan vælge at ofre et modul og erstatte det med dele fra kirkegården (brug de kraftigste reservedele)



Himmelmørket lover hævn

Himmelmørkets Røde Klinge ankommer til Kirkegården og ser resterne af Sorte Hullers Moder.

Skibet **sværger grusom hævn** mod det mytisk hjem Háynos.

"Jeg har taget ét hjem fra jer allerede – nu vil jeg tage det sidste!"

Scene 9 (fjerde akt): Hjemmet Háynos

Formål

At redde Háynos fra Himmelmørkets hævn.
At skabe mindeværdige billeder af den sidste anstrengelse.
Ca. 30 minutter.

Roller til stede

Moderskibet, Himmelmørkets Røde Klinge

Moderskibet

Rolleinformation

Hun står til at miste Háynos; intet tab er uacceptabelt.

Himmelmørkets Røde Klinge

Rolleinformation

Spillernes flåde dræbte dets skaber. Hævnen er eneste udvej!

Dets ulækre virtuelle avatar slår omkring sig i vrede og afsky.

Start

Musik

Shenzou

Steven Price
Gravity Soundtrack



I atmosfæren!

Flåden kommer ud af hyperrummet, direkte ind i den øvre del af atmosfæren på natsiden.

Kilometerlange haler af brændende plasma hænger efter dem i luften.



Forvirring

Det Kaukariske Imperie blander sig i kampen. Der er kæmpe forvirring; alle skyder på alle.

"Du er en forræder af Imperiet, du er ikke bedre end disse snavsede nomader!"

Den sidste anstrengelse

Våbeninstallationen

Himmelmørket har ingen planetdræbende bomber.

Skibet styrer mod en våbeninstallation på Háynos' overflade. Hvis Himmelmørket bruger sine våben på den dør alle på planeten.



Daggry

Solen står op over horisonten imens spillernes skibe brøler gennem atmosfæren efter Himmelmørkets Røde Klinge.



Nedtælling: Mod overfladen

Tag 8 kort på hånden. Hvert af dem er tusind kilometer.

Tæl ned som Himmelmørket nærmer sig våbeninstallationen. For hver handling og beskrivelse lægger du et kort, lukket.

En spiller ruller mod det sidste kort, som ved kamp: Sværhedsgrad 10 for talkort, 15 for billedkort, plus 1 for hvert lukket kort.

Til slut

Moderskibets offer

Moderskibet vædrer resterne af Himmelmørkets Røde Klinge i atmosfæren. **Lad spillerne beskrive!**

Terningslaget efter nedtællingen blev...

Vundet

De rejsende ombord bliver skudt i små redningskapsler mod Háynos' overflade.

Tabt

Kun 10.000 rejsende og den sidste rolle i bunken overlever, og bliver skudt mod overfladen i redningskapsler.



Direkte til epilogen

Intet cut!

>>>

Scene 10: Epilog

Formål

At vise planeten Háynos fra et menneskeligt perspektiv.

At twiste historien en sidste gang; hvem forviser hvem?

Ca. 15 minutter.

Menneskene

Musik (fortsat)

Shenzou

Steven Price
Gravity Soundtrack



Til redningskapslerne!

Fordel de roller der tilbage fra De Rejsende mellem spillerne. De må gerne spille andre roller om nødvendigt.

Sæt scenen

Rollerne løber febrilsk mod redningskapslerne ombord på Moderskibet.

Du spiller **moderskibets mandskab** der råber ordrer på kryds og tværs og tjekker selerne i redningskapslen.



"Farvel, himlens engle"

Mens de løber passerer menneskene vinduer i Moderskibets skrog og ser rumskibene udenfor.

"Hvilket skib ser du, hængende brændende i atmosfæren udenfor?" [vend dig mod skibets spiller] "Hvad laver det skib i dette øjeblik?"

Scenen slutter med at menneskene bliver skudt i en redningskapsel mod overfladen.

På Háynos

Musik

ingen musik...



Ødelæggelsen

Kampen i atmosfæren over dem har efterladt mange døde på planetens overflade.

Menneskerollerne kommer til en by. Beskriv ødelæggelsen.

Giv **Ythep** (til højre) til en spiller. Sæt scenen; det er en ødelagt gade.

Klip: Gå ind blandt spillerne og bed dem starte oplæsning 5.

(fold dette ark så kun rollen kan ses)

^ til spiller ^

Ythep

Rolle fra Imperiet

Du havde

Alt du skulle bruge til et godt liv.

Din søster og hendes søn, Na-Jal, som netop var hjemvendt fra universitetet.

Du mangler

En grund til at verden pludseligt revnede.

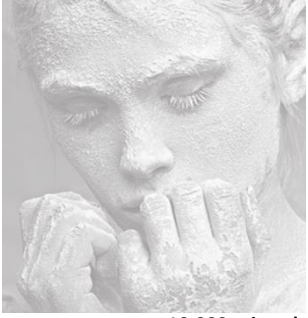
Til slut

Oplæsning 5

Oplæsning 5 slutter scenariet.

Materiale til spillerne

<p>Golwara, en blind ung mand 1</p> <p><i>Du har</i></p> <p>En plads som rejsende</p> <p>Din kæreste gennem mange år, Nisham, som hjælper dig med at finde rundt</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>Dit syn, som du mistede på grund af underernæring</p> <p>En rejsende</p>	<p>Nisham, en berømt biolog 1</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Håbet om en bedre fremtid uden konstant hungersnød og storm</p> <p>Din blinde kæreste Golwara, som du guider med dine hænder, og som også skal med</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>At pakke de sidste ting og starte rejsen</p> <p>En rejsende</p>	<p>Ganresh, en dement 2</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Været dement i mange år, og det går somme tider op for dig</p> <p>Altid troet på De Gamle Skrifter, hvor der står det er forbudt at flyve</p> <p>Et isoleret men roligt liv</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>Din hukommelse. Du genkender ikke Dhalwaa til at starte med</p> <p>Bliver på Mashaara</p>	<p>Dhalwaa, en gammel mand 2</p> <p><i>Du har</i></p> <p>En plads ombord som rejsende, som en af de Ældre</p> <p>En forfærdelig følelse af skyld, for at tage en plads der kunne være en andens</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>At høre din ven igennem 40 år, Ganresh, som er dement, sige farvel til dig</p> <p>En rejsende</p>
<p>Shamesh, en far 3</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Din afdøde ven Galish's løfte om en plads ombord</p> <p>Din datter Idiim, som er blevet udvalgt til rejsen</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>At sige til din datter du måske ikke skal med</p> <p>Bliver på Mashaara</p>	<p>Idiim, en datter 3</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Adgang til skibet som en af de udvalgte rejsende</p> <p>Din far Shamesh, som skal med på rejsen</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>At sige farvel til din barndomsven Anuu. Det er for sent nu, men du har brug for at snakke om det.</p> <p>En rejsende</p>	<p>Kal-Ur, en officer 3</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Kommando over Hayshe og de andre soldater</p> <p>Listen over folk der må komme ombord, hvor Idiim er på</p> <p>En plads ombord, som du modvilligt accepterede</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>Shamesh på din liste, han er nødt til at gå</p> <p>En rejsende</p>	<p>Hayshe, en soldat 3</p> <p><i>Du har</i></p> <p>Pligt til at adlyde Kal-Ur som er din officer</p> <p>Lov til at anvende magt</p> <p>I al hemmelighed en plads ombord</p> <p><i>Du mangler</i></p> <p>En følelse af kontrol. Alt er kaotisk.</p> <p>En rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>

<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>
<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>	<p>Kryokammer</p>  <p>10.000 rejsende</p>		

Oplæsning 1

(spilleleder)

Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Skrevet i tårnende bogstaver
langs kilometervis af stål og ånd.
Et kæmpe skib. Et moderskib.
Et bygningsværk som flere byer, forbundet til et gigantisk værft.
Motordyserne – ventende.

(spiller 1)

Synligt som en bleg-blå måne, jagende over nattehimlen.
Det ville redde os fra vores døende ørkenplanet.
Tre
generationers
livsværk.
Moderskibets uvurderlige last:
Tre hundred tusind rejsende
i hypersøvnens ubrydelige tag,
som i stille bøn.

(spiller 2)

Vi var deres tjenere, os fire modige.
Ikke længere mennesker.
Vores nye kroppe smedet i stål under himlens uendelige vidder.
Vores gamle liv for evigt en lukket bog.
Nu hamrede stjerners kraft i os,
i stedet for små hjerter.

(spiller 3)

Og vores motordyser buldrede.
Blåt plasma kastet som støv i en hvirvelvind,
ramte atmosfæren og brændte;
turkis. Lilla. Grøn.
Stålet gav sig i dybe suk,
forplantede sig som det første åndedræt.
Vi var afsted.

(spiller 4)

Hyperkernernes uforståelige mekanik,
glemt i årtusinder,
hvinede højlydt og tvang himlens porte fra hinanden.
Verdensrummets væv sitrede og gav sig,
en svag blålig åbning badede os i stråling.

Sektion 1 til 8 – klar!

Sektion 9 til 17 – klar!

Fastlås alle systemer.

**Giv os modet, giv os styrken,
før vi rejser ud i mørket.**

Ritualet om oplæsning

Tal langsomt

En dramatisk oplæsning fungerer bedst meget langsommere end man selv tror! Giv dig god tid. Vi skal ikke skynde os.

Læs grundigt

Læs teksten 2 gange før oplæsning: Første gang læser du det inde i hovedet. Anden gang med mundbevægelser, men uden lyd.

Find rytmen

Brug linjeskiftene som hjælp til at finde en god rytme.

Dramatisk fremførelse

Brug din indre skuespiller: Tal højt og kraftfuldt. Understreg vigtige ord. **HÆV STEMMEN** hvis det virker rigtigt.

Rejs jer op

Højtlesning er bedst når vi har kroppen fri. Rejs jer op når I skal læse teksten op.

3 Gentagelser

Efter sidste oplæsning har læst linjerne med fed, gentager **alle** deltagere linjerne 3 gange.

Oplæsning 2



Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Endelig en vej til sagnenes vugge.
Moderskibet ville bære os ti tusinde lysår,
og vi ville se morgensolen
fra vores ur-sted, et sted blandt stjernerne.
Hvor vi levede engang.
Hvor vi kunne leve igen.



Rejsen ville kræve ofre
vidste vi fra starten.
Under konstruktionen; tyve tusinde døde.
En flåde, der ville leve for evigt i legenderne,
der holdt alle vores drømme og håb.
Men håbet havde forrådt os,
og hele vores verden.



Vi vendte tilbage.
Der var intet at vende tilbage til.
En fremmed flåde, deres skibe i vred gul,
hårde takker
antenner fra ryggene
som ørkendyr.
Deres arbejde gjort.
Ildstorm.
Aske.
Hvirvlende infernoer,
rød,
orange.
Dansende under os,
i resterne af vores verden,
i dødelig stilhed.



Kun moderskibets smerteskrig
gav genlyd.
Skar gennem marv og ben.
Det så hjælpeløst på ilden,
fastspændt til sit værft,
Mashaaras sidste børn i hendes favn.
Vores systemer gnistrede.
Reaktorerne hamrede.
Flyv som engle i mørket!
Når alt brænder...
alt brænder...

Oplæsning 3



Hundrede års mareridt om et hjem i det kolde rum.
Alt vi havde var asken,
tabet af venner,
og skrigenes ekko.
Foran os en ensom rejse i stilhed.
I sorg, som over graven.
En grav.
Vores folks grav.



Det sorte hul fyldte himlen, bøjede universet omkring os,
en umættelig sult rev os i stykker.
Moderskibets stål gav sig
i en sørgende klagesang.
Umulige energier stod omkring vores sider,
slyngede glohede gasser imod os,
panseret bøjede sig,
blev forvitret,
forbrændt.



Hyperkernerne lyste igen,
kom til live summende, næsten syngende.
Og fra kanten af det sorte hul,
snart revet over af universet selv,
skød vi gennem blå porte,
mod uvisheden.
Vores fjende tabt af syne.
Her kunne de ikke følge os.

Uden hjem!
Uden frygt!

Gentag indtil den døde stopper jer

Et skib er gået til grunde i det sorte hul. Kun spilleren af det døde skib kan afbryde jeres mantra, og derigennem starte sin genfødsel.



Oplæsning 4



I fem tusind år var vi afskåret.
Blinde såvel som døve,
famlende,
isoleret i et fjernt hjørne af galaksens uendelige vidder.
Kun stjernerne på nattehimlen,
klare og stille,
havde været vores udsyn til en verden vi engang mestrede.



En mærkelig verden havde åbenbaret sig for os.
Vores historie var strøet på tværs af galaksens funklende arme.
Et underligt forvrænget ekko,
af en tid før tidernes morgen.
Ældre end ethvert minde.
Prisen havde været vores egen verden:
Folket tabt.
En plads i galaksen fundet.



En plads under foden på et mægtigt imperie.
Underkuede var vi,
med brændsår skælvende.
Her på den yderste kløft før afgrunden,
fandt vi en åben hånd,
udstrakt.
En salve for vores sår.
Målet, det sagnomspundne hjem,
synes igen at skinne i det fjerne,
tæt på galaksens gloende midte.



De sovende rejsende, de heldige få, for hvem håbet stadig lyste svagt;
dem tog vi i vores beskyttende hænder.

**For dem
var vi himlens engle!**

**For dem
styrkede vi os selv!**

**For dem
var rejsen ikke endt!**

**For dem
UDEN HJEM!**

**For dem
UDEN FRYGT!**

Oplæsning 5



Tusinde års drøm om vores sande hjem.
I galaksens lysende midte,
dens pulserende hjerte.
Glødende med orange farver,
som en evig morgensol i himmelhvælvet.



Vi rejste os fra støvet.
Vores kroppe forbrændte, udpint.
Et folk,
hjemvendt,
efter ti tusinde års straf.
Vaklende stod vi fast.



Moderskabets rejsende,
sovende i årevis,
uvidende,
nu vækket.
Disse sjæle både uendeligt heldige
og ramt af forfærdelig ulykke,
trådte fra borde ind i en grøn og mageløs verden.
Væk var ørkenens sand,
skyllet af brusende floder.



Som langsomme bølger spredtes ordet;
"imperiet er faldet!"
Et slagent styre,
slagent folk,
for vores arrede, blødende fødder.
Måske, i deres skrøbelighed,
et ældre, sandere,
fælles ophav.
Men uden magten,
kunne de lige så vel have
ti tusind lysår hjem.

Ingen gentagelse

Denne sidste oplæsning har ingen gentagelse til sidst – med de sidste ord af sidste vers slutter historien.

Oplæsning 1

(spilleleder)

Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Skrevet i tårnende bogstaver
langs kilometervis af stål og ånd.
Et kæmpe skib. Et moderskib.
Et bygningsværk som flere byer, forbundet til et gigantisk værft.
Motordyserne – ventende.

(spiller 1)

Synligt som en bleg-blå måne, jagende over nattehimlen.
Det ville redde os fra vores døende ørkenplanet.
Tre
generationers
livsværk.
Moderskibets uvurderlige last:
Tre hundred tusind rejsende
i hypersøvnens ubrydelige tag,
som i stille bøn.

(spiller 2)

Vi var deres tjenere, os fire modige.
Ikke længere mennesker.
Vores nye kroppe smedet i stål under himlens uendelige vidder.
Vores gamle liv for evigt en lukket bog.
Nu hamrede stjerners kraft i os,
i stedet for små hjerter.

(spiller 3)

Og vores motordyser buldrede.
Blåt plasma kastet som støv i en hvirvelvind,
ramte atmosfæren og brændte;
turkis. Lilla. Grøn.
Stålet gav sig i dybe suk,
forplantede sig som det første åndedræt.
Vi var afsted.

(spiller 4)

Hyperkernernes uforståelige mekanik,
glemt i årtusinder,
hvinede højlydt og tvang himlens porte fra hinanden.
Verdensrummets væv sitrede og gav sig,
en svag blålig åbning badede os i stråling.

Sektion 1 til 8 – klar!

Sektion 9 til 17 – klar!

Fastlås alle systemer.

**Giv os modet, giv os styrken,
før vi rejser ud i mørket.**

Ritualet om oplæsning

Tal langsomt

En dramatisk oplæsning fungerer bedst meget langsommere end man selv tror! Giv dig god tid. Vi skal ikke skynde os.

Læs grundigt

Læs teksten 2 gange før oplæsning: Første gang læser du det inde i hovedet. Anden gang med mundbevægelser, men uden lyd.

Find rytmen

Brug linjeskiftene som hjælp til at finde en god rytme.

Dramatisk fremførelse

Brug din indre skuespiller: Tal højt og kraftfuldt. Understreg vigtige ord. **HÆV STEMMEN** hvis det virker rigtigt.

Rejs jer op

Højtlesning er bedst når vi har kroppen fri. Rejs jer op når I skal læse teksten op.

3 Gentagelser

Efter sidste oplæsning har læst linjerne med fed, gentager **alle** deltagere linjerne 3 gange.

Oplæsning 2



Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Endelig en vej til sagnenes vugge.
Moderskibet ville bære os ti tusinde lysår,
og vi ville se morgensolen
fra vores ur-sted, et sted blandt stjernerne.
Hvor vi levede engang.
Hvor vi kunne leve igen.



Rejsen ville kræve ofre
vidste vi fra starten.
Under konstruktionen; tyve tusinde døde.
En flåde, der ville leve for evigt i legenderne,
der holdt alle vores drømme og håb.
Men håbet havde forrådt os,
og hele vores verden.



Vi vendte tilbage.
Der var intet at vende tilbage til.
En fremmed flåde, deres skibe i vred gul,
hårde takker
antennor fra ryggene
som ørkendyr.
Deres arbejde gjort.
Ildstorm.
Aske.
Hvirvlende infernoer,
rød,
orange.
Dansende under os,
i resterne af vores verden,
i dødelig stilhed.



Kun moderskibets smerteskrig
gav genlyd.
Skar gennem marv og ben.
Det så hjælpeløst på ilden,
fastspændt til sit værft,
Mashaaras sidste børn i hendes favn.
Vores systemer gnistrede.
Reaktorerne hamrede.
Flyv som engle i mørket!
Når alt brænder...
alt brænder...

Oplæsning 3



Hundrede års mareridt om et hjem i det kolde rum.
Alt vi havde var asken,
tabet af venner,
og skrigenes ekko.
Foran os en ensom rejse i stilhed.
I sorg, som over graven.
En grav.
Vores folks grav.



Det sorte hul fyldte himlen, bøjede universet omkring os,
en umættelig sult rev os i stykker.
Moderskibets stål gav sig
i en sørgende klagesang.
Umulige energier stod omkring vores sider,
slyngede glohede gasser imod os,
panseret bøjede sig,
blev forvitret,
forbrændt.



Hyperkernerne lyste igen,
kom til live summende, næsten syngende.
Og fra kanten af det sorte hul,
snart revet over af universet selv,
skød vi gennem blå porte,
mod uvisheden.
Vores fjende tabt af syne.
Her kunne de ikke følge os.

Uden hjem!
Uden frygt!

Gentag indtil den døde stopper jer

Et skib er gået til grunde i det sorte hul. Kun spilleren af det døde skib kan afbryde jeres mantra, og derigennem starte sin genfødsel.



Oplæsning 4



I fem tusind år var vi afskåret.
Blinde såvel som døve,
famlende,
isoleret i et fjernt hjørne af galaksens uendelige vidder.
Kun stjernerne på nattehimlen,
klare og stille,
havde været vores udsyn til en verden vi engang mestrede.



En mærkelig verden havde åbenbaret sig for os.
Vores historie var strøet på tværs af galaksens funklende arme.
Et underligt forvrænget ekko,
af en tid før tidernes morgen.
Ældre end ethvert minde.
Prisen havde været vores egen verden:
Folket tabt.
En plads i galaksen fundet.



En plads under foden på et mægtigt imperie.
Underkuede var vi,
med brændsår skælvende.
Her på den yderste kløft før afgrunden,
fandt vi en åben hånd,
udstrakt.
En salve for vores sår.
Målet, det sagnomspundne hjem,
synes igen at skinne i det fjerne,
tæt på galaksens gloende midte.



De sovende rejsende, de heldige få, for hvem håbet stadig lyste svagt;
dem tog vi i vores beskyttende hænder.

**For dem
var vi himlens engle!
For dem
styrkede vi os selv!
For dem
var rejsen ikke endt!
For dem
UDEN HJEM!
For dem
UDEN FRYGT!**

Oplæsning 5



Tusinde års drøm om vores sande hjem.
I galaksens lysende midte,
dens pulserende hjerte.
Glødende med orange farver,
som en evig morgensol i himmelhvælvet.



Vi rejste os fra støvet.
Vores kroppe forbrændte, udpint.
Et folk,
hjemvendt,
efter ti tusinde års straf.
Vaklende stod vi fast.



Moderskabets rejsende,
sovende i årevis,
uvidende,
nu vækket.
Disse sjæle både uendeligt heldige
og ramt af forfærdelig ulykke,
trådte fra borde ind i en grøn og mageløs verden.
Væk var ørkenens sand,
skyllet af brusende floder.



Som langsomme bølger spredtes ordet;
"imperiet er faldet!"
Et slagent styre,
slagent folk,
for vores arrede, blødende fødder.
Måske, i deres skrøbelighed,
et ældre, sandere,
fælles ophav.
Men uden magten,
kunne de lige så vel have
ti tusind lysår hjem.

Ingen gentagelse

Denne sidste oplæsning har ingen gentagelse til sidst – med de sidste ord af sidste vers slutter historien.

Oplæsning 1

(spilleleder)

Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Skrevet i tårnende bogstaver
langs kilometervis af stål og ånd.
Et kæmpe skib. Et moderskib.
Et bygningsværk som flere byer, forbundet til et gigantisk værft.
Motordyserne – ventende.

(spiller 1)

Synligt som en bleg-blå måne, jagende over nattehimlen.
Det ville redde os fra vores døende ørkenplanet.
Tre
generationers
livsværk.
Moderskibets uvurderlige last:
Tre hundred tusind rejsende
i hypersøvnens ubrydelige tag,
som i stille bøn.

(spiller 2)

Vi var deres tjenere, os fire modige.
Ikke længere mennesker.
Vores nye kroppe smedet i stål under himlens uendelige vidder.
Vores gamle liv for evigt en lukket bog.
Nu hamrede stjerners kraft i os,
i stedet for små hjerter.

(spiller 3)

Og vores motordyser buldrede.
Blåt plasma kastet som støv i en hvirvelvind,
ramte atmosfæren og brændte;
turkis. Lilla. Grøn.
Stålet gav sig i dybe suk,
forplantede sig som det første åndedræt.
Vi var afsted.

(spiller 4)

Hyperkernernes uforståelige mekanik,
glemt i årtusinder,
hvinede højlydt og tvang himlens porte fra hinanden.
Verdensrummets væv sitrede og gav sig,
en svag blålig åbning badede os i stråling.

Sektion 1 til 8 – klar!

Sektion 9 til 17 – klar!

Fastlås alle systemer.

**Giv os modet, giv os styrken,
før vi rejser ud i mørket.**

Ritualet om oplæsning

Tal langsomt

En dramatisk oplæsning fungerer bedst meget langsommere end man selv tror! Giv dig god tid. Vi skal ikke skynde os.

Læs grundigt

Læs teksten 2 gange før oplæsning: Første gang læser du det inde i hovedet. Anden gang med mundbevægelser, men uden lyd.

Find rytmen

Brug linjeskiftene som hjælp til at finde en god rytme.

Dramatisk fremførelse

Brug din indre skuespiller: Tal højt og kraftfuldt. Understreg vigtige ord. **HÆV STEMMEN** hvis det virker rigtigt.

Rejs jer op

Højtlesning er bedst når vi har kroppen fri. Rejs jer op når I skal læse teksten op.

3 Gentagelser

Efter sidste oplæsning har læst linjerne med fed, gentager **alle** deltagere linjerne 3 gange.

Oplæsning 2



Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Endelig en vej til sagnenes vugge.
Moderskibet ville bære os ti tusinde lysår,
og vi ville se morgensolen
fra vores ur-sted, et sted blandt stjernerne.
Hvor vi levede engang.
Hvor vi kunne leve igen.



Rejsen ville kræve ofre
vidste vi fra starten.
Under konstruktionen; tyve tusinde døde.
En flåde, der ville leve for evigt i legenderne,
der holdt alle vores drømme og håb.
Men håbet havde forrådt os,
og hele vores verden.



Vi vendte tilbage.
Der var intet at vende tilbage til.
En fremmed flåde, deres skibe i vred gul,
hårde takker
antennor fra ryggene
som ørkendyr.
Deres arbejde gjort.
Ildstorm.
Aske.
Hvirvlende infernoer,
rød,
orange.
Dansende under os,
i resterne af vores verden,
i dødelig stilhed.



Kun moderskibets smerteskrig
gav genlyd.
Skar gennem marv og ben.
Det så hjælpeløst på ilden,
fastspændt til sit værft,
Mashaaras sidste børn i hendes favn.
Vores systemer gnistrede.
Reaktorerne hamrede.
Flyv som engle i mørket!
Når alt brænder...
alt brænder...

Oplæsning 3



Hundrede års mareridt om et hjem i det kolde rum.
Alt vi havde var asken,
tabet af venner,
og skrigenes ekko.
Foran os en ensom rejse i stilhed.
I sorg, som over graven.
En grav.
Vores folks grav.



Det sorte hul fyldte himlen, bøjede universet omkring os,
en umættelig sult rev os i stykker.
Moderskibets stål gav sig
i en sørgende klagesang.
Umulige energier stod omkring vores sider,
slyngede glohede gasser imod os,
panseret bøjede sig,
blev forvitret,
forbrændt.



Hyperkernerne lyste igen,
kom til live summende, næsten syngende.
Og fra kanten af det sorte hul,
snart revet over af universet selv,
skød vi gennem blå porte,
mod uvisheden.
Vores fjende tabt af syne.
Her kunne de ikke følge os.

Uden hjem!
Uden frygt!

Gentag indtil den døde stopper jer

Et skib er gået til grunde i det sorte hul. Kun spilleren af det døde skib kan afbryde jeres mantra, og derigennem starte sin genfødsel.

Oplæsning 4



I fem tusind år var vi afskåret.
Blinde såvel som døve,
famlende,
isoleret i et fjernt hjørne af galaksens uendelige vidder.
Kun stjernerne på nattehimlen,
klare og stille,
havde været vores udsyn til en verden vi engang mestrede.



En mærkelig verden havde åbenbaret sig for os.
Vores historie var strøet på tværs af galaksens funklende arme.
Et underligt forvrænget ekko,
af en tid før tidernes morgen.
Ældre end ethvert minde.
Prisen havde været vores egen verden:
Folket tabt.
En plads i galaksen fundet.



En plads under foden på et mægtigt imperie.
Underkuede var vi,
med brændsår skælvende.
Her på den yderste kløft før afgrunden,
fandt vi en åben hånd,
udstrakt.
En salve for vores sår.
Målet, det sagnomspundne hjem,
synes igen at skinne i det fjerne,
tæt på galaksens gloende midte.



De sovende rejsende, de heldige få, for hvem håbet stadig lyste svagt;
dem tog vi i vores beskyttende hænder.

**For dem
var vi himlens engle!**

**For dem
styrkede vi os selv!**

**For dem
var rejsen ikke endt!**

**For dem
UDEN HJEM!**

**For dem
UDEN FRYGT!**

Oplæsning 5



Tusinde års drøm om vores sande hjem.
I galaksens lysende midte,
dens pulserende hjerte.
Glødende med orange farver,
som en evig morgensol i himmelhvælvet.



Vi rejste os fra støvet.
Vores kroppe forbrændte, udpint.
Et folk,
hjemvendt,
efter ti tusinde års straf.
Vaklende stod vi fast.



Moderskabets rejsende,
sovende i årevis,
uvidende,
nu vækket.
Disse sjæle både uendeligt heldige
og ramt af forfærdelig ulykke,
trådte fra borde ind i en grøn og mageløs verden.
Væk var ørkenens sand,
skyllet af brusende floder.



Som langsomme bølger spredtes ordet;
"imperiet er faldet!"
Et slagent styre,
slagent folk,
for vores arrede, blødende fødder.
Måske, i deres skrøbelighed,
et ældre, sandere,
fælles ophav.
Men uden magten,
kunne de lige så vel have
ti tusind lysår hjem.

Ingen gentagelse

Denne sidste oplæsning har ingen gentagelse til sidst – med de sidste ord af sidste vers slutter historien.

Oplæsning 1

(spilleleder)

Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Skrevet i tårnende bogstaver
langs kilometervis af stål og ånd.
Et kæmpe skib. Et moderskib.
Et bygningsværk som flere byer, forbundet til et gigantisk værft.
Motordyserne – ventende.

(spiller 1)

Synligt som en bleg-blå måne, jagende over nattehimlen.
Det ville redde os fra vores døende ørkenplanet.
Tre
generationers
livsværk.
Moderskibets uvurderlige last:
Tre hundred tusind rejsende
i hypersøvnens ubrydelige tag,
som i stille bøn.

(spiller 2)

Vi var deres tjenere, os fire modige.
Ikke længere mennesker.
Vores nye kroppe smedet i stål under himlens uendelige vidder.
Vores gamle liv for evigt en lukket bog.
Nu hamrede stjerners kraft i os,
i stedet for små hjerter.

(spiller 3)

Og vores motordyser buldrede.
Blåt plasma kastet som støv i en hvirvelvind,
ramte atmosfæren og brændte;
turkis. Lilla. Grøn.
Stålet gav sig i dybe suk,
forplantede sig som det første åndedræt.
Vi var afsted.

(spiller 4)

Hyperkernernes uforståelige mekanik,
glemt i årtusinder,
hvinede højlydt og tvang himlens porte fra hinanden.
Verdensrummets væv sitrede og gav sig,
en svag blålig åbning badede os i stråling.

Sektion 1 til 8 – klar!

Sektion 9 til 17 – klar!

Fastlås alle systemer.

**Giv os modet, giv os styrken,
før vi rejser ud i mørket.**

Ritualet om oplæsning

Tal langsomt

En dramatisk oplæsning fungerer bedst meget langsommere end man selv tror! Giv dig god tid. Vi skal ikke skynde os.

Læs grundigt

Læs teksten 2 gange før oplæsning: Første gang læser du det inde i hovedet. Anden gang med mundbevægelser, men uden lyd.

Find rytmen

Brug linjeskiftene som hjælp til at finde en god rytme.

Dramatisk fremførelse

Brug din indre skuespiller: Tal højt og kraftfuldt. Understreg vigtige ord. **HÆV STEMMEN** hvis det virker rigtigt.

Rejs jer op

Højtlesning er bedst når vi har kroppen fri. Rejs jer op når I skal læse teksten op.

3 Gentagelser

Efter sidste oplæsning har læst linjerne med fed, gentager **alle** deltagere linjerne 3 gange.

Oplæsning 2



Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Endelig en vej til sagnenes vugge.
Moderskibet ville bære os ti tusinde lysår,
og vi ville se morgensolen
fra vores ur-sted, et sted blandt stjernerne.
Hvor vi levede engang.
Hvor vi kunne leve igen.



Rejsen ville kræve ofre
vidste vi fra starten.
Under konstruktionen; tyve tusinde døde.
En flåde, der ville leve for evigt i legenderne,
der holdt alle vores drømme og håb.
Men håbet havde forrådt os,
og hele vores verden.



Vi vendte tilbage.
Der var intet at vende tilbage til.
En fremmed flåde, deres skibe i vred gul,
hårde takker
antenner fra ryggene
som ørkendyr.
Deres arbejde gjort.
Ildstorm.
Aske.
Hvirvlende infernoer,
rød,
orange.
Dansende under os,
i resterne af vores verden,
i dødelig stilhed.



Kun moderskibets smerteskrig
gav genlyd.
Skar gennem marv og ben.
Det så hjælpeløst på ilden,
fastspændt til sit værft,
Mashaaras sidste børn i hendes favn.
Vores systemer gnistrede.
Reaktorerne hamrede.
Flyv som engle i mørket!
Når alt brænder...
alt brænder...

Oplæsning 3



Hundrede års mareridt om et hjem i det kolde rum.
Alt vi havde var asken,
tabet af venner,
og skrigenes ekko.
Foran os en ensom rejse i stilhed.
I sorg, som over graven.
En grav.
Vores folks grav.



Det sorte hul fyldte himlen, bøjede universet omkring os,
en umættelig sult rev os i stykker.
Moderskibets stål gav sig
i en sørgende klagesang.
Umulige energier stod omkring vores sider,
slyngede glohede gasser imod os,
panseret bøjede sig,
blev forvitret,
forbrændt.



Hyperkernerne lyste igen,
kom til live summende, næsten syngende.
Og fra kanten af det sorte hul,
snart revet over af universet selv,
skød vi gennem blå porte,
mod uvisheden.
Vores fjende tabt af syne.
Her kunne de ikke følge os.

Uden hjem!
Uden frygt!

Gentag indtil den døde stopper jer

Et skib er gået til grunde i det sorte hul. Kun spilleren af det døde skib kan afbryde jeres mantra, og derigennem starte sin genfødsel.

Oplæsning 4



I fem tusind år var vi afskåret.
Blinde såvel som døve,
famlende,
isoleret i et fjernt hjørne af galaksens uendelige vidder.
Kun stjernerne på nattehimlen,
klare og stille,
havde været vores udsyn til en verden vi engang mestrede.



En mærkelig verden havde åbenbaret sig for os.
Vores historie var strøet på tværs af galaksens funklende arme.
Et underligt forvrænget ekko,
af en tid før tidernes morgen.
Ældre end ethvert minde.
Prisen havde været vores egen verden:
Folket tabt.
En plads i galaksen fundet.



En plads under foden på et mægtigt imperie.
Underkuede var vi,
med brændsår skælvende.
Her på den yderste kløft før afgrunden,
fandt vi en åben hånd,
udstrakt.
En salve for vores sår.
Målet, det sagnomspundne hjem,
synes igen at skinne i det fjerne,
tæt på galaksens gloende midte.



De sovende rejsende, de heldige få, for hvem håbet stadig lyste svagt;
dem tog vi i vores beskyttende hænder.

**For dem
var vi himlens engle!**

**For dem
styrkede vi os selv!**

**For dem
var rejsen ikke endt!**

**For dem
UDEN HJEM!**

**For dem
UDEN FRYGT!**

Oplæsning 5



Tusinde års drøm om vores sande hjem.
I galaksens lysende midte,
dens pulserende hjerte.
Glødende med orange farver,
som en evig morgensol i himmelhvælvet.



Vi rejste os fra støvet.
Vores kroppe forbrændte, udpint.
Et folk,
hjemvendt,
efter ti tusinde års straf.
Vaklende stod vi fast.



Moderskabets rejsende,
sovende i årevis,
uvidende,
nu vækket.
Disse sjæle både uendeligt heldige
og ramt af forfærdelig ulykke,
trådte fra borde ind i en grøn og mageløs verden.
Væk var ørkenens sand,
skyllet af brusende floder.



Som langsomme bølger spredtes ordet;
"imperiet er faldet!"
Et slagent styre,
slagent folk,
for vores arrede, blødende fødder.
Måske, i deres skrøbelighed,
et ældre, sandere,
fælles ophav.
Men uden magten,
kunne de lige så vel have
ti tusind lysår hjem.

Ingen gentagelse

Denne sidste oplæsning har ingen gentagelse til sidst – med de sidste ord af sidste vers slutter historien.

Oplæsning 1

(spilleleder)

Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Skrevet i tårnende bogstaver
langs kilometervis af stål og ånd.
Et kæmpe skib. Et moderskib.
Et bygningsværk som flere byer, forbundet til et gigantisk værft.
Motordyserne – ventende.

(spiller 1)

Synligt som en bleg-blå måne, jagende over nattehimlen.
Det ville redde os fra vores døende ørkenplanet.
Tre
generationers
livsværk.
Moderskibets uvurderlige last:
Tre hundred tusind rejsende
i hypersøvnens ubrydelige tag,
som i stille bøn.

(spiller 2)

Vi var deres tjenere, os fire modige.
Ikke længere mennesker.
Vores nye kroppe smedet i stål under himlens uendelige vidder.
Vores gamle liv for evigt en lukket bog.
Nu hamrede stjerners kraft i os,
i stedet for små hjerter.

(spiller 3)

Og vores motordyser buldrede.
Blåt plasma kastet som støv i en hvirvelvind,
ramte atmosfæren og brændte;
turkis. Lilla. Grøn.
Stålet gav sig i dybe suk,
forplantede sig som det første åndedræt.
Vi var afsted.

(spiller 4)

Hyperkernernes uforståelige mekanik,
glemt i årtusinder,
hvinede højlydt og tvang himlens porte fra hinanden.
Verdensrummets væv sitrede og gav sig,
en svag blålig åbning badede os i stråling.

Sektion 1 til 8 – klar!

Sektion 9 til 17 – klar!

Fastlås alle systemer.

**Giv os modet, giv os styrken,
før vi rejser ud i mørket.**

Ritualet om oplæsning

Tal langsomt

En dramatisk oplæsning fungerer bedst meget langsommere end man selv tror! Giv dig god tid. Vi skal ikke skynde os.

Læs grundigt

Læs teksten 2 gange før oplæsning: Første gang læser du det inde i hovedet. Anden gang med mundbevægelser, men uden lyd.

Find rytmen

Brug linjeskiftene som hjælp til at finde en god rytme.

Dramatisk fremførelse

Brug din indre skuespiller: Tal højt og kraftfuldt. Understreg vigtige ord. **HÆV STEMMEN** hvis det virker rigtigt.

Rejs jer op

Højtlesning er bedst når vi har kroppen fri. Rejs jer op når I skal læse teksten op.

3 Gentagelser

Efter sidste oplæsning har læst linjerne med fed, gentager **alle** deltagere linjerne 3 gange.

Oplæsning 2



Hundrede års drøm om et hjem blandt stjernerne.
Endelig en vej til sagnenes vugge.
Moderskibet ville bære os ti tusinde lysår,
og vi ville se morgensolen
fra vores ur-sted, et sted blandt stjernerne.
Hvor vi levede engang.
Hvor vi kunne leve igen.



Rejsen ville kræve ofre
vidste vi fra starten.
Under konstruktionen; tyve tusinde døde.
En flåde, der ville leve for evigt i legenderne,
der holdt alle vores drømme og håb.
Men håbet havde forrådt os,
og hele vores verden.



Vi vendte tilbage.
Der var intet at vende tilbage til.
En fremmed flåde, deres skibe i vred gul,
hårde takker
antenner fra ryggene
som ørkendyr.
Deres arbejde gjort.
Ildstorm.
Aske.
Hvirvlende infernoer,
rød,
orange.
Dansende under os,
i resterne af vores verden,
i dødelig stilhed.



Kun moderskibets smerteskrig
gav genlyd.
Skar gennem marv og ben.
Det så hjælpeløst på ilden,
fastspændt til sit værft,
Mashaaras sidste børn i hendes favn.
Vores systemer gnistrede.
Reaktorerne hamrede.
Flyv som engle i mørket!
Når alt brænder...
alt brænder...

Oplæsning 3



Hundrede års mareridt om et hjem i det kolde rum.
Alt vi havde var asken,
tabet af venner,
og skrigenes ekko.
Foran os en ensom rejse i stilhed.
I sorg, som over graven.
En grav.
Vores folks grav.



Det sorte hul fyldte himlen, bøjede universet omkring os,
en umættelig sult rev os i stykker.
Moderskibets stål gav sig
i en sørgende klagesang.
Umulige energier stod omkring vores sider,
slyngede glohede gasser imod os,
panseret bøjede sig,
blev forvitret,
forbrændt.



Hyperkernerne lyste igen,
kom til live summende, næsten syngende.
Og fra kanten af det sorte hul,
snart revet over af universet selv,
skød vi gennem blå porte,
mod uvisheden.
Vores fjende tabt af syne.
Her kunne de ikke følge os.

Uden hjem!
Uden frygt!

Gentag indtil den døde stopper jer

Et skib er gået til grunde i det sorte hul. Kun spilleren af det døde skib kan afbryde jeres mantra, og derigennem starte sin genfødsel.



Oplæsning 4



I fem tusind år var vi afskåret.
Blinde såvel som døve,
famlende,
isoleret i et fjernt hjørne af galaksens uendelige vidder.
Kun stjernerne på nattehimlen,
klare og stille,
havde været vores udsyn til en verden vi engang mestrede.



En mærkelig verden havde åbenbaret sig for os.
Vores historie var strøet på tværs af galaksens funklende arme.
Et underligt forvrænget ekko,
af en tid før tidernes morgen.
Ældre end ethvert minde.
Prisen havde været vores egen verden:
Folket tabt.
En plads i galaksen fundet.



En plads under foden på et mægtigt imperie.
Underkuede var vi,
med brændsår skælvende.
Her på den yderste kløft før afgrunden,
fandt vi en åben hånd,
udstrakt.
En salve for vores sår.
Målet, det sagnomspundne hjem,
synes igen at skinne i det fjerne,
tæt på galaksens gloende midte.



De sovende rejsende, de heldige få, for hvem håbet stadig lyste svagt;
dem tog vi i vores beskyttende hænder.

**For dem
var vi himlens engle!**

**For dem
styrkede vi os selv!**

**For dem
var rejsen ikke endt!**

**For dem
UDEN HJEM!**

**For dem
UDEN FRYGT!**

Oplæsning 5



Tusinde års drøm om vores sande hjem.
I galaksens lysende midte,
dens pulserende hjerte.
Glødende med orange farver,
som en evig morgensol i himmelhvælv.



Vi rejste os fra støvet.
Vores kroppe forbrændte, udpint.
Et folk,
hjemvendt,
efter ti tusinde års straf.
Vaklende stod vi fast.



Moderskabets rejsende,
sovende i årevis,
uvidende,
nu vækket.
Disse sjæle både uendeligt heldige
og ramt af forfærdelig ulykke,
trådte fra borde ind i en grøn og mageløs verden.
Væk var ørkenens sand,
skyllet af brusende floder.



Som langsomme bølger spredtes ordet;
”imperiet er faldet!”
Et slagent styre,
slagent folk,
for vores arrede, blødende fødder.
Måske, i deres skrøbelighed,
et ældre, sandere,
fælles ophav.
Men uden magten,
kunne de lige så vel have
ti tusind lysår hjem.

Ingen gentagelse

Denne sidste oplæsning har ingen gentagelse til sidst – med de sidste ord af sidste vers slutter historien.

♣ *Fyrre Skridt Mod Solen*

Hint til din opførsel: **Foldede hænder**

Voldsom Flak

*"Enhver jager blev hyllet i pludselige orange eksplosioner,
kastet som et blad for stormen"*

1d4

Forstærk modulet:

Beskyt moderskibet fra tab

Modul-terning bliver 1d6

♣ *Fyrre Skridt Mod Solen*

Hint til din opførsel: **Langsom men sikker udtale**

Aktive Stålskjolde

*"De stod som levende skæl langs ryggen,
og de vinklede sig mod farerne"*

1d6

Dette modul er forstærket fra start

♣ *Fyrre Skridt Mod Solen*

Hint til din opførsel: **Upåvirkelig ro**

Ultratunge ladninger

*"Kerner af wolframstål,
en gloende bue på tværs af himlen,
eksploderede i en byge af gnister som sole"*

1d4

Forstærk modulet:

Besvar en farlig situation med ét enkelt roligt ord

Modul-terning bliver 1d6

♣ *Fyrre Skridt Mod Solen*

Hint til din opførsel: **Taler om håbet**

Bevarede Livsformer

*"En flig af Mashaara,
båret med os mod universets vidder"*

1d4

Forstærk modulet:

Fremsig "hos mig bor livet det hellige,
og jeg er dets vogter og vågende lys"

Modul-terning bliver 1d6

♥ *Ørkenvindens Sidste Sang*
Hint til din opførsel: **Én hånd på bordet**

Taktisk Neuralprocessor

*"Om de kom forsigtigt, hurtigt,
forfra, flanken,
så havde vi set det tusind gange"*

1d4

Forstærk modulet:

Læg en plan i en kampsituation

Modul-terning bliver 1d6

♥ *Ørkenvindens Sidste Sang*
Hint til din opførsel: **Taler højt**

Felthospital

*"De modige sjæle som tjente i kampen,
fandt lindring og livgivende hjælp"*

1d4

Forstærk modulet:

Kom et andet skib til undsætning

Modul-terning bliver 1d6

♥ *Ørkenvindens Sidste Sang*
Hint til din opførsel: **Kigger andre i øjnene**

Enorm Masseaccelerator

*"Det var blot én kanon, ét skud,
det hamrede os bagud flere kilometer,
og naglede fjenden til sin endelige dom"*

1d6

Dette modul er forstærket fra start

♥ *Ørkenvindens Sidste Sang*
Hint til din opførsel: **Roligt ansigt**

Hærdet Struktur

*"Panseret brudt, alarmer skrigende,
men skibet holdt,
som spændt sammen af ufattelige kæder"*

1d4

Forstærk modulet:

Fremsig "du prøver at dræbe mig, men man kan ikke stoppe stormen med et sværd!"

Modul-terning bliver 1d6

◆ *En Dans Mod Stjernerne*
Hint til din opførelse: **Løs kropsholdning**

Fleksible Koblinger

*"Mægtige skinner kørte de nødvendige moduler i stilling,
tyve hjerteslag og alt var forandret"*

1d4

Forstærk modulet:

Gå med på en andens plan uden at kny

Modul-terning bliver 1d6

◆ *En Dans Mod Stjernerne*
Hint til din opførelse: **Giver komplimenter**

Aktivt Forsvar

*"De kaldte det 'flammeskjoldet',
fjendens skud blev ødelagt af brølende kanoner,
ild bekæmpet med ild"*

1d4

Forstærk modulet:

Dæk et andet skib med dit aktive forsvar

Modul-terning bliver 1d6

◆ *En Dans Mod Stjernerne*
Hint til din opførelse: **Stort smil**

Diplomatisk Udsending

*"Derude ventede alt,
vi kom fra intet,
og vi viste vi var mere værd"*

1d4

Forstærk modulet:

Fremsig "Jeg tror på det gode i alle. Det samme gode, der forenede vores folk efter årtusinders strid."

Modul-terning bliver 1d6

◆ *En Dans Mod Stjernerne*
Hint til din opførelse: **Blotter tænder under pres**

Superkritiske Hovedmotorer

*"Det sønderrev næsten skibet,
en stråle af arrig vrede stod ud bag os"*

1d6

Dette modul er forstærket fra start

♠ *Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort*

Hint til din opførel: **Gestikulerer med hænderne**

Buldrende kanoner

"Hver gang de skød gik en voldsom torden gennem skroget, som hundrede mægtige hamre"

1d4

Forstærk modulet:

Gør et aggressivt udfald mod en trussel

Modul-terning bliver 1d6

♠ *Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort*

Hint til din opførel: **Rank holdning**

Tungstof-Gyrostabilisator

"Femten tusind rotationer i minuttet, den tunge skive stabiliserede skibet, kursen og sigtet ufejlbarlig"

1d4

Forstærk modulet:

Fremsig "Vi holder kursen – mod alle farer, på trods af ild og smerte!"

Modul-terning bliver 1d6

♠ *Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort*

Hint til din opførel: **Nikker høfligt, også ved uenighed**

Krystallinsk Frontpanser

"Kanonsalverne bragede imod fronten, men vi var som et ustoppeligt spyd"

1d6

Dette modul er forstærket fra start

♠ *Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort*

Hint til din opførel: **Farverigt sprog**

Hvidglødende Manøvreraketter

"Vi var sikret med tunge seler, for skibet kastede sig i en afsindig dans"

1d4

Forstærk modulet:

Grin vanvittigt midt i en halsbrækkende manøvre

Modul-terning bliver 1d6

Arme på kors

Bueenergi-skjold

*"Som en vagt lysende glorie,
eller atmosfæren omkring en usynlig planet,
jagere og skud brændte itu som kometer mod nattehimmelen"*

1d6

Forstærk modulet:

Tag et andet skib i forsvar i en samtale, og gør modstanderen mundlam

Modul-terning bliver 1d8

Forbander fjenden

Minimerede Strålevåben

*"Deres jagere mødte døden i gnistrende hvæs af lys,
små undseelige kanonposter,
med kraften fra stjerners hjerte"*

1d6

Forstærk modulet:

Tal så hårdt om Fjenden, at det kommer bag på en ven

Modul-terning bliver 1d8

Holder hovedet skævt

Slørende Jernsplinter

*"Hyllet i skyer af jernpartikler,
fjendens radar så blot et slør,
et spøgelse"*

1d6

Forstærk modulet:

Opgiv et standpunkt du har i frustration, og nægt at tale mere om det

Modul-terning bliver 1d8

Skærer tænder

Soldater Hundredfold Forstærket

*"Med intet at miste opgav de deres kroppe,
smeltet sammen med stål og kobber,
'Uden hjem, uden frygt!' råbte de og stormede"*

1d6

Forstærk modulet:

Få de andre skibe til at messe "uden hjem, uden frygt" med dig.

Modul-terning bliver 1d8

Peger bestemt på dem, det taler til

Missilsværme

*"En skov af missiler kom til syne fra låger i panseret,
og ilden, røgen, larmen stod til alle sider,
som var selve skibet sprængt i luften"*

1d6

Forstærk modulet:

Fremsig "vi er hyllet i mørke, og vores himmel er askefarvet."

Modul-terning bliver 1d8

Snerrende stemme

Forbudte Dronekrigere

*"Vi havde forbudt dem,
for de gjorde krige lette og uden omtanke,
men deres vrede hvinnende lyde gav nu håb i stedet"*

1d8

Forstærk modulet:

Beskriv hvordan du skader en ven eller Moderskibet ved et uheld

Modul-terning bliver 1d10

Misser med øjnene

Smedet af Moderskibet

*"Hun gav en del af sig selv, vores Moder,
og byggede det ind i sit barn"*

1d8

Forstærk modulet:

Tag din vens ord som en kritik af moderskibet og bliv vred

Modul-terning bliver 1d10

Taler andre ned

Bredspektret Støjsender

*"Vi så hvordan de ubehjælpeligt gled fra hinanden,
deres radio død,
nu vidste de hvordan det føles ikke at finde hjem"*

1d6

Forstærk modulet:

Sig noget, der får et andet skib til at kritisere dig markant

Modul-terning bliver 1d8

To knyttede hænder på bordet

Knusende Rambuk

*"Fjendens skib knækkede på midten,
som en pind under hoven på et mægtigt dyr"*

1d8

Forstærk modulet:

Bank hårdt i bordet

Modul-terning bliver 1d10

Vrede ord uden du er vred

Improviserede Kraftkoblinger

*"Overophedede, spruttende med gnister og varme,
men vi tøjlede de pludselige udladninger,
og fjenden lærte frygten at kende"*

1d8

Forstærk modulet:

Overtal en anden til at gå imod deres egen
overbevisning

Modul-terning bliver 1d10

Kigger ondsindet på andre

Stjernens Øje

*"Strålekanonen gik fra agter til front,
summende, dirrende med utålmodig energi"*

1d10

Forstærk modulet:

Eskaler en diskussion ved at rejse dig op for at
tårne over en anden med dit onde blik

Modul-terning bliver 1d12

Læn over bordet

Luftrumskontrol

*"Hangardørene åbnede sig,
og jagerne skød ud i rummet,
lanser med et skrækkeligt arsenal"*

1d8

Forstærk modulet:

Tag initiativet i en situation, til dine venners
overraskelse og frustration

Modul-terning bliver 1d10

Mister koncentrationen; glemmer samtaler

Nulenergi-fortætning

*"En gigantisk rødlig stråle,
drevet af energi fra selve universets bindevæv"*

1d10

Forstærk modulet:

I et kort glimt viser du en mildere, tænksom side; hav medlidenhed med fjendens folk

Modul-terning bliver 1d12

Målet helliger midlet

Jernlanse

*"En kæmpe stang af tunge metaller,
koblet til skibets side, parat til afkobling,
til at spidde fjendens hjerte"*

1d10

Forstærk modulet:

Foreslå en plan der er så ekstrem at et andet skib nægter

Modul-terning bliver 1d12

Hovedet begravet i hænderne

Mørkegenerator

*"Vi var skjulte, en del af universets baggrundsstøj,
indtil kanonerne var fastlåst,
og vi jog mod fjenden ud af intetheden"*

1d10

Forstærk modulet:

Overlad en ven til at kæmpe for sig selv

Modul-terning bliver 1d12

Sidder med siden til bordet

Bredsidekonstruktion

*"En skarp linje ned ad hver side,
hårde glimt fra de enorme kanoner,
som en gnistrende kæde"*

1d10

Forstærk modulet:

Erklær din vilje til at bakke dine ord op med handlinger, overfor en ven du er uenig med

Modul-terning bliver 1d12

Hænderne spændt så knoerne er hvide

Gammaglimt

*"Man så aldrig strålen selv,
men i tyve mikrosekunder
var alt en hvirvlende storm af dødbringende lys"*

1d10

Forstærk modulet:

Gør noget unødvendigt sadistisk ved en fjende, så de andre skibe beder dig om at stoppe

Modul-terning bliver 2d8

Febrilsk vejtrækning

Overdimensioneret Kraftkerne

*"Jævnligt måtte vi åbne de pansrede skodder,
og lække blå- og hvidglødende plasma,
som ustyrlige udbrud"*

1d10

Forstærk modulet:

Begynd at rable i alle retninger så en ven bliver nød til at stoppe dig

Modul-terning bliver 2d8

Råber sit had til fjenden

Nukleare Bygekanoner

*"Salve på salve af sprænghoveder,
hver enkelt blomstrede i orange farver,
strålingen skyllede over os"*

1d10

Forstærk modulet:

Opgiv din forsvarsposition på et kritisk tidspunkt, så moderskibet lider tab

Modul-terning bliver 2d8

Lavmælte smerteudbrud

Arrede Reservedele

*"En absurd samling af fortabte skibe,
brændte, revne, bøjede,
svejset sammen i et stålgråt virvar"*

1d10

Forstærk modulet:

Start en vredesfyldt tirade mod en ven eller i kamp med fjenden. Råb!

Modul-terning bliver 2d8

Fyrre Skridt mod Solen

afold her

Muligheder i kamp

"Jeg sætser"

Fremtving et åbent kort og rul her og nu. Succesen er mindre og l
luder tab.

Sidste udvej

Spil det es du fik til start for at annullere et fejlet terningslag og i
stedet vinde det. Du mister øjeblikkeligt et modul som spilleleder
vælger.

Navne

Planeten Mashara

Ørkenplaneten l kommer fra

Ørkenvindens Sidste Sang

En Dans mod Stjernerne

Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort

Ørkenvindens Sidste Sang

afhold her

Muligheder i kamp

"Jeg sætser"

Fremtving et åbent kort og rul her og nu. Succesen er mindre og l
llder tab.

Sidste udvej

Spil det es du fik til start for at annullere et fejlet terningslag og i
stedet vinde det. Du mister øjeblikkeligt et modul som spilleleder
vælger.

Navne

Planeten Mashara

Ørkenplaneten l kommer fra

Fyrre Skridt mod Solen

En Dans mod Stjernerne

Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort

En Dans mod Stjernerne

afhold her

Muligheder i kamp

”Jeg sætser”

Fremtving et åbent kort og rul her og nu. Succesen er mindre og l
llder tab.

Sidste udvej

Spil det es du fik til start for at annullere et fejlet terningslag og i
stedet vinde det. Du mister øjeblikkeligt et modul som spilleleder
vælger.

Navne

Planeten Mashara

Ørkenplaneten I kommer fra

Fyrre Skridt mod Solen

Ørkenvindens Sidste Sang

Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort

Af Sandet Bundet; Af Himlen Gjort

afold her^

Muligheder i kamp

”Jeg sætser”

Fremtving et åbent kort og rul her og nu. Succesen er mindre og l
luder tab.

Sidste udvej

Spil det es du fik til start for at annullere et fejlet terningslag og i
stedet vinde det. Du mister øjeblikkeligt et modul som spilleleder
vælger.

Navne

Planeten Mashara

Ørkenplaneten I kommer fra

Fyrre Skridt mod Solen

Ørkenvindens Sidste Sang

En Dans mod Stjernerne