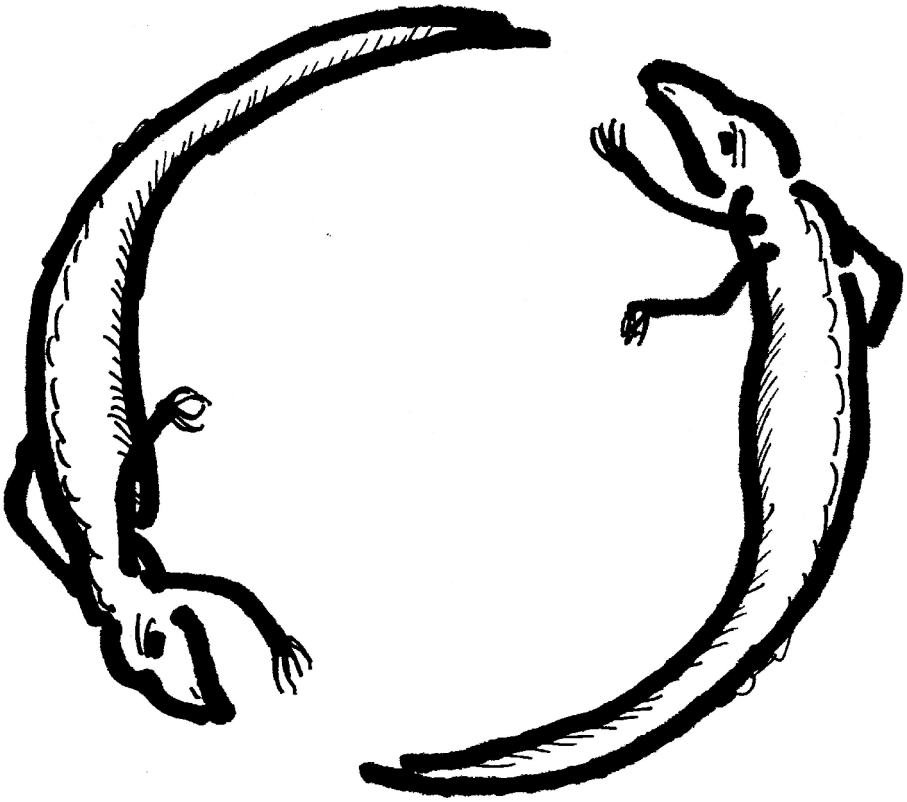
# På tømmerflåden



Et science fiction indlevelses-drama

Revideret udgave 2012

af Troels Ken Pedersen

# Indholdsfortegnelse

Introduktion for spilleder....2
Praktiske instruktioner....2
Kilder, inspiration og tak....3
Struktur....4
Hvad laver spilleder på tømmerflåden?....6
Settingen....7
En fremtid....7
Naga –den dansende planet....8
Nagaer i forhold til mennesker....10
Opvarmningsøvelse: Hvor skabet skal stå....11
Praktisk fase....12
Diskussionsfase....12
Indre monologer....12
Introduktion for spillerne....13
Råd til casting....14
Prolog....15
Første akt....17
Anden akt....25
Tredie akt....35
Epilog....43
Debriefing....44
Drømmen om en afslutning: Helikopteren....45
Drømmen om en afslutning: Døden....47
Drømmen om en afslutning: Flådefolket....49
Personfiler....51
Bilag....61

# Introduktion for spilleder

To mænd og en kønsskiftende alien er skibbrudne. På en tømmerflåde, på åbent hav, på en fjern og primitiv planet. Det lyder som en vits, men for dem, mens de venter på døden eller et mirakel, er det blodig alvor. **På tømmerflåden** er et klaustrofobisk science fiction kammerspil om kønsroller og dødelighed.

Dette scenarie blev oprindeligt improviseret på Sommerspil i 2007, og kørt på Viking-Con 26 i 2007. På Sommerspil, hvor jeg spilledte, virkede det fantastisk. Til spiltesten af Viking-Con versionen, som var spillederløs, var jeg til stede i rummet, men pirkede kun en lille bitte smule til spillerne, og det virkede fantastisk. På Viking-Con 2007 var der et enkelt hold, som virkede OK men bevægede sig ret langt fra oplægget, og en række grupper som ikke fik det til at virke særlig godt. Spillederløse scenarier var meget moderne det år...

Da det virkede fantastisk med bare en lille smule spillederindgriben, har jeg længe leget med idéen om at redde scenariet fra dets kranke skæbne. Det er, hvad denne version forsøger at gøre. Der er visse logistiske problemer ved et scenarie med en spilleder og blot tre spillere, men det må være hvad det være vil; jeg mener at det er det værd.

## *Praktiske instruktioner*

Scenariet er for tre spillere og en spilleder. Det tager ca. fire timer at spille. Dokumentet er sat op til at blive printet dobbeltsidet, derfor er der en del hel- og halvtomme sider rundt omkring. Hvis man kan finde eller samle et bord på små to gange tre meter kan det være en god anskueliggørelse at sige, at så stor er tømmerflåden. Scenariet er tænkt som rent bordrollespil, men hvis I har lyst kan I godt spille semi-live ved at sidde på bordet. Husk at have nogle snacks, frugt eller lignende klar til debriefingen til sidst. God fornøjelse!

## Kilder, inspiration og tak

”På tømmerflåden” er ikke sprunget færdigt ud af ingenting. Bortset fra mit hoved kommer det herfra…

Praktiske oplysninger om sult, tørst og det åbne hav er taget fra Peter Darman:
Håndbog i overlevelse (The SAS Survival Handbook) 1994

Film og bøger:
Ursula K. Le Guin: Earthsea bøgerne, i særdeleshed ”The Farthest Shore” fra 1972, og “The Left Hand of Darkness”, sci-fi roman fra 1969.

Barry B. Longyear: “Enemy Mine”, kort roman 1979, film instr. af Wolfgang Petersen 1985.

Rollespil:
GURPS Space 4th. edition fra 2006.

Joshua A. Newman: ”Shock: Social Science Fiction” fra 2006.

Peter Fallesen: “Auto de fe”, Fastaval 2007

Sven Münther: Mange fornøjelige Traveller scenarier på Viking-con.

Tak til:
Britta F. Rasmussen, Anne V. Hansen og Lars Nyberg, som jeg først improviserede scenariet sammen med, Morten G. Petersen som har været en glimrende sparringspartner (omend han lokkede mig til spillederløshed), Christina G. Christensen som har hjulpet med fremstillingen af forvandlingen, Peter Fallesen som beviste at man kan slippe afsted med at være pokkers prætentiøs, hvis man har hjertet på det rigtige sted, og spiltesterne: Anders Brendstrup, Peter Fallesen og Thomas Kleberg.

## Struktur

Scenariet er et klaustrofobisk kammerspil under åben himmel. De tre personers fortvivlende og låste situation danner ramme om deres relationer, diskussioner og erkendelser. Spændingen kommer ud af den pressede situation, og derfor er det vigtigt at holde rammerne. Scenariet er uden tal og terninger, men der er et system af en slags. Der er ritual, kunne man sige. Scenariet spilles, efter en opvarmningsøvelse, gennem en prolog, tre akter og en epilog. Prolog og epilog er korte sekvenser af fortællespil, mens akterne er scenariets kød. Hver akt har tre faser: Praktiske udfordringer, samtale og indre monologer. Hver især repræsenterer faserne et udsnit af, hvad der sker på tømmerflåden i den periode som akten dækker, ikke summen af alt hvad der sker. Faserne spilles på omtrentlig tid, og når tiden er gået, skal der rundes af. Det er helt OK, at udfordringer og diskussioner ikke føres til ende. Til hver akt hører tillægs-karakterark med oplæg til dén karakters synspunkter og relevante oplysninger til akten (og en stor fordel ved at have en spilleder er at holde mængden af tekst, spillerne skal læse og holde rede på undervejs, nede). Anslagene kan du læse op eller du kan tale over temaet.

**De praktiske udfordringers** mål er at belyse karakterernes relationer til hinanden, ikke at løse problemerne. Tænk på et socialt eksperiment, hvor man foran et kamera sætter en gruppe mennesker til at samle et IKEA-skab, så man kan se dem falde ind i roller som alfa, beta, menige og outsider (dette er faktisk også, hvad opvarmningsøvelsen går ud på). Der vil være noget på tillægsarket om, hvad karaktererne hver især har at bidrage med til det praktiske. Bemærk også, at bidragene ikke nødvendigvis er gode; alle ved ikke nødvendigvis, hvad de taler om. Det behøver ikke være en hemmelighed!

**Samtalen** er nogenlunde traditionelt drama-rollespil, hvor spillerne kan lade deres karakterers livshistorier og livsfilosofi støde sammen udfra anslaget. Hvis diskussionen går i ring, skal spilleder konstatere det og sende spillerne videre til det næste emne. De enkelte emner er (gode) forslag, men det er op til spilleder at vælge, ud fra hvad der forekommer bedst og hvad spilleder er mest nysgerrig efter at høre spillerne tale om.

I de **indre monologer** skal I spille de lange perioder på tømmerflåden, hvor der intet sker og ingen siger noget. Hver spiller skal beskrive sin karakters udseende, kropsholdning (og lugt…) og blikke til de andre, og så holde en mindre monolog, som karakteren tænker, men ikke siger.

Det lyder måske lidt passivt, men det er lige her, at spillet for alvor tager sin retning. Idéen er nemlig, at man her som spiller fremhæver de temaer, som man finder mest interessante for spillet og for sin spilperson, og at man gennem beskrivelsen af karakterens blikke til de andre sætter ord på sin fortolkning af deres forhold og dets udvikling. Det er hér spillerne fortæller hinanden og spilleder, hvor de synes at det ville være interessant at fokusere spillet fremover.

Når den sidste spiller har holdt sin monolog, er akten slut. Det er meningen, at de første to faser skal vare omtrent 20 minutter, og den sidste omtrent 10. Timingen behøver ikke at være præcis, men scenariets "rytme" er ganske vigtig. Prøv at holde den nogenlunde. Spilleder styrer klipning mellem emner og faser, og markerer ved hjælp af stemningsfuld fremmaning af tømmerflådens fysiske virkelighed.

Som en prøve på formen er der vedlagt opvarmningsøvelsen "Hvor skabet skal stå". Her skal tre fyre samle et skab, snakke om film og tænke deres, så I har et øjeblik til at fumle med formen, uden at det går ud over jeres karaktérer. En praktisk note om formen: Flashback-scener er forbudt! I kan og bør tale om karakterernes fortid, men scenariet taber ved det, hvis scenerne ikke foregår på flåden selv.

## *Hvad laver spilleder på tømmerflåden?*

Det nærmeste, scenariet har på en biperson, er en stor fisk. En stor del af de praktiske sager, som skal diskuteres, er lagt ud til spillernes tillægsark for de enkelte akter. Alligevel har det vist sig, at der skal en spilleder til. Her er spilleders opgaver i punkter:

- Spilleder skal **formidle** form, tema og setting, så spillerne har en fælles referenceramme og ikke kløjs i enorme mængder af læsestof. Spillerne sidder med meget af stoffet selv, men kan falde tilbage på spilleder. En lille men vigtig ting her: Du skal minde dem om at læse teksten. Hvis det står i en boks, kan de skimme det, står det ikke i boks, skal det læses. Sig det hellere en gang for meget end en gang for lidt.
- Spilleder skal tage ansvar for at holde spillets **struktur og flow**, så spillerne ikke distraheres fra indlevelsen af at skulle skæve til uret.
- Spilleder skal **fremmane** den fysiske oplevelse af at sidde på en lille tømmerflåde langt ude på havet. Det bruges som mellemstykker og overgange undervejs. Fremmaning bør ikke være lange enetaler med detaljerede beskrivelser, men korte, fyndige udsagn som stimulerer spillerne til at forestille sig resten.
- Spilleder bringer de konkrete temaer i spil undervejs ved at stille **spørgsmål**, rettet til spilpersonerne frem for til spillerne.
- Spilleder er ansvarlig for at være **bagstopper**, hvis spillet af en eller anden grund er ved at køre af sporet.
- Altså: *Spilleder formidler formen, holder strukturen ved at indramme faser og temaer med fremmaning af tømmerflådens virkelighed, bringer temaerne i spil ved hjælp af spørgsmål, og holder sammen på rammerne ved at være bagstopper i tvivlstilfælde.*

Om **sex** og **vold**. Ikke at det formentlig sker, men man ved aldrig. Med hensyn til sex: Afbryd og spring det over. Anbring det ind imellem diskussion og indre monolog, men anbring monologerne i tid umiddelbart efter akten. Hvis det kommer til vold, vinder Kvægtræ sammenstød på sin overlegne fysiske styrke, hvis der på nogen måde kan være tvivl om udfaldet. Hvis der for øvrigt er krise og truende sammenbrud, så find på noget. Du er spilleder.

# Settingen

Der er tre dokumenter om settingen her. Det første, "en fremtid", er generel baggrund og du skal fortælle spillerne de vigtigste ting herfra når du introducerer spillet for dem. De to næste, "Naga -den dansende planet" og "Nagaer i forhold til mennesker" er også bilag som skal deles ud til spillerne. Du får kopier af dem her, så du har oplysningerne samlet på et sted. De fortæller om planeten hvor spillet foregår og om de indfødte.

## *En fremtid*

Fremtiden i ”På tømmerflåden” ligner på mange måder vore dage. Rent praktisk er dette dels af nemhed, dels for at gøre det nemmere at bruge denne fremtid til at betragte vores nutid. Der er selvfølgelig også store forskelle, og på sin vis er menneskeheden i år 2251 vendt tilbage fra vilde eksperimenter til mere konservative former. I er velkomne til at tage udgangspunkt i vore dage, når I diskuterer, og til at definere detaljer, der ikke lodret modsiger det skrevne.

Af store tekniske landvindinger er der en masse. For os er de relevante, at man kan rejse hurtigere end lyset, og at man kan manipulere fostre temmelig gennemgribende. Overlysrejser har gjort stjernerejser mulige, og menneskeheden har spredt sig ud til et par dusin systemer. Men det er ikke helt øjeblikkeligt, nemt og billigt, og man har ikke overlyskommunikation. Derfor minder det interstellare samfund på nogen måder om Jorden før radioen. Blandt stjernerne har man mødt fremmede livsformer. Nagaerne er dog de eneste intelligensvæsner, der ikke bor års rejse væk. Der er naturligvis en farlig masse nye gadgets, men de er irrelevante, da planeten Naga er under teknologisk beskyttelse (embargo).

I det sene 21. og det 22. århundrede eksperimenterede menneskeheden med nye eksistensformer: Kønsskifte, forvandlinger, kloning, massivt modificerede dyr, digital bevidsthed, men i slutningen af det 22. århundrede kom der bagslag, og man fandt ud af, at man nu kunne opnå den gode, konservative kernefamilienormalitet ad teknologisk vej. ”Transhumanismen” gav massivt bagslag, og det overvældende flertal strømmede tilbage til traditionelle familieværdier, for nu kunne man for en smule håndører sikre sig, at éns børn ville blive sunde, smukke, og ikke mindst ”normale”. Kun i verdens fattige egne frembringer menneskeheden stadig en strøm af ”afvigere” såsom homoseksuelle, skizofrene og folk med

store næser. I øvrigt antages homoseksualitet i dette scenarie at have både fysiologiske og sociale/psykologiske komponenter. Dette er vigtigt, fordi både Etienne Katembo og Kvægtræ er skrevet ud fra den antagelse, og det kan godt blive lidt sært, hvis spilleder med sine indspark afviger fra den.

# *Naga–den dansende planet*

(Dette er en turistbrochure)

Naga, et uspoleret, præindustrielt eksotisk paradis beboet af millioner af dansende filosoffer! Hjemsted for **Naga Balletten**, som har danset sin sejrsdans på et dusin af Den Forenede Menneskeheds verdener.

**Planeten:** Planeten Naga er en jordlignende planet, den tredie omkring den gule dværgstjerne Ophir. Tyngdekraften er 1.04 G; døgnet er 23 timer og 6 minutter. Dette uforurenede, uspolerede paradis er ca. 60% hav og er pt. i istid. Troperne er dog stadig varme, med mange smukke sandstrande!

**De indfødte:** Vort navn for dem er "nagaer", efter de fortryllede, vandlevende slangevæsner fra indisk mytologi. Det er ikke helt galt. Fysisk er de $2\frac{1}{2}$-$3\frac{1}{2}$ meter lange, skællede, slangelignende væsner med et sæt skuldre med fire korte, firfingrede arme bag hovedet. De er amfibier, og lever både i og udenfor vand. De er varmblodige. Sammen med en håndfuld andre arter skifter nagaerne køn med jævne mellemrum, ca. hver 20. dag. Der er ingen synlig forskel (*la difference* er skjult bag en kropsåbning), men deres egne skarpe næser kan tydelig kende forskel!

**Politiske forhold:** Planeten er af Den Forenede Menneskehed sat under kulturel og teknologisk beskyttelse for at forhindre tragiske og ukontrollable sociale omvæltninger for de indfødte og deres unikke civilisation. Beskyttelsen administreres af den nærliggende menneskelige koloniverden Viridian, som kun ligger 5.2 lysår væk. Xenologiske eksperter har fastslået, at én af de indfødte kulturer, kendt som 16/32/1, har tilstrækkeligt demokratisk sindelag og intellektuel modenhed til at

håndtere kulturel kontakt, i form af kulturel udveksling, forskerkontakt og en vis, begrænset turisme. Den teknologiske beskyttelse overholdes dog stadig.

**Kultur**: 16/32/1 (i daglig tale kendt som "4"*) er et filosofisk meritokrati. Stemmeret og valgbarhed til forskellige niveauer af det politiske system afgøres af resultater i offentlige filosofi-eksamener. Den fremherskende filosofi kan beskrives som "eksistentiel taoisme". Det var også netop den jordiske taoisme der overbeviste de indfødte filosoffer om, at mennesker er værd at tale med. Det andet fremherskende element i kulturen er dans. De indfødte kommunikerer med tegnsprog, der kan bruge ikke blot fingrene, men hele kroppen, så når de danser, "synger" de også! Det teknologiske niveau svarer til ca. år 1800, men uden industrialisering.

Man må være forberedt på, at når de indfødte skifter køn, skifter de også personlighed! I kulturens markante kønsroller er hannerne entusiastiske initiativtagere, mens hunnerne er fornuftens kølige stemme. "Forvandlingen" tager ca. 8 timer, og er omgærdet med en del ritualer, som man bør respektere.

**Ting at se og gøre**: Der er en hel verden at udforske! Fra det kolde syd, hvor de svømmer blandt isbjerge, indsmurt i "varmesalve", til det Store Sand, der kan krydses på en slangedromedar, til det Grønne Hav, som beboes af nomader på byer af tømmerflåder! Bestig hovedstaden Universitetets fantastiske spiraltårne, besøg parfumebasaren og se, naturligvis, masser af dans! Husk vitamintilskuddene, der er nødvendige for at drage næring af den lokale mad, og nyd den særegne cuisine. De hjælpsomme nagaer giver gerne en hånd med at fange festmåltidet, hvis det kniber!

For de, som ikke kan forstå naga-tegnsprog, skaffes nemt turistførere. De er udstyrede med smarte armbånd, som aflæser fingertegnene og udtaler ordene på anglo. Bemærk, at de taler med mandestemme eller kvindestemme altefter nagaens nuværende køn.

* I deres 16-tals matematik er tværsummen af 16 + 32 + 1 lig 4. 16 er 16 guder, én for hver finger, der hver har to kønsaspekter, men alle er sider af én højere mening.

## *Nagaer i forhold til mennesker*

**Fysik:** Stærkere, bedre reflekser, naturlige våben, lidt mindre udholdende. Lad være med at komme i klammeri!

**Bevægelse:** Meget bedre svømmere, lidt bedre klatrere, langsommere på åbent terræn.

**Sanser:** Meget skarpere lugtesans, syn i sort/hvid og gearet til bevægelse, ringe og helt tonedøv hørelse.

**Kommunikation:** Tegnsprog, med gøen og hvæsen som kald og eftertryk. Dans er lig sang.

**Intelligens:** Lidt bedre rumsans, lidt ringere matematisk/logiske evner, skønt netop dette i 4-kulturen er en af de højest skattede egenskaber.

**Føde:** Næsten rene rovdyr, men har dog landbrug for dyrefoder. De er ikke bytte-specialiserede.

**Aggression:** Stærkt men vel kontrolleret dræberinstinkt. De er gruppe-kompetitive. I 4 læres man respekt og sympati for byttet.

## Opvarmningsøvelse: Hvor skabet skal stå

Denne øvelse skal dels introducere jer for formen i ”På tømmerflåden”, dels give jer en chance for at tale jer varme uden at evt. fumlen reflekterer på resten af spillet, dels introducere de sociale (mande-)roller. Hele øvelsen bør tage tyve minutter.

Fordel de tre roller vilkårligt, eventuelt lidt skævt i forhold til "virkelige" roller, så en dominerende spiller får rollen som Brian eller Ole. På den måde bliver spillerne opvarmede i at træde ud af deres rollemæssige komfort-zone, et vigtigt tema i scenariet. Rollerne er tre venner, som er ved at hjælpe den ene, Brian, med at flytte ind i sin nye lejlighed. De er danske mænd i midten af tyverne. Anders er alfa-han. Han bruger værktøjet, træffer beslutninger og tager æren, når noget går godt. Brian er beta-han. Han rækker værktøjet til alfaen, kommer med gode råd og giver en hjælpende hånd, hvis det behøves. Ole er outsider, han definerer fællesskabets udkant. Han ser mut til, kommer med råd som ignoreres, og tager skylden når noget går galt. Var Anders der ikke, ville Brian være alfa og Ole beta. En fjerde mulig type rolle ville være én eller flere menige, som går til hånde, henter forfriskninger og fortæller alfaen, hvilken fin fyr han er. Outsiderpladsen kan man få enten ved at være alment svagest, når resten har brug for en prügelknabe, eller ved et fejlslagent forsøg på at erobre alfa-posten. Tilstedeværelsen af kvinder ville også komplicere tingene lidt. Forklar kort om de tre sociale roller, og hvem der har hvad.

Der er tre faser: En praktisk fase, en diskussionsfase og indre monologer. Den praktiske fase og diskussionsfasen bør tage ca. fem minutter hver, de indre monologer tre. Det efterlader ca. syv minutter til andre formål. Som spilleder er du ordstyrer og skal holde rede på tiden, dvs. at når tiden er ved at rinde ud for en fase, skal du finde et passende sted at bryde ind og runde af. Hav et ur ved hånden, og hold øje med det!

## *Praktisk fase*

Der skal samles et IKEA-skab. HUSK: I spiller ikke for at løse de praktiske problemer, men for at udforske de menneskelige relationer. I behøver ikke at spille nogen af problemerne til ende. Der er eksempler på mulige spillederspørgsmål til at styre slagets gang med. Bring emnerne på bane med spørgsmål et ad gangen, rund af og ryk videre til næste emne.

- Skabet er bakset op ad trappen og ind i værelset. Nu skal tegningerne tolkes, og af amatører. Spørg for eksempel til hvad Anders får ud af brugsanvisningen. På den måde sætter du ham i gang med at tage initiativet på alfa-vis.
- Der er rigtig mange forskellige huller og umbraconøgler. Spørg for eksempel om, hvem der har tabt en skrue? Det er et ledende spørgsmål, i sagens natur må Ole få skylden.
- Skal skabet stå midt på væggen, eller i hjørnet?

## *Diskussionsfase*

Emnet er biografaktuelle eller i alt fald ikke så gamle film. Anders, Brian og Ole taler om det. Spørg for eksempel til hvilken film, Brian sidst har set i biografen. Det sætter Brian op til at spørge om Anders' mening. Det er relationerne som er pointen, lige så vel som filmene. I selve scenariet vil nogle af diskussionerne også være interessante i sig selv (intet ondt hermed sagt om biograffilm), så I må huske at give lidt kærlighed til begge niveauer i spillet.

## *Indre monologer*

De tre venner sidder og drikker i stilhed en øl, mens de tager en pause. De skal italesætte dels deres indre tankestrøm, dels deres kropsholdning og blikke til de andre. De skal ikke blot agere kropsholdningen, men fortælle den. Det er ordrollespil, det her! Spillerne skal på en ad gangen. Rækkefølgen er fri. Spillerne har i denne øvelse omtrent et minut hver, så begræns den indre monolog til tre sætninger. Det må gerne være dybt, men behøver det slet ikke.

## Introduktion for spillerne

Introducér spillerne for settingen ud fra afsnittet om den slags. Løb dem igennem for spillerne, med vægten mest på "En fremtid". Del så karaktererne ud (se råd til casting nedenfor) og lad dem læse. Lad de to bilag "Naga -den dansende planet" og "Nagaer i forhold til mennesker" ligge fremme til spillerne under spillet. Det er MEGET vigtigt, at især Kvægtræs spiller får god tid til at læse både sin karakter og bilagene om nagaer, MINDST ti minutter. Gå om nødvendigt en tur på toilettet for at skabe uforceret plads til at læse.

Her er en kort liste over vigtige ting at sige:

- Dette er *social science fiction*, fremtid der handler om os, nu. Hvor andet ikke er udspecificeret, er det i spillets verden stort set som nu.
- Efter et par århundreder med vilde personlige og samfundsmæssige eksperimenter bruger man nu teknologi til at opnå gammeldags normalitet. Homoseksualitet kan for eksempel fjernes fra fostre, hvis ikke forældrene er fra fattige egne.
- Der er rumskibe som kan flyve hurtigere end lyset, men ikke overlysradioer. Når man er ved en fjern stjerne, er man lige så langt hjemme fra som man var dengang på Jorden, hvor man kunne have taget et dampskib til et andet kontinent, men der endnu ikke var nogen radioer.
- Blandt de dusinvis at beboelige verdener man har udforsket, er en af dem (kaldet Naga) beboet af en fremmed livsform kaldet "nagaer". Planeten er sat under teknologiembargo for at forhindre kulturelt sammenbrud og kaos. Der er dog nogen turisme og kulturel udveksling, mest berømt dansekompagniet "Naga balletten".
- Nagaer er store reptil-lignende amfibie-rovdyr. De skifter køn ca. hver tredie uge.
- Kønsroller og det at kønnene skal komplementere hinanden er meget vigtigt for den naga-kultur, menneskeheden er i kontakt med. Kulturen hedder 16/32/1.

## *Råd til casting*

Du kan enten lægge det ud til spillerne at vælge, hvad de mest lyster og kan blive enige om, eller du kan dele dem ud på baggrund af det indtryk af spillerne, du har fra opvarmningsøvelsen. Her er de:

- Henry Marlowe, revisor, 38. En macho-mand i midtlivskrise. Han har en hård skal omkring en blød kerne, og skallen skal nok nå at krakelere undervejs. Han står for et traditionelt syn på tingene. Dette er noget for en spiller, der kan relatere til en mand, som kunne finde på at sige: ”Kvinder og børn først!”.
- Etienne Katembo, balletdanser, 33. En kunstner-bøsse med en fortid som børnearbejder i et Helvede af en mine. Han har en blød skal omkring en hård kerne. Han står for et menneskeligt ”queer” syn på tingene. Dette er en lidt indadvendt rolle, og spilleren skal kunne balancere både koldblodighed og løse håndled.
- Kvægtræ, naga (kønsskiftende amfibie-kødæder) og danser, 28 år gammel i Jord-år. Kvægtræs spiller skal holde rede på tre niveauer i spillet: Kvægtræ som litterær gimmick, der tillader os at se på menneskelige problemer udefra, Kvægtræ som repræsentant for en fremmedartet livsform og en fremmedartet kultur, der giver mening på egne præmisser, og Kvægtræ som person. Dette kræver en aktiv spiller i humør til en udadvendt rolle, og en spiller som kan spille en seriøst sær rolle uden at være fjollet.

Husk, at der ikke nødvendigvis skal være sammenhæng mellem spillers og spilpersons køn og orientering. For Kvægtræs vedkommende ville det jo under alle omstændigheder være umuligt. Der er væsentligt mere vigtige kriterier: Først og fremmest skal Kvægtræ spilles af en spiller, der kan håndtere en lidt større strøm af tekst undervejs. Derudover bør Kvægtræ spilles af en showspiller, Etienne skal spilles af en mavespiller, Henry kan spilles af et lidt bredere udvalg af spillere. Det kan være interessant at give Henry til den mest alfa-agtige af spillerne, fordi rollens dominans bliver pillet ned undervejs, for så vidt som denne spiller ikke allerede har kvalificeret sig til at spille Kvægtræ eller Etienne ved at være klart mest udadvendt eller indadvendt, eller til at spille Kvægtræ ved at være klart den mest egnede til en tekst-tung rolle. Karaktererne er at forefinde i personfiler, mens bilagene "Naga -Den dansende Planet" og "Nagaer i forhold til mennesker" er at forefinde i ...bilag.

# Prolog

Prologen består af tolv nummererede spørgsmål. Du stiller som spilleder spørgsmålene i rækkefølge til de angivne karakterers spillere. De bør svare umiddelbart og kortfattet, og resultatet bliver stramt styret fortællespil. De bør ikke tænke længere over et spørgsmål end ca. ti sekunder, og svaret bør ikke være længere end tre sætninger. En enkelt sætning er helt fint. Svarene skal reflektere karakterens holdninger og forhold, ikke foregribe andre spilpersoners handlinger. Det er her, spillerne begynder at flytte ind i og fortolke deres karakterer, og desuden tjener det til at anbringe karaktererne på tømmerflåden.

1) Til Henry Marlowe: Hvorfor brugte du så mange penge på en rumrejse, når du ligger i skilsmisseforhandlinger, som tegner til at blive dyre?

2) Til Kvægtræ: Du havde ikke været på din hjemplanet i halvandet standard-år. Hvordan føltes det, da du steg ud af rumfærgen i rumhavnen udenfor hovedstaden Universitetet, og under lugtene af brændstof, jern og olie kunne dufte tusindvis af andre nagaer?

3) Til Etienne Katembo: Du og Laurent så nagaer danse i Universitetet, og det var jo helt anderledes end Naga Balletten for mennesker, uden toner i musikken, og uden farver i dekoration og lys, men med underlægningsduft og langt mere kompliceret dans. Hvad syntes du om det?

4) Til Henry Marlowe: Du tilbragte fem dage i Universitetet, besteg Spiraltårnene, spiste råt kød på en restaurant, og gjorde hvad en turist nu gør. Hvad fik dig til at beslutte dig for at bruge en måned af din ferie på at tage ud med træskib til tømmerflådenomaderne?

5) Til Kvægtræ: Du havde ikke været hjemme hos din klynge, Ynde 37, i lidt over halvandet standard-år. Hvad fik dig til at lade Regnspejl overtale dig til at tage ud for at studere Havfolkets dans, før du tog hjem og besøgte klyngen?

6) Til Etienne Katembo: I nåede at opleve fem dage på det tremastede sejlskib ”Vingehales Ære”, som skulle ud til Havfolkets store midsommertræf, og udover Laurent var der kun to andre mennesker ombord, og så dine naga-bekendte Regnspejl og Kvægtræ. Kom du til at kede dig lidt, eller var det spændende og romantisk?

7) Til Henry Marlowe: På sejlturen tilbragte du en del tid sammen med den nyligt fraskilte holovid-producer Mary Wallace. Var det et venskab født af fælles interesser og erfaringer, eller havde I en romantisk affære?

8) Til Kvægtræ: Under et mindre uvejr kolliderede skibet "Vingehales ære" med noget, formentligt resterne af et isbjerg som var kommet usædvanligt langt nordpå. Var det dig som hun eller Regnspejl som han, der tog initiativet efter at rystelserne havde vækket jer i jeres køjer?

9) Til Etienne Katembo: Du var ved at træde ned i den sidste redningsbåd hvor Laurent allerede sad, da en nedstyrtende rå-bjælke knuste bådens side og Laurents skulder, og kastede ham i vandet. Blev du lammet af chok og forskrækkelse, eller reagerede du hurtigt nok til at gøre et forgæves forsøg på at gribe Laurent?

10) Til Henry Marlowe: Mary Wallace var i en af de både, som tilsyneladende slap sikkert væk. Hvordan kan det være, at I ikke kom i samme båd?

11) Til Kvægtræ: Regnspejl var ved at forsøge at hjælpe folk op fra den knuste redningsbåd, da han fik knust baghovedet af en taljeblok for enden af et fritsvingende reb. Hvad følte du, da du så det ske?

12) Til Etienne Katembo: På det synkende og næsten forladte skib gik Henry Marlowe i gang med at samle nødforsyninger og improvisere en tømmerflåde ud af to kasser af lasten. Hvad følte du mest, skam over selv at være handlingslammet, eller beundring for hans beslutsomhed?

# Første akt

**1. akt, spillederark.** Der er et tillægsark til hver af de tre spillere. Et par tips, du bør give til spillerne: Hvis det står i en kasse, kan det skimmes. Står det ikke i en kasse, skal det læses og forstås. Og ark har bagsider. Anslagene kan du læse op eller du kan tale over temaet.

**Anslag:** *"Her sidder I på tømmerflåden, udmattede efter skibbruddet, men i live. Vejret er varmt, men der blæser en sval brise. Temperaturen er mellem 20 og 25°C om dagen. Havet er blågrønt under den enorme hvælving af blåt foroven. I sidder på en lillebitte splint af træ i en gigantisk ørken af vand, men I er i live, og I har vand og lidt mad. Sorgen og chokket over de tab, som I har lidt, står over for forundringen over at have overlevet. Situationen er alvorlig, men takket være Henry Marlowes snarrådighed ikke helt håbløs."*

1. akt dækker en tidsperiode på omtrent en uge.

Start faserne med at sige, hvad det er for en fase og hvad der skal foregå. Start alle emner op med beskrivelse af omgivelserne og af de fysiske fornemmelser af at leve på flåden, og sæt så spillerne i gang med spørgsmål der retter sig mod emnet, i denne akt til Marlowe. Afbryd emnet med en bemærkning om tiden, der går, og lidt fysisk beskrivelse. Efter anslaget skal spilleder ikke blande sig i, hvad karaktererne føler.

**Praktisk fase:**

Husk, den skal tage ca. 20 minutter. De enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alle emnerne bør berøres. Spilleder skal bringe emnerne på bane ved at stille spørgsmål, og pakke dem væk igen. Læg turist-brochuren frem, en lamineret brochure er fysisk til stede på flåden ("Naga -den dansende planet" og "Nagaer i forhold til mennesker" fra bilag).

- Der skal samles en soldestillator (se bilag). Marlowe har oplysninger, så giv Marlowes spiller bilaget.
- Der skal rationeres mad og vand, og diskuteres muligheder for at fiske. Katembo har oplysninger om sult og tørst, Kvægtræ har lidt om at fiske.
- Der skal diskuteres muligheder for at manøvrere. Kvægtræ har oplysninger. Den korte version: Uden sejl og køl kan de ikke krydse mod vinden, og en køl er ikke lige sådan at lave.

**Diskussioner:**

Igen, det skal tage ca. 20 minutter, enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alt skal berøres. Bring dem på bane med spørgsmål.

- Mod i farens stund.
- Laurent er død.
- Familier derhjemme.

**Indre monologer:**

Bør tage ca. 10 minutter. Hjælp spillerne med spørgsmål eller vejledning til formen, hvis de har brug for det. Hæft dig ved spillernes indre monologer. I anden akt skal du vælge emnet til et af de tre diskussionsemner ud fra noget interessant, spillerne siger under de indre monologer i 1. akt.

**1. akt: Henry Marlowe**

Henry har rejst sig for at møde udfordringen. Han er manden, han har overlevelsesfærdigheder, de to andre er afhængige af ham, så han må være stærk. Ingen må se, at han er rædselsslagen.

**Praktisk fase:**

Henry har nogen overlevelseserfaring, men ikke rigtig til søs. Han har kun plasket lidt rundt i en båd i en sø, men det er vel bedre end ingenting. Vær idémand og alfahan.

- Henry har fået en del overlevelsesudstyr med, blandt andet en soldestillator (se håndud). Sådan én har han egtl. aldrig brugt før, og han er ikke vildt fingernem.
- Desuden har han fået en læderdunk med ca. 9 liter vand med. Det er vigtigt at rationere det! Der er en kasse med 16 energibarrer af tørret kød og en lokal afart af honning. En to gange to meter lærredspresenning kan dels blive læ og skygge, dels et sejl. En lamineret turistbrochure (Naga for turister) har sneget sig ned mellem tingene.
- Selve indholdet af de to kasser, der udgør flåden, er i alt 240 voksfolie-forseglede fire liters lerkrukker fyldt med noget i retning af fyrsvamp. De er pakket i efterhånden noget gennemblødt halm, men krukkerne giver glimrende flydeevne.
- Seks-syvhundrede kilometer længere fremme i den generelle strøm- og vindretning ligger øgruppen de Grønne Tænder, såvidt Henry husker kortet.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Henry Marlowe, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Henrys fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**1. akt: Etienne Katembo**

Lige nu er Etienne ret knust, og hvis ikke de to andre falder helt fra hinanden, er tiden til at sørge nu, lavmælt eller tårevædet som det nu falder for. Det er der tid til nu, for det her bliver meget værre. De har ingen anelse.

**Praktisk fase:**

Etienne Katembo har en del erfaring med sult og tørst. Her er principperne.

- Som hovedregel dør man af tre minutter uden luft, tre dage uden vand eller tre uger uden mad. Det kan strækkes en del, hvis man får noget, men ikke nok. Tørst er det farligste for jer. Det der faktisk slår den tørstende ihjel, er ofte saltbalancen, når ophobning af salt i kropsvæskerne forårsager først svaghed, så forvirring og til sidst organsvigt. Derfor er havvand værre end ingenting.
- Kropsvæskerne skal naturligvis også erstattes, væsketab i sig selv dræber bare en smule langsommere. Man mister lidt væske gennem udånding, mere gennem sved og fordampning og gennem urin (som ikke bør drikkes, da det er salt). Man skal tisse, fordi fordøjelsen skal bruge væske til at bære affaldsstofferne væk. Man bliver altså tørstig af at spise, så når man tørster, bør man kun spise mad som enten har masser af kalorier, hvilket kan være væsketabet værd, eller som indholder meget fersk væske. Kulde gør én sulten, mens varme får én til at svede, så man skal holde sig i ro, i skygge, i middagsheden. Intet dræber en tørstende hurtigere end diarré.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Etienne Katembo, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Etiennes fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**1. akt: Kvægtræ**

I denne akt er Kvægtræ hun, og hun skal forvandles en uges tid efter forliset. Husk, at Kvægtræ som hun søger hanhed at støtte op omkring, dels i praktiske, dels i følelsesmæssige spørgsmål. De to mennesker må levere dette. Som hun undertrykker hun sorgen over Regnspejls død, skønt hun føler den.

**Praktisk fase:**

Henry Marlowe virker som en han, hvis tiltag man kan støtte, og han virker som én, der kunne bruge en fingernem "beta". Kvægtræ har ingen videre erfaring med overlevelse, men har som alle normale nagaer lært at fiske ved at finde et holdepunkt på bredden, og så slå ned gennem vandfladen på forbipasserende fisk som en tordenkile af tænder og kløer.

- Kvægtræ er vokset op i en havneby og ved lidt om både. Presenningen kan blive til et sejl, men uden køl kan man ikke krydse mod vinden, og både strøm og vind fører væk fra land. Man kunne lave et par brædder til årer, men skønt de nok kan bruges til at manøvrere lidt, er de det ikke det store værd over afstand, specielt fordi årer er ineffektive uden køl. Og sådan én kan man altså ikke bare lige lave. At svømme og skubbe båden er også for anstrengende over store afstande. Nagaerne har engang haft skubbe-galejer, men det var vist mest for at kunne slide straffefanger ihjel.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Kvægtræ, som hun har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Kvægtræs fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

# Anden akt

**2. akt, spillederark** Der er igen et tillægsark til hver af de tre spillere.

Der er to anslag, et til den praktiske fase, som starter med en storm, og et til de to efterfølgende, som foregår over længere tid efter stormen. Kvægtræs fysiske og følelsesmæssige forvandling vil fylde en del i denne akt. Den er vigtig, og du skal have sætte ord på den sammen med Kvægtræs spiller, men lad den ikke sluge for meget tid. Endnu vigtigere er nemlig de to menneskers reaktioner på den.

**1. anslag:** *"Det går egentlig meget godt. Der kommer ikke helt nok vand fra destillatoren, og det ser heller ikke så godt ud med maden.* (Enten er de ved at løbe tør for energibarrer, eller også er de sultne pga. små rationer, vælg det passende alt efter hvad de besluttede i 1. akt.) *Men sådan set kan I overleve ganske længe på denne måde, specielt hvis der ville komme noget regn og nogle fisk. Så begynder det at trække op til uvejr. Temperaturen falder, vinden blæser op, bølgerne vokser og viser tænder, og netop som de første store, kolde regndråber slår ned, går Forvandlingens indledende sitren gennem Kvægtræ..."*

2. akt dækker over en periode på en uges tid.

Start faserne med at sige, hvad det er for en fase og hvad der skal foregå. Start alle emner op med beskrivelse af omgivelserne og af de fysiske fornemmelser af at leve på flåden, og sæt så spillerne i gang med spørgsmål, i denne akt til Kvægtræ. Afbryd emnet med en bemærkning om tiden, der går, og lidt fysisk beskrivelse. Efter anslaget skal spilleder ikke blande sig i, hvad karaktererne føler.

**Praktisk fase:**

Husk, den skal tage ca. 20 minutter. De enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alle emnerne bør berøres. Spilleder skal bringe emnerne på bane ved at stille spørgsmål, og pakke dem væk igen.

- Flåden og alt på den skal sikres, mens Kvægtræ begynder forvandlingen. Stil spørgsmål til Kvægtræ, ikke om hvordan det føles, men om hvordan Kvægtræ reagerer, altså om hvad Henry og Etienne vil kunne opfatte. Kvægtræ har selv oplysninger om forvandlingen.
- Uvejret! Ret beset er det ikke nogen stor storm, men for folk på en tømmerflåde er den dødsensfarlig. Kvægtræ plages og kaster sig, kulden og trætheden isner, en mørk hård masse (et stykke drivtømmer) kastes af en bølge ind på flåden og slår destillatoren itu. Stormen truer med at flå flåden fra hinanden. Her kan du godt tillade dig lidt dramatisk beskrivelse, som spillerne kan reagere på. Henry har oplysninger om at holde en båd flydende i stormvejr ...som ikke nytter det store når man har med en tømmerflåde at gøre.
- Efter stormen flyder der et lig forbi. Otte timer efter uvejrets begyndelse er det ved at stilne af, og Kvægtræ er ved at blive sig selv igen, som han. Nævn at Kvægtræs oversætterarmbånd skifter fra kvindestemme til mandestemme (men spilleren behøver ikke kaste sig ud i voice-acting!). Der flyder en nydruknet naga forbi. Det er en ældre naga ved navn Bygesky, som var handelsassistent på skibet. Er det mad og drikke? Praktisk og moralsk set? Lad dem selv om at opdage dilemmaerne (eller ej), slå dem ikke i hovedet med det. Bygesky er bundet til en stor og næsten tom lædervanddunk, samme model som den, de allerede har. Hun har ingen oversætterarmbånd. Etienne og Kvægtræ har lidt oplysninger om de praktiske udfordringer ved tvivlsomt kød.
-

**2. anslag:** *"Uden destillatoren går det ned af bakke over den næste uge, og sult og tørst sætter for alvor ind. Det betyder konstant ubehag. Klistrede svælg, konstant rumlende sult i maven og begyndende svaghed. Værre end ubehaget er de løfter det bringer, om lidelse og død der venter."*

**Diskussioner:**

Igen, fasen skal tage ca. 20 minutter. De enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alle emnerne bør berøres. Bring dem på bane med spørgsmål.

- Regnspejl er død.
- Kønsroller og afvigere, nagaer og mennesker. Kvægtræ har en del oplysninger om naga/4-skikke i den anledning.
- Husker du første akts indre monologer? Vælg tredie emne ud fra noget, du fandt interessant i første akts indre monologer.

**Indre monologer:**

Bør tage ca. 10 minutter. Hjælp spillerne med spørgsmål eller vejledning til formen, hvis de har brug for det. Hæft dig ved spillernes indre monologer. I tredie akt skal du vælge emnet til et af de tre diskussionsemner ud fra noget interessant, spillerne siger under de indre monologer i anden akt.

**2. akt: Henry Marlowe**

**Praktisk fase:**

Det er nu, i denne fase, at hans fine planer og forberedelser for alvor falder fra hinanden, sammen med hans støtte Kvægtræ. Hvordan tager han det? Kan han klare presset? Og hvor langt vil han gå, hvor grimme ting vil han gøre for at overleve? Hvad er stærkest, frygt, moral eller afsky?

- Som dreng var Henry engang ude på en stor sø i dårligt vejr i en lille robåd. Men årerne holdt han spidsen af båden op imod bølgerne, så den ikke blev sænket af bølger der væltede ind over siden. Her er bølgerne dog meget større, der er ikke nogle ordentligt fastspændte årer, der er ingen køl og stævn man kan holde op imod bølgerne, og flåden bliver holdt oppe af de luftfyldte krukker, ikke af at være tom for vand. Så faktisk kan han ikke bruge sin erfaring til det helt store, selv om det er det eneste, han har at gribe til.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Henry Marlowe, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Henrys fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**2. akt: Etienne Katembo**

Etienne kan godt mærke, at nu begynder det at gå galt på tømmerflåden. Den bitre nød vil nok snart tvinge ham til at træde i karakter.

**Praktisk fase:**

Kan Henry klare presset, når tingene galt? Vil Etienne støtte ham, eller samle op, hvor han slipper? Hvordan har jeres forhold været indtil nu, udtalt og uudtalt?

- Om at spise lig: Ved at spise suspekt kød løber man risikoen for diarré, og diarré kan slå en tørstende ihjel med stor fart, på en dag eller mindre. Er det risikoen værd? Og er det at synke for dybt? Er det kannibalisme at spise en naga?

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Etienne Katembo, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Etiennes fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**2. akt: Kvægtræ**

I denne akt forvandler sig, og som han vil Kvægtræ ikke længere være forpligtet til at lægge bånd på sine følelser, og vil samtidig have behov for støtte og bekræftelse.

**Praktisk fase:**

- Om hvordan forvandlingen føles: Forestil dig en influenza med forstyrrelser af syn og balance. Læg dertil kramper i underlivet, og rasende hormoner, der påvirker dine følelser omtrent som en person, der prikker dig på skulderen hvert femte sekund, *og ikke vil holde op!* Enhver, som forstyrrer dig, *er* den person... Sådan er det i omtrent otte timer. I kulturen 4 (se evt. turistbrochuren) har man meditationsøvelser og chants (dvs. fingerbevægelser), som skal berolige den forvandlende og forhindre voldelige udbrud.
- Om kannibalisme: Det gør man ikke i 4. Der er vist nogle stammer af Issvømmere, som begraver deres døde på den måde, og rygtet vil vide, at de grusomme Fornægtere henretter fanger ved at æde dem levende fra halen og op. Rent praktisk kan bugen være blevet dårlig, mens arme og hale stadig burde være spiselige ...omend det vil være lidt hun-agtigt at tænke på den slags.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Kvægtræ, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder. I denne akt ligger du inde med mange vigtige oplysninger for diskussionen, som du bør sørge for at bringe en masse af dette i spil som det nu passer i samtalen. Du skal dog ikke læse op fra en ende af! Svar og fortæl, når de andre spørger, og spørg gerne tilbage, så I kan sammenligne.

Om kønsroller og afvigere. Dette er ikke noget, Kvægtræ generelt har stærke meninger om, skønt han er nysgerrig omkring mennesker. Selv var han lidt i uføre som ung han, men har siden været ganske normal. Generelt i 16/32/1 skelner man mellem folk, som af valg, vane eller ungdommelig kådhed skejer ud, og så folk, der af krop eller kultur er syge og ude af balance med kosmos. De første mødes med filosofisk irettesættelse og repressiv tolerance. De andre skal

i bedste fald behandles, og i værste fald bekæmpes. Men, i mennesket som art regner filosofferne potentialet for afvigelse fra entydige kønsidentiteter som tegn på, at mennesker rummer begge kosmiske principper, og altså ikke er dyr.

Eksempler på naga-afvigere, i stigende grad af alvorlighed:

- Folk der altid tiltrækkes af det samme køn, som de selv er.
- Folk der tiltrækkes af ukønnede unger.
- Folk der altid tiltrækkes af ét bestemt køn.
- Den rivaliserende kultur Fornægterne, hvor man udnævner en persons ene køn til at være "falsk", og Fornægter det. De er de værste! Og de er kultur-syge.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Kvægtræs fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

# Tredie akt

**3. akt, spillederark** Der er igen et tillægsark til hver af de tre spillere.

**Anslag:** *"På tømmerflåden er håb og fortvivlelse kun tommer fra hinanden. Ifølge Marlowe burde vind og strøm inden for et par uger føre flåden i nærheden af øgruppen de Grønne Tænder. Med en del held kommer I inden for syne af en af øerne. Uden destillatoren hænger overlevelsen dog i en tynd tråd. Regn eller ikke regn. Fisk eller ikke fisk. Storm eller ikke storm. Det bliver spørgsmål om liv og død. Med Kvægtræ som han er tømmerflåden et noget livligere sted. Godt nok kan hans perioder af indædt fortvivlelse være en prøvelse, men ellers er han livlig og håbefuld. Fysisk ubehag er en konstant men noget uforudsigelig følgesvend, med varme og kulde, sult og tørst, saltskorper og hovedpiner. En tidlig morgen, under en smuk lyserød og orange solopgang, efter en kold og blæsende nat, hvor de tre på flåden har ligget klumpet sammen for varmens skyld..."*

3. akt dækker over en periode på omtrent ti dage.

Start faserne med at sige, hvad det er for en fase og hvad der skal foregå. Start alle emner op med beskrivelse af omgivelserne og af de fysiske fornemmelser af at leve på flåden, og sæt så spillerne i gang med spørgsmål, i denne akt til Katembo. Afbryd emnet med en bemærkning om tiden, der går, og lidt fysisk beskrivelse. Efter anslaget skal spilleder ikke blande sig i, hvad karaktererne føler.

**Praktisk fase:**

Husk, den skal tage ca. 20 minutter. De enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alle emnerne bør berøres. Spilleder skal bringe emnerne på bane ved at stille spørgsmål, og pakke dem væk igen.

- Fiskeri. Efter et regnskyl er der vand nok i dunkene til at der kan spises lidt, og kulden gør det nødvendigt. Lige den tidlige morgen får lidt afføring i vandet fiskene til at springe. Kvægtræ har yderligere oplysninger både om fiskeri, og om at man kan få fersk

væske ud af fisk.

**Twist:** Efter lidt tid, hvor Kvægtræ har kunnet hale et par tredive til fyrre centimeter lange sølvglinsende fisk i land (men lad folk selv finde ud af at fiske), dukker den dobbelte finne fra et tre meter langt hajagtigt væsen (kaldet en "skygge-rovkæft") op og cirkler omkring flåden, hvilket skræmmer fiskene væk. Hen under aften går den væk af sig selv, men hvis Kvægtræ laver et nedslag mod den fra flåden, kan han godt såre den og drive den væk. Frit i vandet er den dog meget farlig.

- Et nyt mindre uvejr, ikke nogen vældig orkan, men skræmmende og ubehageligt. Hvad har de travlest med, at indsamle vand eller skrækslagent klamre jer og jeres udstyr til flåden, mens meterhøje bølger kaster flåden omkring? Skal man riskere presenningen for at indsamle ekstra vand? I stormen har de det koldt, som de aldrig har haft det koldt før.

**Diskussioner:**

Igen, det skal tage ca. 20 minutter, enkelte emner behøver ikke at udtømmes, men alt skal berøres. Bring dem på bane med spørgsmål.

- Enten kønsroller og afvigere fortsat, hvis det ikke virkede udtømt i anden akt, eller ”Dans og fest, skønhed og glæde”. Det er op til dit skøn.
- Døden og det at dø, og hvor meget skal man frygte og hade døden?
- Et emne efter eget valg, som bør tage udgangspunkt i monologerne i anden akt.

**Indre monologer:**

Bør tage ca. 10 minutter. Hjælp spillerne med spørgsmål eller vejledning til formen, hvis de har brug for det. Hæft dig ved spillernes indre monologer. I tredie akt skal du vælge emnet til et af de tre diskussionsemner ud fra noget interessant, spillerne siger under de indre monologer i anden akt.

**3. akt: Henry Marlowe**

**Praktisk fase:**

Hvad er Henrys plads i gruppen? Er han en bitter outsider, eller forsøger han at passe ind og bidrage?

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Henry Marlowe, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder. Muligvis er Henrys ego og alfa-han-rolle ved at være temmelig nedbrudte, men hvor han havner henne, er meget op til din fortolkning og udviklingen af Henrys relationer med Etienne og Kvægtræ. Ender han i bitterhed, i fortvivlelse, i sorg og/eller sindsro og erkendelse? Skal de dramatiske og filosofiske diskussioner op og ringe, er det nu.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Henrys fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**3. akt. Etienne Katembo**

Er der nogen andre end Etienne til at holde sammen på tingene nu?

**Praktisk fase:**

- At Kvægtræ fisker, er en glimrende idé. At Kvægtræ svømmer ud på længere ekspeditioner er ikke nogen god idé. Det kræver kræfter, hvilket kræver mad, hvilket kræver vand. Alt andet må organiseres på baggrund af den tilgængelige mængde vand.
- Uvejr kan være skræmmende og farlige. I kan blive tvunget til at lægge jer i vandet for at stabilisere flåden, og det kan føre til underafkøling over for mange timer. Det farligste kan dog være at miste roen og kæntre eller miste livsvigtige forsyninger på grund af det. Etienne er ikke frygtløs, men som Henry vist tidligere kunne have fundet på at sige, må man nogen gange være stærk for de andre.

**Diskussioner:**

Diskussionerne dækker ting, I taler om hen over en del tid, ikke fokuserede debatter. Bare spil Etienne Katembo, som han har det nu, i forbindelse med de emner, som bliver bragt på bane af spilleder. Skal de dramatiske og filosofiske diskussioner op og ringe, er det nu.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Etiennes fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

**3. akt: Kvægtræ**

I en situation så desperat kan det være en lille velsignelse at være en han og leve i nuet, og ikke en hun som er nødt til at forholde sig til de dystre fremtidsudsigter. For fremtiden ser meget usikker ud, og det er en tanke som kan trække enhver ned. I denne akt kan du få spillet Kvægtræs humørsvingninger en del. Det kan skabe nogle lidt pudsige situationer, og det er helt i orden. Men du bør modstå fristelsen til at gøre Kvægtræ til comic relief! Når Kvægtræ er bange og trist bør du holde fast i og binde an til, at han i den grad har noget reélt at være bange for og ked af. Igen, husk, at selv i sorg og fortvivlelse er Kvægtræ udadvendt, ikke indadvendt.

**Praktisk:**

- Kvægtræs bedste fiske-teknik er at lure over vandfladen, med sin hale klemt fast under et reb til støtte (evt. med en ekstra person oven på halen til at stabilisere), og så slå ned på fisk indtil en halv meters dybde som en tordenkile. Et fiskespyd kunne forbedre rækkevidden til halvanden meter. Lidt madding kan drysses i vandet eller dingles på snor.
- Fiskene hedder "sølvglimt". Væsken i øjnene og langs rygraden er fersk, og de er i øvrigt udmærket mad. Kvægtræ kunne måske også finde på at ville jage en stime nede i vandet, det lærte han som lille (i realiteten en dårlig idé, han ville bruge for mange kræfter og sandsynligvis ikke fange noget, hans barndoms fiskestime var i en put-and-take dam).

**Diskussioner:**

Har oplevelserne på tømmerflåden, med de to mennesker, givet Kvægtræ nogen grund til at tvivle og sætte spørgsmålstegn ved sit liv og sin kulturs værdier? Angående døden, så troede man i gamle dage på reinkarnation. Det er der stadig en del der gør, selvom filosofferne er gået væk fra idéen. De siger, at man i døden forener sine hanhed og sin hunhed og vender tilbage til det Ene, det kosmiske princip. Hvilket igen skal tages som en metafor, men Kvægtræ har ikke tidligere brugt nogen videre kræfter på at spekulere over, hvad metaforen egentlig betyder. Skal de dramatiske og filosofiske diskussioner op og ringe, er det nu.

**Indre monologer:**

Du skal beskrive Kvægtræs fysiske udseende, og hvordan det har ændret sig siden sidst, beskrive dit humør og din fysiske tilstand, også fysisk ubehag. Og så selvfølgelig dine tanker, specielt det som du tænkte men ikke sagde under diskussionen, og hvorledes du forholder sig til de to andre. Alt sammen rimelig kortfattet.

# Epilog

**Epilog, spillederark** Der er som sædvanlig et tillægsark til hver spiller.

Anslag: *"Dagene flyder sammen, efterhånden som tørsten driver ophobningen af salt nådesløst frem. Et regnskyl og de dråber, der kan reddes fra det, bliver til uendeligt kostbar livseliksir. Et par usalte fiskeøjne bliver smukke og ønskværdige. Den sult, som tørsten gør nødvendig, er ikke længere en smerte i maven så meget som det er en bedøvende lethed i krop og sind. De tre på flåden drømmer og håber og frygter og fantaserer, og drøm, håb og rædsel er ikke altid let at kende fra hinanden."*

Som afslutning på "På tømmerflåden" skal I spille tre fantasier om, hvordan det kunne ende. Hvad der rent faktisk sker herefter er udenfor scenariets rammer. De tre fantasier er:

- De bliver reddet af en helikopter fra ambassaden.
- De bliver reddet af de havnomader, som skibet Vingehales Ære skulle ud og møde.
- De dør.

Der er et ark med en slutning til hver spiller. Du deler dem ud til spillerne og bestemmer rækkefølgen. Hvordan du fordeler er op til dig. Du kan for eksempel give helikopteren til den mest fortvivlede, havnomaderne til den mest håbefulde og døden til den mest afklarede, men gør hvad du føler for. Hvis du slutter med døden, fremhæves det tragiske ved at slutte med et hårdt drag, hvis du sætter døden i midten nedtoner det tragedien så meget som muligt. Slutter du med havnomaderne, fremhæver du eventyret og Vore Heltes fantastiske overlevelse fordi de klarede sig frem ved egen kraft. Slutter du med helikopteren, fremhæver du vilkårligheden, fordi de bliver frelst af overmægtig teknologi udefra.

Når spillerne har fortalt de tre slutninger, er selve spillet færdigt. Hvordan det *virkelig* går med de tre ligger uden for scenariets rammer. Så er der kun tilbage runde spillet af og debriefe spillerne –både køn, lidelse og død er skrappe sager, som man kan have brug for et øjeblik til at falde ned på jorden efter at have taget livtag med.

## Debriefing

Brug efter spillet lidt tid på at debriefe spillerne. Tak dem for spillet og sæt dem i gang med debriefing. Og sæt snacks, frugt eller lignende frem, det får folk til at slappe af og løsne op. Hvis det bare har været "almindeligt" intenst spil, kan I selvfølgelig bare sætte jer og tale lidt og rose hinanden behørigt, før I skilles. Har I haft åndeløst spil hvor spillerne har krænget deres kønsforvirring og dødsangst ud for hinanden, kan det være en god idé med en mere formel debriefing, som beskrevet nedenfor.

Det går for dig ud på at bruge din spillederautoritet til dels at etablere at det er OK at have og tale om følelser omkring spillet, dels at skabe et rum for at de kan sige hvad de har brug for at sige uden at de gør det for at behage dig som spilleder. Brug derfor ikke autoritets-kropssprog og stemmeføring i forbindelse med debriefingen (med mindre spillerne går i gang med at håndhæve en konsensus om at VI i hvert fald ikke har noget i klemme, for VI er ikke dårlige/svage/uerfarne rollespillere; i så fald skal du lukke det hårdt ned).

Sig noget i retning af det her for at kridte banen op:

> Efter intenst og følelsesladet spil kan man godt have brug for lidt hjælp til at komme ned på jorden igen, og det kan hænde at man nu eller måske senere, når oplevelsen har haft lidt tid til at sætte sig, kan have en lidt mærkelig fornemmelse over oplevelsen og hvad den har rørt ved i én. *Det er OK.* Man er ikke sær, svag eller en dårlig rollespiller fordi man kommer til at føle noget. Der er heller ikke noget galt med en, fordi man *ikke* har det sært; mennesker og situationer er forskellige. I langt de fleste tilfælde er der råd for det, som kan håndtere eller forebygge ubehagelige følelser over rollespil. Tal om det, ganske enkelt. Tal med medspillere, tal med venner, tal med folk i cafeen. Tal om det nu, tal om det senere.

Giv spillerne en chance for at tale sammen før I går hver til sit og husk, at selv om du er spilleder, er du også en spiller, og rådet gælder også for dig.

### *Drømmen om en afslutning: Helikopteren*

Brug ca. fem minutter på at fortælle den. Dette er en fantasi, som udspiller sig i din karakters omtågede sind. Den skal fortælles fra din karakters synspunkt, og det må godt være lidt drømmeagtigt og forvirret, men det skal bringes til en passende afslutning.

Her er lidt stof at trække på:

- Ambassaden kan have fået et besøgende menneske-rumskib til at eftersøge jer fra kredsløb, og ambassaden besidder en helikopter, som de kunne sende ud efter jer.
- Der er også et moderne infirmeri på ambassaden.
- Egentlig er det pga. embargoen, den "teknologiske beskyttelse", ikke meningen, at ambassaden skulle gøre den slags, så de lokale kommer til at forvente og forlange den slags hjælp, men de har gjort en undtagelse.

### *Drømmen om en afslutning: Døden*

Brug ca. fem minutter på at fortælle den. Dette er en fantasi, som udspiller sig i din karakters omtågede sind. Den skal fortælles fra din karakters synspunkt, og det må godt være lidt drømmeagtigt og forvirret, men det skal bringes til en passende afslutning.

Ting at spinde en ende over:

- Vind, vejr og bølger.
- Er der nogen afskedsbemærkninger?
- Er det sult og tørst, eller et forgæves forsøg på at svømme mod den Grønne Tand, der passerer forbi i det fjerne?
- I hvilken rækkefølge dør folk?
- Er det i lidelse eller lettelse, afklaret eller bittert?

### *Drømmen om en afslutning: Flådefolket*

Brug ca. fem minutter på at fortælle den. Dette er en fantasi, som udspiller sig i din karakters omtågede sind. Den skal fortælles fra din karakters synspunkt, og det må godt være lidt drømmeagtigt og forvirret, men det skal bringes til en passende afslutning.

Lidt stof at trække på:

- Flådefolket er fredsommelige nomader, som bor på store tømmerflåder med sejl, flydeankre og katamaran-agtige udriggere.
- På tømmerflåderne er der skindtelte, og flere flåder bindes sammen med reb til en landsby.
- De har også sejldrevne katamaraner og små både, der minder om forenden af en kajak, der drives frem med halen.
- De er nysgerrige og gæstfrie.
- Der kommer handelsfolk om en måned eller to.

# Personfiler

Ang. savnede personer

Memo: Viridian Intelligence til Ambassaden, Universitetet, 16/32/1, Naga

Dateret 17./5. 2251 standard

Personfil på **Henry Marlowe** SIN 37981001B93

Nationalitet: Europa

Køn: M

Alder: 38 standard år

Resumé:

Hr. Marlowe arbejder for MKA Consulting som revisor, en stilling han har bestredet uden anmærkninger i 11 år. Indtil for et halvt år siden var hans financielle situation ubemærkelsesværdig, men størstedelen af hans aktiver er pt. bundne pga. skilsmisseforhandlinger med hustruen Annabelle DuBois (SIN 38131003F07), med hvem han har to børn, John Marlowe på 9 og Beatrice DuBois på 8.

Hr. Marlowe er menigt medlem af Europas Liberalt-konservative Parti, hvilket han har været siden 2237 st. Hans fritidsinteresser omfatter friluftsliv og petanque (fransk boldspil). Han er ikke noteret for systematisk kontakt med kriminelle eller ekstremistiske miljøer. Hans kriminelle historie omfatter to parkeringsbøder, et civilt søgsmål ang. et æbletræ ved hans fritidshus (hr. Marlowe vandt sagen) og en tur i detentionen for offentlig fuldskab i 2232 st.

Henry Marlowe er på ingen måde at regne som en sikkerhedsrisiko.

Henry Marlowe er en mand. Det er ikke nemt at være mand. Han vil gerne være stærk og stolt og ansvarlig, og tage sig af problemer, der rammer folk nær ham. Men desværre er problemerne ikke altid til at håndtere, og nogen gange vil folk ikke hjælpes. Så ved Henry ikke, hvad han skal gøre af sig selv. Det, som har sendt Henry ud i en større livskrise, og har bragt ham til den fjerne og primitive planet Naga på jagt efter, ja, han ved ikke helt hvad, men **noget**, er hans skilsmisse fra hustruen Annabelle. Henry troede, at det gik meget godt, men pludselig var den familie, som han havde bygget sit liv og sig selv op omkring at være far for, ved at falde fra hinanden, og han kan ikke finde ud af at gøre noget ved det. Nu er han ved at blive flået af Annabelle.

Henry Marlowe er nytraditionalist. Han har betalt gode penge (tjent på kedsommelig vis som revisor) for at få fjernet sin lille datter Beatrices homofile tendenser. Som han ser verden, har mænd fra naturens side noget der stikker ud, og kvinder noget hvor det passer ind, og det har de for at få børn. Sådan har naturen og evolutionen ordnet det, og sådan bliver mennesker lykkeligst, ved at gøre, hvad der er naturligt for dem. Kan folk ikke indrette sig efter det, er det fordi der er noget galt med dem. De er enten syge, forskruede eller forkælede. Hvis de er syge, skal de naturligvis hjælpes så vidt muligt, ellers skal de irettesættes og tolereres så længe de ikke pådutter uskyldige deres problemer. Nagaerne fascinerer ham, fordi deres normalitet er en helt anden end den menneskelige, der for tiden ikke fungerer så godt for Henry.

Henry Marlowe er friluftsmenneske, og både stærk og intelligent. Så længe han kan bevare overblik og kontrol over situationen, og finde noget konstruktivt at tage sig til, er han en ressourcestærk og initiativrig person. Men slipper situationen ham af hænde, og kan han ikke finde noget godt at gøre af sig selv, bliver han rådvild, handlingslammet og trist.

*Du er velkommen til at fylde detaljer på Henrys liv, f. eks. hvad der egentlig gik galt med det ægteskab, så længe du ikke lodret modsiger det allerede skrevne.*

Ang. savnede personer

Memo: Viridian Intelligence til Ambassaden, Universitetet, 16/32/1, Naga

Dateret 17./5. 2251 standard

Personfil på **Etienne Katembo** SIN 43791007C41

Nationalitet: Europa, tidl. Katanga, Congolesiske Føderation

Køn: M

Alder: 33 standard år (anslået)

Resumé:

Hr. Katembo arbejder som balletdanser og lærer på Théâtre des Jardins i Lyon, hvilket han har gjort i tre år. Tidl. har han arbejdet med en række kompagnier i Europa og USA (se fil B802, 3C). Han blev uddannet ved Théâtre des Jardins 2233-2237 st. Hans første registrerede opdukken var i 2233, da hans udrejse af den Congolesiske Føderation blev arrangeret af Jean Claude Dimina (SIN 36411001C89), vicedirektør på Théâtre des Jardins. Før 2233 skal hr. Katembo have arbejdet i en kobolt-mine.

Hr. Katembo lader ikke til at lide finansiel nød, men hans transaktionshistorie er ugennemskuelig og han er under uofficiel mistanke om skatteunddragelse. Han omgås adskillige kendte medlemmer af SYMPOSION (se fil H109, 2E), en lettere ekstrem organisation for psykologiske og seksuelle minoriteter. Han er selv homofil (se fil H117, 1B). Hr. Katembo rejser til Naga i selskab med Laurent Lungwana (SIN 51331007C52), en 21-årig europæisk balletdanser, hvis udrejse fra den Congolesiske Føderation hr. Katembo selv arrangerede i 2245. Hr. Katembo har ved flere danse-professionelt relaterede lejligheder socialiseret med nagaerne Regnspejl (SIN 47332002A12) og Kvægtræ (SIN 47322002A12), som er med samme skib til Naga.

Etienne Katembo anses for at udgøre en mindre sikkerhedsrisiko. Det skønnes ikke nødvendigt at nægte indrejsetilladelse.

Etienne Katembo er bøsse, eller i alt fald mest til mænd. Han er også en ambitiøs og lidenskabelig kunstner. Han stammer fra Katanga i den Congolesiske Føderation, et forarmet, lovløst hul i jorden. Etienne mistede som lille sine forældre, og overlevede ved at slide i en kobolt-mine. Det har været en hård skole for livet. Han overlevede ved hjælp af hårdt slid, tyveri, vold i selvforsvar, og ved at sælge sig selv til ældre drenge. En del af hans barndomsvenner klarede presset med lim og lightergas, men Etienne sneg sig ud til ham med musikanlægget, og senere ud i byen, for at danse. Her mødte han sin "sugar daddy" Jean Claude Dimina, der tog ham til Frankrig og lærte ham at danse rigtigt. Nu har Etienne selv frelst sin yngre elsker Laurent ud af Helvede på Jord på samme måde.

Etienne Katembo har opnået succes og velstand som danser, men er stadig en outsider i de riges verden. Det er dog ikke så vigtigt. Han har tilkæmpet sig frihed fra sult, og han har kunnet følge sine drømme. Han har opnået ro og værdighed som sin egen herre. Han har udover kunstnere fra de fattige lande som sig selv også omgåedes andre "afvigende" minoriteter, ikke fordi han er en korsfarer, men slet og ret fordi han har mere til fælles med dem end med hr. og fru Europa.

Tabet af Laurent, der druknede i forliset, er et knusende slag for Etienne, der ikke som så mange andre undertrykker sine naturlige følelser, medmindre der er en tvingende praktisk grund til det, han udtrykker dem blot stilfærdigt uden for scenen. Han går meget op i stilfærdig værdighed, og hans sorg presser selvkontrollen til det yderste. Gid der var plads til at danse det ud! Han er dog en pragmatisk og hærdet overlever, som nok skal tage sig sammen til at gøre det nødvendige, når det virkelig bliver nødvendigt. Etienne Katembos måske vigtigste erfaring er dog, at nogen gange må man bare vente på sin chance, og så er det bedste, man kan gøre, at spare på kræfterne og ikke spilde dem på upraktisk aktivitet for aktivitetens egen skyld, men blot finde den indre ro til at vente.

*Du er velkommen til at fylde detaljer på Etiennes liv, så længe det ikke lodret modsiger det skrevne.*

Ang. savnede personer

Memo: Badri Chaudhry fra VI til Sikkerhed, Ambassaden, Universitetet, 16/32/1, Naga, opsummeret efter Viridian Intelligence og Den Centrale Klynge for Menneskelige Relationer, dato 17./5. 2251 standard

Ang. **Kvægtræ** af klyngen Ynde 37, Havn 3, SIN 47322002A12

Nationalitet: 16/32/1

Køn: N/A

Alder: 28 år standard

Resumé:

Nagaen Kvægtræ har i tre år arbejdet i Naga Balletten som danser. Den har nogle forbrugslån hos mennesker (se fil N873, 7C), størstedelen af dens personlige hyre går til klyngen Ynde 37, som rummer Kvægtræs tre børn, Skypumpe, Kløeurt og Pulsduft(se fil J106, 2A). Kvægtræ er far til to og mor til én. Naga Balletten er et generelt kønskollektiv, men Kvægtræ har i særdeleshed synkroniseret cyklus med danseren Regnspejl (SIN 47332002A12), med hvem den da også foretager denne ferierejse til sin hjemplanet. Kvægtræs filosofi-træning var uspektakulær, og dens eksamen giver kun stemmeret til regionalvalg, og valgbarhed til lokalvalg, hvilket Kvægtræ i øvrigt ikke har vist interesse for. Kvægtræ udmærkede sig derimod ved Havn 3's danse-akademi, både som danser og koreograf.

Som halvvoksen på filosofi-skolen var Kvægtræ med i en han-bande (se fil F205, 5A), som involverede Kvægtræ i hærværk og eksperimenter med perverse relationer (homoseksuelle, BC), og Kvægtræ var en overgang under observation for klinisk køns-ubalance, men det blev hurtigt afskrevet som ungdommelig kådhed og dårligt selskab, hvilket Kvægtræs senere livsforløb da også har bekræftet.

Kvægtræs ven Regnspejl har på Jorden i danse-relateret sammenhæng socialiseret med hr. Etienne Katembo (SIN 43791007C41), der også er med samme skib til Naga. Pga. kontakt til et ekstremistisk miljø regnes hr. Katembo for en mindre sikkerhedsrisiko. Alt i alt skønnes Kvægtræ ikke at udgøre nogen sikkerhedsrisiko.

**16/32/1 naga kønsroller kort**

- Hanner er aktive, irrationelle og viser følelser

- Hunner er reaktive, rationalistiske og viser ikke følelser (men bekymrer sig om andres)

- Både som han og som hun har man et meget stærkt behov for nogen til at udfylde den anden, komplementære kønsrolle

- Nagaer skifter køn ca. hver 20. dag

**Kvægtræ som naga**

Kvægtræ er en naga, og dermed et reptillignende men varmblodigt væsen på lidt over tre meter fra snude til halespids, slangelignende men med fire korte, klobesatte arme bag hovedet, og kødæder med tænder, kløer og større styrke end noget normalt menneske. Kvægtræ er også et individ, som beskrevet på bagsiden af dette ark. Som naga skifter den køn ca. hver 20 dag og har to forskellige personlighedsaspekter, ét til hvert køn. Som han er han initiativrig, intuitiv og tilbøjelig til at svælge i følelsesmæssige ekstremer, det være sig glæde og entusiasme eller sorg og fortvivlelse. Som hun er hun reaktiv, rationalistisk og tilbøjelig til at undertrykke sine egne følelser for i stedet at forholde sig til andres. Disse temperamentsforskelle er baserede på hormoner, men er også kraftigt forankrede i kulturen 16/32/1's kønsidentiteter. Køn kræver for dem sin modsætning, om muligt mere end for os. Hanner har brug for hunner til at berolige sig og til at omsætte deres vilde indfald i praksis, hunner har brug for hanner til at give retning, initiativ og følelse. Derfor arbejder en naga altid sammen med mindst én af det andet køn, eller søger i alt fald efter nogen til at udfylde behovet. Nagaer er også ret følsomme overfor andres følelser, idet de kan lugte sindsbevægelsers påvirkning af kropsduft med deres skarpe lugtesans.

Nagaerne fra 16/32/1 går meget op i filosofi. Den fremherskende (men ikke helt enerådende) filosofi sigter mod balance i alle ting, specielt balance mellem de to kosmiske modsætninger, som fysisk finder udtryk i han og hun. De kaldes da også "han" og "hun". De er ikke fjender, men komplementære størrelser, der rummer kimen til hinanden. Tænk Yin og Yang, bortset fra at "hun" er passivt og rationelt, mens "han" er aktivt og irrationelt. Der er et panteon af guder (de 16, som er 32, som er én), men de opfattes som metaforer, ikke reélle væsner. Alle ting (personer, kulturer etc.) menes også at svinge frem og tilbage mellem kræfterne. Heldigvis for os er Kvægtræ ikke den store ørn til filosofi, så du behøver ikke at stå til fuldendt regnskab for det. Bare tænk på Yin og Yang, og gør dit bedste.

*Om navne: "Kvægtræ" er et træ, hvis frugter er gode til transportabelt kvægfoder. "Regnspejl" er en vandflade set nedefra, når det regner. "Klynger" er en mellemting mellem virksomheder og løse stor-familier. Statsapparatet er også baseret på embeds-klynger.*

**Kvægtræ som individ**

Kvægtræ er en ambitiøs, fysisk kuntsner. Den er generelt eventyrlysten og risikovillig, men sætter sig opnåelige mål at stræbe efter. Kvægtræ er far til to og mor til én, i klyngen Ynde 37, en mellemting mellem en storfamilie og et kunstnerkollektiv. Som danser i Naga Balletten er Kvægtræ ikke meget hjemme, og dens børn opdrages af klyngen, men det er rimelig normalt, at klynger har en blanding af fastboende og fjerne medlemmer, der sender penge hjem. Planen er at tjene prestige i Naga Balletten til at kunne starte et nyt ensemble i Havn 3. Det skulle have været sammen med vennen og kollegaen Regnspejl.

Kvægtræs generelle personlighed hælder måske lidt mere i retning af kulturens idéer om "han" end om "hun", og den har da også været under observation for den alvorlige lidelse/afvigelse "køns-ubalance", men det fungerer sådan, at Kvægtræ som hun finder individer, der vil det, hun vil som han, og hjælper dem med det praktiske. Kvægtræ er nogenlunde intelligent, men ikke videre intellektuel. Kvægtræ er udadvendt. Sorg og tvivl er ikke grund til at trække sig ind i sig selv, men til at udtrykke sig som han, og som hun til at trøste andre for, hvad hun selv føler.

Regnspejl, som fik en taljeblok i nakken under forliset og døde, var kønspartner men faktisk ikke elsker. Elskere har Kvægtræ dels hjemme i klyngen, dels løst og fast i Balletten. Ikke desto mindre er Regnspejls død et bittert tab for Kvægtræ, som vil blive begrædt når Kvægtræ bliver en han.

Kvægtræ har et sæt oversætterarmbånd, tre små og et stort med højtaler. De fortolker håndtegn og udtaler i lyd, på anglo. Batterierne oplades af kropsvarme og bevægelse. Selv kan Kvægtræ mundaflæse mennesker, da nagaers hørelse ikke er så god. Det er ikke svært for nagaer at lære mundaflæsning. Når du taler, så husk at gestikulere. Det er dine hænder der taler, stemmen er bare oversættelsen.

*Du er velkommen til at fylde detaljer på Kvægtræs liv, så længe det behøves og ikke direkte modsiger det skrevne.*

# Bilag

Af bilag er der en turistbrochure og brugsvejledningen til en destillator. Begge dele skal bruges til 1. akt. Turistbruchuren kan også bruges som støtte til at introducere settingen.

# Naga-den dansende planet

Naga, et uspoleret, præindustrielt eksotisk paradis beboet af millioner af dansende filosoffer! Hjemsted for **Naga Balletten**, som har danset sin sejrsdans på et dusin af Den Forenede Menneskeheds verdener.

**Planeten:** Planeten Naga er en jordlignende planet, den tredie omkring den gule dværgstjerne Ophir. Tyngdekraften er 1.04 G; døgnet er 23 timer og 6 minutter. Dette uforurenede, uspolerede paradis er ca. 60% hav og er pt. i istid. Troperne er dog stadig varme, med mange smukke sandstrande!

**De indfødte:** Vort navn for dem er "nagaer", efter de fortryllede, vandlevende slangevæsner fra indisk mytologi. Det er ikke helt galt. Fysisk er de $2\frac{1}{2}$-$3\frac{1}{2}$ meter lange, skællede, slangelignende væsner med et sæt skuldre med fire korte, firfingrede arme bag hovedet. De er amfibier, og lever både i og udenfor vand. De er varmblodige. Sammen med en håndfuld andre arter skifter nagaerne køn med jævne mellemrum, ca. hver 20. dag. Der er ingen synlig forskel (*la difference* er skjult bag en kropsåbning), men deres egne skarpe næser kan tydelig kende forskel!

**Politiske forhold:** Planeten er af Den Forenede Menneskehed sat under kulturel og teknologisk beskyttelse for at forhindre tragiske og ukontrollable sociale omvæltninger for de indfødte og deres unikke civilisation. Beskyttelsen administreres af den nærliggende menneskelige koloniverden Viridian, som kun ligger 5.2 lysår væk. Xenologiske eksperter har fastslået, at én af de indfødte kulturer, kendt som 16/32/1, har tilstrækkeligt demokratisk sindelag og intellektuel modenhed til at håndtere kulturel kontakt, i form af kulturel udveksling, forskerkontakt og en vis, begrænset turisme. Den teknologiske beskyttelse overholdes dog stadig.

**Kultur**: 16/32/1 (i daglig tale kendt som "4"*) er et filosofisk meritokrati. Stemmeret og valgbarhed til forskellige niveauer af det politiske system afgøres af resultater i offentlige filosofi-eksamener. Den fremherskende filosofi kan beskrives som "eksistentiel taoisme". Det var også netop den jordiske taoisme der overbeviste de indfødte filosoffer om, at mennesker er værd at tale med. Det andet fremherskende element i kulturen er dans. De indfødte kommunikerer med tegnsprog, der kan bruge ikke blot fingrene, men hele kroppen, så når de danser, "synger" de også! Det teknologiske niveau svarer til ca. år 1800, men uden industrialisering.

Man må være forberedt på, at når de indfødte skifter køn, skifter de også personlighed! I kulturens markante kønsroller er hannerne entusiastiske initiativtagere, mens hunnerne er fornuftens kølige stemme. "Forvandlingen" tager ca. 8 timer, og er omgærdet med en del ritualer, som man bør respektere.

**Ting at se og gøre**: Der er en hel verden at udforske! Fra det kolde syd, hvor de svømmer blandt isbjerge, indsmurt i "varmesalve", til det Store Sand, der kan krydses på en slangedromedar, til det Grønne Hav, som beboes af nomader på byer af tømmerflåder! Bestig hovedstaden Universitetets fantastiske spiraltårne, besøg parfumebasaren og se, naturligvis, masser af dans! Husk vitamintilskuddene, der er nødvendige for at drage næring af den lokale mad, og nyd den særegne cuisine. De hjælpsomme nagaer giver gerne en hånd med at fange festmåltidet, hvis det kniber!

For de, som ikke kan forstå naga-tegnsprog, skaffes nemt turistførere. De er udstyrede med smarte armbånd, som aflæser fingertegnene og udtaler ordene på anglo. Bemærk, at de taler med mandestemme eller kvindestemme altefter nagaens nuværende køn.

* I deres 16-tals matematik er tværsummen af 16 + 32 + 1 lig 4. 16 er 16 guder, én for hver finger, der hver har to kønsaspekter, men alle er sider af én højere mening.

## Nagaer i forhold til mennesker

**Fysik:** Stærkere, bedre reflekser, naturlige våben, lidt mindre udholdende. Lad være med at komme i klammeri!

**Bevægelse:** Meget bedre svømmere, lidt bedre klatrere, langsommere på åbent terræn.

**Sanser:** Meget skarpere lugtesans, syn i sort/hvid og gearet til bevægelse, ringe og helt tonedøv hørelse.

**Kommunikation:** Tegnsprog, med gøen og hvæsen som kald og eftertryk. Dans er lig sang.

**Intelligens:** Lidt bedre rumsans, lidt ringere matematisk/logiske evner, skønt netop dette i 4-kulturen er en af de højest skattede egenskaber.

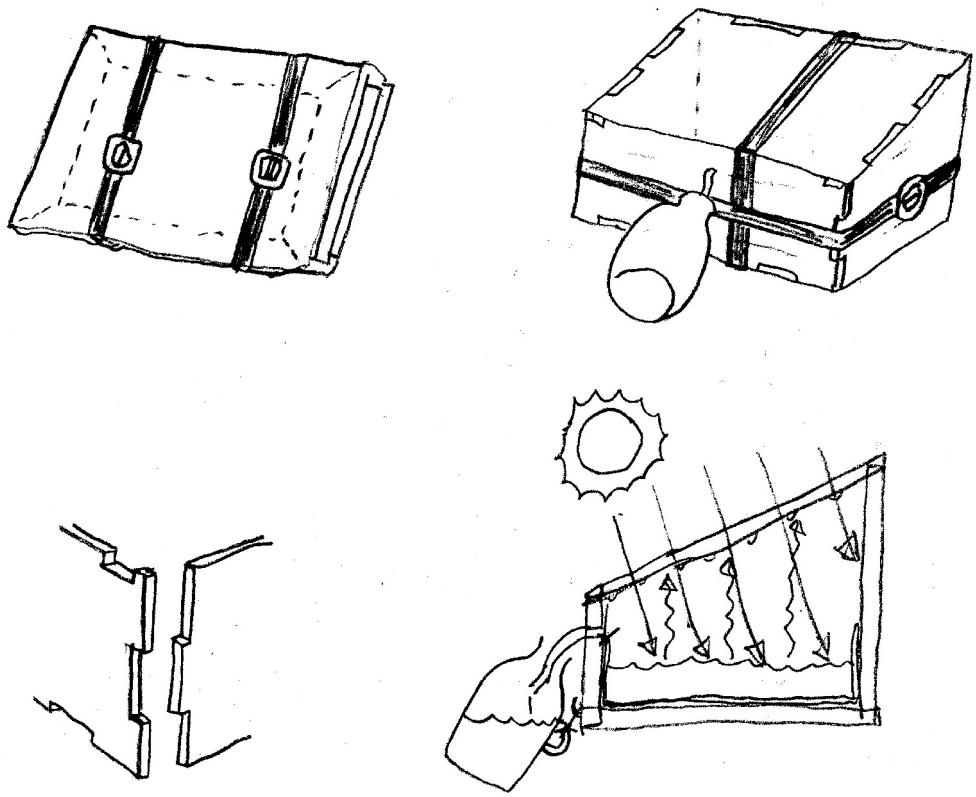
**Føde:** Næsten rene rovdyr, men har dog landbrug for dyrefoder. De er ikke bytte-specialiserede.

**Aggression:** Stærkt men vel kontrolleret dræberinstinkt. De er gruppe-kompetitive. I 4 læres man respekt og sympati for byttet.

Kære hr. Marlowe,

Her er et diagram over det stykke naga-overlevelsesudstyr, de spurgte til. Det minder ganske rigtigt en del om de ”sol-destillatorer”, som var i brug på Jorden i det 20. og 21. årh. Nagaerne kalder det et ”dags-dug apparat”, og det er relativt almindeligt overlevelsesudstyr, skønt det vejer en del grundet primitive materialer.

Indhold: Fem dragetræsplader med ”puslespilskant”, to læderremme med messingspænder, en sleben glasplade med ”puslespilskant”, en messingrende, et stykke olieimprægneret læder til omslag/foring, en beholder af kalabas, en slange af slange-dromedar-tarm.



Apparatet samles som anvist. Ca. tre liter saltvand hældes i karret, hvor bunden er foret med læderet. Glaspladen sættes i og vendes mod solen. Vand fordamper og kondenseres på glaspladen, hvorfra det løber ned i opsamlingsrenden og derfra til beholderen. Apparatet bør renses mindst hver tredie dag, gerne med saltvand. Under gode forhold, klar sol og ikke for meget bølgegang, producerer apparatet ca. 1.5 liter vand om dagen, men ofte bliver det til mindre.

Med venlig hilsen

Martin Kaczinsky, Viridian sektorens turistråd, Ambassaden, Universitetet