

MOD



NULPUNKTET

Spilledervejledningen

Spilledervejledning, Mod Nulpunktet

“Mod Nulpunktet” er en tragedie, et drama og et mysterie. Det sidste i krimi-betydningen, idet der er en hemmelighed, som afsløres til sidst, og som betinger hele historien. Scenariets historie har en ramme i form af nogle karakterer og en grundidé om stederne, den foregår, og om afslutningen, hvor hemmeligheden afsløres. Det er dog også en meget vigtig del af scenariet, at rammen fyldes ud af spillernes idéer om science fiction og om konflikter i parforhold. Dette sker dog ikke ved at spillerne frit fabulerer undervejs, men ved at spilleder væver spillernes input fra opvarmningsøvelserne om science fiction og parforhold ind i scenesætningen. Det er i det hele taget spilleders vigtigste opgave at dirigere spillet, så spillernes idéer, aggressioner og energi bedst muligt bidrager til historien og den fælles spiloplevelse. Selve scenariet består af en prolog, tre akter og en epilog. Udover prolog-scenen, som er speciel, er der to slags scener i scenariet: Scene fra et Ægteskab, og Scene Mod Nulpunktet. I begge tilfælde skal spilleder sætte scenen med udgangspunkt i et eller flere af indsparkene fra parforholdsøvelsen, og gerne med inddragelse af elementerne fra science fiction øvelsen. Det er vigtigt at både spilleder og spillere forstår den kronologiske struktur: Mens spillet før nulpunktet kronologisk set arbejder sig fremad i tid, arbejder spillet efter nulpunktet sig baglæns, så hver scene ligger tidligere end den foregående.

Mysteriet

Her er hemmeligheden, som scenariet drejer sig om, og tematikken bag det, bare lige for at ridse op. Under tiden indtil afrejsen bygges frustrationer og konflikter op mellem Janus og Medea, som i bund og grund ikke er kompatible gemytter. Inden for ca. en uge efter afrejsen indtræffer nulpunktet. Her sker der det, at under et skænderi kommer de til at skubbe til hinanden, og én af dem eller begge falder ud over en kant og bliver dræbt af faldet. Imidlertid er de to skibets besætning, og skibets systemer påfører ved hjælp af uadskillelighedsproben den eller de dræbtes bevidsthed til fysisk egnede kolonister i dvale, som vækkes og bliver til den eller de nye Jason og/eller Medea. Uadskillelighedsproben tillader heller ikke tanker, som ville gøre forholdets fortsættelse umuligt; sådanne tanker undertrykkes. De vender derfor tilbage til hverdagen uden at kunne bearbejde de/tra-giske dødsfald. Derfor kommer det formentlig til at gentage sig nogen gange under turen i form af flere begivenheder som de ikke kan tænke på. Udover en god men tragisk historie er det også en metafor for folk, der ikke kan leve sammen, men heller ikke kan finde ud af at gå fra hinanden, og en udforskning af forholdet mellem smerte og erindring.



Rollefordeling

Spillernes køn bør ikke betyde det store, medmindre du tror at en spiller vil have et stort problem med at spille en karakter af det modsatte køn. At spillerne i deres respektive par har god kemi, specielt med hensyn til at skændes, er langt vigtigere. Det er muligt at spillerne under læsning af deres karakterer vil spørge til "Sikkerhedsprotokol: Konstant synkronisering med mulighed for substitution". Svar i så fald undvigende. Derudover bør du naturligvis have læst karaktererne grundigt, før spillerne nogensinde kommer i nærheden af scenariet. En oversigt over karakterernes grundtræk findes senere i vejledningen.

Scenetyper

Der er to overordnede typer af scener i scenariet, bortset fra prologen, som skiller sig ud. "Scener fra et Ægteskab" er stemningsbilleder, som indleder akterne, og udgør epilogen. I dem er der ingen aktiv konflikt, men de er selvfølgelig med til at udvikle spillernes forståelse for deres karakterer og situationen. "Scener Mod Nulpunktet" er scener med aktiv konflikt, hvor plottet udvikler sig. De udgør "køddet" i akterne.

En Scene fra et Ægteskab er karakteriseret ved stilstand og intimitet. Der er ingen konflikt i aktivt udbrud. De to spillere med hovedpersons-karakterer (oftest Janus og Medea efter) holder hænder og holder øjenkontakt. De kontrollerer også scenens varighed: Idét der ikke som sådan sker noget, varer scenen indtil én af dem afbryder kontakten og ser væk. De to andre spillere er Synspunkt (spilleren, der har Medea før) og Observatør (Janus før). De skal levere stemning i form af beskrivelser af omgivelserne og de tilstedeværende karakterer. Observatøren skal levere mindst et udsagn på én sætning, som ikke indeholder nogen dom over situationen. Observatørens udsagn skal være tilstræbt neutrale, og må ikke indeholde ladede tillægsord (variationer over ondt, godt, smukt og grimt). Synspunktet derimod har ret og pligt til at forholde sig til situationen og de tilstedeværende, og skal som observatøren levere mindst et udsagn på én sætning. Synspunktets udsagn skal dog indeholde ladede udsagnsord. Dette gør synspunktet til en art fortællerstemme.

En Scene Mod Nulpunktet er karakteriseret ved at bevæge sig fra stilstand mod konflikt og konfrontation. Som en del af at sætte scenen instruerer spilleder de to spillere med hovedpersons-karakterer i at spille sig hen imod en bestemt konflikt, som spilleder angiver. Når først scenen er i gang, skal du som spilleder være på benene og bevæge dig rundt om spillerne og dirigere dem til at skrue op for aggressionen ved at puffe og daske til dem. Hver gang du puffer, skal de skrue op for aggressionen, ganske som i opvarmningsøvelsen. De to andre spillere skal



støtte op om forløbet med deres biroller i scenen. Før nulpunktet, på rumstationen, vil det sige kolonister for den anden Medea vedkommende, og stationens personale for den anden Janus vedkommende. Spilleleder finder på konkrete bipersonsoplæg, som introduceres i scenesætningen. Kolonisterne og personalet skal, udover hvad de spiller af konkret rolle i scenen, generelt også spørge ind til spilpersonernes motivation til at begive sig ud på missionen. Efter nulpunktet, på rumskibet, skal birollespillerne i Scener Mod Nulpunktet spille skibets to kunstige intelligenser, KI'erne sarkastiske ISIS (Medea før) og moderlige APIS (Janus før), som tager sig af henholdsvis kraft og styring og af livsopretholdelse og de sovende kolonister. Birollespillere kan kun tage initiativ én gang hver i hver scene, de "har kun én kugle".

Aktstruktur

Hver af de tre akter består som udgangspunkt af tre scener. Først en Scene fra et Ægteskab, som foregår ombord på skibet Argo II under dets hundrede år lange rejse, så en Scene Mod Nulpunktet sat ombord på Rumstation Helix (før nulpunktet) og til sidst en Scene Mod Nulpunktet sat ombord på Argo II. Hver akt foregår i en vis tidsmæssig afstand fra Nulpunktet, som ligger kort efter afrejse. Første akt foregår 113 dage før afrejse på Helix (37 dage efter bryllupet) og 76 standardår efter afrejse på Argo II. Anden akt foregår 29 dage før afrejse og 7 standardår efter afrejse. Tredie akt foregår dagen før afrejse og op til nogle uger (det fastlægges undervejs) efter afrejse. I starten af hver akt indleder spilleleder med en generel tale med tæt udgangspunkt i vejledningsteksten om de enkelte akter, som sætter stemningen og giver antydninger af det centrale mysterie, og herefter sætter spilleleder så scenerne med mere improviserede indledninger, som bygger scenerne op over spillernes input fra opvarmningen, og den fortløbende fortælling som er opstået i spillet.

I sidste scene af sidste akt skal første del af hemmeligheden afsløres: at der er sket mord. Spilleleder skal vælge det par af spillerne, som i spil har præsteret de fedeste og mest energiske konflikter, og have dem til at spille konfrontationen. Er der tale om spillerne med Janus og Medea efter, sættes nulpunktet i tredie scene af tredie akt, om bord på Argo II som normalt. Er det Janus og Medea før, som skal levere klimakset i nulpunktet, føjes en fjerde scene på tredie akt, hvor før-spillerne konfronter hinanden om bord på Argo II efter afrejsen, men før tredie scene i akten. Til slut spilles en epilog-scene, som er en Scene fra et Ægteskab, og i spilleders sætning af denne scene afsløres mysteriet i sit fulde omfang for spillerne. Her spilles Janus og Medea af de to spillere, som ikke spillede i nulpunktet.



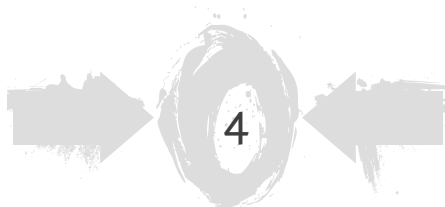
Scenesætning

Spilleleder skal sætte hver scene med udgangspunkt i spillernes indspark under opvarmningen. Desuden vil der være en række science fiction-elementer og parforholdstemaer, som ligger i oplægget og karaktererne og nødvendigvis skal med. Fra spillerne vil der være otte science fiction-elementer og tolv parforholdstemaer skrevet ned under opvarmning. Af de tolv parforholdstemaer er der fire glædelige, fire frustrerende og fire begrædelige. Science fiction-elementerne skal væves ind som det nu kan passe, gerne flere ad gangen i starten, så de kan gå igen senere og give en følelse af setting ved gentagelsen, og måske endda bruges til at hænge elementer af plot op på.

Parforholdstemaerne er der, hvor scenariets kød for alvor er, og de håndteres således: De første otte scener efter prologen skal sættes ud fra et til to af temaerne. De frustrerende eller begrædelige temaer kan stå alene, men de glædelige temaer skal "forgiftes" af et frustrerende eller begrædeligt tema. Scener fra et Ægteskab skal sættes med sted og situation, men der er ingen konflikt, så tema bruges som grundlag for tilstanden, snarere end som materiale for konflikt. Scener Mod Nulpunktet skal ligeledes sættes med sted og situation, men her skal også introduceres eventuelle bipersoner og udstikkes en konflikt, som hovedpersonsspillerne skal spille sig hen imod, samt eventuelle benspænd for spillet. I Scener Mod Nulpunktet ombord på Argo II er bipersonerne givet i form af KI'erne ISIS og APIS, men ombord på Station Helix skal bipersonerne defineres til lejligheden. Hen mod slutningen af scenariet vil det være muligt at se, hvilke temaer spillerne spiller mest energisk op imod, og arbejde videre med dem og deres tilhørende plot-elementer. Det er heller ikke absolut påkrævet, at hvert eneste tema skal være brugt, når scenariet slutter. Hen mod slutningen begynder scenerne næsten at sætte sig selv ud fra sammenhængen, og det er OK, hvis der er et tema eller to tilbage, som ikke bliver brugt. Og endelig, husk at runde scenerne af, kort men fyndigt.

Redskaber i scenesætning

Jalousi. Selv, hvis spillerne ikke af sig selv griber fat i temaer om jalousi, er det simpelthen så nyttigt og så logisk i forhold til karaktererne som de er skrevet, at det giver sig selv. En flot læge, som Medea arbejder sammen med på stationen, eller en gammel flamme af Januses, som skal med som kolonist, og som senere kan ligge i dvale, aldeles i Medeas magt, er noget som spillerne kan relatere til og spille op imod med stor virkning. Underscener. Det er i Scener Mod Nulpunktet en mulighed, at man sætter flere underscener, som man så klipper hurtigt frem og tilbage mellem, for så til sidst at lade trådene mødes. Det skal styres med blik for at holde tempoet oppe og tematikken



forenet, da man ellers risikerer at scenen kommer i vejen for opbygningen af spænding til det samlede klimaks. Eksempel: Nyforelskede Janus og Medea bliver på Station Helix hver især ophængt af deres pligter og forhindret i at være sammen. Der klippes frem og tilbage mellem Medeas lægelige konsultationer med kolonister og Janus diskussioner med ingeniører, før de langt om længe og dødtrætte kan mødes (eksempel fra spiltest, sat over temaet “når man vil være sammen, men det ikke kan lade sig gøre”).

Sex. Til en Scene fra et Ægteskab er forspil og sex yderst velegnet. Teknisk set passer det godt, at spillerne selv kontrollerer scenens afslutning, og derfor simpelthen kan stoppe scenen, hvis de ikke vil gå videre. Tematisk er det godt, fordi intet udtrykker skyld, skam og svigtende kommunikation så godt som dårlig sex, og kan introduceres med bemærkninger om, at som uadskillelige, evige elskende må man nødvendigvis elske, for de elsker jo hinanden... det skal de. Sex bør dog som udgangspunkt nok ikke benyttes mere end én gang i scenariet. Virker det som om en spiller er beklemt ved situationen men nødig vil ødelægge noget ved at sige fra, kan du stilfærdigt minde om, at de har frit ejerskab af scenens afslutning, og det vil ikke være forkert af dem at afbryde efter forspillet, hvis det er hvad de har lyst til. Den omvendte kronologi. Stemningen af tragisk uafvendelighed i scenariet kan med fordel underbygges af, at der tidligt i scenariet vil foregå scener på Argo II, som ligger langt ude i fremtiden (76 og 7 år, henholdsvis) i forhold til resten af scenariet. Hvis man opstiller noget som et alvorligt problem her, som koster kolonist-liv, kan det i senere scener introduceres som noget, der nok skal gå alt sammen, når vi nu véd, at det gør det ikke. Der kan være tale om tekniske elementer eller om kolonister, som vi kan møde på Station Helix efter at der er blevet slukket for deres dvalekapsler ude i fremtiden.

Medeas tegninger. Det er etableret i fiktionsteksterne for Medea på Argo II, at hun tegner. Det kan bruges til, via hendes fantasi og lidenskab, at introducere elementer af tematik, som logisk set ellers ikke kunne være til stede. For eksempel kunne elementet “et kæledyr kommer ind i forholdet” introduceres ved at sætte en scene, hvor Janus opdager, at Medea har tegnet adskillige smukke billeder af en hund.

Passiv aggression. Du kan indføre det benspænd i en scene, at direkte beskyldninger, fornærmelser og voldshandlinger er forbudt, og spillerne må kun skrue op for aggressionen ved at pådutte hinanden skyld gennem passiv aggression. Misbrug det dog ikke, nogen gange skal de elskende have lov til at smide med indboet.



Teknologi og steder

Scenariet går ud fra, at man kan rejse i rumskibe mellem stjernerne, men det går langsomt. Det er muligt men ikke helt ufarligt at ligge i dvale i lang tid. Kunstig intelligens eksisterer, som intelligente programmer snarere end robotter, og de optræder i par. Hjerneimplantater kan dels undertrykke visse tanker (men ikke uden omkostninger), dels optage sindets oplysninger og påføre bevidstheden på en anden krop, hvis den første skulle blive skadet ud over det, der kan repareres. Tyngdekraft i rummet kan simuleres ved at dreje et hjul eller en cylinder, så objekter på indersiden af yderkanten slynges ud fra midten og derfor hænger fast som ved tyngdekraft.

Rumstationen Helix (Helix betyder spiral) er ikke detaljeret. Dele af den antages at være "i frit fald", det vil sige uden tyngdekraft, mens andre dele kan antages at have tyngdekraft ved hjælp af rotation. Den er meget stor, en hel lille by. Detaljer kan antages, hvis det er relevant i forhold til science fiction-elementer, spillerne har fundet på.

Rumskibet Argo II er stort, en kilometer langt eller mere. Skibets tekniske funktioner kontrolleres i det store og hele af de to kunstige intelligenser APIS og ISIS, som dog er underlagt den menneskelige besætnings autoritet, og desuden har brug for deres hænder til en del opgaver. Den menneskelige besætning består ene og alene af Janus og Medea. Ombord på skibet befinder sig ca. 120.000 kolonister i dvale, formentlig i områder, som ikke er i rotation. Derimod har skibet en hydroponisk have, som befinder sig i en roterende cylinder for at opretholde et vist mål af tyngdekraft. Ligeledes antages det, at Medeas og Janus' kvarterer har rotations-tyngdekraft for at ikke det frie fald skal forvirre hverdagssekvenser. Derudover kan detaljer antages for så vidt, som det er relevant i forhold til de science fiction-elementer, spillerne har indsparket.

Karakterernes træk

Her er en oversigt over de grundlæggende karaktertræk.

Janus, før: Ansvarsfuld, besidderisk, fokuseret

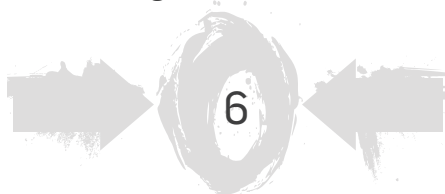
Medea, før: Uskyldig, ærgerrig, kærlig

Janus, efter: Brødebetyngt, vred, fortidsforherligende

Medea, efter: Hadsk, fortvivlet, savnenede

Gennemgang af scenariet

Her er retningslinjer for introduktion af akterne, og hvorledes der her gives antydninger af mysteriets natur, samt råd og muligheder med hensyn til forløb og brug af elementer i de enkelte scener. Alt dette er naturligvis med forbehold for, at forløb og



scenesætning i væsentlig grad skal bygge på spillernes indspark og hvorledes de efterhånden spiller op imod temaerne og hinanden.

Prolog

I prologscenen er det kun Janus og Medea før, der er på. Desuden optræder her scenariets eneste spillederkontrollerede biperson, i form af overpsykiateren på Station Helix, dr. Merriweather, som er Medeas kære gamle bedstefar og desuden personligt ansvarlig for uadskillelighedsproberne. Tiden er 113 dage før afgang, 37 dage efter brylluppet, og Janus og Medea har netop fået indopereret deres uadskillelighedsprober. Dr. Merriweather er en jovial gammel mand, som byder de yndige unge mennesker ind i sit kontor og sludrer lidt om den kommende mission. Det er meningen at han skal være lidt morsom og sympatisk, men at hans tiltro til deres kærlighed og at alting nok skal gå i bund og grund bliver en forskygning af, at noget må gå forfærdelig galt.

Merriweather forklarer at de (Janus og Medea) er så vigtige for missionens succes, at der er blevet bevilget ekstraordinære ressourcer til at sørge for dem ved hjælp af de eksperimentale uadskillelighedsprober, de netop har fået indopereret. Proberne vil sikre, at Janus og Medea vil kunne blive bragt tilbage til fungerende stand, uanset hvor slemt de måtte komme til skade, og desuden at intet vil kunne gå galt imellem dem (men det er jo ikke noget at være bekymret for med to så kære turtelduer, vel?). Så spørger doktoren til deres egne forventninger til deres fantastiske eventyr, så spillerne kan få lov at åbne munden og sætte ord på det rene, smukke og optimistiske udgangspunkt, hvorfra scenariet går ned ad bakke. Til slut fortæller doktoren at der var folk, som udtrykte bekymring over procedurens eksperimentelle karakter, og at der endda var nogen som påstod at han selv skulle være inhabil i forhold til at træffe den slags dispositioner i forhold til sit eget barnebarn. Men det er noget sludder! Han kender sin kære, talentfulde Medea og har al mulig tiltro til det fine stykke mandfolk, hun har valgt sig. Det kan da ikke gå galt!

Første akt

Første akt foregår 110 dage før missionens start, og 76,3 standardår efter. Start med at introducere før nulpunktet (brug gerne betegnelsen uden at forklare den), hvor Janus og Medea arbejder hårdt på Station Helix, men samtidig er ombejlede superstjerner som missionens omdrejningspunkt. De ved selvfølgelig intellektuelt, hvordan de kan regne med at de næste hundrede år vil udfolde sig, men sandheden om størrelsen af det spring, de står for at tage, er først nu ved at gå op for dem i hjertets grund.



Efter nulpunktet befinder vi os 76,3 standardår inde i missionens forventede varighed på 99,7 standardår. Her er Janus og Medea slidt ned som mennesker. Det, som skulle have været et fantastisk eventyr er et mareridt af nerver og sjæle, som af gentagelse er slidt ned til ømt arvæv og stilfærdigt fortvivlet smerte. Men sammen er de, for de er de evige, uadskillelige, episke elskende, og de spiser og sover stadig sammen, for de kan ikke lade være. De har gennemgået ethvert tænkeligt skænderi, så de kan det udenad, og nu kan blot et hævet øjenbryn eller en spids bemærkning udtrykke dages rasende skænderi, og stilfærdigt, uanseligt volde den samme smerte på sjælens blotlagte nerver. Der er meget, de ikke taler om, og endnu mere de ikke tænker på, store sorte plamager på sjælen, som man bare ikke berører. (Dette sidste er en hentydning til uadskillelighedsprobens magt over deres tanker, men det kan jo sagtens opfattes poetisk).

Første scene af første akt, som i sagens natur er en Scene fra et Ægteskab ombord på Argo II, er et godt sted at have sex, forstået som forspil, og måske akten, hvis spillerne er med på det. Du må dog lige stikke en finger i jorden og bedømme, om spillerne allerede nu er klar til at strække grænserne for, hvad man kan tillade sig at spille. Bedømmer du, at de måske skal spilles lidt igang, kan det vente til starten af anden akt. De bør dog ikke snydes for chancen. Anbringes det her, bør det ud fra oplægget blive en sørgelig affære, som sig hør og bør. Temaer om svigtende kommunikation og lignende kan gøre sig vel, men tilpas efter, hvad du har at arbejde med af temaer. Anser du det for bedst at gemme Janus og Medeas sexliv lidt endnu, kan et måltid mad hvor de tilbereder og spiser grøntsager fra de hydroponiske haver være et godt alternativ, medmindre noget springer ud af temaerne.

Anden scene er en Scene Mod Nulpunktet ombord på Station Helix. Det er et godt sted at have et glædeligt tema undergravet af en frustrerende eller begrædeligt. Det bør alt i alt være upbeat nok til at danne en skræmmende kontrast til scenerne før og efter, så konflikterne er mere potentiale end faktum, eller de forsoner sig lykkeligt.

Tredie scene er en Scene Mod Nulpunktet ombord på Argo II. Her kan der for eksempel på den tekniske side fokuseres på systemer der bryder sammen, mangel på reservedele og på kolonister, som der desværre må slukkes for. Det sidste er et godt oplæg til at møde dem i anden akt på Station Helix.

Anden akt

Anden akt foregår 32 dage før missionens start, og 7,4 standardår inde i missionen. Dette er akten, hvor konflikterne bryder igennem til overfladen. Før nulpunktet på Station Helix slider Janus og Medea som bæster og det virker næsten uoverkom-



meligt at nå alt, hvad der skal nås før afrejsen, og den tid som burde have været hvedebrødsdage er en byrde, som næsten er ved at få de nygifte til at bryde sammen og opgive. Men kun næste, for om 32 dage afgang skibet, og så får de tid til hinanden. Så når de frem til at leve “happily ever after”. Efter nulpunktet, hvor de efter syv år burde have lykkeligt hverdagsliv, lever de på det nærmeste i krigstilstand. De ved egentlig godt at der er noget galt, men det er ikke til at sætte ord på, og de ved godt at der ikke kommer noget godt ud af at brutalisere hinanden, men de kan ikke lade være. Det er som om de har en splint i hjertet...

Første scene af anden akt, en Scene fra et Ægteskab om bord på Argo II, er dog ikke en konflikt-scene. De har lige haft et forfærdeligt skænderi, der har varet i dagevis. Det står som et uklart mareridt som ikke er til at bære at huske detaljerne i, og de er knapt nok sikre på hvordan det startede og endte. De ved blot at de er fysisk og følelsesmæssigt forslåede og udmattede, og nu er de tilbage ved hverdagen sammen, for uadskillelige er de. Har de ikke haft en sex-scene før, er nu et glimrende tidspunkt. Ellers kunne det for eksempel være oprydning i deres hærgede gemakker, eller et måltid i et køkken, der bærer spor af kamp og blodsudgydelse. Eller det kunne være noget andet, som er til at udlede af deres temaer. Men hverdagen er vendt tilbage, og her er ingen konflikt, kun udmattelse og forvirring.

Anden scene af anden akt er en Scene Mod Nulpunktet på Station Helix, før nulpunktet. Nu er det på tide at få begynde at få mere klare konflikter, som giver før-spillerne mulighed for at slå sig løs i det røde felt, og som kan forskygge ulykkerne efter nulpunktet. Det er også på tide at slå på jalousi-temaer, medmindre noget andet i spillernes indspark åbenlyst egner sig til at være den centralt drivende konflikt. Se gerne på, om nogle af indsparkene kan tænkes sammen med en jalousi-historie. Denne scene vil være et godt sted at møde, og lade Medea efter-spillere spille, kolonister som vi har set blive slukket for i første akt. Det er også et godt sted at lade jalousi-konflikter bryde ud, som kan eksplodere i tredje og sidste akt. Konkrete idéer til elementer i scenen kunne være en gammel ven af Janus som er på vippen til at skulle afvises, og hvad gør Medea? At Janus bliver jaloux på en flot læge, som Medea tilbringer lange arbejdsdage sammen med, og derfor prøver at gøre Medea jaloux på en gammel flamme af Janus blandt kolonisterne. Måske “afslappende socialisering” beordret af doktor Merriweather, i form af sport eller spil?

Tredie scene er en Scene Mod Nulpunktet ombord på Argo II. Prøv blandt temaerne at finde et emne for et skænderi, som kan nå helt op i det røde felt, og puf dem, til det ender med knust inventar (i spillet) og spillere som af al kraft skrider ad hinanden ved bordet. Nu bør spillet være nået sin fulde intensitet. Medea kan eventuelt præsenteres for en fristelse i form af en mulig medicinsk undskyldning for at at slukke for en biper-



MOD NULPUNKTET

son, der har været involveret i konflikt før nulpunktet, hvilket kan føre til konflikt nu. Desuden bør der i denne scene eller en af de næste introduceres et sted på skibet, hvorfra man vil kunne falde til sin død. Det kunne være en gangbro til betjening af plantekraner, hundrede meter over den hydroponiske have, men se endelig om der er noget, der træder frem af de science fiction-indspark, spillerne har leveret. Du kan her eventuelt bruge det lange tidsrum i fortællingen til at illustrere situationens fulde gru. Eksempel: Medea har opdaget en fejl i nogle dvalekapsler, som ikke registreres af de sensorer, KI'en APIS har adgang til. Derfor må alle kolonisterne tjekkes ved håndkraft, og der er et par års arbejde i det. Men igen, brug gerne sci-fi-indsparkene.

Tredie akt

Tredie akt foregår før nulpunktet på dagen for afsendelsen, og efter nulpunktet cirka tre uger efter. Før nulpunktet er nerverne flossede og sindene forvirrede. Var det ikke for Janus' følelse af ansvar for missionen og evne til at fokusere på opgaven trods alt andet, og for Medeas ærgerrige ambition om at vinde sig en plads i historien, kunne de hver især have givet op og kastet håndklædet i ringen. Men det gør de ikke, og de er jo heller ikke hver især, de er sammen, uadskillige. Når de kommer afsted, må alting nødvendigvis blive godt! Efter nulpunktet arbejder Janus og Medea hektisk med at få styr på alle de ting, som kun lige knap nåede at blive færdige, og ikke blev rigtigt tjekket efter før afgang. Og så er der en skygge over dem, ikke i en fjern og uvist samtid, men nu. Noget der lurar lige på tungespidsen, lige ude af øjenkrogen, i drømme som man ikke erindrer men kan huske at man har glemt. Derfor er arbejdet, som man kan slide sig træt i, slet ikke så uvelkomment.

Desuden skal du nu beslutte, hvem der skal spille i selve nulpunktet. Tror du at efter-spillerne vil levere det bedste mord, kan du køre akten normalt efter skemaet Scene fra et Ægteskab, Scene Mod Nulpunktet på Helix, Scene Mod Nulpunktet på Argo II, og det er i den sidstnævnte, at klimakset ligger, og de skal spille sig op til mord. Tror du at før-spillerne vil kunne give det bedste mord spilles der ligeledes Scene fra et Ægteskab, Scene Mod Nulpunktet på Helix, Scene Mod Nulpunktet på Argo II, men så tilføjes en ekstra scene til akten, hvor Janus og Medea før er på skibet, en uge efter missionens start, og det er her, klimakset foregår.

Første scene af tredie akt er selvfølgelig en Scene fra et Ægteskab, og det ville være logisk at fokusere på Janus og Medeas desperate ønske om at opnå den hyggelige normalitet, som unddrager sig deres greb, men som de i denne nødvendigvis konfliktfri scene søger at udleve, uden helt at kunne tro på det, efter en lang dags hårdt arbejde. Men som altid, grib temaerne, og ikke mindst hvad de faktisk har spillet sig frem til indtil nu, og brug det.



Anden scene i tredje akt er en Scene Mod nulpunktet enten på Station Helix, eller måske ombord på skibet, dagen før afgang, under de sidste hektiske forberedelser. Er et sted at falde i døden ikke før bragt i spil, skal det ske nu. Skal et eventuelt jalousidrama spilles frem til et foreløbigt klimaks som involverer menneskelige bipersoner, er det også nu. Er det efter-spillerne, der skal have nulpunktet, er dette klimakset for før-spillerne, og det bør være fedt. Brug eventuelt underscener til at fremstille de hektiske forberedelser og afsked med bipersoner, hvilket kan lede frem til en privat konfrontation mellem Janus og Medea.

Tredie scene i tredje akt er en Scene Mod Nulpunktet, eller måske nulpunktet, hvis det er spillerne efter, som skal have det. Er det mod nulpunktet, foregår det ca. tre uger efter missionens start. Er det nulpunktet, foregår det en uge efter afrejsen. Er dette ikke nulpunktet spilles det som normalt hen imod en konflikt, men med vægt på at noget er forkert, er forvirrende, så det slås fast, at vi er lige på kanten af mysteriet. Desuden bør scenariet være løbet tør for nye parforholdstemaer, så er det ikke nulpunktet, så grib de temaer som har været bedst i spil, og byg efter bedste evne en forpint og forvirret konflikt over dem, men lad være med at trykke den helt i bund.

Nulpunktet

Scenen i nulpunktet skal sættes et sted, hvor det er til at falde i døden. Det skal være kulminationen på de allerværste konflikter, der har været i spil. I denne scene er der ingen bipersoner eller fortællerstemmer, kun de to spillere som spiller Janus og Medea. Gør de andre spillere opmærksomme på dette under scenesætningen. De to spillere, som har Janus og Medea i nulpunktet, skal puffes og drives helt ud til kanten, og de skal afløses så meget aggression, som de overhovedet rummer. Tag den vedlagte side med to gange påskriften "spil dig frem til at skubbe din elskede ud over kanten", og beslut hvem der skal slå hvem ihjel, ud fra hvad de har spillet indtil nu. Den ene, den anden eller dem begge, hvem skal dø? Skal de begge dø, så riv siden over og giv dem en halvdel hver. Giv sedler når konflikten er højlydt men ikke helt oppe at ringe, og puf så deres bedste vrede ud af dem. Når de begår mordet, så læs teksten fra foramtalen op for at afslutte scenen:

"Falder med flagrende arme. Hurtigere. Hurtigere. Vinden hyler i ørerne. Med et vredesskrig nærmer kroppen sig nulpunktet."



Epilog

Epilogen er en Scene fra et Ægteskab. Var det spillerne efter, som spillede nulpunktet, er det spillerne før, som skal spille scenen, nu da de har forvandlet sig til det, de blev til. I så fald er spillerne efter ikke synspunkt og observatør, da dette ikke er tidspunktet til at introducere nye spillerpositioner. Er det spillerne før, som spillede nulpunktet, er spillerne før til stede som synspunkt og observatør, som i en normal Scene fra et Ægteskab.

Scene sættes ved at uadskillelighedsprobens funktion i tilfælde af dødsfald beskrives, det vil sige at den dødes bevidsthed påføres en kompatibel kolonistkrop, som partneren ved uadskillelighedsprobernes hjælp genkender som sin elskede. Desuden undertrykker proberne tanker, som ville gøre forholdets fortsættelse utænkelig, såsom at der lige er sket et mord. Derfor mødes de igen, men netop som de skal til at håndtere den frygtelige oplevelse undertrykker proben tankerne, og de er derfor tvunget til at fortsætte, som om intet var hændt, og de bare ser hinanden igen efter en dags hårdt arbejde, i denne konfliktfrie hverdagsscene fra et ægteskab som er dømt til at vare i hundrede år. Når de selv afbryder scenen (er det spillerne før, så mind dem om at det er dem, der skal afbryde), så rund scenen af med, at det var den første begivenhed i deres ægteskab, som proberne undertrykte men ikke udslettede mindet om. Så kan de jo tygge på den (at det kan have gentaget sig dusinvis af gange).

Debriefing

Glem ikke at debriefe spillerne. Giv dem en stund til at puste ud, diskutere scenariet og spillet, og falde ned igen oven på, hvad der forhåbentlig har været et intenst drama.