

MOD



NULPUNKTET

Introduktion

Et science fiction-drama til Fastaval 2010 for fire spillere og en spilleleder.

Et scenarie af Peter Fallesen, Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen.

Layout af Magnus Udbjerg.

En stor tak til spiltesterne på Con2: Alexander Birke, Troels Bording, Frederik Jensen, Anine Nielsen, Beatrix Nielsen, Jacob Nielsen, Rikkelara Nielsen og Uffe Thorsen

MODULNULPUNKTET

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

De sidder sammen og ser solopgangen. Lyset kaster et rødtligt skær udover byens glatte overflade. En susende lyd afslører, at en svævebus passerer forbi et sted under dem. Deres hænder mødes for første gang.

Tallerkenen smadres lige over hans hoved. Afværgende holder han sine arme op, og begynder at tale. Tårerne strømmer fra hendes øjne, mens hun samler endnu et stykke porcelæn op.

'Mod nulpunktet' handler om et ægtepar, der bevæger sig imod personlig katastrofe i en ikke helt så fjern fremtid. Scenariet lægger vægt på sci-fi genrens fremmeste egenskab: muligheden for at udforske hvad det er at være menneskelig.

Genre: Tragisk sci-fi drama

Antal spillere: 4

Forventet spiltid: 4 timer

Spillertype: Skal tænde på elementer som hverdagsfortælling i en sci-fi setting, indlevelsesspil, delt ejerskab over karakterer, spilmekaniske virkemidler og fælles fortælleret.

Spilledertype: Kommer til at instruere og puste til konflikter frem for at spille biroller.

Troels Pedersen, Morten Greis og Peter Fallesen er alle glade for mærkelige øl og lange gåture på stranden. Derudover er de en del af rollespilsnetværket planB. De ynder at skrive rollespil, der leger med fortællingsformer. Derudover holder de af besværlige kvinder og mennesker, der generelt er i stykker.



Kære læser,

Velkommen til “Mod nulpunktet”. Et scenarie til Fastaval 2010 om to elskende, fanget i et forhold med hinanden ombord på et rumskib, der skal bringe 120.000 sovende kolonister på en 100 år lang færd. Du skal føre fire spillere gennem denne færd, hvor vi lærer de to elskende, Janus og Medea, at kende på godt og ondt – mest på ondt.

Mod Nulpunktet er et science fiction scenarie, da vi gerne vil strække historien steder hen, et almindeligt drama ikke kan tage den, og forsøge at undersøge, hvad det præcis betyder at være menneskelig. Mod Nulpunktet er også et drama, for det handler om de prøvelser, som forholdet mellem de to hovedpersoner udsættes for. Til sidst er det også et mysterium, for Mod Nulpunktet handler også om en ubærlig hemmelighed mellem de to; en hemmelighed, som afdækkes i takt med, at vi nærmer os nulpunktet.

Fortællingen bevæger sig mod nulpunktet fra to sider af – før og efter – og handlingen bevæger sig i hver sin tidslige retning. To spillere spiller Janus og Medea før nulpunktet indtræffer, og de to andre spillere spiller Janus og Medea efter nulpunktet er indtruffet. De spillere, som ikke spiller hovedpersoner i en given scene, varetager i stedet en række biroller. Som spilleder er det din opgave at guide spillerne gennem spiloplevelsen, sørge for opvarmningen og sætte scenerne.

Der er faktisk to nulpunkter i vores historie. Det ene nulpunkt, det officielle, er koloniskibets afgang. Det andet er scenariets twist, og den dystre hemmelighed. Inden vi afslører det nulpunkt, vil vi fortælle lidt mere om scenariet.

Historien

Menneskeheden har besluttet at sende et koloniskib, Argo II, afsted på en 100 år lang færd. 120.000 kolonister vil ligge i en kryogenisk dvale under hele rejsen. Lige nu ligger rumskibet fortøjret ved rumstationen Helix, der er bemandet af ventende kolonister og personale. Under rejsen vil rumskibet være bemandet af to mennesker, Janus og Medea, som skal tage sig af eventuelle problemer undervejs på færden. De er et par, og de har gennemgået en særegen behandling, der kan holde dem i live gennem hele rejsen, og har gjort dem uadskillelige. De bliver desuden assisteret af to kunstige intelligenser, KI’ere kaldet APIS og ISIS, der spilles som biroller. Rumstations personale, samt de ventende kolonister, vil også blive spillet som biroller.

På den ene side af nulpunktet følger vi Janus og Medeas forhold i tiden op til afgang. På den anden side af nulpunktet befinder vi os frem næsten hundrede år efter nulpunktet, og



skridt for skridt bevæger denne historie sig baglæns, tilbage mod nulpunktet. Som spilleder klipper du mellem de to par, der langsomt nærmer sig det officielle nulpunktet fra hver deres side. Derved nærmer de sig uvidende også det andet nulpunkt.

Nulpunktets univers

Mod nulpunktet indeholder nogle specifikke science fiction-elementer for at historien kan lade sig gøre. Andre elementer er nogle, som interesserer spillerne. Det sker ved, at I under opvarmningen definerer en række science fiction-elementer, som kommer til at indgå i handlingen og former den.

De elementer vi har fastsat er rumskibe, rumstationer, kunstige intelligenser, kryogenisk dvale, livsforlængende teknologi og rekonstruktion. I vil opdage at disse elementer giver sig selv, når I spiller historien.

Mod dramaet

Historien mellem Janus og Medea er historien om to mennesker fanget i et forhold, de ikke kan komme ud af. Ikke en gang døden afslutter deres forhold, og dette dysfunktionelle forhold er kernen i dramaet. Det er imidlertid ikke alle elementer af dramaet, vi som forfattere fastsætter på forhånd. Som et led i opvarmningen introducerer spillerne elementer af forholdet mellem Janus og Medea, elementer som du som spillere indfører i fortællingen under selve spillet.

Det, at kronologien kører forlæns og baglæns i forskellige dele af fortællingen, giver desuden også lejlighed til at lege med et tema om smerte og erindring, idét spillerne både før og efter nulpunktet spiller med viden fra efter nulpunktet, som deres karakterer ikke har, men også mangler viden om begivenheder, den baglæns kronologi efter nulpunktet ikke er nået frem (eller tilbage) til endnu. Først ved nulpunktet ved alle alt, og uvisheden erstattes af tragisk vished.

Det andet nulpunkt

Et led i behandlingen af Janus og Medea, så de kan overleve de 100 år ombord på Argo II, er en psykoteknologisk og -terapeutisk behandling, der undertrykker bevidstheden om de negative episoder i deres forhold, og som gør dem uadskillelige, på et teknologisk niveau – de kan ikke lade være med at elske hinanden. Tiden op til afgang er dog hektisk, og Janus og Medea bliver mere og mere pressede, og deres forhold lider under det. Kort efter afgang udmønter det sig i, at den ene af de to, eller måske begge, myrder. Dette er sket adskillige gange lige siden, men hver gang blokerer behandlingen og teknologien



for, at de er i stand til at tale om det. Efter hvert drab overføres personligheden fra enten Janus eller Medea til en af de sovende kolonister, hvorefter han eller hun vender tilbage til den anden. Begge undertrykker de episoden, og deres forhold fortsætter indtil en af dem myrder den anden igen, for derefter endnu en gang at vågne op i en ny krop. Døden skiller dem ikke. Dette nulpunkt er scenariets dunkle hemmelighed, og åbenbares først for spillerne til slut – katastrofen er ikke, at den ene myrder den anden, men at de er blevet ved med at gøre det i snart 100 år, ude af stand til at tale om det med hinanden. Op til det andet nulpunkt har scenariets mekanikker sørget for, at forholdet mellem Janus og Medea bliver mere og mere presset, og hvad der skulle have været 100 års hvedebrødsdage i rummet, bliver i stedet til en dybt tragisk rejse.

Et par praktiske kommentarer

Mod nulpunktet er et “systemløst” scenarie. Indlevelse i rollerne er vigtigt, men også evnen til at udtrykke følelser, til at råbe af hinanden, at være tavse over for hinanden er vigtigt. Derfor har vi en række opvarmingsøvelser til jer inden I begynder scenariet. Som nævnt ovenfor skal spillerne også være med til skabe verdenen, de skal have et ejerskab over den, da vi mener, at det gør det lettere for spillerne at anvende den, når de selv har investeret i den. Spillerne har hver især en hovedrolle (Janus eller Medea, før eller efter), og de har en birolle. Som spilleder har du minimalt med biroller at spille. Du skal hovedsageligt guide spillerne, bl.a. ved at sætte scener, omend du har en birolle i den første scene i scenariet.

Mod Nulpunktet består af to tekster, samt fire spilpersoner. De to tekster er hhv. vores guide til opvarmning af spillerne, og den anden er vores spilledervejledning, hvor vi går i dybden med de enkelte elementer af fortællingen, og med hvordan man spiller selve scenariet.

