

Scener fra et ægteskab

Hver akt i scenariet vil starte med, at spilleder sætter en scene fra Janus og Medeas ægteskab, imens de er på rumskibet. Disse scener er ikke nødvendigvis direkte relaterede til fortællingen om Janus og Medeas vej imod nulpunktet, men skal i stedet sætte stemning og perspektiv.

I disse scener vil du spille Janus. Scenerne er rettet imod at spille en stemning frem om hvordan hverdagen forløber sammen med Medea. Samtidig vil de to andre spillere også blande sig i fortællingen, i det det er deres opgave at komme med en række beskrivelser af – og værdidomme overfor – scenen. Her er det meget vigtigt, at du er åben overfor de andre spilleres oplæg, og griber de bolde, de kaster til dig. Dette betyder selvfølgelig ikke, at du er nødt til at yde ‘vold’ på den idé om din karakter, du selv har, men i stedet blot, at du skal være villig til at frasige dig lidt af ejerskabet over Janus.

Derudover kræver disse scener fysisk kontakt mellem dig, og den spiller, som har rollen som Medea. For at understrege den intime stemning, som præger disse scener, skal i sidde overfor hinanden, se hinanden i øjnene, og holde hinanden i hånden. Hvis du på et tidspunkt synes det bliver for meget, kan du vise dette ved at slippe den andens spillers hånd, kun holde fast i en enkelt finger eller lignende. Når en af jer vælger at se bort, er scenen slut.

Scener mod nulpunktet

Det er her, hvor scenariets egentlige fortælling udspiller sig. Når du spiller hovedperson i disse scener, skal du sørge for at fremspille aggressionen i scenerne. Men husk at aggression kan være mange ting – det kan både være aggressiv, passiv-aggressiv, sproglig, ikke-sproglig, etc. Lad være med at køre op i en spids fra starten af scenerne, opbyg langsomt aggressionen sammen med handlingen, og følg spillederens opfordringer og tegn.

Huskeliste

- I scener fra et ægteskab forsætter scenen indtil den fysiske kontakt eller øjenkontakten brydes
- Når du spiller biroller har du kun én kugle pr. scene – du må altså introducere noget nyt én gang pr. scene
- Janus er allerede fortabt, men nyd turen mod nulpunktet



Janus - Efter

Missionen:

Rumskibet Argo II, Bærerklasse VII
skal føres til kolonien Cerberus.

Last:

120.000 kolonister i hypersøvn.

Besætning:

Ægteparret Janus, kommandør af 1.
grad, og Medea, kommandør af 2.
grad, samt KI'erne APIS og ISIS.

Forventet varighed af mission:

99,7 standardår.

Nuværende varighed af mission:

76,3 standardår

Sikkerhedsprotokol:

Konstant synkronisering med
mulighed for substitution

Rumstationen og kolonisterne

Under scenariet skal du ikke kun spille Janus. Du skal også tage dig af biroller i den del af scenariet, der forgår før katastrofen. Mere specifikt skal du spille en række af de medlemmer af personalet, som arbejder på rumstationen.

Det er din opgave af gøre nogle af disse mennesker levende, således at rumstationen ikke fremstår som en tom kulisse.

Selvfølgelig vil en så stor gruppe af mennesker rumme en uendelig mangfoldighed. Men én ting har de tilfælles, at de ikke helt forstår hvorfor Janus og Medea har valgt at tage af sted på missionen. Hvad får to mennesker til at vælge noget nær absolut ensomhed i 100 år? Derfor vil nogle af personalet opsøge Medea og Janus med spørgsmål til deres motivation for at drage ud på dette eventyr. Det vil være din opgave som spiller, at sikre at dine biroller i høj grad kommer til at lægge vægt på dette element. De kan enten være forundrede, imponerede eller direkte skeptiske – det er op til dig.

Når du skal spille personalet er det vigtigt, du er opmærksom på, at det er biroller. Det er ikke disse mennesker, der er i fokus i fortællingen om tiden før katastrofen. I stedet er de et værktøj til, at du som spiller kan hjælpe med at berige og uddybe fortællingen ved at spørge ind til handlinger og motivationer hos Janus og Medea. Husk på at en birolles funktion altid er at hjælpe fortællingen på vej – hvilket kan gøres ved både at være hjælper eller modstander overfor hovedrollerne. Den spiller, som spiller kolonisterne, har i høj grad til opgave at spørge ind til hovedrollernes handlinger, så du bør i stedet fokusere på deres indre liv. Derudover må du som birolle kun tage initiativ til selv at indføre noget nyt i en scene, hvor du er birolle, én gang pr. scene.

Logprotokollen dukker frem på skærmen. Gabende

initiererer Janus den.
”Dette er kommandør af 1.

grad Janus på Argo II.
”Endnu et gab kommer over

ham, og han strækker sig i stolen. Blikket glider kort

henover cockpitets gennemsigtige overflade, og de

alt for velkendte stjernekonstellationer, der hænger

i mørket derude. Med en hurtig bevægelse slår han

strålingsskjoldene ned, og overfladen bliver sort. Han

undertrykker endnu et gab.
”Dette er dag 27.868

af missionen. Fluxproblemerne i styringsmotorne

i styrbord side blev løst af APIS og ISIS for 5

standardtimer siden. Manuel reparation var ikke

nødvendigt.
”For 27.868. gang trykker han på ’Gem’

og strækker sig igen. Så rejser han sig fra stolen.

De var oplagte til missionen. Bryllup sat 150

dage før afgangsdagen, den rette uddannelse, den

rette intelligens – og villige til at undergå den

livsforlængende behandling. Da forslaget om at få

indopereret uadskillelighedsproben blev præsenteret,

syntes de, det var romantisk – den teknologiske

pendant til evig og uadskillelig kærlighed. Og her

finder vi dem nu, Janus og Medea, kampplloten og

lægen. Alene i det mørke verdensrum – 27.868 dages

rejse fra jorden. Ombord et rumskib hvor hver dag

på overfladen ligner alle de andre. Med ansaret for

120.000 skæbner

Janus og Medea blev gift kort før missionen. De

mødte hinanden på flådeakademiet, og det var

kærlighed ved første blik – i hvert fald hvis du spørger

Janus. De er snart 80 år inde i det, der skulle have

været deres livs store eventyr. Men i fortiden ligger

en tragedie, der ændrede alting, og stadig kaster

mørke skygger over dem. Et nulpunkt hvori alt blev

forandret.

Kære spiller,

Har du nogensinde haft en følelse af, at selvom alting

ser lyst ud lige nu, så ligger der noget mørkt gemt

i din hukommelse? Følelsen af at have glemt noget

fortæreligt ødelægger muligheden for rigtigt at nyde

nuet. Det er den fornemmelse, du som spiller skal

søge ind til, mens du spiller Janus i 'Mod Nulpunktet,'

Janus er et kompliceret menneske. Han rummer

både kærlighed og had, minder og håb. Men det gør

ham ikke til din ven. Han har allerede handlet på en

måde, der har dømt han til fortabelse – han kan bare

ikke huske, hvad det er, han har gjort. Janus er dit

instrument til at opleve en historie – og det er vigtigt

du går til ham, med præcis det in mente. Det værende

sagt, så betyder det ikke, at du ikke skal holde af og

med ham. Du er bare nødt til at være forberedt på, at

når vi kommer til slutningen, så kan du ikke redde

ham fra hans ugerning – det er der ingen der kan. Mod

Nulpunktet er en tragedie, og det kan vi ikke ændre

ved. Det eneste vi kan gøre, er at sikre det bliver en

god historie.

Udover teksten i anslaget, så består Janus af tre

karaktertræk. Det er op til dig at fylde mere på. Men

sørg for at tage udgangspunkt i den person, som

teksten skaber – og gør ham så til din egen. Føl dig

fri til at tilskrive ham andre karaktertræk, som virker

logiske – eller tag udgangspunkt i en person fra en

bog, film eller serie. Det eneste vigtige er, at du husker

hans tre kernetræk – og du husker, at det her er en

tragedie – der vil ikke være nogen kram til sidst, men

forhåbentlig en fed oplevelse.

Vred

Glasset splintre mod væggen. Rød i hovedet skriger

han af sine lungers fulde kraft. Hun krymper sig

kortvarigt. Han ved faktisk ikke hvilke ord, der

kommer ud af hans mund. Følelserne har fuldstændig

overtaget styringen med hans krop. Han skal til at

hæve højre hånd, men når lige at tage sig selv i det.

Trækker vejret dybt for at genvinde kontrollen.

Janus plejede ikke at være så vred. Men noget er

blevet ændret en smule i ham. Der er som om den

altid ligger under overfladen og venter på at bryde

frem. Vreden. Han må tit tage sig selv i at være lige

ved at lade den bryde frem uden grund. Men samtidig

er den hans drivkraft nu. Det er den, der får ham op

om morgenen. Den, der for ham til at give den sidste

kraftræstation, når det er nødvendigt. Og den er

forbundet til Medea. Når Janus forsøger at vise hende,

hvor meget hun betyder for ham, er det også et forsøg

på at vise sig selv, at han er mere end sin vrrede. Men

samtidig forstærkes den, hver gang det går galt. Og

det er jo ikke fordi det altid er hans skyld.

Brødebetyngt

Han bliver hængende i dørbåbningen og ser på hende.

Hun sover roligt med ryggen til ham. Han har kluden

i hånden. Vinen drypper fra den ned på gulvet. I

han indre udkæmpes en kamp imellem den del, der

ønsker at vække hende og vise, han har ryddet op

efter deres skænderi, og den del, der frygter endnu et

vredesudbrud, hvis han trækker hende ud af søvnen.

Janus vil så gerne gøre det godt igen. Han ved det

ikke altid er nemt at leve sammen med ham. Han

fortæller sig selv, at skænderierne er hans skyld.

Forsøger at sone sin skyldfølelse ved at blive næsten

underdanig. Men Janus har svært ved at styre sit

temperament, og det for til tider overtager, og så siger

han fortærelige ting. Ting han bagefter næsten er helt

sikker på, han ikke mener, når det kommer til stykket.

Selvom ordene jo kom fra hans mund. Men han elsker

jo Medea af hele sit hjerte, og man ønsker jo ikke at

fortærelige ting skal ske, for dem man elsker. Vel?

Det ville jo gøre en til et forfærdeligt menneske, og

det ønsker ingen jo at være.

han med sikkerhed: noget er i stykker.

kan han ikke reparere deres forhold. For én ting ved

stykker. Men før han kan finde det sted i sin erindring,

der et sted i fortiden var et punkt, hvori noget gik i

samtaler, for at forstå hvad der er ændret. Han ved

Han ransager både sig selv og Medea igennem deres

at Medea og hans forhold bliver som det var engang.

ligesom dengang. Janus ønsker med hele sit væsen

lignende forhold. For de behøver stadig hinanden

hvis det fandtes der, så må det kunne genfindes under

at genskabe det liv, de havde sammen på jorden. For

bare ikke, hvad det er. Men han søger efter det. Prøver

De har mistet noget. Det er Janus sikker på. Han ved

Fortidsforherligende

Med et trist smil ser han på optagelsen. Hende i den

hvide kjole, han i uniform. Hans øjne fanger deres

smil. Selvom hans krop ikke er ældet fysisk, kan

han knapt nok genkende manden på skærmen. Det

smil findes ikke længere. Han mærker en klump i

halsen. Med en enkelt tåre i øjevigen sluker han for

optagelsen og ser ud på stjernerne.

At spille Argo – Scener fra et ægteskab

Hver akt i scenariet vil starte med, at spilleder sætter en scene fra Janus og Medeas ægteskab, imens de er på rumskibet. Disse scene er ikke nødvendigvis direkte direkte relateret til fortællingen om Janus og Medeas vej imod nulpunktet, men skal i stedet sætte stemning og perspektiv.

Din funktion i disse scener er at være Observatør. Som observatør har du ret og pligt til at beskrive de ting, der foregår i scenen. Det er din opgave at udvælge specifikke dele af rummet, scenen foregår i, samt de handlinger karaktererne udfører, og beskrive dem klart i et neutralt sprog. Du må ikke komme med værdiladede udsagn eller metaforer. Tilgængæld har du ret til at definere hvordan ting ser ud og forekommer. Samtidig skal du også inddrage rumskibet i dine beskrivelser – enten i forbindelse med hvordan rummene ser ud, hvad der udenfor vinduerne eller hvordan det at være på et rumskib påvirker ting udseende. Meget science-fiction er præget af storladne beskrivelser af majestætiske rumskibe, som driver igennem verdensrummet, og det er din opgave at videregive den følelse til de andre spillere igennem dine udsagn.

Scener mod nulpunktet

Det er her, hvor scenariets egentlige fortælling udspiller sig. Når du spiller hovedperson i disse scener, skal du sørge for at fremspille aggressionen i scenerne. Men husk at aggression kan være mange ting – det kan både være aggressiv, passiv-aggressiv, sproglig, ikke-sproglig, etc. Lad være med at køre op i en spids fra starten af scenerne, opbyg langsomt aggressionen sammen med handlingen, og følg spillederens opfordringer og tegn.

Huskeliste

- Som observatør har du ret og pligt til at beskrive de ting, der foregår i scenen, men du må ikke komme med værdiladede udsagn
- Når du spiller biroller har du kun én kugle pr. scene – du må altså introducere noget nyt én gang pr. scene
- Janus er allerede fortabt, men nyd turen mod nulpunktet



APIS og Argo

Under scenariet skal du ikke kun spille Medea. Du skal også tage dig af biroller i den del af scenariet, der forgår efter katastrofen. Mere specifikt skal du spille den ene af rumskibet Argos kunstige intelligens, APIS, og selve rumskibet.

At spille APIS

Sammen med ISIS udgør APIS rumskibets to kunstige intelligenser (KI'er). KI'er forekommer altid i par, da de ellers har tendens til at slette sig selv (begå selvmord) efter de har eksisteret et umiddelbart tilfældigt tidsrum. APIS har ansvaret for opretholdelse af rumskibets indre miljøer. Det er den, der melder når der er misbalancer eller problemer med kolonisterne. APIS er integreret i hele Argos software, hvorved den altid kan kontakte Janus eller Medea, når det er nødvendigt. Men APIS samtidig begrænser sig ikke kun til at melde om problemer med iltsystemet eller lignende. Den kommenterer og diskuterer også i høj grad den daglige gang på rumskibet med en hvis moderlig omsorg. Når du skal spille APIS er det vigtigt, du er opmærksom på, at det er en birolle. Det er ikke APIS, der er i fokus i fortællingen om tiden efter katastrofen. I stedet er den et værktøj til, at du som spiller kan hjælpe med at berige og uddybe fortællingen ved at spørge ind til handlinger og motivationer hos Janus og Medea. Husk på at en birolles funktion altid er at hjælpe fortællingen på vej – hvilket kan gøres ved både at være hjælper eller modstander overfor hovedrollerne. Den spiller, som spiller APIS, har i høj grad til opgave at spørge ind til hovedrollernes handlinger, så du bør i stedet fokuserer på deres indre liv. Derudover må du som birolle kun tage initiativ til selv at indføre noget nyt i en scene, hvor du er birolle, én gang pr. scene.

Note:

APIS vil aldrig nogensinde skade et menneske eller påføre skade til rumskibet – det er ikke en mulighed i dette scenarie.

”Jeg er Janus.” Stemmen kastes tilbage fra spejlet.

Utilfreds ser han på det, retter ryggen og forsøger

igen. ”Jeg er Kommandør af 1. grad Janus. Det er

min kone og jeg, der vil føre Argo II til kolonien. Som

I ved, er rejsen sat til lige under 100 år, og det er

vores opgave at våge over Jer under hele turen. Da

vi alle skal bruge de næste 113 dage her på stationen

inden afgang, vil jeg endelig opfordre Jer til at komme

til enten mig, eller min hustru Medea, hvis I har

nogen spørgsmål eller bekymringer...eller bare har

lyst til at lære os at kende.” Tilfreds kigger han på sit

spejlbillede, retter på uniformen og vender ryggen til

værelset.

De var oplagte til missionen. Bryllup sat 150

dage før afgangsdagen, den rette uddannelse, den

rette intelligens – og villige til at undergå den

livsforlængende behandling. Da forslaget om at få

indopereret uadskillelighedsproben blev præsenteret,

syntes de, det var romantisk – den teknologiske

pendant til evig og uadskillelig kærlighed. Og her

finder vi dem nu, Janus og Medea, kampplioten

og lægen. 113 dage til deres rejse ud i det kolde

verdensrum. Teknologisk uadskilliggjort fra hinanden.

Vitterlig ude af stand til at være uden hinanden. Med

ansvaret for 120.000 skæbner.

Janus og Medea har været gift i 37 dage. De mødte

hinanden på flådeakademiet, og det var kærlighed

ved første blik – i hvert fald hvis du spørger Janus.

Nu er de ved at gøre sig klar til det største eventyr i

deres liv – og til den største tragedie. Forude ventet

et nulpunkt, hvori alt går galt. De ved det bare ikke

endnu.

Kære spiller,

Har du nogensinde haft en følelse af, at selvom alting

ser lyst ud, så venter der noget mørkt i horisonten. Du

ved, du burde nyde øjeblikket, men du kan ikke fjerne

forømmelsen af, at noget slemt er i vente. Det er den

forømmelse, du som spiller skal søge ind til, mens du

spiller Janus i 'Mod Nulpunktet.'

Janus er et kompliceret menneske. Han rummer både

kærlighed og had, drømme og håb. Men det gør ham

ikke til din ven. Han er allerede dømt til fortabelse,

og der er ikke noget du kan gøre ved det. Janus er dit

instrument til at opleve en historie – og det er vigtigt

du går til ham, med præcis det in mente. Det værende

sagt, så betyder det ikke, at du ikke skal holde af og

med ham. Du er bare nødt til at være forberedt på, at

når vi kommer til slutningen, så kan du ikke redde

ham – det er der ingen der kan. Mod Nulpunktet er en

tragedie, og det kan vi ikke ændre ved. Det eneste vi

kan gøre, er at sikre det bliver en god historie.

Udover teksten i anslaget, så består Janus af tre

karaktertræk. Det er op til dig at fylde mere på. Men

sørg for at tage udgangspunkt i den person, som

teksten skaber – og gør ham så til din egen. Føl dig

fri til at tilskrive ham andre karaktertræk, som virker

logiske – eller tag udgangspunkt i en person fra en

bog, film eller serie. Det eneste vigtige er, at du husker

hans tre kernetræk – og du husker, at det her er en

tragedie – der vil ikke være nogen kram til sidst, men

forhåbentlig en fed oplevelse.

Ansvarsfuld

Hans blik fastholder de unge kadetter. En efter en ser

ham dem i øjnene. Han ved, at hvis de ikke stoler fuld-

stændigt på ham, så kommer de ikke alle hjem i dag.

Han rømmer sig, 'Mine herre, i dag bliver det Jeres

første tur udenfor simulatoren. Det er min opgave at

sørge for, at I alle kommer levende igennem dagen.'

Ingen bliver kamppliot uden evnen til at være

ansvarlig. Men for Janus har ansvaret aldrig været en

byrde, eller noget han skulle lære. Lige modsat. Det

er altid faldet naturligt for ham. Han var altid den

som rejste sig og tog føringen, når det var nødvendigt

– ikke for at blamere sig, men fordi han følte det var

hans pligt. Lige præcis pligten var årsagen til han

gik ind i militæret – han følte, han burde tjene sit

land. Men hvornår er det, at handle på baggrund af

pligt en agtværdig ting, og hvornår er det en dårlig

undskyldning? Og hvordan stemmer soldatens pligt

overens med ægtemandens? Det er Janus snart ved at

Besidderisk

skulle opdag.

Janus ser på hende igennem lokalet. Hun ler over

noget, generalen har sagt. Ubevidst knytter kan næven

i den hvide handske. Kæbens muskler træder frem i

hans ansigt. Hans tanker falder tilbage til første gang

han så hende. Udenfor klasselokalet på akademiet.

Og allerede der vidste han det. Vidste hun skulle være

hans.

Janus er ikke god til at dele Medea med andre. I sit

indre har han stadig svært ved at tro på, at en kvinde

som hende virkelig ønsker at spendere noget nær en

evighed sammen med ham. Det kommer til udtryk

igennem forklædt interesse, når han henkastet spørger

hende hvem hun har snakket med og om hvad – eller

hvad hun har lavet hele dagen, hvis han ikke har set så

meget til hende. Det bliver tydeligere når han er vred

– når sætninger som 'Du er min' bliver råbt igennem

lokalet. Han har dog aldrig været fysisk voldelig

overfor hende. Og de er ikke kun skadelige, de

følteser der raser i hans indre. Han holder fuldstændigt

og helhjertet af Medea, og ønsker det bedste for

hende. Ønsker at beskytte hende. Hun er jo det største,

der nogensinde er sket for ham. Og det søger han

dagligt at vise hende – det går bare lidt galt nogen

gange. Men det kan han jo ikke gøre for?

Fokuseret

Hans blik viger ikke fra forhindringen foran skibets

næse. Tvinger alarmens øredøvende vrællen væk fra

sin bevidsthed. Langsomt ser han den komme tættere

og tættere på. Et sted i hjørnet af sit synsfelt ser han

co-piloten gestikulere voldsomt, men ignorerer det.

I sidste øjeblik dykker han næsen, og klippestykket

forsvinder henover cockpitets tag.

Ingen bliver kamppliot uden evnen til at være

ansvarlig. Men for Janus har ansvaret aldrig været en

byrde, eller noget han skulle lære. Lige modsat. Det

er altid faldet naturligt for ham. Han var altid den

som rejste sig og tog føringen, når det var nødvendigt

– ikke for at blamere sig, men fordi han følte det var

hans pligt. Lige præcis pligten var årsagen til han

gik ind i militæret – han følte, han burde tjene sit

land. Men hvornår er det, at handle på baggrund af

pligt en agtværdig ting, og hvornår er det en dårlig

undskyldning? Og hvordan stemmer soldatens pligt

overens med ægtemandens? Det er Janus snart ved at

kan gøre, er at sikre det bliver en god historie.

Udover teksten i anslaget, så består Janus af tre

karaktertræk. Det er op til dig at fylde mere på. Men

sørg for at tage udgangspunkt i den person, som

teksten skaber – og gør ham så til din egen. Føl dig

fri til at tilskrive ham andre karaktertræk, som virker

logiske – eller tag udgangspunkt i en person fra en

bog, film eller serie. Det eneste vigtige er, at du husker

hans tre kernetræk – og du husker, at det her er en

tragedie – der vil ikke være nogen kram til sidst, men

forhåbentlig en fed oplevelse.

Janus er ikke god til at dele Medea med andre. I sit

indre har han stadig svært ved at tro på, at en kvinde

som hende virkelig ønsker at spendere noget nær en

evighed sammen med ham. Det kommer til udtryk

igennem forklædt interesse, når han henkastet spørger

hende hvem hun har snakket med og om hvad – eller

hvad hun har lavet hele dagen, hvis han ikke har set så

meget til hende. Det bliver tydeligere når han er vred

– når sætninger som 'Du er min' bliver råbt igennem

lokalet. Han har dog aldrig været fysisk voldelig

overfor hende. Og de er ikke kun skadelige, de

følteser der raser i hans indre. Han holder fuldstændigt

og helhjertet af Medea, og ønsker det bedste for

hende. Ønsker at beskytte hende. Hun er jo det største,

der nogensinde er sket for ham. Og det søger han

dagligt at vise hende – det går bare lidt galt nogen

gange. Men det kan han jo ikke gøre for?

Scener fra et ægteskab

Hver akt i scenariet vil starte med, at spilleder sætter en scene fra Janus og Medeas ægteskab, imens de er på rumskibet. Disse scene er ikke nødvendigvis direkte direkte relateret til fortællingen om Janus og Medeas vej imod nulpunktet, men skal i stedet sætte stemning og perspektiv. I disse scener vil du spille Medea. Scenerne er rettet imod at spille en stemning frem om hvordan hverdagen forløber sammen med Janus. Samtidig vil de to andre spillere også blande sig i fortællingen, i det det er deres opgave at komme med en række beskrivelser af – og værdidomme overfor – scenen. Her er det meget vigtigt, at du er åben overfor de andre spilleres oplæg, og griber de bolde, de kaster til dig. Dette betyder selvfølgelig ikke, at du er nødt til at yde 'vold' på den idé om din karakter, du selv har, men i stedet blot, at du skal være villig til at frasige dig lidt af ejerskabet over Medea. Derudover kræver disse scener fysisk kontakt mellem dig, og den spiller, som har rollen som Janus. For at understrege den intime stemning, som præger disse scener, skal i sidde overfor hinanden, se hinanden i øjnene, og holde hinanden i hånden. Hvis du på et tidspunkt synes det bliver for meget, kan du vise dette ved at slippe den andens spillers hånd, kun holde fast i en enkelt finger eller lignende. Når en af jer vælger at se bort, er scenen slut.

Scener mod nulpunktet

Det er her, hvor scenariets egentlige fortælling udspiller sig. Når du spiller hovedperson i disse scener, skal du sørge for at fremspille aggressionen i scenerne. Men husk at aggression kan være mange ting – det kan både være aggressiv, passiv-aggressiv, sproglig, ikke-sproglig, etc. Lad være med at køre op i en spids fra starten af scenerne, opbyg langsomt aggressionen sammen med handlingen, og følg spillederens opfordringer og tegn.

Huskeliste

- I scener fra et ægteskab forsætter scenen indtil den fysiske kontakt eller øjenkontakten brydes
- Når du spiller biroller har du kun én kugle pr. scene – du må altså introducere noget nyt én gang pr. scene
- Medea er allerede fortabt, men nyd turen mod nulpunktet



Medea - Efter

Missionen:

Rumskibet Argo II, Bærerklasse VII
skal føres til kolonien Cerberus.

Last:

120.000 kolonister i hypersøvn.

Besætning:

Ægteparret Janus, kommandør af 1.
grad, og Medea, kommandør af 2.
grad, samt KI'erne APIS og ISIS.

Forventet varighed af mission:

99,7 standardår.

Nuværende missionvarighed:

76,3 standardår

Sikkerhedsprotokol:

Konstant synkronisering med
mulighed for substitution

Rumstationen og kolonisterne

Under scenariet skal du ikke kun spille Medea. Du skal også tage dig af biroller i den del af scenariet, der forgår før katastrofen. Mere specifikt skal du spille en række af de kolonister, som skal transporteres til kolonien.

At spille kolonisterne

Janus og Medea er ikke alene på rumstationen før missionens påbegyndelse. Den store mængde af kolonister, som skal transporteres til Cerebus, er også til stede. Selvfølgelig vil en så stor gruppe af mennesker rumme en uendelig mangfoldighed. Men én ting har de tilfælles, de ser alle på fremtiden med en høj grad af uvished. De ved ikke rigtig, hvad der vil ske, når de ankommer til Cerebus, og er både nervøse og nysgerrige. Derfor vil nogle af dem opsøge Medea og Janus med spørgsmål og lignende. Samtidig vil de have svært ved at forstå hovedpersonernes motivation for at drage ud på dette eventyr, og derfor vil det også være din opgave som spiller, at sikre at birollerne i høj grad kommer til at lægge vægt på dette element. De kan enten være forundrede, imponerede eller direkte skeptiske – det er op til dig. Når du skal spille kolonisterne er det vigtigt, du er opmærksom på, at det er biroller. Det er ikke disse mennesker, der er i fokus i fortællingen om tiden før katastrofen. I stedet er de et værktøj til, at du som spiller kan hjælpe med at berige og uddybe fortællingen ved at spørge ind til handlinger og motivationer hos Janus og Medea. Husk på at en birolles funktion altid er at hjælpe fortællingen på vej – hvilket kan gøres ved både at være hjælper eller modstander overfor hovedrollerne. Den spiller, som spiller rumstationens personale, har i høj grad til opgave at spørge ind til hovedrollernes indre liv, så du bør i stedet fokuserer på deres handlinger. Derudover må du som birolle kun tage initiativ til selv at indføre noget nyt i en scene, hvor du er birolle, én gang pr. scene.

Hun slår håndroden hårdt mod terminalens overflade.

En ed ryger over hendes læber, da smerten stråler op

i armen. Med en dyb indånding gemmer hun smerten

væk bagerst i sin bevidsthed, og ser på terminalens

skærm, som nu viser en rolig hjerterytme. En lille

anomalí på kurven fanger hendes blik. Hun rådfører

sig med sin egen håndterminal og lader så blik-

ket vende tilbage til anomalien. Med et skuldertræk

trykker hun på knappen, der slukker for respiratoren.

Ingen grund til at spilde ilt på en kolonist, som kun

har 15 procents sandsynlighed for at vågne op uden

hjerneskader.

De var oplagte til missionen. Bryllup sat 150

dage før afgangsdagen, den rette uddannelse, den

rette intelligens – og villige til at undergå den

livsforlængende behandling. Da forslaget om at få

indopereret uadskillelighedsproben blev præsenteret,

syntes de, det var romantisk – den teknologiske

pendant til evig og uadskillelig kærlighed. Og her

finder vi dem nu, Janus og Medea, kampplotten og

lægen. Alene i det mørke verdensrum – 27.868 dages

rejse fra jorden. Ombord et rumskib hvor hver dag

på overfladen ligner alle de andre. Med ansaret for

120.000 skæbner.

Janus og Medea blev gift kort før missionen. De

mødte hinanden på flådeakademiet, og det var

kærlighed ved første blik – i hvert fald hvis du spørger

Janus. De er snart 80 år inde i det, der skulle have

været deres livs store eventyr. Men i fortiden ligger

en tragedie, der ændrede alting, og stadig kaster

mørke skygger over dem. Et nulpunkt hvori alt blev

forandret.

Kære spiller,

Har du nogensinde haft en følelse af, at selvom alting

ser lyst ud lige nu, så ligger der noget mørkt gemt

i din hukommelse? Følelsen af at have glemt noget

fortærdeligt ødelægger muligheden for rigtigt at

nyde nuet. Det er den fornemmelse, du som spiller

skal søge ind til, mens du spiller Medea i 'Mod

Nulpunktet.'

Medea er et kompliceret menneske. Hun rummer

både kærlighed og had, minder og håb. Men det gør

hende ikke til din ven. Hun har allerede handlet på

en måde, der har dømt hende til fortabelse – hun kan

bare ikke huske, hvad det er, hun har gjort. Medea

er dit instrument til at opleve en historie – og det er

vigtigt du går til hende, med præcis det in mente.

Det værende sagt, så betyder det ikke, at du ikke skal

holde af og med hende. Du er bare nødt til at være

forberedt på, at når vi kommer til slutningen, så kan

du ikke redde hende fra hendes ugerminger – det er der

ingen, der kan. Mod Nulpunktet er en tragedie, og det

kan vi ikke ændre ved. Det eneste vi kan gøre, er at

sikre det bliver en god historie.

Udover teksten i anslaget, så består Medea af tre

karaktertræk. Det er op til dig at fylde mere på. Men

sørg for at tage udgangspunkt i den person, som

teksten skaber – og gør hende så til din egen. Føl dig

fri til at tilskrive hende andre karaktertræk, som virker

bog, film eller serie. Det eneste vigtige er, at du husker

hendes tre kernetræk – og du husker, at det her er en

tragedie – der vil ikke være nogen kram til sidst, men

Hadsk

Sammenbidt ser Medea udover den uendelige række

af kryosenge. En muskel bliver ved med at hoppe

ved det højre øje. Irriteret masserer hun den. Blikket

vender tilbage til terminalen foran hende. Billedet er

fra cockpitet. Janus sidder og indtaler dagens log.

Hun stirrer kort på skærmen, så griber hun kaffekop-

pen og kaster den af alle kræfter ind i væggen.

Fortvivlet

Hun udvisker blyantstregen lidt med sin finger. Kig-

ger op i spejlet i et par sekunder, og fortsætter så med

at forsøge at fange øjets blik. På bordet ved siden

af hende ligger flere tidligere forsøg sammenkrøl-

let – kasseret. Hun løfter blyanten fra papiret, og ser

tilfreds på det. Så skriver hun 'Adlyd dine drømme'

henover det, mens tårerne begynder at løbe.

Medea har mistet forståelsen af, hvem hun er. Så

enkelt kan det siges. Og det gennemstrømmer hende

som en flod af fortvivlelse. Tvinger hende til at se

bagud for at forsøge at genfinde et fodfæste. Men i

fortiden er der noget mørkt, der gemmer sig. Hun kan

ikke huske hvad. Kan kun svagt ane konturerne af

det. Men hun vil gøre alt for at genfinde fodfæstet –

selv give sig hen til hvad end det er, der gemmer sig

i mørket. Derfor griber hun enhver chance for noget

konkret at binde sig til – ligemeget om det så er et

skænderi, en mistro eller en overbevisning. Bare så

længe det er noget fast, man kan støtte sig til. For alt

må være bedre, end den fortvivlelse, hun følger nu.

Selv at mistro den, men ikke kan lade være med at

elske. Ikke?

Savnende

Hun tænder det sidste stearinlys, imens hun gør sit

bedste for blokere bevidstheden om, hvor stearinen

kommer fra. Rødvinen hældes i glassene. Hun retter

derefter servietterne, så de ligger ens. Hører Janus

bag sig, og vender sig forventningsfuldt om. Men da

han sætter sig ned, ser hun ingen glæde i hans blik.

Noget inde i hende går endnu engang i stykker.

Medea ved, der var en grund til, hun valgte Janus.

Han var en mand, som fik hende til at føle ting.

som ingen andre kunne. Det er i hvert fald det, hun

fortæller sig selv. Men hvor er den følelse nu? Hun

savner den så meget. Savner ungdommens glæde.

Lysten til nye oplevelser. Savner de ting, der gjorde

livet eventyrligt. Til tider lammer savnet hende.

Efterlader hende følelsesløs og visсен. Tvinger hende

til at slå hånden ind i væggen for blot at føle et eller

andet. Andre gange fyldes hun pludseligt med en

forhåbning om at noget nyt kan spire mellem hende

og Janus. For de kan jo ikke undvære hinanden, så de

er nødt til at genfinde det, de havde sammen. For hvad

kan være så slemt, at man ikke kan komme over det,

når nu man ikke kan leve uden hinanden?

At spille Argo – Scener fra et ægteskab

Hver akt i scenariet vil starte med, at spilleder sætter en scene fra Janus og Medeas ægteskab, imens de er på rumskibet. Disse scene er ikke nødvendigvis direkte direkte relateret til fortællingen om Janus og Medeas vej imod nulpunktet, men skal i stedet sætte stemning og perspektiv.

Din funktion i disse scener er at være Synspunkt. Som synspunkt har du ret og pligt til at mene noget om scenen. Du skal komme med beskrivende udsagn, som giver kulør og dybde til scenen, og hvert udsagn skal indeholde enten en metafor, eller en værdi-dom i form af et ladet tillægsord, positivt eller negativt. I disse scener har du også lov til at komme med udsagn om karakterernes indre liv, dvs. at du rent faktisk må fortælle, hvad en karakter føler om et eller andet. Samtidig skal du også forsøge at inddrage rumskibet i dine beskrivelser – enten som et metafor eller som et element, der muliggør en speciel beskrivelse af handling (fx kan man sammenligne skønheden ved et samleje i vægtfri tilstand med en ballet). Meget science-fiction er præget af storladne beskrivelser af majestætiske rumskibe, som driver igennem verdensrummet, og det er din opgave at videregive den følelse til de andre spillere igennem dine udsagn.

Scener mod nulpunktet

Det er her, hvor scenariets egentlige fortælling udspiller sig. Når du spiller hovedperson i disse scener, skal du sørge for at fremspille aggressionen i scenerne. Men husk at aggression kan være mange ting – det kan både være aggressiv, passiv-aggressiv, sproglig, ikke-sproglig, etc. Lad være med at køre op i en spids fra starten af scenerne, opbyg langsomt aggressionen sammen med handlingen, og følg spillederens opfordringer og tegn.

Huskeliste

- Som synspunkt har du ret og pligt til at mene noget om scenen. Alt hvad du beskriver skal indeholde noget værdiladet eller en metafor
- Når du spiller biroller har du kun én kugle pr. scene – du må altså introducere noget nyt én gang pr. scene
- Medea er allerede fortabt, men nyd turen mod nulpunktet



ISIS og Argo

Under scenariet skal du ikke kun spille Medea. Du skal også tage dig af biroller i den del af scenariet, der forgår efter katastrofen. Mere specifikt skal du spille den ene af rumskibet Argos kunstige intelligens, ISIS, og selve rumskibet.

At spille ISIS

Sammen med APIS udgør ISIS rumskibets to kunstige intelligenser (KI'er). KI'er forekommer altid i par, da de ellers har tendens til at slette sig selv (begå selvmord) efter de har eksisteret et umiddelbart tilfældigt tidsrum. ISIS har ansvaret for opretholdelse af rumskibets funktionsdygtighed. Det er den, der melder når ting er i stykker eller der er problemer med ruten. ISIS er integreret i hele Argos software, hvorved den altid kan kontakte Janus eller Medea, når det er nødvendigt. Men ISIS samtidig begrænser sig ikke kun til at melde om problemer med motorer eller lignende. Den kommenterer og diskuterer også i høj grad den daglige gang på rumskibet med en slet skjult snert af sarkasme i sin stemme. Når du skal spille ISIS er det vigtigt, du er opmærksom på, at det er en birolle. Det er ikke ISIS, der er i fokus i fortællingen om tiden efter katastrofen. I stedet er den et værktøj til, at du som spiller kan hjælpe med at berige og uddybe fortællingen ved at spørge ind til handlinger og motivationer hos Janus og Medea. Husk på at en birolles funktion altid er at hjælpe fortællingen på vej – hvilket kan gøres ved både at være hjælper eller modstander overfor hovedrollerne. Den spiller, som spiller ISIS, har i høj grad til opgave at spørge ind til hovedrollernes indre liv, så du bør i stedet fokuserer på deres handlinger. Derudover må du som birolle kun tage initiativ til selv at indføre noget nyt i en scene, hvor du er birolle, én gang pr. scene.

Note:

ISIS vil aldrig nogensinde skade et menneske eller påføre skade til rumskibet – det er ikke en mulighed i dette scenarie.

Hun lader fingrene løbe legende henover håndtermi-

na lens overflade. Den skifter fra sort til lyserød. Med et genernt smil ser hun op på sin patient. 'Beklager –

det er en vane, jeg har haft, siden jeg var barn. Jeg

kan aldrig holde hænderne i ro, når jeg skal vente på

noget.' Den unge man smiler lidt beklemt tilbage. En

kort, sart lyd afslører, at terminalen er færdig med

beregningerne. Hun læser kort teksten, der er dukket

frem på overfladen. Med et sørgmodigt blik kigger hun

op. 'Desværre, der er for mange værdier, der er uden-

for missionsparametrene. Jeg er nødt til at fritage dig

fra missionen.'

De var oplagte til missionen. Bryllup sat 150

dage før afgangsdagen, den rette uddannelse, den

rette intelligens – og villige til at undergå den

livsforlængende behandling. Da forslaget om at få

indopereret uadskillelighedsproben blev præsenteret,

syntes de, det var romantisk – den teknologiske

pendant til evig og uadskillelig kærlighed. Og her

finder vi dem nu, Janus og Medea, kampplotten

og lægen. 113 dage til deres rejse ud i det kolde

verdensrum. Teknologisk uadskilliggjort fra hinanden.

Vitterlig ude af stand til at være uden hinanden. Med

ansvaret for 120.000 skæbner.

Janus og Medea har været gift i 37 dage. De mødte

hinanden på flådeakademiet, og det var kærlighed

ved første blik – i hvert fald hvis du spørger Janus.

Nu er de ved at gøre sig klar til det største eventyr i

deres liv – og til den største tragedie. Forude venter

et nulpunkt, hvori alt går galt. De ved det bare ikke

endnu.

Kære spiller,

Har du nogensinde haft en følelse af, at selvom alting ser lyst ud, så venter der noget mørkt i horisonten. Du ved, du burde nyde øjeblikket, men du kan ikke fjerne formemmelsen af, at noget slemt er i vente. Det er den fornemmelse, du som spiller skal søge ind til, mens du spiller Medea i 'Mod Nulpunktet.'

Medea er et kompliceret menneske. Hun rummer både

kærlighed og had, drømme og håb. Men det gør hende

ikke til din ven. Hun er allerede dømt til fortabelse,

og der er ikke noget du kan gøre ved det. Medea er

dit instrument til at opleve en historie – og det er

vigtigt du går til hende, med præcis det in mente.

Det værende sagt, så betyder det ikke, at du ikke skal

holde af og med hende. Du er bare nødt til at være

forberedt på, at når vi kommer til slutningen, så kan

du ikke redde hende – det er der ingen der kan. Mod

Nulpunktet er en tragedie, og det kan vi ikke ændre

ved. Det eneste vi kan gøre, er at sikre det bliver en

god historie.

Udover teksten i anslaget, så består Medea af tre

karaktertræk. Det er op til dig at fylde mere på. Men

sørg for at tage udgangspunkt i den person, som

teksten skaber – og gør hende så til din egen. Føl dig

fri til at tilskrive hende andre karaktertræk, som virker

logiske – eller tag udgangspunkt i en person fra en

bog, film eller serie. Det eneste vigtige er, at du husker

hendes tre kernetræk – og du husker, at det her er en

tragedie – der vil ikke være nogen kram til sidst, men

forhåbentlig en fed oplevelse.

Uskyldig

Hun smiler henover terminalskærmen. 'Hvad mener du?' Med hovedet på skrå iagttager hun ham, og

dvæler ved hvert ord han siger. Insisterende spørger hun ind til de dele af hans forklaring, som hun ikke

helst forstår. Hans viden imponerer hende. 'Janus'

siger hun lidt senere, da hun er alene. Smager på

ordet, og forsøger at undertrykke et lille smil.

Medeas liv har været meget beskyttet. Hendes

forældre betalte for de bedste skoler, men sikrede

derved også at deres datter ikke endte blandt

mennesker, som kunne have en skadelig påvirkning

på hende. Først efter hun har mødt Janus, har verden

åbnet sig op. Men det er stadig en verden, hun ikke

helst forstår, og som ikke helt forstår hende. Medea

ender derfor til tider i situationer, hun ikke helt

kan overskue konsekvenserne af. Det er lidt som et

lille barn, der for første gang leger med en halvtor

hundehvalp – både hvalpen og barnet risikerer at

komme til skade, fordi ingen af dem helt forstår

hinanden – men de har ingen mistanke om det selv,

før efter det er for sent. Før man har gjort sig de

smertefulde erfaringer. Og det er dem, der venter på

Ærgerrig

Hun kigger udover de uendelige rækker af kryo-senge

og smiler for sig selv. Det er hende, der skal tage sig

af dem. De bliver hendes ansvar. Når de er ude i det

tomme, kolde verdensrum, bliver hun deres eneste

forbindelse til virkeligheden. Hun lader hånden glide

over det glatte stål og mindes da hun som barn legede

med sine dukker.

Inderst inde følger Medea, at hun er gået glip af for

meget i sit liv. Hun vil aldrig indrømme det, hvis

man spurgte hende – men hun ved det godt selv. Og

det skal der gøres op for nu. Nu skal verden være

hendes legeplads. Hun skal sikre sig en plads, hvor

hun er uundværlig. Sikre sig en plads, som man vil

huske hende for. Det er også derfor hun har kastet

sig ud i dette eventyr, uden måske helt at have blik

for konsekvenserne. For hvad sker der det øjeblik,

hvor hun begynder at kede sig – eller hvor eventyret

viser sig, at være noget helt andet, end det hun havde

forventet? Bliver hun ved sine nye dukker, eller

forsøger hun at opnå andre mål af andre veje?

Kærlig

Janus' bryst bevæger sig roligt op og ned. Hun ligger i mørket og betragter det. Nyder at føle rytmen af hans vejtrækning forplanter sig igennem sengen til hendes krop. Sengureet viser tre, men hun har ikke lyst til at sove. Han rør lidt uroligt på sig i søvnen og en hårløk falder ned i panden på ham. Hun børster den blidt væk, og rykker tættere på hans sovende krop.

Medea holder utrolig meget af Janus. Hendes omsorg grænser nogen gange til det omklamrende. Bevares, det er ikke sådan, at hun ikke kan holde til at være væk fra ham. Men når de er sammen, gør hun meget ud af at vise ømhed overfor ham. Generelt tager hun sig meget af folk, hun møder. Måske var det derfor hun blev læge – det kan være hun rummer en ægte og uforfalsket trang til at sikre andres velbefindende. Hvem ved. Det kan jo også være årsagen er en anden. Men det leder os tilbage til hende og Janus. For hun viser godt nok en lidt anden form for ømhed overfor ham, end hun gør overfor andre. Men er det ægte romantisk kærlighed hun følger for ham? Eller er det noget andet? Og hvis det er, kan dette andet så holde til tidens tand?