Når Den Sidste Sol Dør
Af Mads Egedal Kirchhoff

Foromtale

En dag vil vores univers ende. Den brugbare energi vil være opbrugt og intet nyt kan skabes. Den sidste sol vil forsvinde og det sidste liv dø. Et tomt, sort, univers.

Ved den sidste sol, i dens sidste dage, hænger en lille rumstation. På den bor en gruppe mennesker med et idealistisk, måske irrationelt projekt: At forblive i live så lang tid som muligt, for at bevare universets arv. Om de så skal gøre det på egen hånd, bære sorgen fra alt der har været på deres skuldre. Om så kun én af dem alene skal gennemleve århundreders gang i tomrummets mørke.

Spillerne fortæller om spilpersonernes liv og om projektets begyndelse. De reflekterer på det tabte, deres motivationer og vænner sig til isolationen. Sidst går solen ud og alle undtagen én må vælge døden for at spare på energien. I denne del må spillerne med de afdøde personer ikke tale. Den overlevende kan snakke, men har ingen at snakke til. Scenariet er tæt struktureret og lineært, men stadig centreret om spillernes medindflydelse og kreativitet. Musik og fysisk spil indgår også som virkemidler.

"Når den Sidste Sol Dør" er et scenarie om melankolien ved at alting en dag skal ende. Om finalitet, sorg, ensomhed, med et glimt livsglæde. En stilfærdig, men intens oplevelse.

Forventet Spilletid: Tre til fire timer.
Antal spillere: Tre og en GM.
Stikord: Sorg, universets ende, stemning, ensomhed, uden tale, stilhed, eksperimenterende, fortællespil, lidt science fiction.
Spillertype: For spillere der kan lide indlevelse, stemning og tragedie. Du er frisk på en god blanding af spøjse virkemidler og benspænd, karakter- og fortællespil.
Spilledertype: Du skal primært formidle et lidt komplekst scenarie, men også spille en nærgående robot, inspirere og beskrive stjernernes forsvinden.
Om Forfatteren: Mads har nogenlunde sluttet fred med det faktum han en dag skal dø. Tanken om altings ende er til gengæld stadig svært for ham at kapere.

Tak til

De scenarieansvarlige for at lade mig skrive to scenarier og udsættelser så det kunne lade sig gøre.

Asbjørn Olsen og Jakob Kjær Zimmermann for skriveworkshop, at tro på scenariet og give massere af gode ideer.

Mine spiltestere Ivan Kalatchev (x2), Mia Louw Værndal, Kasper Lapp, Jakob Kjær Zimmermann, Marie Skouenborg, Rikke Munchkin Sørensen, Daniel Benjamin Clausen og Adrian Hvidbjerg Poulsen.

Asbjørn Olsen for scenarierne Eksil fra Verden og det uskrevne Gråræven, inspirationen til at spille rollespil med sig selv.

Danny Meyer Wilson for scenariet Cirkus uden Grænser, inspirationen for metaforisk, fysisk spil.

Universet for at lade os være her for en stund, så vi kan ærgrer os over det ikke varer.

Indholdsfortegnelse

Foromtale 2
Tak til 3
Introduktion 5
Spillederi 7
- Formidling 7
- Klipning 7
- Bi-personen 8
- Musik 8
- Lokalet 9
- Forventningsafstemning 9

Opvarmning 10
- Fysiske Grænser 10
- Under- og Overspilning 11
- Rollespilning af Tanker 12

Spilpersoner & Casting 13
Struktur & Scener 14
- Scenetyper 14
- Akt 1 16
- Akt 2 20
- Akt 3 25

Reference & Opsummering 27
Spillermateriale:
Storm 31
Ro 33
Vinter 35
Afslutningssætning 37

Introduktion

Hejsa og tak fordi du vil køre eller læse mit scenarie! Jeg kan nås over på vegedus@gmail.com hvis du har spørgsmål, ris eller ros.

Når den Sidste Sol Dør er et science fiction der foregår i vores univers sidste dage. Nye sole bliver ikke længere skabt og de sidste er ved at gå ud. Vi følger et par personer med en dyb kærlighed til livet og verdenen og et ønske om på bevare den. Sammen starter får de bygget en satellit med et stort batteri ved den sidste sol og venter at blive det sidste lys i universet. Efter dens slukker, dør alle undtagen én af dem så den sidste energi kan vare længst muligt. Når den sidste uundgåeligt dør, dør universet med dem.

Scenariet handler om finalitet. At alle og alting har en ende og at en dag vil der ikke komme noget nyt der erstatter det der forsvinder. Om at netop vores univers en dag besejres af entropi og tid. Vi er alle forlængst væk til den tid og kan være, men det er ikke desto mindre en melankolsk tanke for mig. Scenariet er et forsøg på videregive den følelse. Belyse emnet og gøre det virkeligt og relevant.

Også er det et scenarie om tab, sorg og ensomhed. Om at svælge i de følelser. Det er dog også en slags hyldest livet og alt det der er. Om ikke andet som kontrast og motivation.

Det er ikke helt realistisk. Vi følger hellere dramaets regler end fysikken. Særligt bliver der fusket en del med tidsskalaer og jeg spår dårlige odds for at menneskeheden skulle overleve så længe som stjernerne. Ideen er dog funderet i en af de mest sandsynlige teorier om hvordan universet kan ende, varmedøden. Det er en væsentlig del af konceptet at det universet ende er noget der kommer til at ske, i den virkelige verden, på den ene eller anden måde.

Der formodes et teknologi niveau hvor rumfart er let og aldring udryddet. Der er nok en nær-utopisk civilization på tværs af

stjernerne, men den eller teknologi er ikke noget vi fokusere meget på.

Scenariet er inddelt i akter og ret fast struktureret. Bestemte typer scener kører i en bestemt rækkefølge. Scenerne i sig selv er dog ret åbne, med mulighed for at man selv lægger det man vil i dem og bruge sin kreativitet. Videre er det er åbent for i kan putte mere end, spillerne må gerne efterspørge en given scene hvis de savner den.

Scenariet er mere traditionelt "snakke" end semi-live. Man kan godt rejse sig op og agere fysisk som ens karakter, hvis man føler for det, men det meste af tiden sidder de også og snakker. Fysisk spil bruges dog som et virkemiddel for at skabe intimitet. Der er både scener med fortællespil, karakter spil og nogle hvor man skal spille rollespil med sig selv og de andre ikke må snakke.

Der er også et soundtrack til hele scenariet som du kan finde på dette link. Du kan eventuelt lytte til det mens du læser resten.

Du har en enkelt bi-person i scenariet. Din rolle er mest at formidle scenariet, føre spillerne igennem strukturen og klippe. Lave et par stemningsfulde beskrivelser af universet der dør. Og køre en rolig og opmuntrende stil.

Spillederi

Formidling

Scenariet du sidder med er en smule komplekst. Der er en del type scener, et par forskellige virkemidler og en bestemt struktur og rækkefølge det hele skal spilles i. Din måske vigtigste opgave er at lede spillerne glat og elegant igennem det. Et tip til det er at undgå at fortælle spillerne for meget af gangen, frontloade information og undgå for mange gentagelser. De kan godt gøre mere skade end gavn. Ved spilstart skal du kun give spillerne information om struktur i de groveste træk: Hvor mange akter, hvad der cirka sker i dem og at der er nogle forskellige slags scener.

Derefter giv spillerne info som de har brug for dem. Kæd opvarmningsøvelserne sammen med info om hvad de betyder i spillet. Når i når til en akt, forklar scenetyperne i den og strukturen, men før dem stadig igennem, scene for scene.

Klipning

Du skal klippe lidt over halvdelen af scenariets scener. Jeg foretrækker personligt at gøre det ved at sige et lavmælt “tak” til spillerne. Ingen af mine spiltests varede mere end fire timer, så det er ikke fordi i har specielt travlt. Alligevel bør du cutte nogenlunde hurtigt og hårdt. Der er en værdi i at afslutte en scene mens den stadig er på sit højeste. I behøver ikke at have udtømt en scene for at klippe den. Især da de fleste af scenetyperne gentages.

Du skal dog ikke nødvendigvis klippe en scene bare fordi spillerne blive tavse et øjeblik. Stemningen i spillet har godt af tavshed og eftertænksomhed. En stille scene kan sagtens være en god scene. Generelt er det lidt forskelligt fra scene til scene hvordan de bør klippes, hvilket der er mere info om senere.

Bi-personen

Der er kun én bi-person i scenariet. Andre personer indgår kun i fortællingen som en del af fortalte flashbacks og der er nok ikke noget dialog med dem.

Du spiller en robot kaldet "Glød". Den er installeret på rumstationen, som et lidt tilfældigt initiativ af spilpersonen Vinter. Dens programmerede mission er at hjælpe til at projektet lykkes. Det i gennem psykologisk hjælp, få karaktererne til at tale om deres følelser og holde gejsten oppe.

Scenerne med robbotten er din mest direkte mulighed for at "prikke" til spillet og spillerne. Bring tunge emner på banen, få de stille spillere i tale, løft eller sænk stemningen, den slags. Glød er en robot netop så den kan være ufølsom. Du må gerne være upassende nærgående, så du kan klemme spilpersonernes tanker og følelser ud af dem.

Musik

Du sætter soundtracket på efter al opvarmning og introduktion, ved starten af første akt. Sæt en tilpas lav volumen, så i stadig kan snakke lavmælt og høre hinanden. Lad musikken køre over pauserne og afbryd den generelt ikke hvis det kan undgås. Så vænner spillerne sig til den, hvorefter den forsvinder brat i tredje akt.

Det er ment til at det skal kunne køre nogenlunde af sig selv, med et par enkelte scener hvor du kan hoppe frem til et bestemt nummer. Musikken følger nogenlunde scenariets stemning, gående fra positiv og smuk til nedtrykt, monoton og violin-besat. Gennemgående er det afdæmpet og roligt, med et par enkelte rockede sange.

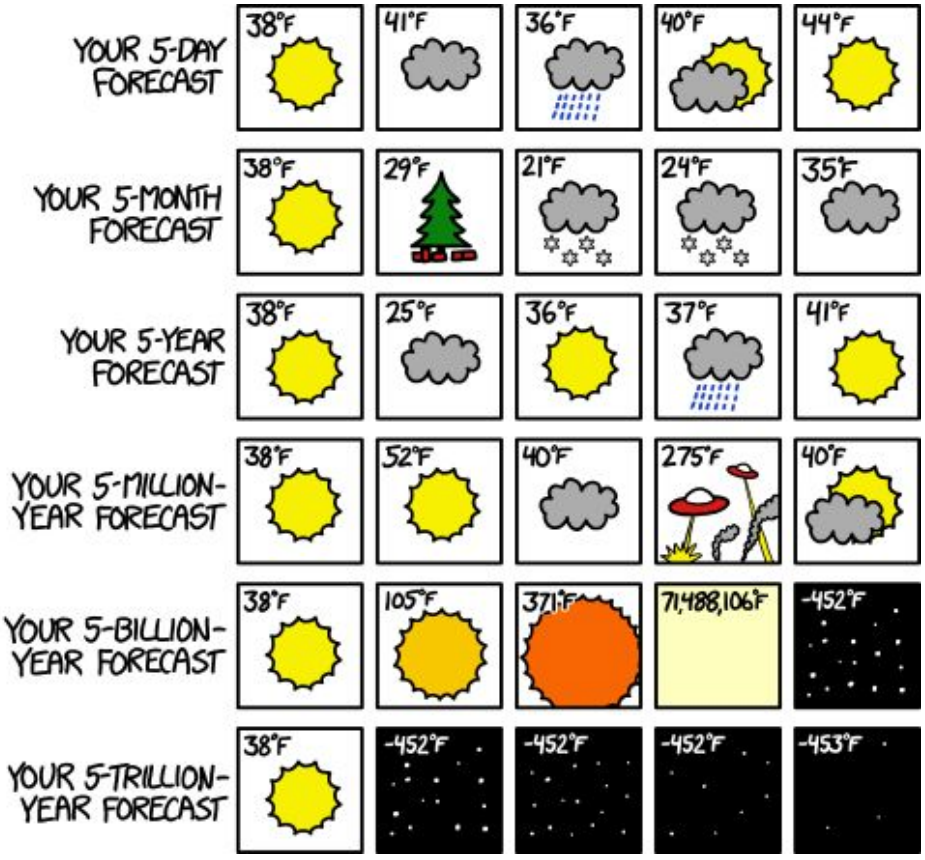
Musikken er ikke et essentielt del af scenariet og nogle spillere foretrækker uden. Jeg regner med at caste hold på Fastaval efter det, så overvej selv om du helst vil spille med det.

Lokalet

Du skal indrette en smule før eller under spilstart. I skal rykke en del rundt under spillet og spillerne skal sidde tæt nok til at de kan nå hinanden. Sæt fire stole så de alle peger mod en fælles midte med intet bord. Du må gerne sidde lidt længere væk end resten af gruppen og skal nok bruge et bord til papirer og computer. Det er dog først vigtigt når i går i gang med selve scenariet, akt 1.

Forventningsafstemning

En af de første ting du bør gøre når spillerne og du kommer ind i lokalet er at forventningsafstemme. Spørg ind til om spillerne kan huske noget fra foromtalen og om de har nogle bestemte forventninger til spillet og generelle præferencer. De er fint hvis de ikke har. Hvis der er noget de har misforstået, så sørg for at adressere det når du introducere scenariet. Også kan der være elementer de kan lide som i kan lægge ekstra vægt på i spillet.



Opvarmning

Fysiske Grænser

Først skal i lige rejser jer op. Ryst gerne kroppen lidt.

Først, spørg om folk er okay med lidt fysisk spil. At skulle røre hinanden. Om de har nogle bestemte grænser. Scenariet gør ikke noget vildt, intet nær kønsdele og intet hårdt. Holde i hånd og ae er nok det værste det bliver. Det fysiske spil bruges som en metafor for karakterernes forhold og interaktion, nærmere end noget de gør i fiktionen.

Scenariet kan godt spilles uden det fysiske element, så der skal ikke være noget pres. Jeg regner også med at inddele grupper efter det på Fastaval. Er folk okay med det, skal i prøve det. Par jer op to og to. Lav så omkring et minut langt håndtryk. Du siger bare til i skal stoppe. Et minut er overraskende lang tid, så det skal helst blive akavet længe.

Opfordrer spillerne til at lege lidt med det. Skift position, styrke, hiv eller skub og gør det selv. Bland parrene og kram så i cirka et minut.

Dan de sidste to par der ikke har interageret og grib hinandens skuldre forfra. Over et minut, gå så langsomt tættere og tættere på hinanden, så tæt på som i er komfortable med.

Sidst, bed spillerne om at give hinanden et gruppekram, så længe som de har lyst, men uden dig.

Under- og Overspilning

Scenariet handler om tunge emner og følelser. Man må gerne spille subtilt, gemme lidt og ikke være følelsesladet hele tiden. Men det skal også ud og frem på et tidspunkt, det karakterene måske ikke har lyst til at sige skal stadig frem. Så det skal i øve.

Vælg to af spillerne der virke mest veloplagte. De spiller, i vores verden, to gode veninder der efter lang tid ikke at have set hinanden, mødes på en fortovscafe. Den ene har for nylig fået en kræftdiagnose og er blevet spået omkring 50% chance for at leve. Hun har ikke fortalt det til nogen endnu og har egentlig ikke tænkt sig at gøre det.

Når de spiller scenen skal de til at starte med spille subtilt og hverdagsagtigt. Bare chatte. De må dog gerne antyde det der ligge under. F.eks. kan den ene antyde hun er lidt sløj for tiden og undgå at snakke om fremtiden. Den anden kan spille på hemmeligheden ved at snakke om meget om helbred, hvor heldige de er, en anden bekendt der har fået en diagnose. Man kan godt spille på en hemmelighed man ikke ved in-character.

Når du midt i scenen siger “Go”, skal de gå hårdt efter at afsløre hemmeligheden. Behøver ikke ske samme sekund, men der skal ikke gå mange sætninger. Sæt scenen ved at beskrive stedet lidt, nydeligt forår duften af kaffe, den slags.

Bagefter, kør den samme øvelse med et andet par af spillerne. De spiller to venner, der har været ude at drikke aftenen før og nu mødes igen på en bar. Den ene kørte hjem, godt beruset og ramte nogen eller noget. Panikkede og kørte videre i hast.

Rollespilning af Tanker

Spillerne fortsætter med at spille de samme roller. At være alene med sine tanker er en væsentlig del af scenariet, så det skal i øve. Først i stilhed internt. Spillerne skal prøve at gå ind i karakterens hoveder og tænke deres rodede tanker en cirka to minutter.

Spørg bagefter og det gav mening, om det havde en effekt. I kan bruge det greb mere eller mindre efter hvor godt i kan lide det.

Så spørg en spiller om de kan fortsætte med det igen en to minutter, men denne gang hvor de taler højt af tankerne. Spilleren skal snakke med karakterens stemme, om de ting der flyver gennem hovedet på dem.

Gør det så igen med en anden spiller, men bed en af de andre om at ae og nusse personen på forskellige måder undervejs. Eller prikker, trykker lidt hårdt i dem og lignende. Tal bagefter om det virkede. Om bestemte former for

Gør det en sidste gang om nødvendigt.

Spilpersoner & Casting

Vinter, natur- og vidensglad, men melankolsk anlagt. Er vant til ensomhed og vil huske naturens vidundere og kompleksitet. Kan fortolkes som en ret tilbageholdende, introvert karakter. Derfor skal den gives til en ekstrovert, frembrusende spiller der vil nægte at synke ned i et hul. Eller en spiller der vil fokusere på og beskrive natur.

Storm, passioneret og hedonistisk. Har en lidt tragisk fortid og vil fejre livet. Omvendt giver Storm massere af chancer for at komme ind i spillet, så den er god til en sky, stille spiller. Har i overskud af ekstroverte kan den dog også gå til sådan en, scenariets stemning skal nok dysse dem ned. Ellers en der gerne vil være ildfuld og kunstnerisk.

Ro, social og menneskeglad. Kommer fra en familie hvor det ikke er unormalt at lade sig dø af alderdom og vil huske dem, være menneskehedens efterkommer. God til en spiller der kan magte at være omsorgsfuld, kærlig og ikke hader mennesker.

Du kan sagtens lade spillerne om selv at vælge deres rolle, hvis du ikke har en klar føling for hvem der er hvad.

Alle tre spilpersoner forestilles at være meget gamle, mindst et par hundrede år, da alderdom og sygdom ikke rigtig er et problem i denne fremtid. De har oplevet lidt af hvert.

Videre er ingen af dem givet et køn som udgangspunkt. Det betyder ikke så meget for karakteren. Spillerne må dog gerne give dem et køn, hvis de foretrækker et bestemt personligt pronomen. I mit hoved er Vinter en hun, Ro en han og Storm har skiftet og været mellem ting så mange gange at alle betegnelser kan bruges.

Hold gerne en pause mens og efter folk har læst deres rolle, før i går i gang med den første akt.

Struktur & Scener

Scenetyper

Der er fire scenetype som gentages i scenariet. Derudover er der nogen opvarmningsøvelser og en enkelt guided meditation. Hvert akt består af forskellige kompositioner af disse scener, med nogle variationer i hvordan scenerne spilles.

Mindescener er fortællescener og foregår på et vilkårligt tidspunkt i karakterernes liv, fra før de tog afsted til stationen. Flashbacks, essentielt. Der er kun én spiller med i sådan en scene og de fortæller frit for fantasien og styrer hele scenen. Spilleren cutter også selv scenen, f.eks. ved at give et nik til spilleder. Jeg opfordrer til man putter massere af maleriske beskrivelse på sin fortælling og går i lidt dybden med scenen. Men man kan sagtens holde den kort og bare beskrive en simpel situation, hvis man vil.

Mindescener har generelt som formål at give indsigt i spilpersonerne, være stemningsfulde og vise universet i de sidste dage, fra før alt blev forfærdeligt.

Relationsscener foregår som karakterrollespil mellem to af spilpersonerne. De har især til formål at skabe bånd mellem spilpersonerne (så det er sørgeligt når de dør) og bør generelt føles private og en smule intime. De to spillere skal være i fysisk kontakt under hele scenen. Hvilken slags kontakt afhænger af akten og står beskrevet der, men kan modificeres efter scenens intensitet og deres grænser. Leg gerne med det.

Du klipper relationsscener, gerne på en god replik og mens scenen stadig er på sit højeste og ikke fuldstændig udspillet.

Gruppescener er scener hvor alle spilpersonerne er med og man spiller helt almindeligt snakke/karakterrollespil. De foregår på

rumstationen, hvor spilpersonerne mødes, per aftale, for at få snakket ud. Robotten ser også med i disse scener.

Det er dog vigtigt at gruppescenerne ikke kun er dig der interviewer hver spiller en ad gangen. Primært er denne type scener med for at give en mulighed for alle personerne at spille sammen i en scene. Stil åbne spørgsmål til gruppen som helhed, skab diskussion og afbryd ikke når snakken går godt spillerne imellem. Når den ikke gør,og i starten af scenen, vil der være nogle emner til hver gruppescene du kan bringe på banen. Disse scener er velegnede til at være lidt akademiske eller lommefilosofiske, diskutere liv og død og meningen med det hele, men alle emner er fine.

Gruppescenerne klippes ved at du udvælge en spiller som skal dreje sin stol rundt, så de sidder med ryggen til de andre og derefter spille en alenescene. Klip dem gerne ret tidligt hvis spillerne ikke snakker voldsomt meget.

I en **Alenescene** skal man spille rollespil med sig selv. Som i opvarmningsøvelsen skal de fortælle højt af deres spilpersons tanker. De forestilles at foregå på et lidt udefineret sted og tidspunkt i scenariets nutid, hvor karakteren er fysisk alene. Disse scener har også godt af rigelige mængder stille eftertænksomhed og man behøver ikke fortælle alt karakteren tænker. Det plejer dog ikke at virke hvis spilleren slet ikke deler.

De andre spillere må absolut ikke sige noget under alenescenerne. De må til gengæld gerne røre ved den anden spiller, ae dem, kramme og lignende.

Du klipper alenescener og de skal altid vare mindst to minutter. Du behøver ikke tage præcist tid. Har spilleren ikke så meget at sige bliver der bare massere af dejlig stilhed. Er de i stødet kan du give dem et par ekstra minutter, men de skal ikke være alt for lange. Prøv at klippe efter en lang, ubehagelig pause af stilhed.

Akt 1

Handling & Stemning

Første akt foregår før spilpersonerne drager mod rumstationen, på lidt vilkårlige tidspunkter i deres liv. Der er stadig en en del sole, civilisation og beboelige planeter tilbage på dette tidspunkt. Generelt er akten positiv og håbefuld, en hyldest til det stadigt-levende univers og det spilpersonerne prøver at bevare. Enkelte af scenerne må dog gerne være negativt-ladede. Spilpersonerne kender ikke hinanden specielt godt på dette tidspunkt, nærmere bekendte end nære venner.

Struktur

Akten består af ti scener. Tre bestemte slags scener gentages tre gange, efterfulgt af en afsluttende øvelse der bygger bro til en akt 2.

Først spilles en mindescene hvor en af karakterene fortæller om et af deres lykkeligste eller mest livsbekræftende minder. De er blevet forberedt på det via et spørgsmål på deres karakterark.

Derefter en relationsscene der foregår mellem to af karakterene. Denne handler om processen med at realisere projektet om at bygge rumstationen og holde liv i universet. Her skal spillernes fysiske kontakt være sparsom: Få dem til at sidde tæt ved hinanden, drejet lidt mod hinanden så de kan få øjenkontakt, med det ene ben over den andens. Hver af disse har et fast oplæg du fortæller, men en bestemt af spillerne opfordres til at sætte scenen i detaljer.

Så en fri mindescener, hvor en spiller selv finder på et minde at fortælle om, positivt eller negativt.

Herefter gentager i denne struktur to gange mere, så alle spillere får spillet en lykkelig og en fri fortælle scene, og alle kombinationer af par får en scene sammen. For eksempel, hvis spilpersonerne hedder Storm, Ro og Vinter:

Ro fortæller et lykkeligt minde.

Storm & Ro spiller en relationsscene. Storm sætter scenen.

Vinter fortæller frit om et minde.

Storm fortæller et lykkeligt minde.

Vinter & Storm spiller en relationsscene. Vinter sætter scenen.

Ro fortæller frit om et minde.

Vinter fortæller et lykkeligt minde.

Ro & Vinter spiller en relationsscene. Ro sætter scenen.

Storm fortæller frit om et minde.

Det ligger kun fast hvilken rækkefølge relationsscenerne kommer i og du kan følge denne ovenstående struktur, hvor hver spiller sætter en scene per runde, startende med Ro. Der kan dog være en fordel i at starte med nogle spillere du vurdere som veloplagte og inde i stemningen i de første minder scener. Eller lade dem selv byde ind med en mindescene når de er klar. Især en fordelagtig måde at gøre det på hvis ovenstående rækkefølge er for svær at huske. Det er ikke vanvittigt vigtigt hvordan du gør det, så længe alle spillerne får deres scener.

Relationsscener Akt 1

Storm & Ro: Der er vild fest i Storms palæ. Ro og Storm snakker og emnet er faldet på universets kommende død og om der ikke er noget man kan gøre ved det. De første spirer og planer til projektet. Storm har kapitalen og Ro den politiske magt og mandfolk til at fører det ud i livet. Få Ro til at sætte scenen ved at beskrive palæet, festen og hvor de sidder, gerne i detaljer.

Vinter & Storm: Storm efter lang tids søgen fundet Vinter, som har "gemt" sig på en fjern planet. Storm har brug for Vinters hjælp, viden og tekniske kunnen, til projektet. Få Vinter til at sætte scenen ved at beskrive hvad det er for en planet, miljø og tilstand hun bliver fundet i.

Ro & Vinter: De to står på en byggeplads, hvor man kan se skelettet af rumstationen der tager form. Projektet er for alvor i gang, det kan rent faktisk lykkes. Der er mange omkring dem der går og arbejder og Ro genkender hvert et ansigt. Få Ro til at sætte scenen ved at beskrive arbejdspladsen, arbejdet, stemningen og hvilke slags mennesker det er der omgiver dem.

Byg Rumstationen

Efter i har kørt de ni scener, skal i som afslutning på akten etablere lidt om rumstationen som projektet, og resten af scenariet, skal foregå på. Det foregår via en lille øvelse hvor i med spørgsmål og svar definere den. Først skal du lige fortælle et par ting om den som er på forhåndgivet og kanon:

Den er lavet til at kunne leves på og er nogenlunde bekvem, men der har skulle laves nogle kompromisser andet af tekniske årsager. Primært fordi meget af stationens masse er udgjort af et batteri, der skal holde den kørende efter den sidste sol dør. Den har solceller på sig der balancere energiforbruget indtil da. Hver karakter har deres eget rum og soveværelse. Der er også et fælleslokale og en del mindre rum dedikeret til teknik og praktiske anliggende. Der er mindst ét, stort vindue hvor man kan se solen, som er ret tæt på og stor på himlen. Man kan også se lyset fra for længst døde stjerner, på grund af lysets begrænsede hastighed. Stjernehimlen er dog en del mere tom end den har været, og bliver tommere.

Resten definere i selv: Du stiller et spørgsmål om stationen, de svarer, stiller et spørgsmål til den næste, osv. Spørgsmål må gerne være ledende. Personligt foretrækker jeg især spørgsmål omkring hvordan der lugter, hvilke lyde man kan høre, og den slags detaljer der giver en fornemmelsen af stemningen ombord. Stationen bør hverken være super rar at leve på, eller helt forfærdelig, så prøv at balancere det i dine spørgsmål og svar. Kør omkring to runder af øvelsen.

Herefter, spørg ind til hvordan hver af spillernes værelser ser ud og hvad der er i dem, hvis det ikke allerede er defineret.

Hold en pause her.

Akt 2

Handling & Stemning

Anden akt foregår på rumstationen, mens alle spilpersonerne er i live og solen lige så. Stemningsmæssigt starter vi hvor akt 1 sluttede, stadig håbefuldt, med motiverede spilpersoner og en tro på projektet. Solen begynder den dog at gøre sine sidste krampetrækninger og det sidste liv omkring dem begynder for alvor at forsvinde. Som livet på stationen bliver hårdere og dagen for enden kommer nærmere begynder stemningen at falde. Akten går essentielt fra håb mod melankoli og sorg.

Struktur

Aktens struktur minder en del om den første, med fire slags scener der gentages af fire runder, plus en intro scene. Her bruges alle fire scenetyper. Akten er mere kronologisk og der går en del tid mellem hver scene. Hver runde har også et slags tema man kan fokusere på.

Først kører i en lille, fælles fortællescene. Den spiller der først har lyst fortæller om hvordan de ankommer til stationen. Det første de gør og hvad de tænker på. Så tager den næste over, fortæller om det samme, indtil alle tre er ankommet.

Så sættes den første en gruppescene. Robotten siger velkommen og begynder at spørge ind til spilpersonerne og bringer emner frem. Du beder på et tidspunkt en spiller dreje sin stol og starter dermed deres alenescene. Spillerne må også gerne gøre det på deres eget initiativt, men det er primært dit job.

Efter alenescenen kommer en relationsscene. Her skal spillerne sidde overfor hinanden og holde i hænder. De må selv om de vil bruge en eller to og hvor fast de vil holde. Sceneoplægene skal i høj grad forstås som forslag. Brug det i har bygget som omdrejningspunkt og inspiration til scenerne. Hold videre øje spilpersonernes udvikling for at sætte personligt relevante scener. Har Storm en masse alkohol

med, så sæt en hvor de er fulde. Er Vinter knækket, så sæt en hvor han trøstes i det ærligste rum i har snakket om stationen har. Osv.

Sidst en mindescene om den dag den givne spilperson tog afsted mod rumstationen. Om hvor de var den dag, hvad de forlod, hvordan de sagde farvel og stemningen.

Også fortæller du lidt om tiden der går, solens og himlens udvikling og starter forfra med en gruppescene.

Rækkefølgen spillerne spiller scenerne er ikke låst her. Du kan bruge gruppe scenen til at lure hvis en bestemt rolle er på et interessant punkt i deres udvikling og give dem alenescenen eller relationsscenen til at udfolde det. Især er en spilperson der er i følelsesmæssig krise skal have lov at svælge i det. Ellers, følg din intuition for hvem er der oplagte eller spørg spillerne.

Gruppescener & Relationsscener Akt 2

Runde 1: Der er gået et par dage fra spilpersonerne ankom. De har fået pakket ud, men ikke vænnet sig til stedet. Temaet er projektet, motivationerne, grunden til de er her og højt håb.

Gruppescene 1: Robotten introducere sig selv som Glød og hilser på spilpersonerne. Du kan begynde at snakke om det gode i projektet og spørge ind til deres motivationer for at bryde isen. Selvom spilpersonerne er fælles om projektet, gør de det af ret forskellige grunde. Det kan give noget diskussion.

Videre kan du bruge spørge ind til de ting som spillerne har defineret via spørgsmålene på deres karakterark: Hvad Vinter har taget med der lever, hvilken ejendel af en andens Ro har med og hvad Storm har taget med at nydes ved, m.fl.

Sidst kan i tale lidt om robotten selv, filosofere over forskellen mellem organisk og syntetiske liv, digitale og virkelig minder og viden. Hvad enden betyder for den. Om teknologi og stationen. I behøver langt fra komme alle disse emner forbi før du klipper.

Relationsscene 1: To af karakterene skal reparere noget på ydersiden af rumstationen. Render rundt i tykke rumdragter og taler over radio. Det er ikke just farligt, men besværligt og møjsommeligt arbejde. De kan også se hele den lidt tomme stjernehimmel derfra, se stjerner de har været ved eller lægger mærke til de der er væk. Deler måske anekdoter om det.

Alternativt hårdt, indelukket arbejde et andet sted på stationen i har etableret, køkkenet, maskinrummet. For at sætte fokus på stationens problemer. Eller bare et stille øjeblik hvor de spiller, ser eller læser noget sammen.

Runde 2: Sæt eventuelt sangen "Part" på her, hvis i ikke er nået til den endnu. Der er gået en god del tid. Et par måneder, eller år, alt efter hvilken tidsskalaer I bedst tænker i. De har vænnet sig til at leve på stationen, men mærker stadig tydeligt dens kontrast til deres forrige liv. Solen har den på det sidste enten begyndt at explodere eller implodere (dit valg) og de har kunne se planeterne i solsystemet gå fra blå & grønne til sorte, røde eller hvide som sne. Er der liv tilbage udover dem i universet, er dets dage talte. Nu må sorg og dårlig stemning godt melde sig.

Gruppescene 2: Robotten er meget forstående og ked af det der er sket, men måske i virkeligheden ikke rustet til at hjælpe. Den vil gerne have spilpersonerne til at snakke over det, fortælle om hvad de hver især har mistet. Krænge følelser ud af dem. Det kan være de ikke vil, men du er en ufølsom robot, så det behøver du ikke respektere. Du kan måske provokere Ro til at beskytte de andre og spille på hans omsorgsfulde natur.

Alternativt kan du fokusere på adspredelse, få spilpersonerne til at planlægge noget de skal gøre sammen, hylde det der er forsvundet. De spørgsmål og emner der ikke blev tacklet i første runde kan også stadig bruges.

Relationsscene 2: Hvis spilpersonerne planlagde en event (i alle tre spiltest foreslog nogen spontant at holde en fest), så kan scenen foregå før, under eller efter den. F.eks. sent på natten efter festen, mens folk er trætte og fuldemands ærlige. Foran et vindue hvorfra de kan se de døde planeter.

Eller en filmaften hvor de ser en der afspejler deres situation.

Det kan være en romantisk scene, hvis det giver mening.

Er en af spilpersonerne begyndt at vise tvivl eller sorg og ikke fik alenescenen så prøv at give dem en mulighed her.

Runde 3: Lang tid går igen. Mindst et år. Monotonien er sat ind, men samtidig er de blevet så vant til den de ikke rigtig ænser den. Minderne og kontrasten til det forrige liv er begyndt at falme. Solen synker godt ind, stjernerne bliver færre og solfangerne kan kun lige akkurat følge med. Valget om hvilke to der skal dø og hvem der skal blive tilbage, fuldende projektet nærmer sig. Frygt, tvivl, sorg, måske stædighed og mod.

Gruppescene 3: Valget skal ikke stå endnu, men snart og robotten minder dem gerne om det. Dens formål er at sikre projektet lykkedes, så den vil meget gerne høre at spilpersonerne stadig er motiverede. Minde dem om hvorfor de gør det og krænge tvivlen ud. Med din ufølsomhed kan du gå efter at forstærke deres tvivl eller spille deres motivationer dem ud mod hinanden. Det er sidste gruppemøde for Glød, så det kan være den vil sige farvel eller komme med nogle sidste visdomsord.

Og ellers klip tidligt.

Relationsscene 3: Et følelsesmæssigt sammenbrud. Spørg om det giver mening at en af de to spilpersoner i scenen er på sammenbruddets rand og har en episode af dyb sorg eller tvivl. Hvis ja, så sæt en scene hvor den en spilperson trøster den anden et dunkelt sted på stationen. Måske låst inde på deres værelse, talende gennem en dør.

Ellers, prøv at få en intim og intens scene på anden vis. Post-sex, en i livsfare eller noget andet. Eller en tung, langsom, mørk scene hvor de ikke kan få ordene frem.

Efter den sidste sætter en mindescene om dagen de tog afsted mod stationen, slutter akt 2. Hold en sidste, kort pause her.

Akt 3

Handling & Stemning

Den sidste sol skinner ikke meget stærkere end de stjerner der ligger bagved den. Batteriet er begyndt at blive drænet. Tiden er kommet til at de skal vælge én der skal gennemføre projektet alene. Det er en stor ære, være det sidste væsen i universet. De er det eneste håb tilbage, det sidste lys der vil slukke. Ensomheden melder sig.

Struktur

Det første du skal gøre at sætte den sidste sang på playlisten på "Music for a Forgotten Future". Når sangen slutter, dør den sidste sol og bliver sort. Så skal de over til batteristrøm og spare. Giv dem bilagsarket med scenariets afslutningssætning på. Dernæst skal du forklare hvad der skal ske i resten af akten, for du må snart heller ikke snakke. Der er tre scener i tredje akt der flyder naturligt sammen. Ingen gentagelser.

Første scene er en **guidet meditation** du leder. Bed spillerne om at rykke tæt sammen, gerne i en trekant. Træk din egen stol væk. Bed dem om at lukke øjnene, sætte sig til rette, tage en dyb hver trækning eller to og slappe af. Stil dig eventuelt selv op.

Så instruerer spillerne i at forestille sig ting fra deres liv. Folk de har mødt, steder de har været, ting de har gjort. Og hvordan de forsvinder og dør. Lad dem se universet, planeterne, stjernerne. Og hvordan de slukkes, forsvinder. Hvordan potentialet for noget skulle kunne opstå igen snart forsvinder, hvordan de er det sidste tilbage. Spørg dem hvad de tænker.

Tilføj gerne mere selv. Tal langsomt, tydeligt men lavmælt. Lav meget lange pauser i din talestrøm, så de har tid til at forestille sig. Det er din sidste scene, så giv dig tid og giv den gas! Dræb universet stemningsfuldt.

Instruerer dem sidst i at når du beder dem om at åbne øjnene, tage hinanden i hænderne og finde ud af hvem der alene skal gennemføre projektet. Sæt dig så selv ned, hæng hovedet lidt eller kig væk og luk øjnene hvis det føles rigtigt. Bed dem om åbne deres øjne og lad dem tage over.

Herefter spiller de en gruppescene, omend uden robot. De skal in-character diskutere og beslutte hvem der dør. Og de skal, selv hvis det ikke giver logisk mening for karaktererne, giver det mening for drama og spilpersonerne. Når en karakter har besluttet de ikke vil leve videre, slipper de, gerne gradvist, de andres hænder. Der kan godt være en afsked hvor de siger farvel, krammer eller andet, men præcist hvordan de dør ser vi ikke.

Når to har valgt at trække sig, skal den sidste essentielt spille en forlænget, modificeret alenescene. Den ensomme må som altid fortælle højt om deres tanker, men også fortælle hvad de gør, hvordan de tilbringer tiden på stationen og fortælle minder. De kan også i desperation tænde robotten ved at trykke prikke til dig, men det vil robotten ikke synes om. Det er imod den formål og du bør spille den som en empatisk, men dårlig erstatning for et følende menneske, der helst vil slukkes igen.

De to andre må som altid røre den ensomme og kan nu også bruge øjenkontakt. Videre må de én gang i scenen sige en enkelt sætning. De kan også vende deres stol om, afbryde kontakten permanent, for at indikere at de er "færdige". At scenariet bør ende snart. De to sidst virkemidler har jeg ikke kunne få spillere til at bruge i nogen af mine spiltest, selv med tvang. Så det er bare en mulighed de har.

Sidst kan den ensomme afslutte scenariet med en variation af sætningen "Mørket breder sig. De sidste stjerners lys forsvinder. Og det samme gør jeg". Selvfølgelig, jo længere de venter, jo længere er der liv i universet. Giv en god, lang, tavs pause og sig så tak for spil.

Reference & Opsummering

Før spil: Stil fire stole rettet ind mod hinanden uden bord.
Forventningsafstemning: Spørg om forventninger og afklar tvivl.
Introduktion: Læs foromtalen op og/eller forklar cirka følgende:

- Handler om universets ende. Tre personer med et idealistisk projekt om at forblive i live efter den sidste sol dør på en rumstation med batteri. Sidst kan kun én leve for at spare energi
- Temaet er finalitet, at alting ender og en dag følger intet nyt.
- Der svælges i stemning og følelser af sorg, melankoli, ensomhed og en smule livsglæde.
- Vores univers, en mulig fremtid, men drama > realisme.

Fysiske Grænser: Afklar fysiske grænser. Fysisk spil som relationsmetafor. Ryst kroppen. Dan par. Håndtryk et minut. Leg med formen. Kram et minut. Hold skuldre og ryk nærmere et minut. Gruppekram uden dig.
Under- og Overspilning: Øvelse i at bringe følelser frem. To veninder på cafe, ene har hemmeligt kræft. Når du siger "Go" skal det komme frem. Kan subtilt spille på det indtil da. Beskriv scenen i lidt detaljer. To gutter mødes på bar for anden dag. Ene har kørt nogen ned i fuldskab.
Rollespilning af Tanker: Fortsæt med samme roller. Tænk deres tanker i stilhed i to minutter. Vælg så en der skal gøre det højt. Så igen, hvor en nusser og plager. Snak om hvilket der virkede.
Introducer videre:

- Struktureret, tre akter. Fortælle-, karakter- og alene spil.
- Rumfart formodes let, noget utopi, ingen aldring.
- Karaktererne meget gamle, erfarne. Må selv give dem et køn. Kender hinanden mest som bekendte.

Cast: Storm til introvert spiller, Vinter til ekstrovert eller natur beskriver, Ro til kærlig. Eller, de vælger selv baseret på konceptet.
Pause

Akt 1 Opsummering

Handling: Mens der stadig er en del sole tilbage. Nedslag i karakterernes liv og projektets start. Livsglæde og håb.

Struktur: Mindescener som fortælle spil. **Relationsscener** du klipper, skal flette ben og øjenkontakt. Klip hårdt på replik.

Først livsbekræftende eller lykkeligt minde, så relationsscene, så fri mindescene, så gentaget to gange mere.

Relationscener:

Storm og Ro til en fest i **Storms palæ**, ideen til projektet opstår. De har respektivt penge og magt/folk. Storm beskriver først stedet, festen.

Storm finder Vinter på den **fjerne planet** den er på. Vil bruge dens viden til projektet. Storm beskriver planeten.

Ro og Vinter står i et **konstruktions område**, hvor folk arbejder, kigger på tegninger og planlægger.

Etabler Rumstationen

Fortæl følgende fakta:

- Den er bekvem, men ikke ideel at bo på, nogle kompromisser.
- Meste af stationen er batteriet, der skal køre den efter solen går ud. Solceller rækker for nu.
- Personligt rum til hver, et fælles, flere andre dedikeret til teknik mad og luftproduktion, etc.
- Mindst et vindue ud mod den sidste sol, som er relativt tæt på. Og En lidt tommere himmel med døde stjerners lys.
- Psykolog robot der, til at hjælpe med moralen.

Så kør i en cirkel, spørgsmål og svar om stationen. Afslut med at definere hver spilpersons rum. Husk at inkorporer disse ting i spillet senere. **Pause**

Akt 2 Opsummering

Ankomsten: Fælles fortællescener. Ankommer en af gangen, beskriv første gøremål, følelser.

Struktur: Gruppescener med almindeligt karakterspil med alle. Diskussion om scenariets emner og hvad der foregår. Robotten er der, men scenen er for gruppedynamikkens skyld. Klippes ofte tidligt.

Alenescener følger gruppescener hvor en spiller skal vende stol, og spille cirka to minutters rollespil med sig selv som i opvarmning. De andre må intet sige, men må ae o.lign.

Gruppescener, så alene, så relation (hold i hånd), så minde om dengang de tog af mod stationen, hvad de sagde farvel til.

Runde 1: Været der et par dage, ikke faldet til. Håb og motivation.

Gruppescene 1: Glød introducere sig selv. Positiv på projektet. Udspørger om deres motivationer og ud fra spillernes læste spørgsmål:

Storm: Hvad elsker den at lave når på en stille aften? På en vild? Hvad har den taget med til stationen for at nydes eller mindes ved?

Vinter: Gemmer den sin viden i hovedet kun, bøger, teknologi eller andet? Hvad har den taget med til stationen som lever?

Ro: Hvad kan den bedst lide at lave sammen med andre? Hvilken ejendel af en andens har den taget med?

Relationsscene 1: Rumvandring og reparation. Forsvundne stjerner. Eller bare hårdt arbejdet i definerede steder, eller stille øjeblik.

Runde 2: Spil "Part". En del tid passeret, stationen er blevet ærgelig rutine, med kontrasten til før. Solen ekspandere/implodere, planeter kunne ses blive golde. Savn og sorg.

Gruppescene 2: Glød forstående, cirka. Vil tale om folks tab og savn. Nærgående. Adspredelse, fest? Alenescene for den der har flest indestængte følelser.

Relationsscene 2: Efter eller under adspredelse, gerne beruset ærlighed. Se døde planeter.

Runde 3: Endnu længere tid. Solen nær så lille som stjernerne omkring den. Valget snart.

Gruppescene 3: Glød minder meget om valget, vil sikre ingen tvivl og minder om motivation. Siger sit farvel.

Relationsscene 3: En har et sammenbrud, en trøster. Et mørkt sted eller gennem en dør. Ellers på anden vis intim, intens eller bare utrolig dyster scene.

Kort pause.

Akt 3 Opsummering

Spil: "Music for a Forgotten Future" lige efter pause.

Forklar først: **Beslutningen** som gruppescene uden robot hvor de skal tale om hvem der overlever. Hold i hånd, slip når man er ude.

Så **udvidet alenescene**. Døde må bruge fysisk kontakt, kigge, sige en enkelt sætning, vende stol om for at indikere enden er nær.

Ensomme må tænke højt, beskrive handlinger, fortælle minder, tænde robot med prik. Kan (gerne sent) afslutte scenariet med variation af: "Alt bliver mørkt. De sidste stjerners lys forsvinder. Og det samme gør jeg."

Guided meditation: Luk øjne og slap af. Forestil jer alt i har kendt, så forsvinder og dør. Samme med stjerner. Spørg til følelser, tanker.

Storm

Livsnyder - Bange - Ildfuld - Hærdet

Baggrund: Du har oplevet en sols død før. Da du var lille boede du og din familie på en planet hvis sol ligeledes var gået ud. I gemte jer i underjordiske bunkere og rationerede alle ressourcer, inklusiv mennesker. Et kummerligt liv, mørkt, indelukket og det første du kendte. Du blev valgt til at blive taget væk derfra, til en planet hvor lyset stadig skinnede. Din familie var ikke så heldige. Alle kunne ikke reddes og snart kunne der ikke rationeres mere.

Bosat på en ny planet, fri fra alle bånd og just blevet voksen, sværgede du at din eksistens skulle være det værd. Det projekt lykkedes. Du arbejdede hårdt og indædt og byggede mulighederne op for at du kunne leve præcis det liv du ville. Så du kunne nyde alt der skulle nydes. Du har både gjort dig i stor kunst, selvrealisering og fulgt de mere basale impulser. Spist, bygget og elsket i overflod. Gennem dit lange liv har du haft en del længevarende forhold, både til personer og til projekter. Før eller siden rykkede du dog altid videre, så du kunne prøve det hele.

Motivation: Som du forbereder at tage afsted til stationen hvor dine sidste dage skal udrinde, er der således intet du fortryder. Intet du ikke fik gjort. Selv de fejl og forfærdelige ting du har gjort kan du værdsætte som en del af livets mirakel. Det betyder dog ikke at du er færdig, tilfreds, afgjort. Du lovede at du altid ville værdsætte livet og det gør du stadig.

Du er en del af projektet, projektet om at holde liv i universets efter dets ende. Du vil gøre det bedre denne gang. Enden skal være fest. Ikke et forlænget, sørgmodigt suk, som det var da du var barn. Du har finansieret det meste af projektet af samme grund. Du er indædt besluttet på at du vil holde din principper ved lige, nyde livet, selv

hvis du skal gøre det alene. Selv fjernt fra næsten alle jordiske glæder. Selv hvis det er et kummerligt liv på en mørk, indelukket rumstation.

Tvivl: Deri ligger din frygt. Du skubber tanken til side, gemmer tvivlen på et dybt sted. Men du ved godt at vilje ikke nødvendigvis er nok. Du kan ikke få et godt liv bare ved at ville det. Der er ingen garanti for at du kan leve et lykkeligt liv alene, efter alt andet er væk.

Livet er en gave og du er bange, rystende i din grundvold, for at dø. Men hvad er pointen ved at leve videre hvis du ikke kan gøre det rigtigt? Du er stålsat, du vil forsøge til dit yderste. Men når tvivlen melder sig, er du mere bange for at leve end at dø. Så håber du en af de andre vil tage pladsen fra dig, være den sidste tilbage.

Ro: Arvtager, omsorgsfuld, savner, hyggelig.

Vinter: Videbegærlig, naturelsker, sørgmodig, nysgerrig.

Spørgsmål:

Ønsker du virkelig at være den sidste tilbage? (Tænk lidt over det, men beslut dig ikke endnu. Endelige beslutning sker først i akt 3)

Hvad elsker du at lave på en stille aften? Hvad på en vild?

Hvad har du taget med til stationen for at nydes eller mindes ved?

Hvad forsvinder snart som du værdsætter allermest?

Hvad er et af dine lykkeligste eller mest livsbekræftende minder?

Ro

Arvtager - Omsorgsfuld - Savner - Hyggelig

Baggrund: Du har fra barnsben været et meget socialt væsen. Du kommer fra en stor familie og er stadig tæt knyttet til den. Mange søskende, mange bedsteforældre, fra mange generationer. Ligeledes har du gjort dig mange venner og bekendtskaber og altid søgt at gøre flere. Det der betød mest for dig var at være en del af og gavne andres liv. At være noget for nogen.

Dine senere, mange år har du brugt på at samle folk og lede. Gøre verden bedre på en stor skala. Ophøje civilisationer, nedkæmpe nød og stridigheder. Overordnet lykkedes det. Du kan være tilfreds med hvad du har opnået. Som flere i din familie havde du overvejet at lade dig ældes og dø naturligt. Velvidende at du gav en god arv videre. Men du ville være en af de sidste der kunne dø med den fred.

Motivation: Det er universets sidste tider. Du siger farvel til dine elskede, for at drage afsted til en lille rumstation, så fjernt fra alt du har kendt. Det er dig der har ledet, koordineret og skaffet arbejdskraften for at bygge den.

Så utallige mange familier, slægter, folkefærd, individer er allerede forsvundet, med ingen til at huske dem. Alt der lever ønsker at have betydet noget, at have nogen der vil huske dem. Når der ingen andre er tilbage, vil du huske dem. Du vil holde dem i dit hjerte. Bære håb og ønsker fra alt der har levet. Det er for deres skyld, ikke din egen, at du vil leve videre. Det er med kærlighed at du vil mindes dem. Og savne dem.

Tvivlen: Du har aldrig haft let ved ensomhed. At skulle sige farvel for sidste gang er nok til at rive dit hjerte itu. At skulle leve videre efter dem bliver måske værre endnu. Det er ikke noget du tænker på nu, du skubber det væk så godt du kan, men det gror i dig og vender tilbage.

Du er god til at hjælpe andre, men har også brug for hjælp selv. Du er ikke sikker på du kan bære sorgen, savnet, ensomheden. Storm og Vinter er som alle dit hjerte nær og også de skal dø. Også dem vil du mindes når du er den sidste tilbage. Du vil hjælpe dem, støtte dem når de tvivler. Men når du er alene med din egen tvivl ved du ikke hvad du skal gøre. Så håber du at en af dem vil tage byrden fra dig, minde dig i stedet. Så er du mere bange for at leve end for at dø.

Storm: Livsnyder, bange, ildfuld, hærdet.

Vinter: Videbegærlig, naturelsker, sørgmodig, nysgerrig.

Spørgsmål:

Ønsker du virkelig at være den sidste tilbage? (Tænk lidt over det, men beslut dig ikke endnu. Endelige beslutning sker først i akt 3)

Hvad kan du bedst lide at lave sammen med andre?

Hvem husker du stærkest af dem du har efterladt?

Hvilken ejendel af deres har du taget med?

Hvad er et af dine lykkeligste eller mest livsbekræftende minder?

Vinter

Videbegærlig - Naturelsker - Sørgmodig - Engageret

Baggrund: Du har brugt dit liv på at opdage og lære. Rejst langt og fjernt på tværs af uendelige stjerner. I løbet af et langt liv har du forladt mange steder velvidende at du ikke ville kunne vende tilbage til dem.

Du har altid lidt følt at du blev født på det forkerte tidspunkt, i en alder hvor få mysterier var tilbage og universets geografi forsvindende. Men du er selvfølgelig langt fra den eneste med kvaler ved at leve i de sidste tider. I stedet har du brugt din tid på at genopdage og arkivere alt viden der har været tilbage. Aktivt opsøgt forældet, ellers unyttig data. Besøgt de fjerne ender af universet hvor ingen har været længe. Grundigt undersøgt og katalogiseret alt hvad du har oplevet og set.

Du foretrak på nogen måder de fjerne planeters isolation og stille skønhed, frem for civilisationens jag. Selvom mennesker også var interessante, kunne du ikke altid sammen med dem. Du har brugt mange år på traske ubeboede kontinenter rundt. Jage og samle på simpleste vis og nyde naturens små mirakler.

Motivationen: Det er dem du tænker på som du forbereder dig til at forlade din favorit jungle, for at tage mod din sidste destination. Det er dem du eller anden måde gerne vil bibeholde. Om så det kun skal være i minderne og for en kort stund ekstra. Verden er, var, så fuld af kompleksitet og diversitet og du kan ikke bære at det hele forsvinder. Dit eget liv er ingenting i forhold til hvad der forsvinder. Strukturerne, livene, fænomenerne. Selv naturens love der gjorde dem mulige bliver gjort overflødige og forsvinder.

Du er en del af projektet, projektet om at holde liv i universets efter dets ende. Din viden og tekniske snilde ligger til grund for det meste

af designet af rumstationen. Også har du besluttet at installere en slags psykolog robot der, af uransagelige grunde.

Du har kendt så meget af det der har eksisteret og du vil bevare dets minde. Æraer brugt i isolation har forberedt dig. Du er sikker på at du kan klare det, at du kan være det sidste vidnesbyrd på et døendene univers.

Tvivlen: I dit inderste inde ved du dog godt der er en verden til forskel på dit selvvalgte eksil og at skulle være det eneste i live overhovedet, fanget på en lille rumstation. Et koldt, tomt og trangt sted. Uden trygheden ved at man altid kan tage derfra. Hvis sorgen skulle overvælde dig, som den har gjort det før, så er der ingen at støtte sig til.

Du er ikke så stærk, så fokuseret og urørlig som du bilder dig selv ind. Du må og skal gennemføre projektet. Det brænder helt ned i din sjæl efter det. Men når tvivlen melder sig, er du mere bange for at leve videre end at dø. Så håber du en af de andre vil tage byrden fra dig.

Storm: Livsnyder, bange, ildfuld, hærdet

Ro: Arvtager, omsorgsfuld, savner, hyggelig.

Spørgsmål:

Ønsker du virkelig at være den sidste tilbage? (Tænk lidt over det, men beslut dig ikke endnu. Endelige beslutning sker først i akt 3)

Gemmer du din viden i bøger, teknologi e.lign.? Eller hovedet kun?

Hvad har du taget med til stationen som lever?

Hvad forsvinder snart som du værdsætter allermest?

Hvad er et af dine lykkeligste eller mest livsbekræftende minder?

“Mørket breder sig.
De sidste stjerners lys forsvinder.
Og det samme gør jeg”