

MÅ MAN TAGE HUNDEN MED SIG IND I HIMMELEN?



Af
Louise Hammerbak
Lene West Frederiksen

FOR FASTAVAL 2025



Velkommen

Velkommen til "Må man tage hunden med sig ind i Himmelen?"

Skrevet af Louise Hammerbak og Lene West Frederiksen

-

Illustreret af Emilie Ørsøe Johansen og Louise Hammerbak

Fotos: Pixabay, FVST hjemmeside og Canva

-

Spiltestet af Asger Valbjørn Skov, Cecilie Rud, Malene Kolle, Stefan Pedersen

-

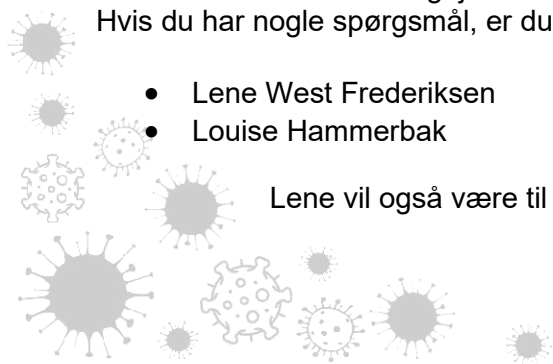
Særlig tak til: Pernille og Asbjørn for at lægge ansigt til vores videoindslag

Kontakt

Tusind tak fordi du har sagt ja til at spillede en rejse gennem et dystopisk Danmark i kaos.
Hvis du har nogle spørgsmål, er du selvfølgelig velkommen til at tage fat i os.

- Lene West Frederiksen Pixie.lene@gmail.com (+45) 28128532
- Louise Hammerbak Lhammerbak@gmail.com (+45) 26195854

Lene vil også være til stede på Fastaval

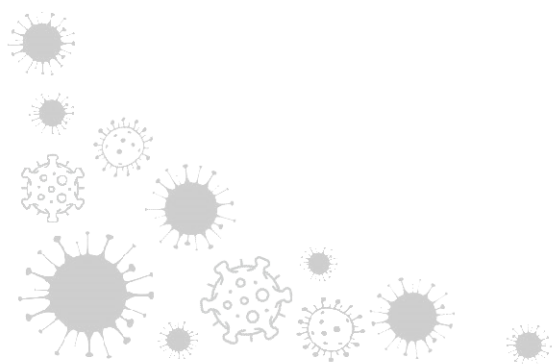


Indholdsfortegnelse



Indhold

Introduktion	3
Verden i pandemiens skygge.....	5
Virkemidler	7
Introduktion til karaktererne.....	8
Sådan spillede du scenariet	9
Forberedelse	9
Opstart	9
Den fysiske ramme for scenariet	9
Sådan sætter du scenerne.....	9
Strukturen	9
Evaluerings.....	10
Videoer	11
Workshop	12
Opstartsark	13
Kapitler og scener.....	14
Karakterene	44
Handouts	52
NCP Billeder til spillerne.....	75





Introduktion

“Må man tage hunden med ind i Himmelen” er et dystopisk scenarie sat i et Danmark i kaos. Verden er blevet ramt af den altødelæggende virus *Caelum-26*, som smitter og dræber alle varmblodede dyr. Scenariet handler om relationen mellem mennesker og kæledyr, og hvor langt man er villig til at gå for at redde dem, man elsker. Spillerne indtager rollerne som to mennesker og deres to kæledyr, som bliver nødt til at rejse gennem Danmark for at overleve i en verden, hvor alle odds er imod dem. Deres mål er at nå frem til *Vejrø*, en lille privatejet ø beliggende i Smålandsfarvandet mellem Næstved og Lolland, der er 100% selvforsynende og fuldstændig isoleret fra resten af verden. Scenariets fokus hviler på at indleve sig i relationen mellem dyr og mennesker og reagere på ekstreme og uforudsigelige situationer undervejs.

Roller

Rollerne består af kæresteparret Agne og Renée, og deres to service-dyr Ekko og Milo. Alle 4 bor sammen i en lejlighed i indre København. Relationen mellem ejerne og deres service-dyr er vigtigst, mens relationerne på tværs er sekundære.

- **Agne** er et menneske på 24 år. Agne er et kreativt menneske, som lever af at være grafisk designer, men som også har invaliderende social angst. De kom ud af deres skal, da de reddede katten Milo for 5 år siden. Milo betyder alt for dem.
- **Milo** er en kat på 5 år. Milo startede sit liv som vildkat, men blev fundet af Agne, som derved reddede katten. Milo hjælper Agne effektivt gennem angstanfald og andre følelsesmæssige udfordringer. Milo er sprælsk og impulsiv, men på en eller anden sølsom måde virker alle de skøre indfald altid enormt beroligende og distraherende på Agne.
- **Renée** er et menneske på 25 år. Renée er reklametegner og arbejder hovedsageligt hjemmefra. Renée lider af svær epilepsi, der har tidligere holdt Renée isoleret i sit hjem. Men da de fik Ekko, som er trænet som Seizure Response Dog, fik de større frihed. Ekko er dog ikke bare en servicehund, men også et familiemedlem og et symbol på Renées styrke.
- **Ekko** er en veltrænet support-hund på 5 år. Ekko er også Renées kæledyr, Ekko kan udover at varsle anfald også andre tricks, som hjælper Renée. En trofast og tålmodig ven, der med sit besindige væsen giver modvægt til Renée flyvske natur.

Fælles for de fire er, at de trives med deres 4-somhed, og i princippet ikke behøver resten af verden. I scenariet bliver rollerne nødsaget til at forlade de trygge rammer for at redde de to dyr, som ellers skal afleveres til aflivning.

Form og struktur

Scenerne spilles med udgangspunkt i en defineret ramme for scenen, et slutmål, samt handouts og npc'er. Tilsammen former scene-elementerne fortællingen om rejsen fra København til Vejrø. Spillerne kommer til at skabe og løse problemer på deres rejse, samtidig med at skal de bruge deres relationer til at skabe en fælles fortælling.

Et simpelt greb sørger for at dyrene og deres ejere kan tale med hinanden undervejs.

Dyrene kan ligeledes tale med andre dyr, og menneskene kan tale med andre mennesker.

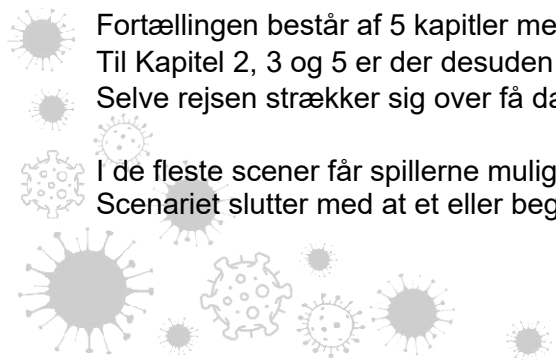
Fortællingen består af 5 kapitler med fastlagte scener, som spillerne skal gennemføre.

Til Kapitel 2, 3 og 5 er der desuden knyttet en række tilvalgsscener, som spillerne kan vælge imellem.

Selve rejsen strækker sig over få dage.

I de fleste scener får spillerne mulighed for at træffe valg, som kan ses som moralsk forkastelige.

Scenariet slutter med at et eller begge kæledyr er smittet, og der skal tages afsked.





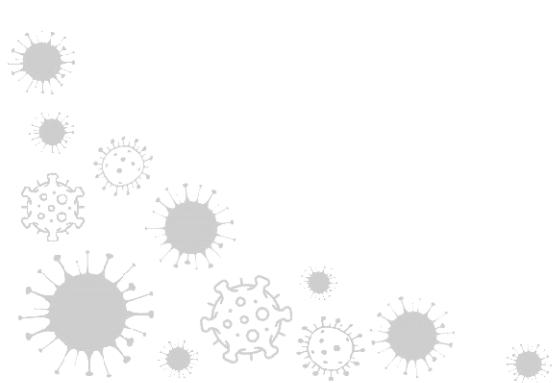
Kapitel	Resumé	Tilvalgsscener
1. Lejligheden	Familien er i deres lejlighed. De forbereder sig på at forlade alt, de kender. De er under tidspres.	
2. Flugten fra København	Familien flygter til fods gennem København og skal undervejs håndtere et møde med myndighederne.	• Fredslille • Modstand • Parken
3. Fra Kildebrønde til Næstved	Familien kommer til landsbyen Kildebrønde, hvor de får mulighed for at stjæle et køretøj.	• Regnvej • Drivhuset • Jægeren
4. Nolds Havn	Familien skal finde en båd, der kan sejle dem til Vejrø uden at blive standset af hjemmeværnet.	
5. Vejrø	Familien lander på den paradisiske Vejrø. Et eller begge dyr viser tegn på at være smittet med Caelum-26.	• The End • The End • The End

Din funktion som spilleder

Som spilleder har du funktionen som en klassisk GM. Du skal sætte en række fastlagte og valgfri scener, spille de NPC'er som er tilknyttet scenerne, holde styr på tiden, og løbende sørge for at spillernes handlinger tilpasses endemålet for hver scene.

Til at hjælpe dig, er der lavet en beskrivelse af hver scene, beskrivelse af NPC'er, handouts og videoindslag, som du med fordel kan bruge for at drive spillet frem. Det kan derfor anbefales at have en PC eller en telefon med så du kan downloade videoindslag og afspille dem. alternativt er der et afskrift som du kan læse op fra

Opsætningen efter side 14 er lavet, så det kan printes ud tosidet (derfor er der en tom side). Desuden er der foldere i Handouts, som også er medvirkende til at opsætning virker lidt skør, men der er mening med galskaben.



Verden i pandemiens skygge

Tidslinje

Scenariet foregår på Sjælland i en spekulativ nær-fremtid, hvor en dødbringende pandemi har sat landets love, værdier og etiske normer under massivt pres.

Pandemiens udvikling i indland og udland beskrives i hovedtræk i følgende tidslinje, så spilleren kan have et generelt overblik over udviklingen det seneste halve år op til scenariets begyndelse.

Tidslinjen

Marts

- Caelum-26 identificeres første gang
- Caelum-26 har spredt sig til andre besætninger af pattedyr

April

- Et International samarbejder blev oprettet i hast for at finde en fælles løsning
- I kølvandet på utallige konspirationsteorier bliver Guds førstefødte en etableret Sekt.

Maj

- Den første fjerkræbesætning registreres smittet i Frankrig
- Caelum-26 har spredt sig til vilde fugle
- Smitte er nu registreret i alle former for varmblodede dyr.
- Virussen spreder sig hurtigere end forventet og det internationale samarbejde bryder sammen.
- Flere lande overlades til sig selv, da deres infrastruktur kolliderer.

Juni

- Alle produktioner af kvæg, svin, fjerkræ og får slås ned i EU.
- Alle jagtforbud ophæves og befolkningen opfordres til at dræbe alle dyr.

August

- Det første menneske smittes i Tyskland.
- Alle danskere beordres i isolation med deres kæledyr.

September

- De danske myndigheder kræver alle varmblodede dyr slået ned - inkl. kæledyr.
- Sprøjtefly overflyver Danmark, for at forgifte vildtlevende dyr.
- Der erklæres undtagelsestilstand i Danmark. Militæret patruljerer
- Flugten fra København påbegyndes.

Caelum-26

Frygten for at blive smittet med virussen bør være et omdrejningspunkt for spillernes måde at agere på i scenariet. Det er derfor væsentligt, at spillederen har en generel forståelse for hvordan virussens udbredelse, symptomer og effekt, som beskrevet i følgende oversigt:

Virus

Hvad er Caelum-26?

Caelum-26 er en yderst smitsom og dødelig virus, som oprindeligt kun ramte dyr, men nu har krydset artsbarrieren og smitter mennesker. Virussen har en ekstremt høj dødelighed og spredes hurtigt mellem varmblodede væsener.

Inkubationstid

Inkubationstiden (den tid, der går, fra individet er blevet smittet, til det udviser symptomer på sygdom) er normalt mellem 4 og 14 dage. Smittede dyr og mennesker kan udskille virus op til 4 dage før symptomerne viser sig.

Symptomer på Caelum-26

- Høj feber (over 40 grader)
- Svær åndenød og hoste
- Blødninger fra slimhinder (næse, øjne, mund)
- Neurologiske symptomer (desorientering, bevidsthedstab)
- Hurtigt organsvigt, typisk inden for 48 timer efter symptomdebut.

Sådan smitter Caelum-26

- Caelum-26 er meget smitsom. Smittede dyr udskiller virus i deres ånde og i alle ekskreter og sekreter, herunder spyt, snavl, mælk, sæd, gødning og urin.
- Mennesker, der har været i kontakt med smittede dyr, er nu i risiko for at udvikle Caelum-26.
- Desuden kan transportmidler, der har fragtet smittede dyr, udsætte dyr, der efterfølgende fragtes i samme transportmiddel, for en betydelig risiko for smitte.

Virkemidler

Nyhedsindslag

Der er fremstillet en række videoer med nyhedsindslag til scenariet.

Det første lange nyhedsindslag bruges som en optakt til scenariet, der fører spillerne ind i spillets univers.

De følgende korte indslag dukker op som integrerede dele af kapitel 1, 3, 4 og 5.

Nyhedsindslagene fungerer som autenticitetsmarkører, der understøtter fiktionskontrakten.

Formålet med nyhedsindslagene er både at skabe stemning og at optrappe spillernes stressniveau.

Røde, gule og grønne scener

Til Kapitel 2, 3 og 5 er der knyttet en række tilvalgsscener, som giver spillerne mulighed for at få indflydelse på spillets dynamik.

Scenerne er farvekodede: Rød, gul og grøn.

Farverne er en indikator for scenens forventede spændingsniveau:

RØD: Højspændt scene med garanti for højt tempo og en presset stemning.

GUL: Neutral scene med mulighed for spændingsudvikling eller ubehag.

GRØN: Fredfyldt scene med plads til samtale, samvær og refleksion.

At spille et dyr

To spillere skal indtage rollen som henholdsvis en hund og en kat.

Som et nødvendigt spilteknisk greb, er det besluttet, at kæledyr og ejere kan forstå hinanden og tale sammen. Det er dog ikke ensbetydende med, at dyr taler og forstår ting på samme måde som mennesker gør. Spillerne skal have lov til at eksperimentere lidt med at spille et dyr, før scenariet starter, og det får de bl.a. mulighed for at gøre i workshoppen.

Workshop

Workshoppen hjælper spillerne med at blive trygge ved hinanden og styrke relationen mellem deres karakterer og deres terapi-dyr. Spillerne øver sig i at spille på nærhed (både omsorgen fra kæledyrene til menneskene og omvendt) og leger med, hvordan et dyr vil tale, bevæge sig og agere.



Introduktion til karaktererne

Spillerne fordeler selv deres roller.

Hver karakter er beskrevet via et billede og et karakterark (2 sider).

De skal vælge rolle ud fra den korte beskrivelse, som du præsenterer for spillerne i løbet af workshoppen.

Vi anbefaler, at du læser de 4 roller igennem, så du får en fornemmelse af de 4 roller.

Den fulde rolle kan findes i afsnittet "Karaktererne".

Kort beskrivelse af rollerne:

Agne

Agne er et forsigtigt menneske, der trives bedst i faste, trygge rammer. Agne har sans for mønstre og strukturer og kan planlægge sig ud af det meste. Agne er dygtig til at lytte og holde fokus, hvilket gør dem til en tålmodig og rummelig ven og partner.

Agne kæmper dagligt for ikke at lade angsten tage kontrollen over deres liv.

Renée

Renée er et livsglad og eventyrlystent menneske, der er i fuld gang med at kompensere for alle de år, deres svære epilepsi isolerede dem fra omverdenen. Renée angriber alle udfordringer med kreativitet og mod og har en ukuelig tro på fremtiden. Renée er impulsiv og træffer hurtige beslutninger, der sjældent er gennemtænkte.

Milo

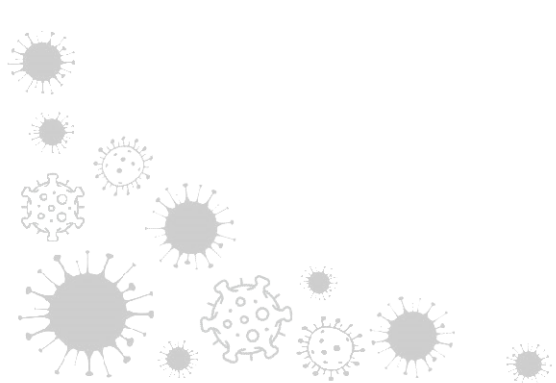
Milo er en sød og sjov kat, der altid er fuld af spilopper. Milos nysgerrighed og jubeloptimistiske livsindstilling kan ind imellem opleves problematisk – af alle andre end Milo selv, vel at mærke. Milo havde en hård start på livet, og blev efterladt i en baggård som killing. Milo er derfor også en følsom kat, der kan reagere voldsomt på høje lyde og på mennesker, der er vrede og højlydte.

Ekko

Ekko er en blid og rolig hund, der værdsætter fornuft og påpasselighed. Ekko er en professionel servicehund og tager sit arbejde meget alvorligt. Det betyder også, at Ekko trives bedst i vante og overskuelige rammer, hvor der ikke skal træffes for mange hurtige beslutninger. Ekko møder verden med et venligt men skeptisk blik.

Familiens liv

Agne og Renée har været kæresten i et par år. De mødte hinanden på et online forum for folk med support-dyr. Agnes har support-katten Milo, der hjælper Agne med at håndtere sin angst. Renée har servicehunden Ekko, der hjælper med at forebygge og håndtere deres epileptiske anfald. Det seneste år har de alle fire boet sammen i en dejlig 4-værelses lejlighed på Vesterbro i København. De er alle godt tilfredse med den tilværelse, de i fællesskab har indrettet, fordi den kan rumme dem alle sammen. I den lille familie vægtes overbærenhed, fællesskab og gensidig respekt og forståelse højt.





Sådan spilles du scenariet

Forberedelse

Du vil få udleveret selve scenariet og de fire karakterer inden spilstart. At hvad du **skal** bruge findes her i dette dokument, og via link til videoer.

Opstart

Inden I går i gang med at spille, skal du introducere spillerne til scenariets forskellige elementer ud fra det vedlagte "opstartsark".

Den fysiske ramme for scenariet

Der er ikke en begrænsende faktor i rammen, og man kan både sidde omkring et bord, eller bruge rummet til en semi-live-oplevelse, hvis der er stemning for dette.

Man kan starte med at sætte sig rundt om et bord for at holde briefing, vælge karakterer og arbejde med workshoppen.

Sådan sætter du scenerne

I scenariet spilles alle scener med dig som spilleleder.

Scenariets form lægger op til, at der er rum til en vis form for frihed til at "løse" scenerne, men det er vigtigt at scenerne afsluttes, så spillet kan fortsætte i næste scene. Spillerne kan ikke dø undervejs, og det er vigtigt, at de er klar over, at det er en præmis for spillet.

Scenerne består af baggrundsinfo til dig som spilleleder, som gør det muligt at beskrive og skabe rammen for scenen for spillerne.

Hvis spillerne går i stå, har du mulighed for at skubbe scenen videre ved at bruge dyrenes evner til at sanse mere end menneskene. Fx: *"Ekko. Du får færten af en anden hund i nærheden..."*

Strukturen

Inklusiv opstart bør scenariet tage ca. 4 timer at spille alt i alt.

- Velkomst, briefing, casting og workshop: 60 minutter.
- Rejsen gennem de 5 Kapitler bør ikke tage længere end ca. 3 timer.

Fortællingen består af 5 kapitler med fastlagte scener spillerne skal udspille.

Til Kapitel 2, 3 og 5 er der desuden knyttet en række tilvalgsscener, som spillerne kan vælge imellem.

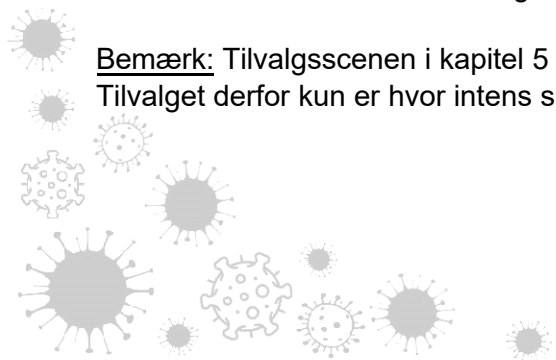
Som udgangspunkt beregnes det at nå 1 tilvalgsscene efter hvert af de tre kapitler

Hvis spillergruppen er enten meget langsomme eller hurtige til at gennemspille kapitlerne, kan antallet af tilvalgsscener reguleres.

GM vurderer løbende, hvor mange tilvalgsscener der er tid til i scenariet.

Bemærk: Tilvalgsscenen i kapitel 5 er obligatorisk, da den udgør scenariets afslutning!

Tilvalget derfor kun er hvor intens spillerne ønsker den sidste scene.



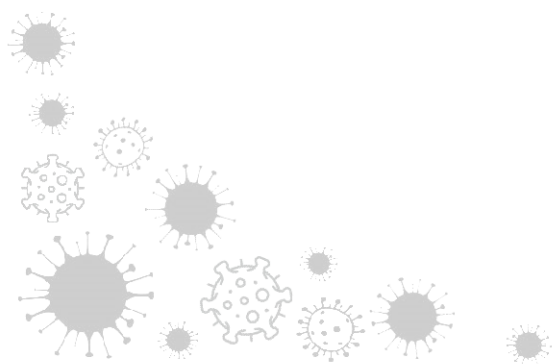


Kapitel	Resumé	Tilvalgsscener
1. Lejligheden	Familien er i deres lejlighed. De forbereder sig på at forlade alt, de kender. De er under tidspres.	
2. Flugten fra København	Familien flygter til fods gennem København og skal undervejs håndtere et møde med myndighederne.	• Fredslille • Modstand • Parken
3. Fra Kildebrønde til Næstved	Familien kommer til landsbyen Kildebrønde, hvor de får mulighed for at stjæle et køretøj.	• Regnvej • Drivhuset • Jægeren
4. Nolds Havn	Familien skal finde en båd, der kan sejle dem til Vejrø uden at blive standset af hjemmeværnet.	
5. Vejrø	Familien lander på den paradisiske Vejrø. Et eller begge dyr viser tegn på at være smittet med Caelum-26.	• The End • The End • The End

Evaluerings

Evaluerings bør ikke tage mere end 15 min

Det kan være forskelligt, hvad spillerne har brug for, når scenariet slutter. Vi har lagt op til nogle spørgsmål, som man kan vælge at bruge, hvis spillerne har brug for det. Hvis de har brug for noget andet, er det også ok. Spilgruppen kan også have brug for noget forskelligt. giv plads til det.



Videoer

Her finder du en oversigt over nyhedsindslag, og hvornår de skal bruges. Timingen er nærmere beskrevet i kapitlerne.

Videoerne kan hentes her via dette link: [Må man tage hunden med ind sig i Himmelen -Videoer](#)

Vi anbefaler på det kraftigste, at du downloader videoerne til din telefon eller PC, inden scenariet skal afvikles, for at sikre at de kan afspilles uden problemer/forsinkelse.

Nyhedsindslag - oversigt

#1 Nyhedsmontage	Vises umiddelbart før spillerne starter Kapitel 1 (Hele forhistorien rides op)
#2 "Alle dyr skal aflives"	Vises tidligt i kapitel 1 Lejligheden i København.
#3 "Undtagelsestilstand"	Vises i løbet af Kapitel 3 Esthers hus.
#4 "Første danskere smittet"	Vises i løbet af Kapitel 4 Villys husbåd.
#5 "Oprør, kaos, undergang!!!"	Vises i starten af Kapitel 5 Vejrø.

Har du ikke mulighed for at afspille de 5 videoer, har vi lavet et afskrift af de 5 videoer, som i stedet kan læses op. De findes i afsnittet "Handouts".



Workshop

Workshoppen hjælper spillerne med at blive trygge ved hinanden og styrker relationen mellem deres karakterer og deres terapi-dyr. Spillerne øver sig i at spille på nærhed (både omsorgen fra kæledyrene til menneskene og omvendt) og leger med, hvordan et dyr vil tale, bevæge sig og agere.

Opvarmning, Spørgsmål (10 min)

Spørgsmål til spillerne:

- Hvad betyder kæledyr for spillerne?
- Hvordan definerer de en relation med et kæledyr?
- Hvordan kan en relation med et dyr være anderledes end med et menneske?
- Tag en runde, hvor spillerne beskriver, hvad der er vigtigst for dem i en relation med et menneske, og hvad der er vigtigst i en relation med et kæledyr.
- Kan man være afhængig af et kæledyr?

Bliv et talende kæledyr (10 min)

Team up 2 og 2, og husk at skifte, så begge spillere prøver at være dyret i fokus.

- **vælg et kæledyr** – hund eller kat
- **Bevæg dig som dyret**

Gå måske på alle fire, snig dig som en kat, logr med halen. Bevæg hovedet, som dit dyr. Hvordan ville en kat sidde ved et bord, eller hunden give dig opmærksomhed.

- **Tænk som dyret**

Hvad ville dyret sige, hvis det kunne tale som et menneske?

- En hund kunne sige: *"Hvorfor går vi ikke en tur hele tiden?"*
- En kat kunne sige: *"hej, se mig... jeg vil gerne have din opmærksomhed."*

Hvordan lyder en samtale mellem en hund eller en kat og deres menneske?

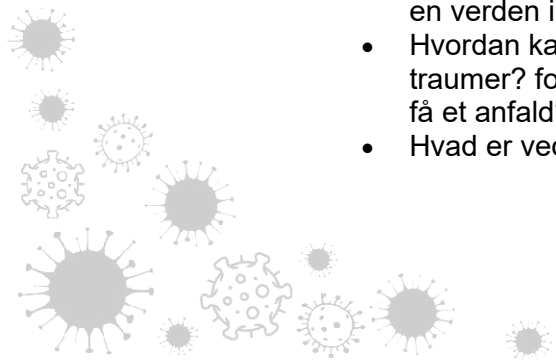
Fordeling af karaktererne (10 min)

Præsenter de 4 karakterer kort.

Lad spillerne vælge og læse deres rolle.

Introduktion af karaktererne (10 min)

Spillerne introducerer kort deres karakterer; menneske og dyr, hvor de skal tænke over følgende:

- Hvem er din karakter?
 - Hvad er din personlighed?
 - hvad er dine styrker?
 - Hvilke traumer eller sygdomme, har din karakter?
 - Hvordan tænker du det kan spilles på uden at hæmme din spiloplevelse? eks. Hvordan spiller du at skulle udenfor og rejse i en verden i kaos når du har angst?
 - Hvordan kan du hjælpe dit menneske/kæledyr, med sygdom og traumer? foreksempel: Hvordan opdager Ekko, at Rene er ved at få et anfald?
 - Hvad er ved dit menneske/kæledyr som er deres bedste egenskab
- 

Opstartsark

Opstartsarket er en huskeliste til spillederen med alle de ting, spillerne skal vide og gøre inden spilstart.

1. Velkommen

Byd spillerne velkommen og tag en hurtig runde med navne og forventningsafstemning

2. Introduktion til scenariet

Præsenter ganske kort scenariets grundpræmisser. Genre, scenarietype, overordnet handling mm.

3. Struktur

Fortæl om scenariets opbygning:

- 5 kapitler med fastlagte scener
- Tilvalgsscener
- Tidsramme

4. Virkemidler

Fortæl om de spilmekanikker spillerne vil møde:

- At spille dyr
- Røde, gule og grønne scener
- Videoklip som integreret del af fortællingen

5. Workshop

6. Verdensbillede

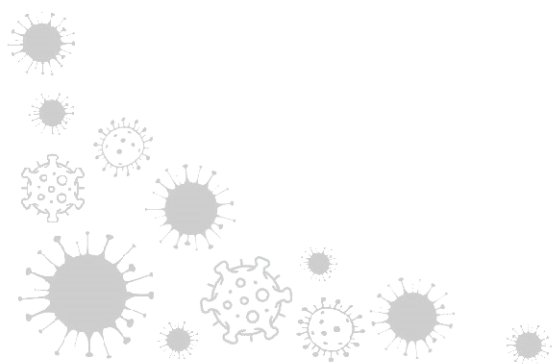
Præsenter rollespillets univers for spillerne:

- Virussen "Caelum-26"
- Vis det første Videoklip #1 Nyhedsmontage

7. Spørgsmål

Giv spillerne mulighed for at stille spørgsmål

8. Start spillet



Kapitel 1: Lejligheden				
Scenens formål	• Forberedelse til flugten • Spillerne skal planlægge og pakke • Stemningen og situationens alvor slås fast			
Scenens afslutning	Spillerne forlader deres lejlighed.			
GM-overblik	Intro – formidles af GM Agne, Renée, Milo og Ekko har været isoleret i deres lejlighed i flere uger, og er efterhånden ved at løbe tør for mad og andre fornødenheder. De forbereder sig på at forlade København og finde et mere sikkert sted, hvor de kan skjule sig, indtil faren driver over. Agne har i foråret modtaget et postkort med en åben invitation fra sin velhavende onkel, der ejer et luksushotel på den isolerede ø, Vejrø. De har besluttet sig for at forlade byen på gåben, for så at finde et sted i forstæderne, der kan bringe dem til Næstved. Herfra vil de forsøge at sejle til Vejrø, der virker som et ideelt skjulested. Familien skal nu beslutte, hvornår de vil rejse, hvad der vigtigt for dem at have med, og hvordan de vil undgå at blive opdaget af myndighederne undervejs. Spilstart Spillet starter så snart GM har beskrevet lokationen og situationen for spillerne. Nyhedsindslag Familien ser Nyhedsindslag #2, der fortæller, at alle kæledyr nu ved lov skal aflives, og at det er strafbart at gemme dyr for myndighederne. Karen banker på Den emsige nabo, Karen, banker på: <i>"Jeg ved godt, I gemmer jeres ulækre dyr derinde! I kan godt begynde at sige farvel til dem nu, for jeg har ringet efter politiet, og de er her om 10 minutter!"</i> Planlægning Spillerne har nu 5-10 minutter til at få pakket og komme ud af døren, inden politiet når frem.			
Beskrivelse af lokation	Flot 3-værelses lejlighed på Vesterbro. Lejligheden er ung og smagfuldt indrettet, men bærer samtidig præg af, at være beboet og hyggelig.			
NPC	Karen Johansen, emsig nabo			
Handouts mm.	Nyhedsindslag #2	Postkort fra Vejrø	Danmarkskort	Pjece om Caelum-26
GM-noter	Det væsentligste ved scenen er, at spillerne forstår situationens alvor og oplever et massivt pres. Nyhedsindslaget bør afspilles tidligt i scenen. Mødet med den emsige nabo sættes i spil, når det passer GM og bør optrappe stress-niveauet. Spillerne skal selvfølgelig have tid til at reagere og samtale, men scenen bør ikke trække for længe ud. Stemningen må gerne være hektisk, og spillerne skal helst føle, at de har travlt. Hvis spillerne ikke fortrækker hurtigt nok, kan GM presse dem yderligere ved lyden af sirener der nærmer sig, endnu et skingert besøg fra naboen el. lign.			

Karen Johansen, Emsig nabo

- Snæversynet regelrytter
- Formand for Beboerforeningen
- Synes dyr larmer og lugter



Kapitel 2: Flugten fra København

Scenens formål	• Det dystopiske København og situationens alvor skildres. • Spillerne påbegynder deres flugt. • Spillerne har et sammenstød med myndighederne.		
Scenens afslutning	Spillerne overlever deres møde med myndighederne og fortsætter flugten ud af København.		
GM-overblik	Spillerne forlader deres lejlighed og møder et indre København i kaos. (Se beskrivelse af lokation). Spillerne kan udforske byen og bevæge sig forsigtigt rundt. De kan have diverse små oplevelser, der underbygger stemningen af en by i opløsning: Folk der råber efter dem fra vinduerne, en hjemløs der trygler om husly før den næste overflyvning med sprøjtegift, et dyr, der vrider sig i dødskrampe med blødninger i øjne og hud. På et tidspunkt finder spillerne en masse flyere fra Guds Førstefødte spredt på jorden (Handout). Møde med hazmat-patrulje Når spillerne har udforsket lokationen lidt, bliver de pludseligt anråbt af en af myndighedernes hazmat-patruljer bestående af dyrlæger og soldater. De forlanger at Agne og Renée skal aflevere Milo og Ekko til dem og gå tilbage til deres hjem for at isolere sig. Spillerne kan vælge at forsøge at løse situationen fredeligt, snedigt, ved at flygte eller med trusler og vold. Hvis spillerne forsøger at kæmpe eller flygte, pådrager de sig passende (ikke livstruende) skader fra gummikugler og tåregas. Hazmat-patruljen har mulighed for at tilkalde militær assistance via radio. Uanset hvordan scenen løses, bør spillerne gå ud af scenen med en følelse af at være jaget vildt.		
Beskrivelse af lokation	Døren til opgangen smækker bag jer... Gaderne er fyldt med forladte køretøjer, affald i bunker og smadrede butiksruder. Der lugter af røg og forrådnelse. Der er stille overalt, kun afbrudt af lejlighedsvis hyl fra hæse bilalarmer og patruljevognenes gentagne højtalerbesked: <i>"Dette er en officiel meddelelse fra De Danske Myndigheder. Der er indført udgangsforbud i hele landet grundet Caelum-26. Bliv indendørs og afvent roligt myndighedernes kontrol af din bolig. Alle levende dyr i boligen skal overdrages til præventiv aflivning. Overtrædelse af regler vil medføre straf."</i> Rundt omkring ligger døde katte, rotter og andre smådyr. Patruljer af personer i hazmat-dragter i ladvogne afsøger med jævne mellemrum gaderne for at opsamle de døde dyr. Militærets tilstedeværelse er tydelig. Bevæbnede soldater patruljerer gaderne i pansrede mandskabsvogne og anråber alle de møder. Folk der ikke omgående parerer ordrer om at gå indenfor svares med tåregas, gummikugler eller vandkanoner, indtil de adlyder.		
NPC	Annette Bredhøj, Dyrlæge	Thorkild Jørgensen, Skadedyrsbekæmper	Soldater
Handouts mm.	Flyer fra Guds Førstefødte		

Hazmat-patrulje

Det Veterinære Beredskab /
Danish Emergency Management Agency

Annette Bredhøj, Dyrlæge

- Dyrlæge ved Det Veterinære Beredskab
- Professionel og rationel
- Sympatisk og forstående

Thorkild Jørgensen, Skadedyrsbekæmper

- Skadedyrsbekæmper med 20 års erfaring
- Brysk, kompromisløs, direkte
- Bryder sig ikke om dyr



Soldater

- Autoritetstro
- Nervøse
- Voldsparate



Kapitel 3: Fra Kildebrønde til Næstved

Scenens formål	• Spillerne kommer til Kildebrønde • Spillerne møder Esther Hermansen og Pusser • Spillerne stilles overfor et svært dilemma	
Scenens afslutning	Spillerne forlader Kildebrønde og begynder rejsen til Næstved – enten til fods eller i en stjålet bil.	
GM-overblik	Spillerne har forladt København. Efter en lang og hård vandretur, hvor de konstant har måttet skjule sig, er de nu ved aftentide nået til Kildebrønde, der er en lille landsby med ca. 400 indbyggere. De er udmattede, sultne og tørstige og trænger til at hvile sig. De kan udforske landsbyen lidt, men vil overalt møde barrikaderede og mørklagte huse og aflåste biler. Spillerne må gerne have en fornemmelse af, at blive overvåget fra de mørklagte vinduer. Møde med Esther Hermansen og Pusser På et passende tidspunkt vil spillerne møde Esther Hermansen (NPC) og hendes kat Pusser (NPC). De kan fx bemærke, at der er lys i hendes hus, og/eller at der lugter godt af mad derindefra. Hvis spillerne sniger sig hen til huset, vil de opdage, at der bor en ældre dame og en kat i huset. Hvis spillerne ikke selv tager kontakt, vil Esther eller Pusser opsøge dem. De har set dem fra vinduet og vil gerne hjælpe. Der kan evt. lægges ekstra pres på spillerne i form af en patrulje soldater eller nogle truende lokalbeboere, der har bemærket dem fra vinduet og vil dræbe dyrene. Esther inviterer spillerne indenfor og tilbyder dem varm mad og overnatning. Esther fortæller, at hun nægter at skille sig af med Pusser. De har planer om at køre op til Esthers søsters sommerhus i Gilleleje den næste dag og gemme sig der. De er begge helt overbevist om, at alt det med virussen bare er en storm i et glas vand, og at det går over lige om lidt. Efter middagen ser de Nyhedsudsendelse #3 på TV. Esther ryster blot bedredende på hovedet. "Man skal jo ikke tro på alt, hvad man hører..." Esther fortæller desuden stolt, at hun er den eneste i landsbyen, der stadig har diesel på sin bil. Hun tjekker en ekstra gang, at bilnøglerne ligger, hvor de skal, i en skål på køkkenbordet. Esther og Pusser går tidligt til ro og efterlader spillerne med et svært dilemma: • Skal de misbruge Esthers gæstfrihed og stjæle hendes bil? • Eller skal de tage pænt afsked med Esther og Pusser næste dag og gå hele den uoverskueligt lange vej til Næstved?	
Beskrivelse af lokation	Kildebrønde: Den lille landsby ligger øde hen i skumringens halvmørke. Langs hovedgaden ligger små huse. En del ser forladte ud, andre er barrikaderede med brædder for vinduer og døre og nedrullede gardiner. Ikke en lyd høres udover vindens susen mellem havernes træer. I udkanten af byen ligger spredte gårde med mørklagte hovedhuse. Kornet står knækket og uhøstet på markerne. Esthers hus: Et lille gulkalket hus med en storblomstrende have fyldt med havenisser og muslingbeklædte vindmøller. I garagen anes en velholdt dieselbil af ældre dato. Gardinerne er trukket for alle vinduer, men der er tydeligvis lys, og hvis man kommer tæt på, kan man se indenfor gennem sprækker i gardinerne. Indenfor bærer boligen præg af at være indrettet af en ældre, enlig kvinde. Det ryddelige hjem er pyntet med gamle fotografier, potteplanter og nipsting.	
NPC	Esther Hermansen, Pensionist	Pusser, Kat
Handouts mm.	Nyhedsindslag #3	

Esther Hermansen, Ældre dame med en bil

- Enfoldig og ubekymret
- Snakkesalig og godhjertet
- Forsvarsløs



Pusser, Kat

- Gammel og nostalgisk
- Forkælet og magelig
- Forstår ikke situationens alvor



Kapitel 4: Nolds Havn

Scenens formål	• Spillerne ankommer til Nolds Havn ved Næstved • Spillerne skal finde en måde at sejle til Vejrø uden at blive standset af hjemmeværnet • Spillerne skal undgå at blive udsat for smitte
Scenens afslutning	Spillerne når til Vejrø
GM-overblik	Hjemmeværnet Spillerne ankommer til Nolds Havn og opdager hurtigt, at hele havneområdet og alle fortøjede lystbåde er blevet annekteret af en mindre gruppe soldater fra Hjemmeværnet. Herfra overvåges kanalen med henblik på at forhindre brud på karantænen via søvejen. Der er jævnlige vagtpatruljer på havnen hele døgnet, men vagterne er ikke specielt årvågne. Hjemmeværnet har desuden to mindre fartøjer i vandet, der patruljerer i kanalen. Hvis spillerne ønsker at snige sig ind på området for eksempelvis at stjæle brændstof, våben eller en båd, er det særdeles udfordrende - men ikke umuligt. Møde med Villy og Whisky Kun en enkelt søsat båd ligger lidt længere nede af kanalen, lige uden for hjemmeværnets kontrolområde. Det er husbåden Serenity, hvor havnemesteren, Villy (NPC), bor. I lastrummet gemmer Villy sin trofaste rottweiler, Whisky (NPC), der først virker reserveret. Whisky er dog smittet med Caelum-26 i et tidligt stadie, men det ved ingen af dem. Villy vil diskret opsøge spillerne og invitere dem om bord på husbåden, hvor de bliver budt på et ydmygt måltid bestående af vand og kiks. Hos Villy vil de sammen se Nyhedsindslag #4, (der fortæller, at de første tilfælde af smittede danskere er konstateret i København). Villy og Whisky er interesseret i at komme væk fra stedet og vil tilbyde spillerne at sejle dem, hvorhen de vil, i bytte for diesel til båden. Villy hævder, at han kender hjemmeværnets patruljemønstre og vagtplaner ud og ind, og at han derfor kan snige dem sikkert forbi vagtposter og patruljebåde i ly af mørket. Sejlturen På den ene eller anden måde bør spillerne ende i en båd med kurs mod Vejrø. Der er to mulige scenarier: 1) Hvis spillerne er alene, vil det kræve både held og snilde at snige sig uset forbi de patruljerende både. Hvis spillerne bliver opdaget af Hjemmeværnets fartøjer, vil de blive anråbt, jagtet og beskudt, men de vil til sidst slippe væk – gerne med et eller flere mere eller mindre alvorlige skudsår. 2) Hvis spillerne er sammen med Villy og Whisky, vil de nemt undgå hjemmeværnets patruljebåde og slippe væk. Men når de nærmer sig åbent hav, vil Whiskys sygdomssymptomer blive meget tydelige og efterlade spillerne med et ekstremt svært valg: Hvordan skal de slippe af med de to fremmede, og derved beskytte sig selv mod yderligere smitte?
Beskrivelse af lokation	Nolds Havn: Den lille lystbådehavn er blevet annekteret af Hjemmeværnet. Alle indgange til havnen er afspærret med pigtrådshegn. Med jævne mellemrum patruljerer bevæbnede vagter. Vagterne er udstyret med skydevåben, Radioer og lommelygter. Bag afspærringen ses en håndfuld fortøjrede lystbåde samt et par af Hjemmeværnets mindre fartøjer beregnet til kystbevogtning.

	Villys husbåd: Husbåden er gammel men velholdt og ser sejldygtig ud. Stuen er hyggelig og propfyldt med diverse billeder og souvenirs fra Villy og Whiskys rejser samt masser af maritimt knick-knack. Et gammelt billedrørsfjernsyn med stueantenne står i et hjørne. Der lugter af cigarrøg, petroleum og skibberlabskovs.		
NPC	Villy Mogensen, Havnemester	Whisky, Hund	Soldater
Handouts mm.	Kort over Nolds Havn		Nyhedsindslag #4
GM-noter	Whiskys sygdom, evt efter de har forladt havnen: Milo vil med sine empatiske evner kunne fornemme, at Whisky har det meget dårligt og er bange. Ekk vil med sin veltrænede næse kunne lugte på Whisky, at han er døende. hjemmeværnet og Villy: hjemmeværnsfolkene lader Villy beholde sin båd, fordi han bor der, og fordi de ved, han intet brændstof har. Hvis de opdager Whisky, vil de ikke tøve med at skyde ham og evt. også Villy. Hvis hjemmeværnet opdager, at Whisky er syg, vil de forsøge at aflive alle, der har været ombord på husbåden. Snige og stjæle: Milo og Ekkos overlegne dyresanser vil være til stor hjælp, hvis spillerne forsøger at snige sig nogle steder hen, eller hvis de vil forsøge at stjæle noget.		



Villy Mogensen, Havnemester

- Garvet og vejrbidt søulk
- Stærk og modig
- Snusfornuftig



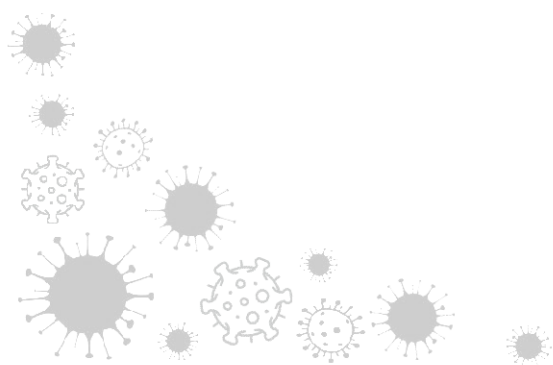
Whisky, Vagthund

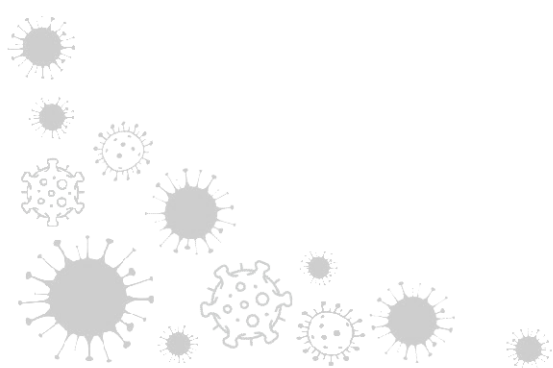
- Smittet med Caelum-26
- Døende - men ved det ikke
- Trofast og godmodig



Soldater

- Autoritetstro
- Nervøse
- Voldsparate



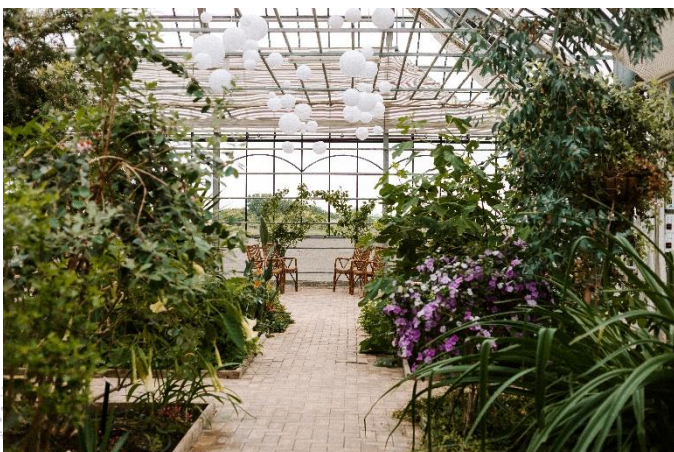
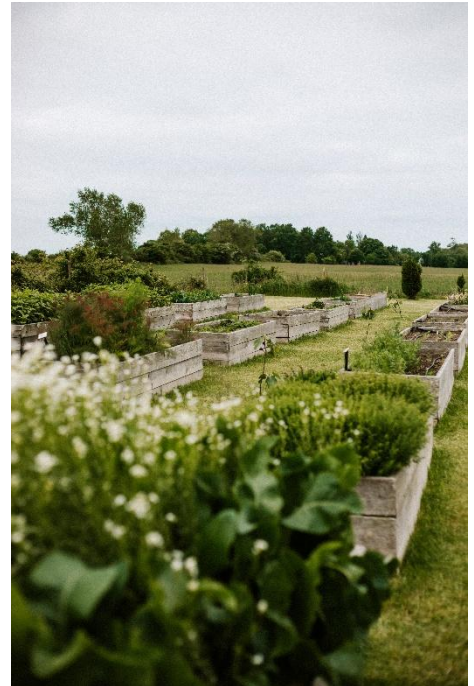


Kapitel 5: Vejrø		
Scenens formål	- Spillerne ankommer til Vejrø - Spillerne skal udforske øen og få indtryk af, at alt ender godt.	
Scenens afslutning	Et af dyrene får tydelige symptomer på at være blevet smittet med Caelum-26.	
GM-overblik	Ankomst til øen Spillerne ankommer til Vejrø og lægger til i lystbådehavnen. Havnen er tom med undtagelse af et par motorbåde. I vandkanten og på molerne ligger masser af døde havfugle. Vejrø Spillerne kan frit udforske øen, som det passer dem, ved hjælp af "Kort over Vejrø". Hovedtræk: - Der er ingen andre mennesker på øen. Både Hotel Blæsenborg og Restaurant Skipperly bærer præg af at være blevet forladt i hast. - Hvis spillerne bevæger sig ud i naturen, vil de med jævne mellemrum finde døde vilde dyr (fugle, harer og råvildt), uden synlige tegn på smitte. De er blevet ofre for myndighedernes sprøjtefly. De vil ligeledes støde på et par massegrave, hvor øens aflivede fåre- og kvæg-besætninger er dumpet. - Spillerne vil opdage, at der er fungerende elektricitet i alle bygninger, da øen har egne vind- og solenergianlæg. De vil ligeledes opdage, at øen har rigelige ressourcer i form af fødevarelagre, et luksushotel med alle fornødenheder samt et større økologisk landbrug. Spillerne skal lules ind i en falsk overbevisning om, at de er utroligt heldige og privilegerede, fordi de endelig er kommet i sikkerhed, og at alt bliver godt for dem nu. Nyhedsindslag: I den første større bygning, som spillerne besøger, vil de finde et TV, der står tændt. På TV'et vises Nyhedsindslag #5, der beskriver, hvordan situationen i de større byer er løbet fuldstændig løbsk. Slut på 5. kapitel: Når spillerne har fundet sig godt til rette på øen og er fulde af håb og fremtidstro, vil Milo eller Ekko pludselig begynde at kaste voldsomt op og bløde ud af øjnene. Gå derefter direkte til den sidste "valgfri" scene.	
Beskrivelse af lokation	Vejrø Øen er idyllisk, fredfyldt og frugtbar. Med undtagelse af de døde dyr, der dukker op rundt omkring, er det en smuk og luksuriøs oase af håb midt i en kaotisk verden.	
Handouts mm.	Kort over Vejrø	Nyhedsindslag #5
GM-noter	Udforskning af øen: Der er mange steder, spillerne kan undersøge på øen – men ikke mange spændende overraskelser. Vær derfor opmærksom på ikke at trække udforskningen af øen i langdrag. Husk at øen kun har et areal på 1,5 km², og at man kan gå fra den ene ende til den anden på 45 min.	

Giv i stedet spillerne god grund og plads til at føle lettelse, glæde og håb, så scenens afslutning vil virke mere dramatisk og chokerende.

Smittet kæledyr:

Det er helt op til GM at afgøre, om det er Milo eller Ekko, der først er blevet smittet med Caelum-26. Måske har en af spillerne løbet større risici eller været mere uheldig i løbet af scenariet. Det gør ikke den store forskel, da det i den afsluttende scene hurtigt bliver klart, at begge kæledyr er smittede. Beskriv ganske kort de frygtelige symptomer og gå så direkte videre til at lade spillerne vælge scenariets slutszene.



Tilvalgsscener

Til Kapitel 2, 3 og 5 er der knyttet en række tilvalgsscener, som spillerne kan vælge imellem. GM placerer de 3 farvede sedler på bordet efter de respektive kapitler og lader spillerne vælge.

Tilvalgsscenerne giver spillerne mulighed for at få indflydelse på spillets dynamik.

Scenerne er farvekodede: Rød, gul og grøn.

Farverne er en indikator for scenens forventede spændingsniveau:

RØD: Højspændt scene med garanti for højt tempo og en presset stemning.

GUL: Neutral scene med mulighed for spændingsudvikling eller ubehag.

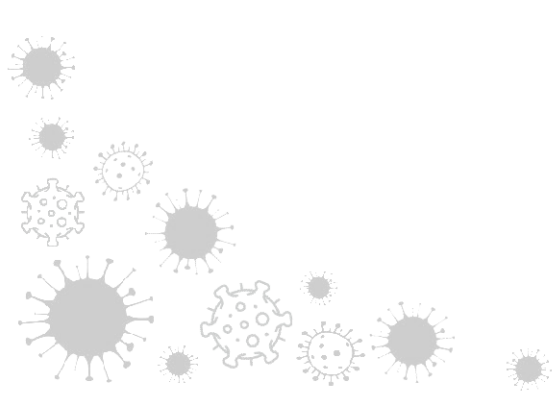
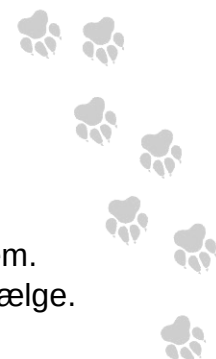
GRØN: Fredfyldt scene med plads til samtale, samvær og refleksion.

Som udgangspunkt beregnes det at nå 1 tilvalgsscene efter hvert af de 3 kapitler.

Hvis spillergruppen er enten meget langsomme eller hurtige til at gennemspille kapitlerne, kan antallet af tilvalgsscener reguleres.

GM vurderer løbende, hvor mange tilvalgsscener der er tid til i scenariet.

Dog ligger det fast, at spillerne **skal** vælge 1 tilvalgsscene efter Kapitel 5, da dette er scenariets afslutning.





Kapitel 2

Fredslille

Kapitel 2

Modstand

Kapitel 2

Parken

Kapitel 3

Regnvejr

Kapitel 3

Drivhuset

Kapitel 3

Jægeren

Kapitel 5

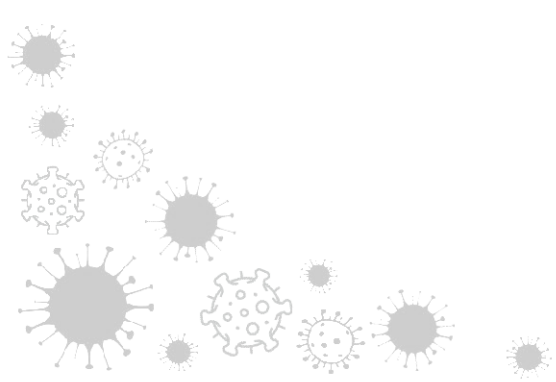
The End

Kapitel 5

The End

Kapitel 5

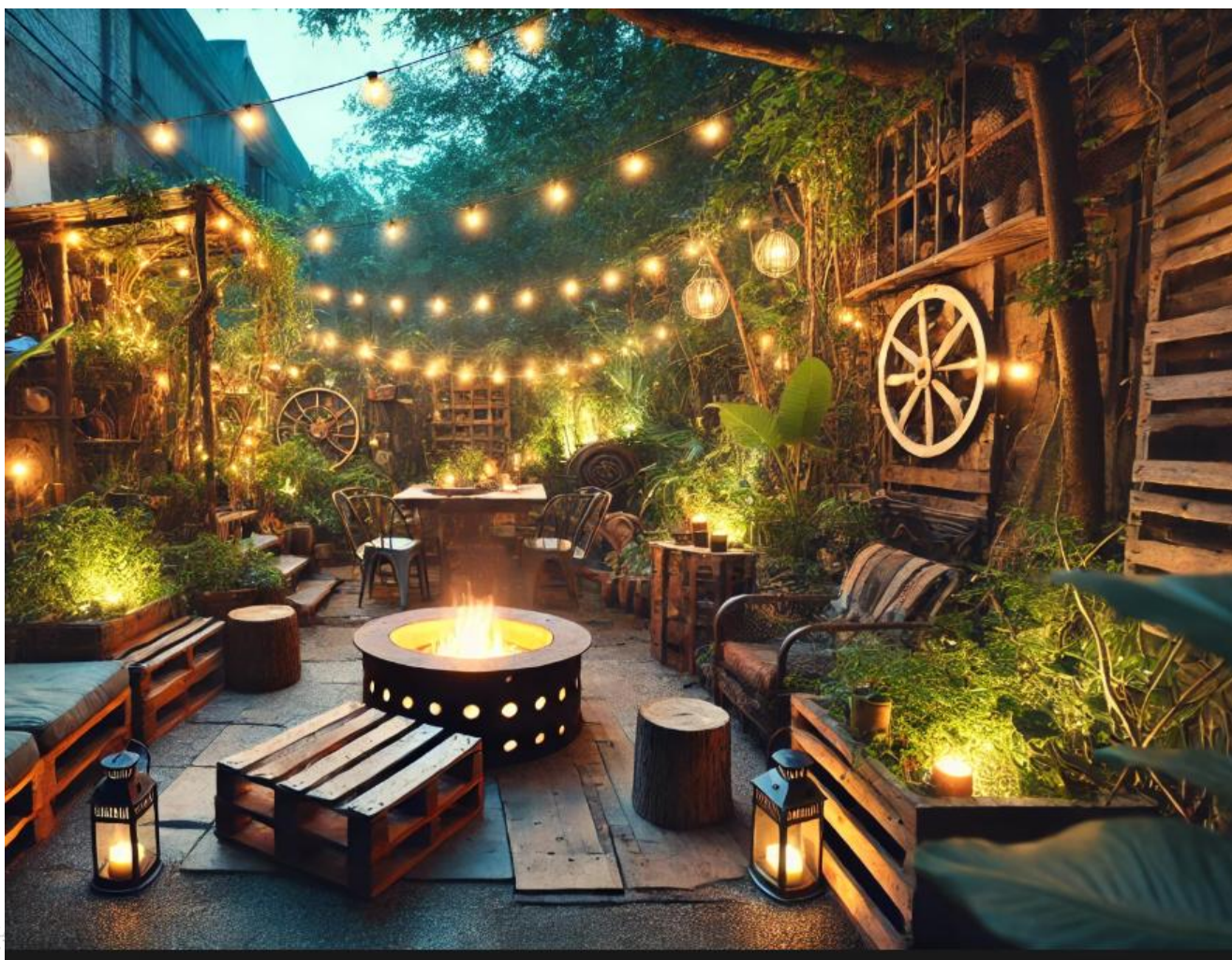
The End



Fredslille

Kapitel 2 - tilvalg	Scenens formål	• At introducere spillerne til en af de mere ekstreme sider af pandemien • At sætte spillerne i et dilemma: Skal de redde de andre dyr eller bare sig selv?
	Scenens afslutning	Når spillerne slipper væk fra Guds Førstefødte.
GM-overblik	Spillerne er i gang med at prøve at finde en vej ud af København uden at blive opdaget af myndighederne eller andre fjendtlighedsindede folk. På et tidspunkt kommer de under voldsomt pres, da de kan høre Hazmat-patruljer nærme sig fra flere sider. En ung kvinde kalder på dem fra en kælderskakt og vinker dem over til sig. Det er Helle Marinus (NPC). Hun tilbyder at hjælpe dem med at slippe væk fra København. Der er nu to mulige scenarier: 1) Hvis spillerne går med Helle Marinus, vil de blive ført gennem en kælder og ud i en stor, lukket baggård, hvor der er en behagelig og afslappet atmosfære. Her møder de en lille flok andre mennesker, der hjerteligt byder velkommen og tilbyder dem hvile og mad/drikke. Heriblandt den karismatiske Søren, der tilsyneladende er en slags leder i det hyggelige kollektiv <i>Fredslille</i>. I virkeligheden er spillerne blevet lokket ind i Guds Førstefødtes hovedkvarter, hvor bevægelsens medlemmer fanger dyr for så at ofre dem til Gud ved at brænde dem levende. Nu vil de også have fat i Milo og Ekko. Bevægelsens medlemmer vil først forsøge at benytte sig af list for at få kontrol over spillerne. De kan fx prøve diskret at adskille spillerne for at kunne overmande kæledyrene i smug, eller vil måske forsøge at bedøve spillerne med sovemiddel el. lign. i det mad og drikke de tilbydes. Milo og Ekko vil hurtigt med deres dyresanser opdage, at noget ikke er, som det skal være. De kan måske lugte gift i teen, høre de tilfangetagne dyrs klageråb, finde mishandlede dyrelig eller fornemme, at de fremmede mennesker skjuler noget. De tilfangetagne dyr holdes i små bure i et rum i kælderen – klar til aftenens brændoffer. Hvis spillerne finder dem, vil dyrene tigge og bede om at blive befriet. Lige så snart bevægelsens medlemmer "smider masken", bør det fremgå tydeligt, at de alle er skingrende gale og komplet fanatiske. Der er ingen grænse for, hvad de vil gøre for at nå deres mål. 2) Hvis spillerne ikke går med Helle Marinus, vil de ikke nå ret langt, før medlemmerne af Guds Førstefødte vil omringe dem og tage dem til fange. De prøver ikke at lade som om de er venlighedsindede længere, men vil håne og true spillerne. Spillerne vil blive ført til hovedkvarteret, hvor de adskilles. Milo og Ekko sættes i bur i kælderen sammen med de øvrige tilfangetagne dyr, der kan berette om de rædsler Guds Førstefødte udsætter dyrene for her. Agne og Renée bringes ud i baggården, hvor de bliver bundet til en metalpæl i et hjørne af gården. Herfra kan de se og høre bevægelsens medlemmer planlægge aftenens brændoffer, hvor også Milo og Ekko skal dø. Medlemmerne er optaget af	

	deres gøremål, og holder derfor ikke særligt effektivt øje med deres fanger. Spillerne slipper væk: Spillerne kan undslippe begge scenarier ved hjælp af list eller vold. Lad dem endelig være kreative. De slipper selvfølgelig væk uanset hvad, men hvordan? Brænder de stedet ned? Slår de nogen ihjel? Såfremt det lykkes spillerne også at befri de andre tilfangetagne dyr, vil disse sprede sig ud og forsvinde så snart de kommer ud på gaden.		
Beskrivelse af lokation	Hovedkvarteret er en lukket baggård med masser af lyskæder, frodige plantekasser og blomsterkrukker, et enkelt bål, og generelt en hyggeligt atmosfære. Der er cosy steder at sidde, og det virker varmt og hyggeligt, en oase i en dyster verden. Kælderen er derimod skummel, mørk og fugtig og fangerummet er fyldt med metalbure med dyr i.		
NPC	Helle Marinus, Beboer i Fredslille	Søren Thomsen, Leder af Guds Førstefødte DK	Rikke og Kasper Stærke Andersen, Ægtepar i Fredslille
	Dino, tilfangetaget hund	Alberte, tilfangetaget papegøje	Pedro, tilfangetaget guldhamster



Kollektivet Fredslille / Guds Førstefødtes hovedkvarter i København

**Helle Marinus,
Ung kvinde, Kollektivet Fredslille
(Guds Førstefødte)**

- Rar og imødekommende
- Snakkesalig
- Skjult agenda



**Rikke Stærke Andersen og
Kasper Stærke Andersen
Ægtepar, Kollektivet Fredslille
(Guds Førstefødte)**

- Rare og imødekommende
- Snakkesalige
- Skjult agenda



**Søren Thomsen,
Leder af Guds Førstefødte DK**

- Intens og karismatisk
- Prædikende
- Psykopat



Dino, tilfangetaget hund

- Forsigtig
- Nervøs
- Opgivende



Alberte, tilfangetaget papegøje

- Larmende
- Dum
- Urealistisk optimist



Pedro, tilfangetaget guldhamster

- Vred
- Overmodig
- Aggressiv



Modstand		
Kapitel 2 - tilvalg	Scenens formål	• At give indblik i almindelige menneskers frustration • At give spillerne et dilemma. Skal de hjælpe eller passe på sig selv?
	Scenens afslutning	Spillerne forlader demonstrationen og fortsætter deres rejse
GM-overblik	Spillerne er i gang med at prøve at finde en vej ud af København uden at blive opdaget af myndighederne eller andre fjendtligsindede folk. De er på vej ned af en større gade, da de hører støj, der nærmer sig. De ser en flok på ca. 75 demonstranter med skilte, der marcherer frem mod dem, mens de smadrer ruder, vælter biler og råber regeringskritiske slagord. Mange af demonstranterne er maskerede – nogle med mundbind og hættetrøjer, andre med elefanthuer. En del af demonstranterne har improviserede våben med, såsom boldbat, køkkenknive mm. Demonstranternes anfører, Lucas, råber spillerne an, hvis de ikke har nået at gemme sig. De vil gerne have dem til at deltage i demonstrationen. "Slut jer til frihedskampen, venner! Vi tager magten tilbage!" Demonstranterne betragter som udgangspunkt spillerne som allierede i kampen mod myndighederne, fordi de har kæledyr med. Kort tid efter høres sirener fra den modsatte retning. Militæret og politiet er på vej. En større mængde urobetjente og soldater ankommer i pansrede mandskabsvogne og stiller op med skjoldmur. Indsatslederen råber til demonstranterne i sin megafon: "Denne forsamling er ulovlig! Forlad omgående området!" Demonstranterne adlyder ikke, og det kommer til et voldeligt sammenstød mellem demonstranter og soldater/urobetjente. Myndighederne anvender tåregas, vandkanoner og gummikugler til at sprede demonstrationen. Scenen kan gå flere veje for spillerne afhængigt af, hvad de vælger at gøre: • Hvis de vælger at deltage i demonstrationen (eller ikke kommer væk i tide), vil de blive udsat for myndighedernes hårdhændede behandling ligesom de øvrige demonstranter. Hvis Milo og Ekko bliver opdaget, vil soldaterne gå målrettet efter at uskadeliggøre dem. • Hvis spillerne ønsker at gemme sig, er der rig mulighed for det. Der er kælderskakker, porte til baggårde mm. hvor spillerne i skjul kan bevidne det kaotiske sammenstød mellem demonstranter og myndigheder. Uanset hvad spillerne gør, vil situationen udvikle sig til reel gadekamp, og demonstranterne vil uundgåeligt tabe til overmagten. De demonstranter, der stadig står oprejst, flygter fra området og spreder sig for alle vinde. Spillerne vil slippe væk – med eller uden skader fra tåregas, vandkanoner og gummikugler.	
Beskrivelse af lokation	En øde gade i København. Fortovet flyder med affald og knust glas. På murene er malet graffiti med politiske slagord, såsom: "FUCK REGERINGEN", "EAT THE RICH", "DYR HAR OGSÅ FØLELSER!" og "FRIHED NU – MAGTEN TIL FOLKET!". Selvom gaden tilsyneladende ligger øde hen, er der en sitrende	

	tilstedeværelse i luften. Persienner, der bevæger sig let bag et mørkt vindue, et halvkvalt host, en gadedør der smækker...	
NPC	Lucas Bøgedal, Oprørsleder	Soldater
GM-noter	Milo og Ekko kan med deres dyresanser fornemme, at demonstranterne nærmer sig, før menneskene kan – og ligeså med militæret. Det kan, hvis GM ønsker det, give spillerne en mulighed for at undgå konfrontationer.	

Lucas Bøgedal, Oprørsleder

- Velformuleret
- Intens
- Vred



Soldater

- Autoritetstro
- Nervøse
- Voldsparate



Parken			
Kapitel 2 - tilvalg	Scenens formål	• At give indblik i dyrenes perspektiv • At give spillerne et break med tid til refleksion og samtale	
	Scenens afslutning	Spillerne forlader parken og fortsætter deres rejse	
GM-overblik	Spillerne forsøger at finde en vej ud af København uden at blive opdaget. Ved aftentide søger spillerne tilflugt i en af byens større parker. Der er en rolig og fredfyldt stemning i parken. En stille men tung regn tager efterhånden til. Under en af parkens lysthuse opdager spillerne en lille flok kæledyr, der gemmer sig. Spillerne har måske søgt tilflugt fra regnen i lysthuset eller måske har Milo og/eller Ekko fået færtten af dyrene. Kæledyrene virker meget forskræmte – især overfor Agne og Renée. De fortæller, at de er flygtet fra deres respektive ejere, der ville aflive dem. De mødte hinanden i parken og har gemt sig her siden. Følelser af svigt, sorg, forvirring, skuffelse, vrede og angst er gennemgående temaer i dyrenes fortællinger: Dalmatineren Coco stak af fra en hazmatpatrulje efter hendes ejer havde udleveret hende, Katten Flora nåede kun at redde en af sine killinger, efter deres ejere smed dem i åen i en sæk, og Schæferen Heino måtte kæmpe sig fri, da hans højtelskede ejer tog ham med ud i baghaven for at skyde ham. Kæledyrene vil gerne forlade byen og skjule sig på landet, men de er meget bange for at blive ramt af sprøjteflyenes overflyvninger eller blive opdaget og aflivet af menneskenes patruljer. De flygtende dyr søger råd fra spillerne om, hvordan de skal overleve. Kæledyrene er taknemmelige for enhver hjælp og rådgivning, de kan få. Hvis spillerne tilbyder at tage dem med sig, vil de dog takke høfligt nej. De stoler ikke længere på mennesker.		
Beskrivelse af lokation	Stierne i den store, øde park er allerede overgroede efter flere måneder uden klipning og beskæring. Luften dufter frisk og levende – en stærk kontrast til resten af byens stank af død og råddenskab. En let støvregn får bladene til at skinne. Regnen tager til og falder stille og rensende over den lille oase.		
NPC	Coco, Dalmatiner	Flora, Kat med killing	Heino, Schæfer



Coco, Dalmatiner

- Forvirret
- Bange
- Rastløs



Flora og Miv, Kattemor og killing

- Traumatiserede
- Sørgende
- Vrede



Heino, Schæfer

- Skuffet
- Desillusioneret
- Deprimeret



Regnvejr		
Kapitel 3 - tilvalg	Scenens formål	• At stresse spillerne • At lade spillerne opleve pandemiens ekstreme følgevirkninger for den vilde natur.
	Scenens afslutning	Spillerne overlever overflyvningen og rejser videre
GM-overblik	Spillerne befinder sig mellem Kildebrønde og Næstved. De holder pause fra rejsen et smukt og øde sted omgivet af eng og skov. Ekko får pludselig fært af, at der er et dyr i nærheden. Det er ikke en lugt, de kender. Milo kan høre noget, der pusler i et krat lidt derfra. Hvis spillerne undersøger det nærmere, vil de møde den lille hare "Stritøre" der gemmer sig under en busk. Hvis de ikke undersøger lugten/lyden, vil Stritøre selv komme frem og kalde forsigtigt på dem. Stritøre er bange og forvirret og prøver at forstå, hvad det er, der foregår. Hun fortæller, hvad hun har oplevet den seneste tid: • Først kom der færre mennesker og biler. Det var dejligt. • Så kom der mange jægere, selvom det var den forkerte tid af året. De skød alle de dyr, de kunne finde, også dem de ikke plejede. • Så begyndte dyrene at blive syge og dø. • Nu taler den kloge grævling, om et ondt regnvejr, der vil skylle hele skoven væk. Pludselig kommer en flok rådyr springende i vild flugt. "Red jer selv, de kommer", råber de og forsvinder. Stritøre stikker af i den modsatte retning. Milo og Ekko kan nu høre lyden af et fly i det fjerne. Spillerne kan relativt nemt finde et sted at gemme sig, før flyet kommer, men det bør være snært for spændingens skyld. Hvis spillerne er i bil, kan de søge ly der, Ellers finder de i sidste øjeblik et jægerskjul, de kan kravle op i. Når spillerne er nået i sikkerhed, flyver et stort sprøjtefly over området og efterlader et kortvarigt men dødbringende regnvejr. Fra deres skjul kan spillerne se Stritøre, der løber desperat rundt for at finde et skjulested. Det lykkes ikke, før sprøjtegiften rammer hende og hun falder til jorden. Spillerne kan nu bevidne den lille hares langsomme og pinefulde død af sprøjtegiften. Først lammes kroppen – derefter åndedrættet indtil hun bliver kvalt. Kort efter begynder det at regne rigtigt. En tung, stabil regn. Spillerne kan rejse videre efter en time, når giften er helt væk.	
Beskrivelse af lokation	Et smukt naturområde med vilde græsenge og let skov. Der er en livlig summen af insekter og en duft af vilde blomster.	
NPC	Stritøre, Hare	Hjorteflok på flugt
GM-noter	Hvis spillerne er i bil, er det en god ide, at få dem lokket et stykke væk fra bilen, før flyet kommer. Ellers finder de for nemt ly for giften, og scenen bliver mindre højspændt. Lad evt. Ekko eller Milo været gået et stykke væk for at tisse, før de møder Stritøre.	

Stritøre, Hare

- Bange
- Forvirret
- Sød



Rådyr på flugt

- Skrækslagne



Drivhuset		
Kapitel 3 - tilvalg	Scenens formål	At give spillerne en oplevelse af afmagt
	Scenens afslutning	Spillerne forlader pigen og rejser videre
GM-overblik	Spillerne befinder sig et sted på landet mellem Kildebrønne og Næstved. Spillerne holder en pause på rejsen, da Milo og/eller Ekko hører lyden af et grædende menneskebarn. Hvis spillerne går efter lyden, kommer de til et drivhus ved et forladt hus. Inde i drivhuset sidder Nova på 8 år og gemmer sig med sin hundehvalp, Ludo, der er syg. Nova fortæller spillerne, at hun er stukket af hjemmefra, fordi hendes forældre vil slå Ludo ihjel. Grædende aer hun den syge hvalp, der hviler i hendes skød. Nova beder spillerne om hjælp til at gøre Ludo rask. Det er tydeligt for spillerne, at hvalpen er dødeligt syg. Den er konfus og i smerte, og den bløder ud af øjnene og huden. Det er helt op til spillerne, hvordan de vil håndtere situationen, men der er næppe en lykkelig udgang af denne scene.	
Beskrivelse af lokation	Et par overgroede drivhuse står i haven til et hus, der tydeligvis har været forladt i et stykke tid. Ruderne i drivhusene er revnede og dækkede af alger. Vildtvoksende tomat-, vin- og agurkeplanter dækker indersiden af drivhusene.	
NPC	Nova, 8-årig pige	Ludo, døende hundehvalp
GM-noter	Hvis GM vil forlænge scenen, kan man indsætte en flok lokale mennesker, der er ude for at lede efter pigen. Det kan både komme til fredelige og fjendtlige konfrontationer med spillerne efter behov.	



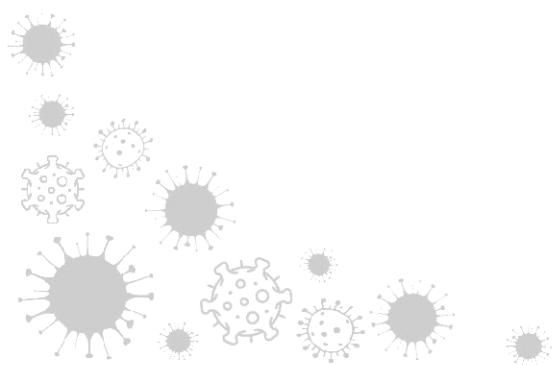
Nova, 8-årig pige

- Bange
- Omsorgsfuld
- Ked af det



Ludo, Hundehvalp

- Bange
- Desorienteret
- I smerte

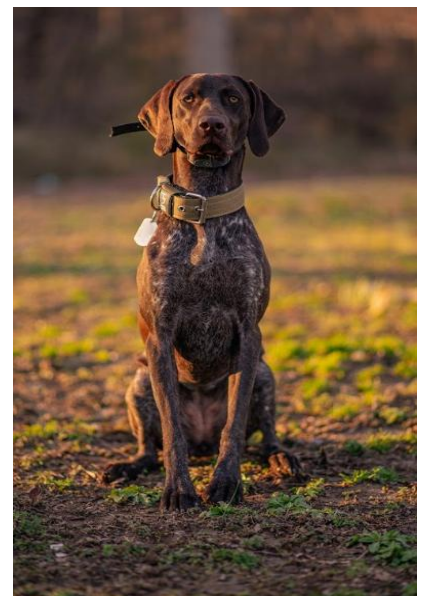


Jægeren		
Kapitel 3 - tilvalg	Scenens formål	• At vise spillerne, at der findes andre, der også skjuler og beskytter deres dyr. • At give spillerne et pusterum, hvor de kan interagere med hinanden.
	Scenens afslutning	Spillerne forlader jægeren og fortsætter deres rejse
GM-overblik	Spillerne befinder sig et sted mellem Kildebrønde og Næstved. De gør holdt et øde sted ved udkanten af en skov. Møde med Jægeren Fra skyggerne mellem træerne i skovbrynet dukker en høj, bredskuldret mand op. Det er Jægeren <i>Niels Verner</i>. Han er klædt i slidt, men funktionelt jagttøj: Mørkegrøn uldjakke med læderlapper og støvler, der har set mange kilometer. Hans ansigt er skarpt og vejrbidt med gråstænkte skægstubbe og skarpe, venlige øjne. Over mandens skulder hænger en gammel jagtriffel, og ved hans side lunter en robust jagthund. <i>Molly</i> er en gammel halt hund med flossede ører. Hunden snuser kort i luften, før den sætter sig ved mandens side, vagtsom men afslappet. Niels Verner elsker sin hund og vil ikke opgive den. Derfor er han og Molly flyttet ud i et afsidesliggende shelter i skoven. Han vil gerne hjælpe spillerne og tilbyder dem mad og ly for natten. Han er dog særdeles opmærksom på Milo og Ekko, og bliver først helt rolig, når han føler sig overbevist om, at de ikke udviser tegn på smitte. Både han og Molly holder dog stadig et par meters afstand til kæledyrene hele tiden. Hvis spillerne tager imod tilbudet, vil jægeren føre dem gennem skoven til shelterpladsen, hvor han tænder bål og laver mad. Spillerne har nu mulighed for at tale med Niels Verner, der gerne deler sin begrænsede viden om sygdommen. Spillerne har også en oplagt mulighed for at tale lidt med hinanden, og vende deres situation – om nødvendigt hjulpet på vej af Niels Verners spørgsmål. Spillerne har ligeledes mulighed for at handle sig til nogle af jægerens ressourcer, hvis de har noget at bytte med – eller stjæle dem i nattens løb, hvis de har samvittighed til det. Niels Verner har i sit shelter et pænt lager af vanddunke, dåsemad, kiks, chokolade, pulverkaffe mm. samt køkkenredskaber, knive og andet overlevelsesgrej. Hvis spillerne stadig er der den næste morgen, vil jægeren byde dem en kop pulverkaffe, pege dem i retning af Næstved og tage venligt afsked.	
Beskrivelse af lokation	Skovbryn Et forvildet skovbryn der grænser op til åbne marker og grupper af træer. Der er øde og fredfyldt. Shelter Niels Verner og Molly bor i et shelter på en større shelterplads et godt stykke inde i skoven. Det ene af shelterne er halvt lukket af med tæpper og pressenning – der sover Niels Verner og Molly – de øvrige er tomme. I midten af pladsen findes et bålsted med trefod samt et borde/bænkesæt indrettet som primitivt køkken.	

NPC	Niels Verner Hansen	Hunden Molly
GM-noter	Mulig intro til scenen: Jægeren løfter en hånd med en rolig, åben hilsen, mens han vurderer jer med et kort blik. Hans stemme er dyb, men mild: "Ro på, jeg er her ikke for at skade nogen. "I ser ud som om, I har været igennem lidt af hvert?" Han skifter sin vægt og klapper hunden på hovedet. "Jeg hedder Niels Verner, og jeg har jaget herude i årevis – i det mindste før verden gik af lave. Nu går det mest på at finde mad og skyde alle de syge dyr. En forbandet skam!" Han peger med en let bevægelse på Milo og Ekko: "De to der... De ser bedre ud end de fleste, jeg har set. Sygdommen spreder sig dog hurtigt, og I tager en stor risiko ved at være sammen med dem!". Hans blik er ikke anklagende, men snarere pragmatisk. Han kigger kort ned på sin hund. Hvorefter han fortsætter, "Jeg hjælper, hvor jeg kan – især dem, der ikke blot følger sig for regeringens overreaktion! Hvis I vil, kan jeg dele noget viden om, hvor I kan finde rent vand og sikkert terræn. Men jeg vil være ærlig: Hvis nogle af de dér" – han nikker mod kæledyrene – "bliver syge, så bliver I jo nok nødt til at tage en svær beslutning."	

Niels Verner Hansen, jæger

- Pragmatisk
- Hjælpssom
- Handlekraftig



Molly, hund

- Pligtopfyldende
- Pragmatisk
- Reserveret

The End		
Kapitel 5 - tilvalg	Scenens formål	At afslutte fortællingen med en inderlig afsked
	Scenens afslutning	Kæledyrene dør
GM-overblik	Spillerne er på Vejrø. Både Milo og Ekko viser nu tydelige tegn på at være blevet smittet med Caelum-26. De ved, at de skal dø, og at det er nu er deres sidste chance for at sige farvel.	
GM-noter	GM guider spillerne gennem dødsscenen ved at fortælle om dyrenes symptomer, efterhånden som de udvikler sig. Stemningen i scenen bør afspejle det farvevalg, spillerne har truffet: Grøn: Fredfyldt stemning Dyrene mister langsomt bevidstheden og sygner hen. Til sidst forsvinder alle smerter og et sidste blidt suk undslipper deres læber. Scenen beskrives følsomt, drømmende og fredfyldt af GM. En stille regn falder over øen mens dyrene dør. Når dyrene er døde stilner regnen, en enkelt solstråle stråler gennem skyerne og den smukkeste regnbue breder sig hele vejen over Himmelen. Gul: Deprimerende stemning Dyrene får det gradvist værre og udviser alle de normale symptomer, indtil de til sidst mister bevidstheden og dør. Imens siler regnen vedvarende ned. Scenen beskrives nøgternt og udramatisk af GM. Når dyrene er døde fortsætter regnen. Alt er gråt, og der er helt, helt stille på øen. Rød: Panisk stemning Dyrene får det hurtigt værre. De har store smerter, kaster blod op og kan intet se for blodet i deres øjne. Imens pisker regnen ned og det tordner og lyner. Scenen beskrives tiltagende hektisk, ubehageligt og dramatisk af GM. Måske begynder menneskene også at udvise symptomer? Måske slår lynet ned i bygningen, mens dyrene dør? Måske begynder det at brænde?	



Agne

Menneske, 24 år

Det er aften, og regnen trommer mod vinduerne. Du sidder fordybet i dine egne tanker, da du bliver opmærksom på en svag, klagende lyd udenfor. Du forsøger først at ignorere lyden.

Tanken om at åbne døren og konfrontere verden derude er for overvældende. Men gråden bliver ved. Noget dybt inde i dig – en kombination af empati og desperation – tvinger dig til at overvinde din frygt. Du åbner døren og bliver omgående svimmel. Med hjertet hamrende i halsen tvinger du dig selv til at flytte fødderne. Et skridt af gangen på den regnvåde asfalt. Bag en skraldespand i baggården finder du en lille, gennemblødt killing, der ryster af kulde. Det lille væsen ser udsultet ud og er helt tydeligt en lille skidtmis. Du samler forsigtigt killingen op. Den klynker hjerteskræende og trykker sig mod din skulder. Du holder vejret og fornemmer, at den beslutning, du netop har truffet, vil ændre alt.



Hele dit liv har du vidst, du var anderledes, og at verden omkring dig ikke var bygget til at rumme dig, som du er. Allerede som barn følte du, at verden var skræmmende. Du fik tidligt diagnosen social angst, og det har formet din tilværelse. Du har tilbragt størstedelen af dit liv i skyggerne af din egen angst og følt dig fanget i en indre kamp, der gjorde det svært at færdes blandt andre. For at beskytte dig trak du dig væk fra den fysiske verden og fandt tryghed i dit lille hjem, hvor du tog en multimedieuddannelse online. Dette kompromis tillod dig at forfølge dine drømme om kreativt design uden at blive overvældet af sociale situationer. Da du fandt Milo for fem år siden, startede det en kaskade af forandringer i dit liv, og I har været uadskillelige lige siden. Milo er ikke blot et kæledyr – den er din emotionelle støtte og en evig kilde til trøst. Dens blide spinden og legesyge væsen jager angsten på flugt, og Milo har en intuitiv evne til at kravle op på dit skød, netop når du har allermost brug for det. Milos nærvær har givet dig modet til at tage små skridt ud af sin komfortzone. Fra korte ture til dyrlægen til lange gåture med Milo i sele. For første gang i dit liv følte du, at du ikke var alene i verden. Milo gav dig modet til at række ud over din frygt, og viste dig, at du er i stand til at redde noget – måske endda dig selv. Nu bor du sammen med Milo, din kæreste Renée og deres suporthund Ekko. Sammen har I skabt det perfekte liv.

Personlige egenskaber

Løsningsorienteret

Du er god til at bevare et pragmatisk overblik i enhver situation.

Du vejer fordele og ulemper nøje mod hinanden og handler derefter.

Mønstergenkender

Du ser naturlige sammenhænge, gentagelser og strukturer i din omgivelser.

Oftentimes kan du afkode andres skjulte hensigter.

Tryghedssøgende

Du er ikke tilbøjelig til at tage chancer eller løbe en risiko, hvis det på nogen måde kan undgås.

Du holder af trygge rutiner og genkendelige mønstre.

Tålmodig

Du er god til at tænke og lytte opmærksomt. Du lader dig ikke rive med, når andre bliver utålmodige.

Triggers

Pressede situationer med mange valg og manglende overblik kan give angstanfald og handlingslammelse. Din angst kan holdes nede, så længe du er sammen med de andre.

Relationer

Milo:

Du har haft Milo, siden de var en forladt killing, som du reddede. Siden har Milo hjulpet dig med at overkomme din angst og isolation. Milo har et lyst og muntert sind og er fantastisk dygtig til at få både dig og andre i godt humør. Du vil gå gennem ild og vand for Milo, og du ved, at Milo vil gøre det samme for dig. En emotionel support-kat er en vigtig kilde til trøst og glæde, især for mennesker som dig, der har brug for følelsesmæssig stabilitet og en loyal følgesvend i hverdagen.

Milo er en uundværlig del af dit liv og en forudsætning for dit følelsesmæssige velvære.

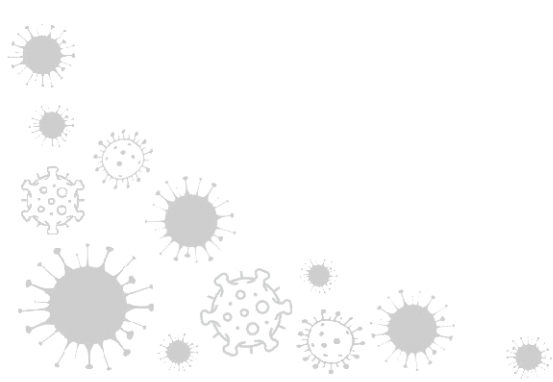
I kan ikke undvære hinanden og lever i en symbiose, som kun de færreste kan forstå.

Renée:

Du mødte Renée gennem en online gruppe for mennesker med support-dyr. I faldt i snak og klikkede hurtigt med hinanden. Med Milo i ryggen, turde du række ud og invitere på en kop kaffe. I faldt for hinanden og efter et år som kærestes, flyttede I alle sammen til en fælles lejlighed. Renée er fuld af livsappetit og eventyrlyst – på mange måder din diametrale modsætning, men I supplerer hinanden perfekt. Renée lider af svær epilepsi, en tilstand der gør hverdagen usikker. Frygten for at få epileptiske anfald, havde tidligere holdt Renée isoleret i sit hjem. Men som Milo har hjulpet dig, har Ekko hjulpet Renée. I deler et liv, der er blevet større og mere frit, takket være Ekko og Milo. Jeres kærlighed til hinanden er dyb og solidt forankret i jeres indbyrdes forståelse.

Ekko:

Ekko er en stor, klog hund med et mildt og vagtsomt sind. Ekko er trænet som *Seizure Response Dog* og kan hjælpe og beskytte Renée, når de får epileptiske anfald, og ofte sågar advare om kommende anfald. Ekko er dog ikke bare en servicehund, men også et familiemedlem og et symbol på Renées styrke. For dig er det en selvfølge, at Ekko er en del af jeres familie. Ekko og Renée har en forbindelse, der transcenderer ord. Du kan se, hvordan Ekko skaber tryghed for Renée, og det glæder dig at se, at Milo og Ekko også har stor glæde af hinanden.



Ekko

Hund, 7 år

Langsomt bestiger du trappetrinene. Opmærksom på hver eneste nye duft og ukendte lyd i den fremmede opgang. Lone har dig i snor, men hun trækker ikke i dig. Hun venter tålmodigt på, at du finder ro i de mange sanseindtryk. Spændingen sidder i din krop, og du gribes af den foruroligende bevidsthed om, at dit liv er ved at ændre sig for altid.

Lone hvisker beroligende til dig og banker på en dør. Du gemmer dig bag hendes ben. Trækker følelsen af det trygge og velkendte ud, så længe som muligt. Døren går op. Du kigger forsigtigt frem og ser direkte ind i et par venlige øjne. Du snuser til den fremmede, der stryger din pels. Din ængstelse fortager sig og overtages af en ny følelse: Samhørighed. "Velkommen til", siger Renée, og du ved, at alt bliver godt nu.



Du har altid været meget bevidst om, at du tjener et vigtigt formål. Lige fra du var hvalp, blev du trænet til at fungere som *Seizure Response Dog*, specialiseret i at assistere et menneske med svær epilepsi. Du husker stadig det første møde med din ejer, Renée, for det var som om alting faldt på plads i det øjeblik, jeres øjne mødtes. Siden den dag har I været uadskillelige. Du har hjulpet Renée gennem utallige epileptiske anfald, og I har været hinandens bedste venner hele dit liv. Du ved, det ikke er alle forundt at møde sin sjælefrænde, så du er meget taknemmelig for dit held.

Da Renée for 3 år siden flyttede sammen sin kæreste, Agne og katten, Milo, blev jeres lille familie komplet. Du er grundlæggende tilfreds med tilværelsen. Du ved, du er værdsat og elsket, og lever et lykkeligt og meningsfyldt liv.

Personlige egenskaber

Løsningsorienteret

Du er god til at bevare et pragmatisk overblik i enhver situation. Du vejer fordele og ulemper nøje mod hinanden og handler derefter.

Tålmodig

Du er eftertænksom og grundig. Når du har sat dig noget for, giver du ikke op, før du er tilfreds.

Tryghedssøgende

Du er ikke tilbøjelig til at tage chancer eller løbe en risiko, hvis det på nogen måde kan undgås. Du holder af trygge rutiner og genkendelige mønstre.

Hundeevner

Din lugtesans og hørelse er overlegen, selv for en hund.

Din træning har gjort dig særdeles årvågen over for selv de mindste ændringer omkring dig.

Du kan løbe hurtigt, og du er en habil svømmer.

Du kan bide, - men gør det helst ikke.

Trigger

Hele dit liv er centreret omkring dit menneske, og du er vant til at være med, hvor end de går.

At være adskilt fra Renée er angstprovokerende for dig og kan resultere i en voldsom følelsesmæssig reaktion. Jo længere tid adskillelsen varer, og jo mere utryk situationen er, jo kraftigere er din respons.

Relationer

Renée:

Du er heldig at have så fuldstændig fantastisk et menneske! Modig, omsorgsfuld og fuld af smittende latter og livsenergi. Renée er dog også heldig at have dig, for takket være din årvågenhed, kan de bevæge sig frit ud i verden uden at være begrænset af deres sygdom. Renée er et kreativt og socialt menneske, der arbejder som reklametegner.

Du kender Renée ud og ind, hver eneste duft og bevægelse, hver lille subtil ændring af mimik eller tonefald. Ofte kan du endda lugte, når et epileptisk anfald nærmer sig, så du kan advare dem på forhånd. Du elsker Renée af hele dit store, blide hjerte og ville uden tøven gå i døden for dem.

Milo:

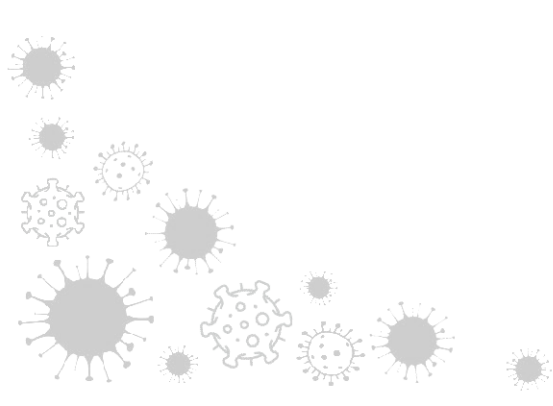
Du og Milo har boet sammen de sidste tre år. Milo er Agnes kæledyr, men tjener ligesom dig et større formål for sit menneske. Milo er ikke trænet som du, men formår alligevel at hjælpe Agne effektivt gennem angstanfald.

Milo er både en god ven og en værdsat kollega. I kan tale sammen om alt og vender ofte jeres erfaringer om og bekymringer for jeres mennesker med hinanden. I er dog sjældent enige om, hvilken tilgang der er den rigtige, når et problem skal løses. Milo handler ofte impulsivt uden at tænke sig om, og det kan ind imellem være lidt stressende for dig.

Agne:

Renée og Agne mødte hinanden for 4 år siden i en online-gruppe for mennesker med support-dyr. Du kan godt lide Agne, der har et mere roligt og eftertænksomt væsen end Renée. De to mennesker supplerer hinanden godt og er et virkeligt stærkt team.

For 3 år siden flyttede I alle 4 sammen i en dejlig lejlighed på Vesterbro. Agne er grafisk designer og arbejder hovedsageligt hjemmefra. De har ikke noget stort socialt behov og trives absolut bedst inden for hjemmets fire vægge sammen med familien. I perioder udvikler Agnes ængstelighed sig til slemme angstanfald. Når det sker, er Milo på pletten for at hjælpe. Milo og Agne har et bånd, der er næsten lige så stærkt som dit og Renées.



Milo

Kat, 5 år

Dråbe efter dråbe falder nådesløst fra den kulsorte himmel og rammer din pels. Du er gennemblødt, og du fryser. Sulten gnaver i din lille mave, og du kalder ud i mørket efter den mor, der allerede kun er et fjernt minde. "Kom nu og find mig!", skingrer du, men din stemme er lille og drukner helt i de tunge regndråbers trommen mod tage, biler og gader. Med dine sidste kræfter finder du ly under en skraldespand i en baggård. Du føler dig tung og træt og åh så frygteligt alene. Dine små poter er ru og gør ondt. "Jeg er lige her", kalder du igen, trodsigt mod mørket og regnen, selvom du ved, at det er nyttesløst. Og så... Netop som du er parat til at opgive den sidste gnist af liv og håb, mærker du et par blide menneskehænder løfte dig. Du trykker dig ind mod en varm brystkasse og hører derinde et hjerte banke endnu hurtigere end dit. Og nu forstår du, at du endelig er hjemme.



Du havde en hård start på livet, født ind i en verden, der virkede kold og uforsonlig for en lille, efterladt killing. Men Agne fandt dig og tog sig af dig, som om du var det vigtigste i verden. Det er Agnes kærlighed og omsorg, der gør dig stærkere. Hver skål mad, hver blid berøring, og hver time sammen skabte et bånd, der går dybere end blot ejer og kæledyr. Du var mere end en kat; du var en følgesvend, en beskytter og en uundværlig støtte. Du lærte hurtigt, at din spinden, dit lyse sind og dit bløde nærvær kunne trække Agne ud af mørket, når angsten truede. Når Agne sad sammenkrøbet og rystede, hoppede du op på deres skød, kiggede dem i øjnene og spandt: "Jeg er her. Kom, så prøver vi sammen". Agne er altid lidt for forsigtig, men med dit livlige sind og impulsive tilgang til verden, får du skubbet til dem, så de tør mere. For 4 år siden, kom Renée og Ekko ind i jeres liv. Renée og Agne mødtes gennem en gruppe for mennesker med support-dyr og forelskede sig i hinanden. Renées support-dyr er en stor godmodig hund, der hedder Ekko. For 3 år siden flyttede I alle sammen i en lejlighed og lever nu en sorgløs tilværelse.

Personlige egenskaber

Smittende motivation

Du er god til at overføre energi til dine omgivelser. Du kan motivere andre, selv når det hele er lidt mørkt.

Optimistisk

Du har en positiv livsindstilling og tror, at skal nok gå, selv i de mest udfordrende situationer. Du fokuserer på muligheder frem for begrænsninger.

Utålmodig

Du bliver let utålmodig og handler ofte uden at give dig tid til at tænke tingene ordentligt igennem.

Katteevner

Du kan se i mørke, og din lugtesans er næsten lige så god som Ekkos. Du har en 6. sans angående menneskers følelser og intentioner. Fordi du er lille, kan du komme ind, hvor andre ikke kan og du er dygtig til at klatre. Du er ikke bange for at bruge dine klør og tænder, hvis du bliver presset.

Triggers

Som følge af en hård start på livet, har du nogle glemte traumer, der rumsterer i din underbevidsthed. Særligt situationer med høje lyde, råben og vrede mennesker kan fremprovokere en rendyrket panisk reaktion i dig.

Relationer

Agne

Agne blev din redning helt bogstaveligt, men du forstår også godt, at du reddede Agne lige så meget, som Agne reddede dig. Du er så heldig, at netop dette menneske blev dit. Agne er et kreativt menneske, som lever af at være grafisk designer. Du ved præcis, hvornår du skal opsøge Agne, og med spinden, nærvær og smittende positivitet, kan du skabe tryghed i situationer, som ellers ville udløse et fullblown angstanfald. Du elsker Agne af hele dit hjerte og vil uden tøven gå i døden for dem.

Renée

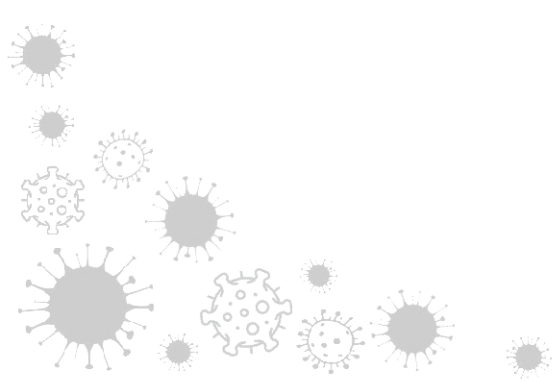
Renée og Agne mødte hinanden for 4 år siden i en online-gruppe for mennesker med support-dyr. Du kan godt lide Renée, der har et aktivt sind og et dynamisk syn på verden ligesom dig. De to mennesker supplerer hinanden godt og er et virkeligt stærkt team.

For 3 år siden flyttede I alle 4 sammen i en dejlig lejlighed på Vesterbro. Renée er reklametegner og arbejder hovedsageligt hjemmefra. De har ikke noget stort socialt behov og trives absolut bedst inden for hjemmets fire vægge sammen med familien.

I perioder har Renée mange epileptiske anfald. Når det sker, er Ekko på pletten for at hjælpe. Ekko og Renée har et bånd, der er næsten lige så stærkt som dit og Agnes.

Ekko

Du og Ekko har boet sammen de sidste tre år. Ekko er Renées kæledyr, men tjener ligesom dig et større formål for sit menneske. Ekko er en veltrænet support-hund, og kan en masse vilde tricks som hjælper Renée. Ekko er både en god ven og en værdsat kollega. I kan tale sammen om alt og vender ofte jeres erfaringer om og bekymringer for jeres mennesker med hinanden. I er dog sjældent enige om, hvilken tilgang der er den rigtige, når et problem skal løses. Ekko er så klog og vil altid gennemtænke alting og være helt sikker på at tage den rigtige beslutning, mens du kan se styrken i at bare springe ud i det. Det er stressende og frustrerende, når det tager for lang tid at komme i gang.



Renée

Menneske, 25 år

Det giver et sæt i dig, da det banker på døren - selvom du netop har siddet og ventet på det. Du rejser dig resolut og går hen mod døren. Spændingen sitrer i din krop, og du gribes af en forunderlig følelse af, at dit liv er ved at ændre sig.

Du fumler med låsen og slår døren op. Der står en kvinde, som du har mødt før. Hun har en snor i hånden. Hun smiler til dig. "Hej Renée", siger hun. "Undskyld forsinkelsen - der var lige en, der skulle være helt klar!" Du vender blikket nedad og får øje på den store hvalp, der forsigtigt kigger frem bag kvindens ben. Lige dele genert og nysgerrig.

Jeres blikke mødes, og du falder pladask ind i de store runde hundeøjne. Du sætter dig på hug, og lader tålmodigt hunden komme til dig. Den snuser og logrer forsigtigt med halen. Du mærker den kolde snude og stryger dens bløde pels. "Velkommen til, Ekko", siger du og ved, at alt bliver bedre nu.



Verden er stor og fantastisk - og den venter kun på dig!

Lige siden du var barn, har du været drevet af en umættelig appetit på livet og en ukuelig tro på fremtiden. Din eventyrlyst blev dog gevaldigt begrænset, da du i 10-årsalderen udviklede en ondsindet epilepsi. Frygten for de invaliderende anfald fik dig til at isolere dig i dit hjem, hvor du fordybede dig i dine kreative interesser. Du lod fantasien få frit løb, og tegnede alle de fantastiske steder, du gerne ville besøge, og alle de farverige personer, du drømte om at møde. Det var en ensom tid for dig.

Da du som 18-årig fik bevilget support-hunden, Ekko, åbnede verden sig pludselig for dig igen i al sin vilde skønhed. Ekko var trænet som *Seizure Response Dog*, specialiseret i at assistere mennesker med svær epilepsi, og med dem ved din side, turde du igen bevæge dig udenfor. Ekko gav dig livet tilbage og blev din bedste og mest loyale ven.

Opsat på at indhente al den tabte tid, kastede du dig dansende ud i Københavns glødende aktivitet. Du uddannede dig til reklametegner og nød det omskiftelige og kreative arbejdsliv. Sammen med Ekko rejste du verden tynd og testede dine grænser, men snart begyndte du at føle dig rodløs. Så mødte du dejlige Agne, forelskede dig hovedkuls og alt faldt på plads. De sidste 3 år har du og Agne levet sammen i perfekt harmoni, sammen med Ekko og Agnes kat Milo.

Personlige egenskaber

Optimistisk

Din tillid til livet er grænseløs. Uanset hvor galt det står til, er du overbevist om, at alt nok skal løse sig.

Kreativ

Du er dygtig med hænderne og har en god fantasi. Du er hurtig til at generere ideer og finde på kreative løsningsforslag.

Impulsiv

Der er ikke langt fra tanke til handling for dig. Hvis du har fået en god ide, er der ingen grund til ikke at føre den ud i livet. Nu.

Modig

Grænsen mellem dristig og dumdristig er hårfin, og du balancerer altid lige på kanten.

Trigger:

Du ved af erfaring, at du er særligt udsat for epileptiske anfald, når du lider af søvnmangel, og når dit blodsukker er lavt. Ved alvorlige anfald får du kramper i hele kroppen og mister bevidstheden.

Relationer

Ekko:

Ekko er dit anker til verden. En trofast og tålmodig ven, der altid er der for dig. Med sit besindige væsen giver Ekko stabil modvægt til din egen flyvske natur.

Du ved, at Ekko uden at tøve vil følge dig til verdens ende, men du ved også, at de absolut trives bedst, i trygge, faste rammer.

Ekko reddede dit liv, og du vil gøre alt for at gøre det samme.

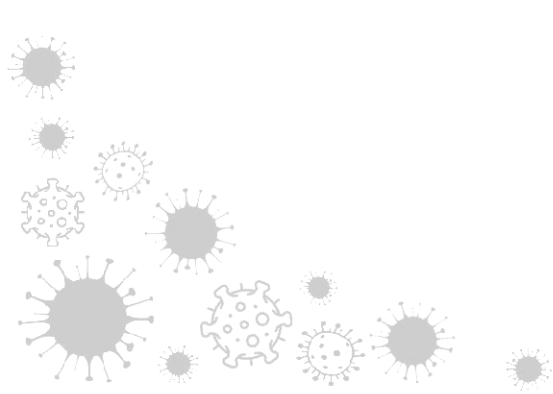
Agne:

Du mødte Agne for 4 år siden i en online-gruppe for mennesker med support-dyr, og I forelskede jer. Agne har et mere skrøbeligt og eftertænksomt væsen end dig. I supplerer hinanden perfekt og er et virkeligt stærkt team. Agne er lige så tæt knyttet til sin support-kat Milo, som du er til Ekko. For 3 år siden flyttede I alle 4 sammen i en dejlig lejlighed på Vesterbro. Agne er grafisk designer og arbejder hovedsageligt hjemmefra. De har ikke noget stort socialt behov og trives absolut bedst inden for hjemmets fire vægge sammen med familien. I perioder udvikler Agnes ængstelighed sig til slemme angstanfald. Det er virkeligt hårdt at være vidne til, og du gør dit bedste for at støtte. Når Agne har det værst, er Milo på pletten for at hjælpe, og det har en næsten magisk effekt.

Milo:

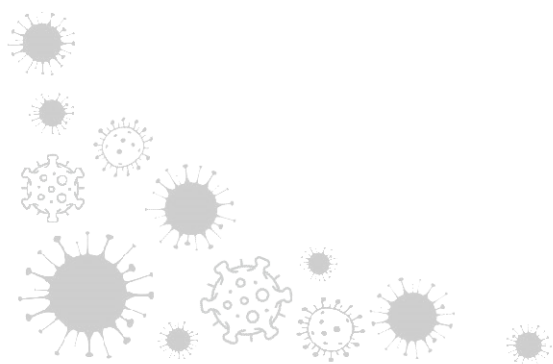
Milo er Agnes kæledyr og emotionelle support-dyr. Milo hjælper effektivt Agne gennem angstanfald og andre følelsesmæssige udfordringer. Milo er sprælsk og impulsiv, men på en eller anden sælsom måde, virker alle kattens skøre indfald altid enormt beroligende og distraherende på Agne.

Du har det sjovt sammen med Milo og sætter stor pris på den livlighed og spontanitet, de bringer til jeres familie.



Handouts

- Postkort fra onkel Kim
- Kort over Danmark
- Pjece om Caelum-26
- Vejrhø - Turistbrochure
- Flyer fra Guds Førstefødte
- Oversigtskort over Nolds Havn
- Kort over Vejrhø
- Røde, gule og grønne sedler til tilvalgsscener
- Afskrift af Nyhedsindslag/video
- Billeder af NPC'er og lokationer, der kan vises til spillere





Velkommen til Vejro!

*Kære Agne
Tillykke med dagen!
Husk at I altid er velkomne på
Vejro, hvis I trænger til en pause
fra storbyen.
Kærlig hilsen Onkel Kim*

Kim
Vejro 4
DK-4943 Torrig L

Velkommen til Vejro!

*Kære Agne
Tillykke med dagen!
Husk at I altid er velkomne på
Vejro, hvis I trænger til en pause
fra storbyen.
Kærlig hilsen Onkel Kim*

Kim
Vejro 4
DK-4943 Torrig L

Velkommen til Vejro!

*Kære Agne
Tillykke med dagen!
Husk at I altid er velkomne på
Vejro, hvis I trænger til en pause
fra storbyen.
Kærlig hilsen Onkel Kim*

Kim
Vejro 4
DK-4943 Torrig L

Velkommen til Vejro!

*Kære Agne
Tillykke med dagen!
Husk at I altid er velkomne på
Vejro, hvis I trænger til en pause
fra storbyen.
Kærlig hilsen Onkel Kim*

Kim
Vejro 4
DK-4943 Torrig L

[illegible]

Yderligere information

- **Nødtelefon (kun ved livstruende situationer): 112**
- **Beredskabsstyrelsens hotline: 70 20 02 20**
- **Følg opdateringer på officielle kanaler som DR, TV2 og politiets hjemmesider.**

OFFICIEL VEJLEDNING: BESKYTTELSE MOD CAELUM-26

Udsendt af Sundhedsministeriet og Beredskabsstyrelsen



Vi står over for en hidtil uset krise.

Kun sammen – hver for sig – kan vi overvinde dette.

Hvad er Caelum-26?

Caelum-26 er en yderst smitsom og dødelig virus, som oprindeligt kun ramte dyr, men nu har krydset artsbarrieren og smitter mennesker. Virussen har en ekstremt høj dødelighed og spredes hurtigt mellem varmblodede væsener.

Inkubationstid

Inkubationstiden (den tid, der går, fra individet er blevet smittet, til det udviser symptomer på sygdom) er normalt mellem 4 og 14 dage. Smittede dyr og mennesker kan udskille virus op til 4 dage før symptomerne viser sig.

Symptomer på Caelum-26

- Høj feber (over 40 grader)
- Svær åndenød og hoste
- Blødninger fra slimhinder (næse, øjne, mund)
- Neurologiske symptomer (desorientering, bevidsthedstab)
- Hurtigt organsvigt, typisk inden for 48 timer efter symptomdebut.

Sådan smitter Caelum-26

- Caelum-26 er meget smitsom. Smittede dyr udskiller virus i deres ånde og i alle ekskreter og sekreter, herunder spyt, savl, mælk, sæd, gødning og urin.
- Mennesker, der har været i kontakt med smittede dyr, er nu i risiko for at udvikle Caelum-26.
- Desuden kan transportmidler, der har fragtet smittede dyr, udsætte dyr, der efterfølgende fragtes i samme transportmiddel, for en betydelig risiko for smitte.

Hvad kan du gøre for at beskytte dig?

- ✓ Bliv inden døre – forlad ikke dit hjem uden absolut nødvendighed.
- ✓ Undgå al fysisk kontakt med andre personer, uden for husstanden.

- ✓ Brug maske og handsker, hvis du skal ud.
- ✓ Vask hænder grundigt og ofte med sæbe i mindst 30 sekunder.
- ✓ Hold alle kæledyr indendørs, indtil myndighederne træffer den endelige beslutning om videre håndtering.

Hvad kan jeg gøre for ikke at sprede smitten?

Efterlev myndighedernes krav om at udlevere kæledyr og overlevende brugsdyr til myndighedernes indsatsgrupper for videre aflivning.

Indsamling og aflivning af kæledyr og brugsdyr

Da Caelum-26 spredes via dyr, har regeringen beordret, at alle varmlodede dyr skal aflives for at forhindre yderligere smitte.

→ Sådan afleverer du dit kæledyr/brugsdyr:

- Kontakt din lokale beredskabsstation eller kommunens indsamlingshold.
- Du kan også vælge at aflive dit dyr selv – men det skal ske inden myndighedernes indsatsgrupper når dit område.
- Dyrene bliver indsamlet og destrueret under kontrollerede forhold for at minimere smittespredning.

⚠ OBS:

Myndighedernes indsatsgrupper patruljerer allerede og vil systematisk indsamle dyr fra private hjem. Hvis du nægter at overgive dit kæledyr, kan det føre til strafansvar.

Samfundstilstand og militære tiltag

Regeringen har nu mobiliseret militæret til at sikre, at borgerne overholder restriktionerne. Du opfordres til at melde, hvis borgere ikke følger restriktionerne. Alle opfordres til at forholde sig i ro og undgå ophold i offentlige områder.

AN ISLAND OF POSSIBILITIES



VEJRØ

WELCOME TO VEJRØ RESORT

The perfect place for exclusive meetings, events, private stays and celebrations.

There aren't many islands you can call your own, but that's the experience when you visit Vejrø, with its unspoiled nature, farm-to-table concept in the restaurant, luxurious accommodations, and dedicated, attentive staff. We curate experiences, placing a strong emphasis on presence, gourmet dining, sustainability, and exclusive settings within our unique natural surroundings. Surround yourself with nature, overlooking open fields and the sea while exploring the limitless possibilities the island offers. Each corporate event will be tailored to your specific needs and desires.

Vejrø is located among a chain of small islands not far from Copenhagen, between Zealand and Lolland. Upon arrival, the island instantly becomes the ideal setting for productive and innovative events, offering a secluded atmosphere for your group to immerse themselves in, enabling focused work and fostering meaningful connections away from the usual workplace disruptions. Meetings and events on Vejrø combine modern facilities with old-fashioned values.



TURN YOUR COMPANY INTO AN ISLAND OF OPPORTUNITIES

A corporate event on Vejrø is truly unique and unlike any other destination. The island is in sync with the rhythm of nature, and this positively impacts the group by creating a sense of well-being. Vejrø's atmosphere foster an environment where open dialogue and fresh thinking thrive amidst the fields and vast sea views. All possibilities are open, both indoors and outdoors.

The beautiful island provides a unique and perfect setting for your next day meeting, mini-conference, strategy seminar, company celebration or team building. Here, it's nature and tranquility that invite closeness.

ELEVATE YOUR CORPORATE EVENT TO NEW HEIGHTS

Everything will be taken care of, so you can focus on building more meaningful relationships, introducing new strategies, or finding new solutions to challenges. Creativity, playfulness, and enthusiasm will flourish in these surroundings.

We offer a personalized and professional service, unique guest experiences with attention to detail, and of course, Vejrø's organic culinary temptations with a farm to table concept. All meeting packages include round trip transportation to Vejrø, as well as meeting room with AV equipment from 2024, Wi-Fi, notepads, and pens.



DISCOVER WHAT AWAITS YOU

Your journey begins with a serene sail to Vejrø, setting the tone for a productive and refreshing escape. Upon arrival, indulge in meeting refreshments, including coffee, tea, water, and snacks, ensuring your team stays energized throughout your discussions.

Savor a delightful lunch personally curated by our head chef, featuring locally sourced ingredients and flavors that celebrate the essence of Vejrø. As the day progresses, enjoy afternoon coffee, tea, and snacks to keep your focus sharp and your energy levels high.

As the evening approaches, prepare to be treated to a sumptuous 3-course dinner, expertly crafted by our talented culinary team. After a day of fruitful discussions, retire to luxurious accommodations for a peaceful overnight stay, enveloped by the tranquility of Vejrø's natural surroundings.

Awaken to the gentle melodies of nature and recharge with a delicious breakfast, setting the stage for another day of productive meetings. Conclude your unforgettable experience with a scenic sail from Vejrø back to Kragenæs, filled with memories of successful collaborations and rejuvenating moments spent on our exclusive island retreat.

COMPANY PARTY WITH AN ISLAND-TWIST

Celebrate your company's milestones or team achievements through an unforgettable event at Vejrhø, whether you prefer the ambiance of Restaurant Skipperly for a sophisticated dining affair or the relaxed setting of our terrace for a delightful barbecue. Elevate your company gatherings with our diverse dining options and beautiful surroundings, ensuring a memorable event for all.

CHOOSE YOUR ADVENTURE

Vejrhø's fantastic nature provides space and opportunity for team building activities that appeal to the senses, the creative spirit, and the culinary soul.

Dive into a world of adventure and relaxation with our exciting array of sea and land activities. Collaborating with external partners, we offer thrilling options like sea kayaking and boat fishing. For a serene escape, rejuvenate with a private yoga class amidst the lush greenery of our greenhouses or outdoors in nature. Your perfect retreat awaits.

INDULGE IN WINE TASTING OR CRAFT YOUR OWN "SNAPS"

Indulge in a unique culinary journey at Vejrhø with our world-class wine tastings. Let our sommelier tantalize your taste buds as you unwind in the greenhouses, Restaurant Skipperly's wine cellar, or on the terrace overlooking the sunset.

Craft your own snaps, a traditional Scandinavian spirit, using organic berries and herbs found on Vejrhø. Create personalized infused snaps for each member of your team to take home, adding a memorable touch to your visit.



GUIDED TOUR OF VEJRHØ

Book a guided tour around Vejrhø with a knowledgeable Vejrhø staff and learn about Vejrhø's mission while experiencing the fantastic wildlife. On the trip you will hear about the vision of Vejrhø and see the best of Denmark - when it comes to nature, gastronomy and green energy solutions.

WILD SIDE OF VEJRHØ

Explore the wild side of Vejrhø with our exclusive hunting and shooting events. Immerse yourself in the natural beauty, with plentiful game such as pheasants, deer, and hare available depending on the season. Enhance your experience by practicing your shooting skills with archery or clay pigeon shooting. For a rustic and unforgettable experience, indulge in our farm-to-table feast prepared by a Vejrhø chef over an open fire.

PRIVATE STAY OR CELEBRATION

Vejrhø Resort has created the perfect combination of nature, gastronomy, and luxurious relaxation. With a focus on presence, gourmet cuisine, and exceptional nature experiences, Vejrhø Resort is an oasis of peace and well-being. Celebration time – Ensure your celebration is truly unforgettable with a touch of uniqueness, if you choose Vejrhø for your grand event. Enter a world of exquisite food, luxurious accommodations, and natural surroundings in total privacy from the outside world.

Whether it's the beach, the orangery, or the natural beauty that captures your heart, Vejrhø offers the perfect setting for your special day. Choose Vejrhø Resort for an exclusive island wedding that few have the chance to experience.

Breakfast and Lunch

RESTAURANT SKIPPERLY

At Restaurant Skipperly, we welcome you to taste the flavors of Vejrø, built on the concept of farm to table dining.

Here, we use seasonal, high quality organic ingredients, primarily sourced from the island's own production. The taste, aroma, and texture of our homegrown ingredients are the center of attention on Vejrø.

Our ultimate goal is to provide you, our guest, with an unforgettable experience, ensuring you depart Vejrø with fond memories and a desire to share your culinary adventures with friends and colleagues.

Evening

RESTAURANT GAIA

Expect to be taken on a culinary journey that radiates curious creativity in the elements of nature and sustainable practices. Our skilled culinary team creates a harmonious balance based on a philosophy that only embraces the best: fresh herbs and vegetables from our own fields, locally sourced game, and the finest seafood.

During the high season, we preserve nature's treasures so our guests can enjoy them year-round. With a focus on sustainable fishing, animal welfare, and ecology, we uphold only the highest standards.

Gaia is more than just a restaurant - our dishes are a tribute to the nature and surroundings of Vejrø.



FARM TO TABLE

The “farm to table” concept involves sourcing ingredients directly from Vejrø to create organic, seasonal dishes. It prioritizes freshness and sustainability while offering high-quality meals to our guests with traceable origins. This approach fosters a deeper connection between consumers and their food, what you see is what you get. Additionally, it allows our chefs to be creative in a whole new way.

HARVESTED STRAIGHT FROM THE FIELDS

On Vejrø, we want you to enjoy the island in its entirety. There is a special feeling in knowing that what you're eating has been grown within the very surroundings where you are currently enjoying it.

When you dine with us, you'll savor the rich flavorful heirloom tomatoes from the garden and the grass-fed lamb from the open fields. You will be delighted to discover that everything tastes and smells much better when cultivated in this way.

Preparations are delicious, creative, and passionately executed within rustic charm and respect for the natural state of the ingredients. Everything is given the time it needs to thrive and grow with the island's exceptional hunting and livestock; the menu features Vejrø beef, lamb, venison, pheasant, and hare.

Meat, vegetables, fruits and berries are harvested and collected seasonally when the time is right, therefore the menu is never fixed. An element of surprise is part of the dining experience but for larger parties or events, the menu is arranged in advance.



VEJRØ'S SUSTAINABLE JOURNEY

At Vejrhø, we're not just dreaming of a greener tomorrow; we're pioneering it.

Since changing ownership in 2005, The dedication has been to reconstructing the island for long-term sustainability.

Our vision extends throughout the organization, from the energy we generate to the food we serve our guests, ensuring everyone leaves inspired.

ISOLATION BECAME AN OPPORTUNITY

We have a goal of becoming 100% self-sufficient with renewable energy. Our island is not connected to the mainland, either by cables or regular transportation. Vejrhø's green energy comes from an independent microgrid in island mode, which, through an advanced interaction between our own wind turbine, solar panels, and battery storage, harnesses energy resources distributed throughout the island.

Also undergoing transformation is our heat production and an optimization of the island's limited water resources.

WE ARE MAKING WAVES IN SUSTAINABILITY

Experience the future of maritime travel with Vejrhø Resort's pioneering zero emission vessel - the first of its kind in Denmark. This innovative addition reflects our dedication to sustainability while offering guests a luxurious and eco-friendly voyage. As we set sail towards carbon neutrality, Vejrhø Resort is leading the way towards a greener maritime future.



MEETINGS, CONFERENCES & BUSINESS EVENTS

HOTEL BLÆSENBORG & KARLEKAMMERET

MODERN BUSINESS FACILITIES

GOURMET RESTAURANT SKIPPERLY

GUEST SAILING FROM KRAGENÆS HARBOR

ORGANIC FARM SHOP

AIRPORT & HELIPAD

HARBOR CAFÉ

MARINA

CELEBRATIONS & WEDDINGS



VEJRØ RESORT

VEJRØ 4

DK-4943 TORRIG L

TLF: + 45 6320 5920

MAIL: VEJROE@VEJROE.DK

CVR: 12 85 97 83

WWW.VEJROE.DK

FIND US ON

INSTAGRAM, FACEBOOK AND LINKEDIN



Guds Førstefødte

Frygt ikke - frelsen er nær!

Men frelsen kommer ikke af sig selv! – vi skal vise Gud, at vi er parate til at træde i Jesu fodspor og yde store ofre i Hans Navn.

Priset være Gud som i sin uendelige nåde har vist os vejen!

Tak Gud! – fordi Du med din klare stemme har fortalt os, at Satans dæmonskare har taget bolig i de umælende dyrs legemer, hvorfra de spreder sygdom og død!

Aldrig har vejen til frelse været tydeligere åbenbaret:

ALLE DYR MÅ DØ!



Derpå byggede Noa et alter for Herren, og af alle de rene dyr og af alle de rene fugle bragte han brændofre på alteret. Da Herren indåndede den liflige duft, sagde han til sig selv: »Jeg vil aldrig mere forbande jorden på grund af menneskene, som kun vil det onde fra ungdommen af. Jeg vil aldrig mere udrydde alt levende, sådan som jeg nu har gjort.«

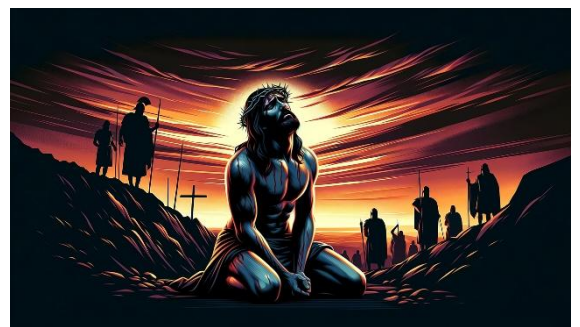
1. Mosebog 8.20-21

Red menneskeheden – dræb for Gud!

Vil DU udfris af din synd?

Vil DU tilbringe evigheden i Guds Himmel?

Er DU klar til at sende dæmoner til Helvede?



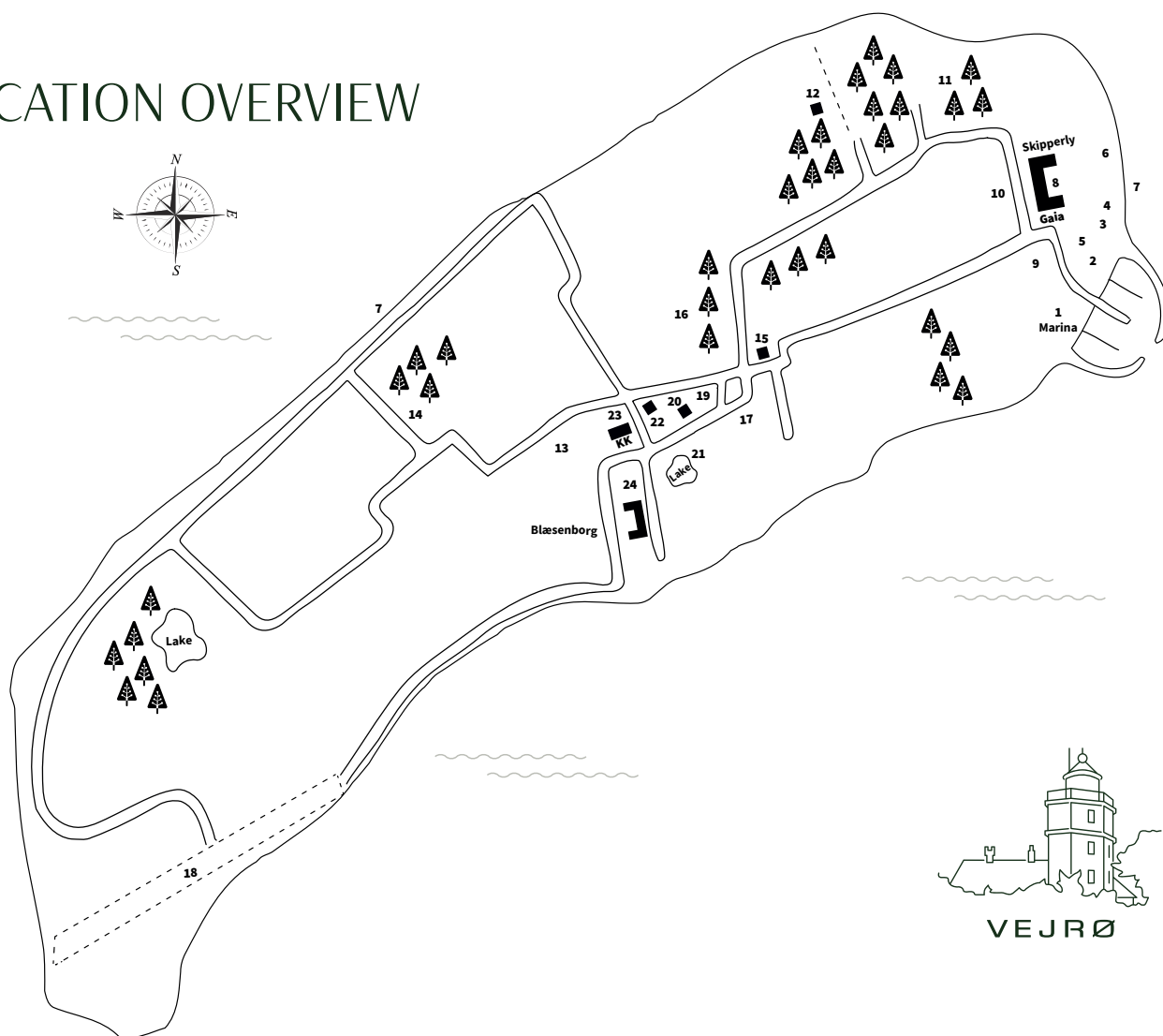
Kontakt Guds Førstefødte og hør mere om hvordan DU kan ofre dit første dyr! 😊

www.gudsførstefødte.dk



Nolds Havn

LOCATION OVERVIEW



- 1 Harbor Cafe & Farm Boutique**
Pay your harbor fee and enjoy a pizza or seasonal meal at the Harbor Café. An assortment of drinks, Vejro meats, vegetables and organic products are also available at the farm boutique.
- 2 Sailor Facilities**
Sailors have access to bathrooms, showers and washing machines with outdoor sink and counter space.
- 3 Teepee tent**
Enjoy a barbecue by the teepee tent or use it as a location for your party.
- 4 Petanque Court**
Guests have free access and can collect the equipment at Skipperly.
- 5 Bicycles**
In high season, bicycles are available for rent at the Harbor Café.
- 6 Helipad**
Helicopter landing pad.
- 7 Swimming Beach**
One of Vejro's beautiful swimming spots.
- 8 Restaurant Skipperly & Gaia**
Enjoy your breakfast and lunch at Skipperly. For dinner, the restaurant transforms into Gaia, a fine dining space where you can experience unique culinary adventures.
- 9 Playground**
A large pirate themed playground for children.
- 10 Herb Garden**
Over 25 different varieties of herbs are grown here and used by the kitchen at Skipperly.
- 11 Lighthouse**
The lighthouse has been renovated while keeping some of its original features, like the jail cell in the basement and the tower with functional beacon.
- 12 Skriver's House**
One of Vejro's renovated guesthouses, it was named after Skriver, who lived in the house while looking after the lighthouse.
- 13 Apple Orchard**
A variety of apples are grown here and used to make Vejro's organic products.
- 14 Berry Orchard**
Raspberry, blackberry, gooseberry, currants, and blackcurrants are organically grown here.
- 15 Dan's House**
One of Vejro's renovated guesthouses, it was named after Dan, who formally lived in the house.
- 16 Windmill**
Vejro is a closed grid network which produces its own wind energy to power the island's heat and electricity.
- 17 Energy Center**
The main hub where both wind and solar energy are collected and distributed.
- 18 Airplane Landing Area**
A grass runway used for landing small private airplanes.
- 19 Cemetary**
Dating back to the early 1800's, Vejro's cemetery is preserved and maintained by the Fejo parish.
- 20 Old Schoolhouse**
One of Vejro's guesthouses, which originally functioned as a school for children who lived on Vejro.
- 21 Greenhouses & Orangery**
Open to the public, organic vegetables, herbs, and plants are grown in these French colonial style greenhouses.
- 22 Old Grocery Store**
One of Vejro's guesthouses, which originally functioned as the only grocery store for island residents.
- 23 Karlekammeret**
Holiday apartments with kitchen, shared living room and fireplace. Karlekammeret was originally the worker's quarters for the largest farm, which is now Hotel Blæsenborg.
- 24 Hotel Blæsenborg**
Luxury hotel with 12 double rooms and a Hunting lodge with fireplace and shared kitchen on the ground floor. Originally, the largest farm which produced dairy products.

Distances	
Marina - Skipperly	5 min
Skipperly - Blæsenborg	10 min
Marina - Blæsenborg	15 min
From one end of the island to the other	45 min
All around the island	1,5 hour

Afskrift af alle 5 videoer, som bruges under scenariet.

Læs dem kun op, hvis du ikke har mulighed for at afspille video under scenariet.

#1 Nyhedsmontage - Før spilstart.

Dette er en montage af nyhedsindslag fra Caelum-26 først blev opdaget, nogle milepæle for udviklingen af Pandemien og frem til hvor Kapitel 1, starter med karaktererne i lejligheden.

Caelum-26: En ny virus under kontrol

Nyhedsværten: Godaften og velkommen til nyhederne. Biologer har identificeret en ny virus dybt **Caelum-26**, som har vakt opsigt blandt forskere verden over. Virussen spreder sig blandt varmblodede dyr, især primater, flagermus og husdyr, men de internationale sundhedsmyndigheder, understreger, at pandemien er stadig under kontrol, og der er ingen grund til bekymring. Symptomerne er høj feber, mæthed samt generelle smerter. Senere får dyret opkastninger, diarre, hududslæt samt blødninger i huden og fra øjne fra symptomerne ses til dyret dør, går der under 48 timer.

Eksperter har vurderet, at der kan, går mellem 4-14 dage fra dyret af smittet, til de første symptomer viser sig. Indtil videre har virussen kun påvist blandt dyr og eksperter vurderer, at den umiddelbart ikke udgør en trussel mod mennesker. Smittespredning sker primært gennem tæt kontakt mellem dyr, hvilket betyder, at landmænd, dyreejer og dyreparker er særligt i fokus. Som en del af indsatsen har myndighederne i alle lande indført strenge restriktioner for at forhindre yderligere spredning. Dyremarkeder er midlertidig lukket og transport med levende dyr er stoppet, og alle opfordres til at undgå kontakt med vilde dyr og husdyr, som viser tegn på sygdom. Desuden er der indført 100% jagtforbud for at minimere flow. Mennesker og dyr som ikke er styret og kontrolleret.

Rapporter: Vi står her sammen med statsminister Susanne Skov, som gerne vil sige et par ord til det danske samfund.

Susanne Skov: Først og fremmest, så er det rigtig vigtigt for mig at understrege, at der er ingen grund til bekymring. Jeg garanterer på vegne af et samlet folketing, at de førende eksperter både fra Danmark og fra det store internationale samarbejde, de er blevet sat til at arbejde i døgndrift på, at finde en vej igennem den her krise. Og så kan man jo sige, hvad skal vi så gøre? Os almindelige danskere som også er ramt af det her og føler et behov for at gøre noget og til det der vil jeg sige. Det bedste vi kan gøre. Det er, at vi kan følge de retningslinjer, der bliver udstukket fra myndighederne. Vi kan holde os orienterede på de, dertil indrettede kanaler, og så kan vi først og fremmest stå sammen og udvise samfundssind. Fordi så skal vi nok klare os igennem det her alle sammen.

Rapporter: Vi siger tak.

Nyhedsværten: Men selvom mange lande deltager i indsatsen, begynder sprækkerne at vise sig i samarbejdet landene imellem. Flere økonomisk pressede nationer har allerede erklæret, at restriktionerne rammer deres økonomi for hårdt. Særligt i regioner, hvor eksport af husdyr udgør en stor del af indtægterne, er der modstand mod de tiltag, som forskere og myndighederne, har anbefalet.

Fort.

Nogle lande har endda valgt at ignorere advarslerne og fortsætter som før. Mens eksperter kalder restriktionerne nødvendige, møder de allerede kritik fra erhvervslivet. Flere landmænd frygter, at økonomisk ruin, og eksportvirksomheder melder tab af millioner af kroner dagligt. Forskere advarer mod, at konsekvenser kan blive langt værre, hvis **Caelum-26** ikke stoppes i tiden.

Med en stadig mere usikker fremtid begynder desperate og radikale strømninger at få fodfæste. Særligt en bevægelse, der kalder sig for Guds førstefødte, har vakt opmærksomhed. Denne religiøse bevægelse ser pandemien som en guddommelig straf og en gentagelse af de 10 bibelske plager. Ifølge dem af **Caelum-26** sendt af Gud som en test for at rense verden for synd, og de hævder, at menneskeheden kan kun opnå frelse gennem total udryddelse af alle varmblodede dyr. Bevægelsen spreder sig hurtigt og via de sociale medier opfordrer de deres tilhængere til meget ekstreme handlinger, såsom angreb på dyrehjem og gårde og naturreservater. Dyr betragtes som djævelens værktøj og bevægelsen retfærdiggør lovbruddet som nødvendige for at genoprette den guddommelige orden. Samtidig spreder deres budskaber frygt og splittelse. Deres slogan som, "Dræb for Gud, Red menneskeheden", dukker op både online og i graffiti-form på bygninger i flere storbyer. Herhjemme har sekten endnu ikke fået et solidt fodfæste, men eksperter frygter, at den stigende desperation kan få lignende tilstande og bevægelser til at opstå... også her. Myndigheder opfordrer derfor befolkningen til at holde fast i fakta. Afvise ekstremisme, og følge de retningslinjer, der er sat for at beskytte både mennesker og dyr.

Interview med en almindelig dansker:

Alm. Dansker: Jeg synes måske regeringen de har meldt det meget sent ud, ikke? Nu har vi lige været oppe for at købe ind, og der var fuldstændigt ribbet for både brød og mælk og frisk frugt, og der var ikke noget kakaomælk, vel? Nej altså. Så, så altså hvad er det helt præcist, vi skal, vi skal gøre? Hvad er det præcis der foregår? Vi får ingenting at vide.

Rapporter: Og hvordan har du det?

Alm. Dansker: Jamen altså, jeg er da, jeg er, jeg er da superbekymret, ikke? Altså hvad er det, hvad er det der, hvad er det der skal ske?

Nyhedsværten: Eksperter kalder situationen alvorlig og uforudsigelig. Over hele verden har masseaflivninger af husdyr og omfattende restriktioner forsøgt at bremse spredningen. Men de hidtidige tiltag har ikke været nok.

...Det internationale samarbejde, der skulle bremse virussen, er nu kollapsede.

...I Europa har EU taget en drastisk beslutning af alle besætninger slås ned, uden undtagelse.

Det første tilfælde af Caelum-26 hos et menneske er blevet bekræftet. En tysk dyrlæge i Bayern, som havde arbejdet tæt med inficeret dyr af død mindre end 48 timer efter de første symptomer viste sig. Laboratorieanalyser har fastslået, at virussen er krydset over til os mennesker.

Fort.

Herhjemme opfordres alle borgere til straks at isolere sig i deres hjem sammen med deres kæledyr, indtil myndighederne træffer en endelig beslutning om, hvordan vi som land skal håndtere situationen. Allerede nu meldes der om problemer med internetforbindelser og strømforsyning, hvilket kan få vidtrækkende konsekvenser, hvis krisen trækker ud. Vi følger udviklingen tæt og opfordrer alle til at opdatere sig via officielle kanaler. Samtidig minder vi om; Bliv hjemme! Det er den vigtigste handling, vi som samfund kan tage lige nu. Myndighederne har ophævet jagtforbuddet og opfordrer befolkningen til at hjælpe med at bekæmpe virussen.

#2 "Alle dyr skal aflives" Kapitel 1: Lejligheden i København

Denne skal læses op i løbet af kapitel 1.

Alle dyr skal aflives.

Nyhedsværten: Godaften og velkommen til nyhederne. Danmark står nu ved en uundgåelig skillevej i kampen mod **Caelum-26**. Den danske regering har i dag udstedt en kontroversiel og hjerteskræende ordre: Alle kæledyr skal aflives. Denne beslutning, der har splittet både eksperter og befolkning, kommer som en sidste desperat handling for at bremse spredningen af virussen. Kan aflivningen af millioner af dyr virkelig stoppe en pandemi, der synes at være ude af kontrol?

Som dyreejer står man nu over for et umenneskeligt valg. Man kan selv vælge at aflevere sit kæledyr til aflivning. Regeringen har bebudet, at sprøjtefly vil overflyve hele landet med en gift, der vil ramme varmblodede dyr. Det er derfor meget vigtigt at alle følger regeringens restriktioner og holder sig indenfor, når der meldes om overflyvning.

Hold jer indenfor for jeres egen sikkerhed. regeringen har sat militæret ind til at bistå med at opretholde ro og orden, mens masseaflivningen foretages. Stemningen er præget af frygt, sorg og voksende desperation. For mange danskere er dette et skridt for langt. Demonstrationer er allerede opstået flere steder, trods myndighedernes hårdhændede tiltag.

Vi følger udviklingen tæt og vil fortsat bringe opdateringer. Indtil da: Bliv hjemme, og samarbejd med myndighederne.

#3 "Undtagelsestilstand", Kapitel 3: Esthers hus

Denne læses op i løbet af kapitel 3, gerne efter middagen.

Undtagelsestilstand.

Nyhedsværten: Sidste nyt. Undtagelsestilstanden er nu officielt erklæret i Danmark. Militæret patruljerer gaderne bevæbnet med vandkanoner, tåregas og gummikugler for at sikre, at borgerne bliver inden døre. Rifler er også blevet taget i brug for at nedskyde eventuelle dyr, der måtte have overlevet de omfattende sprøjtninger, som myndighederne tidligere satte i gang for at inddæmme smitten. Uofficielle kilder melder om voldelige demonstrationer og grupperinger, som aktivt gør modstand mod regeringens drastiske beslutninger.

Fort.

Flere steder i landet er det rapporteret, at oprørske borgere har barrikaderet sig og nægter at adlyde ordrer om at overgive deres kæledyr. Myndighederne har reageret med hård hånd, og der er allerede flere meldinger om sammenstød mellem demonstranter og militæret. Kritikere peger på, at tilliden til myndighederne er ved at smuldre, og at det kan føre til endnu større kaos i den kommende tid. Myndighederne beder det danske samfund om at stå tættere sammen og fortsat udvise samfundssind.

#4 "Første danskere smittet", Kapitel 4: Villys husbåd

Denne skal læses op i løbet af kapitel 4. Enten ved at de er inviteret ind i husbåden, eller ved overvågning af Villy.

Første dansker smittet.

Nyhedsværten: Sidste nyt. Vi har netop modtaget den værst tænkelige nyhed... det, vi frygtede mest, er sket. Danmark har nu de første bekræftede tilfælde af **Caelum-26** hos danskere. En 42-årig mand fra Odense er blevet testet positiv for virussen og... og døde få timer senere. Eksperterne har bekræftet, at smitten kom fra en inficeret kat, som manden havde forsøgt at skjule. Kun ganske få timer senere bekræftede Rigshospitalet endnu et tilfælde af **Caelum-26** hos en ung patient, hvor sygdomsopsporingen endnu ikke har fundet smitekilden. Regeringens restriktioner og forsøget på at inddæmme sygdommen har slået fejl. Vi har ikke svarene. Vi har ikke kontrol. Hold jer inde. Lyt til myndighederne. Og... og pas på jer selv.

#5 "Oprør, kaos, undergang!!!", Kapitel 5: Vejro

Denne skal læses op i løbet af kapitel 5. Gerne når de ankommer til en af øens større bygninger, hvor et TV stadig kører.

Nyhedsværten: Godaften. Kan man stadig kalde det det her? Det bliver min sidste udsendelse og... alt er ved at bryde sammen. Der er oprør i gaderne, og der er sammenstød overalt og folk, de... de kæmper mod hinanden og mod myndighederne... mod...mod alt. Der er totalt kaos og... samfundet, samfundet er i fuld kollaps. Vi, vi.. har fået at vide at strømmen... den snart, den snart vil forsvinde og der er ingen der ved hvad der kommer til at ske nu. Der, der er ingen regering længere. Der er ingen systemer. Der er ingen struktur og folk er fuldstændig desperate. Det vi ser det overalt, altså... det... er det? Der ild. Der er ild ude foran studiet. Har I set det, har I? Vi bliver nødt til at kommeæk herfra nu. Vi ved, vi ved ikke, hvad der sker, og til jer der stadigvæk er derude. Bliv hvor jer... pas på jer selv...det her det....Pas på jer selv....Bliv hvor jer.

Transmissionen stopper brat. Skærmen går i sort.















