

Dødens gang på Avedø



af Troels Ken Pedersen

Viking-Con 2014

Indhold

Indledning	s. 2
Stemning	s. 3
Avedø	s. 4
Forberedelse og opvarmning	s. 5
Livet på Avedø (dag 1)	s. 7
Døden på Avedø (dag 2+)	s. 9
Debriefing	s. 14
Karakterer	s. 15
Bilag	s. 19

Praktisk note om lokale og rekvisitter

Lokalet må gerne være af en vis størrelse, helst med to borde med mindst to stole hver, plus en til dig, eller i det mindste et større bord med fem stole. Det er også godt med plads til at etablere et par faste lokationer ud over bordene.

Af rekvisitter skal I bruge service til fire (pap og plastic er helt OK, og der er godt med lidt ekstra, hvis noget af det skulle komme til skade). Derudover skal I bruge en plasticflaske eller to med vand til at gøre det ud for drikkevarer. Til mad kan I bruge noget relativt blød kage såsom mazarintærte, eller frugt i små stykker, såsom vindruer. Skær kage ud i ret små stykker, da I skal bruge det til mange måltider.

Praktisk note om print

Scenariet foretrækker at blive printet enkeltsides. Der er ingen farver.

Dødens gang på Avedø er et scenarie til Viking-Con 2014 af Troels Ken Pedersen

Tak til: Anne Vinkel Hansen for feedback, og til mine spiltelere Anne (igen), David Silset, Marie-Luise Lubich og Morten Vestergaard Fisker.

Indledning

Livet går langsomt på Avedø, hvor gennemsnitsalderen er høj, både for indfødte og tilflyttere. Tingene fortsætter stort set deres vante gang, da et katastrofalt sygdomsudbrud skaber kaos i storbyerne og får de døde til at rejse sig. Der udbryder ikke panik, selv om Døden kommer til Avedø og de døde rejser sig, tavse. De fortsætter deres daglige rutiner blandt de levende.

Dødens gang på Avedø er et langsomt spil om daglige rutiner, om ældre menneskers kærlighed og om døden; det er ikke action men tragisk drama og psykologisk horror. Det er et zombie-scenarie, men af den slags hvor der ingen haglgeværer er, og ordet "zombie" er forbudt.

Spillet er for **fire spillere og en spilleleder**. I spillets sidste halvdel er en af rollerne mere skrækkelig end skrækslagen, men det er en "rigtig" rolle, ikke en hjælpe-spilleleder-position.

Spillet tager ca. **fire timer** at spille, alt i alt. Det falder i to dele, en begyndelse hvor spillerne opbygger hverdagen på Avedø og så den anden, største del, hvor døden udfolder sig inden for de hverdagsrammer, spillerne selv har bygget.

Spillet skal spilles **semi-live**. Det vil sige at I rejser jer op og handler fysisk, eller sidder som jeres karakterer ville sidde. Der vil være nogle basale rekvisitter til at repræsentere mad, drikke og service. I skal dog ikke bruge kostumer, og man behøver ikke ligne sin karakter fysisk, eller for den sags skyld have samme køn.

Spillerne spiller to par, Nina & John og Karen & Helle. De er alle i tresserne, og har trukket sig tilbage til den idylliske lille ø Avedø i det Sydfynske Øhav. Her bor de, da zombie-apokalypsen bryder ud. Avedø er dog vel forsynet, og livet går videre. Efter et stykke tid dør Nina, og kommer igen som tavs udød. Først vakler Nina bare gennem de daglige rutiner, mens hendes mand og venner prøver at finde ud af, hvad de skal stille op med sig selv, men senere begynder hun at reagere på og spejle de levendes følelser over for hende, og så bliver tingene mere usikre. Imens bryder kontakten til omverden gradvist sammen, de overlevende er måske smittede, og andre på øen dør og rejser sig igen. Alt i alt sætter det Karen, Helle og John under stigende pres, og spillets egentlige mål er at finde ud af, hvordan deres relationer, til hinanden og til Nina, ser ud under ekstremt pres. Hvordan de ser ud kan godt vise sig at være stiltfærdigt, og det er OK, så længe presset kan mærkes.

Det næste afsnit, "Stemningen", er en mere udpindt beskrivelse af den oplevelse, du som spilleleder skal give spillerne. I det følgende afsnit, "Avedø", er der et overblik over settingen. Så er der en gennemgang af spilforløbet fra ende til anden, og til sidst spilpersoner og mekanik-bilag. Jeg anbefaler at springe lidt i teksten og læse spilpersonerne først. Dødens gang på Avedø er et relationsdrama, så spilpersonerne er sagens kerne. Alle børnene er klangbund for spilpersonerne, ikke direkte plotrelevante, så du behøver ikke bekymre dig om at lære dem udenad. Der er en oversigt i afsnittet "Avedø", hvis det bliver relevant.

Stemning

Dødens gang på Avedø er et stemnings-scenarie. Hvis du kan ramme en god stemning, kan dette her blive virkelig godt, og det er ikke svært. Du spiller en vigtig rolle, fordi du som spilleleder sætter stilen og giver spillerne deres cues. Når du angiver en retning for stemningen, vil spillerne hellere end gerne skræmme sig selv og hinanden.

De udøde (det vil her hovedsagelig sige døde Nina) er tomme skaller, som fortsætter i de daglige rutiner, men uden at gøre det helt rigtigt, og uden at det *betyder noget*. De tager den hverdag, som menneskelige forhold er bygget af, og præsenterer den som en tom og meningsløs parodi. *Det er uhyggeligt*, fordi vi har et behov for mening, både i livet, i hverdagen og i døden, og den udøde præsenterer det hele som grundlæggende meningsløst. Spillerne er fanget i hverdagen, og det er derfor spillet vender så nådesløst tilbage til den, igen og igen. Uanset hvor fordrejet den bliver.

Senere i spillet udarter den udødes karakter af tom skal til, at det er de levendes følelser, den udøde handler ud fra, snarere end sine egne ikke-eksisterende følelser. Den udøde bliver et mørkt spejl for de levende, og relationen kommer *udelukkende* til at bestå af den levendes følelser. *Det er uhyggeligt*, fordi idéen om at være grundlæggende alene i sine relationer til andre mennesker er ubehagelig, og fordi man bogstaveligt taget kan blive lemlæstet eller dræbt af sine egne følelser, med en tom skal af sin elskede ven som instrument.

I den første del af spillet, selv når der begynder at optræde udøde, vil stemningen formentlig være afdæmpet og det meste af uhyggen vil være en understrøm og et potentiale, der langsomt bygges op. Det er helt fint! I slutningen af spillet, når Nina begynder at spejle de andres følelser, er spillets retning temmelig meget op til spillerne og hvordan spillet helt konkret former sig imellem dem. Sker der aldrig nogen krise, hvor følelser og Nina løber løbsk, forbliver uhyggen måske en meditation over sorg og frygt for meningsløshed. Kommer der en situation som løber løbsk, kan spillet ende med mere åbenlyst grufuldt drama. Åbenlyst grufuldt drama kan både komme til at handle om sex og vold, og stemningen kan blive ret forskellig, alt efter om sex, vold, begge dele eller ingen af dem rent faktisk kommer på banen. Men spillet kræver ikke, at disse ting enten sker eller ikke sker – det er OK alt sammen, bare det på en eller anden måde bliver uhyggeligt. Skrigende eller stilfærdigt snøftende, knugende, tabu-brydende eller slet og ret forfærdeligt, det er alt sammen fint.

Zombie-apokalypsen

Jeg ved for øvrigt ikke meget mere om zombie-apokalypsens forløb i resten af verden, end at der er kaos og ting bryder sammen lige nu. Folk dør, men bliver ikke liggende. Uvished og magtesløshed er også uhyggeligt.

Og for øvrigt hedder den ikke noget med zombier. Det er bare "**krisen**", "**pandemien**", "**problemerne**".

Avedø

Avedø er en fiktiv mindre ø i det Sydfynske Øhav. Dens væsentlige egenskaber er at den er idyllisk og isoleret fra omverden.

Øen er sådan noget som fire kilometer lang og halvanden bred. Der er marker, enge og små stykker skov og mose. Der er et lille færgeleje og en gammel landsby, og så ellers gårde og huse spredt rundt på øen. Der er et lokalsamfund på måske 100 mennesker. Gennemsnitsalderen er ret høj – Avedø er et af de steder, unge mennesker flygter fra, når muligheden byder sig. Spilpersonen Karen er fra Avedø; hun flyttede bort som ung og er først vendt tilbage mange år senere. Omtrent halvdelen af befolkningen er tilflyttere, mest folk som har trukket sig tilbage til øen for at nyde deres pensionist-tilværelse i idylliske rammer. Det er lige nu en varm og solrig sensommer på Avedø, og kornet står gyldent på markerne.

Karen og Helle flyttede til Avedø for 11 år siden, og har kunnet udøve deres forfatter/kunstner-virksomhed på øen. John og Nina flyttede til sidste år fra Odense, efter at de var gået på pension.

Her er de lokale, som nævnes i spillets eller personernes tekst. Skulle det være nødvendigt, kan du naturligvis finde på flere, men det burde det ikke være.

- **Dr. Aksel Mortensen**, 61. Han er Avedøs læge, og en flink mand. Aksel er desuden kunstmaler som hobby, og mødes af den grund af og til med Karen og Nina, som deler hans interesse. Han optræder i dag 2, og som udød i dag 3, og er for øvrigt den eneste biperson, du rent faktisk skal spille.
- **Hanne Olsen**, 54. Hun er byrådsmedlem i den kommune, som Avedø hører under, og den som man ringer til, hvis man har officielt ærinde. Fortæl hende frem for at spille hende. Hun lover at vende tilbage, og så sker der ikke mere (for hun har en zombie-apokalypse og et infrastruktur-kollaps at bekymre sig om).
- **Jytte**, 68. Karens kusine, som er bondekone på Avedø og har boet her hele livet. De er ikke tætte.

Avedø er et nogenlunde fornuftigt sted at befinde sig i en krise. Øen er selvforsynende med fødevarer, og der brygges endda en ganske hæderlig lokal æblecider. De fleste huse har generatorer, eller kan kobles op til naboernes, da man er vant til lidt ujævn forsyningssikkerhed, og forsyningerne af brændstof, kaffe og andre dagligvarer kan række i månedsvis, i årevis med lidt hushold.

Oversigt over spilpersonernes familie andetsteds: Baggrund, ikke plot.

- Nina og John har to børn, Henrik på 37 år og Anna på 34. Henrik bor i København og er enlig, Anna bor med sin mand og tre børn i Seattle.
- Helle har eksmanden Frederik, og børnene Anders, på 44 år, i München, og Christina, på 41 år, i Hillerød. Anders har to døtre, Christina en søn.

Forberedelse og opvarmning (30 minutter)

Her skal I i gang med spillet. Opvarmningsøvelserne varmer spillerne (lidt) op, så I kan spille stærkere i starten af selve spillet. De tjener også et par formål til, at afklare forventninger omkring spilstil og personlige grænser, og så at give dig lidt bedre baggrund for at caste dine spillere godt.

1. **Generel introduktion og forventningsafstemning.** Vær meget klar omkring, at dette her IKKE er gemytlig pumpgun-action eller svælg-splatter horror, men horror baseret på relationship drama. Det kan potentielt også berøre seksuelle emner på en måde, som ikke nødvendigvis er vildt rar. Det er et af den slags spil, hvor der er levende døde, men vi ikke under nogen omstændigheder må bruge "Z-ordet". SKAL vi bruge et ord, kan "udøde" gå an, men det er endnu bedre at tale helt udenom at navngive dem. Spillet kan af og til være morsomt, men spillet skal ikke være rettet mod komik.
2. **Associationsøvelse.** Dan en cirkel, stående på gulvet. Øvelsen gælder om at reagere umiddelbart og frit på hinanden. Én siger et ord, den næste til venstre siger det første ord eller to, der falder dem ind, og så videre. Start, f. eks. med ordet "aften", og lad ordet gå tre til fem gange rundt, til det flyder frit. Bemærk gerne hvilken spiller, der svarer med mindst tøven og er mest tilbøjelig til at foretage markante og måske "upassende" associationspring. Vedkommende er en god kandidat til at spille Nina.
3. **Fysisk alder.** I skal spille folk i tresserne, fysisk, så det er tid til en lille øvelse om hvad det betyder og ikke betyder. Bed spillerne om at bevæge sig rundt mellem hinanden i rummet. Bed dem så om at blive gamle, langsomme og krumryggede. Bed dem om at stoppe op, for så gamle er de heller ikke! De skal spille sunde og raske mennesker i tresserne, så bed dem om at finde på et enkelt lidt ømt punkt, såsom knæ eller lænd, rette sig op og bevæge sig rundt mellem hinanden *næsten* uden at trække på det ømme punkt. Bliv ved et par minutter. (Skulle nogle af de involverede være 60 eller ældre, er det vist unødvendigt at fortælle dem, hvordan man gør.)
4. **Intimitet og personlig sfære.** Fordi spillet er fysisk, og handler om personlige forhold, er det godt at få klarlagt spillernes grænser. Bed spillerne om på skift at sige, hvor de er OK med at blive berørt af deres medspillere. Start selv, da du jo har en biperson. Hvis du ikke selv har noget videre problem med at blive berørt nogen steder, må du alligevel godt sætte nogle grænser, så det er knæsat for spillerne at det er OK at have personlige grænser – ellers kan der opstå et pres for ikke at have grænser, selv om man i virkeligheden har.

5. **Sikkerhed** kan blive relevant, så spillet har en simpel procedure til at håndtere situationer, der bliver overvældende for en spiller. Man siger ganske enkelt *STOP SPILLET*, og så stopper I spillet og finder ud af, hvad der skal ske. Du må som spilleleder også gerne være opmærksom på at folk ikke nødvendigvis stopper spillet af sig selv, selv om der skulle være behov. Ser du et behov, må du godt stoppe spillet for at tjekke at en spiller er OK.

6. **Casting**: Generelt bør du ikke have sammenhæng mellem spiller-køn og karakter-køn som en høj prioritet, selv om spillet er (semi-) live. Fortæl at én af rollerne kommer til at være lidt mere frygtelig end frygtsom, skønt det er en rigtig karakter, ikke en hjælpespilleleder. Spørg om din udsete kandidat fra associationsøvelsen kunne have lyst, for du tror at det ville blive godt. Ellers, lad folk vælge sig selv til Nina. Endvidere, giv gerne John til den spiller, som du tror har mest lyst til at blive følelsesmæssigt presset. Kan det give mening i forhold til mulighederne at give Karen til en kvindelig spiller, vil det være godt. Giv Helle til den sidste spiller, men bestemt og overlagt, så det ikke virker som en eftertanke.

7. **Pause & karakterlæsning** i et passende stykke tid. Måske et kvarters tid, eller resten af den halve time.

Livet på Avedø (45 minutter)

Her danner I den hverdag, spilpersonerne lever i. Hver dag har fire faste rutiner, som I vender tilbage til igen og igen, uanset hvad der sker. Det er *morgen, Nina og Helle ses, aftensmad og sengetid*. Under opbygningen spiller I den første dag. I løbet af den første dag etablerer I de fysiske rammer i form af de to hjem, og etablerer og spiller de fire daglige rutiner og kun dem.

Start med at nævne at Nina og John flyttede til øen sidste år, og lad dem tale lidt om det, og om alle fires liv på øen. Gør situationen på øen klar, med rimelige forsyninger men begrænset adgang til omverden i den nuværende situation. Det er en varm og solrig sensommer, og kornet står gyldent på markerne. Se afsnittet om Avedø.

Dag 1

Opbyg og spil de fire rutineprægede situationer, de tre af dem par for par, og det sidste mellem Helle og Nina. Tag udgangspunkt i spørgsmålene, og spil dem så fysisk. Lad være med at jappe igennem, men vær nogenlunde effektiv. Starter de længere samtaler, så klip videre, når situationen og rutinen er etableret. Stilhed og stilstand er fint i en scene, i op til et minuts tid. Byg op omkring spillernes input. Brug de fysiske rekvisitter i form af krus og plastic-service.

1. Hvordan bor Karen og Helle? (Stil den ene ende af lokalet op, så der er spiseplads, køkken, soveværelse og veranda. Finder de på et andet vigtigt sted, kan det gives en plads.)
2. Hvordan bor Nina og John? (Stil ligeledes den anden ende af lokalet op, så der er spiseplads, køkken, soveplads og veranda. Og igen, finder de på et andet vigtigt sted, kan det også udnævnes.)
3. Hvordan er Karen og Helles morgenrutine? Nu kommer aviserne ikke længere, og TV og internet er meget sporadisk, men der er stadig radio. Hører de nyheder om krisen i omverden?
4. Hvordan er Nina og Johns morgenrutine? De har selvfølgelig de samme problemer med nyhederne som Karen og Helle.
5. Hvad gør Nina og Helle sammen, når de ses dagligt? Prøv evt. at spørge en smule ledende, om de skiftes til at besøge hinanden.

6. Hvordan går det for sig, når Karen og Helle skal have aftensmad? Hvem laver det? Hvad får I ofte? Spiser I en gang imellem med Nina og John?
7. Hvordan går det for sig, når Nina og John skal have aftensmad? Hvem laver mad? Hvad får I ofte?
8. Karen og Helles sexliv fungerer OK, men hvordan? Vi skal ikke nødvendigvis bruge slibrige detaljer, men danne os et billede af jeres vaner. Hvornår, hvem tager initiativ?
9. Nina og Johns sexliv fungerer OK, men hvordan? Igen, vi skal ikke nødvendigvis bruge slibrige detaljer, men danne os et billede af jeres vaner. Hvornår, hvem tager initiativ?

Når dagen er omme bør I dels have et billede af spilpersonernes liv på Avedø, dels have et mønster af rutiner, som strukturerer resten af spillet.

Døden på Avedø (ca. 2 timer og 15 minutter)

Når vi har etableret hverdagen, er det tid til at forvandle det idylliske pensionistliv til sorg og gru. Hverdagens tekniske bekvemmeligheder falder langsomt fra hinanden, folk får subtile men truende sygdoms-symptomer, folk dør og folk kommer igen som rutinefikserede, tomme, udøde skaller, og de udøde (primært Nina) forvandler sig til et mørkt spejl for de levendes følelser. Det kan blive grumt på mange forskellige måder, og både afdæmpet og højlydt, men grumt, det bliver det.

Klip scenen, hvis det kommer til fysisk vold.

På dette tidspunkt bør eventuelle glimt af humor begynde at blegne væk, og du bør bede folk om at skrue ned, hvis de spiller morsomme. Og husk at "Z-ordet" er forbudt. Vi kan kalde dem udøde, hvis de skal have et navn, men det er bedre at tale uden om og undgå overhovedet at nævne, hvad de er.

Spil dag for dag, struktureret over rutinerne:

1. **Morgen** (sæt rækkefølgen som det passer dig som spilleleder)
2. **Helle og Nina**
3. **Aftensmad** (sæt rækkefølgen som det passer dig)
4. **Sengetid** (sæt rækkefølgen som det passer dig)

Det bliver i alt syv faste scener i en given dag, eller seks hvis de spiser aftensmad sammen.

Undervejs, antyd en gang imellem sygdoms-symptomer, beskriv teknik-problemerne når dags-planen angiver det, og iscenesæt de begivenheder som dagsplanen angiver. Bliv ved med igen og igen at drive spillet tilbage til rutinerne, for dér er rædslen. Driv dem til at have deres diskussioner i forbindelse med rutinerne. Lad spillet folde sig lidt mere ud, når der sker skelsættende ting.

Og når du så klipper fra hvad end du klipper fra, gå til næste punkt i rutinen.

Sygdoms-symptomer for John:

Let feber, smerter i venstre arm.

Sygdoms-symptomer for kvinderne:

Let feber, koldsved, stram følelse over brystet.

Giv tid og plads til væsentlige følelsesmæssige reaktioner

- Hvis spillerne bliver stille, så kig intenst efter om der bare ikke sker noget, eller om der sker stiltfærdige men væsentlige ting. Gør det, så klip først når øjeblikket har haft lov til at leve.
- Hvis reaktionerne udarter sig til kedelige diskussioner, så afbryd diskussionen og forlang at få at vide, hvad de ender med at gøre.
- Hvis det, de gør, involverer at opsøge andre spilpersoner, så spil det hvis det forekommer interessant, eller driv videre til næste daglige rutine.
- Hvis spillerne prøver på at gøre noget proaktivt, kontakte autoriteter eller lignende, så fortæl det i stedet for at udspille det fysisk. Gør det kort, frustrerende og hovedsageligt resultatløst. I starten, hvor de stadig kan ringe til folk (formentlig byrådsmedlemmet Hanne Olsen), giver folk vage svar og vil vende tilbage senere. Senere svarer folk ikke eller er ikke hjemme. Driv spillet hårdt tilbage til spilpersonernes hjem og hverdag, væk fra problemløsning, som ikke er interessant i denne sammenhæng.

Dag 2

Start dagen med morgen for det ene par. Mind dem om at Karen og Nina har en eftermiddags kaffe-aftale om maling og lærreder med Aksel (aka. dr. Mortensen, Avedøs læge). Spørg om stedet er hos Karen og Helle eller hos Nina og John?

Til kaffeaftalen skal du spille den rare og gemytlige Aksel. Han har blandet et par nye farver (brug en kop som rekvisit) og er spændt på Karen og Ninas mening. Han fortæller også at han over sin kortbølge-radio har hørt et overbevisende argument for at stort set alle nu har sygdommen, som umiddelbart bare giver sig udslag i en markant mer-sandsynlighed for hjerteproblemer. Så, på et tidspunkt, skal du zone lidt ud af samtalen og gnubbe din venstre overarm, og stille et enkelt lidt forvirret spørgsmål til samtalen, før du kollapser, stendød.

Klip scenen når de har konstateret at du er død, og spørg dem hvad de ender med at gøre, snarere end have dem til at udspille hele samtalen. Der er hverken andre læger eller bare en sekretær, eller en bedemand på Avedø. De kan komme igennem i telefon til Hanne Olsen, byrådsmedlemmet, som beder dem om at lægge stakkels Aksel et køligt sted, mens hun finder ud af, hvad der skal ske (hun vender aldrig tilbage).

Og klip så til aftensmaden. Sammen eller hver for sig. Spil i alt fald benhårdt på de etablerede, daglige rutiner. Her kan de så tale om Aksel. Fortæl under aftensmaden Nina at hun føler et af sygdomssymptomerne.

Endelig, kl. 4 om morgenen, rejser Aksel sig, med mindre de ligefrem har parteret ham, og går sin vej. Strømmen har svigtet i nattens løb, og selv en kummefryser kan derfor ikke stoppe ham. Spil scenen, hvor Nina bliver vækket i mørket af lyden af en dør, der går, og hvor lyset ikke virker. Lad det ikke trække langt ud, men lad dem være bange for mørket og opdage, at Aksel er væk.

Dag 3

Strømmen er faldet ud, og man er nødt til at slå generatorer til for at have strøm. Heldigvis har begge husholdninger generatorer. Flet konsekvenserne af at køre på generatorer ind i scenerne. F. eks. bliver den elektriske belysning svagere når man tænder for komfuret, og man kan i stille stunder høre generatoren brumme ude bagved, når den kører.

De vil nok stille noget op og tale med hinanden om at Aksel er væk. Aksel tager ikke telefonen, og er ikke hjemme. Så, morgenmad (tilbage til rutinerne). Husk at stikke nogen et sygdomssymptom.

Om eftermiddagen kommer Aksel på besøg igen, tavs og udød, gerne til et hus hvor der kun er en enkelt af spillpersonerne til stede. Han har en bøtte rærlig, terpentinstinkende rødbrun maling og et par pensler med. Her sætter du tonen for hvordan man er udød. Aksel udfører en tom, tavs og meningsløs efterligning af sin tidligere levende interesse for kuns. Vær creepy men ikke umiddelbart en overhængende trussel, og mere tragisk end morsom. Og så går han igen, og forsvinder ud af historien. (Det er ikke væsentligt, hvad der sker med ham, men vi kan jo sige at en panisk borger som han har forsøgt at aflægge lægebesøg hos har låst ham inde i en solid kælder.)

Hvordan udød?

Du er din karakters krop og vaner. Du kan sanse og bevæge dig, men der er ikke rigtig nogen hjemme. Du har ingen stemme, og ingen ord. Du kan udstøde hviskende, hvæsende lyde, men helt uarticuleret – det er bare luft, der presses ud af dine luner.

Du er koldere end kropstemperatur, men varmere end stuetemperatur. Du lader til at trække vejret, lidt ujævnt. Du bevæger dig lidt tøvende og klodset, men er noget stærkere, end du var i live. Du kan spise, og gør det også, men det bliver lidt noget rod.

Det er muligt at de vil prøve at reagere på dette her. Håndtér følelsesmæssige og praktiske reaktioner som beskrevet, og stræk dem eventuelt ud over aftensmads-tid. Det er også muligt, at der ikke sker det store ved det, og det er OK.

Stik enten Karen eller Helle et sygdomssymptom til aftensmad.

Ved sengetid får Nina først et sygdoms-symptom, og så et minuts tid eller to senere

et dødeligt hjerteanfald. Giv John tid til følelsesmæssig reaktion, og hvis han kontakter Karen og Helle, er det også OK at give plads til det. Når du klipper, så giv Nina "Udød 1"-bilaget og hold en kort pause før dag 4.

Dag 4

I dag er mobil-nettet og internettet nede, mens fastnet telefoner stadig virker (bipersoner tager dog ikke deres telefoner, og er ikke til at træffe).

Bring Nina i spil som udød denne morgen, hvor hun efter bedste evne forsøger at følge rutinerne. Giv det god plads, og giv derefter John og Karen/Helle plads til at tale om det. Lad så dagen gå, og husk at uddele et sygdomssymptom eller to, som du nu finder det passende.

Giv Nina "Udød 2"-bilaget når de er gået i seng, og hold en kort pause før dag 5. Her er "tankelæser"-mekanikken for "Udød 2", så du kan hjælpe Ninas spiller, hvis det er påkrævet:

Mekanik:

Her er et redskab, hvis du er i tvivl om, hvad de levende føler. Lad være med at bruge det, med mindre du har brug for det. Spilleleder skal nok forklare og hjælpe; du behøver ikke sige noget, og det er bedre, hvis du forbliver tavs.

Hold to hænder op med håndfladerne mod en person.

Scenen fryser. Denne person skal kort udsige deres indre tankestrøm højt, som monolog.

Du afbryder ved at tage hænderne ned, når du har noget at spille på.

Lad det aldrig køre længere end et minut eller så.

Dag 5

Så virker telefon-nettet heller ikke længere.

Lad dagen udspille sig, med fokus på Ninas sans for de levendes følelser. Nu er der en klar mulighed for at situationer kan eskalere, men om det sker er meget op til spillerne, og det er både OK at det sker og at det ikke sker. *Hvis* det eskalerer, er både vold og virkelig ubehageligt bizarre seksuelle situationer muligheder, som giver meget forskelligt spil. Husk at det er en del af hendes daglige rutine at se Helle. Hvis en situation eskalerer til farlig vold mod en af de levende, så klip og fortæl at vedkommende er kommet alvorligt til skade – det er sjovere end dødsfald. Men skulle døden være det logiske udfald, må det være sådan.

Husk også at uddele et sygdomssymptom.

Dag 6

Lad begivenhederne udfolde sig, og husk et sygdomssymptom i dagens løb. Kør gerne dagen lidt hurtigt igennem, hvis ikke noget kræver særlig opmærksomhed, men bliver en scene interessant, så giv den endelig fokus – uanset om det er mellem levende, eller mellem levende og udøde. Døde nogen dagen før, kommer de tilbage med "Udød 1".

Og som altid, et sygdomssymptom. Truslen om overhængende død må godt føles lidt hverdagsagtig nu.

Dag 7

Slå enten Karen eller Helle ihjel med et hjerteslag i dagens løb, måske ved aftensmadstid. Lad den af dem overleve, som du er mest interesseret i at se en sorgreaktion fra. Giv lidt tid til reaktion, og giv de to overlevende en chance for at tale sammen.

Epilog

Hvis det i øvrigt giver mening, så sæt en scene hvor den levende af Karen og Helle sidder over den døde. Lad den køre et minuts tid eller to, hvor meget der nu virker passende. Sig så "hun åbner øjnene", vent sådan noget som fem-ti sekunder og klip så scenen og spillet. Ellers, slut spillet af, som du finder passende. Det må gerne være knugende, og slutningen skal helst ikke være action.

Debriefing: 20 minutter

Her trækker I jer ud af spillet. Start med at have alle til at stille sig skrutryggede, og så rette sig op og strække armene højt over hovedet og strække ud, så I fysisk slipper spillet.

Dernæst, tag en runde, hvor I siger, hvordan I hver især har det lige nu. Du starter. Det er IKKE en diskussion – andre må ikke spørge eller protestere, og man må kun tale om sig selv. Hvis du foretrækker kan I gå direkte til friere samtale, men runden er god at starte på, hvis spillet har været intenst. Hvis I har taget en runde, så gå til friere diskussion og ryd op efter jer.

Nina, 64

En kvinde i en blomstret kjole står og maler ved et staffeli ved toppen af en græsklædt skråning ned mod havet. Et par lange totter af hendes gråsprængte mørkebrune hår er undsluppet hårspændet og blafrer i den lune brise. Hendes ansigt er en forstenet maske af koncentration. Så griner hun pludselig, højt og hæst, og begynder med sikker hånd at male får oven i det stykke tjørnekrat, hun ikke var tilfreds med.

Baggrund: Pensioneret folkeskolelærer i dansk og engelsk.

Interesser: Litteratur, kunstmaleri, håndarbejde. Og John, som hun har været gift med i 39 år.

Temperament: Stilfærdig, praktisk, venlig, bekymrer sig over ting.

Nina er gift med John på 68, veninde med Helle på 65, deler kunstinteresse med Helles kone Karen på 67 (og lægen Aksel på 61).

Nina og John har to børn, Henrik på 37 år og Anna på 34. Henrik bor i København og er enlig, Anna bor med sin mand og tre børn i Seattle.

Nina var folkeskolelærer, men gik tidligt på pension for at kunne være sammen med sin mand John, da han trak sig tilbage som ingeniør. Hun overtalte ham til at flytte fra Odense til Avedø for at få ham væk fra de kværulerende, lidt for drikkende gutter. Johns kusine Karen flyttede til Avedø for flere år siden, og Karen er gift med Ninas gamle veninde og skolekammerat Helle. Det virkede som et godt, smukt og roligt sted, og det er det såmænd også, og det var oplagt, når nu de kendte folk på øen. Nina og John har boet på Avedø i lidt over et år. Nina har som hobby slået sig på maleri, specielt landskabsmaleri.

Nina og Helle kyssede som teenagere. For at øve sig, forstås. Siden blev de begge gift og fik børn, Helle med en Frederik, før hun sent sprang ud som lesbisk og blev kæreste med Karen. Nu er Nina og Helle bare gode venner, med en fælles interesse i børnebøger og krimier, og de ser hinanden hver dag.

John, 68

Manden i slidte cowboybukser og løs, brun skjorte stirrer skeptisk på sit værk, en ramme af tynde bambusstænger op ad den solrige sydvæg af skuret. Han stryger sit viltre grå hår tilbage fra sin svedige pande uden at bemærke, at han stadig har lidt jord på hænderne, brummer tonløst og træder så frem og bøjer sig langsomt og forsigtigt ned for at begynde at binde de grønne ranker op på deres nye hjem.

Baggrund: Pensioneret ingeniør.

Interesser: Politik og diskussion af aktuelle begivenheder, havebrug. Og Nina, som han har været gift med i 39 år.

Temperament: Smågnaven, rodehoved, hjælpsom.

John er gift med Nina på 64 og fætter til Karen på 67 (som er gift med Ninas ven og gamle skolekammerat Helle på 65).

Nina og John har to børn, Henrik på 37 år og Anna på 34. Henrik bor i København og er enlig, Anna bor med sin mand og tre børn i Seattle.

Da John trak sig tilbage som ingeniør forrige år, gik Nina tidligt på pension for at de kunne gøre det sammen, så han ikke bare skulle sidde derhjemme alene. De blev enige om at flytte fra Odense til Avedø, hvor Johns kusine Karen har boet gennem nogle år, for at nyde den friske havluft og ro.

John elsker det idylliske landliv sammen med Nina, og får fint tiden til at gå med hus og have, men savner i nogen grad mandligt selskab, han kan relatere til. Han diskuterer politik med øens læge Aksel (61 år), men i virkeligheden er det nærmeste, han kommer, hans venskab med kusinen Karen, som er hende med værktøjskassen i Karen og Helles forhold, og tilbøjelig til en kold øl på verandaen.

Karen, 67

Kvinden sidder på knæ og luger ukrudt i køkkenhaven. Hun har en lyslilla og gul blomstret skjorte på og cowboy-overalls med pletter af jord og maling i mange farver. En lok af hendes gråsprængte, blonde hår er undsluppet knolden i nakken og blafrer i den lune brise. Et øjeblik får hun et fjernt udtryk i ansigtet, og så lyser hun op i et smil, graver den sidste mælkebøtte i bedet op, rejser sig lidt besværet, og går med beslutsomme skridt i retning af altelieret, hvor det halvfærdige maleri venter på hende.

Baggrund: Professionel kunstner og illustratør.

Interesser: Kunstmaleri, havebrug. Og Helle, som hun har været kæreste/gift med i 18 år.

Temperament: Stædig/principfast, praktisk, venlig.

Karen er gift med Helle på 65, kusine til John på 68, og deler kunstinteresse med Helles ven og Johns kone, Nina, på 64 (og lægen Aksel på 61).

Karen er oprindeligt fra Avedø. Hun har en bror i Aalborg, Karsten, som hun sjældent taler med. Hun har en kusine, Jytte, som er bondekone her på Avedø, men hun og Karen er ikke tætte – Karen rejste ud mens Jytte blev hjemme. John og Nina flyttede til øen sidste år.

Det er ikke let at vokse op på en lille ø som Avedø og tidligt erkende, at man er lesbisk. Karen flygtede til hovedlandet, så snart det kunne lade sig gøre, men sjovt nok kom hun med årene til at savne øen, lyset og havluften. For 11 år siden blev Karen enig med sin kæreste (nu kone) Helle om at flytte til Avedø, fordi der nu er en pæn del tilflyttere udefra, ofte lidt ældre folk med en lidt alternativ livsstil.

Helle sprang sent ud som lesbisk, og nåede at være gift og få to børn, før hun (med hjælp fra Karen) holdt op med at lyve for sig selv. Helle er forfatter (af krimier, børnebøger og erotiske noveller), Karen er kunstner og illustratør, ofte af Helles bøger. De arbejder både sammen og på egne projekter. Det er Helle, der bringer de største penge hjem.

Helle, 65

Kvinden sidder på en bænk i haven med en bærbar computer på skødet. På bænken ved siden af hende ligger et par bunker af bøger, og en håndfuld noter på papir i klemme under en bog. Sensommerbrisen får hendes gråsprængte, mørke hår til at bevæge sig. Hun rynker panden, taster. Sletter igen. Kigger op mod skyerne, retter på den blå sommerkjoles skulderstropper. Kigger ned på computeren med et lille, skævt smil og begynder at taste, hurtigt og sikkert.

Baggrund: Professionel forfatter.

Interesser: Litteratur, madlavning. Og Karen, som hun har været kæreste/gift med i 18 år.

Temperament: Drømmer, reflekteret. Stilfærdig men stolt.

Helle er gift med Karen på 67 og gammel skolekammerat med Nina på 64 (som er gift med Karens fætter, John, på 68).

For 11 år siden flyttede Helle sammen med Karen til Avedø for at nyde den landlige fred og dyrke deres kunstneriske levebrød. Karen er oprindeligt fra Avedø af, men siden hun flygtede fra øen (hvor det ikke var nemt at være lesbisk teenager) er der kommet en pæn mængde tilflyttere, mange af dem med sans for både kultur og alternativ livsstil.

Helle og Nina kyssede som teenagere. For at øve sig, forstås. Altså på den der måde, hvor de lod som om det bare var for sjov, selv om det egentlig var deres begges første rigtige forelskelse. Sidenhen blev de begge gift og fik børn, Nina med John, som hun stadig er sammen med, og Helle med Frederik, som hun fik Anders og Christina med. Anders er nu 44, bor i München og har to døtre, Christina er 41, bor i Hillerød og har en søn. Nu er Helle og Nina bare rigtig gode venner (for de har jo hver deres partner), med en fælles interesse i børnebøger og krimier, og de ser hinanden hver dag.

Helle sprang sent ud som lesbisk, og skulle have hjælp fra Karen før hun holdt op med at lyve for sig selv. Helle er forfatter (af krimier, børnebøger og erotiske noveller), Karen er kunstner og illustrator, ofte af Helles bøger. De arbejder både sammen og på egne projekter. Det er Helle, der bringer de største penge hjem.

Udød 1

Hvad du er:

Du er tavs og udød

Du er din karakters krop og vaner.

Du kan sanse og bevæge dig, men der er ikke rigtig nogen hjemme.

Du har ingen stemme, og ingen ord. Du kan udstøde hviskende, hvæsende lyde, men helt uarticuleret -- det er bare luft, der presses ud af dine luner.

Du er koldere end kropstemperatur, men varmere end stuetemperatur. Du lader til at trække vejret, lidt ujævnt. Du bevæger dig lidt tøvende og klodset, men er noget stærkere, end du var i live. Du kan spise, og gør det også, men det bliver lidt noget rod.

Hvad du som spiller skal gøre:

Du følger dine daglige rutiner.

Uden tanke for formålet med dem, for du tænker ikke.

Kommer du væk fra dine daglige rutiner, vandrer du rundt og leder efter en eller anden måde at udføre dine daglige rutiner.

Du er *ikke* voldelig, med mindre det er en rutine for dig; du bruger allerhøjest din styrke til at komme fri, hvis nogen forhindrer dig i at udføre dine rutiner.

Husk, du tænker ikke, så du kan ikke være rimelig, fornuftig eller hensynsfuld.

Udød 2

Hvad du er:

Du er udød, men noget rører dig

Du er stadig tavs og udød, og du falder stadig tilbage på rutiner, men en ting til påvirker din opførsel.

Du reagerer på, hvad de levende føler for dig: *Du bliver, hvad de føler for dig.*

Hvad du som spiller skal gøre:

Jo stærkere de føler, jo stærkere reagerer du. Og du reagerer som et spejl, ved at agere, hvad de føler for dig.

Frygter de dig, bliver du frygtelig.

Afskyer de dig, bliver du afskyelig.

Er de vrede på dig, bliver du irriterende.

Sørger de over dig, bliver du sørgelig.

Elsker de dig, bliver du kærlig.

Det behøver ikke at eskalere farligt, men det kan det godt.

Du kan de-eskalere, hvis det virker oplagt at falde tilbage i rutiner.

Du har stadig ingen følelser, der er dine egne, kun hvad de levende projicerer på dig. Du tænker ikke. Du kan ikke være rimelig, fornuftig eller hensynsfuld.

Spilledeklarerer klipper, hvis der er optræk til fysisk vold. Det skal I ikke spille.

Mekanik:

Her er et redskab, hvis du er i tvivl om, hvad de levende føler. Lad være med at bruge det, med mindre du har brug for det. Spilledeklarerer skal nok forklare og hjælpe; du behøver ikke sige noget, og det er bedre, hvis du forbliver tavs.

Hold to hænder op med håndfladerne mod en person.

Scenen fryser. Denne person skal kort udsige deres indre tankestrøm højt, som monolog.

Du afbryder ved at tage hænderne ned, når du har noget at spille på.

Lad det aldrig køre længere end et minut eller så.