



2015

En planB produktion

SARGASSO: CLIOS DØTRE

Et scenarie til Fastaval 2015 for fire spillere og en spilleder. Forventet spiltid: 30-60 minutter.

Et scenarie forfattet af Morten Greis Petersen



Historier fra fremtiden

Den yderste grænse er ikke længere den yderste grænse, og vi er ikke alene, men hvad der er derude, skræmmer os.

Leonora Michell, Institut for Astro-Fysik, 2247

At rejse mellem stjernerne tager lang tid. Det er langsommeligt at nå gennem solsystemet, og koloniseringen af de nærmeste planeter omkring Jorden tog årevis. Med opdagelsen af hyperrummet, og hyperrumsgeneratorer blev det muligt at rejse ved få brøkdele af lysets hastighed, og universet åbnede sig for menneskeheden. Andre solsystemer rummede deres egne planeter, hvor mange var ubeboelige, men hvor de fleste stadig blev kolonier for menneskeheden, der drevet af nysgerrighed og overbefolkning søgte nye steder at kalde hjem. Det var ikke på disse verdener, man fandt liv, det var mellem verdenerne, undervejs på rejserne. Rumskibe med besætninger i dvale forsvandt, rumskibe med vågne besætninger blev ramt af ulykker. Noget var derude, og det tog rumskibene. Ikke allesammen, men nok til at man lærte at frygte det, og man navngav det Sargasso.

Rejser i hyperrummet foregår ved at en hyperrumsgenerator skaber et felt omkring rumskibet, som kaster det ind i hyperrummet, hvor det kan krydse afstande med en fart af få brøkdele af lysets hastighed. Rejser foregår nu om stunder ved, at rumskibet foretager en serie af hyperrumsspring gennem rummet, og mellem hvert spring er en pause på 1-2 uger, hvor besætningen har mulighed for at kontrollere, om alt er i orden og korrigere koordinater. Når rumskibet nærmer sig det ønskede solsystem, laver det et sidste spring, hvor det typisk hopper ind i solsystemet og rejser de sidste 2-3 uger med konventionel fart til den lokale koloni.

Vi opdagede dem først, da advarselslamperne i reaktorummet begyndte at blinke. Da var mandskabet dernede allerede døde eller døende. På monitorerne kunne vi, at de snoede sig omkring generatoren og al maskineri, og knust mellem dem lå maskinmesteren og hans folk.

Martin Hayes, overlevende på rumskibet Tibetaneren II, få minutter før hans død, 2231

Sargasso er et ukendt fænomen, der er vanskeligt at sætte ord på. En udbredt tese blandt mange fysikere og biologer er, at Sargasso er en primitiv livsform, der har sin rod i hyperrummet, og som er et nødvendigt onde, hvis man vil rejse mellem stjernerne. Nogle spekulerer, at det er en hyperrumsvirus, der sætter sig på hyperrumsgeneratorerne, og kommer ombord på skibet, når det forlader hyperrummet, mens andre mener, at det ikke er et levende fænomen, men snarere en art kemisk reaktion, der opstår, når en hyperrumsgenerator ombord på et rumskib via hyperrummet bevæger sig gennem stjernetågerne, og som ved rumskibets ankomst til det almindelige rum resulterer i en vildtvoksende kemisk reaktion, der kan forveksles med liv.

Af overlevende vidner beskrives Sargasso som tentakler, der snor og vrider sig in og ud af hinanden. Nogle beskriver dem, som glødende, glasklare tentakler fra hvilke en sviende slim drypper, mens andre beskriver tunge, slimede tentakler beklædt med modhager og sugekopper, og senest blev mødet med Sargasso beskrevet som natsorte tråde, der som tentakler snoede sig hen over maskineri og flader, trængte gennem

alle sprækker og tvang døre op, og i bølger tusindvis af tynde, sorte tråde væltede de over folk og trængte gennem huden og ind i deres kroppe. Andre har beskrevet tentaklerne som var de tykke, hvide orme, der kommer krybende ud af skyggerne og glider ind i hjernen og rygraden på folk, hvor de dirigeres som marionetter. Sargasso-fænomenet har aldrig været muligt at klassificere. Kun det, at det består af tentakler og har sin rod ved hyperrumsgeneratoren synes konstant.

Hvis ulykken er af en sådan natur, at den vil resultere i kattens død, vil chrono-varsleren fra netop den kvantetilstand sende en advarsel tilbage i tid.

Inge Heisentrager, ph.d. i kvantefysik, Bohr-instituttet, 2251

Udviklingen af hyperrumsgeneratoren var ikke den eneste gevinst, da man endelig kunne bevise hyperrummets eksistens. Generatoren anvender kvantemæssigt usikkerhedsprincip til at bevæge sig med sin enorme fart gennem hyperrummet, og det skaber et felt omkring hyperrumsgeneratoren, hvor man kan forbinde to punkter over tid. Med andre ord kan man sende en besked bagud i tid. Siden opdagelsen af dette har man udstyret rumskibene med en chrono-varsler, hvis formål er at sende en advarsel tilbage i tid, hvis rumskibet kommer ud for en katastrofal ulykke. Det kræver et enormt dræn af rumskibets energiforsyninger at sende beskeden bagud i tid, men prisen betragtes som acceptabel, da det ikke er Nuet, der skal overleve, men Daet, som man sender advarslen til. Advarslen kan sendes op til fem minutter tilbage, og hvis man inden for 15 sekunder af advarslen taster en besked, kan den sendes med bagud i tid, men grundet de kvantemekaniske processer, ankommer beskeden først to efter advarslen, dvs. sender man advarslen fem minutter tilbage i tid, ankommer beskeden tre minutter tilbage i tid.

Nogle advarsler om katastrofale ulykker skyldes Sargasso, andre menneskelige fejl eller mødet med f.eks. meteoritter.

Vi border ethvert rumskib, som ikke sender de korrekte koder ved ankomst til solsystemet. På det tidspunkt betragter vi besætningen som fortabt og konfronterer alt med anvendelse af ekstrem vold. Vores opgave er at beskytte kolonien og undsætte besætningen i dvale ... i den orden.

Ane Loewenskjold, sergeant, Clios døtre, 2254

Hver koloni samt rumhavnene i kredsløb omkring jorden har et korps af elite-soldater, piloter og specialister, hvis opgave er beskytte kolonier og havne mod Sargasso-infektioner. Ethvert skib, som opfører sig mistænkeligt på den sidste del af færden, bliver bordet af korpset og kontrolleret. Er skibet fanget af Sargasso, er det korpsets opgave at rense ud i rumskibet og i værste fald bringe det til fuldstændig ødelæggelse. Mange rumskibe anvender korpsets medlemmer, som de besætningsmedlemmer, der er vågne undervejs på færden, mens resten ligger i dvale, da korpsets medlemmer har ekspertisen til at gribe ind over for infektioner. Korpset hedder Clios døtre og består af udelukkende af kvinder.

Velkommen

Kære spillerder,

Tak fordi du har valgt at køre dette scenarie. Sargasso: Clios døtre er et novelle-scenarie med lang opvarmning og en grundig introduktion til en kort historie om fire besætningsmedlemmer ombord på et rumskib, der er sat over for et svært valg. Sammen med fire spillere skal du gennemleve de sidste intense minutter af fire besætningsmedlemmers liv og din opgave er at føre spillerne gennem denne oplevelse.

Scenarieteksten, som du sidder med, rummer en baggrundstekst, som indleder scenariet, og du sidder nu ved velkomsten. I de næste afsnit finder et afsnit om opvarmning og introduktion af spillerne til scenariet, et afsnit med en gennemgang af selve scenariet, og derefter et troubleshooting afsnit, der besvarer diverse praktiske spørgsmål. Sidst finder du karaktererne. Men først lidt om det I skal spille:

Historien begynder

Vores historie begynder ombord på rumskibet Agarthi, som er på den sidste del af sin færd ind i solsystemet Udgård til kolonien Ystad. Agarthi er rejst fra Helsinki, Jorden, med en besætning på 2500 kolonister i dvale. Rejsen er en ren rutinefærd, hvor et minimalt mandskab på fire personer, alle fra korpset Clios døtre, har været vågne under en stor del af rejsen og har sikret sig, at alt gik for sig som planlagt. Agarthi har gennemført sit sidste hyperrumsspring, og de fire besætningsmedlemmer har spenderet de sidste fire uger i hinandens selskab med at foretage rutinetjek, mens Agarthi driver gennem solsystemet. Kedsomheden hænger tungt i luften,

Da Agarthi driver forbi Aoedes måner lyder advarslen. Ti minutter forinden begyndte spillet. Der er nu fem minutter til en katastrofe. To minutter senere tikker en besked ind. Der er nu tre minutter til katastrofen. Hvad gør besætningen? Hvilken løsning sigter de efter? Hvad kan de enes om, og hvilke de bruge chrono-varsleren til at sende en advarsel tilbage i tid?

Det I skal spille

Scenariet består af en femten minutter lang scene, der udspilles real time, hvor fire karakterer i sidste del af scenen bliver stillet over for en krise, som de skal forholde sig til. Det er en kort, intens scene med en lang opbygning via opvarmningsøvelser, hvor I kommer i den rette stemning til at spille scenen. Det er essensen af et intrigescenarie skåret ned til meget kort tid og sat under tidspres.

Semilive

Clios døtre er tænkt til at blive spillet semilive. Det er ud på gulvet og bruge kroppen, det rundt i lokalet, og det er med store armbevægelser. I modsætning til live-rollespil, bruger Clios døtre ikke kulisser og kostumer, og i modsætning til rollespil, bruger Clios døtre gulvet, kroppen og bevægelser rundt i lokalet. Clios døtre kan og bør spilles ret fysisk, og inden I går i gang, bør du tage en snak med dine spillere om dette. Clios døtre er ikke tænkt som et scenarie med fysisk berøring, men et hvor spiloplevelsen også inddrager kroppen. Er alle dine spillere friske på at komme ud og røre sig? Har alle mulighed for at kunne røre sig?

Forberedelse

Inden scenariet går i gang, skal du have valgt en katastrofe til at ramme rumskibet, og du skal have valgt hvilke hemmeligheder karaktererne bærer rundt på. For hver karakter uddeler du en hemmelighed sammen med karakteren. Der er ti forskellige hemmeligheder, og de er gengivet her - og kan genfindes i appendikset. Sidst men ikke mindst er der seks forskellige advarsler, og når advarslen ankommer to minutter efter alarmen, skal du give spillerne en af de seks advarsler (de er gengivet forneden og kan findes i appendikset).

Katastrofen

Katastrofen kan tage mange former. Her er nogle eksempler:

- Mikro-meteorit perforerer maskinsektion og forårsager en kædereaktion af eksplosioner, der vil opsluge hele rumskibet. Uenighed om, hvorvidt man skulle forsøge at flygte gennem rumskibet ned til redningskapslen har skabt en problematisk besked.
- Infektion har ramt rumskibet. Sargasso-fænomenet har sat sig på hyperrumsmotoren, og det spreder sig gennem skibet. Besætningen kan forsøge at bekæmpe infektionen eller gå i dvale og håbe på, at de overlever infektionen og bliver reddet, når rumskibet via automatpilot er i havn.
- Sabotage fra vanvittigt eller manisk medlem [Sargasso har taget rod i sindet i stedet for i motoren] forårsager katastrofal nedsmeltning af reaktoren. Besætningen kan forsøge at standse nedsmeltningen eller flygte til redningskapslen.
- Falsk alarm har forårsaget katastrofal overbelastning af motorerne i et desperat forsøg på at undvige det falske udslag, og nu er rumskibet ved at flække midt over.

Mikro-meteorit

Kun få centimeter på tværs og alligevel med kapacitet til at ødelægge hele rumskibet. Mikro-meteoren kommer susende med enorme hastigheder gennem det tomme rum, og det på kurs direkte mod rumskibet. Meteoren er så lille at scannere har svært ved at opfange den, inden det er for sent, og derefter rammer den rumskibet med et voldsomt slag og trænger gennem en sektion, og den forsvinder sikkert videre igen på den anden side.

Mikro-meteoritten bliver først opdaget meget sent eller efter at den har ramt skroget grundet sin ringe størrelse

Mikro-meteoritten kan ramme forskellige sektorer af Agarathi med hvert sit katastrofale resultat:

- Broen på rumskibet ødelægges. Ingen kontrol med Agarathi.
- Forbindelsen til dvalesektionen ødelægges, og dvalemodulet med 2500 kolonister går tabt. Resten af Agarathi burde kunne reddes.
- Hyperrumsreaktoren rammes og en katastrofal nedsmeltning vil finde sted.
- Sårbart maskinel rammes, og Agarathi plages af mindre ødelæggelser og rystelser, som virker overvældende, men som er harmløse, hvis man ikke går i panik.

- Livsvigtigt maskinel rammes, og Agarathi vil snart være uden atmosfære eller indeklime, hvorefter besætningen vil omkomme, men Agarathi vil kunne programmeres til sikker ankomst.
- Essentielt maskineri ødelægges, og en serie af eksplosioner truer med at rive Agarathi i stykker. Måske kan man overleve via flugt i redningskapsel, måske kan dvalepassagerer i stedet reddes ved at afkoble deres dvalemodul og sende til videre til kolonien.

Infektion

Det ubegribelige fænomen Sargasso har ramt Agarathi. Efter sidste hyperrumsspring – eller måske tidligere på rejsen – og det spredt sig som en tentakulær cancer gennem hyperrumsreaktoren og ud gennem skroget. Sargassos tentakler tager mange former, fra små, slimede hvide tråde, der vrider sig gennem alting, til massive sortblå tentakler af levende metal til bløde blårøde gennemsigtige fangarme med sugekopper, der er sat med tusindvis af blodsugende små tænder. Infektionen spredt sig gennem skroget og sektor for sektor bliver underlagt infektionen.

- Infektionen spredt sig hastigt gennem skroget. Den er ikke nået frem til dvalemodulet endnu, og det kan reddes ved at afkoble det og håbe at kolonien kan sende et skib og samle det op. Infektionens spredning får skibets funktioner trin for trin til at stå af.
- Infektionen har inficeret hyperrumsreaktoren, og den spredt sig gennem rumskibet. Dens tentakler ødelægger maskiner undervejs forårsagende en voksende serie af eksplosioner. Besætningen må afgøre, om dvalemodulet er til at redde, eller om de skal flygte ud via redningskapsler. Den store udfordring ligger i, at ingen ved hvor vidt ødelæggelserne rækker.
- Infektionen har ramt hyperrumsmotoren, men skaden kan begrænses dertil. Fejlmeddelelser dukker hele tiden op, mens sektorer slår fra - så længe ingen har saboteret Agarathi eller laver panikløsninger, vil rumskibet nå sikkert frem.
- Infektionen er begyndt at inficere forskellige dele af Agarathi maskinel. Det vil være muligt at nå frem til kolonien, inden besætningen omkommer af mangel på atmosfære og indeklime, hvis man efterlader dvalemodulet. Omvendt kan man blive og forsvare dvalemodulet men omkomme inden ankomst.

Forbered katastrofen

Vælg en katastrofetype og byg beskrivelser og forløb op over katastrofen. Måske er et besætningsmedlemmerne med til at forværre katastrofen eller ophav til den, hvis besætningsmedlemmet viser sig at være sabotør.

Husk at **katastrofen er fremtreden**, og at når katastrofen kommer i spil, er den så fremskreden at fem minutter senere sender besætningen en advarsel tilbage i tid.

Brug den usikre situation omkring katastrofen til at forsinke spillernes valg: Hvad er det, der foregår? Hvem er i fare, og hvor er faren opstået? Hvad skal gøres for at standse den?

Brug dilemmaet i katastrofen til at gøre valg sværere for spillerne: Skal de redde Agarathi, skal de redde dvalesektionen med de 2500 kolonister, eller skal de flygte i redningskapslerne? Hvad er den fornuftige løsning, og hvad er den realistiske løsning?

Begræns mulighederne: Lad forskellige løsningsmodeller udelukke hinanden. Der er ikke computerkraft nok til to løsninger, der er ikke strøm nok til både redningskapsler og afkobling af dvalemodul. Der er ikke plads eller tid til at besætningen kan rejse med dvalemodulet osv.

Indbyg **karakterernes hemmeligheder** i katastrofen: Nogle karakterer er sabotører, andre er inkompetente eller ustabile. Brug det til at forklare katastrofens fremskredne situation.

Hemmeligheder

Min hemmelighed er

Min familie er ombord på Agarthi. Min ægtefælle og to børn er blandt de 2500 kolonister, der i dvalesøvn skal til Ystad. Det er vores drøm at etablere vores familie langt fra jorden med dens forurening og sammenbrudte natur. Det er ilde set, men ikke ulovligt, at være besætning for ens egen familie, da korpsets psykologer mener, at man i krisesituationer kan handle irrationelt. Jeg har et billede af mine børn og af min ægtefælle i lommen, som jeg kigger på hver aften, inden jeg går til ro.

Min hemmelighed er

Jeg har snydt på min psykologiske evaluering. På sidste mission var jeg ombord på Shambala, og vi var nær blevet ramt af en mikro-meteorit, som kunne have flået hul på skroget fra ende til anden, og resulteret i skibets katastrofale undergang. I stedet blev det til lette skrammer på skroget og voldsomme rystelser, som kastede os omkuld. Jeg har haft mareridt lige siden, og jeg kan mærke, at jeg er ved at få angstanfald, så snart der er tegn på noget. Jeg burde ikke være taget med på denne mission. Mine hænder skælver, men jeg skjuler det for de andre.

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er mit verdensbillede. Menneskeheden hører ikke til blandt stjernerne. Hver gang vi rejser mellem dem, forstyrrer vi ved universets grundlæggende indretning. Det er det, som Sargasso-fænomenet er en konsekvens af. Hjemme på månestationen, hvor min elsker er, har vi mødt en vis mand, der har åbnet vores blik for, hvor forkert hyperrumsrejser er. Jeg har tilbudt at sende verden en besked om dette gennem mine handlinger, og jeg har saboteret programmet (det krævede mere end jeg regnede med), der beregner vores hyperrumsspring, og ved næste spring vil rumskibet forsvinde, da det springer fejlagtigt ind i en sol. Det vil ske pludseligt og smertefrit, men budskabet vil ikke være til at tage fejl af.

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er min overbevisning. Mennesket hører til på jorden, ikke mellem stjernerne, og Sargasso-fænomenet er varslen fra Himlens høje herre. Det vi gør her er forkert. Jeg har ikke altid haft denne indstilling, men på det seneste, og særligt efter et møde med en vis mand, har jeg indset dette. Jeg er i en unik position til at sende et budskab tilbage til jorden, om vi ikke hører til her. Skal jeg sende det?

Min hemmelighed er

Jeg har smuglet mit kollektiv med ombord på Agarthi. Alle 30 medlemmer er blandt de 2500 mennesker, der er i dvalesøvn lige nu. Det er ilde set at have familiemedlemmer eller tilsvarende blandt dvalepassagerer, da korpsets psykologer mener, at man i krisesituationer vil handle irrationelt. Det kommer jeg ikke til, men der vil opstå en krisesituation, når jeg dirigerer Agarthi til at springe til helt andre koordinater end planlagt. Vores mål, kollektivets og mit, er at etablere en koloni på en helt ny verden, som vi kan indrette efter vores ideal om frihed og lighed blandt mennesker. Hyperrumsspring har gjort det muligt for mennesker at begynde forfra, og vi skænker de 2500 kolonister en chance, som de aldrig før havde haft. For at gøre dette har jeg måtte sabotere computeren, der beregner hyperrumsspringet.



Min hemmelighed er

Min hemmelighed er, at jeg ikke har sovet ordentligt under hele rejsen. Både de almindelige nætter og nætterne i dvaløsøvn er plaget af mareridt. Hver nat drømmer jeg om, hvordan Sargasso tentaklerne snor sig gennem skibet og sniger sig ind på os, og en efter en flænses besætningen i småstykker. Jeg frygter, at Sargasso-fænomenet har taget rod i min hjerne, og ikke kun på symbolsk maner, men at det kravler rundt inde i mit kranie. Jeg kan mærke, at noget snor sig mod indersiden. Det klør i mit hoved. Jeg vil bare gerne finde hvile.

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er, at jeg en sikkerhedsagent. Korpset har en hemmelig efterretningstjeneste, og vores opgave er at sikre at fanatikere og des lige ikke infiltrerer korpsets rækker. Der er bevægelser på jorden og på månen, som ikke mener, at det er menneskets lod at rejse mellem stjernerne, og de er villige til at gå langt for at opnå deres mål. De har en overbevisning om, at Sargasso-fænomenet skyldes, at mennesker forstyrrer fundamentale fysiske love, når foretager hyperrumsspring, og det vil de sætte en stopper for. Vi har pålidelige oplysninger om, at et medlem af korpset er blevet kompromitteret. Min opgave er at identificere vedkommende og standse hende.

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er, at jeg ikke stoler på de andre. Jeg har haft de sidste par uger til at iagttage dem, og jeg kan se, at de ikke er kompetente under en krise. De er usikre, de er ikke trænede godt nok, og de kan ikke gøre det, der skal til for at komme sikkert gennem en krise. Opstår der en situation her på Agarthi, hviler det på mine skuldre at tage kontrollen med situationen og gennemtvinge den bedste løsning, og jeg skal nok finde den bedste løsning og få den udført.

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er, at jeg ikke håndterer kriser særligt godt. Jeg ved ikke, hvorfor jeg er sluppet gennem den psykologiske evalueringens nåleøje. Jeg fortjener det ikke, og det er en fejl, at jeg er her. Jeg vil bringe alle her ombord i fare, jeg vil gå i panik, og jeg vil garanteret træffe de forkerte løsninger og gøre det forkerte.

Kan jeg stole på de andre, når det gælder, og er der nogen, som jeg særligt kan stole på?

Min hemmelighed er

Min hemmelighed er, at jeg er den eneste kompetente ombord på Agarthi. Mine kolleger duer ikke til noget, og det her er ikke kun min chance for at vise, at jeg dur til noget, men også min chance for at blive forfremmet. Hvis jeg kan vise handlekraft og træffe svære valg, så kan jeg opnå forfremmelse, men hvis der ingenting sker på denne rejse, forpasser jeg min chance. Jeg er brug for at have en lejlighed til at fremvise mine evner.

Advarslen

Vælg en af følgende advarsler, som du finder vil være passende til situationen. Husk på, at spillerne forventer sandsynligvis en rapport om, hvad der er galt, ikke følgende besked. Beskeden er fyldt med slåfejl, fordi afsender har haft 15 sekunder til at skrive den, og muligvis har været kastet rundt samtidig med.

- "Stol ikke på lune hun smider nøglen væk hun vil ikke"
- "jia kender katwtstrofen stop hende fra at lukke"
- "Trky kke på afværg Sned Lkne i stedet stop hende"
- "Falsk alamrm lyt iekk til Lia ingen meteorir"
- "Dert e r en meteoit, Llne gør de t foekert"
- "Ik dem i dvlade stnas Pia fra varlsn ikke snede varlse"

Clios døtres akademi

Inden selve handlingen begynder, lægges der ud med opvarmning af spillerne, så I er klar til at spille novellescenariet. Opvarmningen kan let komme til at være mindst lige så lang tid eller længere end selve scenariet.

Opvarmningen er tænkt at udføres in-game. I filmtermer svarer det til, når kameraet panorerer hen over verdenen, hvor historien udspiller sig, men hvor der endnu ikke er nogen hovedpersoner aktive. Typisk ser man udsnit af forskellige dele af hverdagen, ser måske et uddrag af en nyhedskanal og så videre, så publikum lærer verdenen at kende. Det er ting, som karaktererne ved, fordi de lever i det, men som endnu er os – publikum eller spillerne – fremmede. Opvarmningen skal både gøre spillerne klar til at spille, og den skal hjælpe dem til at kende den verden, hvor historien udspiller sig.

Opvarmningen er en slags intro-spil kaldet Kadetterne, og den handler om en række ansøgers første tid som kadetter ved korpsets militærakademi. Spillerne har en række tomme roller - dvs. karaktererne de skal spille senere, får de ikke udleveret endnu, i stedet er de navnløse, personlighedstomme personer, som er vores blik ind i verdenen, hvor scenariet udspiller sig. Tiltal spillerne med betegnelsen *Kadet!* og før dem gennem akademiets tre trin: Fysisk træning, Mental træning og Forelæsningsen. Din rolle er den strenge officer, der kommanderer kadetterne gennem en masse forskellige opgaver. Først efter de forskellige trin er gennemløbet, deles karaktererne ud til spillerne, som nu lærer deres karakterer at kende.

Velkommen til Clios døtres akademi

Velkommen kadetter! Her er tre øvelser enhver kadet skal kunne gennemføre for at kunne være medlem af korpset.

Fysisk træning

Begynd med at få varmet ved at få kadetterne ud på gulvet og få dem til bruge deres kroppe. Har du allerede nogle håndfulde opvarmningsøvelser, du ynder at anvende, så tag dem i brug her.

Hvis ikke kan du bruge denne:

Stil jer i en cirkel. Begynd at hoppe let på stedet. Foretag derefter en bevægelse, som skal gå cirklen rundt, mens I stadig hopper eller bevæger jer på stedet. Send forskellige bevægelser rundt i cirklen, og når deltagerne har fundet formen, så lad dem på skift sende en bevægelse rundt i cirklen. Fortsæt indtil I har fået rørt jer, og pulsen er kommet en smule op.

Når kadetterne er kommet gennem disse øvelser, følger OG-øvelsen, hvor kadetterne trænes at håndtere bevægelser på rumskibe, hvor tyngdekraften er gået sig en tur (hvilket kan ske under katastrofer), eller hvor voldsomme rystelser fra eksplosioner rækker rumskibet.

Første OG-øvelse – slowmotion-tagfat med rebound

Formålet med denne øvelse er at træne kadetterne i bevægelse i rumskibe, hvor der ikke er nogen tyngdekraft, og alting svæver hjælpeløst rundt. Man kan kun komme rundt ved at tage afsæt, og tager man afsæt fra andre ting, der ikke er forankrede, skubbes de tilsvarende af sted. Rammer man vægge eller tilsvarende, er der mulighed for at skifte retning og svæve i nye retninger.

Øvelsen gøres i form af tagfat, hvor man kun må bevæge sig i slowmotion med overdrevent langsomme bevægelser. Man kan ikke skifte retning, når man bevæger sig, men skal holde den retning man har, indtil man rammer en fast genstand (en væg, et bord), som tillader man kan tage afsæt og skifte retning, eller man kan ramme en anden person, og de to kan tage afsæt skubbende hinanden i nye retninger. Foretag øvelsen som tagfat, hvor hver person, der bliver fanget, kommer på holdet af fangere, indtil alle er fanget. Gentag øvelsen en til tre gange efter behov.

Anden OG-øvelse - træk og skub

Formålet med denne øvelse er at træne kadetterne i at blive kastet rundt i et rumskib, når eksplosioner skaber rystelser ned gennem hele skroget. Når en eksplosion ryster skibet, kastes alle i en given retning, indtil de rammer vægge, eller slynges i en anden retning.

Øvelsen består af flere mindre trin, så I får stadig bedre kontrol med den.

I stiller jer alle ud på gulvet. Kadetterne på en række, og du over for dem. Når du bevæger dig et skridt frem, tager de et tilbage, og når du bevæger dig tilbage, tager de et skridt frem. Begynd langsomt, tag et skridt frem, et tilbage, tag to frem, et tilbage og så videre. Når kadetterne har vænnet sig til at bevæge sig frem og tilbage, begynder næste trin.

I stedet for et tage et eller to skridt, holder du hænderne foran dig, og bevæger dig nu fremad eller tilbage i pludselige bevægelser, gerne med små pludselige skridt, hvor du samtidig 'skubber' eller 'trækker' med hænderne. Få kadetterne til ikke at tage skridt, men at bevæge sig med pludselig ryk og hop i den ønskede retning. Bevæg jer frem og tilbage nogle gange, og derefter instruer kadetterne i at lade deres arme hænge løst ned langs siden, så de bliver til ledeløse dukker, når de kaster sig frem og tilbage. Bevæg jer frem og tilbage nogle gange igen, indtil kadetterne får en fornemmelse for bevægelsen, og gå nu til sidste trin:

Igen skal kadetterne bevæge sig frem og tilbage i takt med dig, men få dem til at bevæge sig stødvist frem og tilbage ved at have armene løst ned langs siden, mens de bevæger sig frem eller tilbage med brystkassen forrest (som om en usynlig snor trak i deres brystkasse eller usynlig hånd presser deres brystkasse bagud), så det føles eller giver indtryk af at få overbalance.

Øv dette nogle gange, gerne med stadig højere fart og bevægelse frem og tilbage, skift tempo og lad kadetterne få fornemmelsen af, at deres kroppe kastes frem og tilbage, og øv jer i, at lade kadetterne følge dine signaler om bevægelse frem og tilbage uanset hvor de befinder (når en eksplosion rammer et rumskib, vil kadetterne ikke stå på rad og række, men være i gang med alt muligt andet).

Når I spiller selve scenariet, vil du kunne - afhængigt af situationen - enten simulere at eksplosioner eller sammenstød sender voldsomme rystelser gennem rumskibet, eller at rumskibets tyngdefelt ophører, og at besætningen svæver rundt i Og.

Mental træning

Når først kadetterne er kommet i form med den fysiske side, er det tid at tage hul på de mentale øvelser, hvis formål er at få tungen på gлед og få de improvisatoriske kræfter i spil.

Hvis du allerede har en række øvelser til at træne stemmebånd og få improvisationsmusklen i spil, så tag dem i brug. Alternativt kan du anvende følgende:

- Stil jer i en rundkreds. Begynd med at sige et ord, hvorefter sidemanden skal gentage ordet, men på en ny måde – hviske, råbe etc. – og fortsæt til ordet er kommet helt rundt. Brug gerne ord, der har med scenariet at gøre (rumskib, Clio, Sargasso, Chrono, tentakkel, Agarthi).
- Stå i en rundkreds. Du udslynger et ord, og sidemanden skal straks sige et ord, der er associeret med det. Der er ikke et korrekt svar, det gælder bare om at komme med den første indskydelse. Når raden er kommet hele vejen rundt, vælger du et nyt ord at sende rundt. Brug gerne ord associeret med scenariet (kolonister, hyperrum, dvalessøvn, interstellar, måne).

Forelæsningen

Med kadetterne i fysisk og mental form er det tid at sikre sig deres forståelse af deres opgaver og mission. Det er tid at forklare dem, hvordan verden hænger sammen, og hvad deres opgaver er. Det er vigtigt at få hørt kadetterne i deres lektie og spurgt ind til deres viden.

Du skal nu introducere kadetterne for det univers, som rejsen med Agarthi finder sted i.

De emner, du skal rundt om er følgende, og de er beskrevet i det supplerende materiale:

- Menneskehedens udforskning af stjernerne og kolonierne ved andre solsystemer
- At rejse med
- Fænomenet Sargasso
- Chrono-varsleren
- Korpset Clios døtre og Clios døtres opgave
- Den militære gren af korpset ved rumstationer
- Den flåde-grenen af korpset ombord på rumskibe

Når du har skitseret et emne for kadetterne, så forhør dig, om der er nogle spørgsmål, og sil derefter uddybende spørgsmål omkring emnet. Stil gerne direkte spørgsmål til kadetterne, hvor de kan trække på deres egen viden om emnet og få dem til at uddybe det.

Efter dette program er gennemløbet, er kadetterne nu klar til at komme i gang. Giv hver kadet en personlighedprofil og lad dem studere denne.

Spillet's tre faser

Første fase: Kedsomhed og rutine - 5-10 minutter

Indespærret på meget lidt plads mellem metalgrå vægge og uden det store sortiment af underholdningsmedier går de fire besætningsmedlemmer op og ned af hinanden i uge efter uge, uden at der sker noget. De har været vågne i flere omgange på rejsen for at foretage rutinetjek og kontrollere beregningerne på rejsens hyperrumsspring. For godt tre uger siden kom Agarathi ud af sit sidste hyperrumsspring og ankom til solsystemet Udgård. De fire besætningsmedlemmer blev vækket en sidste gang, og de skal nu gennem fire uger sikre sig at skibets automatiserede processer kører som de skal, men ellers ikke foretage sig noget, indtil ankomsten til Ystad.

Målet er at give spillerne en snert af kedsomhed, så de har et indblik i, hvor meget besætningen keder sig, og hvor lidt de har at lave. Målet er også at lære karaktererne at kende gennem de rutinemæssige samtaler de har om gennemtærskede emner (for selvom emnerne er gennemtærskede for karaktererne, er de nye for os), og i bedste fald få karaktererne til at knurre og vrisse af hinanden eller ligefrem op og skændes. Så er det at alarmen går.

Trivialiteter

Til at skabe en fornemmelse af kedsomhed er der fem trivialiteter at gøre brug af. De er beskrevet for neden, og det er dine værktøjer til at lade spillerne rollespille kedsomhed og få en oplevelse af karakterernes tilstand.

Der er intet plot

Der er ikke noget for spillerne at udforske eller løse. Brems tiltag til at skabe plot eller mysterium, som ikke er intriger mellem karaktererne. Der er ikke nogle lyde at undersøge, og der er ikke noget at gå ud og lede efter. Der er heller ikke nogen intriger at sætte i spil - udover de irritationsmomenter, der er opstået efter lang tids trivielt samvær. Hold spillerne skarpt inden for disse rammer.

Tidens sløve gang

Der klippes ikke i tid. I spiller hvert et sekund og hvert et minut af, at der sker ingenting, og der er ingen forventning om, at der skal ske noget. For karaktererne er der en uge mere af dette i vente, for spillerne heldigvis kun nogle minutter, men de ved ikke hvor lang tid. der ikke sker noget, og de skal holdes hen i det uvisse. I lighed med deres karakterer ved spillerne ikke, hvornår der sker noget (men spillerne har den fordel, at de ved, noget vil ske).

En snert af kedsomhed

Første fase er den del, hvor spillerne har mulighed for at lade deres karakterer interagere med hinanden. Deres karakterer har intet at foretage sig andet end at få tiden til at gå, og der er kun hinandens selskab at gøre dette med. Der er på nuværende tidspunkt ikke noget plot at udforske eller nogen gåde at løse. Der er ingenting at undersøge. Det handler om rutiner og kedsomhed. Målet er ikke at lade spillerne kede sig, men at rollespille kedsomheden, og det lange forløb lader spillerne få en snert af kedsomhed. Spillerne kan rollespille de trivielle samtaler, deres karakterer har haft utallige gange, men som spillerne endnu ikke har haft.

- Scenariet kører i realtid, og spillerne kan ikke klippe fra en scene til anden for at komme frem i tid. De har kun hinanden til at fordrive tiden med, indtil handlingen sætter i gang. Lad ikke spillerne have ure at kigge på, så de ikke har en fornemmelse for hvor lang tid, der er gået.
- Lad denne periode vare 5-10 minutter efter behov og stemning. Hvis den rette grad af kedsomhed og frustration rollespilles, eller hvis besætningen kommer op og toppes, er det godt at sætte fase to i gang. Hvis spillerne vitterligt keder sig og ikke kan rollespille tidens sløve gang, så er det også godt at sætte næste fase i gang.

Spørgsmål for 117. gang

En måde at rollespille kedsomheden på er at tage emner af den mest trivielle slags og tage en snak mere om dem. Emner, som besætningsmedlemmer må forventes at have snakket til døde, og uden mere at snakke om ender med at falde tilbage på igen. Hver karakter har en liste med forslag til emner.

- Hvis spillerne ikke selv kommer ind på emnerne, og de bare venter på at noget sker, kan du skubbe dem i retning

Kedsomhedens lus i skindpelsen

Den lange rutineprægede rejse mellem stjernerne har forvandlet den smukke færd mellem stjerner og sole, gennem stjernetaåger og forbi planeter til ligegyldigt tidsfordriv. De metalgrå vægge, som adskiller besætningen fra det natsorte tomrum, gengiver perfekt kedsomheden. Den er grå og uden ende. Den trange plads, rutinerne, de samme tre personer at snakke med, og intet at foretage sig lægger et tungt pres på passagererne, og de begynder at gå hinanden på nerverne. Hver karakter har noget, som går denne på nerverne, samt en udtryksform der hjælper til at fremme irritationen.

- Tre til fem minutter inde i første fase kan du prøve at sætte lus i skindpelsen mellem karaktererne, hvis spillerne ikke allerede er på vej ind på dette spor. Brug deres irritationsmomenter over de andre karakterer og mind dem om, hvor irriterede de bliver på de andre over opførslen. Opfordr dem til at komme med sure bemærkninger og bitre opstød.
- Hvis et højlydt skænderi bryder ud, er det et godt tidspunkt at gå til anden fase. Lad alarmen gå midt under skænderiet, så følelserne er oppe og køre, og enigheden mellem karaktererne er på et lavpunkt.

Spillet anden fase: Alarmen går – 30 sekunder/2 minutter

Når Chrono-varsleren lyder, betyder det, at fem minutter ude i fremtiden har man valgt at sende en advarsel tilbage. Det gøres kun, når rumskibet er i en så katastrofal en situation, at det er nødvendigt at advare besætningen om sætte ind nu, så de kan standse katastrofen før den finder sted. De har fem minutter til at finde løsningen. Sendes advarslen tilbage i tid, har man i fremtiden opgivet at finde en løsning eller fundet at advarslen tilbage i tid er den bedste løsning.

Når advarslen lyder betyder det, at der er to minutter til, der ankommer en besked, som er sendt omtrent samtidig med advarslen, men som først ankommer med to minutters forsinkelse.

Varsleren er den bratte opvågning fra rutinen. Alarmen er afbrækket på kedsomheden. Fornuftige folk ryster deres interne stridigheder af sig, men kan karaktererne?

Målet i denne fase er at sætte nedtællingen til scenariets afslutning i gang og samtidig med sparke gang i karaktererne. Hvert et sekund tæller. Gør det pludseligt, gør det gerne som et shock for spillerne. Overrask dem gerne med alarmens begyndelse.

Alarmen lyder fra chrono-varsleren, og det er vigtigt, at spillerne forstå betydningen af alarmen. Hvis der synes at være den mindste tvivl blandt spillerne, så opsummer hurtigt for dem, hvad der sker, men uden at standse tiden. Karaktererne har nu to minutter, inden beskeden ankommer, og de har fem minutter til den kritiske situation. Hvad vil de bruge deres henholdsvis to og fem minutter på?

- **Værktøj:** Sæt en timer på bordet – gerne to. En på to minutter og en på fem minutter. Sæt gennem tempopræget stemningsmusik på.

Spillets tredje fase: Nedtælling – 2/5 minutter

Målet i denne fase er at få spillerne via deres karakterer til at træffe en beslutning, men helst så tæt på tidens udløben som muligt. Fasen har to halvdele. Før og efter beskeden.

Før beskeden er nu. Om to minutter indtræffer en vigtig besked, men hvis man venter til de to minutter er gået, har man kun tre minutter tilbage at agere i. Det bedste er at forsøge at komme katastrofen i forkøbet ved allerede nu at lede efter svar på det problem, som om fem minutter forårsager den kritiske situation. Det er vigtigt at være opmærksom på, at katastrofen ikke nødvendigvis er begyndt at indtræde endnu, men måske først gør det om 30 sekunder eller om fire minutter, men det er nu en løsning skal findes.

Efter beskeden er om to minutter. Der ankommer en vigtig besked – *såfremt man i fremtiden nåede at sende den med tilbage ...* – det logiske ville være at forvente, at beskeden er en fælles besked, der ankommer på den fælles monitor, hvor alle kan se den, og hvor den fortæller om katastrofens natur, men hvad nu hvis det er en privat besked, der dukker op i stedet, og at den advarer mod et besætningsmedlem? Der er nu tre minutter, indtil det punkt, hvor man valgte at sende beskeden tilbage. Hvad nu?

Run diagnostics – alt koster tid

Uret tikker, og ingen ved hvorfor. Hvad nu?

Spillernes bedste muligheder er at begynde at indhente oplysninger. Lad enhver handling tage tid, og husk på, at handlingen foregår realtime, når du besvarer spørgsmål. Rumskibets computer kan besvare mange spørgsmål meget hurtigt - så mange basale spørgsmål besætningen måtte stille - kan de få svar på med det samme. Andre og mere komplekse handlinger tager tid, og lad gerne spillerne vide dette: "En fuldstændig scanning af alle rumskibets systemer vil tage tre minutter, skal jeg påbegynde en scanning?", "At scanne himmelrummet inden for 500 kilometer af Agarthi for usædvanlige objekter vil tage 20 sekunder, skal jeg påbegynde scanning?", "Både at beregne en kursændring og varme motorerne op til et hyperrumsspring vil tage 45 sekunder. Skal jeg påbegynde begge handlinger?"

- **Værktøj:** Hav en timer – f.eks. et ur i din telefon klar ved hånden, så du kan leverer de ønskede svar, når tiden er inde.

Birollen: Computersystemet

Du repræsenterer rumskibets semi-intelligent computersystem, og i denne rolle er det din opgave at levere meddelelser over rumskibets højtaleranlæg eller hviske private beskeder i ørerne på spillerne. Du besvarer også praktiske spørgsmål, når gruppen forsøger at finde ud af, hvad der foregår. Computersystemet kan både modtage skrevne forespørgsler og verbale forespørgsler, hvis man indleder sætningen med ordet "Computer".

Katastrofen melder sin ankomst

Afhængigt af katastrofens type vil den indtræde i løbet af de fem minutter op til at chrono-varsleren tages i brug. Situationen ved afsendelsen af beskeden var så alvorlig, at man valgte at sende beskeden bagud i tid, men var en lang disintegration af skroget over flere minutter eller var det en mikrometeorit, der for 30 sekunder siden bragede gennem Agarthis hyperrumsgenerator og sendte voldsomme eksplosioner gennem skroget?

Opgaven er at få kommunikeret katastrofens type og udvikling til spillerne. Timingen er vigtig. Kommer oplysningerne for sent, kan spillerne ikke reagere på det, og kommer de for tidligt, kan spillerne for mageligt diskutere problemet. Det handler om at holde dem under pres ved ikke at give forklare informationer med det samme. Skeln mellem at give konkrete oplysninger omkring katastrofens natur, og oplysninger om konsekvenserne af katastrofen: Hvis der er besynderlige energiudladninger i hyperrumsgeneratoren, er de en konsekvens af et udbrud af Sargasso, eller de er følgevirkninger af ned nedsmeltning af generatoren eller fordi en mikro-meteorit har ramt skroget og ødelagt et relæ, som nu får reaktoren til at overophede?

- **Og-øvelser:** Brug Og-øvelserne nu og/eller senere. Alt afhængigt af katastrofens type, og om den har sat ind endnu, kan du sende rystelser gennem rumskibet eller lade karaktererne svæve (kortvarigt) rundt i Og. Du kan anvende Og-øvelserne til stresse spillerne, hæmme handlinger og understrege situationens alvor. De er et værktøj, brug dem med omtanke.

At træffe en beslutning

Brug uenigheder og mistillid mellem karaktererne til at skabe usikkerhed og få dem til at trække beslutningen ud. Brug misinformationer og usikker omkring katastrofens natur til at udsætte beslutningen. Du kan lade vigtige data tikke ind netop som spillerne overvejer, hvad de skal gøre. Lad gerne spillerne stå med mangelfulde informationer, så de aldrig er helt sikre på, hvad der er den bedste løsning.

Når beslutningen træffes

Når der træffes en beslutning, og spillerne holder sig til beslutningen, bevæger I jer over i slutspillet. Overordnet er valget mellem at sende en besked bagud i tid eller at gennemføre en anden type løsning - et desperat forsøg på at redde rumskibet fra fortabelse eller evakuere stedet. Da spillerne ikke kan løbe rundt på rumskibet, kan det betale sig at gå over til beskrivende spil, hvor du beskriver, hvad der sker med Agarthis og hendes besætningsmedlemmer, og de 2500 passagerer i dvale. Måske overlever nogen, måske overlever alle, måske overlever ingen?

At sende en advarsel bagud i tid

For at sende en advarsel bagud skal chrono-varsleren aktiveres. Det kræver at to nøgler drejes i hver deres lås samtidigt. Der er tre meter mellem de to nøglehuller, og nøglerne er opbevaret bag en lille lem ved



siden af hver nøglehul. Modellen er for at sikre sig at chrono-varsleren kun aktiveres som en overvejet handling, og at den involverer mindst to personer. Når nøglerne er drejet og knapperne trykket på, er der nu femten sekunder til at taste en besked og sende med tilbage i tid.

- **Begrænsning:** Der er kun femten sekunder, og det er svært at sende lange, tekniske beskeder tilbage (og en designsvaghed gør, at man ikke kan skrive beskeden på forhånd og sende den med, men sig ikke det til spillerne). Giv gerne en spiller en pen og papir, en bærbar eller en tablet at sende beskeden på og hold skarpt øje med tiden.
- **Begrænsning:** Der skal to personer til at dreje de to nøgler samtidigt. Teknisk set kan en person rigge det op til at gøre det alene, men med de fem minutter, der er tilbage, kan det ikke lade sig gøre.

Hvad sker, der når tiden render ud?

Når tiden udrender, er man på det punkt, hvor besætningen vurderede det nødvendigt at sende advarslen tilbage i tid, og det er typisk det tidspunkt, hvor ingen anden løsning betragtes som mulig. Når tiden er udløbet, kan du give spillerne et halvt minut til endeligt at beslutte sig. Sender de en besked tilbage, forsøger de sig med en løsning, eller gør de noget andet – eller ingenting? Gå derefter over til epilogen.

Rumskibet er ikke nødvendigvis fortabt i det øjeblik tiden render ud, for når tiden render ud, har besætningen ramt det tidspunkt, hvor de tidligere valgte at sende en advarsel tilbage, og sender de en advarsel senere end dette, giver de næste iteration mindre tid at agere på. Der går heller ikke lang tid efter tidens udløben, at skibet rammes af katastrofale skader, og besætningen derved mister muligheden for at vælge andre løsninger og/eller muligheden for at sende advarsel tilbage.

Ideelt set sender besætningen en advarsel tilbage i tid i håbet om, at deres fortidige versioner klarer det bedre næste gang, og så kan de spekulere over, hvor mange gange før, de har sendt en besked tilbage, mens rumskibet går under.

Epilog

Vælger gruppen at aktivere alarmen, har de bagefter få øjeblikke til at medsende en besked. Beskeder dukker altid op med en art forsinkelse, dvs. den ankommer først to minutter efter selve advarslen.

Hvis de sender beskeden, må de selv forfatte den (hvem sender beskeden?), og derefter præsenterer spilleder outro, og I kan enten spille scenariet en gang mere eller afslutte spiloplevelsen.

En gang til?

Hvis lysten og tiden tillader det, kan I trykke på knappen, hoppe femten minutter tilbage i tid og prøve igen. Sæt karaktererne op efter samme procedure som sidste gang, og sæt spillet i gang. Der er nu nye femten minutter til at komme til bunds i mysteriet og finde en afgørelse, men motiver og katastrofe er en anden end sidst. Det er en mulighed for at genopleve konflikter mellem karakterer og se, hvordan tingene udspiller sig, når forholdene er anderledes.

Hvis scenariet sluttede med, at der blev sendt advarsel tilbage i tid, kan der spilles videre med den advarsel, men med nye personligheder og/eller ny katastrofe.

Troubleshooting

Her er nogle kommentarer og bemærkninger til scenariet, som kan hjælpe dig til at improvisere og håndtere scenariets forløb.

Løsningen eller beslutningen: Der er ingen gåde

Sargasso: Clios døtre har ikke et mysterium, som spillerne skal løse. Der er ikke en kode, der skal knækkes, eller en udfordring, der skal løses. Når katastrofen lyder bliver det vigtigt, at det handler ikke om at løse en bestemt problemstilling (der er ikke noget med at rende i motorrummet og vende tachyon-partiklernes ladning, så de standser reaktorens nedsmeltning). Det handler om at træffe en beslutning under tid, mens man skænes om den hvilke beslutning, der skal tages, og man betvivler, hvem man kan stole på. Hold spillerne fokuseret på at træffe den rette beslutning, ikke på at finde en måde at løse problemet på.

Realtime Rollespil – ingen klip i tid

I modsætning til de fleste con-scenarier udspilles Sargasso: Clios døtre i realtid. Når først scenen begynder, er der ingen klip til andre steder eller andre tider. Ideelt set sættes spillet så lidt på pause som overhovedet muligt. Som spilleder vil du være til stede gennem hele scenen, men generelt uden at have en birolle, i stedet hviske du bemærkninger til spillerne, kommer med kommentarer og løbende afklarer spørgsmål.

Betragt generelt spørgsmål fra spillerne, som spørgsmål, deres karakterer stiller til rumskibets computersystem, og det tager tid at stille spørgsmål og indhente svar.

Remedier og stemning

Du kan indrette lokalet og medbringe nogle remedier til at højne stemningen. Musik kan sætte ekstra stemning på scenen, f.eks. åbningen fra Enigma: The Screen Behind the Mirror og soundtracket fra Alien3 er gode til at sætte den indledende stemning, mens intensiverende musik som f.eks. lydsporet afra Alien er godt, når alarmen er gået, men advarslen ventes, og tempofyldt action musik er godt, når advarslen er ankommet og alarmen er gået, som f.eks. lydsporet fra Aliens.

Timeglas er gode til at angive tiden, der løber ud. På Fastaval kan du låne tineglas, og det kan anbefales at have en timer f.eks. dem, du finder på de fleste mobiler, smartphones og tablets. To punkter på en tavle eller på en væg, der signalerer de to låse og knapper, der skal til for at aktivere chrono-varsleren, kan give spillerne fornemmelse af deres placering i forhold til hinanden. En tablet, en bærbar eller pen og papir til at skrive en advarsel på 15 sekunder kan også anbefales (prøv evt. selv at skrive en besked på 15 sekunder på forhånd. Det er mindre tid end man regner med).

Chrono-varsleren

Hvorfor trykke på knappen?

Fordi det sender en advarsel tilbage i tiden, så besætningen har en chance for at overleve. Trykkes der på knappen, drænes skibets generatorer for energi til at sende kvantebeskeden, og denne tidslinje har mistet enhver chance for overlevelse. Man kan med andre ord ikke bare sende beskeden og derefter kæmpe for overlevelse.

Hvorfor ikke trykke på knappen?

Fordi man bør forsøge at overleve i stedet for at hoppe tilbage i tiden. Ikke at trykke på knappen giver muligheden for at overleve.

Hvad er alternativet?

Flygte ned gennem skibet til nødkapslen og undslippe af den vej. Standse feedback-mekanismen og overleve katastrofen. Sætte autopiloten på og gå i dvale og sove gennem ulykken. Den specifikke løsning er betinget af den enkelte type katastrofe. Undervejs skal besætningen have de sovende passagerers ve og vel in mente.

Der trykkes for tidligt på knappen

Hvad nu hvis spillerne enes om at trykke på knappen alt for tidligt? Mind dem om, at i det øjeblik kan de ikke gøre mere for at redde rumskibet, og de er selv fortabt. Ydermere har de kun 30 sekunder efter trykket til at sende en besked tilbage, men den besked ankommer forsinket i forhold til alarmen, og hvis de trykker for tidligt, kan de ikke advare deres fortidsjeg om, hvad problemet er, og så havner de i samme problemstilling.

Hvis spillerne trykker tidligt på knappen, kan du enten 1) stoppe spillet her, 2) begynde forfra med samme opsætning men nu med den advarsel, som spillerne sendte tilbage, og derved ændre på optakten, hvor karaktererne nu har en helt anden besked at forholde sig til, eller 3) gentage forløbet men med en ny katastrofe, så spillerne ikke kan bruge deres viden på vegne af deres karakterer. Eventuelt kan karakterernes hemmeligheder også ændres.

Ombord på Agarthi

Hvor stor er Agarthi?

Den præcise størrelse er ikke så vigtig. Historien udspiller sig i et enkelt lokale ombord på rumskibet. Det kan være observationskuplen, hvorfra besætningen har udsyn til stjernerne, og de har adgang til de fleste af Agarthis funktioner. Rumskibet er langt, meget langt, og det indeholder hvad, der skal til for at have en besætning ombord og så ikke mere. Det er ikke en luksusliner, men et minimalistisk fragtskib med et kæmpefragtmodul, hvor 2500 passager ligger i dvaløsøvn. Besætningen har adgang til deres egne kryosenge, og de har adgang til redningskapsler, der vil slynge dem i sikkerhed fra Agarthi og sende nødsignaler af sted.

Kan vi dele os op?

En gruppe vil måske overveje muligheden af at dele sig op, så to bliver tilbage og sender beskeden, og to forsøger at flygte eller på anden vis overleve. Det er teknisk set muligt, men fortsat kun en af løsningerne kan lade sig gøre, da enten rumskibet kun har kapacitet til en løsning eller at anvendelse af knappen, vil standse andet maskineri og umuliggøre andre løsninger. Det er enten knappen eller en anden løsning.

Hvordan udføres andre handlinger i scenariet?

Handlingen udspilles semi-live, men der er ikke en kulisser at interagere med. Du skal som spilleder være opmærksom på at holde handlingen i det specifikke rum på rumskibet og holde handlingen mellem karaktererne. Lad ikke spillerne rende rundt på Agarthi (de har fem minutter, og rumskibet er enormt), lad dem i stedet indhente oplysninger så vidt muligt i real tid.

Stiller de spørgsmål er det typisk til computeren, som enten svarer straks eller bruger tid på at indhente data. De kan eventuelt indhente oplysninger fra andre sektorer via videokameraer, hvor du beskriver, hvad de ser her og nu.

Når de træffer en endelig beslutning, f.eks. at evakuere rumskibet, redde dvalemodulet eller trykke på knappen, er det punktet hvor scenariet slutter (eller resetter).

Kontakte den nærliggende koloni er ikke en løsning, da den ligger signalmæssigt for lang tid væk til at de kan få signalet frem, inden tiden er gået.





Lone – korpsmedlem

Jeg er medlem af korpset Clios døtre, og jeg er en af fire besætningsmedlemmer ombord på Agarthi. Vi har ansvaret for at få 2500 kolonister, som er i dvalessøvn, til at nå sikkert frem.

Lige nu!

I har drevet gennem rummet i mere end tre uger. Sidste hyperrumsspring bragte jer til udkanten af solsystemet Udgård - koloniseret af Skandinaver - og i passerer systemets planeter en efter en, indtil I når jeres mål, planeten Ystad, hvor solsystemets koloni er. I er en besætning på fire, der rejser med rumskibet Agarthi, og med jer har I 2500 kolonister i dvalessøvn. I har været vågne på de kritiske dele af rejsen og har spenderet måneder i kryosøvn og ugevis sammen på meget lidt plads, når det næste hyperrumsspring i Agarthis færd skal beregnes, og I er ved at passere Aoede og hendes måner. Rejsen har været ren rutine, og de sidste par uger har været plaget af vedvarende kedsomhed. Der er kun så meget, man kan fordrive tiden med ombord på Agarthi, og kun så mange emner, man kan snakke om, uden de bliver talt til døde. Der er stadig en uge til I er fremme ved Ystad.

Min opgave ombord på Agarthi er

Jeg er trænet som ingeniør og administrator, og jeg har ansvaret for Agarthis daglige drift.

Hvis jeg skulle beskrive mig selv

Så ville jeg nok sige, at jeg er den, der sørger for, at der er orden i tingene ombord på Agarthi. Jeg står for administrationen, og det er ret naturligt, at jeg har den post. Det indebærer, at jeg læser de andres rapporter og dobbelttjekker, at alt er i orden. Uden mig ville Agarthi forlængst være fortabt mellem stjernerne. Jeg er ret vigtig på det punkt, og derfor tager jeg de vigtige opgaver - og så må de andre tage sig af småtingene.

Det går mig på nerverne

Det går mig på nerverne, den måde at Mia altid skal kommentere på al ting. Det er som om hun absolut skal fylde tomrummet ud med ord. Jeg tror ikke en gang, hun tænker over, hvad hun siger, eller om hun egentlig følger med i sit eget mundgejl, men bare lader kæften køre, så der er et konstant soundtrack af hendes egen stemme.

Det går mig på nerverne, at Line aldrig følger ordentlig op på de opgaver, hun får udstukket. Jeg skal altid bede hende dobbelttjekke ting og rykke hende for, at tingene bliver gjort ordentligt. Jeg kan simpelthen ikke stole på, at hun har orden i tingene. Jeg føler, hun skjuler noget for mig.

Spørgsmål for 117. gang

Hvad har I andre af planer, når I kommer frem? Vil I udstationeres på Ystad som soldater i korpset eller søge at blive kolonist eller forblive pilot i korpset og rejse tilbage med næste rumskib?

Hvad har nogen af jer efterladt af familie hjemme på jorden? Hvem venter jer, når I kommer hjem? Er der en kæreste eller ægtefælle, er der børn og ekspartner, der hjemme?

Er der ikke forunderligt at tænke på, at lige ude på den anden side, er der et tomrum, der strækker sig nærmest i uendeligt i alle retninger, og det er millioner af år gammelt, og over for det, lever mennesket nogle årtier, knapt hundrede år? Har du husket at tjekke, at kontrollere, at se efter, at lukke for, at slå fra?





Mia – korpsmedlem

Jeg er medlem af korpset Clios døtre, og jeg er en af fire besætningsmedlemmer ombord på Agarthi. Vi har ansvaret for at få 2500 kolonister, som er i dvalessøvn, til at nå sikkert frem.

Lige nu!

I har drevet gennem rummet i mere end tre uger. Sidste hyperrumsspring bragte jer til udkanten af solsystemet Udgård - koloniseret af Skandinaver - og i passerer systemets planeter en efter en, indtil I når jeres mål, planeten Ystad, hvor solsystemets koloni er. I er en besætning på fire, der rejser med rumskibet Agarthi, og med jer har I 2500 kolonister i dvalessøvn. I har været vågne på de kritiske dele af rejsen og har spenderet måneder i kryosøvn og ugevis sammen på meget lidt plads, når det næste hyperrumsspring i Agarthis færd skal beregnes, og I er ved at passere Aoede og hendes måner. Rejsen har været ren rutine, og de sidste par uger har været plaget af vedvarende kedsomhed. Der er kun så meget, man kan fordrive tiden med ombord på Agarthi, og kun så mange emner, man kan snakke om, uden de bliver talt til døde. Der er stadig en uge til I er fremme ved Ystad.

Min opgave ombord på Agarthi er

Jeg er trænet som pilot og navigatør. Sammen med Kia udgør jeg den ene af Agarthis to piloter.

Hvis jeg skulle beskrive mig selv

Så er jeg nok festens sociale midtpunkt. De andre ombord på Agarthi har også vigtige roller, men jeg vil sige, at det, der holder os sammen som besætning, er mig. Jeg er ret god til at lytte til folk, og så har jeg altid en god historie at fortælle. Jeg tror, det er ret vigtigt, at der er en til at fortælle historier og underholde. Det er egentlig en ret overset ting, når man samler en besætning, der skal kunne gå sammen på meget lidt plads flere uger af gangen.

Det går mig på nerverne

Det går mig på nerverne, den måde at Line altid skal være så tavs. Hun sidder der og holder ordene i sig, og i stedet for at dele med os, smiler hun bare for sig selv. Hvorfor siger hun aldrig noget?

Det går mig på nerverne, den måde som Kia altid skal gøre ting på sin egen måde. I stedet for at følge protokol og udfylde rapporterne korrekt, får man altid de her halve skemaer, hvor felterne ikke er udfyldt ordentligt, og resten er ikke til at læse grundet hendes sjuskede skrivestil. En eller dag bør man sætte hende stolen for døren og få forklaret hende en gang for alle, hvordan det skal gøres korrekt.

Spørgsmål for 117. gang

Hvad har I andre af planer, når I kommer frem? Vil I udstationeres på Ystad som soldater i korpset eller søge at blive kolonist eller forblive pilot i korpset og rejse tilbage med næste rumskib?

Hvad har nogen af jer efterladt af familie hjemme på jorden? Hvem venter jer, når I kommer hjem? Er der en kæreste eller ægtefælle, er der børn og ekspartner, der hjemme?

Er der ikke forunderligt at tænke på, at lige ude på den anden side, er der et tomrum, der strækker sig nærmest i uendeligt i alle retninger, og det er millioner af år gammelt, og over for det, lever mennesket nogle årtier, knapt hundrede år? Har du husket at tjekke, at kontrollere, at se efter, at lukke for, at slå fra?





Line – korpsmedlem

Jeg er medlem af korpset Clios døtre, og jeg er en af fire besætningsmedlemmer ombord på Agarthi. Vi har ansvaret for at få 2500 kolonister, som er i dvalsesøvn, til at nå sikkert frem.

Lige nu!

I har drevet gennem rummet i mere end tre uger. Sidste hyperrumsspring bragte jer til udkanten af solsystemet Udgård - koloniseret af Skandinaver - og i passerer systemets planeter en efter en, indtil I når jeres mål, planeten Ystad, hvor solsystemets koloni er. I er en besætning på fire, der rejser med rumskibet Agarthi, og med jer har I 2500 kolonister i dvalsesøvn. I har været vågne på de kritiske dele af rejsen og har spenderet måneder i kryosøvn og ugevis sammen på meget lidt plads, når det næste hyperrumsspring i Agarthis færd skal beregnes, og I er ved at passere Aoede og hendes måner. Rejsen har været ren rutine, og de sidste par uger har været plaget af vedvarende kedsomhed. Der er kun så meget, man kan fordrive tiden med ombord på Agarthi, og kun så mange emner, man kan snakke om, uden de bliver talt til døde. Der er stadig en uge til I er fremme ved Ystad.

Min opgave ombord på Agarthi er

Jeg er trænet som ingeniør, og jeg har ansvaret for Agarthis IT-systemer.

Hvis jeg skulle beskrive mig selv

Jeg er nok ikke den, der snakker mest. Jeg kan godt lide at lytte, og så er jeg den, der tager alle små opgaver i dagligdagen, som får det hele til at fungere. Jeg er nok besætningens usynlige samlingspunkt, for jeg håndterer mange af de opgaver, som de andre tager for givet, f.eks. sørger jeg for, at der altid er varm kaffe klar, og selvom der ikke er meget ros for det, jeg gør, så ved jeg, at det er vigtigt, og så er det opgaver, som tager en god del af min arbejdsdag. Der er bare mange småting at ordne hele tiden.

Det går mig på nerverne

Det går mig på nerverne, at Kia aldrig rydder ordentligt op efter sig. Hendes ting ligger og flyder overalt, og hun låner gerne andres ting uden at spørge først. Hun er typen, der altid tager den sidste kaffe fra kolben uden at sætte nyt over, hende, der tager det sidste af toiletrullen uden at finde en ny frem, og man kan altid se, hvor hun har været, for hun trækker et spor af rod efter sig.

Det går mig på nerverne, at Lone er umulig at stille tilfreds med noget. Hun udstikker en opgave, og når man så løser den, vil hun have løst det på anden måde, og så overtager hun selv opgaven og brokker sig over, at hun hele tiden har så travlt og at vi andre ikke laver noget.

Spørgsmål for 117. gang

Hvad har I andre af planer, når I kommer frem? Vil I udstationeres på Ystad som soldater i korpset eller søge at blive kolonist eller forblive pilot i korpset og rejse tilbage med næste rumskib?

Hvad har nogen af jer efterladt af familie hjemme på jorden? Hvem venter jer, når I kommer hjem? Er der en kæreste eller ægtefælle, er der børn og ekspartner, der hjemme?

Er der ikke forunderligt at tænke på, at lige ude på den anden side, er der et tomrum, der strækker sig nærmest i uendeligt i alle retninger, og det er millioner af år gammelt, og over for det, lever mennesket nogle årtier, knapt hundrede år? Har du husket at tjekke, at kontrollere, at se efter, at lukke for, at slå fra?





Kia – Korpsmedlem

Jeg er medlem af korpset Clios døtre, og jeg er en af fire besætningsmedlemmer ombord på Agarthi. Vi har ansvaret for at få 2500 kolonister, som er i dvalessøvn, til at nå sikkert frem.

Lige nu!

I har drevet gennem rummet i mere end tre uger. Sidste hyperrumsspring bragte jer til udkanten af solsystemet Udgård - koloniseret af Skandinaver - og i passerer systemets planeter en efter en, indtil I når jeres mål, planeten Ystad, hvor solsystemets koloni er. I er en besætning på fire, der rejser med rumskibet Agarthi, og med jer har I 2500 kolonister i dvalessøvn. I har været vågne på de kritiske dele af rejsen og har spenderet måneder i kryosøvn og ugevis sammen på meget lidt plads, når det næste hyperrumsspring i Agarthis færd skal beregnes, og I er ved at passere Aoede og hendes måner. Rejsen har været ren rutine, og de sidste par uger har været plaget af vedvarende kedsomhed. Der er kun så meget, man kan fordrive tiden med ombord på Agarthi, og kun så mange emner, man kan snakke om, uden de bliver talt til døde. Der er stadig en uge til I er fremme ved Ystad.

Min opgave ombord på Agarthi er

Jeg er trænet som pilot, og jeg har kamptræning. Sammen med Mia udgør jeg den af Agarthis to piloter.

Hvis jeg skulle beskrive mig selv

Jeg er nok den i besætningen, som bedst ved, hvordan man skal tage den med ro. Vores rejser er ren rutine, og man kan stresse sig selv til døde, hvis man hele tiden frygter for, at der sker en katastrofe. Alt kører på rutinen, og så længe alt er grønne pærer og OK varselslamper, så er der ingen grund til at tørre støv af i de inderste krinkelkroge. Det er ikke det, der er afgørende. Så længe vi opfører os professionelt, så er det kun fornuftigt at have en afslappet tilgang.

Det går mig på nerverne

Det går mig på nerverne, den måde at Lone altid er efter mig, og hun er aldrig tilfreds med det, jeg gør. I stedet får man hendes evindelige brok, som kun afveksles af, at hun forsøger at komme med moderlige formaninger eller bedrevidende bedstemorråd om, hvordan man bør gøre tingene lige lidt mere effektivt.

Det går mig på nerverne, at Mia altid skal være så pokkers bedrevidende. Hver gang man fortæller en historie, så kommer hun altid med en historie, der skal overgå det. Har man været på en vild druktur, har hun været på en vildere druktur. Sandt at sige tror jeg det noget, hun opdigter, og en eller anden dag burde man tage bladet fra munden og sige det lille ud til hende.

Spørgsmål for 117. gang

Hvad har I andre af planer, når I kommer frem? Vil I udstationeres på Ystad som soldater i korpset eller søge at blive kolonist eller forblive pilot i korpset og rejse tilbage med næste rumskib?

Hvad har nogen af jer efterladt af familie hjemme på jorden? Hvem venter jer, når I kommer hjem? Er der en kæreste eller ægtefælle, er der børn og ekspartner, der hjemme?

Er der ikke forunderligt at tænke på, at lige ude på den anden side, er der et tomrum, der strækker sig nærmest i uendeligt i alle retninger, og det er millioner af år gammelt, og over for det, lever mennesket nogle årtier, knapt hundrede år? Har du husket at tjekke, at kontrollere, at se efter, at lukke for, at slå fra?



Min hemmelighed er

MIN HEMMELIGHED ER

Min familie er ombord på Agarthi. Min ægtefælle og to børn er blandt de 2500 kolonister, der i dvalesøvn skal til Ystad. Det er vores drøm at etablere vores familie langt fra jorden med dens forurening og sammenbrudte natur. Det er ilde set, men ikke ulovligt, at være besætning for ens egen familie, da korpsets psykologer mener, at man i krisesituationer kan handle irrationelt. Jeg har et billede af mine børn og af min ægtefælle i lommen, som jeg kigger på hver aften, inden jeg går til ro.

MIN HEMMELIGHED ER

Jeg har snydt på min psykologiske evaluering. På sidste mission var jeg ombord på Shambala, og vi var nær blevet ramt af en mikro-meteorit, som kunne have flået hul på skroget fra ende til anden, og resulteret i skibets katastrofale undergang. I stedet blev det til lette skrammer på skroget og voldsomme rystelser, som kastede os omkuld. Jeg har haft mæreridt lige siden, og jeg kan mærke, at jeg er ved at få angstanfald, så snart der er tegn på noget. Jeg burde ikke være taget med på denne mission. Mine hænder skælver, men jeg skjuler det for de andre.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er mit verdensbillede. Menneskeheden hører ikke til blandt stjernerne. Hver gang vi rejser mellem dem, forstyrrer vi ved universets grundlæggende indretning. Det er det, som Sargasso-fænomenet er en konsekvens af. Hjemme på månestationen, hvor min elsker er, har vi mødt en vis mand, der har åbnet vores blik for, hvor forkert hyperrumsrejser er. Jeg har tilbudt at sende verden en besked om dette gennem mine handlinger, og jeg har saboteret programmet (det krævede mere end jeg regnede med), der beregner vores hyperrumsspring, og ved næste spring vil rumskibet forsvinde, da det springer fejlagtigt ind i en sol. Det vil ske pludseligt og smertefrit, men budskabet vil ikke være til at tage fejl af.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er min overbevisning. Mennesket hører til på jorden, ikke mellem stjernerne, og Sargasso-fænomenet er varslen fra Himlens høje herre. Det vi gør her er forkert. Jeg har ikke altid haft denne indstilling, men på det seneste, og særligt efter et møde med en vis mand, har jeg indset dette. Jeg er i en unik position til at sende et budskab tilbage til jorden, om vi ikke hører til her. Skal jeg sende det?

MIN HEMMELIGHED ER

Jeg har smuglet mit kollektiv med ombord på Agarthi. Alle 30 medlemmer er blandt de 2500 mennesker, der er i dvalesøvn lige nu. Det er ilde set at have familiemedlemmer eller tilsvarende blandt dvalepassagerer, da korpsets psykologer mener, at man i krisesituationer vil handle irrationelt. Det kommer jeg ikke til, men der vil opstå en krisesituation, når jeg dirigerer Agarthi til at springe til helt andre koordinater end planlagt. Vores mål, kollektivets og mit, er at etablere en koloni på en helt ny verden, som vi kan indrette efter vores ideal om frihed og lighed blandt mennesker. Hyperrumsspring har gjort det muligt for mennesker at begynde forfra, og vi skænker de 2500 kolonister en chance, som de aldrig før havde haft. For at gøre dette har jeg måtte sabotere computeren, der beregner hyperrumsspringet.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er, at jeg ikke har sovet ordentligt under hele rejsen. Både de almindelige nætter og nætterne i dvalesøvn er plaget af mareridt. Hver nat drømmer jeg om, hvordan Sargasso tentaklerne snor sig gennem skibet og sniger sig ind på os, og en efter en flænses besætningen i småstykker. Jeg frygter, at Sargasso-fænomenet har taget rod i min hjerne, og ikke kun på symbolsk maner, men at det kravler rundt inde i mit kranie. Jeg kan mærke, at noget snor sig mod indersiden. Det klør i mit hoved. Jeg vil bare gerne finde hvile.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er, at jeg en sikkerhedsagent. Korpset har en hemmelig efterretningstjeneste, og vores opgave er at sikre at fanatikere og des lige ikke infiltrerer korpsets rækker. Der er bevægelser på jorden og på månen, som ikke mener, at det er menneskets lod at rejse mellem stjernerne, og de er villige til at gå langt for at opnå deres mål. De har en overbevisning om, at Sargasso-fænomenet skyldes, at mennesker forstyrrer fundamentale fysiske love, når foretager hyperrumsspring, og det vil de sætte en stopper for. Vi har pålidelige oplysninger om, at et medlem af korpset er blevet kompromitteret. Min opgave er at identificere vedkommende og standse hende.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er, at jeg ikke stoler på de andre. Jeg har haft de sidste par uger til at iagttage dem, og jeg kan se, at de ikke er kompetente under en krise. De er usikre, de er ikke trænede godt nok, og de kan ikke gøre det, der skal til for at komme sikkert gennem en krise. Opstår der en situation her på Agarthi, hviler det på mine skuldre at tage kontrollen med situationen og gennemtvinge den bedste løsning, og jeg skal nok finde den bedste løsning og få den udført.

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er, at jeg ikke håndterer kriser særligt godt. Jeg ved ikke, hvorfor jeg er sluppet gennem den psykologiske evaluerings nålepje. Jeg fortjener det ikke, og det er en fejl, at jeg er her. Jeg vil bringe alle her ombord i fare, jeg vil gå i panik, og jeg vil garanteret træffe de forkerte løsninger og gøre det forkerte.

Kan jeg stole på de andre, når det gælder, og er der nogen, som jeg særligt kan stole på?

MIN HEMMELIGHED ER

Min hemmelighed er, at jeg er den eneste kompetente ombord på Agarthi. Mine kolleger duer ikke til noget, og det her er ikke kun min chance for at vise, at jeg dur til noget, men også min chance for at blive forfremmet. Hvis jeg kan vise handlekraft og træffe svære valg, så kan jeg opnå forfremmelse, men hvis der ingenting sker på denne rejse, forpasser jeg min chance. Jeg er brug for at have en lejlighed til at fremvise mine evner.

Stol ikke på lune hun smider nøglen væk hun vil ikke

jia kender katwtstrofen stop hende fra at lukke

Trky kke på afværg Sned Lkne i stedet stop hende

Falsk alamrm lyt iekk til Lia ingen meteorir

Dert e r en meteoit, Lline gør de t foekert

Ik dem i dvlade stnas Pia fra varlsn ikke snede varlse