

# De Udødelige



Et scenarie af L. Duus

Skrevet til Fastaval 2024

## Credits

### **Tekst, koncept og layout**

L. S. Duus

### **Illustrationer**

Zara (@what-aboutno)

Rafael Aguilar

Siv Annisdóttir

### **Feedback og sparring**

Klaus Meier Olsen

### **Korrekturlæsning**

Torbjørn Erik Japp

### **Spiltestere**

Katja Nielsen, Lis Terp, Marius Fiil,

Josefine Elimar Vistisen

Cody Sander, Kristoffer Bjørn Arne

Svendsen, Siv Annisdóttir,

Torbjørn Erik Japp

## Tak

Tak til Orkernes Sommerskole for at klæde mig på til at skrive et scenarie, og Sebastian Nemeth for at hjælpe mig med min synopse. Tak til de andre forfattere, der altid er inspirerende at tale med. Dette gælder også tidligere forfattere, som jeg sikkert har taget inspiration fra.

Tak til Zara på den anden side af kloden, der tegnede forside, kort, og genstande. Tak til Rafael, der på kort varsel tegnede træets fire stadier, og Siv, der gav adskillige valgmuligheder til design af følelseskort på en enkelt dag.

Tak til Torbjørn, der påtog sig ansvaret som korrekturlæser, og tilmed gav gode kommentarer og hjælp til layout hen ad vejen. Tusind tak til Klaus Meier Olsen, der var klar til at give sparring og utroligt nødvendig feedback, da jeg endelig skrev til ham på falderebet. Jeg havde slet ikke været lige så glad for scenariet uden.

Tak til mine spiltestere og deres dybdegående feedback.

Og naturligvis tak til mine motiverende venner, og alle de dejlige mennesker der har inspireret mig.



# Indholdsfortegnelse

Credits.....	1
<b>Indholdsfortegnelse.....</b>	<b>2</b>
<b>Introduktion.....</b>	<b>3</b>
<b>Spilleleder.....</b>	<b>4</b>
Hvad er scenariet?.....	4
Stemning.....	4
Materialer.....	4
Strukturen.....	5
De fire Udødelige.....	6
Principper.....	7
Mekanikker.....	9
Oversigt.....	11
<b>Spillet.....</b>	<b>12</b>
Forarbejde - ca. 30 minutter.....	12
ÆRA 1 - ca. 1 time.....	13
ÆRA 2 - ca. 1 time.....	17
ÆRA 3 - ca. 1 time.....	20
Sidste Ritual - ca. 30 minutter.....	23
<b>Materialer til spillet.....</b>	<b>25</b>



# Introduktion

*I en lille bjergby, på et af de yderste gadehjørner, står der et utroligt gammelt hus. Huset er beboet af fire mystiske mennesker, der har boet der så længe alle borgerne kan huske. Disse fire er udødelige, og det kan måske virke som en god ting udefra. Det åbner for fantastiske muligheder, for man er ikke længere bundet af den menneskelige mangel på tid, som så mange går og døjer med. Man kan skrive verdens længste poetiske epik, læse tusind fag på universitetet, eller måske endda redde verden.*

*Men udødelighed kommer ikke uden konsekvenser.*

*De Udødelige er et low-fantasy fortællescenarie, hvor man følger fire udødelige karakterer gennem scener over adskillige år. Her skaber man sammen deres liv, baggrund og verden omkring dem, mens de langsomt forsøger at udføre det ritual, der kan gøre dem dødelige igen.*

*De Udødelige er en fortælling om relationer, tidens gang og livets betydning. Spillerne er fire udødelige: En Træt Digter, en Selvdestruktiv Helt, en Kaotisk Akademiker, og en Optimistisk Filosof. De har boet sammen så længe de kan huske, i en lille ensom bjergby. Ingen af dem kan huske hvordan og hvorfor de blev udødelige, eller hvad deres liv var før. Igennem spillet får karaktererne langsomt fragmenterede minder tilbage, mens verden udvikler sig omkring dem. Kan de sætte en stopper for deres uendelige udødelighed? Og hvad vil det sige at være dødelig?*

*Sammen planter de et magisk træ, for at påbegynde et ritual, der måske kan give dem et nyt dødeligt liv. Gennem tre æraer, må de konfrontere deres udødelighed, sorg, og frygten for det ukendte, mens de prøver at gøre sig klar til et nyt liv. Fortællingen er skabt fælles af Spillerne og Spillederen, og følger karaktererne gennem 300 år.*



# Spilleleder

På de følgende sider, er der en række informationer til dig om strukturen og spillet. Nogle af disse informationer er relevante at opsummere for Spillerne, hvilket vil blive nævnt under **Spillet**.

## Hvad er scenariet?

*De Udødelige* er et bordrollespil. Alle scenerne udspiller sig i stor grad gennem fortælling, med opfordring til at træde ind i karakter i løbet af *Scener*. Spillet har en enkelt spilleleder og fire Spillere. Spillerne kommer til at være de fire Udødelige, fortællingen drejer sig om. Du er den, der sætter scenerne, strukturerne, og spiller relevante NPC'er. Alle ved bordet kommer dog til at have indflydelse på verden omkring de fire karakterer.

samt noget at skrive med. Du kan eventuelt vælge at have en notesbog eller eget papir ved hånden, da der kan være aspekter af Spillernes valg, der er værd at huske til *Scenerne*. Denne del er dog ikke et krav, og scenariet kan sagtens køres uden.

## Stemning

Stemningen i scenariet er melankolsk og stilfærdig.

Der kan ske intense ting, men det vil altid være malet af, at karaktererne ikke kan dø. Der vil altid være en vis distance af meningsløshed mellem de Udødelige og verden omkring dem. Karaktererne kan forsøge at finde forbindelser til NPC'er, men distancen vil altid være der. Der skal i sidste ende være en fornemmelse af, at de Udødelige er de eneste, der kan forstå hinanden. Karaktererne er lidt som ensomme guder, som ingen rent faktisk tilbeder.

## Materialer

Udover det der findes i scenariet, er det vigtigt, at der er små lapper (ca. 2x2cm) af papir på bordet,



## Strukturen

Scenariet er inddelt i tre akter, kaldet *æraer*. En *æra* varer 100 år i spillets verden, og ca. en time hver i virkeligheden. En *æra* består af fire dele:

### 1. Begyndelsen

Her får Spillerne mulighed for, at være med til at etablere hvordan verden ser ud i denne *æra*. Hvad er der sket i løbet af de sidste 100 år? Hvad savner karaktererne? Der er vedlagt specifikke spørgsmål til hver *æra*, som Spillerne skal reflektere over, for at dvæle i melankolien. Det er værd at nævne, at **Æra 1** fungerer lidt anderledes, da man etablerer verden, som Spillerne starter med, i stedet for udviklingen siden sidst.

### 2. Ritualet

Hver *æra* vil inkludere en del af det store ritual, karaktererne skal gennemføre for at blive dødelige. Ritualet afhænger af et træ, de vil så i starten af spillet, som skal vokse gennem 300 år. *Ritualerne* skal være med til at sætte stemningen for det følgende *æra*, og det er også der, karaktererne vil få *minder*. Formålet er dermed at give karaktererne et stille øjeblik, hvor de kan mindes det liv, de ikke længere kan huske, og mærke hinandens tilstedeværelse. Derudover er det også et tematisk anker, der fremhæver atmosfæren og temaet i hver *æra*

### 3. Overgangs-Scene

*Overgangs-Scenen* er en større scene, der markerer *æraen* og gør klar til *Scenerne* efterfølgende. Karaktererne skal her konfrontere verden omkring dem i en mindre fortælling, og reflektere over deres relation til den. De kommer til at skulle igennem en byfest, en begravelse, og en brand.

*Overgangs-Scenen* har forskellige temaer i hver *æra*, men skal gerne give mulighed for at reflektere over udødeligheden, og karakterernes fælles følelser omkring den.

### 4. Scener

De almindelige *Scener* efterfølger *Overgangs-Scener*. Disse *Scener*, inddelt efter *æra*, findes i en oversigt til slut i scenariet. Scenerne er udplukkede korte øjeblikke, der sker i løbet af de 100 år, der går mellem hver *æra*.

Øverst på scenen står der, hvilke karakterer, der optræder i scenen. Nedenunder er der en forklaring af *Scenens* start, og ofte også hvor den skal ende. Nederst er der en kort opsummering af hver karakters intention og generelle opførsel.

Arket med *Scenerne* for den igangværende *æra* skal placeres tydeligt foran alle ved bordet, når man kommer til denne del. Ideelt set, skal Spillerne igennem alle *Scenerne* inden man går videre til næste del. Hvis der er mangel på tid, skal man fokusere på at belyse de karakterer, der har været mindst i fokus indtil videre. Det vil fremgå tydeligt i scenarieteksten, hvis der er en *Scene*, der ikke kan udelukkes.

Derudover kan du til hver en tid vælge at erstatte en *Scene*, hvis scenariet går i en retning, hvor noget andet kunne være mere interessant. I dette tilfælde, kan du blot sige, hvilke karakterer du vil se interagere, og om hvad. Dette skal naturligvis være baseret på en føler ved bordet. Skete der noget særligt i *Overgangs-Scenen* i dette specifikke spil, som det kunne være relevant at dykke dybere ned i? Er der en *Scene*, der måske ikke passer særligt godt



længere? Det vigtigste er, at både dig og Spillerne synes det er interessant.

Når *Scenerne* i en *æra* er gennemført, går man videre til næste *æra*, og processen starter forfra.

## De fire Udødelige

Karaktererne i spillet er en *Selvdestruktiv Helt*, en *Kaotisk Akademiker*, en *Optimistisk Filosof*, og en *Træt Digter*. De vil i scenarieteksten og scenerne oftest bare blive omtalt som *Helten*, *Akademikeren*, *Filosoffen* og *Digteren*. Disse karakterer har ikke på forhånd nogen navne eller pronominer. Dette kan spillerne frit vælge selv. De er også velkomne til blot at bruge deres titel som kaldenavn.

*Selvdestruktiv Helt* føler sig mest i live når de ofrer sig selv for andre, og udøver helledåd. De udviser meget selvtillid udadtil, men ser i bund og grund ikke sig selv som en, der er noget værd. De har ikke lyst til at være udødelig længere, da de gerne vil opleve hvordan det føles, hvis deres liv har en værdi.

*Kaotisk Akademiker* føler sig mest i live, når de lærer nye ting. De vil gerne læse alle fagbøger, der eksisterer, og prøver hele tiden at finde nye hobbyer, hvor de kan studere noget nyt. De har ikke lyst til at være udødelig længere, da de er bange for, hvad der sker, når der engang ikke er mere tilbage, de kan distrahere sig med.

*Optimistisk Filosof* føler sig mest i live, når de omgiver sig med de dødelige, og nedskriver de dødeliges fortællinger og liv. Derudover er det også *Filosoffen*, der gør mest for at holde sammen på de fire Udødelige, og hjælper med at løse deres

problemer. Dette er dog lidt en distraktion fra *Filosoffens* egen ensomhed og usikkerhed på, om deres egen fortælling overhovedet er noget værd. De har ikke lyst til at være udødelig længere, fordi de selv vil finde en mening med sit eget liv. Dette mener de kun de opnå, hvis deres fortælling har en slutning.

*Træt Digter* føler sig mest i live, når de er inspireret og skriver digte. I løbet af de sidste par årtier, har de dog været plaget af skriveblokada, der har gjort dem deprimeret og usikker på, om der overhovedet er noget, der betyder noget. De har ikke lyst til at være udødelig længere, delvist fordi de gerne vil finde noget smukt i en endelig eksistens, men også lidt fordi de gerne snart vil have livet overstået.

Udover denne beskrivelse, har hver karakter en *genstand* på deres karakterark, som de vågnede med, da de blev udødelige. Dette er det eneste, de har tilbage fra deres forrige liv, og har været med til at skabe deres liv som udødelige. *Genstanden* vil fungere som en slags anker, så karakteren har noget de kan knytte sig til, som symboliserer deres tabte dødelighed.



# Principper

De *Udødelige* følger en række principper, der skal danne udgangspunkt for den verden, spillet foregår i.

## Magi og verden

Spillet begynder i en low-fantasy middelalder. Der ligger ikke et fast årstal, som er vigtigt at undersøge på forhånd, men æstetikken trækkes overordnet ud fra 1400-1500-tallet. Spillerne har dog ret meget kontrol over hvor jordnært det behøver at være, især når man kommer væk fra **Æra**

1. Hele spillet foregår i samme isolerede bjergby, der forandrer sig over tid.

Da det er low-fantasy, er magi ikke en almindelig velkendt ting. De fleste mennesker kan ikke udøve magi på nogen måde, og det meste magi kommer kun igennem magiske sjældne planter, og måske en enkelt ekspert eller troldmand i miles omkreds.

Derfor er magi ikke noget spillerne som udgangspunkt kommer til at møde i scenariet. Det er dog til stede, blandt andet i det magiske ritual, karakterne skal udføre i løbet af spillet, og naturligvis i karakterernes udødelighed.

Da magi er ret ualmindeligt og svært at forstå, vil de fleste almindelige mennesker aldrig stille dybe spørgsmål til det. Det er lidt underligt at snakke om, og de fleste undgår at tænke for meget på det.

Det er med andre ord ikke et emne, de fleste er komfortable med.

## Udødelighed

Karaktererne kan intet huske fra før de blev udødelige. De har ingen baggrund, udover den genstand de vågnede med, og det faktum at de formodentlig kendte hinanden før.

Udødelige er ikke et utroligt kendt fænomen. Da magi ikke er noget de fleste forstår sig på, er udødelighed heller ikke noget det meste af befolkningen kan lide at tænke over. Det er lidt et tabu at tale om, at nogen er udødelige, og de er ofte nogen, som folk vil være tøvende til at snakke med. Folk undgår på akavet vis at nævne det, som om det er en sygdom de ikke forstår sig på. De tænker, at det ville være aldeles uhøfligt.

Så vidt karaktererne ved, er der ikke andre udødelige end dem i denne del af verden. Bjergbyen er mere eller mindre isoleret, og de Udødelige har i den tid, de har været udødelige, konkluderet, at de ligeså godt bare kan blive der.

Verden udenfor, er derfor ikke relevant for fortællingen.

Denne version af udødelighed fungerer på den måde, at karaktererne godt kan dø, men kun midlertidigt. De vil mærke smerten, der kommer med døden, men vågner efter en times tid det samme sted de døde. Den eneste konsekvens ved døden, er dermed smerten den bringer med sig. De vil aldrig forsvinde permanent.

## Forandring

Forandring er et centralt tema i spillet. Mellem hver *æra*, vil der ske forandringer. Spillerne har kontrol over disse forandringer, men det har karaktererne ikke. Mellem hver *æra*, skal du stille en række spørgsmål, der lader Spillerne reflektere over, hvad der er sket med byen i løbet af de sidste 100 år. De





har hver især mest kontrol over, hvad der er sket med deres respektive *yndlingssteder*.

I **Æra 1** beslutter de sig for, hvilket sted i byen, deres karakter bedst kan lide. Mellem hver *æra*, fortæller de, hvad der er sket med dette sted, i løbet af de sidste 100 år. Der er derudover også spørgsmål, som de fælles skal tale om.

Du kan gennem spillet udpege disse forandringer, når de er relevante. Hvad "mangler" der, som der engang var? Hvordan har karaktererne det med det? Det er vigtigt at lade karaktererne dvæle i tidens gang, og den verden de ikke føler sig knyttet til. Måske sælger kroen ikke længere den øl, de gerne vil bestille? Eller måske er der stadig lidt overmalede brædder tilbage, fra hvad deres yndlingssted engang var?



## Mekanikker

Reglerne i *De Udødelige* er ikke utroligt faste. Der er en række spilmekanikker i forlængelse af principperne, som er bygget til at fremme scenariets stemning og intention.

### Kortet

Gennem hele spillet vil der midt på bordet være et *kort*. *Kortet* er en A4 side, der repræsenterer det område, hvori bjergbyen ligger. Det eneste på *kortet* inden spillets start er bjergene omkring og en lille sø i midten. I starten af spillet i forbindelse med, at Spillerne beskriver hver deres *yndlingssted*, tegner de hver især en repræsentation af stedet på en papirlap. Dernæst placerer de lappen på *kortet*. Mellem hver *æra* erstatter de papirlappen med en ny tegning af, hvad stedet nu er blevet til.

Udover de tegninger som Spillerne selv laver, er der også fire illustrationer af *træet i forskellige stadier*, der klippes ud inden spillet starter. Det første stadie, *træspiren*, placeres på *kortet* efter ritualet i **Æra 1**, og erstattes derefter med næste stadie mellem hver *æra*. På den måde kan spillerne følge med i, hvordan træet vokser, og få en fornemmelse af, at det sidste ritual langsomt kommer tættere på.

### Minder

I løbet af hver *æras ritual* fremkalder hver karakter et *minde*. Disse *minder* er fra før karaktererne blev udødelige. Dette foregår på givne tidspunkter i *ritualet*, som er specificeret i *ritualets* beskrivelse. Du giver en bred ramme for, hvad minderne skal omhandle på forhånd, som står under hvert *ritual*. En ramme er blot en sætning, som for eksempel "Du husker noget fra din barndom".

Udover rammen, får Spillerne også en følelse, deres minde er malet af. Disse er givet gennem *følelseskort*, der findes sidst i scenariet. Du lægger de fire kort tilpasset til den nuværende *æra* på bordet med bagsiden opad. På tur trækker hver spiller ét *følelseskort* ud af fire, der viser, hvilken følelse mindet er malet af. Spilleren tager *kortet*, så det ikke kan trækkes igen.

Eksempelvis, kan de trække *kortet* "misundelse", og få at vide af dig, at de husker noget fra deres barndom. De skal dermed blot beskrive et minde fra deres karakters barndom, præget af misundelse. Udover det, har spillerne ret frie tøjler til at beskrive et minde, og forme hvem de var før de blev udødelige i vage billeder.

Der kan naturligvis være Spillere til stede, der har brug for en mere klar ramme. Hvor komfortabel spillerne er i mekanikken, kan også sagtens ændre sig over tid. Derfor kan du som udgangspunkt stille en række ledende spørgsmål, der kan hjælpe med at udforme mindet:

"Hvad ser du?"

"Er der nogen sammen med dig?"

"Hvad laver de?"

"Hvad laver du?"

"Hvad gør dig [given følelse]?"

*Minderne* giver mulighed for, at spillerne kan gøre karaktererne til deres egne. Nogle Spillere har måske lyst til at opbygge en sammenhængende



fortælling eller rød tråd mellem hvert minde. Nogle vil måske læne sig ind i desorienterede billeder, der skaber en mere uklar baggrund. Ingen af disse metoder er forkerte.

Muligheden for rent faktisk at fremkalde minder, er helt ny for karaktererne, og begynder først efter de i starten er ved at plante det magiske Træ, der skal ophæve deres udødelighed.

### **NPC'er**

Spillerne vil møde forskellige NPC'er i løbet af spillet. De vil møde mindst én særlig NPC i hver *Overgangs-Scene*. Udover den generelle befolkning, er der også Castillo-familien. Familien Castillo, er efterkommere af en kvinde ved navn *Mariana Castillo*, som var den første person karaktererne kan huske, fra efter de blev udødelige. Hun var der for dem og tog sig af dem. Derfor kan karaktererne tit genkende hendes øjne og opførsel i efterkommerne, selv et par hundrede år efter. De vil derfor, udover andre NPC'er, også møde mindst ét medlem af Castillo-familien hver *æra*.

Alle relevant NPC'er skal spilles af dig, og dukker oftest op i *Overgangs-Scener*. *Scener* fokuserer primært på de fire udødelige, og deres relation til hinanden.



# Oversigt

En oversigt over hvad der sker i hver æra.

ÆRA 1	ÆRA 2	ÆRA 3	Sidste Ritual
<p><b>Begyndelsen:</b> Bjergbyen etableres.</p>	<p><b>Begyndelsen:</b> Bjergbyen udvikler sig. Hvordan døde Janus Castillo?</p>	<p><b>Begyndelsen:</b> Bjergbyen udvikler sig. Hvordan ser Marias gravsted ud?</p>	<p><b>Begyndelsen:</b> Bjergbyen udvikler sig for sidste gang. Hvad eksisterer stadig efter branden? Hvad håber de for byen?</p>
<p><b>Ritual:</b> Træet plantes. Karaktererne får minder, om deres <i>genstand</i>.</p>	<p><b>Ritual:</b> En af de Udødelige skal dræbe en af de andre på toppen af et bjerg. Karaktererne får minder om deres barndom.</p>	<p><b>Ritual:</b> De Udødelige har hver plukket en blomst og skal se dem udtørre i solen. Karaktererne får minder om deres ungdom.</p>	<p><b>Ritual:</b> De Udødelige står omkring træet. Det udødelige blod hældes på bladene, blomsterne hænges på grenene, og <i>genstande</i> ofres.</p>
<p><b>Overgangs-Scene:</b> Der er ungdomsfest i byen, hvor de børn der bliver voksne i år fejres. De Udødelige er inviteret af Janus Castillo, men føler sig til sidst ikke velkomne.</p>	<p><b>Overgangs-Scene:</b> Janus' datter Maria Castillo skal begraves. Hun døde i en alder af 70. De Udødelige er inviterede, og reflekterer over livets gang og døden.</p>	<p><b>Overgangs-Scene:</b> Der er en brand i byen, der har spredt sig. De Udødelige taler med de dødelige, og finder ud af at Luna Castillos søn er fanget i flammerne, og prøver at redde ham. Karaktererne reflekterer over død og genfødsel.</p>	<p><b>Epilog</b> Hvordan lever karaktererne deres dødelige liv? Hvordan dør de?</p>
<p><b>Scener:</b> De Udødelige finder trøst i hinanden, og finder lidt lettelse i ritualets begyndelse. De udødelige møder lille Maria Castillo.</p>	<p><b>Scener:</b> De Udødelige kæmper med tvivl og sorg.</p>	<p><b>Scener:</b> De Udødelige prøver at sige farvel til deres udødelige liv, og er fanget dybt i deres tvivl.</p>	<p><b>Spillet slutter</b></p>



# Spillet

Den følgende del beskriver spillets gang trin for trin.

## Forarbejde - ca. 30 minutter

Inden spillet officielt starter med **Æra 1**, er der en række detaljer, der skal på plads.

### Intro og icebreakers

Efter en kort velkomst og et par ord om scenariet, skal du stille to icebreaker-spørgsmål.

“Er der noget du savner, som ikke eksisterer længere?”

“Hvad tror du det værste ville være, ved at være udødelig?”

Disse spørgsmål skal være med til at sætte en stemning af melankoli og savn, og er en forsmag på de refleksioner, spillerne skal igennem for karaktererne under spillet.

Inden spillet går i gang, beskriver du det overordnede om spillets verden. Du bør fortælle om den verden, spillet foregår i, og de praktiske detaljer om udødelighed i denne setting.

### Rollefordeling

Læg nu de fire karakterer ud på bordet (hvert karakterark har en hovedside, og en relationside) Spillerne fordeler selv, hvem de gerne vil spille, baseret på den sigende titel og en sætning eller to, du siger om hver karakter. Spillerne får nogle minutter til at læse deres karakterer igennem, og vælge et navn og pronominer til dem.

Ved hver relation er der en *opsummering*. Så snart alle har læst og forstået deres karakter, går man en runde rundt om bordet, hvor hver spiller læser opsummeringerne af, hvad de synes om de andre karakterer. De udødelige har boet sammen i adskillige år, og har derfor en idé om, hvad de andre synes om dem. Udover opsummeringen, får hver spiller mulighed for at fortælle om den første død, deres karakter kan huske.



# ÆRA 1 - ca. 1 time

Æra 1 introducerer de fire karakterer, verden omkring dem og de forskellige spillemekanikker.

Stemningen er mere håbefuldst end i de følgende æraer. De er stadig udødelige, og kan genkende deres gentagne hverdag. De har dog fundet et nyt håb ved at plante træet i *ritualet*.

## Æra 1 - Begyndelsen

*Kortet* tages i brug for første gang. Du skal stille nogle få spørgsmål til den lille bjergby, karaktererne har befundet sig i, næsten siden de vågnede for et par hundrede år siden.

### Hvad er dit yndlingssted i byen?

Det første spørgsmål, der stilles, stilles til hver spiller individuelt. Her kan spillerne, efter lidt refleksion, etablere et sted i byen, der er noget særligt for deres karakter. Er der en kro? Et græsområde? Et teater? Når spilleren har truffet en beslutning, får de en papirlap i hånden, hvorpå de tegner en repræsentation af det sted, de har beskrevet. De må gerne tegne selve stedet eller bygningen, men de kan også eksempelvis tegne et ølkrus eller en maske. Det behøver ikke være pænt, det skal blot være med til at give ejerskab over det. Dernæst placeres lokationen et sted på kortet.

### Hvad er et sted i jeres hjem, du har haft indflydelse på?

De fire Udødelige bor sammen i et hjem, et eller andet sted i byen. Dette spørgsmål lader dem sammen skabe hver deres del af hjemmet. Efter eller under diskussionen, giver du dem en papirlap, hvorpå en repræsentation af deres hjem skal tegnes. Lige præcis hvem der tegner og hvordan er ikke så vigtigt. Spillerne kan blot finde ud af det selv. Hvis alt andet fejler, kan du dog også træde ind og gøre det. Hjemmet placeres et sted på kortet.

## Æra 1 - Ritualer

Rammesætningen for minderne i **Æra 1** *ritualet* kommer til at være "Du husker noget om din genstand." Hver karakter får altså et minde, der på en eller anden måde er relateret til deres *genstand*.

De fire mulige følelser for **Æra 1** er Håb, Frustration, Angst, og Stolthed. Disse følelser nedskrevne på *følelseskortene* sidst i scenariet.

Læs eller omformuler teksten i kursiv herunder:

*I står rundt om et stykke jord tæt ved jeres hjem. I har anskaffet jer frøet der vil spire til træet, der kan påbegynde ritualer, som forhåbentligt vil give jer et dødeligt liv. Man plejede at tro, at dette træ blot var en myte, men i har fundet et enkelt frø.*

*Det kommer til at tage 300 år for det at blive fuldvokset, men tid er ikke noget I mangler.*



Spørg dernæst Spillerne hvilken karakter, der holder frøet til Træet. Når du har fået et svar, spørger du hvem, der graver hullet, frøet skal placeres i. Nu er det tid til det første minde.

Karakteren, der holder frøet, placerer det i hullet.

I dét de gør det, kan de mærke noget kravle op gennem deres underbevidsthed. Et gammelt minde, fra før de blev udødelige, er ved at komme frem.

Spilleren får nu rammesætningen at vide ("Du husker noget om din genstand"). Læg de fire *følelseskort*, tiltænkt til **Æra 1** ud foran spilleren med bagsiden opad. Lad Spilleren trække et kort og læse følelsen mindet er malet af.

Efter den første karakters minde er beskrevet, går man videre til den, der gravede hullet. De dækker hullet til med jord, og får selv et minde. Samme process gentages.

Den næste, der får et minde, er den, der vander frøet.

Da frøet er vandet, skyder en lille spire med det samme op ad jorden. Karakteren, der ser dette, får det sidste minde.

Når *ritualet* er udført, tager du papirlappen med illustrationen af *træspiren* og placerer den tæt ved hjemmet på kortet.

### Æra 1 - Overgangs-Scene

Næste morgen er de Udødelige i deres hjem. Hvad laver de hver især?

Efter et øjeblik til at etablere sig, hører de en banken på døren. Når den åbnes, ser de en ung mand på den anden side. Når de kigger på hans øjne, hår, og måden han ter sig, kan de godt genkende ham. Efter de blev udødelige, og de vågnede uden en fortid, for mange år siden, var der en kvinde, der tog sig af dem, ved navn Mariana Castillo. Siden da, har hendes familie boet i samme by som dem, og bliver ved med at dukke op hist og her. Dette må være Janus Castillo. En ung dreng, de vagt kan huske, fra da han var lille.

Janus Castillo er en selvsikker ung mand, med en sans for det dramatiske. Han vil gerne være alles ven.

"Goddag, goddag! Jeg tænkte på om i fire ikke havde lyst til at være med til årets ungdomsfest? Jeg er en af de unge, der bliver betegnet som voksne i aften, og jeg vil gerne have så mange i byen med som muligt!"



Der er en fest i byen hvert år, for at fejre de unge der bliver voksne. For nogen en stor fejring af tiden der går og livets stadier.

Janus vil til sidst på en eller anden måde formå, at overtale de fire udødelige. Dette kan blandt andet være ved at sige, at der kommer til at være kunst, turneringer, musik, gøgl, mad, og masser at drikke. Selve festen kommer til at foregå i landsbyen. Den præcise lokation kan komme an på spillernes valg af yndlingssteder.

Der er tre dele af selve ungdomsfesten, spillerne skal igennem.

- 1) De Udødelige gør sig klar til festen. Nogle af dem vælger måske beklædning, eller gør andre lignende ritualer, for at forberede sig. Stemningen er usikker, men også forhåbningsfuld. Spillelederen spørger spillerne, hvad karaktererne hver især håber der vil ske til festen. Har de alle sammen rent faktisk lyst til at være der? Hvad fik dem til at sige ja?
- 2) De Udødelige ankommer til festen. Der er boder med underholdning sat op rundt omkring. Kort efter ankomsten stiller de unge sig op på en række, og der er én fra byen, der holder en tale. Karaktererne ser Janus i midten, med et tydeligt lys i øjnene. Snart er han betegnet som voksen, og kan fejre det med sine venner. Stemningen er lidt bittersød. Hvad tænker de udødelige når de ser scenen foran dem? De Udødelige kan ikke selv blive ældre, og i modsætning til de fleste mennesker omkring dem, kan de ikke selv huske en oplevelse, hvor de blev voksne.
- 3) Det er senere på aftenen, og de unge drikker sammen. Mange er ved at blive godt fulde, måske også nogle af de Udødelige. Nogle af de fulde unge kommer forbi, ikke ledsaget af Janus Castillo, der har travlt med noget andet. De unge griner sammen og peger, "Er I ikke de der udødelige?". De unge har det vældigt sjovt med at spørge ind til det, og ender med at foreslå, om de ikke må slå de Udødelige ihjel som underholdning. Stemningen her skal være ret utryg. De udødelige skal ikke længere føle sig velkomne.

Scenen slutter, når de Udødelige får afsluttet den sidste konfrontation. Konfrontationen skal helst ikke ende i vold fra spillernes side. Om nogen af dem rent faktisk gerne vil slås ihjel for de unges skyld, eller om de ender med at gå, er op til spillerne selv. Så snart beslutningen er truffet, afsluttes scenen.

## Æra 1 - Scener

Den sidste del af **Æra 1** er *Scenerne*. *Scener* til **Æra 1** findes i scenekataloget, der skal lægges ud på bordet. Spillerne vælger selv hvilken rækkefølge de tager *Scenerne* i, men man skal som udgangspunkt gennem dem alle sammen.

Scenerne består af:





"Akademikeren og Digteren", hvori Akademikeren arbejder på sin have og Digteren træder ind og hjælper.

"Helten og Akademikeren", hvori Akademikeren spørger ind til de gange Helten døde, og Helten så vidt muligt undgår emnet.

"Filosoffen, Akademikeren, Digteren og Helten" hvori de fire Udødelige fælles gør sig klar til en lokal kostumefest.

Og "Filosoffen og Helten" hvor Filosoffen og Helten introduceres for Janus Castillos lille datter, Maria.

ξ Den vigtigste Scene for næste æra er "Filosoffen og Helten"



# ÆRA 2 - ca. 1 time

Æra 2 giver karaktererne mulighed for at dvæle i sorg, og tanker om døden. De introduceres også mere tydeligt for forandring. Tvivlen er begyndt at krybe ind i deres krop.

## Æra 2 - Begyndelsen

*Kortet* tages i brug igen. Det er tid til at beslutte, hvad der er sket med bjergbyen i løbet af de sidste 100 år, gennem en række spørgsmål.

### Hvad er der sket med dit yndlingssted i byen?

Hver spiller skal beslutte, hvad der er sket med det yndlingssted, de valgte i begyndelsen af **Æra 1**. Har det ændret sig meget? Er det helt forsvundet? Dette skal gerne give en følelse af, at stedet karaktererne før kunne lide, har forandret sig uden for deres kontrol. Hvis stedet helt er forsvundet, har spillerne mulighed for at skabe et nyt yndlingssted. Tegningerne erstattes på kortet, med nye tegninger, der repræsenterer, hvad der er sket siden sidst.

### Hvad savner I, der ikke eksisterer længere?

Er noget forsvundet eller blevet glemt i løbet af de sidste 100 år, som hver karakter særligt savner?

### Hvordan døde Janus Castillo?

Spillerne skal gerne her få lidt ejerskab over Janus' skæbne, og dvæle i, at han er død. Dette skal også gerne være en opsætning til det overordnede tema i denne æra.

## Æra 2 - Ritualer

Rammesætningen for minderne i **Æra 2** ritualer kommer til at være "Du husker noget om din barndom." Hver karakter får altså et minde, der på en eller anden måde er relateret til deres barndom, før de blev udødelige.

⊗ De fire mulige følelser for **Æra 2** er Fortvivlelse, Sorg, Bitterhed, og Fred.

Læs eller omformuler teksten i kursiv herunder:

*I står på toppen af det højeste bjerg i området. Den kolde vind suser om ørene på jer. I har Heltens sværd.*

*For at gennemføre det endelige ritual, skal I bruge en flaske udødeligt blod, spildt på dette høje punkt.*

*En af jer skal dræbes af en anden.*



Spørg spillerne, hvem der skal slå ihjel med sværdet, og hvem der skal slås ihjel. Dernæst, hvem der holder flasken, og hvem der skal kigge på.

Karakteren, der stikker en af de andre, er den første, der får et minde. "Du husker noget om din barndom". Som ved sidste *ritual*, trækker Spilleren en følelse, og fortæller dernæst om sit minde.

Den næste, der får et minde, er karakteren, der bliver stukket ihjel med sværdet. Det kommer til dem, lige inden de dør. Samme proces.

Den næste er karakteren, der høster blodet med flasken.

Den sidste er karakteren, der ser scenen udfolde sig foran dem.

Når *ritualet* er udført, tager du papirlappen med illustrationen af *det voksende træ*, og placerer den ovenpå *træspiren*.

## Æra 2 - Overgangs-Scene

Janus Castillos yngste barn skal begraves. Hun blev omkring 70. Hendes navn var Maria Castillo, delvist navngivet efter den Mariana Castillo, som I engang kendte.

I er inviterede. Det ville være upassende ikke at komme forbi, i det mindste for en stund.

Ligesom det forrige, er denne scene inddelt i tre.

- 1) Ankomst. De Udødelige ankommer til begravelsen. Den foregår udenfor, under en grå himmel. De kan ikke genkende de fleste ansigter. Folk giver dem hånden. Nogle få ser ud til at undgå dem. Stemningen er akavet, og let ubehagelig.
- 2) Taler. Maria Castillos søster, Kassandra, der har sit barnebarn Petra i hånden, spørger om en af de Udødelige ikke vil holde en tale. De må gerne sige nej, men det er tydeligt hun gerne vil have det, da de fire jo må være så vise på livet. Lad evt. spillerne give stikord på, hvad tale handler om. Uanset hvad, står spillerne og lytter til andres taler, der handler om, at Maria var en god mor, bedstemor og altid var klar til at hjælpe, når der var brug for det. Hvis der er sket noget særligt i scenen med Filosoffen, Helten, og Maria, kan det eventuelt inkorporeres. Stemningen er trist, og de Udødelige føler sig malplaceret.
- 3) Middag. Der serveres mad næsteften. Ingen ser ud til at ville snakke med de Udødelige, undtagen Kassandra, der måske kommer forbi en enkelt gang. Gravstedet er ved at blive færdiggjort, tæt ved



stedet, hvor de spiser middagen. Spørg ind til karakterernes følelser. Hvad tænker de hver især på, mens de sidder der? Savner de Maria, eller er det bare en død som alle de andre? Hvordan føles det at tænke på, at de på et tidspunkt selv kan dø, hvis ritualet ender godt?

De udødelige kan vælge at gå eller blive, men scenen slutter uanset hvad, når de tre dele er færdige, og der ikke er mere tilbage at sige.

## Æra 2 - Scener

Den sidste del af **Æra 2** er *Scenerne*. *Scener* til **Æra 2** findes som før i scenekataloget. Man gør det samme, som i **Æra 1**. Disse *Scener* belyser karakterernes forbindelse til deres liv, før de blev udødelige.

Scenerne består af:

"Helten og Digteren", hvori Helten og Digteren taler om, hvad Helten tror de brugte sværdet til før udødeligheden.

"Akademikeren og Helten", hvori Akademikeren kigger på sin bog, og indrømmer, at de ville ønske de kendte personen, der skrev noterne deri.

"Filosoffen og Akademikeren", hvori Filsoffen sørger over Maria Castillo, og undrer sig over, hvem personen på tegningen i halskæden var.

"Digteren og Filsoffen", hvori Digteren døjer med sin skriveblokada, og indrømmer at de er bange for at skuffe den forrige ejer af pennen.



# ÆRA 3 - ca. 1 time

Æra 3 er både en død og genfødsel. Karaktererne mister, og skal se deres snart vundne dødelige liv i øjnene. Stemningen er en kaotisk blanding af store følelser, tvivl og accept.

## Æra 3 - Begyndelsen

*Kortet* tages i brug igen. Det er tid til at beslutte, hvad der er sket med bjergbyen i løbet af de sidste 100 år endnu engang.

### Hvad er der sket med dit yndlingssted i byen?

Endnu engang kan spillerne etablere, hvad der er sket med deres karakters yndlingssted. Man følger samme proces som i **Æra 2**.

### Hvordan ser Marias gravsted ud?

Giv alle spillerne mulighed for at træde ind, og hjælpe med at beskrive Marias gravsted. Har de Udødelige haft indflydelse på det? Bliver det stadig besøgt?

### Er der noget, I er bange for at miste i løbet af det næste århundrede?

Dette skal gerne være noget andet end deres yndlingssted. Det kan både være en bygning i byen, noget i deres hjem, eller et mere overordnet koncept i verden, som de helst ikke vil have erstattet. De skal have mulighed for at svare på spørgsmålet hver især. Du skal især lægge mærke til, om der er noget man kan tage fra dem, i løbet af *Overgangs-Scenen*.

## Æra 3 - Ritualer

Rammesætningen for minderne i **Æra 3 ritualer** kommer til at være "Du husker noget om din ungdom." Hver karakter får altså et minde, der på en eller anden måde er relateret til deres ungdom, før de blev udødelige.

☞ De fire mulige følelser for **Æra 3** er Vrede, Frygt, Misundelse, og Lidelse.

Læs eller omformuler teksten i kursiv herunder:

*Det er en tør dag, og græsset er mindre grønt end normalt. I har hver især plukket en blomst, der skal tørre i solen på en varm sommerdag. Solen varmer jeres krop, og I har hver jeres blomst i hånden.*

Blomsterne skal lægges i en bunke på tur, hvorefter karaktererne blot skal sidde og observere dem, imens de tørrer ud i solens varme skær.



Minderne gives i samme rækkefølge, som karaktererne lægger blomsterne. Den første Spiller siger, at deres karakter ligger blomsten i midten, og det første minde gives. Samme metode som i de andre to *ritualer*.

Når alle minder er givet, skal du give et øjeblik til at lade minderne dvæle, mens karaktererne observerer blomsterne.

Når *ritualet* er udført, tager du papirlappen med illustrationen af *det lille træ*, og placerer den ovenpå *det voksende træ*.

### Æra 3 - Overgangs-Scene

Det er en tidlig morgen, da alle vågner til råb og skrig udenfor. "Det brænder!" bliver der råbt, og der er underligt lyst i forhold til tidspunktet på dagen.

- 1) Karaktererne vågner hver især på grund af tumulten udenfor. Lad gerne hver karakter vågne individuelt, inden du går videre til den næste. Tager de noget med sig? Stemningen er skræmmende og lidt hektisk.
- 2) De Udødelige kommer udenfor og ser forskellige mennesker. De får øje på ilden midt i byen, der tårner over bygningerne som en truende skikkelse. Der står en gruppe mennesker, der kigger på, mens det langsomt fortærer dele af byen. Der er ingen, der ved helt præcis hvordan branden startede, og de fleste lader til at være evakueret. Lige indtil de ser Luna Castillo, datter af Petra Castillo, der mangler sin søn. Sønnen er fanget på øverste etage i et nærliggende hus. Hun spørger om de Udødelige vil hjælpe med at redde ham. Stemningen er kaotisk, men der er også en følelse af at byens befolkning arbejder sammen og hjælper hinanden.
- 3) En eller flere af de Udødelige kan se huset, hvor Lunas søn befinder sig. Det er tydeligt, at hvis man er der inde for længe, vil man dø, eller huset vil falde sammen over en. De kan løbe ind efter ham, men lige efter sønnen er reddet, vil taget falde ned over personen, der reddede ham, lige efter Luna har takket dem. De Udødelige ser på, mens ilden fortærer den by, de har været i næsten så længe de kan huske. Det føles både som en død og en genfødsel.

Scenen slutter, mens de udødelige kigger på ilden og den brændende by.

### Æra 3 - Scener

Den sidste del af **Æra 3** er *Scenerne*. *Scener* til **Æra 3** findes endnu engang i scenekataloget. Man gør det samme, som i **Æra 1**. Disse *Scener* belyser karakterernes tvivl og usikre tanker om fremtiden.



Scenerne består af:

"Filosoffen og Digteren", hvori Filsoffen er bange for, at de ikke kommer til at passe ind blandt de dødelige, når de endelig bliver en del af dem.

"Akademikeren og Filsoffen", hvori Akademikeren åbner en hemmelig æske, og finder ud af den er tom. Dette danner baggrund, for Akademikerens frygt for, at livet også kommer til at være tomt.

"Helten og Digteren", hvori Helten deler sine overvejelser om hvorvidt de vil bruge sværdet i sit dødelige liv.

"Digteren, Filsoffen, Helten og Akademikeren", hvori Digteren endelig er inspireret til at skrive et digt igen.



# Sidste Ritual - ca. 30 minutter

De sidste forandringer, det sidste ritual og det dødelige liv.

## Sidste Ritual - Begyndelsen

Kortet tages i brug igen. Det er tid til at beslutte, hvad der er sket med bjergbyen i løbet af de sidste 100 år for sidste gang.

### Står jeres yndlingssted stadig?

Lad hver spiller reflektere over hvilken effekt branden havde på deres yndlingssted. Brændte det helt op? Er det blevet genopbygget? Erstattet med noget nyt? Hvad synes karakteren om det? For første gang kan tegningerne godt bare fjernes fra kortet, hvis nødvendigt, men de kan også blive erstattet med noget andet.

### Hvad savner I fra før branden?

Noget blev taget med af branden, som karaktererne ville ønske stadig var der. Hvad? Kan man nogensinde få det tilbage, eller er det tabt for evigt?

### Hvad håber I, der sker med byen i løbet af de næste 100 år?

Den første refleksion, der ingen indflydelse har på byen. Karaktererne kommer nok ikke til at leve til at se de næste 100 år, hvis ritualet gennemføres. Håber de på noget? Er de triste over ikke at se det, eller er de klar til at sige farvel?

I slutningen af denne del, skal du placere *det fuldvoksne træ* oven på *det lille træ* på kortet. Det er træets sidste stadie.

## Det Sidste Ritual

Rammesætningen for det sidste ritual er "Du husker noget om de andre udødelige." Hver karakter husker noget om en eller flere af de andre karakterer, fra før de blev udødelige. Det kan være en historie, et møde, eller måske øjeblikket lige inden de blev udødelige.

De fire mulige følelser for det sidste ritual er Bittersød, Frihed, Lykke, og Hjemve.

Læs eller omformuler teksten i kursiv herunder:

*Den store dag er ankommet. I står alle fire rundt om det fuldvoksne træ. Så snart ritualet er gennemført, kan I endelig opnå et dødeligt liv.*





Den første, der får et minde, er den, der hælder det udødelige blod på træets blade.

Den næste, er den, der hænger de udtørrede blomster på træets grene.

Den tredje, er den, der placerer de fire *genstande* foran træet.

Den sidste får mindet, når de fire Udødelige tager hinanden i hænderne.

Når det sidste minde er givet, brænder de fire *genstande* op foran de Udødelige. En skarp cirkel af lys fylder træet. De kan alle mærke dybt indeni, at så snart de alle rører ved lyset, vil ritualet være gennemført, og de vil blive dødelige.

I det de rører ved lyset, bliver alting omkring dem skarpt, og blænder deres øjne. De falder til jorden. De kan huske alt de oplevede i deres udødelige liv, men de kan mærke, at deres liv nu har en udløbsdato.

## Epilogen

Spillet slutter med to afsluttende spørgsmål, som alle spillerne får mulighed for at svare på.

### **Hvordan lever du resten af dit liv?**

Hvordan udlever karaktererne resten af deres dage? Finder de noget at dedikere deres liv til? Føles alting stadig meningsløst, eller er det håb? Er de fire karakterer stadig sammen?

### **Hvordan dør du?**

Hver spiller får tid til at beskrive, hvordan deres karakter dør. Der bliver dermed sagt farvel. Nogle Spillere vil måske automatisk besvare dette spørgsmål inden det bliver spurgt, hvilket også er fint.



# Materialer til spillet

På de følgende sider er der vedlagt de materialer, der skal bruges til spillet. Disse sider er enten løse for sig selv, eller inkluderer noget, der skal klippes ud inden spilstart.

Du finder her:

- Karakterark
- Kortet
- Illustrationer af træet, i de fire stadier
- Følelseskort
- Scener til hver æra
- Forslag til navne til karakterer



# Selvdestruktiv Helt

Navn: \_\_\_\_\_

Pronominer: \_\_\_\_\_

- Vil altid sætte andres liv højere end sit eget.

## Beskrivelse:

Første gang du ofrede dit liv for andre, var storslået nok til at komme i historiebøgerne. Du har faktisk checket. Du reddede en familie i en storm, og mærkede hvert eneste lynnedslag. Vilde vinde og fald, der ville have såret dig permanent eller dræbt dig, hvis du var et almindeligt menneske. Men på grund af din tilstand overlevede du, besejrede stormen og blev hyldet i gaderne. Du nåede et følelsesmæssigt højdepunkt. Siden da, har der ikke været andet, der har fået dig til at føle dig levende. Det var ikke sidste gang, du ofrede dit liv, og efterhånden føles de dage, hvor du ikke gør det, ret tomme.

Og hvorfor skulle du ikke ofre dit liv for andre? Der er jo ingen konsekvenser. Og måske føles smerten godt, når det minder dig om, at du er i live.

Du vågnede som udødelig med et robust sværd. Det er skarpt, og kan skære igennem alt fra planter til knogler. Der er ingen indgraveringer, der indikerer, hvem det har tilhørt.

## Hvorfor vil du ikke længere være udødelig?

Du vil så gerne mærke, hvordan det føles at være i live. Altså, *rent faktisk* at være i live. Og måske ville det endelig give dig en grund til at kunne lide dig selv, for du ved snart ikke hvem du er. Dit liv betyder intet nu, og selvom ideen om at lade det betyde noget skræmmer dig, holder tanken dig vågen om natten.



## Relationer

### **Kaotisk Akademiker**

Opsummering: Uopmærksom og vovet, men interessant at være omkring

Du er ikke særligt glad for bøger (med mindre de har noget med dig at gøre) og du forstår ikke helt Akademikerens kærlighed for viden og kedelige papirer. Når din heldedåd sætter dig selv i fare, går det til tider ud over Akademikerens ting, hvilket de ikke er synderligt begejstret over. Til gengæld er Akademikeren den, der oftest følger med dig ind i fare. Det er rart at have nogen med dig, men det frustrerer dig også. Det er jo ikke deres liv, der skal ofres, men dit, og du bliver hurtigt beskyttende når ting uundgåeligt begynder at gå galt.

### **Træt Digter**

Opsummering: Selvynkende og trist, men en god ven.

I plejede at være tætte, i den forstand at Digteren til tider fandt inspiration i din heldedåd. Det er dog meget tydeligt, at Digteren er blevet markant mere trist de sidste par år. Det er ikke noget I taler om. Du synes faktisk det er lidt dejligt, at du har en, der er villig til at sidde ved siden af dig, mens du stirrer på ingenting. En, der en gang imellem tager med dig på baren indtil tidligt næste morgen. Du ville dog ønske, Digteren ville bruge lidt mindre tid på at ligge og være trist, og lidt mere tid på at finde en måde at distrahere sig selv på. Men det må de da selv om.

### **Optimistisk Filosof**

Opsummering: Overopmærksom og dømmende idealist

Filosoffen kan godt lide dybe samtaler, men personligt hader du den slags. Du kan bedre lide at *gøre* noget. I er begge dem, der opholder jer mest omkring de dødelige, men af vidt forskellige grunde. Du er der, fordi du får positiv opmærksomhed for de ting du har gjort. Filosoffen er der, fordi de tydeligvis ville ønske de var en af dem. Så meget værdi synes du alligevel ikke de dødeliges fortællinger har. De dør jo allesammen lige om lidt, og det kan godt være, at Filosoffen synes der er noget smukt ved det, men det er du ikke sikker på du køber. Filosoffen vil også konstant have jer ud af huset, og synes ikke om din dødsdruk. Hvorfor skal de også læse så meget ind i alting? Kan de ikke bare lade dig gøre hvad du har lyst til?

# Kaotisk Akademiker

Navn: \_\_\_\_\_

Pronominer: \_\_\_\_\_

- Vil altid gå ind i ukendte situationer, hvis man kan lære noget nyt af det.

## Beskrivelse:

Det kan godt være, du er udødelig, men du har aldrig set det som en undskyldning for at spilde din tid. Lige siden du vågnede med en bog i hånden, har du gjort det til din mission at vide alt hvad du overhovedet kan om verden omkring dig. Du har læst på universiteter i adskillige tidsperioder, har lært om videnskab, historie, og har selv studeret omkringliggende områder. Det er selvfølgelig ærgerligt, at viden hele tiden ændrer sig. Hver gang du lærer noget, viser det sig at være forkert et par årtier senere. Men så må du jo bare læse det igen. Det kan også godt være du en gang imellem farer vild i, hvad der hører til hvilket fag og hvilken tid. Du har slet ikke tid til at holde pauser. Der er altid mere, du skal vide.

Du har din gamle bog om planter, med noter i en håndskrift der kun *måske* er din. Du har startet et projekt om at forsøge at genskabe de fortabte planter i bogen, så du kan lære mere om dem. Du er ikke kommet særligt langt endnu, men et eller andet skal du jo lave. Det er længe siden, du har tænkt på dig selv. Det er længe siden, du har ladet dig selv føle noget udover din umættelige tørst for viden, og det er sådan du bedst kan lide det.

Du vågnede som udødelig med en bog om planter fra et område, der ikke eksisterer længere. Der er noter i siderne. Du ved ikke om noterne er lavet af dig eller en anden.

## Hvorfor vil du ikke længere være udødelig?

Selvom du ikke vil indrømme det, er du bange for, hvad der sker, hvis du løber tør for ting du kan holde dig beskæftiget med. Hvis du blev dødelig, kunne du i det mindste undersøge hvordan det føles, når verden udvikler sig sammen med dig, i stedet for uden dig.



## Relationer

### **Selvdestruktiv Helt**

Opsummering: Selvoptaget og idiotisk, og det er ikke dit problem.

Der er ikke nogen, der kan tvinge dig ud af dit fokus, som denne selvoptagede idiot. Du ville ønske de i det mindste ville *prøve* at forstå hvor vigtige og eksklusive de noter du har taget gennem årene er. Du har viden som intet andet menneske ville kunne drømme om! Helten kan da ikke bilde sig ind, bare at kaste rundt med det, som om det var intet. Trods din frustration, synes du dog ikke Helten er et dårligt menneske, og du synes det er spændende når de gider gå på eventyr med dig. Du ville bare ønske, at de ikke kastede sig ind i unødvendig fare hele tiden. Med mindre det selvfølgelig er for videnskabens bedste.

### **Træt Digter**

Opsummering: Trist og demotiveret, og du vil gerne hjælpe dem.

Du har aldrig forstået, hvad der er så spændende ved selv at skrive digte. Du er mere typen, der synes de er interessante at diskutere og sætte i historisk kontekst. Alligevel ser du lidt dig selv i Digterens nyfundne, deprimerende skriveblokada. Du ville meget gerne kunne hjælpe dem ud af det, for det er tydeligt, at de ikke ved hvad de skal gøre uden sine digte. Du ved heller ikke hvad du ville gøre, hvis der ikke var mere tilbage, til at holde kedsomheden væk. Derfor har du været lidt mere venlig og hjælpsom overfor Digteren på det seneste, og du er begyndt at undre dig over, hvorfor det tog dig så lang tid at forsøge at blive venner med dem.

### **Optimistisk Filosof**

Opsummering: Velfungerende og motiveret, men med meningsløse prioriteter.

Det er rart, at der i det mindste er én anden i det her hus, der har en lille smule energi. I har en del til fælles, og I har jeres øjeblikke hvor I kan grine og have sjovt sammen. Du er slet ikke fascineret af de dødeliges skikke på samme måde som Filosoffen, men du kan respektere en tørst efter viden under alle omstændigheder. Du synes dog alligevel, de spilder deres tid ved at prøve at få de andre med til dødeliges meningsløse fester, og du har ikke noget problem med at sige det højt.

# Træt Digter

Navn: \_\_\_\_\_

Pronominer: \_\_\_\_\_

- Vil altid stille spørgsmål, inden de siger ja til at gøre noget.

## Beskrivelse:

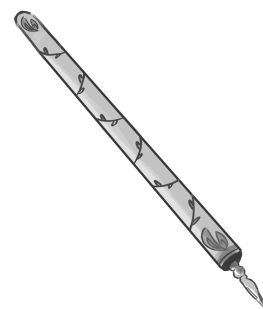
Du vågnede med en pen i hånden, og den har siden været din eneste nøgle til betydning. Fra det øjeblik det gik op for dig at du ville leve for evigt, satte du dig for at skrive og digte som om dit liv afhang af det. Du skrev om naturen, skønheden, men også mørke. Du digtede med al den inspiration du kunne finde.

Problemet er bare, at det er begrænset hvor lang tid man kan være inspireret. Du har ikke kunnet skrive et digt du kunne lide i flere år, og efterhånden føles den evige eksistens tom. Du er begyndt at tvivle på, om der overhovedet er noget skønhed at digte om. Du er begyndt at stille spørgsmål til, om det overhovedet er det værd. Måske du bare skulle sætte dig ned og forsvinde? Måske var du aldrig en god digter til at begynde med? Men du holder alligevel fast i håbet om, at inspirationen engang vil ramme dig. Der må jo være en grund til du blev udødelig. Der må jo være noget smukt, du kan finde, som ingen andre kan se.

Du vågnede som udødelig med en flot guldbelagt pen med fine symboler på siden. Den ser håndlavet ud, som om den er lavet til en specifik person. Du har ledt, men har ikke fundet andre af slagsen.

## Hvorfor vil du ikke længere være udødelig?

Du er så uendeligt træt af evigheden. Du ville ønske, at det hele bare snart ville stoppe. Du tror snart ikke på, at der er inspiration tilbage til dig i dette liv, og du håber et dødeligt liv vil give dig en mere meningsfuld eksistens. Eller i det mindste en afslutning på det hele.



## Relationer

### **Selvdestruktiv Helt**

Opsummering: Lidt selvoptaget, men heldigvis ikke overopmærksom på dine behov

I plejede at være nogenlunde tætte. Du synes det var sjovt og interessant at finde inspiration i den heldedåd, der altid opslugte Helten. Det virkede også til, at det var sjovt for jer begge. I er stadig tætte nu, men det er mest fordi, Helten er den eneste, der ikke forsøger at snakke om følelser omkring dig. I kan eksistere og have det sjovt sammen, uden Helten kigger på dig med den samme irriterende medlidenhed som de andre, og det sætter du pris på. Jeres nye relation til hinanden, har dog også skabt en vis distance, men det vælger du ikke at analysere.

### **Kaotisk Akademiker**

Opsummering: Intelligent og inspirerende, men lidt for venlig mod dig

Du så op til Akademikeren engang. Deres konstante arbejdsmoral og tørst efter viden var inspirerende for dig. Du forsøgte til tider at engagere dem i dybe samtaler, men de var ofte for distraheret til at give dig særligt meget opmærksomhed. Siden du stoppede med at se det positive i livet og verden omkring dig, er de pludselig begyndt at se på det dybere. Pludseligt virker Akademikeren til at være venlig mod dig, og forsøge at hjælpe dig hvor end de kan. På den ene side, synes du, det er lidt irriterende, for det føles for sent at blive venner nu. På den anden side, er der en del af dig, der gerne vil lære dem bedre at kende.

### **Optimistisk Filosof**

Opsummering: Et godt menneske, men på en lidt for insisterende måde

Filosoffen og dig var engang rigtig tætte. Filosofpen havde altid alle mulige spændende fortællinger om de dødelige omkring jer, som du kunne bruge som god inspiration. Du er dog begyndt at trække dig lidt, og selvom Filosofpen stadig er venlig overfor dig, er du bange for de ikke længere synes om dig. Uheldigvis betyder dette blot, at du trækker dig endnu mere. Tilmed føles det lidt som om Filosofpen er usårlig. Bliver Filosofpen aldrig selv grebet af den uendelige meningsløshed?



# Optimistisk Filosof

Navn: \_\_\_\_\_

Pronominer: \_\_\_\_\_

- Vil altid gøre hvad der skal til for at forstå de dødelige, og meningen med livet.

## Beskrivelse:

Okay. Måske er du udødelig. Måske er der død, hvor end du kigger hen, og måske kommer du aldrig til at leve et liv som alle andre. Men det betyder ikke, at det ikke er det værd.

Der er mennesker over det hele. Fantastiske spændende mennesker med tanker og liv, der kan sættes i perspektiv. Og selvom du har svært ved at se en mening i et evigt liv, er du begyndt at se en del mening i de dødelige. Du bruger dine dage til at tale med dem, læse hvad de skriver, og forstå meningen med livet og verden. Du synes det er ufatteligt smukt at dødelige kan have så mange tanker på et så kort liv, og du ser det som din opgave at samle dem og få en højere forståelse. Måske kan du hjælpe dem, der har lyst til at give op. Måske kan du skrive spændende værker. Hvis du blot deltager i de dødeliges ritualer og fester, kan det være, at du finder noget, der minder om en livsglæde. Også selvom du ikke har et traditionelt liv.

Du vågnede som udødelig med en smuk halskæde med en ædelsten på forsiden. Den kan åbnes, og afslører en falmet, men detaljeret tegning af en person, du ikke kan genkende.

## Hvorfor vil du ikke længere være udødelig?

Du har brugt adskillige år på at nedskrive og forstå dødeliges historier. Du forsøger at holde sammen på de andre udødelige, og løse deres problemer. Dog er der en dyb ensomhed gemt i dig. Du kan ikke huske sidste gang du selv følte dig som et helt menneske. Én der havde en historie at fortælle. Du håber inderligt at denne ensomhed endelig vil forsvinde, hvis din fortælling blot kunne have en slutning.



## Relationer

### **Selvdestruktiv Helt**

Opsummering: Selvdestruktiv, og det gør dig lidt bange

Heltens opførsel skræmmer dig lidt. Du ville ønske, de ikke hele tiden var den første til at ofre sig selv. Du vil ofte gøre dit bedste for at stoppe dem, og måske endda foreslå at følge med. Du tror Helten føler sig alene, lidt ligesom dig, men det er ikke noget de vil snakke med dig om. Måske kan du få dem til at dele nogle følelser med dig bare en enkelt gang? Eller måske få dem til at se deres liv som værd at leve, trods udødeligheden? I det mindste blot efter ritualet. Du gør ihvertfald dit bedste. Du ved, at Helten synes du er dømmende, så du prøver at holde en sund distance. Du har dog svært ved ikke at blande dig en lille smule.

### **Kaotisk Akademiker**

Opsummering: Befriende optimistisk, men lidt bedreviddende.

Akademikeren er nok de mest optimistiske i jeres gruppe udover dig selv. Akademikeren er den første der vil med dig ud af huset, såfremt du kan love, at der er et eller andet spændende at undersøge. Du ville ønske de synes de dødelige var lidt mere interessante, og du prøver da at relatere deres liv til den omkringliggende verden som Akademikeren er så fascineret af. Akademikeren synes også tydeligvis, det er lidt spild af tid, når du forsøger at få de andre med ud. Du forsøger dog alligevel, og eftersom Akademikeren tydeligvis er bange for at kede sig, kunne de sikkert være godt for dem at se længere end sin egen næsetip.

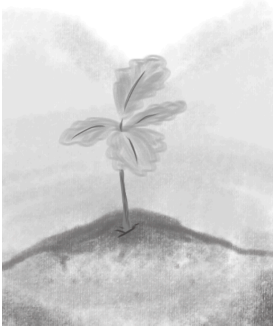
### **Træt Digter**

Opsummering: Deprimeret og svær at hjælpe

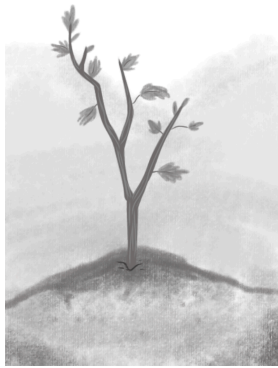
Digteren og dig var engang ret tætte, men du er i tvivl om du har været lidt for påtrængende. De sidste par årtier har Digteren været fanget af skriveblokering og mangel på inspiration. Dine fortællinger om de dødelige, du har mødt, provokerer ikke længere meget andet end et suk fra dem. Du vil så gerne hjælpe dem, men du ved ikke hvordan.



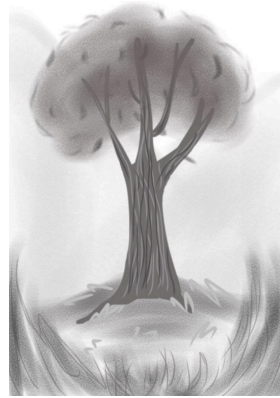
## Træet i forskellige stadier



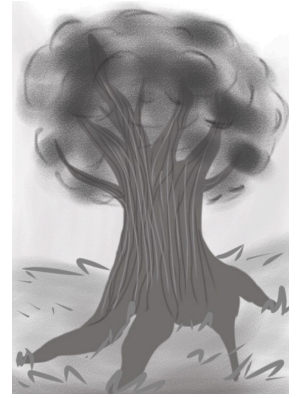
Træspiren



Det voksende træ



Det lille træ



Det fuldvoksne træ

**Æra 1 - Følelseskort**



**Håb**

**Frustration**



**Angst**

**Stolthed**



**Æra 2 - Følelseskort**



**Fortvivlelse**

**Sorg**



**Bitterhed**

**Fred**



### Æra 3 - Følelseskort



**Vrede**

**Frygt**



**Misundelse**

**Lidelse**



**Sidste Ritual - Følelseskort**



**Bittersød**

**Frihed**



**Lykke**

**Hjemve**





## Æra 1 - Scener

<p><b>Karakterer:</b> Akademikeren og Digteren</p> <p>Akademikeren tager sig af sin have, og har problemer med at genskabe en gammel plante fra sin bog. Akademikeren er tydeligvis frustreret over det. Digteren sidder og kigger på, og ender med at træde ind for at hjælpe.</p> <p><b>Akademikeren</b> er frustreret over ikke at kunne genskabe en plante fra sit dødelige liv.</p> <p><b>Digteren</b> vil først gerne bare dvæle i det deprimerende, men vil faktisk gerne hjælpe med at skabe noget smukt.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Helten og Akademikeren</p> <p>Akademikeren spørger Helten om de gange Helten døde, for at nedskrive information om, hvordan det føles at dø på forskellige måder. Helten er ikke særligt glad for at gå i detaljer om emnet, men prøver at skjule det. Akademikeren lægger først ikke mærke til Heltens følelser omkring det.</p> <p><b>Akademikeren</b> er tørstig efter viden, men vil til sidst se, at Helten bliver utilpas af det.</p> <p><b>Helten</b> prøver at tale uden om hvordan det føles at dø, og i stedet snakke om den heltedåd, der ledte op til det.</p>
<p><b>Karakterer:</b> Filosoffen, Akademikeren, Digteren og Helten</p> <p>Der er kostumefest på et fællesområde i byen, og Filosoffen har overtalt de andre til at tage med. Filosoffen forsøger at hjælpe de andre med at finde kostumer til festen.</p> <p><b>Akademikeren</b> synes, festen er spild af tid, og er egentlig lidt ligeglad med kostumet.</p> <p><b>Digteren</b> vil ikke indrømme det, men synes det lyder hyggeligt nok at klæde sig ud i noget smukt.</p> <p><b>Helten</b> vil gerne med, men kan ikke finde ud af hvad de vil klædes ud som.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Filosoffen og Helten</p> <p>Janus Castillo introducerer Filosoffen og Helten for sin yngste datter, Maria, og spørger om de ikke vil underholde hende i nogle minutter.</p> <p><b>Filosoffen</b> prøver at lære hende om hvordan man er et godt menneske, og kommentere hele tiden på hvor smukt livet er</p> <p><b>Helten</b> prøver at lege en leg om helte, og kæmpe med træsværd</p> <p><b>Maria (spillede)</b> opfører sig som et nysgerrigt barn, der hurtigt bliver distraheret af nye ting.</p>

## Æra 2 - Scener

<p><b>Karakterer:</b> Helten og Digteren</p> <p>Helten sidder alene ved sit yndlingssted og polerer sit sværd. Digteren kommer forbi og sætter sig ved siden af. Det er tydeligt at Helten ikke har det godt. Digteren spørger ind til, hvad Helten tror de brugte sværdet til, før de blev udødelig.</p> <p><b>Helten</b> prøver at undgå at vise for mange følelser, men har tydeligt tænkt over det her meget.</p> <p><b>Digteren</b> prøver at komme tættere på Helten, og selv at være sårbar.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Akademikeren og Helten</p> <p>Akademikeren sidder og kigger gennem sin bog om planter. Helten kommer tilfældigvis forbi og forstyrrer, mens Akademikeren sidder dybt i sine egne og ukarakteristisk følelsesmæssige tanker. Akademikeren ender med at indrømme, at de ville ønske, de kendte personen, der har skrevet noterne, om det er Akademikeren selv eller ej. De ville ønske de vidste hvem de savner.</p> <p><b>Akademikeren</b> er mere stille end normalt, og har svært ved at virke som sig selv.</p> <p><b>Helten</b> viser mere medlidenhed end normalt, og er i tvivl om de skal give Akademikeren privatliv, eller tale om det.</p>
<p><b>Karakterer:</b> Filosoffen og Akademikeren</p> <p>Filosoffen sidder ved Maria Castillos overgroede gravsted, og kigger på billedet i sin halskæde. De ville ønske de vidste, hvem der er på tegningen, og om de overhovedet nogensinde eksisterede. Akademikeren forsøger at trøste Filosoffen.</p> <p><b>Filosoffen</b> prøver at distancere sig lidt fra sine følelser og sorg, og taler meget overordnet om livet og døden.</p> <p><b>Akademikeren</b> forsøger at få Filosoffen til at tale om sine følelser, men er ret dårlig til det, da de også selv har en tendens til at tænke logisk og overordnet.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Digteren og Filosoffen</p> <p>Digteren sidder ved sit yndlingssted og prøver at skrive noget med sin pen. De kan dog ikke få ordene ud. Filosoffen kommer forbi, og Digteren ender med frustreret at tale om, at de er i tvivl om hvem pennen tilhørte før de blev udødelige. De indrømmer, at de er bange for at skuffe personen, der ejede den før.</p> <p><b>Digteren</b> er frustreret, og ville ønske de var en digter, der fortjente den smukke håndlavede pen.</p> <p><b>Filosoffen</b> lytter og siger, at det ikke er så vigtigt, hvem pennen før tilhørte.</p>



## Æra 3 - Scener

<p><b>Karakterer:</b> Filosofen og Digteren</p> <p>Filosoffen sidder og kigger på dødelige. Det er en gang for alle gået op for dem, at de nok snart bliver en del af dem. Pludselig er de bange for, at de aldrig rent faktisk vil passe ind i blandt dem. Digteren kommer forbi og forsøger at opmuntre dem.</p> <p><b>Filosoffen</b> er bekymret for, at ensomheden aldrig forsvinder.</p> <p><b>Digteren</b> takker Filosofens for deres forsøg på at holde sammen på de udødelige disse år, og er sikker på de bliver en god dødelig.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Akademikeren og Filosofen</p> <p>Akademikeren lykkes med at åbne en hemmelig æske, der har taget et par år at løse, men finder ud af, at den er tom. Akademikeren føler sig pludselig selv tom, og usikker på fremtiden. Kommer der overhovedet til at være noget tilbage at undersøge i det dødelige liv? Filosofen kommer forbi, og forsøger at hjælpe.</p> <p><b>Akademikeren</b> har svært ved at give slip og finde en ny betydning.</p> <p><b>Filosoffen</b> forsøger at give råd til, hvordan Akademikeren kan finde betydning i et dødelige liv.</p>
<p><b>Karakterer:</b> Helten og Digteren</p> <p>Helten sidder et roligt sted og overvejer, om sværdet er noget, de vil bruge i det dødelige liv. Da Digteren kommer forbi, spørger Helten, om Digteren ikke vil skrive noget på sværdet med sin pen.</p> <p><b>Helten</b> overvejer, hvad sit dødelige liv skal bestå af.</p> <p><b>Digteren</b> bliver revet med af overvejelserne.</p>	<p><b>Karakterer:</b> Digteren, Filosofen, Helten og Akademikeren</p> <p>Digteren har endelig fundet inspiration, og sidder på sit værelse med sin pen. De prøver at finde ud af, hvad de skal skrive med den nyfundne energi, og de andre udødelige prøver at hjælpe. Det lykkes til sidst.</p> <p><b>Digteren</b> ser det smukke i alle de andres ideer</p> <p><b>Akademikeren</b> glæder sig til at se et nyt digt, men forstår ikke helt metaforerne</p> <p><b>Helten</b> vil gerne have Digteren til at skrive et digt om en helledåd</p> <p><b>Filosoffen</b> er glad for, at Digteren tror på sig selv, og prøver at holde motivationen oppe.</p>