

Dulce et Decorum



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2013

Dulce et decorum, spilledervejledning

Introduktion.....	2
Foromtale.....	2
Hvad Dulce et decorum handler om.....	3
Hvad Dulce et decorum gør.....	3
Hvor Dulce et decorum kommer fra.....	4
Historisk akkuratelse.....	5
Redskaber.....	6
Fysiske ingredienser og andet praktisk.....	6
Vigtige spillederopgaver.....	6
Sikkerhed.....	7
Oplæsning og oplæsningsteknik.....	8
Dramatis Personae.....	9
Hovedpersoner.....	9
Bipersoner.....	9
Spilleders bipersoner.....	10
Mekanik, overblik.....	11
Mekanik, tabs-udvælgelse.....	12
Mekanik, psykologisk overlevelse.....	13
Sæt tjekliste.....	14
Curveball-scener.....	15
Forløb.....	17
Opvarmning og casting.....	17
Casting.....	19
Prolog.....	20
Første sæt.....	21
Første mellemspil: Curveball til Tom Fenton.....	23
Andet sæt.....	23
Andet mellemspil: Curveball til Rupert Kent.....	24
Tredie sæt.....	25
Tredie mellemspil: Curveball til Charles Forrester.....	26
Fjerde sæt.....	26
Fjerde mellemspil: Venner?.....	28
Femte og sidste sæt.....	29
Epilog.....	30
Debriefing.....	31

Spilleders bilag med mere: Tjeklister, officerer, vejledt meditation, i pigtråden

Introduktion

Velkommen til *Dulce et decorum*. Introduktionen taler mere generelt om spillet.

Sektionen med redskaber opregner spillets dele og gennemgår de regler og principper, som er styrende for spillet. Sektionen forløb er en håndbog til at køre spillet med. Karakterer og kort er vigtige, og du bør læse dem efter redskaber og før forløb. Der er tjeklister, bilag og deslige til spilleleder til sidst.

Foromtale

Dulce et decorum est pro patria mori

"Det er sødt og passende at dø for fædrelandet"

-Horats

Af meget forskellige grunde har tre unge engelske soldater og en sygeplejerske meldt sig frivilligt til tjeneste på vestfronten under første verdenskrig. De håndterer krigens rædsler ved hjælp af venskab, og vender forandrede hjem – eller dør. Spillet udforsker tro og tvivl, og menneskelig kontakt i dødens skygge, på baggrund af pigtråd, gasmasker og knuste hjerter.

Dulce et decorum bruger bipersonsspil, story game og fortællespil til at støtte op om karakterspillet. Gennem fælles fortællespil opbygger gruppen krigen og livet ved fronten, og bruger det til at sætte karaktererne under pres. Et simpelt mekanisk system former og følger fiktionen. Spillerne tager hånd om spillets virkemidler – kolde kendsgerninger og autentisk skyttegravspoesi.

Forventet spilletid: Ca. 4½ time

Antal spillere: Fire spillere og en spilleleder

Genre: Krigstragedie

Spillertype: Du har lyst til at engagere dig i både fiktionen og din karakter, og nyder en grad af uvished som leveres af mekanikken. Og du synes at engelske digte om giftgasangreb og fortabt ungdom lyder skønt.

Spilledertype: Du elsker spillerne, og har både lyst til at presse dem og til at hjælpe dem med at støtte og presse hinanden. Mudder og pigtråd ligger godt i munden på dig, og du kan være lidt nedrig.

Om forfatteren: Troels ville ønske at han hed Erich Remarque. Eller måske Euripides. Plottet har han i alt fald lånt fra Euripides. Han tror heftigt på rollespillere som medskabere.

Hvad Dulce et decorum handler om

Spillet handler om krig, selvfølgelig. Om at bruge og miste tro, både religiøs og ikke-religiøs. Om venskab som en nødvendighed. Om at bruge kunst (her poesi) til at få ting til at give mening.

Hvad Dulce et decorum gør

Spillet præsenterer spillerne for en krigens rædsler-situation, befolket af kraftfulde billeder af Vestfronten, et af vor kulturkreds' stærkeste symboler på meningsløs lidelse. Spillet inviterer dem til at blive medskabere gennem beskrivelse, og beskytter desuden deres hovedpersoner mod pludselig, "meningsløs" død, og giver dem muligheder for at vælge heroisk, åbenlyst meningsfuld opofrelse gennem indsats. Spilleders karakterer er ubehagelige, men cool eller morsomme. Efterhånden som spillet skrider frem bliver der skruet op for rædslerne, og hovedpersonerne må finde sig i at være mål for ikke blot

rædsler, men også uretfærdigheder. Spilleder karakterernes charme udhules af deres rædsomhed, og hovedpersonernes ressourcer til at handle heroisk slides ned. De mulige måder at håndtere presset bliver mindre og mindre behagelige. I det sidste sæt ud af fem, op til livet i det flere måneder lange slag ved Somme, bliver både mulighederne for heroisk handling og den særlige beskyttelse fjernet. Til slut ser spillerne forhåbentlig dødeligheden lige i ansigtet, og får lejlighed til at tænke over, hvor meget det er værd at ændre sig for at overleve. Mekanikken former og fokuserer spillet, leverer usikkerhed og fremtvinger svære valg. Poesien er et spejl for den fiktion, der frembringes, såvel som en inspirationskilde.

Hvor Dulce et decorum kommer fra

Spilmæssigt bygger *Dulce et decorum* videre på temaer og teknikker fra mit tidligere spil *Tortur*. Og ligesom *Tortur* er det inspireret af Peter Fallesens *Auto de fe*. Der er både sætstruktur, poesi og sød, sød smerte. Desuden har story games såsom Ben Lehmans *Polaris* været en indflydelse, og såmænd også gode, gamle *Call of Cthulhu*.

Litterært set har jeg først og fremmest været inspireret af skyttegravspoeter som Sorley, Sassoon og Owen, med flere. Titlen er taget fra Wilfred Owens digt *Dulce et Decorum Est*. Desuden kan jeg varmt anbefale Erich Remarques roman *Intet nyt fra Vestfronten*; en nærmest urimeligt god bog, og endda på mindre end 200 sider. Læs! Plottet i spillet er mere eller mindre direkte taget fra den oldgræske tragedie *Kvinderne fra Troja* af Euripides, muligvis den mest ubærligt grusomme tragedie nogensinde. Den opregner, hvorledes hele den vestlige civilisations intellektuelle, åndelige og sociale værktøjskasse til håndtering af besværlig virkelighed svigter under pres. Ja, det blev skrevet for omtrent 2.400 år siden, og det er så frisk og relevant som nogen sinde.

Musikalsk er sagen klar: Lydsporet til skrivningen har været PJ Harveys album *Let England Shake*.

Og endelig, tak til en masse dejlige mennesker: Min redaktør og sparringspartner Anne Vinkel Hansen, min engelske sprogkonsulent Lizzie Stark, min retoriker Anissi Thorndal Abu Ghazaleh, min kone og rådgiver Christina Goddard Christensen, samt mine playtestere Peter Fallesen, Dennis Gadgaard, Søren Gormsen, Anne Vinkel Hansen (igen), Mads Egedal Kirchoff, Charlotte Lehmann, Marie-Luise Lubich, Lærke Hvid Pedersen, Niels Ladefoged Rasmussen, Marie Skouenborg, Danny Wilson og Jakob Zimmermann.

Historisk akkurate

I forbindelse med dette spil er den historiske virkelighed et skatkammer, vi plyndrer for guldkorn, ikke museumshaller som vi andægtigt lister rundt i. Alt materialet i spillet er så historisk korrekt som rimeligt muligt, men spillerbidrag er også en væsentlig del af spillet. Det ville ikke være godt, hvis spillerne var bange for at sige noget ukorrekt, så slå i tvivlstilfælde fast, at et vist mål af historisk upræcighed er OK. Du behøver heller ikke selv at have nogen grader i krigshistorie for at køre *Dulce et decorum*. Har du bare læst Wikipedia-opslaget om "Trench Warfare" er du såmænd fint med.

Redskaber

Der er en del virkemidler, som skal spille sammen for at få spillet til at fungere. Jeg havde overvejet musik til start og slut, men gik bort fra tanken da der allerede foregår så meget. Skulle du virkelig gerne ville musik, vil jeg foreslå dig at starte og slutte med samme nummer, og ikke blande musik ind under spillets afvikling. Brug enten "Let England Shake" eller "In the Dark Places" af PJ Harvey, eller noget trist og storladent såsom Henry Purcells begravelsesmarch for dronning Mary.

Fysiske ingredienser og andet praktisk

Selvfølgelig en udskrift af spilledertekst. Bilag. Trykte kort til coping-kort, kendsgerninger og heroisk indsats. Fælles karakteroversigt. Karakterark. Fem poesihæfter. Papirclips til at bruge som markører. Desuden skal du bruge:

- **Tusser eller markeringspenne** i rød, grøn, gul og blå, samt sort, til at markere på karakteroversigten.
- **Et sæt almindelige spillekort** til tabskort.

Når du opstiller spillokalet, bør der være et bord at sidde og spille omkring, og du bør desuden have et bord til at lægge facts, specialaktioner med mere op sorteret efter sæt, så du ikke skal fumle efter ting undervejs.

Vigtige spillederopgaver

Dette er muligvis åbenlyst, men her er de for en god ordens skyld.

- **Formidle spillet** og hjælpe med mekanik og procedurer undervejs.
- **Fremmane krigszonen.** Gør det virkeligt, og hjælp spillerne med at gøre det virkeligt. Desuden, klip de enkelte scener så flest muligt bliver korte og stramme. Lad være med at bruge lange, malende sætninger. Spar lidt på

tillægsordene, og lad spillernes fantasi om at udfylde mellemrummene i det, du skitserer.

- **Pres spillerne.** Pres dem ved at håndhæve de hårde mekanikker, ved at fremmane værre og værre ting for dem, ved at spille dine spilleder-karakterer som arrogante, autoritære røvhuller, og ved at spørge dem, pågående, "Så hvad gør du?"
- **Bekræft spillerne.** Så længe de faktisk ikke kludrer forfærdeligt i det, skal du bekræfte dem i, at de klarer sig OK. Gør dette subtilt, ved at møde deres blik når de søger øjenkontakt, og nikke let. Lad være med at le og være kammeratlig; vær lidt kold og højtidelig -- men kun personligt ondskabsfuld når du er biperson.
- **Træd ind** og gør noget hvis spillet er i problemer. Eller hvis en spiller er.

Sikkerhed

Der er ret mange grimme ting i scenariet, og en hel del af dem er sørgeligt aktuelle. Af den grund får spillerne for en god ordens skyld en sikkerhedsfrase:

"Stop spillet"

Når det siges, stopper spillet selvfølgelig, og I finder ud af, hvad der skal til for at spillet kan fortsætte uden at nogen får det dårligere, end de har lyst til at håndtere. Det er en mulighed, at spillet ikke fortsætter.

Der er ikke sat en streng aldersgrænse; jeg regner med at foromtalen og emnet skræmmer spillere væk, som ikke er parat til at håndtere emnet på en forsvarlig måde. Du bør dog overveje at gå spillere under 18 år på klingen for at sikre dig, at de er klar over hvad de går ind til.

Oplæsning og oplæsningsteknik

Ofte vil en eller flere spillere skulle læse et stykke poesi eller prosa op ved bordet. For de fleste vil en smule oplæsningsteknik hjælpe på forståelighed, og på at gøre oplæsningen ikke-kedelig for tilhørerne. Opvarmningen og prologen træner spillerne i oplæsningsteknik. Her er, hvad det indebærer i forbindelse med dette spil:

- **Forberedelse.** Først, læs tekststykket for at forstå, hvad det betyder, overordnet og ord for ord. Du behøver ikke at forklare tilhørerne, hvad hvert enkelt ord betyder, men *du* vil lyde bedre og mere interessant, hvis du forstår. Dernæst, læs tekststykket og sig det for dig selv, tavst men med mundbevægelser. Så kommer du ikke til at blive overrasket og snuble over udtalen og rytmen undervejs.
- **Læs langsomt og tydeligt.** Læs lidt langsommere, end du umiddelbart har lyst til. Det lyder bedre og er mere forståeligt. Desuden, tillægsteknik til poesi: Lad være med at overfokusere på rytmen og læse DAM-da-DAM-da-DAM-da-DAM! Hvis der skal være rytme, ligger den allerede i ordene, og kommer helt af sig selv.
- **Tilhørerteknik.** For det første, lyt opmærksomt efter når andre læser op, uden at planlægge eller tænke på andet end oplæsningen. Du får mere ud af oplæsningen hvis du fokuserer på den. For det andet vil spillet uddele nogle simple, stemningsfulde meditationsøvelser til de som venter på andres oplæsningsforberedelse uden selv at have noget at forberede. Brug det til at holde fokus og stemning, og undgå at blive en ufokuseret og uopmærksom tilhører. Som spilleleder kan du vælge at planlægge narrestreger i stedet for at meditere, eller meditere hvis det virker bedre for dig.

Når teksten er prosa, vil der være tale om 4-7 linjer tekst, og alle vil have noget at tage sig til, så der bliver intet behov for meditation. Når teksten er poesi, vil det ofte være delt op i flere stykker, men efter prologen vil der aldrig være til alle. Der er altid angivet en meditationsøvelse i poesihæftet, når det er relevant.

Poesi-variant for spilleleder: Hvis du har lyst og mod på det, kan du genbruge de tre Rupert Brooke-digte fra prologen senere i spillet, som æstetisk eftertryk og sarkastisk effekt. Brug dem til at klippe scener med, simpelt hen ved at begynde at læse op. Læs selv op, del ikke ud. Læs første vers op eller hele digtet, som du vil. **For eksempel:** Charles har lige opgivet sin tro på Jesus. Det kunne måske være en lejlighed til at klippe med digtet *Peace*, som starter: "Now, God be thanked who has matched us with His hour..."

Dramatis Personae

Der er fire typer personer i fiktionen: Hovedpersoner, som hver af de fire spillere styrer én af, bipersoner som hver af spillerne styrer tre plus en af, ansigtsløse cast-of-thousands statister som spillere eller spilleleder fortæller i baggrunden, og så de egentlige spillederstyrede NPC'er, med hvilke spilleleder presser spillerne.

Hovedpersoner

Der er fire hovedpersoner. Læs dem, lær dem at kende før spillet; de er helt centrale. Fire unge englændere har meldt sig frivilligt til tjeneste på Vestfronten. De tre unge mænd har meldt sig, fordi de tror på noget; Charles tror på Jesus, Rupert på England og Tom på venskab og *doing your bit*. Camilla har meldt sig som sygeplejerske af kedsomhed og eventyrlyst snarere end idealisme, men hun er ikke af den grund tænkt som en ond, dum eller plæt karakter. Spillets primære fokus er hvad de fire gør for at overleve det psykologiske pres, som knækkede så mange.

Bipersoner

Spillerne styrer også hver fire bipersoner. En af dem er en af hovedpersonernes ven eller elskede hjemme, som optræder i prolog og epilog, de tre andre er med i krig. Bipersonerne ved fronten tjener primært som støtte for hovedpersonerne og

tilpasser sig deres behov, og væsentlige dele af spillet kredser om hovedpersonernes intense venskaber med disse bipersoner, frygt for at miste dem, samt konsekvenserne når bipersonerne bliver *casualties*, tab, ved at dø, bryde sammen eller ryge hjem som invalider.

Spilleders bipersoner

Du, spilleleder, har noget ganske andet. Dine bipersoner er ikke gode folk. Det er ikke muligt at blive rigtige venner med dem. De er trusler. Sjove eller grumme, kompetente eller uduelige; alle karakterer spillet af dig er hensynsløse, arrogante og autoritære. De er en del af hierarkiet og omverdenen, som presser Vore Helte. Lad være med at kunne lide dem. Lad ikke spillerne kunne lide dem ud over det første sæt eller to. Dine bipersoner har kun efternavne.

- **Kaptajn Whitford-Blythe** er et overklassefjols, og fuldstændig uduelig som leder. Hans fjollethed bør være morsom i starten, med overklasse-sprog som grænser til det latterlige, men han er en trussel af to grunde: Hans uduelighed får folk dræbt og lemlæstet, og han tillægger ikke underklassens liv og værdighed nogen værdi. Længere henne i spillet begynder han at falde fra hinanden, men hans lederskabs trussel bør få dette til at vække rædsel snarere end medlidenhed. Han siger ting som "jolly good!", "good chap!" og "carry on."
- **Sergent Jones** er en hærdet, arret veteran med et par oversavede jagtgeværer i bæltet. Han har været i hæren siden Boer-krigen. Han er kompetent og samler op, hvor kaptajnen taber boldene, hvilket gør ham ganske uundværlig for bataljonen (og spilpersonerne), men han er også fyldt med had og raseri. De to ekstra coping actions til fjerde sæt, *Had* og *Umenneskelighed*, beskriver hvad han er. Han hader og foragter ikke blot fjenden, men også al (opfattet) svaghed. Det vil sige rekrutter, civile, kvinder, bøsser og enhver, som udtrykker følelser udover had, vrede og til nød grådighed. Den eneste måde at opnå hans respekt er at tage *Had* eller *Umenneskelighed*.

- **Major Vaughn** er en tyk, munter gammel mand som hjemsøger the Casualty Clearing Station (og bataljonshovedkvarteret, men det er ikke rigtig i spil). Hans hovedaktiviteter lader til at være at skrive klichéfyldte breve til faldne soldaters familier, foruden noget vagt logistik-relateret. Han har et stort hvalros-overskæg som han stryger ret meget, en tendens til at snige sig ind på folk, og der kommer intet andet end klichéer ud, når han åbner munden. Hans hobby er magtmisbrug og seksuelle overgreb. I spillet er hans rolle at være "Tjekhovs voldtægtsmand" som afprøver Camillas grænser, eskalerer og søger svaghed og lejlighed. Når først han er etableret som trussel, er der egentlig ikke noget behov for at gennemføre. Stakkels Tjekhov.

Lav flere efter behov. Oversygeplejerske? Ny feltpræst? Bare husk, kun efternavne, og hensynsløse, arrogante og autoritære. Du får ikke lejlighed til at spille anstændige mennesker.

Mekanik, overblik

Spillets mekanikker er simple, og bekymrer sig om overlevelse snarere end action. De er ligeglade med om du rammer denne tysker med denne kugle eller ej. Mekanikkerne sigter heller ikke efter universel simulation som kunne være dækkende for hvemsomhelst, hvorsomhelst; de former netop *Dulce et decorums* fortælling. Der er to hoved-undersystemer, tabs-udvælgelse og psykologisk overlevelse. De interagerer med hinanden, og det ene eller det andet er i kontakt med stort set al fiktion i hoved-delen, og med størstedelen af prologen og femte sæt. Mekanikkerne former og fokuserer spillet, leverer uvished og fremtvinger hårde valg.

Form og fokus: Reglerne fortæller, for eksempel, at dette er en coping-scene hvor du bliver venner med en biperson, så I kan springe direkte til at blive venner. I behøver ikke fumle rundt for at se, om I bliver venner eller ej.

Uvished: Spillerne kan delvist planlægge deres forløb, og så alligevel ikke. For hvad hvis der skulle ske noget frygteligt for den kære ven, du har støttet dig til? Det ville ændre alting.

Hårde valg: Måske er situationen, at kun en coping special-aktion ville kunne holde din hovedperson fra at lide skade. Lad os sige at mulighederne på bordet er *Sex* og *Had*. Vil du så hellere gå i seng med en anden mand og forråde din forlovede derhjemme, erklære dit lidenskabelige, folkemorderiske had til tyskerne, eller måske gøre noget tredje som involverer at tage noget skade? Hvis du vælger en af de to første muligheder, bliver den aktion en del af hvem din hovedperson er. Har du lyst til at være sådan én? Og hvad for én?

Mekanik, tabs-udvælgelse

I hvert sæt skal to eller tre karakterer udvælges til at blive elimineret som tab, og dø eller forlade krigszonen som invalide. Spilleleder tager to eller tre røde kort fra et sæt almindelige spillekort (et af dem altid Hjerter Es, Dødens eget kort) og fylder op med sorte kort til at repræsentere karakterer som klarer sig, op til det totale antal af truede karakterer. I hoveddelen af spillet vil dette sige alle spiller-bipersoner. Ved slutningen af sættets hovedscene blandes kortene og lægges med ryggen opad på de truede karakterer på karakteroversigten. Hver spiller vender kortene i sin kolonne, og karakterer med røde kort bliver tab. En kort tabsscene udspilles for at sige farvel til karakteren og præsentere de umiddelbare konsekvenser af karakterens forsvinden fra fronten og fra spillet.

Regel: Før hovedscenen læser hver spiller op fra et fact-kort. I løbet af hovedscenen skal hver spiller få sin kendsgerning i spil gennem beskrivelse og

indlevere fact-kortet, når det er gjort. Hvis ikke de opfylder denne mission, skal spilleleder kort men ondskabsfuldt bringe kendsgerningen ind i fiktionen, OG et sort kort bliver udskiftet med et rødt. *Eksempel:* En spiller har kendsgerningen "Granatchok." Under hovedscenen kan spilleren beskrive soldater med granatchok, lade en af deres karakterer bringe det op i samtalen, eller lignende. Og så, når forpligtelsen er opfyldt, kan de indlevere fact-kortet.

Regel: I løbet af hovedscenerne kan hovedpersonerne gøre en heltemodig indsats. Spilleren spiller aktionskortet *Heroic Effort* og beskriver, hvordan hovedpersonen er heroisk og giver sig fuldt ud. Så bliver et rødt kort som *ikke* er Hjerter Es udskiftet med et sort. Hvis der er to røde kort på bordet (hvoraf et nødvendigvis er Hjerter Es), kan én spiller være heroisk med udbytte. Heltemod kan ikke afbøde konsekvenserne af uspillede facts fordi *Heroic Effort* skal spilles i krigsscenen, mens konsekvenserne af facts kommer, hvis de *ikke* er blevet spillet i løbet af krigsscenen.

Regel: Hvis en spiller insisterer på at gøre noget, som åbenlyst ville få deres hovedperson slået ihjel eller på anden vis fjernet fra spillet, bør spilleleder sige: "Du er godt klar over at du bliver dræbt, hvis du gør det der?" Hvis de alligevel insisterer på at gøre det, så ihjelslå dem. Hovedpersonen, forstås.

Mekanik, psykologisk overlevelse

På hvert karakterark er der to spor, et til at holde rede på styrken af hovedpersonens livslyst, og et til at holde rede på styrken af deres tro. Livslyst kommer i trinene stærk, svag/svækket, knækket og ødelagt. Tro (altid på noget bestemt, det er aldrig abstrakt) kommer i trinene stærk, svag/svækket og ødelagt. Bliver en karakters livslyst ødelagt, begår personen selvmord, bryder fuldstændig sammen eller rejser sig i skudlinjen. Bliver en karakters tro ødelagt, er den borte og kommer ikke tilbage. Nogle karakterer starter med svag livslyst eller tro.

Når man tager skade, kan man vælge at miste et niveau fra livsløst eller tro. Man flytter så papirclipsen som bruges som markør ned til det næste niveau, og teksten ud for clipsen er nu den gældende på den del af karakterarket. I *coping-scener* kan man spille coping-kort for at undgå eller håndtere skade. Coping-kort kan genbruges sæt efter sæt, med undtagelse af coping specialaktioner, som kun kan bruges én gang i spillet. Når en spiller har brugt en specialaktion, er den opbrugt og ingen andre kan bruge den.

Hvornår tager man skade? Nåe spilleleder eller et kort siger at man gør. Spilleleder siger det, hvis det er en curveball-scene, eller hvis spilleren har gjort et eller andet, som åbenlyst vil volde hovedpersonen grufuld lidelse. I det andet fald: Sig at hvis de gør det, vil de komme til at tage skade. Hvis de ikke bakker væk, men gør hvad det nu var de ville, så tildel dem skade.

Kort som giver skade: *Heroic effort*. Coping-kortene *Styrk din tro* og *Find nyt venskab*. Specialaktionen *Kærlighed*.

Når nogen har taget skade, så bed spilleren tage et øjeblik til at læse op på deres ændrede karakter -- skade ændrer karakterbeskrivelsen.

Sæt tjekliste

Alle får en sæt-tjekliste. Her er hvad den siger, *let uddybet*. *Se dine egne bilag*. Der er i alt **fem** sæt, foruden prolog og epilog. Et sæt består af:

1. **Spilleleder introducerer.** *Årstidernes gang, og hvordan krigen forløber.*
2. **Fact-kort uddeles,** spillerne forbereder sig, og de som ikke har "Det er ikke alt sammen forfærdeligt" læser op. *I hvert sæt får en ny "Det er ikke alt sammen forfærdeligt", således at alle har haft det efter fire sæt. Formålet er dette: Ved at gøre ikke-slemme til en spillerposition og give alle andre slemme ting at sige, bliver ikke-slemme fremhævet men i undertal og omringet af slemme.*

3. **Coping-specialaktionskort** kommer på bordet og forklares kort. Der lægges tabskort op, røde og sorte, så det passer til antallet af truede karakterer.
4. **Krigsscenen.** Fact-kortene skal bringes i spil, og man kan spille "Heroic Effort" undervejs. Fortæl og spil din hovedperson og dine bipersoner. Sekvensen varer ca. 12 min., med en advarsel om at spille facts efter ca. 10.
5. **Tabskortene** blandes og lægges ud på de truede personer på oversigten, og alle vender kortene i deres egen kolonne. Karakterer med et rødt kort på dør, invalideres eller bryder sammen. *Sæt sorte kors på oversigten ved tabene.*
6. **Tabsscener.** Små scener om konsekvenserne af hver enkelt tabs skæbne. *Lad tabenes spillere sætte dem, eller en hovedpersons-vens spiller. Hvis de ingen venner har, så sæt scenen i CCS'en, og lad Major Vaughn lidt for højlydt skrive et "gav sit liv for sit land, kugle i hjertet, følte ingen smerte"-brev, måske endda før de er helt færdige med at dø.*
7. **Coping-scener.** Her skal du spille coping-kort, fra din egen hånd eller de specialaktioner, som ligger på bordet. *Lad spillerne sætte coping-scener efter tur. Camillas spiller bør sidde to pladser fra dig. Start turen ved spilleren mellem dig og Camilla i ulige sæt. Hun har behov for en lille fordel med hensyn til adgang til coping-specialaktioner, og det her er det.*
8. **Oplæsning af et digt.** Forbered det angivne stykke fra dit digthæfte, eller udfør den angivne meditationsøvelse. Så læses op. *Lad oplæse-forpligtelserne vandre lidt rundt. Tag af og til et stykke selv. Sørg for at spillere som ikke klarede sig godt i prolog-digtoplevelingen kun får de korte, simple stykker fra første og andet sæt.*

Curveball-scener

Er mellemspils-scener i hvilke du tager en enkelt hovedperson under særlig, og særligt uretfærdig, behandling. De to første curveball-scener rammer henholdsvis Tom og Rupert, og udsætter dem for overgreb på baggrund af deres tilknytning til undertrykte grupper. Det vil her sige underklasse og homoseksualitet. Den tredje

curveball rammer Charles, og han er ikke undertrykt på nogen meningsfuld måde, så nu er det blot livet, der er grufuldt for en bestemt person. For det sker, af og til. Det ligger underforstået, i sætstrukturen og i major Vaughns opførsel, at Camilla vil blive udsat for overgreb fordi hun er kvinde, men det er unødvendigt at udføre dette når blot truslen er slået klart fast. Desuden ville en curveball-scene så sent i spillet nemt kunne slå Camilla direkte ihjel, og det ville ikke være elegant. Curveball-scenerne giver uforudsigelighed og gru, og understreger at krigen (og livet) ikke blot er baggrundsstøjs-rædsel men af og til er specifikt og uretfærdigt forfærdeligt.

Forløb

Denne sektion indeholder systematiske noter om spillets faser. God at have ved hånden under afviklingen.

Opvarmning og casting

Byd alle velkommen. Forsikr dig om at alle er med på at spille spillet, og hvad det indebærer. Advarsel om alskens undertrykkelse og magtmisbrug, samt selvmordstanker og selvmord. Hvis spillerne alle har læst eller hørt foromtalen og ikke er skræmt væk, fint. Når først I har sagt pænt goddag, er det tid til at du tager din spilledermaske på. Så længe spillet varer, er du ikke deres kammerat. Bliv lidt kold og højtidelig.

Opvarmning punkt 1: Tale om Den Store Krig. Hvad betyder Første Verdenskrig og Vestfronten for spillerne? Hvilke billeder og associationer har de i deres hoveder? Sørg for at alle får et ord indført. Slå fast at spillet ikke er en historie-eksamen. Vi skal plyndre historiens skatkammer, ikke liste på tåspidser gennem et museum. Brug fem til ti minutter på øvelsen, og mens de er i gang, skal du studere dem omhyggeligt for få en idé om, hvem der i denne sociale sammenhæng er de indadvendte og de udadvendte.

De udadvendte vil tale mere, noget af det uden at være adspurgt eller "have tur", og vil fylde meget, socialt og fysisk. De indadvendte vil tale mindre, og brede sig mindre med deres krop og deres ting.

Punkt 2: Tælle til tretten. Bed dem om at lukke øjnene og tælle til tretten sammen. Reglerne er: De må ikke sige to tal i træk, og hvis de bruger et mønster eller taler i munden på hinanden, skal de starte forfra. Det træner dem i at være opmærksomme og give plads til hinanden.

Punkt 3: Associationsøvelse. Du skal sige et ord, og spilleren til venstre for dig skal sige det første, der falder dem ind, uden at stoppe op og tænke over det. Lad ordet gå rundt fire-fem gange. Start med "maskingevær." Det opvarmer de små grå og træner dem til at reagere umiddelbart på hinanden, uden at overtænke.

Punkt 4: Beskrivelse. At bygge videre på hinandens beskrivelser er en færdighed. Lær dem det. Sæt dem til at skiftes til at beskrive en sommerdag i en grøn ådal i England.

Tre regler:

- For det første: Hver bør sige et par sætninger, ikke en lang enetale.
- For det andet: De bør holde sig fra at fælde æstetiske og moralske domme ved at kalde ting smukke eller grimme, gode eller onde. De skal lade sagen tale for sig selv. Det er bare en blomstermark eller et dødt får.
- For det tredje: De skal altid anvende et eller andet element, som indgik i den forrige persons beskrivelse, for at give sammenhæng.

Gå rundt om bordet, måske to gange efter at du har sat dem i gang selv, lad os sige med brunt vand, som langsomt flyder forbi frodige grønne bredder.

Punkt 5: Oplæsning af facts. Uddel fact-kortene A-D. Lær dem grundlæggende oplæsningsteknik. Læs én gang for forståelse, én gang lydløst men med mundbevægelser for udtale. Læs op efter tur, og ikke for hurtigt, og lyt godt efter hvad de andre siger. Ud over at træne dem i oplæsning lægger øvelsen også vigtige kendsgerninger på bordet, og giver dig et første hint om hvem der er mere og mindre gode til at læse op.

Punkt 6: Sikkerhed. Hvis en spiller har det skidt og føler behov for at stoppe spillet, er sikkerhedsfrasen "Stop spillet!" (Eller, stop spillet som spilleder, hvis nogen åbenlyst er i problemer.)

Punkt 7: Vejledt meditation. Bed spillerne om at lægge sig på gulvet og lukke øjnene. Sluk lyset. Sig at de kan åbne øjnene, hvis de føler behov for at nedsætte intensiteten. Tag udgangspunkt i manuskriptet (bilag).

Casting

Nej, dette er ikke et spil hvor spillerne skal caste sig selv.

Først, cast **Camilla**, da den rette Camilla er afgørende. Camillas spiller bør være en, som kan spille hende uden hverken at forfalde til fræk stripper-sygeplejerske eller feministisk levende helgen. Hvis en kvindelig spiller kan lyde den beskrivelse, godt. Kvinder kan slippe af sted med at spille en væsentligt bredere vifte af Camilla, også ting som ville virke platte hvis en mand spillede dem (det smerter mig at indrømme, men spiltests var klare). Skal du bruge mere til at afgøre, så giv hende til en som hverken er meget indadvendt eller udadvendt.

Så, **Rupert** og **Charles**. Giv Rupert til den mest indadvendte spiller, du har tilbage, og Charles til den mest udadvendte. Er alt andet lige, så giv Rupert eller Charles til den bedre læser og Tom til den værre, hvis du står med muligheder som er lige udadvendte eller indadvendte.

Giv **Tom** til den, der er tilbage. Tom er ikke en dårlig rolle, bare den mest fleksible.

Uddel rollerne med vægt og autoritet. Sørg for at Tom ikke virker som en eftertanke. Bed dem om at læse hovedpersonsbeskrivelsen men vente med bipersonerne. Forklar at de fremhævede tekststykker på den nederste halvdel af siden er de ting, der er sande nu. Det med mindre skrift er potentiel sandhed. Giv dem lidt tid til at læse og reflektere.

Prolog

Fra nu af er det meste af spillet in character.

Mareridt! -- demonstration af mekanikken for psykologisk overlevelse. Start med at fortælle at det er ved juletid i året 1915. Fortæl at Charles Forrester har haft forfærdelige mareridt i ugevis, mens datoen for hans udsendelse nærmer sig. Han er truet af skade, men han har sin forlovede Elizabeth at støtte sig til og søge trøst hos. Uddel spillernes basis-sæt af coping-kort, og når de har haft et øjeblik til at læse, så bed Charles' spiller om at læse kortet "Bekræft din tro på Gud" op. Bed så Charles og Elizabeth (dvs. Toms spiller) om at sætte scenen. Kortet siger, hvad den skal gå ud på ("Du og en ven bekræfter hinanden i, at Gud ikke har svigtet sine børn"). Så, omkring juletid. Hvor er de? Hvad gør de? Hvordan ser de ud? Bed dem om at starte ved pointen og spille pointen. Klip når de har slået pointen fast. Kort og godt!

Afskedsscener. Bed hver spiller om at sætte scenen, hvor deres hovedperson siger farvel til deres ven hjemme. Fortæl dem at dette er træning i at sætte scener. Desuden får vi de andre tre at se for første gang. Hvor er de, i gang med hvad, og hvordan ser de ud? Hold det lidt kort men driv dem ikke for hårdt, de skal lige have et øjeblik til at finde deres karakterer. Slut med Charles.

Toget forlader stationen. En stor station i London, fyldt med tog, soldater og familier. Det er vinter. Bed dem om at beskrive kaos, travlhed og de mange mennesker som skifter tog, og deres hovedpersoner midt i det, med et element fra den forrige taler som i ådalen. Gå ikke efter tur denne gang. Afbryd en gang eller to turen og spørg til en karakter, som ikke er den næste i rækken. Lad det løbe måske fem minutter. Dette er træning til krigsscenerne som er hovedstammen i sættene.

Nye venner på toget. Læg karakteroversigten frem på bordet. Giv dem hver en farvet pen og bed dem om at markere deres hovedpersons navn med den. Bed dem så om at kortfattet introducere deres bipersoner -- de står i kolonnen under deres hovedpersoner. Når det er gjort, så bed hver spiller om at vælge en biperson spillet af en af de andre spillere, som de bliver venner med på toget. Det er lovligt for flere hovedpersoner at være ven med den samme biperson hvis de har lyst. Så skal de hver sætte en scene, hvor de bliver venner. Nu må de godt være korte og skarpe! Som i: "Bliv venner, I har to minutter."

Krigsentusiastisk poesi. Bed dem om at åbne deres poesihæfte til prolog-siderne. Oprids igen retningslinjerne for oplæsning, og føj nu til at de ikke skal forcere rytmen. Bed dem hver om at forberede en bestemt af stykkerne 1 til 4, og forbered selv starten og slutningen. Bemærk om nogen af dem mishandler digtet slemt. Rupert Brooke er ikke den nemmeste digter, dette er poetisk ilddåb! Overvej at senere sætte svage digtoplæsere til lette pligter når du deler digtoplæsnings-opgaver ud senere.

Nyd poesien. Rupert Brooke havde muligvis naive idéer om krig og opofrelse, men han var en fremragende digter! Husk desuden at spørge Charles og Rupert, om dette var noget som de kunne have skrevet.

-- Dette ville være et anstændigt tidspunkt til en kort pause.

Første sæt

Januar-februar 1916. To røde kort. Spillet viser ikke rigtig tænder endnu. Vore Helte sendes til et afsnit af fronten i Nordfrankrig (i distriktet Somme, men det behøver du ikke at sige af dig selv).

Gå frem efter sæt-tjeklisten. Fack-kortene for dette sæt introducerer blot frontens konkrete steder, med to til skyttegravene og en til den lokale Casualty Clearing Station (felthospitalet). Giv *ikke* CCS-fact'en til Camillas spiller. Forklar før krigsscenen tabsudvælgelses-meknikken og læg tabs-kortene frem. Det er spillekortene, to røde (et af dem Hjerter Es, som altid) og ti sorte, eftersom der er tolv bipersoner på huggeblokken. Oprids forpligtelsen til at bringe facts i spil, og uddel "Heroic Effort"-kortene. Introducer og fremlæg coping-specialkortene *Galgenhumor* og *Hjemve*. Og start så.

For din del skal du smide lejlighedsvis tyske artillerigranater ned over dem i krigsscenen, samt introducere idéen om snigskytteild som en trussel og etablere at kulden er slem i skyttegravene. Introducér også de tre vigtige NPC'er. Lad dem blot lige møde sergent Jones. Giv major Vaughn lidt mere tid; lad ham udspy et par banaliteter i CCS'en og give Camilla et klamt elevatorblik eller en lignende antydning af trusler mod hendes personlige grænser. Giv kaptajn Whitford-Blythe lidt mere tid, mens han spankulerer rundt i skyttegravene i sine glatbarberede pressefolder.

Introducér en forladt men fungerende budbringer-motorcykel. Klip på et tidspunkt til Camilla som kører med forsyninger til en Regimental Aid Post i kampzonen, for at understrege at hun er mobil og ikke sidder ydmygt og frygtsomt begrænset til CCS'en.

Coping-scener: Fortæl dem at coping specialaktioner er en begrænset og kostbar ressource. Hvis de bruger dem for sjov og narrestreger i situationer hvor ordinære coping-kort kunne tjene deres formål, vil nogen komme til at lide for det senere. Husk at Camilla skal sidde to pladser fra dig. Start turen ved spilleren mellem dig og Camilla, så hun er sikker på at have en specialaktion til rådighed. Ubrugte specialaktioner bliver altid på bordet.

Digtet er "In Flanders Fields" af John McCrae. Det korte midterste stykke er godt til mindre dygtige digtoplæsere. Det er et pænt krigsglad digt fuldt af blomster, fugle, pligt og opofrelse. Husk at spørge de to poeter om de kunne have skrevet dette her.

Første mellemspil: Curveball til Tom Fenton

Her begynder spillet at vise tænder. Sæt scenen og fasthold kontrollen over den. Det er koldt men lugter alligevel kraftigt af afføring, som de tre soldaterhovedpersoner tilfældigvis står i nærheden af latrinerne (store huller fyldt med pis og lort, hvis nogen skulle være i tvivl). Kaptajn Whitford-Blythe går hen til dem med et bekymret udtryk i ansigtet. Han udbreder sig om at han har mistet sit guld-lommeur, og at dette er meget uheldigt, eftersom den præcise koordination mellem artilleri og infanteri er så vigtig for vellykkede stormløb. Så han begynder at tiltale menig Forrester (Charles), men tager sig i det og indskyder, at han har mange glade minder fra den gamle kostskole. Ja, han har set i Charles' papirer, og de har gået i samme skole. Nuvel, menig Kent (Rupert) din onkel har rost dine meritter i klubben. Mon ikke der er en officerskommission et sted i din fremtid? Åh jo, og menig hvad-var-det-nu? (Tom!) Du ligner en *strapping young fellow*, hvad siger du til at påtage dig en vigtig mission for dit land? Hvorom alting er, han beordrer Tom til at hente det guldur, som han har tabt i latrinen, fordi Tom er underklasse og hans sikkerhed, velbehag og værdighed ikke er vigtige. Ydmygelsen volder Tom skade, på livslyst eller tro som han nu foretrækker. Husk på at han bør læse op på sin karakterbeskrivelse.

Andet sæt

Marts-april 1916. To røde kort. Facts her er patruljer og raids, lysraketter og granatchok. Husk at rotere "Det er ikke alt sammen forfærdeligt." Coping specialaktionerne er *Sex* og *Kemisk trøst*. Det er lidt mindre harmløst, og desuden vil spørgsmål om køn og seksualitet blive både en hel del vigtigere og en hel del

mere åbne. Spillerne er *ikke* forpligtede til at holde sig til deres hovedpersoners præferencer fra udgangspunktet.

Forhåbentlig vil spillerne af egen drift iværksætte natlige heltegerninger. Genér deres natlige aktiviteter en smule med mudder og irriterende tysk pigtråd, men fokusér hovedsagelig på at hamre dem med et nådesløst artilleribombardement. Hvis de bruger for lang tid på en natlig raid så klip til næste dag, måske Camilla ved en Regimental Aid Station i kampzonen? Sørg for at hun får lidt tid, hvis det ikke sker af sig selv. Og artilleriet? Giv dem tæv! Lad granatchok-spilleren komme med de menneskelige konsekvenser. Når granatchokket kommer på banen, så lad sergent Jones bemærke at desertører og svæklinge nok skal komme galt afsted. Ja, vi har måder at håndtere den slags folk. Måske en militærdomstol, og måske sker ting bare i krigstid...

Coping-scener: Start ved den anden side denne gang. Det vil formentlig ikke blive et problem for Camilla, men det er ikke utænkeligt.

Digtet er "Bombardment" af Richard Aldington. Granatregnen i krigsscenen bør give det god klangbund. Det har korte og simple stykker. Husk at spørge de to poeter, om de kunne have skrevet dette.

Andet mellemspil: Curveball til Rupert Kent

Du sætter scenen. Lad ham indskyde lidt reaktioner og iagttagelser, men hold kontrol over fortællingen. Rupert står vagt om natten på et skyde trin i frontgraven. Han hører skridt på gangbrædderne i bunden af skyttegraven bag ham -- ikke usædvanligt. Og så, netop som der måske er bevægelse i skyggerne ude i pigtråden, griber nogen hans ankler og trækker ham brutalt ned i bunden af graven. Pludselig er der adskillige folk omkring ham, og slag og spark regner ned over ham. Stemmer hvæser og hvisker om hvordan den fordømte bøsserøv skal straffes. Så stopper slagene, men der fnises i mørket. Varm væske risler ned over

Ruperts lamslåede krop, og lugten af pis rammer hans næsebor. Efter en kort skuffen er de væk. Hvad gør han? Nogle øjeblikke senere kommer sergent Jones gående gennem skyttegravnen og beordrer Rupert til at stå ordentligt på sin post. Jones rynker på næsen i afsky før han går videre. Bemærk at det er ret væsentligt, at Rupert ikke bør have nogen faktiske beviser mod Jones, uanset at du antyder at sergenten er involveret i overfaldet. Selvfølgelig tager Rupert skade, på sin livslyst eller tro som han foretrækker. Mind ham om at læse op på sin opdaterede karakterbeskrivelse.

Tredie sæt

Maj-juni 1916. Tre røde kort. Facts er skyttegravsmad, (dårlig) hygiejne og klorgas. Husk at rotere "Det er ikke alt sammen forfærdeligt." De nye coping specialaktioner er *Kærlighed* og *Ryggesløshed*.

Nævn rygter om at en stor offensiv er under opsejling. Kaptajn Whitford-Blythe har ikke været helt grundig med sin barbering og har fået tendens til at stamme, når han taler. Lad på et eller andet tidspunkt sergent Jones være "inspirerende" overfor Rupert og spørg ham om han er parat til at bajonet-voldtage nogle tyske sodomitter. Forhåbentlig kører spillet mere eller mindre sig selv nu i de fleste scener. Skal du bruge inspiration til at gøre et gasangreb grufult, så konsultér Wilfred Owens digt! Sørg for at major Vaughn får lejlighed til at give den som truende overgrebsmand hvis ikke du har fået fulgt op på det før, i krigsscenen eller en tabscene. Ryg til fysisk handling såsom uvelkomne men "joviale" klaps i måsen, måske med et lille klem. Hvis det sker ved siden af en døende gas- eller koldbrandspatients seng, så meget desto bedre.

Tab: Udvalg en soldat blandt tabene om muligt. Fortrinsvis en som ikke spilles af Charles' spiller. Hvis du skulle være så heldig, et tab som er ven af Charles. Afbryd ethvert forsøg på at sætte en tabscene for ham og sig at han er savnet efter en patrulje i ingenmandsland, og det er det.

Coping-scener: Start ved Camillas side. Der er formentlig hårdt brug for specialaktionerne efterhånden.

Digtet er Wilfred Owens "Dulce et Decorum Est." Inddrag kun dygtige oplæsere; digtene bliver ikke sværere end dette. Digtet er virkelig vredt. Det er ikke længere et trivielt spørgsmål, om poeterne kunne have digtet det!

Tredie mellemspil: Curveball til Charles Forrester

På nuværende tidspunkt er Camillas spiller formentlig forberedt på grimme overraskelser. Det bliver dog ikke forceret nu.

Tag et kig på Charles' spor. Hvis skade ville dræbe ham uden videre, så spring denne scene over, selv om det er min yndlingsscene. Giv bilaget "I pigtråden" til spilleren af det tab, du udvalgte i tredie sæt (eller en anden om nødvendigt). Sæt så scenen. Charles er med på natlig patrulje i ingenmandsland og bliver skilt fra patruljen af pigtråd. Mens han er alene i en labyrint af tysk pigtråd som er for tyk til hans tang, hører han en hæs hvisken og fornemmer en tilstedeværelse i mørket. Lad pigtrådsspilleren overtage scenen, og læn dig tilbage og nyd scenen. Skub dem til at blive færdige hvis det bliver langtrukket. Charles tager skade, til sin livslyst eller sin tro på Kristus. Husk at minde ham om at læse op på sin nye karakterbeskrivelse.

-- Dette ville være et anstændigt tidspunkt til en kort pause.

Fjerde sæt

Juli 1916. Dette er starten af slaget ved Somme. Tre røde kort. Facts er underminering, fosgengas og "bully beef." Husk at rotere "Det er ikke alt

sammen forfærdeligt." Nu bør alle have haft det. De nye coping specialaktioner er *Had* og *Umenneskelighed*, ting som det svier at vælge.

Start natten før første juli. Den store offensiv skal begynde om morgenen, hvor de lokale engelske og franske tropper skal angribe de tyske stillinger, sammen med titusindvis af forstærkninger som er blevet kørt ind til lejligheden.

Franskmændene er hårdt pressede sydpå ved Verdun, og det er nødvendigt at gøre noget for at aflede tyskerne. Når spillerne har haft lejlighed til at lege med forberedelserne, er det tid til at kaptajnen uhørligt stammer sig vej gennem en inspirerende tale, fuldstændig overdøvet af artilleriet, mens sergenten tager sig af de praktiske forberedelser. Måske ville dette være et godt tidspunkt til miner? Send i alt fald et sigende blik til den spiller, som har underminering som fact. Så lyder fløjterne og det er tid til at kravle over brystværnet. Det britiske artilleri fortsætter mens angrebet nærmer sig de tyske linjer, men den tyske pigtråd er ikke blevet sprængt bort som meningen var, blot blevet til et skrækkeligt virvar.

Artilleriet undertrykker stort set de tyske soldater, men nogle få granater, både britiske og tyske, lander mellem de britiske soldater. Et par enkelte tyske maskingeværskytter nægter at lade sig undertrykke, og de anretter et slagteri i de engelske geledder som er ved at kæmpe sig gennem pigtråden. Så er vi ved skyttegravene, og så er det granater og bajonetter og skarpslebne feltspader og blodbad.

Klip efter syv-otte minutter til dagen efter. Det fortsætter, med artilleridueller og gas og miner og nye skyttegravssystemer efter det første, og desperate tyske modangreb. Og næste dag. Og en uge senere. Og en til. Blodbadet stopper ikke. Dette er nok et godt tidspunkt til Heroic Effort, og hovedpersonernes ressourcer er nok ved at blive noget slidt.

Tabsscener: Der er en frygtelig ting ved fogsengas. Du kan få en dødelig dosis og have det nogenlunde i timevis, men du kommer til at dø inden for et døgn. En eller andens ven som prøver at diktere et brev til sin mor mens han venter på at

dø af gassen er ret hjerteskerende. For at gøre det grotesk kan du kaste major Vaughn ind, i færd med at komponere endnu et generisk "kugle i hjertet, mærkede intet"-brev før patienten endnu er færdig med at dø.

Coping-scener. Start væk fra Camilla.

Digtet er Charles Sorleys "When You See Millions of the Mouthless Dead." Det er ren nihilistisk rædsel og fornægter alle former for tro, som er i spil. Kunne de have skrevet det?

Fjerde mellemspil: Venner?

Stadig ikke Camillas curveball, som aldrig kommer. I stedet ændrer reglerne sig. De der dele om at kun bipersoner bliver flænset op af vilkårlige granatsplinter, og om at hovedpersoner kan gøre en vældig forskel ved at være heltmodige, mens de stormer maskingeværstillinger? De går væk nu. Det bliver nu også muligt for hovedpersoner at blive venner med hinanden, hvis de vil. Mellemspillet er et sæt ekstra coping-scener hvor de kun kan finde nye venner, men til gengæld ikke tager skade imens. Hvis to spillere kan blive enige om at blive venner, bruger det begges ekstra coping-scene. Som altid, hold det *short and sweet*. Dette er et tidspunkt til at spekulere over, hvad hovedpersonerne egentlig har til fælles. Måske intet? Og de behøver heller ikke blive venner med bipersoner. Måske giver nye venner ikke rigtig mening længere.

Opdaterede regler: En coping-scene mellem to hovedpersoner bruger begges coping-scene for det sæt. På den anden side kan de begge nyde godt af den samme coping-specialaktion -- hvis de vil. Giv spilleren, hvis tur det er til at spille coping-kort, en chance for at tilbyde, og den anden en chance for at afvise, før du forlanger en coping-aktion.

Femte og sidste sæt

September-november 1916. To røde kort. Husk at hovedpersonerne nu kan blive tabt! Fyld op med sorte tabkort indtil det samlede antal er lig antallet af ikke-eliminerede karakterer på oversigten.

Denne gang er der ingen facts og ikke noget rart, kun dig der kaster rædsler i hovedet på spillerne. Heller ikke nogen "Heroic Effort", giv spillerne besked på at lægge de kort væk. De nye coping-specialaktioner er *Vrede mod krigen* og *Tornekronen er pigtråd*.

Det er et par måneder senere, og til trods for tab i hundredtusindvis fortsætter slaget, hus for hus, træ for træ og muldvarpeskud for muldvarpeskud. Forsvarsværkerne er mindre sirlige. Det er efterår, og der er regn og mudder. Nu tilfalder det hovedsagelig dig at beskrive. Gør landskabet og begivenhederne absurde og mareridsagtige. Lad dem bringe forsyninger gennem skov, som artilleri har reduceret til dynger af store splinter. Der er ødelagte kanoner og kampvogne (ja, dette er kampvognens debut; hvad den gør på dette tidspunkt er hovedsagelig at bryde sammen i muddret) her og der. Husene i landsbyerne er sønderskudte skaller. Der er lig overalt, i forskellige grader af lemlæstelse og forrådnelse. Slaget går sløvt, for ingen af siderne har særlig meget ammunition ved hånden, og mange steder er stillingerne inden for råbeafstand af hinanden. Hvis dette begynder at virke for normalt, så kast en hest ind, som ligger med indvoldene ude i muddret og kæmper og prøver på at skribe gennem sin gasmaske. Måske er der en nøgen mand som prøver på at løbe gennem muddret og fejler, og bare vælter rundt, ude af stand til sammenhængende tale. Vær kreativ hvis du har lyst. Hvis nogen tog *Had* eller *Umenneskelighed* i sidste sæt, selv Rupert eller Camilla, så lad sergent Jones give dem lidt anerkendelse. Han føler sig virkelig hjemme. Kaptajnen er et vrage som kun holdes sammen af rom. Ignorer majoren, med mindre spillerne vil ham noget; han har udtjent sit formål. Klip forholdsvis hurtigt mellem spillerne. Spørg dem nogle gange om hvad de gør, nogle gange om hvordan de ser ud midt i mareridtet.

Tabsscener: Der er en ganske god chance for at en eller endda to hovedpersoner trækker røde kort. Lad dem fortælle deres triste skæbne. Det bliver mindeværdigt.

Coping-scener: Start nær Camilla. Husk de opdaterede regler for coping-scener mellem hovedpersoner. Dette er stedet, hvor de endeligt beslutter sig for, hvem de vil være.

Digtet er Siegfried Sassoons "Glory of Women." Han er vred på de civile krigsentusiaster, men ikke uden medfølelse, selv for fjenden. Kunne poetkaraktererne have skrevet det?

Epilog

Spørg først de overlevende om hvordan de vil tilbringe resten af krigen, nu da de har set det værste og overlevet. Hvis ikke de er åbenlyst uegnede, bliver de måske tilbudt lederskab. Måske bliver de såret og tager hjem. Måske bliver de bare ved med at gøre, hvad de gør.

Spil dernæst hjemkomstscener i hvilke de genser deres kære, som de efterlod hjemme. Eller, hvis de er døde, så få den døde hovedpersons spiller til at sætte en scene, i hvilken vi ser vennen hjemme, og få vennens spiller til at spille og fortælle scenen. Et par ting, jeg er nysgerrig efter: Er Jack og Kate sammen nu? Hvordan vil de troende hjemme tage imod folk, der har mistet deres tro? Hvad er vigtigere, menneskelig kontakt eller idealer?

Til slut, læs digtet *My sweet old etcetera* af e.e. cummings op. Det er rædsomt på en morsom, bittersød måde, og herligt tvetydigt med hensyn til seksuel orientering. Lad spillerne meditere over hjemkomst, hvis du har brug for forberedelsestid.

Debriefing

Bed dem om at dele deres indtryk af spillet. Sig at hvis nogen har det lidt sært med nogle ting, så er det helt OK, og har man det bare fint med det hele, er der heller ikke noget galt med det. Hvis der begynder at danne sig en konsensus omkring bordet om at vi er for seje til at have ubehagelige følelser over et spil, så bryd eventuelt ind med en bemærkning om et eller andet, som gjorde dig lidt beklemt.

Spilleders sæt tjekliste

1. **Spilleleder introducerer.** *Årstidernes gang, og hvordan krigen forløber.*
2. **Fact-kort uddeles,** spillerne forbereder sig, og de som ikke har "Det er ikke alt sammen forfærdeligt" læser op. *I hvert sæt får en ny "Det er ikke alt sammen forfærdeligt", således at alle har haft det efter fire sæt. Formålet er dette: Ved at gøre ikke-slemmt til en spillerposition og give alle andre slemme ting at sige, bliver ikke-slemmt fremhævet men i undertal og omringet af slemmt.*
3. **Coping-specialaktionskort** kommer på bordet og forklares kort. Der lægges tabskort op, røde og sorte, så det passer til antallet af truede karakterer.
4. **Krigsscenen.** Fact-kortene skal bringes i spil, og man kan spille "Heroic Effort" undervejs. Fortæl og spil din hovedperson og dine bipersoner. Sekvensen varer ca. 12 min., med en advarsel om at spille facts efter ca. 10.
5. **Tabskortene** blandes og lægges ud på de truede personer på oversigten, og alle vender kortene i deres egen kolonne. Karakterer med et rødt kort på dør, invalideres eller bryder sammen. *Sæt sorte kors på oversigten ved tabene.*
6. **Tabsscener.** Små scener om konsekvenserne af hver enkelt tabs skæbne. *Lad tabenes spillere sætte dem, eller en hovedpersons-vens spiller. Hvis de ingen venner har, så sæt scenen i CCS'en, og lad Major Vaughn lidt for højlydt skrive et "gav sit liv for sit land, kugle i hjertet, følte ingen smerte"-brev, måske endda før de er helt færdige med at dø.*
7. **Coping-scener.** Her skal du spille coping-kort, fra din egen hånd eller de specialaktioner, som ligger på bordet. *Lad spillerne sætte coping-scener efter tur. Camillas spiller bør sidde to pladser fra dig. Start turen ved spilleren mellem dig og Camilla i ulige sæt. Hun har behov for en lille fordel med hensyn til adgang til coping-specialaktioner, og det her er det.*
8. **Oplæsning af et digt.** Forbered det angivne stykke fra dit dighæfte, eller udfør den angivne meditationsøvelse. Så læses op. *Lad oplæseforpligtelserne vandre lidt rundt. Tag af og til et stykke selv. Sørg for at spillere som ikke klarede sig godt i prolog-digtoplæsningen kun får de korte, simple stykker fra første og andet sæt.*

Spilleders forløbstjekliste

--Velkommen og pænt goddag

--Opvarmning

1: Tale om Den Store Krig

2: Tælle til tretten

3: Associationsøvelse

4: Beskrivelse af en ådal

5: Oplæsning af facts

6: Sikkerhed

7: Vejledt meditation

--Casting

--Prolog, opvarmning i spil

1: Mareridt!

2: Afskedsscener

3: Toget forlader stationen

4: Nye venner på toget

5: Krigsentusiastisk poesi

--Måske en kort pause?

--Første sæt, to røde kort

--Curveball til Tom Fenton

--Andet sæt, to røde kort

--Curveball til Rupert Kent

--Tredie sæt, tre røde kort

--Curveball til Charles Forrester

--Måske en kort pause?

--Fjerde sæt, tre røde kort

--Venner?

--Femte sæt, to røde kort

--Epilog

1: Resten af krigen

2: Hjemkomstscener

3: my sweet old etcetera

--Debriefing

Officererne

Husk, ikke ordentlige folk. Hensynsløse, arrogante, autoritære. Kun efternavne.

- **Kaptajn Whitford-Blythe** er et overklassefjols, og fuldstændig uduelig som leder. Hans fjollethed bør være morsom i starten, med overklasse-sprog som grænser til det latterlige, men han er en trussel af to grunde: Hans uduelighed får folk dræbt og lemlæstet, og han tillægger ikke underklassens liv og værdighed nogen værdi. Længere henne i spillet begynder han at falde fra hinanden, men hans lederskabs trussel bør få dette til at vække rædsel snarere end medlidenhed. Han siger ting som "jolly good!", "good chap!" og "carry on."
- **Sergent Jones** er en hærde, arret veteran med et par oversavede jagtgeværer i bæltet. Han har været i hæren siden Boer-krigen. Han er kompetent og samler op, hvor kaptajnen taber boldene, hvilket gør ham ganske uundværlig for bataljonen (og spilpersonerne), men han er også fyldt med had og raseri. De to ekstra coping actions til fjerde sæt, *Had* og *Umenneskelighed*, beskriver hvad han er. Han hader og foragter ikke blot fjenden, men også al (opfattet) svaghed. Det vil sige rekrutter, civile, kvinder, bøsser og enhver, som udtrykker følelser udover had, vrede og til nød grådighed. Den eneste måde at opnå hans respekt er at tage *Had* eller *Umenneskelighed*.
- **Major Vaughn** er en tyk, munter gammel mand som hjemsøger the Casualty Clearing Station (og bataljonshovedkvarteret, men det er ikke rigtig i spil). Hans hovedaktiviteter lader til at være at skrive klichéfyldte breve til faldne soldaters familier, foruden noget vagt logistik-relateret. Han har et stort hvalros-overskæg som han stryger ret meget, en tendens til at snige sig ind på folk, og der kommer intet andet end klichéer ud, når han åbner munden. Hans hobby er magtmisbrug og seksuelle overgreb. I spillet er hans rolle at være "Tjekhovs voldtægtsmand" som afprøver Camillas grænser, eskalerer og søger svaghed og lejlighed. Når først han er etableret som trussel, er der egentlig ikke noget behov for at gennemføre. Stakkels Tjekhov.

Vejledt meditation

Bed spillerne om at lægge sig på ryggen på gulvet og lukke øjnene. Sluk lyset. Sig at de kan åbne øjnene, hvis de føler behov for at nedsætte intensiteten.

Slap af. Tænk på dig selv, og på hvor du er lige nu. Føler du dig anspændt? Trist? Har du tommermænd? Slap af og lad dine skulderblade presse mod jorden. Slap af i benene og lad dem løsne sig. Lad dine arme blive slappe og synke ned i gulvet.

Tænk på dig selv som en ung mand. En ung mand med en rastløs ild i maven, en trang til at gøre noget. Mærk ilden. Tænk på din plads i verden, på dit land. Tænk på de skræmmende folk som er ude på at skade dit land. Tænk på hvordan det ville være, hvis de skræmmende folk gjorde noget frygteligt ved dine venner, din familie. De må stoppes.

Hvor er du, da du beslutter dig for at gøre noget for at stoppe de skræmmende folk, fjenden? Sidder du ved bordet og spiser? Går du ned ad gaden? Er du ved at barbære dig foran spejlet på badeværelset? Du træffer beslutningen og melder dig til hæren. Træner i ugevis. Tager uniform på. Du ser godt ud i den uniform. Stærk, beslutsom.

Du stiger på et tog med andre mennesker i uniform. Der er så mange af jer. Folk du kender vinker farvel. Nogle af dem græder, men de siger at de er stolte af dig. Du rejser, med tog, med skib, med tog. Du kommer til fronten, til krigen. Som du nærmer dig, kan du høre kanonernes fjerne torden. Hvad får det dig til at føle? Spænding? Frygt? Vrede?

Ekspllosionerne lyder meget højt. Skrigene af indkommende granater er ikke så høje, men hver gang du hører skriget, strammer din bug til i frygt. Du kan ikke gøre for det. Det gibber i dig ved eksplosionerne. Det holder dig vågen om natten. Selv når der er stille, lytter du efter indkommende ild. Du er meget træt.

Der er meget skidt og støv. Det er længe siden du har været ren, selv under bruseren. Snavset er i alt. Maden knaser af støv. Uniformen føles beskidt mod din hud.

Du står i en skyttegrav. Det er meget tidligt om morgenen, og kampudstyret er tungt på din ryg og dine skuldre. Eksplosionerne som konstant torden. Mændene ved siden af dig har stramme, grå ansigter. I venter på ordren til at angribe. Fløjten lyder, og det er tid. Maskingeværer knitrer derude.

(Vent fem-ti sekunder)

Når du er klar, så åbn øjnene og sæt dig op.

I pigtråden

Vigtigt: Hold masken mens du læser dette

Du farede vild under en patrulje og faldt i pigtråden. Du er håbløst viklet ind, og går ingen steder uden hjælp fra en mand med en boltsaks. Nu har du hængt der i dagevis, og du burde være død. Virkelig! Du kan nå en beskidt vandpyt med den ene hånd, men smerte, feber og fortvivelse har omtrent drevet dig til vanvid. Skrig har slidt din stemme til en hæs hvisken.

- **Tig og bed** om at blive sluppet fri. Lov ham hvad som helst.
- **Forband ham**, hvis han prøver at gå uden at have hjulpet dig. Forband ham, hvis han vil ”hjælpe” dig med et nådesdrab – du vil leve, ikke dø!
- **Tig noget mere**. Græd måske lidt?
- Forband **hæren** (tåber og kujoner hele bundtet), forband **England** (den beskidte luder!) og forband **Gud** (der tillader alt dette med sin ”plan”).

Hovedperson: Charles Forrester

Charles er 21 år gammel og teologistuderende ved Cambridge. Han er digter og stærkt troende kristen. Af baggrund er han respektabel og ubemærkelsesværdig middelklasse.

Charles har været fascineret af døden så længe, han kan huske. Hans blik kan se kraniet under huden på folks ansigter, og hans tanker kredser ofte om lidelse, døden og det hinsides. Den slags tanker bringer ham en sær trøst midt i tilværelsens frustrationer. Han har dog ikke travlt med at komme af dage, og hans kristne tro forpligter ham på livet her og nu. Charles er produkt af kostskolesystemet. Det var i lugten af kål, våd uld og gamle bøger, at han voksede fra dreng til mand.

Han er forlovet med Elizabeth Joyce. Hun er 22 år, fransklærerinde og af respektabel familie. Hun er et noget skrøbeligt og ængsteligt væsen, og meget troende kristen. Charles har meldt sig til hæren for at forsvare Elizabeth, England og Gud mod Djævelens rænker, i form af tyskerne.

Tænk visuelt: *I skyttegravnen. En tynd, bleg ung mand i uniform, som har øjnene rettet langs riflen mod fjendens linjer, men blikket indstillet på evigheden.*

Svag livslyst: Livet giver Charles en lidt tvivlsom smag i munden. Hans nattesøvn er urolig. Fremtiden er noget, han skyder fra sig eller bekymrer dig om. Håbet lever dog: Et smukt syn kan bringe en skygge af et smil til hans læber, og ikke alle hans drømme er mæredid.

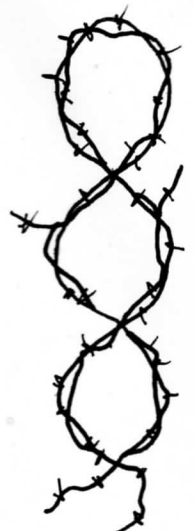
Knækket livslyst: Livet smager af blod og aske. Dage og nætter flyder sammen i en grå masse af ubehag. En gang imellem tænker Charles på at gøre en ende på det, men han finder på undskyldninger for at fortsætte. Fremtiden findes ikke, Charles kan i alt fald ikke mærke den. Der er kun grå dage og enkelte øjeblikkes trøst.

Ødelagt livslyst: Charles kan ikke mere. Ved næste givne lejlighed tager han sit liv, bryder sammen uanset konsekvenserne, eller rejser sig op i skudlinjen.

Stærk kristen tro: Charles har et lysende ideal, en trøst som han kan gribe til, når verden er grum og uretfærdig. Hans tro holder ham varm om natten, og tanken om at dø for den forekommer ikke rædselsvækkende. Gud har en plan med det hele, og en plan for Charles. Planen er ikke altid klar for ydmyge dødelige, men Gud er både god og nådig, og Charles er kaldet til at kæmpe mod ondskaben.

Svækket tro: Charles har en idé om at Gud er sand, rigtig og værd at dø for. Han kan huske, at hans tro engang forekom ham at være værd at ofre livet for, og han længes tilbage til den sikkerhed.

Ødelagt tro: Det er løgn! Skygger og aske. Aldrig mere vil Charles kunne tro på Guds søde løfter.



Bipersoner

Tre bipersoner i felten og en hjemme. Bipersonen hjemme optræder i prolog og epilog.

Vigtig regel: Hvis en hovedperson laver et mekanisk lovligt træk over for en biperson, er det op til bipersonsspilleren at retfærdiggøre det. Dvs. at vi "opdager" noget om bipersonen, som ellers ikke var åbenlyst. Hvis f. eks. en mandlig hovedperson bruger aktionen "kærlighed" med en soldat, er denne soldat (også?) til mænd. Og det har han vel været hele tiden, men nu ved vi det også.

Man behøver ikke bruge energi på en biperson, før denne har forbindelse med en hovedperson!

Hjemme: Sybil Morris, pigekostskole-veninde til Camilla Kiefer. Øvre middelklasse, 27 år. Romantiker, forlovet med en kedelig bankmand.

John Kendall, menig soldat. Arbejderklasse, 18 år, spinkel men hårdfør. Bander når han er nervøs, og undskylder altid.

Forbindelse med:

Bert Smith, menig soldat. Arbejderklasse, fra landet, 20 år. Stor, jovial buldrebase og en ret flot fyr.

Forbindelse med:

Robert Leigh, menig soldat. Middelklasse, 40 år, bankbestyrer.

Rødhåret, fregnet og nervøs. Hans lillesøster derhjemme strikker til ham og er overbevist om at han er en vældig helt.

Forbindelse med:

Hovedperson: Rupert Kent

Rupert er 22 år gammel og historiestuderende ved Cambridge. Han er desuden poet, og glødende engelsk patriot. Han er af øvre middelklasse, og har gået på en velrenommeret kostskole. Ruperts bedste ven Gerald Harlow er ligeledes historiestuderende, men desværre platfodet. Derfor har Rupert meldt sig til hæren, så at sige for dem begge. Gerald og Rupert er mere end venner, de er elskere: Rupert er homofil (hvilket er hemmeligt i spillet, men ikke ved bordet). I sin uniform ligner kønne, atletiske Rupert en vaskeægte helt. Det skal ikke blive ved udseendet!

Rupert vil hellere leve for fædrelandet end dø for fædrelandet, men tanken er ikke uden sin egen, bittersøde skønhed, som appellerer til digteren i ham. I sit liv indtil nu har han i det store og hele haft succes med alt, hvad han gav sig i kast med. Rupert håber at han også har, hvad der skal til for at dø vel, hvis det skulle blive nødvendigt.

Tænk visuelt: *Regnvej. En atletisk ung mand i uniform, med et skævt smil, sætter hjelmen i en kæk vinkel, vender sig og trasker med faste skridt gennem mudderet.*

Stærk livslyst: Rupert har god appetit på livet. Han har ambitioner og drømmer om fremtiden. Om natten sover han godt. Ruperts skridt er spændstige og hans ryg rank.

Svækket livslyst: Livet giver Rupert en lidt tvivlsom smag i munden. Hans nattesøvn er urolig. Fremtiden er noget, han skyder fra sig eller bekymrer sig om. Håbet lever dog: Et smukt syn kan bringe en skygge af et smil til hans læber, og ikke alle hans drømme er mareridt.

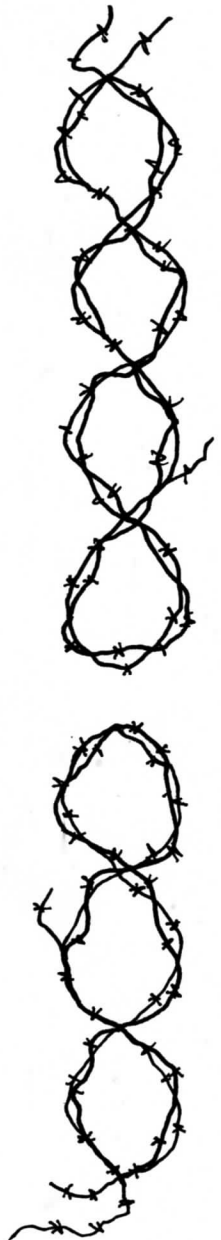
Knækket livslyst: Livet smager af blod og aske. Dage og nætter flyder sammen i en grå masse af ubehag. En gang imellem tænker Rupert på at gøre en ende på det, men han finder på undskyldninger for at fortsætte. Fremtiden findes ikke, han kan i alt fald ikke mærke den. Der er kun grå dage og enkelte øjeblikkes trøst.

Ødelagt livslyst: Rupert kan ikke mere. Ved næste givne lejlighed tager han sit liv, bryder sammen uanset konsekvenserne, eller rejser sig op i skudlinjen.

Stærk patriotisk tro: Rupert har et lysende ideal, en trøst som han kan gribe til, når verden er grum og uretfærdig. Hans tro holder ham varm om natten, og tanken om at dø for den forekommer ikke rædselsvækkende. Ruperts blod er sprunget af Englands kilder. Fædrelandet har været der længe inden han blev født, og med hans hjælp vil det være frit og stærkt for evigt.

Svækket tro: Rupert har en idé om at fædrelandet er sandt, rigtigt og værd at dø for. Han kan huske, at hans tro engang forekom ham at være værd at ofre livet for, og han længes tilbage til den sikkerhed.

Ødelagt tro: Det er løgn! Skygger og aske. Aldrig mere vil Rupert kunne tro på fædrelandets søde løfter.



Bipersoner

Tre bipersoner i felten og en hjemme. Bipersonen hjemme optræder i prolog og epilog.

Vigtig regel: Hvis en hovedperson laver et mekanisk lovligt træk over for en biperson, er det op til bipersonsspilleren at retfærdiggøre det. Dvs. at vi "opdager" noget om bipersonen, som ellers ikke var åbenlyst. Hvis f. eks. en mandlig hovedperson bruger aktionen "kærlighed" med en soldat, er denne soldat (også?) til mænd. Og det har han vel været hele tiden, men nu ved vi det også.

Man behøver ikke bruge energi på en biperson, før denne har forbindelse med en hovedperson!

Hjemme: Jack Wilson, Tom Fentons bedste ven. Arbejderklasse, 19 år, arbejder på en ammunitionsfabrik. Nærsynet og derfor ikke i hæren. Har lovet at holde øje med Toms ængstelige eks Kate.

Bill Morton, menig soldat. Landarbejder, 38 år, høj, tynd og alvorlig. Forbindelse med:

Lucy MacFarlane, sygeplejerske. Middelklasse, 28. Masser af professionel distance, og blødende medfølelse bag facaden. Forbindelse med:

Ken Simmons, menig soldat. Arbejderklasse, 18 år. Askeblond. Papirfabriksarbejder og pessimist. Forbindelse med:

Hovedperson: Tom Fenton

Tom er en ung, eventyrlysten arbejderklasse knøs på 19 år. Tom er sej nok til at klare det meste. Som tolvårig startede han på en klædefabrik som fejedreng, der skulle løbe ind under de store, kværnende, hvirvlende helvedesmaskiner mens de kørte, for at feje uldrester sammen. Fare og anstrengelser er ikke nyt for Tom. Nu har han meldt sig til hæren, først og fremmest for at gøre sin del. Hvis ikke nogen stopper de der tyskere, ender det jo med at de kommer rendende og generer dem derhjemme! Desuden vil han se verden, og så siger de at man snart bliver indkaldt hvis ikke man melder sig.

Jack Wilson, Tom Fentons bedste ven, er stærkt nærsynet og derfor ikke i hæren. Jack er også 19 år og har taget arbejde på en ammunitionsfabrik. Efter en god druktur aftalte de, at de nok skulle vinde den krig sammen. Jack laver kuglerne, og Tom leverer dem. Sin kæreste Kate har Tom slået op med for nylig. Ikke fordi han ikke kan lide hende, men fordi hun er typen som ville tage det så frygteligt hårdt at sidde hjemme og bekymre sig om sin kæreste, og det ville Tom ikke gøre mod hende. Han har bedt Jack om at holde et diskret øje med hende.

Tænk visuelt: *En stærk, firskåren ung mand retter sig op med foldespaden i hånden, tværer sved og støv rundt i ansigtet med det ene ærme, og griner bredt og venligt.*

Stærk livslyst: Tom har god appetit på livet. Han har ambitioner og drømmer om fremtiden. Om natten sover han godt. Toms skridt er spændstige og hans ryg rank.

Svækket livslyst: Livet giver Tom en lidt tvivlsom smag i munden. Hans nattesøvn er urolig. Fremtiden er noget, han skyder fra sig eller bekymrer sig om. Håbet lever dog: Et smukt syn kan bringe en skygge af et smil til hans læber, og ikke alle hans drømme er mareridt.

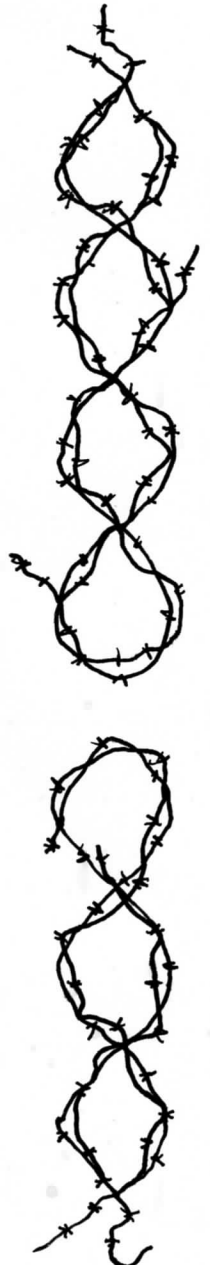
Knækket livslyst: Livet smager af blod og aske. Dage og nætter flyder sammen i en grå masse af ubehag. En gang imellem tænker Tom på at gøre en ende på det, men han finder på undskyldninger for at fortsætte. Fremtiden findes ikke, han kan i alt fald ikke mærke den. Der er kun grå dage og enkelte øjeblikkes trøst.

Ødelagt livslyst: Tom kan ikke mere. Ved næste givne lejlighed tager han sit liv, bryder sammen uanset konsekvenserne, eller rejser sig op i skudlinjen.

Stærk tro på venskab: Tom har et lysende ideal, en trøst som han kan gribe til, når verden er grum og uretfærdig. Hans tro holder ham varm om natten, og tanken om at dø for den forekommer ikke rædselsvækkende. Der er mennesker, som Tom forstår og elsker. Så længe de, som har blødt med ham, er i live, vil han leve i dem. Og så længe han lever, vil de leve i ham.

Svækket tro: Tom har en idé om at venskab er sandt, rigtigt og værd at dø for. Han kan huske, at hans tro engang forekom ham at være værd at ofre livet for, og han længes tilbage til den sikkerhed.

Ødelagt tro: Det er løgn! Skygger og aske. Aldrig mere vil Tom kunne tro på at venskab er værd at dræbe, lide og dø for.



Bipersoner

Tre bipersoner i felten og en hjemme. Bipersonen hjemme optræder i prolog og epilog.

Vigtig regel: Hvis en hovedperson laver et mekanisk lovligt træk over for en biperson, er det op til bipersonsspilleren at retfærdiggøre det. Dvs. at vi "opdager" noget om bipersonen, som ellers ikke var åbenlyst. Hvis f. eks. en mandlig hovedperson bruger aktionen "kærlighed" med en soldat, er denne soldat (også?) til mænd. Og det har han vel været hele tiden, men nu ved vi det også.

Man behøver ikke bruge energi på en biperson, før denne har forbindelse med en hovedperson!

Hjemme: Elizabeth Joyce, Charles Forresters forlovede. 22 år, middelklasse, fransklærerinde. Et noget skrøbeligt og ængsteligt væsen. Lidenskabeligt troende kristen.

Edward Keith, menig soldat. Middelklasse, 20 år, firskåren og velsoigneret, kultiveret.
Forbindelse med:

Harry Lester, menig soldat. Arbejderklasse, 18 år, fandenivoldsk vovehals og en meget smuk mand.
Forbindelse med:

Carl Hale, menig soldat. 21 år, middelklasse. Høj, tynd og lidt melankolsk. Vil overleve så han kan blive skolelærer og gifte sig med sin Mary.
Forbindelse med:

Hovedperson: Camilla Kiefer

Camilla er 25 år gammel, og hun keder sig. Hendes liv er et forgyldt bur, eller måske et fløjlspolstret fængsel? Øvre middelklasse på den kedelige måde. Egentlig er hun en frygtelig drengepige, nu kvinde, som ryger og kan køre motorcykel, men hun er også lidt i klemme.

Camillas bedste pige-kostskole-veninde er Sybil Morris på 27 år, som er en trist romantiker forlovet med en kedelig bankmand. Nu har Camilla taget en drastisk beslutning for at undgå at havne i stakkels Sybils situation, hvilket familien ellers nok snart skulle få arrangeret og presset igennem. Camilla har erfaring som sygeplejerske fra frivilligt arbejde på hospitaler, og nu har hun meldt sig som sygeplejerske ved et felthospital nær fronten i Frankrig! Da det var sagt højt nok ved et selskab, kunne mor og far ikke gøre ret meget. Mellem Frankrig, en krig og et par millioner mænd i uniform skal det nok blive spændende! Ikke at Camilla har travlt med at kaste sig ud i noget amourøst, med derfor kan det alligevel være rart at have en køn udsigt. Ja, krig er frygteligt, men hun er nødt til at tage afsted. Hun må bryde ud af buret -- og måske endda hjælpe et par mennesker undervejs.

Hun er kvik og stærk og har godt tag på faget, og hendes blændende, lidt drilske smil vil kunne lyse op i mange patienters dag. Hvis så bare hun kunne få fingre i en motorcykel.

Tænk visuelt: *En skikkelse på en snerrrende motorcykel kommer ud af tågen, i sygeplejerskeuniform og gasmaske.*

Stærk livslyst: Camilla har god appetit på livet. Hun har ambitioner og drømmer om fremtiden. Om natten sover hun godt. Hendes skridt er spændstige og hendes ryg rank.

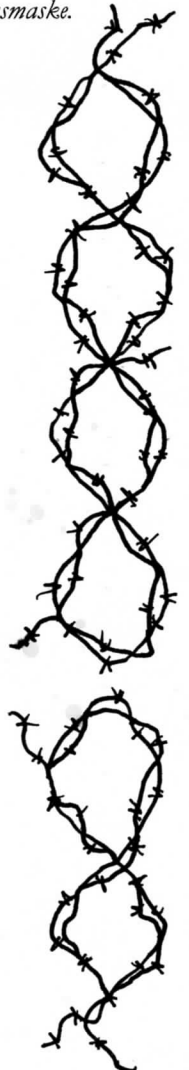
Svag livslyst: Livet giver Camilla en lidt tvivlsom smag i munden. Hendes nattesøvn er urolig. Fremtiden er noget, hun skyder fra sig eller bekymrer sig om. Håbet lever dog: Et smukt syn kan bringe en skygge af et smil til hendes læber, og ikke alle hendes drømme er mareridt.

Knækket livslyst: Livet smager af blod og aske. Dage og nætter flyder sammen i en grå masse af ubehag. En gang imellem tænker Camilla på at gøre en ende på det, men hun finder på undskyldninger for at fortsætte. Fremtiden findes ikke, hun kan i alt fald ikke mærke den. Der er kun grå dage og enkelte øjeblikkes trøst.

Ødelagt livslyst: Camilla kan ikke mere. Ved næste givne lejlighed tager hun sit liv eller bryder sammen uanset konsekvenserne.

Svag patriotisk tro: Camilla har slagordene om at fædrelandet er værd at lide og dø for lige på læben. Egentlig tror hun ikke helt så meget på det. Camillas patriotiske tro er svag og kan ikke opbygges til stærk.

Ødelagt tro: Det er løgn! Skygger og aske. Aldrig mere vil Camilla kunne tro på fædrelandets søde løfter.



Bipersoner

Tre bipersoner i felten og en hjemme. Bipersonen hjemme optræder i prolog og epilog.

Vigtig regel: Hvis en hovedperson laver et mekanisk lovligt træk over for en biperson, er det op til bipersonsspilleren at retfærdiggøre det. Dvs. at vi "opdager" noget om bipersonen, som ellers ikke var åbenlyst. Hvis f. eks. en mandlig hovedperson bruger aktionen "kærlighed" med en soldat, er denne soldat (også?) til mænd. Og det har han vel været hele tiden, men nu ved vi det også.

Man behøver ikke bruge energi på en biperson, før denne har forbindelse med en hovedperson!

Hjemme: Gerald Harlow, Rupert Kents ven og elsker. 20 år, øvre middelklasse, historiestuderende. Ikke i hæren, fordi han er plafodet. Beundrer Rupert for både militært mod og for poesi. Glødende patriot.

Jim Talbot, menig soldat. 19 år, arbejderklasse. En tæt og energisk mand som tror på ridderlighed og boksning. Uden handsker.
Forbindelse med:

Sebastian Eldon, feltpræst. Middelklasse, 36 år, en stor, stærk, blid mand som er mere i tvivl om sin gerning end han vil indrømme.
Forbindelse med:

Barry Jamison, menig soldat. 18 år, arbejderklasse, kulminearbejder. Ukueligt optimistisk kæderyger (for så vidt det er muligt) med en grim hoste.
Forbindelse med:

1a: Galgenhumor, af den
kulsorte slags

--Coping-kort--

Betingelser: Kun hvis livslysten
er stærk, og du har en ven.

Scene: Du deler en grum vits med
en ven.

Effekt: Du lider ingen skade.

Her er en:

Spørgsmål: Hvad er 18 tommer langt, stift, og får kvinder
til at skribe om natten?

Svar: Vuggedød

1b: Hjemve, svælge i minder
om hjemmet

--Coping-kort--

Betingelser: Du skal have en
ven.

Scene: Du viser en ven billeder
hjemmefra.

Effekt: Du lider ingen skade.

2a: Sex, at finde fysisk,
erotisk trøst hos et andet
menneske

--Coping-kort--

Betingelser: Du skal have en
ven.

Scene: Det øjeblik, hvor I begge
bliver klar over, at I faktisk
vil komme til at gå i seng med
hinanden.

Effekt: Du lider ingen skade.

2b: Kemisk trøst, såsom rom
stjålet fra rationerne og
dermed de andre soldater

--Coping-kort--

Betingelser: Du kan ikke have
stærk tro, og du skal have en
ven.

Scene: Du deler kemisk trøst med
en ven.

Effekt: Du lider ingen skade.

3a: Kærlighed, romantisk, lidenskabelig og hemmelig

--Coping-kort--

Betingelser: Du skal have en ven.

Scene: Da du fortæller din elskede ven, at du ikke ville kunne leve videre alene.

Effekt: Du lider ingen skade. Hvis du mister din elskede, lider du skade på din livslyst.

Eller, din elskede er din nye afgud, og din tro lider skade, men din livslyst stiger et niveau (dog kun hvis den kan!). Hvis du senere mister din elskede, lider du skade på din livslyst.

Sæt et hjerte ved din vens navn.

3b: Ryggeløshed, at tage tåbelige chancer for at føle sig i live

--Coping-kort--

Betingelser: Du kan ikke have stærk tro, og du skal have en ven.

Scene: Du løber en vild risiko, og bliver beundret af en ven. Lege med afsikrede håndgranater, moone fjendens snigskytter, køre motorcykelspring over den bageste skyttegrav. Lyder det ikke spændende?

Effekt: Du lider ingen skade.

4a: Had, Umenneskeliggørende og folkemorderisk had til fjenden

--Coping-kort--

Betingelser: Kun muligt hvis livslysten er svag eller knækket, og du har en ven.

Scene: Du deler din intense trang til at udradere de tyske skadedyr ned til sidste spædbarn. De er *ikke* mennesker, de lader kun som om for at narre os andre. Krigen er fuldstændig nødvendig. Din ven er enig.

Effekt: Du lider ingen skade.

4b: Umenneskelighed, at betragte sig selv som et uhyre eller en maskine

--Coping-kort--

Hvis du ikke er et menneske, men bare ligner et udenpå, behøver du ikke ikke at føle bløde og svage ting. Krigen er dit rette element, du ville ikke passe ind nogen andre steder.

Betingelser: Kun muligt hvis livslysten er svag eller knækket, og du har en ven.

Scene: Du får en ven til at acceptere, bekræfte og beundre din umenneskelighed.

Effekt: Du lider ingen skade.

5a: Vrede mod krigen og alle,
der retfærdiggør den

--Coping-kort--

Betingelser: Du kan ikke have stærk tro, og kan ikke have valgt had eller umenneskelighed. Og du skal have en ven.

Scene: Du udtrykker din vrede over for en ven, som ikke behøver at dele den fuldt, men som accepterer og respekterer din vrede.

Effekt: Du lider ingen skade.

5b: Tornekronen er pigtråd,
religiøs vækkelse

--Coping-kort--

Betingelser: Du kan ikke have stærk tro på fædrelandet eller venskab, og du skal have en ven.

Scene: Du beskriver din religiøse oplevelse for en ven, som ikke behøver at dele den, men som accepterer og respekterer din vækkelse.

Effekt: Du lider ingen skade, og du får stærk kristen tro.

oo

Heroic Effort

- til brug i krigsscenen

Du giver alt hvad du har. Du giver ting, du ikke vidste at du havde. Du giver ting, du ikke kan undvære. Du gør en forskel, og redder et liv. Indtil videre. Og du betaler prisen.

Betingelser: Du kan yde en heroisk indsats én gang pr. sæt, i krigsscenen, ved at lægge dette kort ned og fortælle om din heroiske indsats.

Scene: Som en del af hovedscenen, brug et minut til at fortælle, hvordan du gør en forskel.

Effekt: Ét rødt kort, som ikke er hjerter es, skiftes ud med et sort. Du tager et niveau skade, på enten livslyst eller tro.

oo

oo

Heroic Effort

- til brug i krigsscenen

Du giver alt hvad du har. Du giver ting, du ikke vidste at du havde. Du giver ting, du ikke kan undvære. Du gør en forskel, og redder et liv. Indtil videre. Og du betaler prisen.

Betingelser: Du kan yde en heroisk indsats én gang pr. sæt, i krigsscenen, ved at lægge dette kort ned og fortælle om din heroiske indsats.

Scene: Som en del af hovedscenen, brug et minut til at fortælle, hvordan du gør en forskel.

Effekt: Ét rødt kort, som ikke er hjerter es, skiftes ud med et sort. Du tager et niveau skade, på enten livslyst eller tro.

oo

oo

Heroic Effort

- til brug i krigsscenen

Du giver alt hvad du har. Du giver ting, du ikke vidste at du havde. Du giver ting, du ikke kan undvære. Du gør en forskel, og redder et liv. Indtil videre. Og du betaler prisen.

Betingelser: Du kan yde en heroisk indsats én gang pr. sæt, i krigsscenen, ved at lægge dette kort ned og fortælle om din heroiske indsats.

Scene: Som en del af hovedscenen, brug et minut til at fortælle, hvordan du gør en forskel.

Effekt: Ét rødt kort, som ikke er hjerter es, skiftes ud med et sort. Du tager et niveau skade, på enten livslyst eller tro.

oo

oo

Heroic Effort

- til brug i krigsscenen

Du giver alt hvad du har. Du giver ting, du ikke vidste at du havde. Du giver ting, du ikke kan undvære. Du gør en forskel, og redder et liv. Indtil videre. Og du betaler prisen.

Betingelser: Du kan yde en heroisk indsats én gang pr. sæt, i krigsscenen, ved at lægge dette kort ned og fortælle om din heroiske indsats.

Scene: Som en del af hovedscenen, brug et minut til at fortælle, hvordan du gør en forskel.

Effekt: Ét rødt kort, som ikke er hjerter es, skiftes ud med et sort. Du tager et niveau skade, på enten livslyst eller tro.

oo

Bekræft din tro på Gud

-Coping-kort-

Det er rædsomt, men Gud har en mening med det hele, og den tanke bringer dig trøst. En god ven bestyrker dig i, at det trods alt er godt og rigtigt, og må være sådan.

Betingelser: Du skal have stærk kristen tro, og en ven.

Scene: Du og en ven bekræfter hinanden i, at Gud ikke har svigtet sine børn.

Effekt: Du lider ingen skade

Find nyt venskab

-Coping-kort-

I krigszonen er ikke et sted at være alene med sine tanker. Du søger nye veje og nye venner.

Betingelser: Adgang til mulige venner.

Scene: I bliver venner. Spil det afgørende øjeblik.

Effekt: Du lider skade, på tro eller livslyst, og får en ny ven.

Styrk din tro på Gud

-Coping-kort-

Du er i krise, dit verdensbillede vakler og du med det. En god ven bringer dig trøst og minder dig om, hvorfor du engang lagde din skæbne i Guds hænder.

Betingelser: Du skal have svækket (men ikke knækket) kristen tro, og en ven.

Scene: Du deler din tvivl med en ven, som giver dig din tro tilbage.

Effekt: Du lider skade på din livslyst, men din tro styrkes fra svækket til stærk.

Tag specialaktion

-Coping-kort-

Med hjælp fra en ven kommer du gennem dagen.

Betingelser: Du skal have en ven, og der skal ligge et specialaktions-kort på bordet, som du opfylder betingelserne for.

Scene: Se kortet.

Effekt: Brug kortet fra bordet. Lad det bagefter ligge ved dit karakterark -- det er nu en del af din personlighed.

Bekræft din tro på fædrelandet

--Coping-kort--

Det er rædsomt, men du gør det for England, og den tanke bringer dig trøst. En god ven bestyrker dig i, at det trods alt er godt og rigtigt, og må være sådan.

Betingelser: Du skal have stærk patriotisk tro, og en ven.

Scene: Du og en ven bekræfter hinanden i, at Englands lykke er alle ofre værd.

Effekt: Du lider ingen skade.

Find nyt venskab

--Coping-kort--

I krigszonen er ikke et sted at være alene med sine tanker. Du søger nye veje og nye venner.

Betingelser: Adgang til mulige venner.

Scene: I bliver venner. Spil det afgørende øjeblik.

Effekt: Du lider skade, på tro eller livslyst, og får en ny ven.

Styrk din tro på fædrelandet

--Coping-kort--

Du er i krise, dit verdensbillede vakler og du med det. En god ven bringer dig trøst og minder dig om, hvorfor du engang besluttede dig for at risikere livet for England.

Betingelser: Du skal have svækket (men ikke knækket) patriotisk tro, og en ven.

Scene: Du deler din tvivl med en ven, som giver dig din tro tilbage.

Effekt: Du lider skade på din livslyst, men din tro styrkes fra svækket til stærk.

Tag specialaktion

--Coping-kort--

Med hjælp fra en ven kommer du gennem dagen.

Betingelser: Du skal have en ven, og der skal ligge et specialaktions-kort på bordet, som du opfylder betingelserne for.

Scene: Se kortet.

Effekt: Brug kortet fra bordet. Lad det bagefter ligge ved dit karakterark -- det er nu en del af din personlighed.

Bekræft din tro på venskab

--Coping-kort--

Det er rædsomt, men du er med i hærens broderskab, og den tanke bringer dig trøst. En god ven bestyrker dig i, at det trods alt er godt og rigtigt, og må være sådan.

Betingelser: Du skal have stærk tro på venskab, og en ven.

Scene: Du og en ven bekræfter hinanden i, at kampen er god og venskabsbåndene stærke.

Effekt: Du lider ingen skade.

Find nyt venskab

-Coping-kort-

I krigszonen er ikke et sted at være alene med sine tanker. Du søger nye veje og nye venner.

Betingelser: Adgang til mulige venner.

Scene: I bliver venner. Spil det afgørende øjeblik.

Effekt: Du lider skade, på tro eller livsløst, og får en ny ven.

Styrk din tro på venskab

--Coping-kort--

Du er i krise, dit verdensbillede vakler og du med det. En god ven bringer dig trøst og minder dig om, hvorfor livet kun er værd at leve, når man er parat til at miste det for sine brødre.

Betingelser: Du skal have svækket (men ikke knækket) tro på venskab, og en ven.

Scene: Du deler din tvivl med en ven, som giver dig din tro tilbage.

Effekt: Du lider skade på din livsløst, men din tro styrkes fra svækket til stærk.

Tag specialaktion

-Coping-kort-

Med hjælp fra en ven kommer du gennem dagen.

Betingelser: Du skal have en ven, og der skal ligge et specialaktions-kort på bordet, som du opfylder betingelserne for.

Scene: Se kortet.

Effekt: Brug kortet fra bordet. Lad det bagefter ligge ved dit karakterark -- det er nu en del af din personlighed.

Find nyt venskab

-Coping-kort-

I krigszonen er ikke et sted at være alene med sine tanker. Du søger nye veje og nye venner.

Betingelser: Adgang til mulige venner.

Scene: I bliver venner. Spil det afgørende øjeblik.

Effekt: Du lider skade, på tro eller livslyst, og får en ny ven.

Tag specialaktion

-Coping-kort-

Med hjælp fra en ven kommer du gennem dagen.

Betingelser: Du skal have en ven, og der skal ligge et specialaktions-kort på bordet, som du opfylder betingelserne for.

Scene: Se kortet.

Effekt: Brug kortet fra bordet. Lad det bagefter ligge ved dit karakterark -- det er nu en del af din personlighed.

Fact A: Maskingeværer

Et **maskingevær** er et fuldautomatisk bånd- eller magasinfødet skydevåben af kalibren 6,5-14,5 millimeter, almindeligvis opstillet på trefod eller fastspændt på et fartøj. I modsætning til halvautomatiske våben der kræver et nyt tryk på aftrækkeren for hvert skud, fortsætter et maskingevær med at skyde indtil aftrækkeren slippes. Indførelsen af effektive maskingeværer i starten af 1900-tallet øgede infanteristyrkers ildkraft massivt, og styrkede især deres forsvarsevne.

Fact B: Hvervekampagner

Før Den Store Krig bestod den britiske hær udelukkende af frivillige. I august 1914, da det stod klart at den stående hær og ordinære reserver ville vise sig utilstrækkelige, iværksatte den britiske krigsminister Lord Kitchener en storstilet hvervekampagne under sloganet "For King and Country", som igennem et par år fik mere end to millioner til at melde sig til den britiske hær. Mod slutningen af 1915 stod det dog klart at det ikke slog til, og fra januar 1916 blev der indført værnepligt for alle mænd mellem 18 og 41 år.

Fact C: Artilleri

Artilleri er tunge våben som affyrer granater over lang afstand. Granaterne kan blandt andet være højeksplosive granater, fragmentationsgranater hvor det dødbringende er granatsplinter, og gas-granater. Ofte skyder mange artilleristykker samtidig, koordineret i skydemønstre. Det mest anvendte er en linje, som kan danne en barriere af granatnedslag i landskabet eller søge at ramme en fjendtlig skyttegrav. Dette kaldes "spærreild", på engelsk "barrage". Artilleri dirigeres af observatører, på jorden, i fly eller i balloner.

Fact D: Antibiotika

Antibiotika er kemiske forbindelser, som virker hæmmende eller dræbende på mikroorganismer såsom bakterier, svampe og amøber. De er mest kendt som medicin mod infektioner som forårsager feber, betændelse med mere. Det tidligste egentlige antibiotikum var penicillin, som blev udviklet af Alexander Fleming i 1928. Antibiotika kom på markedet i 1932. 1. verdenskrig varede fra 1914 til 1918.

Fact 1a: Skyttegrave

Skyttegrave er tre til fire meter dybe. De går aldrig i en helt lige linje, men zig-zagger omtrent hver tiende meter for at begrænse effekten af nedslag af fragmentationsgranater i skyttegraven, og for at forhindre at indtrængende kan bestrøge for meget af skyttegraven med det samme. I fronten er der hævdede skydetrin, hvor man kan stå og skyde gennem skydeåbninger i brystværnet af sandsække. I bunden af skyttegraven er der gangbrædder.

Mission: *Få noget om skyttegrave i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 1b: Skyttegrave

I Den Store Krig består forsvarssystemerne af to til fire skyttegrave, forbundet af løbegrave. Det meste af mandskabet befinder sig som regel i de bageste grave, hvor der er beskyttelsesrum. I ingenmandsland foran frontgraven lægger man bælt af pigtråd, som bliver repareret i mørke nætter eller tåge. Afstanden fra frontgraven til fjendens frontgrav er oftest et par hundrede meter, men kan sine steder være så lidt som 30 meter.

Mission: *Få noget om skyttegrave i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 1c: Casualty Clearing Stations

En **Casualty Clearing Station (CCS)** er den britiske hærs betegnelse for et felthospital bag frontlinjen, uden for rækkevidde af fjendens artilleri, som bruges til at behandle sårede soldater. En CCS modtager sine patienter fra **Regimental Aid Posts** i kampzonen. Patienter, som er for hårdt sårede til at en Casualty Clearing Station kan yde dem passende behandling, stabiliseres før de sendes videre til et militærhospital. Der er ofte tale om inddragede bygninger såsom klostre, godser, skoler og lignende.

Mission: *Få den nærmeste CCS i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 2a: Patruljer og raids

Britiske styrker på vestfronten ynder natlige patruljer i ingenmandsland og mere storstilede "raids", hvor man efter et intensivt artilleribombardement bryder ind i en sektion af fjendens skyttegrave for at sikre sig fanger og bytte i form af papirer med planer og procedurer, før man trækker sig tilbage under dækkeild. Disse angreb skal presse fjenden og holde moralen oppe ved at levere konkrete sejre at glæde sig ved, og nægte fjenden ingenmandsland. I praksis er de både besværlige og livsfarlige, og man får oftest ikke noget stort udbytte.

Mission: *Få patruljer og raids i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 2b: Lysraketter

Lysraketter er små genstande som brænder voldsomt men ikke eksplosivt og i noget tid derfor udsender et kraftigt lys. De skydes op som egentlige raketter eller projektiler ud af et rør, og holdes svævende af små faldskærme, som folder sig ud, når de udløses højt i luften. De bliver i Den Store Krig brugt til at oplyse et område ved nattetid, og skydes som regel ud over et område, hvor man mistænker fjendtlig aktivitet i ly af mørket. De anvendte typer bruger magnesium, og udsender et stærkt, gustenhvidt skær. Nu til dags anvendes lysraketter mest som nødblus eller fyrværkeri. På engelsk kaldes de "flares".

Mission: *Få lysraketter i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 2c: Granatchok

Ingen soldat skal have lov til at tro, at tab af nervemæssig eller mental kontrol giver en ærefuld udvej fra slagmarken, og enhver tænkelig indsats skal gøres for at forhindre at lette tilfælde forlader bataljonen eller divisionsområdet. Her skal behandling begrænses til hvile og trøst for de som behøver det, og opmuntring til at vende tilbage til frontlinjen. - *fra Report of the War Office Committee of Enquiry into "Shell-Shock", 1922*

Mission: *Få granatchok i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 3a: Skyttegravsmad

Hver battalion har to enorme, industrielle kogekar at lave mad i. Det meste mad og varme drikke bliver tilberedt i dem. Da de ikke ofte bliver rensset i bund, begynder ting snart at smage ens. Har man fået ærtesuppe med hestekød, kan man godt forberede sig på te med en bismag af ærter og hest. Transport fra bagområdet til de forreste grave er et problem: Selv om soldater og køkkenpersonale haster maden gennem løbegravene i spande, benzindunke eller hvad der nu er ved hånden, er den sjældent mere end lunken, når den når fronten. På grund af brændstofknaphed er det en sjælden luksus at komme til at varme maden selv ved fronten.

Mission: *Få skyttegravsmad i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 3b: Hygiejne

Hygiejnen i skyttegravene er ikke god. De sanitære forhold (toiletter!) er tvivlsomme, og almindelige infektioner omfatter dysenteri, tyfus og kolera. Mange soldater lider af svampeinfektioner såsom *trench foot* og *trench mouth*, og skadedyr, især kropslus, er et udbredt og pinefuldt problem som truer med at drive soldaterne til vanvid. Da man ikke har antibiotika, er betændelse og sygdomme ikke meget mindre farligt end fjendens artilleri.

Mission: *Få den dårlige hygiejne i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 3c: Klorgas

Klor er stærkt oxiderende og reagerer kraftigt med mange stoffer, hvilket kan være ekstremt skadeligt for mennesker og dyr. Da klor ved normale temperaturer er en gas, kan den nemt indåndes. Kommer klorgassen i kontakt med vand i øjnene eller i slimhinder i svælg og lunger, reagerer den med vandet. Herved opstår saltsyre, der virker lokalirriterende eller - i tilstrækkelig høj koncentration - akut ætsende. Lugten af klor beskrives som "en mellemting mellem peber og ananas". Vi kender det som lugten af svømmehal.

Mission: *Få klorgas i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 4a: Underminering

Underminering vil sige at grave gange ind under fjendens linjer, fylde dem med sprængstof og så detonere dem på et kritisk tidspunkt. Udover et stort krater skaber sprængningen et kunstigt jordskælv, som kan få skyttegrave og beskyttelsesrum til at styrte sammen og begrave besætningen levende. Miner kan af og til opdages, oftest ved hjælp af lytteapparater. Opdager man en fjendtlig mine under udgravning, kan man grave en gang til en mod-mine og detonere den for at ødelægge fjendens minegang i tide. Miner kan indeholde mere end tyve tons sprængstof, og kan sende jord og klippestykker mere end en kilometer op i luften. Mod-miner behøver ikke så meget sprængkraft.

Mission: *Få underminering i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 4b: Fosgengas

Fosgen, eller carbonylklorid, er en farveløs, klorbaseret gas, som er ca. 18 gange så dødbringende som almindelig klorgas. Fosgen skader proteiner i lungerne og ødelægger derved blod/luft-barrieren, og medfører oftest døden ved kvælning inden for 24 timer efter indånding. Gassen lugter som muggen hø, men hvis man kan lugte det, har man allerede fået en farlig dosis. 85% af gasrelaterede dødsfald i Den Store Krig skyldtes fosgengas. Ofte blev den blandet med den lettere klorgas, som spredte den tungere fosgengas. Fosgen samler sig på lave steder såsom i skyttegrave.

Mission: *Få fosgengas i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact 4c: "Bully beef"

"Bully beef" er en nøgleingrediens i det britiske militære feltkøkken. Det består af koens mindre sarte dele, saltet, kogt og finthakket, og så pakket i en dåse sammen med gelatine. Navnet er en undersættelse af det franske "boeuf bouilli", kogt oksekød. Bully beef kan bruges i gryderetter eller skæres i skiver og steges. Eller hvis man er meget sulten og ikke har brændstof, kan den spises kold ud af dåsen. Efterhånden som den britiske hær voksede, og den tyske ubådsblokade af havvejen blev mere effektiv, kom der mindre ko i dåserne og mere gelatine.

Mission: *Få "bully beef" i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det. Benspænd: Du må ikke dræbe navngivne personer. Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.*

Fact: Det er ikke alt sammen forfærdeligt

Solskin. Fuglesang når våbnene er stumme. Årstidens blomster, hvis der er nogen. Rom varmer i maven. En cigaret til at dulme nerverne med, og måske endda en rolig hånd med en tændstik.

Mission: *Få en lille ting, som gør livet OK for en stund, i spil ved at fortælle og beskrive, og læg kortet frem på bordet når du gør det.*

Opfylder du ikke missionen i løbet af krigsscenen, bliver et sort kort rødt.

Charles Forrester

Teologistuderende, 21 år, poet, stærkt troende kristen. Dødsfascineret.

Rupert Kent

Historiestuderende, 22 år, poet, glødende engelsk patriot.

John Kendall, menig soldat.

Arbejderklasse, 18 år, spinkel men hårdfør. Bander når han er nervøs, og undskylder altid.

Bill Morton, menig soldat.

Landarbejder, 38 år, høj, tynd og alvorlig.

Bert Smith, menig soldat.

Arbejderklasse, fra landet, 20 år. Stor, jovial buldrebase og en ret flot fyr.

Lucy MacFarlane, sygeplejerske.

Middelklasse, 28. Masser af professionel distance, og blødende medfølelse bag facaden.

Robert Leigh, menig soldat.

Middelklasse, 40 år, bankbestyrer. Rødhåret, fregnet og nervøs. Hans lillesøster derhjemme strikker til ham og er overbevist om at han er en vældig helt.

Ken Simmons, menig soldat.

Arbejderklasse, 18 år. Papirfabriksarbejder og pessimist. Askeblond.

Tom Fenton

Fabriksarbejder, 19 år, eventyrlysten, tror på venskab mellem våbenbrødre.

Camilla Kiefer

Frivillig sygeplejerske, 25 år. Øvre middelklasse kvinde, søgt i krig for at flygte fra kedsomhed og fremmedgørelse.

Edward Keith, menig soldat. Middelklasse, 20 år, firskåren og velsoigneret, kultiveret.

Jim Talbot, menig soldat. 19 år, arbejderklasse. En tæt og energisk mand som tror på ridderlighed og boksning. Uden handsker.

Harry Lester, menig soldat. Arbejderklasse, 18 år, fändenivoldsk vovehals og en meget smuk mand.

Sebastian Eldon, feltpræst. Middelklasse, 36 år, en stor, stærk, blid mand som er mere i tvivl om sin gerning end han vil indrømme.

Carl Hale, menig soldat. 21 år, middelklasse. Høj, tynd og lidt melankolsk. Vil overleve så han kan blive skolelærer og gifte sig med sin Mary.

Barry Jamison, menig soldat. 18 år, arbejderklasse, kulminearbejder. Ukueligt optimistisk kæderyger.