

...And that's it

Det var det. Vi er færdige. Menneskeheden er slut. I er den sidste gruppe af overlevende, og det første tegn på pesten er set blandt jer. Nu kender I jeres skæbne. Det vil ikke være smertefuldt, det bliver ikke voldsomt, men en efter en vil I falde i søvn og aldrig vågne igen. Hvad gør du på din og menneskehedens sidste dag?

Hvordan sætter du ord på tabet af dine venner, tabet af dine nærmeste og din egen nært forestående død? Det er umuligt, men gennem den kreative handling at tegne, prøver dette liverollespil at komme blot et skridt tættere på, at udtrykke og reflektere over disse tanker.

"...And that's" it er et stille og eftertænksomt liverollespil om tab, men også om venskab og sammenhold. Spillestilen er langsom og dvælende, med fokus på det stille i at skabe sammen. Det er et scenarie om at koncentrere alle dine følelser ned i små gestusser, som en simpel tegning, en forsigtig berøring, et dvælende blik.

Det er et tragisk men smukt scenarie, som vil efterlade et varigt minde, via de tegninger, som rollerne skaber undervejs. Det handler ikke om at være god til at tegne, men om at lægge mening i de tegninger, du laver via din rolle. Intention betyder mere end kvalitet.

Spillertype: Du kan lide at fordybe dig i rollen og den simple men tragiske historie. Du kan lide at skabe en stærk rolle gennem en grundig workshop. Du kan lide langsomt, dvælende spil, hvor tavshed kan sige mere end ord. Du behøver ikke være god til at tegne, men kan lide udfordringen i at reflektere og kommunikere gennem det at tegne.

Spilledertype: Du elsker og mestrer at køre en god, koncentreret workshop. Du kan underbygge og videregive den meditative, dvælende stemning scenariet kræver. Under scenariet, er du den grå ånd, der en for en slukker rollernes liv.

Forventet spilletid: 5 timer

Antal spillere: 5 til 12 spillere (optimalt 8), 1 spilleleder.

Type: live rollespil

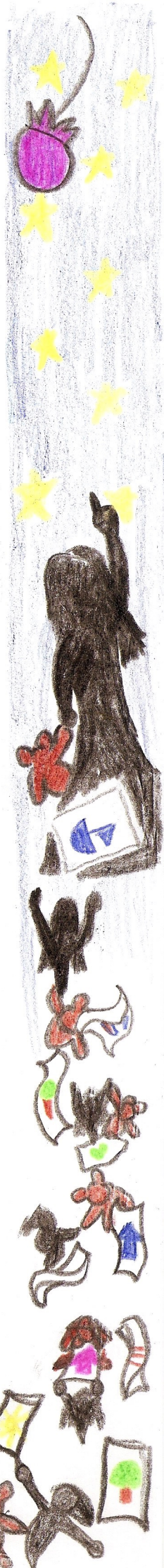
Stikord: smuk tragedie, utopisk undergang, kreativ refleksion.

GM intro

Velkommen kære GM til ...And That's it. I dette scenarie skaber spillerne en afsked. Til verden, til hinanden, til livet. Scenariet får spillerne til at tænke over, hvad de ville gøre og skabe, hvis de kun havde timer tilbage.

Scenariet har følgende struktur:

- ✦ Gennemgang - Her gennemgås hele scenariet, fiktionsbaggrund, spillemekanikker, workshoppen osv. Denne tekst skal du læse grundigt, som din forberedelse, men du bør ikke få brug for den under scenariet.
- ✦ Forberedelse - Her listes rekvisitter, hvad du skal gøre klar inden scenariet og hvordan lokalet skal sættes op.
- ✦ Afvikling - Dette beskriver hele afviklingen af scenariet fra før spillerne ankommer til debrief. Så snart du har sat lokalet op, bør du kun have brug for denne del, og kan følge den kronologisk fra ende til anden.
- ✦ Printfiler - En række filer, som skal skrives ud inden spillet, såsom rolleark, spiller velkomst og flowchart. Disse er også som separate filer, da du skal skrive forskelligt antal ud af dem, se mere under Forberedelse.



Gennemgang



Gennemgang

Baggrund

Rollerne er den sidste gruppe af overlevende, efter at sygdommen, den grå pest, udslettede menneskeheden. Der er ingen kur, og sygdommens eneste tegn er grå pletter på huden. Man ved, at når pletterne dukker op, så er det allerede for sent, en selv og alle omkring en er allerede smittede. De viser bare ikke symptomerne endnu. Sygdommen har ingen andre symptomer, ingen smerte eller opkast. Det eneste der sker, er, at et par dage efter pletterne først dukkede op, har de spredt sig til hele kroppen, og på et tidspunkt bliver man mere og mere træt og falder langsomt i søvn, og kort efter sover man stille ind.

Gruppen, rollerne udgør, har rejst sammen i mange måneder gennem de tomme byer og landskaber. Hver dag har de ventet på, at de frygtede grå pletter ville dukke op på en af dem. Nogle var venner før denne rejse, andre fremmede, men gennem deres lange rejse er de blevet en tæt, lille gruppe. Det sidste lille samfund på jorden, med sine egne traditioner og tabuer.

Når en så voldsom tragedie rammer, så leder man efter en forklaring. For denne lille gruppe er forklaringen blevet alt meningsløs snak, alt vores tomme ævl og bævl. Hvis bare vi have været lidt mere tilstede, lidt mere nærværende, så kunne det være, at vi havde opdaget sygdommen i tide. Derfor er det at være nærværende og tilstede sammen, blevet det mest værdifulde i gruppen. Stilhed er en gave, man giver til hinanden. At skabe sammen er den største måde at være sammen på.

Selvfølgelig kommunikerer de stadig, men de prøver at finde andre måder end ord. Kan det siges med et blik, en berøring eller en tegning? At tegne eller skabe er blevet gruppens foretrukne måde at kommunikere og reflektere på. For når man tegner, er man virkelig nærværende. Man er fokuseret på stregerne, på farverne og hvad de siger om ens og andres tanker. De stærkeste øjeblikke er, når man skaber sammen, to eller flere. Det er set som de mest dyrebare øjeblikke.

Før den grå pest havde de alle forskellige jobs og funktioner, men vores storslåede samfund efterlod rigeligt med forsyninger til den lille gruppe, så livet er ikke en overlevelseskamp. Der er intet behov for at arbejde. De lever i en slags utopi, hvor de kan bruge alt deres tid på at være sammen og skabe.

Så under deres lange rejse er de alle blevet kreative skabere. De tegner, de synger, de laver kunst. De skaber alene for at reflektere over livet og deres situation. De skaber til hinanden, som en måde at give en besked eller et budskab, og de skaber sammen, som deres måde at føre en samtale på. Ingen i gruppen går op i kvaliteten af det, de laver. Det er intentionen, meningen, ideerne, der er vigtige.

Nu efter den lange rejse har de fundet dette sted. Det er måneder siden, de sidst så tegn på den grå pest, og de har besluttet sig for at slå sig ned her. At håbe er farligt, men langsomt, frygtsomt begynder de at håbe, at tænke og tegne om en mulig fremtid.

Scenariets struktur

Det første akt handler om det skrøbelige håb. Langsomt, næsten modvilligt begynder rollerne at tænke på og måske ligefrem planlægge en fremtid. De bruger deres kreative drift til at reflektere over håbet, fremtiden og frygten for at håbe for tidligt. I slutningen af akt 1 viser de frygtede grå pletter sig pludseligt på en af dem. Kort efter denne opdagelse slutter aktet, og efter en meditativ pause starter akt 2.

I løbet af akt 2 får flere og flere i gruppen de grå pletter. De ved alle sammen, at inden længe vil de alle være døde. Det handler ikke om at finde den skyldige eller prøve at finde en løsning. Der er ingen grund til at flygte. De har allerede allesammen sygdommen, og det er kun et spørgsmål om tid. Der er intet andet at gøre, end at få det bedste ud af den sidste tid. Det er det, scenariet handler om.

Nu vender de deres kreative drift mod den endelige afslutning. Hvordan siger man farvel til ens venner, til sin gruppe? Hvordan ser man sin egen nært forestående død i øjnene? Det er umuligt at sætte ord på. Men måske via tegningernes mere subtile kommunikation kan man finde en eller anden lille sandhed? Akt 2 slutter kort efter det første dødsfald. Efter endnu en meditations pause starter akt 3.

I akt 3 siger de farvel, mens de en for en falder i søvn og sover ind. Når det sidste menneske på jorden er sovet stille ind, vil en sidste kort meditation blive holdt på den nu tomme jord, og så er scenariet slut.

Meditationspauserne er et stykke musik, som spillerne skal ligge og lytte til, mens de tænker over det der er sket, og det som skal til at ske. Det første grå mærke og det første dødsfald sætter følelserne i kog og skaber en del drama. Meditationspauserne er der for at få spillerne tilbage til den ønskede dvælende og reflektive stemning.

Spilmekanikker

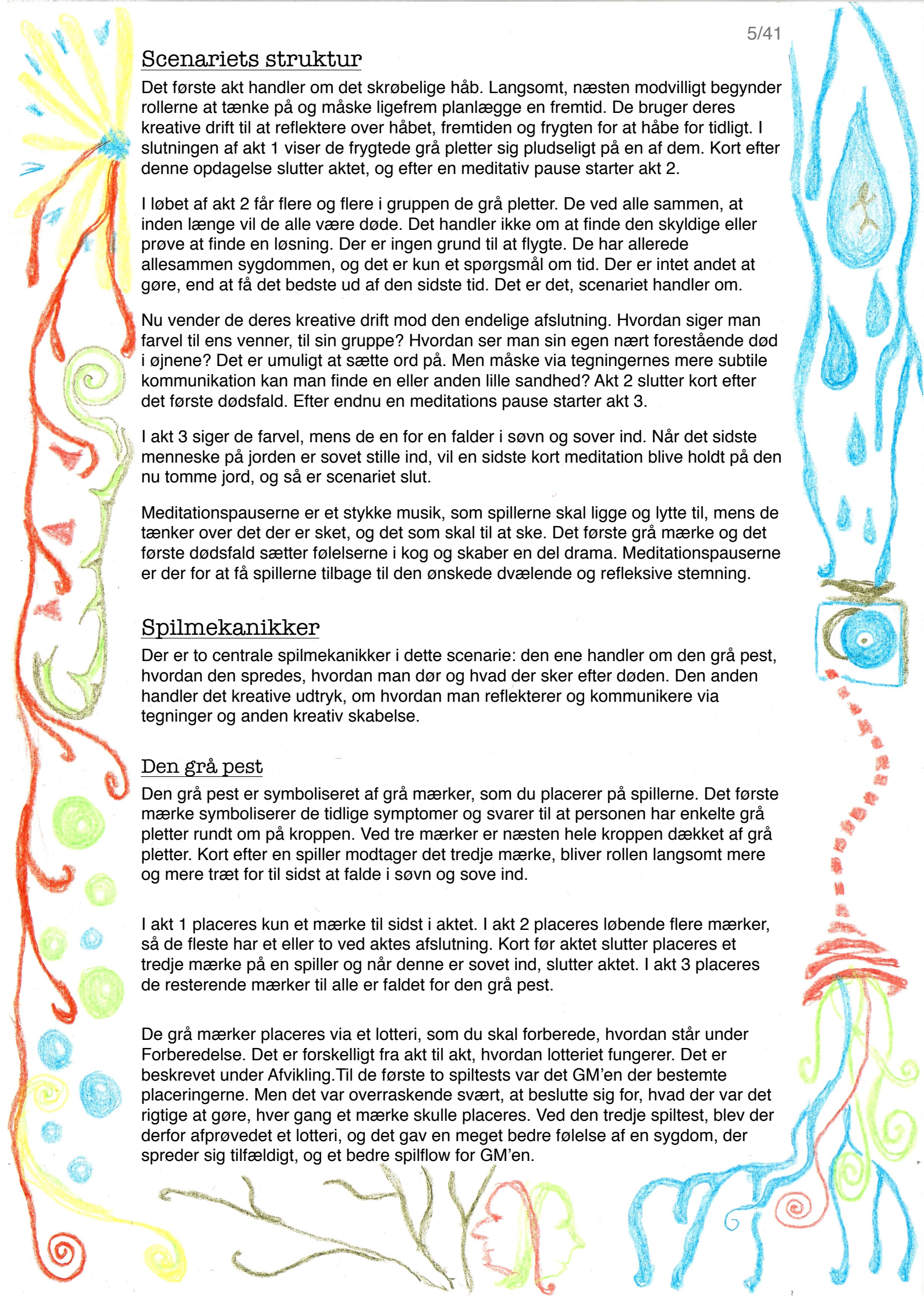
Der er to centrale spilmekanikker i dette scenarie: den ene handler om den grå pest, hvordan den spredes, hvordan man dør og hvad der sker efter døden. Den anden handler det kreative udtryk, om hvordan man reflekterer og kommunikerer via tegninger og anden kreativ skabelse.

Den grå pest

Den grå pest er symboliseret af grå mærker, som du placerer på spillerne. Det første mærke symboliserer de tidlige symptomer og svarer til at personen har enkelte grå pletter rundt om på kroppen. Ved tre mærker er næsten hele kroppen dækket af grå pletter. Kort efter en spiller modtager det tredje mærke, bliver rollen langsomt mere og mere træt for til sidst at falde i søvn og sove ind.

I akt 1 placeres kun et mærke til sidst i aktet. I akt 2 placeres løbende flere mærker, så de fleste har et eller to ved aktes afslutning. Kort før aktet slutter placeres et tredje mærke på en spiller og når denne er sovet ind, slutter aktet. I akt 3 placeres de resterende mærker til alle er faldet for den grå pest.

De grå mærker placeres via et lotteri, som du skal forberede, hvordan står under Forberedelse. Det er forskelligt fra akt til akt, hvordan lotteriet fungerer. Det er beskrevet under Afvikling. Til de første to spiltests var det GM'en der bestemte placeringerne. Men det var overraskende svært, at beslutte sig for, hvad der var det rigtige at gøre, hver gang et mærke skulle placeres. Ved den tredje spiltest, blev der derfor afprøvedet et lotteri, og det gav en meget bedre følelse af en sygdom, der spreder sig tilfældigt, og et bedre spilflow for GM'en.



Grå ånder

Når man dør af den grå pest, bliver man til en grå ånd. Disse er usynlige for alle, inklusiv andre grå ånder. En grå ånd er ikke et spøgelse, men de levendegjorte minder af den afdøde. Som spiller er man stadig med i spillet, stadig i sin rolle, men nu som minderne om den man var. Hvor de levende skal prøve at se døden i øjnene, skal de grå ånder prøve at finde fred og accept. Grå ånder symboliseres af kirurg masker, som man tager på, når man er blevet en grå ånd.

Grå ånder kan ikke interagere med den fysiske verden. De kan observere den og dem, de har efterladt. De kan stadig tegne, som deres måde at reflektere og kommunikere på. Men nu kun med grå, farveløse blyanter. Disse grå streger kan ikke de levende ikke se, men de andre grå ånder kan godt se dem. Det er den eneste måde, at grå ånder kan kommunikere med hinanden på.

Men minder kan også blive husket. Dette er et meget intenst øjeblik for både levende og grå ånd. Jo længere den levende holder fast i mindet om den afdøde, jo stærkere bliver mindet, indtil det føles som om, den afdøde næsten rører ved den levende. I det øjeblik vil mindet dog altid blive brudt.

Ret spilteknisk sker det, hvis en grå ånd får øjenkontakt med en levende. I det øjeblik mindes den levende pludselig noget om den afdøde. Hvis den levende ikke kigger væk, skal den grå ånd langsomt nærmer sig den levende. Hvis den grå ånd kommer tæt nok på, skal denne ganske blidt røre den levende for så at bryde kontakten, og dette er den mest intense og personlige måde at blive mindet på. For den levende er det næsten som om, den afdøde var her igen.

De grå ånders væg

Grå ånder kan bevæge sig rundt i hele lokalet, men er de alle andre steder end ved de grå ånders væg, så tærer det på deres kræfter, og jo mere aktive de er, jo hurtigere skal de tilbage til de grå ånders væg og hvile. Hvis de bliver mindet, skal de tilbage og hvile ved væggen. Dette er gjort, så de grå ånders spil ikke oversvømmer de levendes spil. De grå ånders væg, er et område, som er reserveret for de grå ånder. Her kan de hvile og tegne. Hvis muligt, skal der være papir på væggen, som de kan tegne på. Og/eller hvide post its, de kan hænge op. Du skal forberede det, som en del af opsætningen, se under Forberedelse.

Kommunikation og refleksion via tegninger

At tegne er et centralt element i dette scenarie. Rollerne skaber til sig selv, som en måde at reflektere på, de skaber til hinanden, som en måde at sende en besked til en anden, og de skaber sammen, som deres måde at føre en samtale på. Så det bliver hovedaktiviteten i scenariet.

Forskellen mellem at give en tegning til en anden og tegne sammen, svarer til at udbryde: "Jeg elsker dig!" Og reelt føre en samtale om kærlighedens umulige vilkår.

Spillerne skal så vidt muligt undgå at bruge ord. I stedet skal de kommunikere via tegninger, blik eller berøringer. Hvis de vil sige noget i normal toneleje, må de sige et ord, hvis de vil sige mere, så skal de hviske. Det er blevet den usagte regel i den lille gruppe.



Rollerne

Roller og relationer skabes ved at tegne, og på den måde øver spillerne også at reflektere og kommunikere via tegninger.

Spillerne bliver i en velkomst tekst, som de alle får udleveret, mens de venter på spilstart, bedt om at vælge en vigtig genstand. Den bliver udgangspunktet for deres karakter. Den symboliserer deres rolle. Der kan lægges en symbolsk værdi i alle ting, og det er netop dette spillerne bliver bedt om. De skal kort sagt svare på: hvilken person gemmer sig bag denne genstand.

Men genstanden har også en konkret funktion. Den er en ting, rollen har med sig fra før pesten. Det er en ting, som rollen ikke har kunne efterlade, selvom den ikke har nogen praktisk værdi, fordi den symboliserer noget centralt og vigtigt for rollen. Det er den ting, vi ikke vil efterlade, fordi den hjælper os med at huske, hvem vi er.

Som det første i scenariet skal spillerne også trække en tilfældig farve. Igen har farven både en konkret og symbolsk funktion. Farven symboliserer noget ved rollen. Spilleren kan tage værdier, tanker og inspiration fra farven og tilføje til den begyndende ide om den rolle, spilleren har fra genstanden. Farven er helt konkret også rollens yndlingsfarve og i en verden uden ord, det tætteste rollen kommer på et navn.

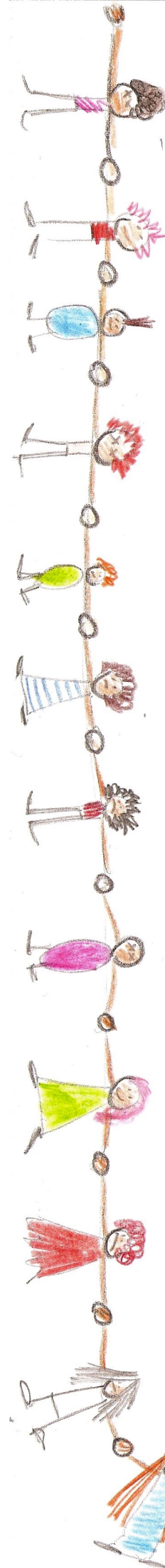
På den måde er spillernes udgangspunkt for deres rolle en genstand, de selv vælger, og en tilfældig farve, som giver et udefrakommende spin på deres rolle. Spillerne må naturligvis godt tegne med andre farver, både i workshop og under scenariet. I workshoppen tegner spillerne først deres rolle med udgangspunkt i genstand og farve. Derefter skaber de relationer sammen, ved at tegne på hinandens roller.

Rolleark

Spillerne tegner deres rolle på det rolleark, du finder under printfiler. Først skal de tegne deres rolle på Jeg feltet i midten. De skal ikke tegne, hvordan rollen ser ud. Men mere hvordan den er. De skal lave flere små tegninger, som hjælper dem med at se rollen for sig, danne sig et billede af den. De skal tilføje hvad end detaljer, de skal bruge, for at kunne spille den.

Der er fire relationsfelter på rollearket: håb, fortid, nærhed, afstand. Når spillerne danner relationer bytter de rolleark og fortæller den anden, hvilket felt, de gerne vil have denne tegner på. Ud fra denne kombo af ord beslutter de sig sammen for deres overordnede relation: søskende, ekskærester, fælles interesse, barn forældre osv. Herefter skal de tegne den andens opfattelse af deres rolle på den andens rolleark.

Man bestemmer altså relationen sammen, men man får lov til selv at bestemme, hvordan den anden opfatter ens rolle. Dog er det jo op til den anden, hvordan de vælger at tolke ens tegning. Så på den måde bliver relationsskabelse en fælles process.



Workshop

Hele workshoppen er dedikeret til, gennem dine instrukser og en række øvelser, at lære spillerne alt dette. Først varmes de op gennem en række fysiske øvelser, der også viser dem, hvordan scenariet skal spilles. De øver kommunikation uden ord, hvordan man dør af den grå pest, og hvordan grå ånder kan blive husket af de levende.

Anden halvdel af workshoppen er handler om rolleskabelse, men den begynder også at lære spillerne, hvordan man reflekterer og kommunikerer via tegninger. Her tegner de først deres egen rolle og efterfølgende skaber de relationer med hinanden, ved at tegne den andens opfattelse af deres rolle på den andens rolleark.

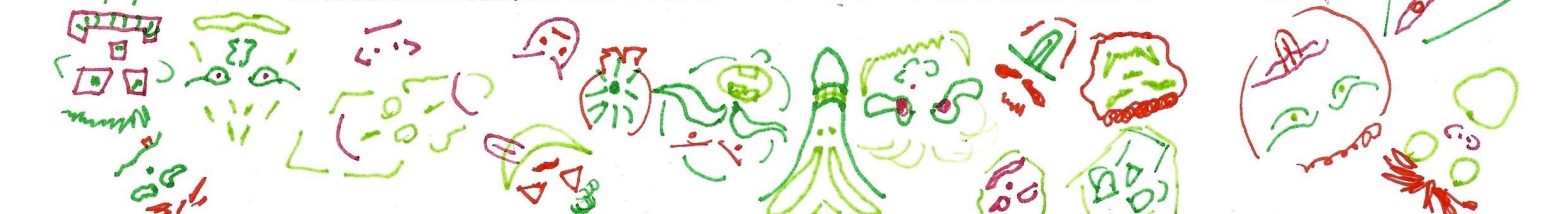
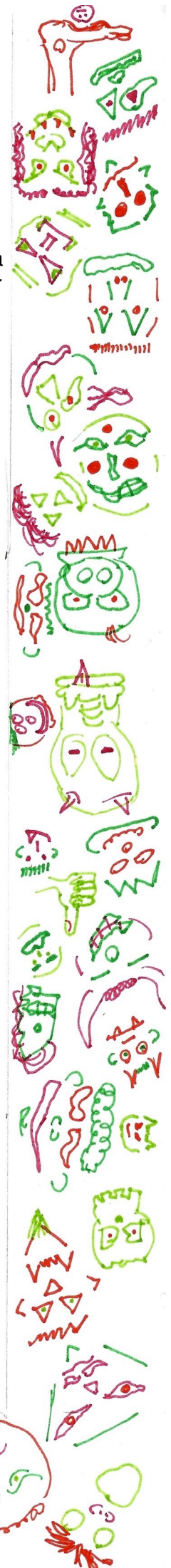
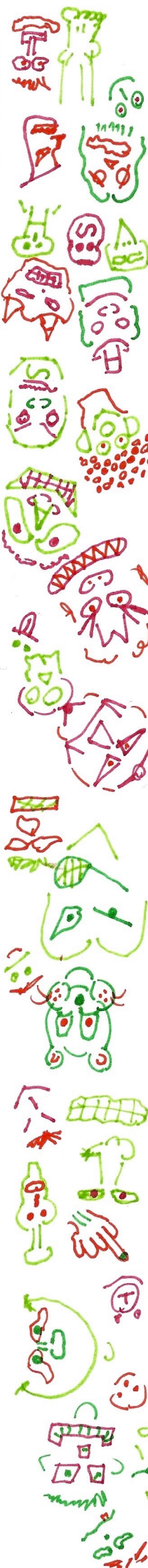
GM spillestil og stemning

Som GM kan du gøre meget for at understrege scenariets dvælende stemning. Der er direkte en instruks til dig, om at bede spillerne sidde lidt, efter de er kommet ind i spillokalet og har trukket en tilfældig farve, mens du gør dig klar. Den er der udelukkende, for at du, efter forvirringen og hastværket, der altid er ved spilstart, kan tage en dyb indånding og finde dig selv, inden du går igang.

Lige så meget som du skal være rolig, skal du også være i kontrol. Det er blandt andet derfor, du beder spillerne ikke snakke under workshoppen. Du skal styre tiden, så spillerne ikke skal tænke på det. De skal faktisk helst miste fornemmelsen for tid. Det er en lang workshop, og tiden kan let løbe fra dig, hvis du ikke holder øje med den. Derfor er der også tidsangivelse til de enkelte dele. Det er ikke for, at du skal følge dem slavisk, men så du har en fornemmelse af, hvordan dit forbrug af tid er. Det er vigtigt, at der er god tid til selve scenariet, så spillerne rigtigt kan finde ind i den stille dvælende stil.

Et godt tip er, at øve workshoppen igennem et par gange, bare for dig selv, hvor du øver dig i, hvordan du vil give instrukserne. Jo flere gange du har gjort det, jo mere præcist og klart bliver dit sprog. På den måde kan du også arbejde med din stemme, holde den rolig og afslappet. Tænk på hele workshoppen som en slags guidet meditation. Eller sagt på en anden måde: workshoppen er også en del af spiloplevelsen.

Under scenariet skal du beholde denne rolige stil, men nu mere passiv og med et blankt ansigtsudtryk give den som en grå ånd, der repræsenterer alt de har mistet til den grå pest og frygten for den grå pest.



Forberedelse



Forberedelse

Rekvisitter

Hvis du skal køre scenariet på Fastaval, vil alle rekvisitter blive ordnet for dig. Men du skal være velkommen til selv at medbringe nogle vigtige genstande og tegneredskaber.

Tegneredskaber og papir

- ♦ Du skal bruge en masse papir, i mange forskellige størrelser fra A3 og ned til visitkortstørrelse.
- ♦ Du skal også bruge mange forskellige ting at tegne med, farveblyanter, kuglepenne, tusser, farvekridt, fedtfarver. Hvad end du kan komme på, I så mange farver som muligt.
- ♦ Hvis der er mulighed for at hænge ting på væggen, skal du også bruge malertape eller andet uskadeligt til at hænge op med.

Rolle tusser

Du skal bruge et sæt nye tusser i flere farver end, der er spillere. Hver spiller skal trække en af disse, til at skabe sin rolle med.

Bred malertape

Du skal bruge en rulle malertape, helst den brede slags. Spillerne får hver et stykke på sig, som de kan tegne deres rollefarve på, på den måde, kan folk se, hvem der er hvem.

Blyanter

Kun grå ånder må tegne med blyant, så der skal skaffes en del af disse, og det er vigtigt, de ikke er sammen med resten af tegneredskaberne.

Hvide post its

Til de grå ånders væg vil det være passende, hvis der var nogle hvide post it's, som de grå ånder kan tegne på og hænge op.

Vigtige genstande

Hver spiller skaber sin rolle ud fra en genstand, som betyder meget for rollen, og som er med til at definere rollen. Du skal bruge mange flere end der er spillere, så alle har rigeligt at vælge imellem.

- ♦ Du skal vælge en række genstande, som du tror, der kan skabes en interessant rolle ud fra. De skal kunne starte noget kreativt og spændende hos spilleren og lægge op til forskellige tolkninger.
- ♦ Det skal være genstande, som nogen vil kunne lægge en betydning i. Men de mærkeligste ting, kan have en betydning for os. Prøv evt. at kig rundt i dit hjem og tænke over, hvilke ting, du ville tage med dig, hvis du vidste, du aldrig kom tilbage, og du skulle bruge noget til at minde dig selv om, hvem du er. Det er den slags genstande vi leder efter.
- ♦ Det skal helst være noget, som man kan holde i hånden.

- ♦ Nogle forslag kunne være: en halskæde, et ur, en bamse, et billede, en tom fyldepen, en bog, en pæn sten, et postkort, en ring, et stykke stof, en dukke, en mønt, en lille figur, en souvenir, en medalje, en hat, en revnet kop, et legetøj,
- ♦ Det er vigtigt, at de ikke har nogen praktisk funktion. Det er noget, man burde efterlade, men ikke kan få sig selv til, fordi det er så vigtigt for en.

Grå mærker

Du skal finde noget til at være de grå mærker. Der skal minimum være tre per spiller, gerne flere til reserve. Det kan være grå eller sølvfarvede klistermærker, stykker af malertape, eller lignende. Det skal være noget, som kan placeres på spillerne, og som er let at se.

Masker

Du skal brug en maske per spiller plus en til dig selv, og gerne et par stykker i reserve. Med masker menes de kirurgmasker, som dækker munden, men lader resten af ansigtet være frit. Disse er blevet mere og mere udbredte og kan købes i de fleste apoteker, samt online. De kaldes også for mundbind.

Musik og lydudstyr

Du skal have mulighed for at afspille musik. En computerens indbyggede højttalere kan gå an, hvis ikke der er andet, men rigtige højttalere vil være bedre. Det meste af musikken er af kunstneren Tettix.

Til Fastaval skal du så vidt muligt, selv stå for højttalere, men kontakt mig, hvis det er et problem. Musikken vil, som resten af rekvisitterne, blive udleveret.

Meditationsmusikken: Small Pox fra albummet Maladies

Musik til workshoppen: Albumene Solace, The Cabinet og Maladies sat på bland.

- ♦ Akt 1: Solace af Tettix i normal rækkefølge
- ♦ Akt 2: The Cabinet af Tettix i normal rækkefølge
- ♦ Akt 3: Her består musikken af numre fra flere forskellige album. De er som følger:
 - ♦ Epilogue af Blueneck: Suppression, Carina, Symbiosis - Pt1, Apogee, Colonization - Incident 1.
 - ♦ Solace af Tettix: Breaching the Surface, The Razor Cliffs, The Great Crater, The Ice Grottoes, Halo.
 - ♦ EP+6: af Mogwai: Now You're Taken, Rollerball, Burn Girl Prom-Queen.
 - ♦ Du skal spille Suppression som nr. 1 og derefter sætte dem på bland.

Dokumenter

Sammen med scenariet, er der en række dokumenter, som du skal downloade og udskrive i forskellige mængder.

- ♦ Rolleark og character sheet: du skal bruge et per spiller og gerne et par stykker i reserve. De skal skrives ud på A3 papir.
- ♦ Akt oversigt: Denne skal du bruge to stk af.
- ♦ Regler for levende og Regler for grå ånder: du skal bruge en af hver.
- ♦ Spiller velkomst og player welcome tekster: du skal bruge en af hver per spiller.
- ♦ Flowchart: er til at give dig overblik over forløbet. Det kan du printe ud og bruge til at beholde overblik under scenariet.



Afvikling



Afvikling

Denne tekst beskriver både, hvad du skal gøre, og hvad du skal sige til spillerne. Instrukser til spillerne er skrevet i direkte tale. Men du må gerne bruge dine egne ord, når du giver instrukserne.

Der er to typer tekst:

Denne type tekst er instrukser til dig, ting du skal gøre.

♦ Denne type tekst er ting, du skal sige til spillerne, i dine egne ord

.... Betyder giv spillerne lidt tid til at udføre instruksen, inden du går videre.

Overskrifterne skal du ikke sige højt, men de er der, så du kan se, hvad du nu skal i gang med.

Inden spilstart

Hvis det er muligt at kontakte spillerne inden scenariet, så skriv til dem og sig, at de kommer til at tilbringe tid på gulvet og bør klæde sig på efter dette.

Spiller velkomst

Når spillerne ankommer, skal nogen stå og tilbyde dem Spiller velkomst og Player welcome teskterne. Fortæl dem, at de skal vælge den, som er på det sprog, de gerne vil spille på.

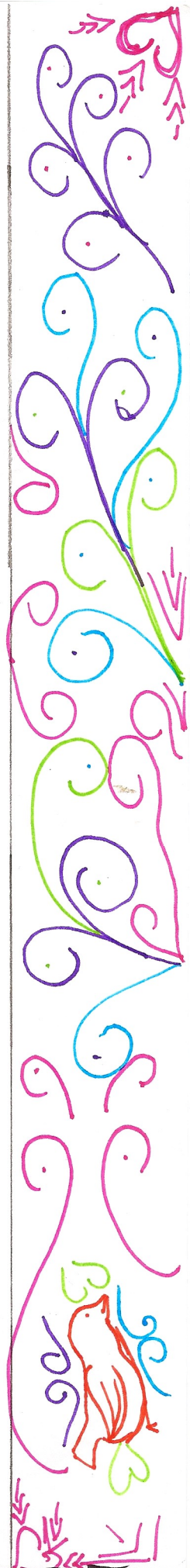
Når du laver holdfordeling, kan du bede dem holde deres velkomst op, og du kan let se, hvor mange du har af hvert sprog. Sørg for at alle har valgt en vigtig genstand, inden I går til holdfordeling.

Holdfordeling

Hvis spillerne skal deles op i flere hold, udover dansk og international, så anbefaler jeg, at fordele folk alt efter alder.

Scenariet handler om at sige farvel til livet og se døden i øjnene. Desuden er der et vist element af leg og barnlighed over det at tegne.

I min erfaring, fra Bamsers Mod og Waiting for Flight GO901, har begge disse ting en tendens til at fungere bedst, hvis man spiller sammen med andre, som er ca. samme sted i livet. Man kan bedre relaterer til hinandens holdning til det barnlige og døden.



Yndlingsfarve

Så snart spillerne træder ind i spillelokalet, skal du bede dem trække en tilfældig rolletus.

- ♦ Farven både symboliserer noget ved rollen, men den også er jeres rollers yndlingsfarve og navn.
- ♦ Farven, og genstanden I valgte tidligere, udgør tilsammen udgangspunktet for den rolle, I skal skabe i workshoppen.
 - Begge ting har både en konkret funktion og en symbolsk funktion.
 - Farven er rollens yndlingsfarve, Genstanden er en konkret ting, rollen har med sig.
 - Men begge ting symbolisere også jeres rolle, man kunne spørge: hvis denne farve og genstand var en person, hvem ville denne så være?
- ♦ I skal nu sætte jer ned, og kort mediterer over, hvilken person, der kan gemme sig bag farven og genstanden

Mens de gør det, så tag et par sekunder til lige at samle dig efter spilstartens stress og jag.

Når du er klar tager du en dyb indånding og med en rolig stemme begynder på workshoppen.

Velkomst og intro - 5 min

- ♦ Velkommen til ...And That's It, tak fordi, I vil være med
- ♦ Fra nu af må I ikke tale, undtagen når jeg beder jer om det.

Baggrund

- ♦ Menneskeheden er blevet udslettet af den grå pest, I er de sidste overlevende.
- ♦ I har rejst sammen i mange måneder, og er blevet en tæt knyttet lille gruppe.
- ♦ Vores samfund har efterladt rigeligt med forsyninger, så der er intet behov for arbejde.
- ♦ I stedet bruger I tiden på at skabe, alene, til hinanden, sammen.
- ♦ I værdsætter intention over kvalitet.
- ♦ Hver dag har I frygtet, at pesten vil vende tilbage.
- ♦ Men der er gået et halvt år, siden I sidst så et spor af den grå pest.
- ♦ Derfor har I besluttet, at slå jer ned her.
- ♦ Langsomt I begynder at håbe på, at I klarer det, at I overlevede.
- ♦ Langsomt I begynder at tænke på en mulig fremtid.
- ♦ Dette håb vil desværre blive knust, da den grå pest dukker op igen kort inde i scenariet.
- ♦ Derfra handler det om, at gå døden i møde på den måde, I nu vælger at gøre det på.

Rollernes verdensopfattelse

- ♦ Når en så voldsom tragedie, som den grå pest, rammer os, leder vi efter altid efter en forklaring.
- ♦ I jeres gruppe er forklaringen på den grå pest, og hvorfor det gik så galt, blevet alt vores unødvendige, overfladiske snak.
- ♦ Livet før pesten var fyldt med tom snak og larm, ligegyldigt ævl og bævl.
- ♦ Hvis bare vi alle sammen havde været lidt mere nærværende, lidt mere tilstede, lidt mere fokuseret på hinanden.
- ♦ Hvis bare vi havde dvælet lidt ved stilheden bare en gang imellem, så kunne det være, vi havde opdaget sygdommen i tide.
- ♦ Derfor værdsætter jeres lille gruppe stilheden, og det at dvæle og være fokuseret i nuet.
- ♦ I holder af, at være nærværende og være sammen.
- ♦ Det er ikke fordi, I ikke taler længere, men I er meget bevidste om, er det her værd at sige?
- ♦ Kan det siges på en anden måde end med ord?
- ♦ Kan det siges med et blik, med en berøring, med en tegning?
- ♦ For dette scenarie betyder det at:
 - Vil man sige noget i normalt toneleje, så siger man kun et ord.
 - Hvis man vil sige mere end det, så hvisker man.
- ♦ I gør det her ud af respekt for hinanden, og hinandens behov for ro og stilhed til at kunne være nærværende.
- ♦ Stilheden er jeres gave til hinanden.

Øvelse: kommunikation i stilhed - 5 min

- ♦ Det vil vi nu øve. Gå rundt blandt hinanden, fordel jer ligeligt ud i rummet.
- ♦ Vær opmærksom på jer selv, hvor I er, hvordan jeres egen krop har det.
- ♦ Vær opmærksomme på, at I er nu her og skal til at spille sammen.
-
- ♦ Begynd af og til at løft blikket og lav øjenkontakt med en af de andre og bare lige kort anerkende hinandens tilstedeværelse her i rummet.
-
- ♦ Nu skal I, når I laver øjenkontakten, uden at bruge ord, sige ja til hinanden. Sig det med blikket, med kroppen, med ansigtet.
-
- ♦ Nu skal I gøre det samme igen, men nu skal I sige nej.
-
- ♦ Nu skal I gøre det samme igen, men nu skal I udtrykke glæde.
-
- ♦ Nu skal I gøre det samme igen, men nu skal I udtrykke sorg.
-
- ♦ Mange tak, stop venligst med at gå.
- ♦ Det er denne spillestil, vi går efter, at prøve at sige tingene med andet end ord. I stedet bruge blikke, berøringer og tegninger.

Den grå pest - 3 min

- ♦ Den grå pest er meget smitsom. Når først en person viser symptomer, så er I allerede allesammen smittede.
 - Der er ingen grund til at bruge kræfter på at smide den smittede ud, eller slå hende ihjel.
 - Det handler ikke om at prøve at overleve, men om at se døden i øjnene.
- ♦ Det er ikke en smertefuld sygdom, der er ingen opkast eller kramper, kun grå pletter som gradvist spreder sig over hele kroppen.
- ♦ Den grå pest er symboliseret af de her mærker

Vis dem de grå mærker

- ♦ Når man har et mærke, så udviser man de tidlige symptomer på den grå pest.
- ♦ Når man får det tredje, vil man indenfor fem minutter blive mere og mere træt for til sidst at falde i søvn.
- ♦ Når man er faldet i søvn, går der ikke ret længe, så sover man lige så stille ind og dør.
- ♦ De tre pletter er ikke ingame, det er en metateknik, som viser jer, hvor langt i sygdomsforløbet, I er.
 - Men roller har set den grå pest nok, til at vide ret præcist, hvor langt en person er, baseret på, hvor mange pletter denne har.
 - Når I har et mærke, er der kun få pletter rundt om på jeres krop
 - Når I har tre mærker, er hele kroppen dækket af grå pletter.
 - Så når I ser tre mærker på en person, så ved både I og jeres rolle, at denne ikke har lang tid tilbage.
- ♦ Mærkerne vil blive fordelt efter et lotteri af mig, og det er mig, som placerer dem på jer.

Dødsøvelsen - 7 min

- ♦ Nu laver vi en øvelse om at dø, både for at understrege spillestilen igen, og for at vise, hvordan døden kommer til at foregå i scenariet.
- ♦ Gå rundt imellem hinanden, spred jer ligeligt ud i rummet.
- ♦ Når jeg siger til, skal I dø med så meget drama, følelser, intensitet og store armbevægelser, som overhoved muligt.
- ♦ 1 2 3 dø
-
- ♦ Mange tak, rejs jer op igen og fortsæt med at gå.
- ♦ Nu skal I, når jeg siger til, dø stille men intenst.
- ♦ I skal tage alt det drama, alle de følelser, alt den intensitet I havde før og presse det ned til et meget lille intens sted. Alt den energi I havde før, skal stadigvæk være i jeres død, men nu skal det gøres stille og underspillet. Lidt men intenst.
- ♦ 1 2 3 dø
-
- ♦ Mange tak, rejs jer op igen og fortsæt med at gå.

- ✦ Dette er spillestilen i scenariet, stille og lidt, men stadig intenst.
- ✦ Nu vil vi øve, hvordan I kommer til at dø i scenariet.
- ✦ Det bliver en hurtigere udgave end i spillet, hvor I har tid til at dø langsommere.
- ✦ Gå rundt blandt hinanden, fordel jer ligeligt ud i rummet.
- ✦ I har netop fået det 3. mærke.
- ✦ I kan mærke, hvordan I langsomt bliver mere og mere trætte.
-
- ✦ Hvordan søvnigheden langsomt oversvømmer jer.
- ✦ I kæmper bravt imod.
-
- ✦ Men langsomt er I nødt til at lægge jer ned, I er for trætte til at holde jer oppe.
-
- ✦ I kæmper for at holde jeres øjne åbne.
-
- ✦ I ved, at lige om lidt, så bliver I nødt til at lukke jeres øjne for sidste gang.
- ✦ Så I kigger på det sidste, I nogensinde vil se.
-
- ✦ Mærk jeres øjne langsomt glide i.
-
- ✦ Mærk hvordan I langsomt glider ind i søvnen.
-
- ✦ Mærker hele jeres krop slappe af
-
- ✦ Mærk forskellen fra at være en sovende krop til at være en tom krop.
- ✦ Mærk hvordan jeres krop kolliderer lidt mere i det øjeblik, I ånder ud.
-
- ✦ Mange tak, rejs jer op igen og stå stille.
- ✦ Det er hvordan, døden fungerer i scenariet, selvfølgelig lidt langsommere.



Grå ånder - 10 min

- ✦ Når man dør af den grå pest, bliver man en grå ånd.
 - En grå ånd er ikke et spøgelse, men de bevidste minder om den afdøde.
 - Grå ånder er usynlige for alle, inklusiv andre grå ånder.

GM grå ånd

- ✦ Jeg vil være en grå ånd igennem hele scenariet, men en lidt anderledes grå ånd end jer.
- ✦ Jeg repræsenterer mindet om alt det, I har mistet til den grå pest, og frygten for, at den dukker op igen.
- ✦ Hvis jeg får øjenkontakt med jer, eller rører jer, så er det fordi, I mindes noget eller nogen, I har mistet til den grå pest, eller frygten for den grå pest.
- ✦ Det er som grå ånd, at jeg fordeler de grå mærker.
- ✦ Jeg er bogstavelig talt den grå pest i blandt jer.

Spiller grå ånd

- ✦ Når I dør, bliver I til en grå ånd.
- ✦ Jeg giver jer en maske, som I skal tage på, den viser, at I nu er en grå ånd.

Vis masken

- ✦ I er stadig ingame som grå ånder, I er stadigvæk jeres rolle.
- ✦ I er minderne om jeres rolle, som er blevet bevidste.
- ✦ Som grå ånder er målet, at langsomt prøve, at finde en form for fred og accept.
- ✦ Brug tiden som grå ånd til at prøve at bevæge jer fra sorgen over alt det, I har mistet, til se, at det var det, jeres liv var smukt. Uanset hvor kort det var.
 - Hvis det lykkedes jer at finde fred, så kan I prøve at hjælpe andre grå ånder med at finde det samme.
 - Selvom I kan ikke se de andre grå ånder, ved I godt, at de er der.
 - I har en måde at kommunikere på, og den kommer vi til om lidt.

At bruge kræfter og hvile

- ✦ Som grå ånd, må I være i hele spillelokalet, men hvis I er alle andre steder end ved de grå ånders væg, kræver det kræfter af jer.

Vis de grå ånders væg

- Jo mere aktive I er, jo flere kræfter bruger I, og jo hurtigere skal I vende tilbage til væggen og hvile.
- Dette er for, at I kan forblive i rollen og i spillet, uden at oversvømme de levendes spil.
- ✦ Hvis jeg føler, at en grå ånd er for meget i de levendes verden, vil jeg gå hen til denne og pege på den grå væg, så skal I gå derhen for at hvile.
 - Dette er ikke en irettesættelse, men fordi, man som spiller kan blive så opslugt, at man glemmer, at give de levende plads.
 - Så det er min måde at hjælpe jer på, ikke irettesætte jer.
 - Brug det som om, at jeres kræfter er sluppet op, uden at I opdagede det

Reglerne for grå ånder

- ✦ Der er en række regler for grå ånder:
 - Grå ånder er som sagt usynlige.
 - Grå ånder kan ikke interagere med den fysiske verden.
 - Grå ånder kan ikke tegne med farver.
 - Grå ånder kan ikke tale.
- ✦ Grå ånder kan tre ting:
 - Observerer verdenen, de har forladt.
 - Tegne med blyant, men ikke farver.
 - Blive husket.

Observerer

- ✦ I kan Observere verdenen og de mennesker, I har forladt.
- ✦ Det I gøre i hele lokalet, men er I væk fra de grå ånders væg, tærer det lidt på jeres kræfter.

Tegne med blyant

- ✦ Grå ånder må ikke tegne med farver, kun med blyant.
- ✦ Levende kan ikke se blyant, men spillerne kan, og må bruge det i deres spil.
- ✦ Grå ånder kan godt se blyant, og det er den eneste måde, grå ånder kan kommunikere på.
- ✦ I kan tegne i hele lokalet, men gør I det væk fra de grå ånders væg, tærer det en del på jeres kræfter, mere end når I blot observerer.

At blive husket

- ✦ Endelig kan grå ånder blive husket.
- ✦ Hvis en grå ånd får øjenkontakt med en levende, så bliver den levende pludselige overvældet af et minde om den afdøde.
- ✦ Mindet varer så længe, som øjenkontakten varer.
- ✦ Hvis den levende ikke kigger væk, så skal den grå ånd langsomt nærme sig.
- ✦ Jo tættere på den grå ånd kommer, jo mere intenst bliver mindet.
- ✦ Hvis mindet bliver for intenst eller smertefuldt, så må den levende kigge væk.
- ✦ Men hvis den levende holder øjenkontakten, skal den grå ånd til sidst række ud og ganske forsigtigt røre den levende, og derefter afbryde kontakten.
- ✦ Berøringen sker meget sjældent, og hvis det sker, så er det et virkelig intenst minde, det er næsten som om, at den afdøde stod lige foran en.
- ✦ Efter at være blevet mindet, er den grå ånd udmattet, og skal vende tilbage til de grå ånders væg og hvile.
- ✦ Jo mere intenst et minde, jo længere et hvil.
- ✦ Hvis et minde slutter med en berøring, så skal den levende efterfølgende tegne en tegning baseret på mindet.

- ✦ Ved øjenkontakt kan man som spiller godt komme til at kigge væk ved et uheld.
 - Derfor skal man som levende vise tydeligt, når man bryder kontakten bevidst, og ikke blot kommer til at kigge væk kort. Ved for eksempel at vende ryggen til.
 - Da den grå ånd er usynlig, så ligner det for de andre, at den levende blot sidder og stirrer tomt ud i luften. Men det er sådan vi ser ud, når vi er fortabt i et intenst minde.

Minde øvelse - 5 min

- ✦ Nu vil vi øve, hvordan det at blive husket, virker.
 - Stil jer op to og to.
 - Vælg en til at være levende og en som er grå ånd.
 - Få øjenkontakt.
- ✦ Det betyder, at den levende pludselig husker noget, om den person, den grå ånd var.
- ✦ Den grå ånd begynder langsomt at nærme sig den levende. Mindet bliver mere og mere intenst.
-
- ✦ Levende bryd tydeligt øjenkontakten.
 - Det kan man gøre, hvis mindet blev for intenst.
 - I spillet ville den grå ånd skulle hvile her, men nu lader vi om, at den levende ikke kiggede væk.
- ✦ Få øjenkontakt igen.
- ✦ Grå ånder fortsæt med at nærmer jer.
-
- ✦ Hold øjenkontakten
 - At komme så tæt på, at blive husket så intenst, sker sjældent.
- ✦ Nu skal de grå ånder række frem og ganske blidt røre den levende og i det øjeblik bryde kontakten.
-
- ✦ Nu er de grå ånder udmattede og skal hvile længere.
- ✦ Og den levende skal tegne en tegning på baggrund af mindet.

Kommunikation og refleksion via tegninger - 3 min

- ✦ Vil I sige noget i normalt toneleje, må I kun sige et ord.
- ✦ Vil I sige mere, så skal I hviske.
- ✦ Generelt prøver I at undgå at tale.
- ✦ Stilhed er jeres gave til hinanden.
- ✦ I kommunikerer i stedet via blikke, berøringer og tegninger.
- ✦ Tegningerne bruger I på tre måder:
 - I kan skabe til jer selv som en måde at reflektere over hele situationen.
 - Bruge farverne, stregerne, selve skabelsen af tegningen til at tænke over: hvad håber jeg på? Hvad sker der? Hvad skal jeg gøre? Osv.
 - I kan skabe til en anden, som en besked eller et budskab.
 - Dette er en stærk og betydningsfuld handling.
 - Endelig I kan skabe sammen, som en samtale, som for at redde noget ud sammen, komme til en forløsning, eller hvad man nu ellers bruger en samtale til.
- ✦ Bemærk, at jeg bruger ordet skabe ikke tegne.
 - Det er fordi, at I oftes tegner, men I kan også udtrykke jer kreativt på andre måder, så længe det ikke er almindeligt tale.
 - I kan danse, nynne, eller hvad I ellers finder på af kreative udtryk.
- ✦ De tre kommunikationsmetoder øver vi ikke, men rolleskabelsen kommer til at minde lidt om disse, så brug den som inspiration.

Spørgsmål - 5 min

Spørg om der er spørgsmål, inden du går til rolleskabelse.

Rolleskabelse - 13 min

(4 min snak, 4 min musik, 5 min rolletegning)

Placer alle tegne redskaberne et centralt sted, og bed spillerne sætte eller lægge i en cirkel om dem.

- ✦ Nu skal I bruge den genstand, I valgte, og den, farve I trak.
 - Farve og genstand har som sagt både en konkret og en symbolsk funktion, de siger noget om rollen, de er jeres udgangspunkt.
 - Men det er også en genstand rollen har med fra før pesten og rollens yndlingsfarve.
- ✦ Det er via samspillet mellem farven og genstanden, at jeres rolle opstår.
- ✦ Når I tegner, både nu og under scenariet, må I selvfølgelig bruge alle farver, på samme måde, som vi i virkeligheden heller ikke kun tegner med vores yndlingsfarve.
- ✦ Nu sætter jeg et stykke musik på, som også vil blive brugt som meditationsmusik mellem akterne i scenariet.
- ✦ Mens I lytter til dette, skal I forestille jer jeres rolle, og tænke på svar på de spørgsmål, jeg stiller.

Sæt meditationsmusikken på, mens musikken spiller, stiller du langsomt følgende spørgsmål:

- ♦ Hvem er jeres rolle?
- ♦ Hvad lavede denne før pesten?
- ♦ Hvem og hvad har personen mistet til pesten?
- ♦ Hvordan har rejsen udviklet denne person?
- ♦ Hvad er personens håb og drømme?
- ♦ Hvem er jeres rolle?

Giv hver spiller et rolleark, når musikken er slut.

- ♦ Dette er jeres rolleark, her på tegner I jeres rolle.
- ♦ Bemærk, det vil være ingame i scenariet.
- ♦ I kan se, der er fem felter.
- ♦ På "Jeg" feltet i midten skal I tegne jeres rolle.
 - Ikke hvordan denne ser ud, men hvordan den er, lav gerne flere små tegninger, der hver især siger noget til jer om jeres rolle.
 - Det kan være hvad som helst, så længe det hjælper jer med, at danne jer et billede af jeres rolle, og hvordan I vil spille den.
- ♦ Det får I fem minutter til.
 - Det er ikke meget, men I kan tilføje mere i pausen og under scenariet. Dette er kun et udgangspunkt.

Sæt workshopmusikken, Albumene Solace, The Cabinet og Maladies til på bland, under rolle og relationskabelse.

....(5 min)....

Præsentation - 5 min

- ♦ Tiden er gået, nu skal I på skift holde jeres rolleark op, og præsentere jeres rolle i en sætning til hinanden.

....

- ♦ Fordi I har forladt ord, har I ikke længere nogen navne, I kendes i stedet ved jeres ynglingsfarve.

Giv alle spillere et stykke af den brede malertape

- ♦ Tegn jeres farve her på, så alle kan se, hvem I er, og sæt det et synligt sted på jer selv.

Relationer - 25 min

(5 min snak, 4x5 min relationstegning)

- ✦ Nu skal I skabe relationer.
- ✦ I får fire relationer, en til hvert felt rundt om "Jeg" feltet.
- ✦ I får på den måde en relation, som er defineret af fortid, en som er defineret af håb, en af afstand og en af nærhed.
- ✦ Hvad det konkret betyder, er op til jer, og den, I skaber relationen sammen med.
- ✦ I behøver ikke have samme ord for hinanden, din relation til en anden kan godt være håb, mens dennes relation til dig er afstand. Det vil give interessant spil.

Del spillerne op to og to

Hvis der er et ulige antal, så lav en gruppe på tre og disse skal så skabe en treenighed af relationer og derfor blive sammen, de to første omgange af øvelsen.

- ✦ Nu skal I give jeres rolleark til hinanden, og fortælle den anden, hvilket felt, I gerne vil have denne tegner på.
- ✦ Derefter skal I kort aftale jeres relation med et eller få ord. Det ville være det ord, I bruger, når I præsenterer relationen overfor en fremmed: bror, ekskæreste, barndomsven, mor, redningsmand osv.
 - I kan bruge den kombination af relationsord, I har, som inspiration.
- ✦ Nu skal I på den andens rolleark, tegne dennes opfattelse af jeres rolle, på det felt, de har bedt jer om at tegne på.
 - Du får altså lov til at bestemme, hvordan deres rolle opfatter din rolle, men de bestemmer udgangspunkter via ordet, og det er op til dem, hvordan de vil fortolke tegningen.
 - Det kan betyde, at I har ret forskellige opfattelser af hinanden, og det er helt okay, sådan er det også i det virkelige liv.
- ✦ I har kun fem minutter til at gøre alt dette.

Lav øvelsen fire gange indtil alle har fire relationer.

Pause - 10 min

- ✦ Nu er der pause, vær tilbage om 5 minutter
 - Tale reglerne gælder fra nu af, det er for jeres egen skyld, så I bliver i stemningen.
 - Medmindre I skal noget bestemt, som at handle eller på WC, så vil jeg anbefale jer, at blive her i lokalet eller lige i nærheden, gå evt. ud og træk lidt frisk luft og nyd stilheden.
 - Jeg vil også anbefale, at I bruger tiden på at tilføje de sidste detaljer på jeres rolleark.

Påmindelser - 3 min

- ✦ Velkommen tilbage
- ✦ Nu har I jeres rolle, fire relationer, en vigtig genstand og en yndlingsfarve.
- ✦ Husk jeres rolleark er ingame og jeres rolle kan altid tilføje detaljer til undervejs, efterhånden som den udvikler sig.
- ✦ Fra nu af må I tegne på hele rollearket også relationsfelterne.
- ✦ Man tegner ikke på andres rolleark, men man må naturligvis gerne lægge tegninger ved andres rolleark. Det er især nyttigt, hvis nogen er død.

- ✦ Husk: I må kun sige et ord ad gangen i normalt toneleje og ellers skal I hviske
 - Som levende kan I skabe til jer selv som refleksion
 - Skabe til en anden som et budskab
 - Skabe sammen som en samtale

- ✦ Jeg er en grå ånd hele vejen igennem, og repræsenterer alt I har mistet til den grå pest og frygten for at den kommer tilbage.
 - Hvis I får øjenkontakt med mig eller jeg rører jer, så mindes I det, I har mistet og frygten for den grå pest.

- ✦ Når I får det et mærke, så udviser I de tidlige symptomer på den grå pest.

Vis plet

- ✦ Tre mærker, så falder I i søvn inden for fem minutter og dør.
- ✦ Når jeg giver jer en maske, skal I tage den på og rejse jer op, nu er I en grå ånd.

Vis maske

- ✦ Som grå ånder I er stadigvæk ingame.
 - I er usynlige for alle, inklusiv andre grå ånder.
 - I kan ikke røre ved noget eller nogen.
 - De grå ånders væg, er jeres hvilested.

Peg på de grå ånders væg.

- ✦ I kan observere den verden, I har efterladt.
- ✦ I kan tegne med blyant.
 - Levende kan ikke se blyant, grå ånder kan godt se blyant.
- ✦ I kan blive husket ved at få øjenkontakt med en levende og langsomt nærme jer, indtil den levende bryder kontakten.
 - Hvis I kommer tæt nok på, skal I blidt røre den levende og så bryde kontakten.
 - Når I er blevet mindet, skal I hvile ved de grå ånders væg.
 - Hvis den levende blev rørt af den grå ånd, skal den levende tegne en tegning baseret på mindet.

Spilforløbet - 7 min

- ♦ Der er tre akter. Akt 1 starter med meditationsmusikken. Når meditationsmusikken stopper og den normale musik starter, er spillet i gang.

Akt 1

- ♦ Handler om håb.
- ♦ I har slået jer ned her og begynder langsomt at håbe på, at I har overlevet den grå pest.
- ♦ Det handler om langsomt, at begynde, at tænke på fremtiden.
- ♦ På et tidspunkt placerer jeg et gråt mærke på en af jer, når I har opdaget det, får I et par minutter til at reagere på det.
- ♦ Så vil baggrundsmusikken stoppe.
 - Når det sker, skal I lægge jer hen, på jeres soveplads, der hvor jeres rolleark ligger, og lægge jer ned.
 - Når alle ligger ned, vil meditationsmusikken begynde at spille.
 - Bliv liggende under musikken og I jeres rolle mediterer over, hvad der er sket, og hvad der skal til at ske.
- ♦ Når meditationsmusikken stopper, og den normale musik starter, er akt 2 i gang, og I vågner og spiller videre.

Akt 2

- ♦ Handler om, at se i øjnene, hvad der er sket, og prøve, på en eller anden måde, at gå døden i møde.
- ♦ I løbet af akt 2 vil jeg placere flere og flere grå mærker på jer.
- ♦ På et tidspunkt vil jeg placere et tredje mærke på en af jer.
 - Denne vil langsomt falde i søvn, og sove stille ind.
 - Igen vil I få nogle minutter til at reagere på dette.
- ♦ Så stopper musikken og skal I lægge jer hen på jeres soveplads.
 - Bliv liggende under musikken og I jeres rolle mediterer over, hvad der er sket, og hvad der skal til at ske.
- ♦ Når meditationsmusikken stopper og den normale musik starter, er akt 3 i gang og I vågner og spiller videre.

Akt 3

- ♦ Handler om at tage afsked med hinanden og jer selv, mens I en for en dør.
- ♦ En for en får I jeres tredje mærke, sover ind, får masken, rejser jer op og fortsætter spillet som grå ånd, mindet om jeres rolle.
 - Brug tiden som grå ånd til at prøve at finde fred og accept, og evt. hjælpe andre grå ånder med at opnå det samme.
- ♦ Dette fortsætter, til der kun er en tilbage.
- ♦ Når denne er død, stopper musikken og meditationsmusikken vil starte.
- ♦ Nu skal I ikke lægge jer ned, men gå rundt stadig som grå ånder, og kigger på den verden, I har efterladt.
- ♦ Når meditationsmusikken slutter er scenariet slut og vi går til debrief.

Alt dette står også på de tekster, der hænger på væggen. De er naturligvis ikke ingame.

Peg på Akt oversigt, Regler for levende, Regler for grå ånder

Spørg om der er spørgsmål, når evt. spørgsmål er stillet og besvaret, gå videre.

♦ Nu skal I finde et sted, at lægge jeres rolleark, dette er også jeres soveplads

- Her skal I ligge og meditere i starten af scenariet og mellem hvert akt.
- Når I har fundet et sted, så læg jeres rolleark der.
- Og læg jer ved siden af det.

....

♦ Om lidt vil jeg starte meditationsmusikken.

- Brug musikken til at falde til ro
- Fald ind i jeres rolle
- Tænk over, hvad I vil gøre som det første, når scenariet starter.

♦ Når meditationsmusikken er slut, og den normale musik begynder, er scenariet i gang og I vågner.

Når alle har lagt sig, går du hen til din plads og starter meditationsmusikken. Spil den halvhøjt, så den dominerer lokalet.

Mens meditationsmusikken spiller, skal du tage din maske på.

Du behøver ikke spille hele meditationsmusikken hver gang, men de skal som minimum ligge i to minutter.

Når den er færdig, skal du lade være en 5 til 10 sekunders stilhed, inden du starter den almindelige musik, så de ikke er i tvivl om skiftet.

Husk at skru ned, inden den normale musik starter, den skal kun være afdæmpet baggrundsmusik, men nok til at de kan høre, når den stopper i slutningen af aktet.

Akt 1 - 30 min til 45 min

Musik: Solace af Tettix i normal rækkefølge.

Dette er dit mest passive akt. Sid og kig på spillerne, af og til rejs dig op og gå langsomt rundt udtryksløst, og følg med i, hvad de laver. Det er i dette akt, du kan vise spillerne, hvordan en grå ånd opfører sig. Giv spillerne tid og plads til at finde sig tilrette med deres rolle, den specielle spillestil og hinanden.

Mindet om det tabte, frygten for pesten

Af og til bevæg dig hen til en af spillerne og enten få øjenkontakt eller giv denne en let berøring. På den måde, minder du dem om, at de stadig har mistet meget, og at de stadig frygter den grå pest. Du skal ikke gøre det ret meget, fordi det har en ret stor effekt. Men som aktet nærmer sig sin afslutning, kan du gøre det lidt oftere. Hvis en spiller virker til at mangle lidt spil, kan denne effekt bruges ret godt, til at give dem noget at spille på.

Lotteriet og Gråt mærke

Hen imod slutningen af aktet skal du lægge en af hver farvelod i en pose, og trække en af dem. Den spiller, hvis farve du har trukket, er den, som skal have det første mærke.

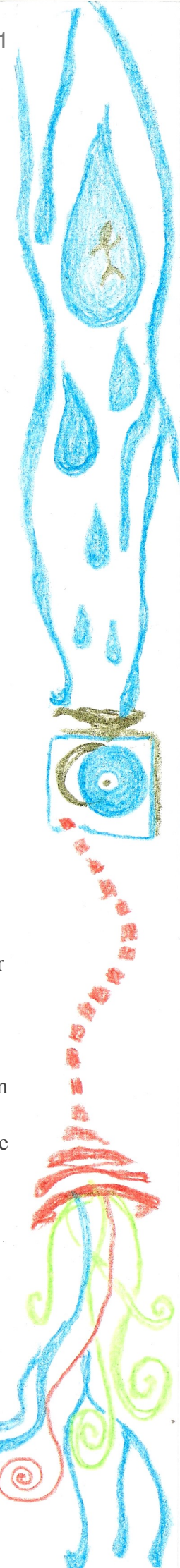
Husk at fjerne lodderne for de farver, som ikke er i brug.

Afslutning

Alt efter hvor god tid I har, bør dette første akt vare 30 min til 45 min. Der skal være tid nok til, at spillerne falder til ro og finder ind i scenariet, men der skal heller ikke gå så længe, at de begynder at kede sig. Det er også vigtigt, at der er god tid til de to andre akter.

Når der er ca. 10 til 15 min tilbage, bør du placere et mærke på den spiller, hvis farve du trak. Alle spiltests har vist, at den spiller som får det, og de første par spillere som ser det, altid skjuler det for de andre. Det er for hård en nyhed for dem at give. Derfor skal du give tid til, at alle indser, at den grå pest er vendt tilbage. Når det er sket, skal du også give dem lidt tid til at reagere, men ikke for meget maks. 5 min.

Derefter skruer du helt ned for musikken, og venter på, at alle lægger sig ned. Det kan også tage lidt tid. Men som regel sker det til sidst. Hvis de sidste par stykker er virkelig længe om det, kan du sætte meditationsmusikken i gang. Det får som regel de sidste til at lægge sig.



Akt 2 - 45 min til 1 time

Musik: The Cabinet af Tettix i normal rækkefølge

I dette akt skal du være mere aktiv, men du behøver næppe lave øjenkontakt eller berøring mere. Din blotte tilstedeværelse er nok til at minde dem om sygdommen. Hver gang du nærmer dig en spiller, vil denne frygte, at du er der, for at placere et mærke på dem. Brug dette til at styre intensiteten i rummet. Er de meget frygtsomme og triste, så hold dig tilbage, hvis de ikke virker så ramt, kan du presse dem lidt, ved at bevæge dig mere rundt.

Lotteriet og Grå mærker

Nu skal du tilføje et lod mere af hver farve til posen. I løbet af aktet skal du løbende trække disse lodder og placere et mærke på den spiller, hvis farve du trak. Du skal trække og placerer mærker løbende i et nogenlunde jævnt tempo, et nyt mærke hvert 3 minut er fint. Henimod slutningen af aktet bør de fleste spillere have et eller to mærker, med enkelte som ikke har fået nogen endnu. En god tommelfingerregel er, at du skal placere lidt over 1,5 mærker per spiller.

Afslutning

Når der er ca. 15 til 20 minutter tilbage af aktet, skal du tjekke hvilke farvers lodder, der er trukket begge af. Du ved det, ved, at der ikke er nogen tilbage af disse i posen. Tag det sidste sæt lodder (dem med grå markering på) for hver af disse farver. Nu har du en lille håndfuld lodder, som hver repræsenterer farven på en spiller, som har fået to mærker.

Træk en af disse, og giv den spiller, hvis farve det er, et tredje mærke. Denne spille vil nu langsomt dø. Det tager tid, og da det er det første dødsfald, er det vigtigt, at du giver det tid. Når rollen er åndet ud, bør du også give dem lidt tid, til lige at få de mest intense reaktioner ud. Det kan godt tage 5 til 10 minutter.

Når du mener, det er tid, og det er sikkert inden, de er klar til det, slukker du langsomt for musikken, og venter på, at de lægger sig ned. Igen hvis enkelte er for lang tid om det, så sæt meditationsmusikken i gang.

Masken

Hvis en spiller er for lang tid om at dø, eller de andre er for lang tid om at give slip, kan du placerer masken på denne for at signalere, at nu er hun væk. Ellers så placer masken på hende under meditationsmusikken.

Under meditationsmusikken kan du hviske til hende:

- ♦ Nu er du en grå ånd.
- ♦ Du kan se reglerne for grå ånder på de grå ånders væg
- ♦ Du bør starte der i næste akt.
- ♦ Du skal bruge tiden på at prøve at finde fred, og hvis det lykkedes, hjælpe andre med de samme, når de bliver til grå ånder.



Akt 3 - 1 time til 1 time og 15 min

Musik: Her består musikken af numre fra flere forskellige album. De er som følger:

Epilogue af Blueneck: Suppression, Carina, Symbiosis - Pt1, Apogee, Colonization - Incident 1. Solace af Tettix: Breaching the Surface, The Razor Cliffs, The Great Crater, The Ice Grottoes, Halo. EP+6: af Mogwai: Now You're Taken, Rollerball, Burn Girl Prom-Queen.

Du skal spille Suppression som nr. 1 og derefter sætte dem på bland.

I dette akt er din rolle meget den samme som i akt 2, du skal fortsat placere mærker på spillerne. Nu er der andre grå ånder tilstede, så du skal helt holde op med at røre eller søge øjenkontakt med de levende.

Hvis en grå ånd er for aktiv blandt de levende, til et punkt, hvor du tror, det måske er forstyrrende, kan du bevæge dig hen til denne, og tavst pege på de grå ånders væg. Det er nok til, at de tager en pause, og fatter budskabet. Hvis de hele tiden er blandt de levende, men er ret passive, så er det ok. Du skal kun bruge denne teknik, hvis en grå ånd bliver for anmassende blandt de levende. De gør det ikke af ond vilje, men fordi de er så opslugt af deres rolle.

Lotteriet og Grå mærker

Nu skal du placere alle de resterende grå lodder i posen og løbende trække lodder, til der ikke er flere tilbage. Det er vigtigt, at du fordeler de grå lodder, og dermed dødsfald, jævnt ud over aktet. Undgå at to dør samtidig. Det kan betyde, at hvis der lige har været et dødsfald, og du med det samme trækker endnu et gråt lod, så bør du måske vente lidt, med at placere dette, (og evt. træk et nyt, ikke gråt lod, inden du sætter det næste dødsfald i gang). Modsat, hvis du i træk trækker flere normale lodder, kan det være, du skal placere de lodder ret hurtigt, for at få trukket det næste grå lod, og dermed det næste dødsfald.

Masker

Husk at hver gang en rolle er sovet ind, skal du placere en maske på denne. Igen, hvis et dødsfald trækker for meget ud, kan du signalere dets afslutning, ved at placere masken på den afdøde. Hvis nogen har brug for det, kan du ordløst pege dem i retning af reglerne for grå ånder.

Afslutning

Til sidst er der kun to, tre levende tilbage, og en for en vil de også sove ind. Sørg for, at de sidste levende også får lidt tid til at gå rundt i deres mere og mere tomme verden, mens de en for en sover ind. Den allersidste bør især gives plads til at gøre en eller anden sidste handling eller gestus. Når denne er sovet ind, giver du den sidste maske, og lader denne rejse sig og blive en af de grå ånder. Lad der gå et par minutter, inden du stille slukker musikken og sætter meditationsmusikken i gang. Her skal de ikke lægge sig ned, men tavst grå rundt og se på den verden, de har efterladt. Dette kan du vise, ved tavst at gøre det samme. Når musikken slutter, slutter scenariet også, og du kan gå til debrief.



Debrief - 30 min

I det scenariet er slut, vil spillerne sikkert gerne bryde ud i snak, så inden, de når det punkt, går du igang med følgende instrukser:

- ✦ Dette var ...And That's it
- ✦ Fortsæt med at være stille lidt endnu, ikke snakke, før jeg giver jer lov til det.
- ✦ Sæt jer i en cirkel.
- ✦ Træk vejret dybt og luk det langsomt ud igen.
- ✦ Når I er klar, må I tage jeres maske af, og lægge den i en stak i midten af cirklen.

....(fortsæt først, når alle har gjort det)....

- ✦ Når I er klar, må I trække jeres tre mærker af, og placerer dem rundt om maskerne.

....(fortsæt først, når alle har gjort det)....

- ✦ Luk jeres øjne
- ✦ Se jeres rolle foran jer.

....

- ✦ Se jeres rolle sammen med sin gruppe.

....

- ✦ Se hvordan jeres rolle har fundet fred nu.
- ✦ Sammen med sine nære venner.

....

- ✦ Sig farvel til jeres rolle.
- ✦ Træk vejret dybt og lad langsomt billedet fade væk.
- ✦ Når I er klar, tag tapen med jeres rollefarve af, og placer den i en cirkel rundt om mærkerne og maskerne.

....(fortsæt først, når alle har gjort det)....

- ✦ Nu tager vi en kort runde, hvor I på skift svarer på:
- ✦ Hvad føler jeg lige nu, og hvad har jeg brug for?

....(tag runden)....

- ✦ Nu må I alle rejse jer, nogle har brug for knus, andre har ikke, så hvis man vil have knus så bliv stående, hvis man ikke vil, så tråd et skridt bagud.
- ✦ Husk I må stadig ikke tale.

....(Lad dem, som har behov for det, give og få knus)....

Hvis nogen ikke vil have knus, så hold dig i nærheden af disse, så de ikke føler sig efterladte og forkerter. Du behøver nok ikke sige noget, bare smil roligt.

- ✦ Det er meget forskelligt, hvordan folk reagere på dette scenarie, og hvad man har brug for nu.
- ✦ I skal bare vide, at lige meget hvad I føler eller ikke føler, så er det helt ok, vi er alle forskellige og har haft forskellige oplevelser.

- ♦ Nu får I mulighed for en række debrief aktiviteter.
- ♦ Over ved de grå ånders væg, kan man sidde i stilhed og tænke eller tegne.
- ♦ I den anden ende kan man være fysisk aktiv og hoppe danse og ryste oplevelsen ud af kroppen.
- ♦ Her hos mig kan man snakke om oplevelsen.
- ♦ Jeg bliver her den næste halve time, men vil begynde at rydde op imens.
- ♦ Endelig kan man selvfølgelig vælge at smutte videre, hente vand, gå på wc osv.
- ♦ Man er meget velkommen til at komme tilbage og hoppe ind i en aktivitet efter ens valg.
- ♦ Man kan naturligvis også skifte rundt, hvis ens behov skifter.
- ♦ I må endnu ikke flytte på noget, før jeg har været rundt og taget billeder til dokumentation. Derefter, må I tage de tegninger, I vil have, resten bliver smidt ud.
- ♦ Og nu må I gerne snakke.
- ♦ Mange tak.

Når du har tid til det, og inden du rydder op, skal du gå rundt og tage billeder af, som minimum alle rolleark, og gerne af andre tegninger eller opsætninger, som spillerne har efterladt.

Disse skal du sende til mig: simonjamesp@gmail.com

De vil blive tilføjet til den løbende dokumentation og udstilling af dette scenarie.

Hvis jeg er til stede, må du meget gerne hente mig, jeg vil gerne se det rum, der blev skabt.

Mange tak for at køre ...And That's it
Simon James Pettitt 2017

Jeg skylder desuden tak til en masse mennesker, jeg har desværre ikke navnene på dem alle sammen, så det må blive i grupper:

Kæmpe stor tak til:

Spiltesterne på Østerskov Efterskole den 7/6/16

Spiltesterne til Fastavals spiltestdag på Huset den 14/1/17

Spiltesterne på Østerskov Efterskole den 16/1/17

Alle som har bidraget med at tegne sideillustrationer til scenariet, med jeres hjælp blev scenariet i sig selv et visuelt udtryk på, hvad jeg vil med scenariet.

Den håndfuld af fantastiske mennesker som læste korrektur på scenariet.

Maria Bergmann Hamming for at være en hård men kompetent sparringspartner.

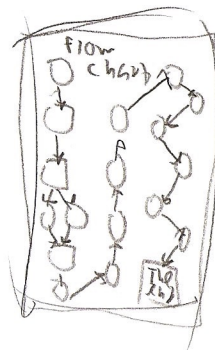
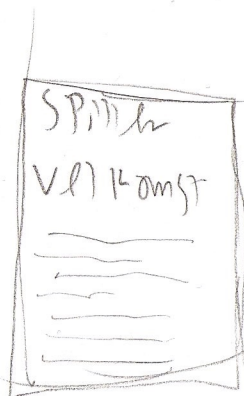
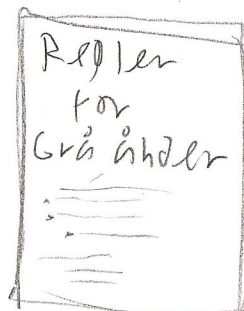
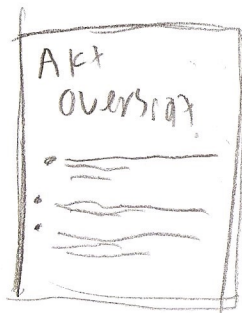
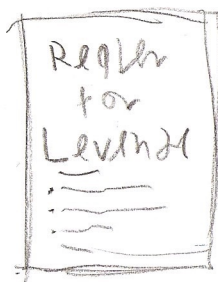
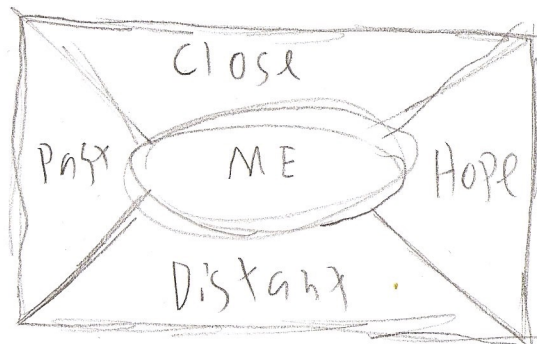
Frederikke B. Høyer for inspirerende snak frem og tilbage.

Og endelig, så absolut vigtigst: min fantastiske kone Jeanette Krambech for uendelig tålmodighed og støtte.

Tak, tak, tak!

...og det var det.

Printfiler



Akt oversigt

Akt 1

- ◆ Start: Når meditationsmusikken slutter og den almindelige musik starter.
- ◆ Tema: Det skrøbelige håb.
- ◆ Slut: Når I har opdaget det første grå mærke.
- ◆ Når musikken stopper skal I lægge jer og meditere.

Akt 2

- ◆ Start: Når meditationsmusikken slutter og den almindelige musik starter.
- ◆ Tema: At se døden i øjnene.
- ◆ Slut: Når den første er mistet til den grå pest.
- ◆ Når musikken stopper skal I lægge jer og meditere.

Akt 3

- ◆ Start: Når meditationsmusikken slutter og den almindelige musik starter.
- ◆ Tema: At sige farvel.
- ◆ Slut: Når den sidste sover stille ind.
- ◆ Når musikken stopper, skal I gå rundt og se på den verden I har efterladt.
- ◆ Når meditationsmusikken stopper, skal I forblive stille, og vente på starten af debrief.

Regler for levende

- ◆ Levende prøver at se døden i øjnene.
- ◆ Man må sige et ord i normalt toneleje.
- ◆ Ellers skal man hviske.
- ◆ Generelt prøver I at undgå at tale.
- ◆ Stilhed er jeres gave til hinanden.
- ◆ I kommunikerer i stedet via blikke, berøringer og tegninger.

Kommunikation og refleksion via tegninger

- ◆ I kan skabe til jer selv, som refleksion
- ◆ I kan skabe til en anden, som en besked
- ◆ I kan skabe sammen, som en samtale

Levende og grå ånder

- ◆ Levende kan ikke se grå ånder.
- ◆ Levende kan ikke se blyantstreger.
- ◆ Men spilleren kan og må bruge det i sit spil.
- ◆ Hvis en grå ånd får øjenkontakt med en levende, er det fordi den levende husker den afdøde.
- ◆ Som levende kan man enten kigge væk eller holde øjenkontakten, til den grå ånd er så tæt på, at denne rører den levende.

Regler for grå ånder

- ✦ Grå ånder prøver at finde fred og acceptere deres skæbne.
- ✦ Grå ånder er usynlige for levende og andre grå ånder.
- ✦ Grå ånder kan ikke interagere med den fysiske verden.
- ✦ Grå ånder kan ikke tegne med farver.
- ✦ Grå ånder kan ikke tale.

Grå ånder kan:

- ✦ Observerer verdenen, de har forladt.
- ✦ Tegne med blyant, men ikke farver.
 - Levende kan ikke se blyantstreger.
 - Grå ånder kan godt se blyantstreger.
- ✦ Blive husket.
 - Få øjenkontakt med en levende.
 - Langsomt bevæge sig nærmere, så længe den levende ikke kigger væk.
 - Røre og bryde kontakten hvis tæt nok på.

De grå ånders væg

- ✦ Hvis en grå ånd er væk fra de grå ånders væg, tærer det på kræfterne.
- ✦ Jo mere aktiv man er, blandt det levende, jo hurtigere skal man tilbage og hvile.
- ✦ Efter et minde, skal man tilbage og hvile.

Kære spiller, velkommen til ...And that's it

Læs venligst denne, mens du venter.

Fra nu af vil vi gerne bede dig om ikke at tale, medmindre vi beder dig om det.

Det var det. Vi er færdige. Menneskeheden er slut. I er den sidste gruppe af overlevende, og det første tegn på pesten er set iblandt jer. Nu kender I jeres skæbne. Det vil ikke være smertefuldt, det bliver ikke voldsomt, men en efter en vil I falde i søvn og aldrig vågne igen. Hvad gør du på din og menneskehedens sidste dag?

Hvordan sætter du ord på tabet af dine venner, tabet af dine nærmeste og din egen nært forestående død? Det er umuligt, men gennem den kreative handling at tegne, prøver dette liverollespil at komme blot et skridt tættere på, at udtrykke og reflektere over disse tanker.

"...And that's" it er et stille og eftertænksomt liverollespil om tab, men også om venskab og sammenhold. Spillestilen er langsom og dvælende, med fokus på det stille i at skabe sammen. Det er et scenarie om at koncentrere alle dine følelser ned i små gestusser, som en simpel tegning, en forsigtig berøring, et dvælende blik.

Det er et tragisk men smukt scenarie, som vil efterlade et varigt minde, via de tegninger, som rollerne skaber undervejs. Det handler ikke om at være god til at tegne, men om at ligge mening i de tegninger, du laver via din rolle. Intention betyder mere end kvalitet.

Når du har læst denne tekst, så gå over og til bordet og vælg en vigtig genstand. I scenariet, vil du bruge denne genstand til at skabe din rolle.

Din rolle har rejst længe, og mødt mange udfordringer, men af en eller anden grund har du holdt beholdt denne ene genstand. Visse ting er vigtige for os, for de mærkeligste grunde. De minder os om venner, dele af vores liv, tab eller sejre, de minder os om, hvem vi er. Denne ene genstand er så vigtig for din rolle, at den er essensen af din rolle. På samme tid symboliserer den din rolle. Hvem ville hun være, hvis denne genstand var en person?

Nu skal du vælge en genstand som appellerer til dig. Brug lidt tid på at kigge på genstandene og vælg en, som du føler en forbindelse til, som du kan lide, eller som du bliver inspireret af.

Dette scenarie handler om at kommunikerer og reflektere gennem det at tegne. Hvis der er ventetid, så brug tiden på at tegne et eller andet, inspireret af din vigtige genstand. Det kan være hvad som helst, det behøver ikke at være godt, men det skal på en eller anden måde begynde at udforske, hvad for en slags person, denne genstand kunne tilhøre.

Imens kan du slappe af, og lade dine spændinger og bekymringer glide i baggrunden. Dette er et langsomt og dvælende spil, brug denne tid til langsomt at synke ind i den tankegang.

Dear player, welcome to ...And that's it

Please read this, as you wait.

From now on please don't speak unless we ask you to.

That's it. We're done. Humanity is over. You are the last group of survivors and the first signs of the gray plague has reached you. Now you know your fate. It won't be painful, it won't be violent, but over the next day or so you will, one by one, fall asleep and never wake up. What do you do with your and humanity's last day?

How do you put the loss of your friends, the loss of relations and your own imminent death to words? It's impossible, but through the childlike act of drawing, this larp aims to get that little step closer to expressing and reflecting on these thoughts.

"...And that's it" is a quiet, contemplative larp about loss, but also about friendship and togetherness. The play style is slow and lingering, with focus on the quietness of creating together. This is a game about putting all your emotions in small gestures, like a simple drawing, a light touch or a lingering look.

It is a tragic but beautiful game, that leaves behind a lasting impression through the drawings the characters make in game. It's not about being good at drawing but about putting meaning into the drawings you make through your character. Intent matters more than quality.

When you have read this, please go over to the table and pick an important item. In the game, you will use this item to create your character.

Your character have traveled far and faced many challenges, but for some reason you have held on to this one. Some items are important to us for the strangest reasons. They remind us of friends, of parts of our life, of wins or losses, of who we are. It can be anything. This one item is so important, that in a sense it's the essence of your character. At the same time it also symbolises your character. Who would she be, if this item was a person?

Now you must pick one of these that appeal to you. Spend a bit of time looking at the items, and pick one you feel a connection to, that you like or feel inspired by.

This game is about communicating and reflecting through drawings, so if there's some waiting time, spend it drawing something that your important item inspires you to draw. It can be anything, it doesn't have to be good, but it should somehow start to explore what kind of a person this item could belong to.

At the same time relax, and let all your tensions and worries slip to the back of your mind. This is a slow and dwelling game, so use this time to slowly sink into that mindset.

Inden spilstart

- Evt. besked eller mail om påklædning
- Opsætning af lokale
- Spillerne ankommer,
 - får udleveret velkomst papir
 - vælger en vigtig genstand
- (evt. holdfordeling)

Workshop

- ✦ Spillerne trækker en tilfældig farve
- ✦ Du samler dig og trækker vejret dybt inden du starter.

- ✦ Velkomst og intro
 - Baggrund
 - Rollernes verdensopfattelse
 - Øvelse i stilhed

- ✦ Den grå pest
 - Dødsøvelse
- ✦ Grå ånder
 - GM grå ånd
 - Spiller grå ånd
- ✦ Regler for grå ånder
 - At bruge kræfter og hvile
 - Observere
 - Tegne med blyant
 - At blive husket
 - Minde øvelse

- ✦ Kommunikation og refleksion via tegninger
- ✦ Rolleskabelse
- ✦ Relationer

Pause

Efter pausen

- ✦ Påmindelser
- ✦ Scenariestructur
- ✦ Find sovepladser
- ✦ Meditation

Scenariet

- ✦ Akt 1
 - Slutter med første mærke
 - Meditation

- ✦ Akt 2
 - Giv løbende mærker
 - Slutter med første dødsfald
 - Giv maske til afdød spiller
 - Meditation

- ✦ Akt 3
 - Giv løbende mærker
 - Giv løbende masker til afdøde spillere
 - Slutter når sidste person sover ind
 - Meditation

Debrief

- ✦ Farvel til rolle
- ✦ Runde: Føler og behov
- ✦ Knus
- ✦ Tre steder:
 - Stilhed
 - Snakke sammen
 - Bevægelse
- ✦ Tag billeder af rum og tegninger

tia cresit sic transit gloria mundi saldam petit ee profundis
 lavintu ogni spemurx voi ch'entrare
 facta est alev

lavintu ogni spemurx voi ch'entrare

facta est alev

Campa diem, memento mori sub cruce clemm

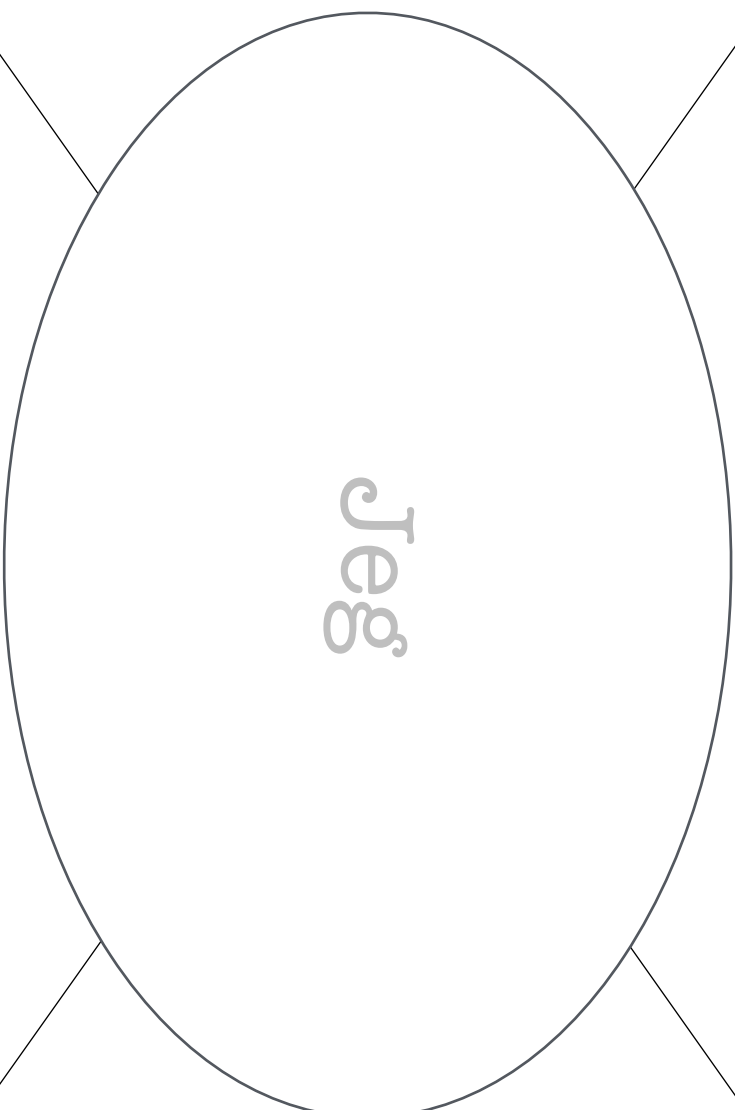
Fortid

Nærhed

Jeg

Håb

Afstand



Past

Close

Me

Hope

Distant

