

[historie]

[et scenarie til FV2005]
af morten lund]

[historie]

et scenarie til FV2005 for seks spillere
skrevet af Morten Lund

[indhold]

[begyndelser]	2
[er det her dogme?]	3
[system og terninger]	3
[et spørgsmål om beskrivelser]	3
[om spilpersonerne]	4
[et liv uden historie]	4
[pensionatet]	4
[de andre beboere]	5
[tjenerne]	5
[biblioteket]	6
[om opgaverne]	6
[garderoben]	6
[ud i verden – og hjem igen]	7
[død, ulykke og genopstandelse]	7
[mellem opgaverne]	7
[når oprøret kommer]	7
[forvalteren]	8
[spørgsmål og svar]	8
[forklaringer]	9
[stillingtagen]	10
[opgaverne]	11
[1: jomfruen fra orleans]	12
[2: drengen, pigen og toget]	13
[3: ladder 15]	14
[4: the rocket scientist]	15
[5: samaritaneren]	16
[6: dealy plaza]	17
[6+1: den tidligere beboer]	18
[7: frihedskæmperen]	19
[et spørgsmål om pacing]	19
[tak og andre løse tanker]	20

[historie]

[begyndelser]

Som den snedige brug af klammer i titlen antyder, kan [historie] forstås på flere måder: Det er, som alt andet rollespil, en historie – en interaktiv én af slagsen, hvor gangen ikke er helt så sikker som hvis den var skrevet ned i en bog, og hvor pointerne ikke nødvendigvis kommer til udtryk som forfatteren havde tænkt sig dem. Men [historie] er også en historie om vores fælles historie: De begivenheder der former vores fremtid, udgør det ståsted vi kommer fra, vores traditioner og fælles hukommelse.

[historie] har ligget og rodet i bagehovedet på mig siden... for meget længe siden, muligvis helt tilbage til gymnasiet, mine filosofitimer og mit møde med Science Fiction og Foundation serien af Isaac Asimov. Ideen om psykohistorie, at man med matematik kan forudse historiens udvikling er en fascinerende tanke, og kimen til den mulige historie du sidder med her. For hvis man kan forudse historien, kan man også aktivt arbejde på at ændre den. Eller kan man? En enkelt begivenheder virkelig styrende for langt større forløb og handlingsrækker? Er det reelt betydende om John F Kennedy bliver skudt i Dallas i 1963? Hvad sker der hvis han ikke gør? Og hvem har i det hele taget den moralske ret til at afgøre hvad der er den 'rigtige' historie?

Jeg synes det er nogle vægtige filosofiske og moralske spørgsmål, og derfor nogen der er interessante at tage fat på. Nu er hele ideen med at ændre historien selvfølgelig ét stort tankespind. Tidsmaskiner findes ikke. Og det kan ikke lade sig gøre for os at afgøre om historien er blevet ændret, da vi altid vil have den aktuelle fortid som vores historie, uden nogen viden om andre muligheder. Men for agenter der står uden for historien vil det måske være en anden sag. Og her bliver det interessant at lege med tanken om hvad man kunne gøre, hvis man havde muligheden, og hvad implikationerne ville være.

Og så er det alligevel lidt for nemt købt. Hvis det hele bliver serveret på et fad, med det hele nemt overskueligt, så bliver diskussionen bare akademisk og ikke særlig

interessant som historie. Der skal være et mysterium, en opdagelse, noget der driver aktørerne frem mod en konklusion hvor de er nødt til at foretage et valg, en oplevelse af at det *gør* en forskel hvad de vælger, at deres handlinger har en konsekvens, og ikke kun for dem selv. Og så skal pointen helst ikke være den man lige tror den er i starten.

Så her er mit pitch til dig, *mit* formål med [historie]: Spilpersonerne holder til på et sted de kalder pensionatet, det er det eneste de kender til og hele deres historie. De står udenfor *historien* som vi kender den, men besøger visse sekvenser i den, tilsyneladende for at sikre at begivenhederne forløber på en bestemt måde, der tilsyneladende har en vis vigtighed. Hvem der har anbragt dem på pensionatet og hvordan er uvist, men det er selvfølgelig hele pointen. Efterhånden vil de opdage at nogen af opgaverne har en særlig personlig forbindelse til nogen dem, og på en eller anden måde har stået som uafsluttede indtil de dukkede op og fik sat tingene på plads, *noget* der har manglet.

Planen er selvfølgelig at det skulle få spillerne og dermed spilpersonerne til at reflektere over hvad det lige er de laver og hvad det betyder. De er tilsyneladende i stand til at forme historiens gang, eller måske kan de ligefrem ændre den væk fra dens forløb. Men hvem er de selv og hvad laver de på pensionatet? Spilpersonerne er energier, sjæle om man vil, der har 'unfinished business' af den ene eller den anden slags og ikke kan finde ro, før de føler de har fået afsluttet deres hængepartier.

Min pointe med scenariet er i bund og grund at vi altid, om vi står uden for tid og rum, er nødt til at handle ud fra den betragtning at det vi *gør* og *ikke gør* har konsekvenser, og at disse konsekvenser sjældent vil være overskuelige i deres endelige konsekvenser¹, og at man derfor er nødt til at påtage sig ansvaret for sine handlinger uden at vide hvad de afstedkommer.

Så i det valg mellem at fortsætte med at udføre andres opgaver eller noget andet, ligger valget for spilpersonerne om de ønsker at være selvstændigt tænkende, handlende individer, eller aktive agenter for en andens ønsker. Det er en historie om at afslutte sine forhold, at handle etisk og i sidste ende kunne tilgive sig selv for de gange hvor man ikke kunne; kort og godt: Vi er selv historien og dermed ultimativt ansvarlige for den.

Dertil kommer så de yderligere eksistentialistiske spørgsmål om hvad det reelt er der foregår på pensionatet: Forsøger vi aktivt at ændre historien, eller forsøger vi at bevare den i en bestemt form? Hvem er den agent vi arbejder for, og hvilke motiver ligger der bagved? –Kan der stoles på validiteten og værdien af de motiver? Eller er det i virkeligheden spilpersonerne der er forsøgsobjektet? –Er det slet ikke virkeligheden de færdes i, men en art simulation, for at måle spilpersonernes reaktioner? Og hvad vil formålet være med det? Eller måske er der nogen der bare synes det er interessant at genskabe historiske begivenheder.

Spørgsmål er der nok af, svarene vil komme efterhånden, og måske er de svar jeg forsøger at komme med ikke nær så interessante som dem spillerne kan komme frem til. Det vil være helt i historiens ånd, hvis spillerne kommer med deres eget bud på en konklusion uafhængigt af hvad det er jeg har fældet ned, og du har været med til at fortælle.

Velkommen til [historie]

.morten

¹ Hvis man ellers tror på at en ting som en endeligt universelt gyldig konsekvens kan identificeres og evalueres i detaljen. Det bliver et noget interessant projekt hvis man samtidig mener at historie er holistisk af natur.

[historie]

[er det her dogme?]

Som en naturlig følge af spilpersonernes 'blanke' natur, og den type historie jeg synes [historie] er, lægger op til en simpel stil, grafisk og typografisk: Illustrationers funktion er at sætte gang i associationerne hos spillerne, få dem til mere levende at sætte sig ind i hvor de er stemningsmæssigt og dramaturgisk.

Illustrationer trækker på spillernes erfaringer, deres kollektive historie for at få en rigere oplevelse og en nemmere indlevelse. Netop derfor skal der ikke være mange illustrationer eller store forklarende kort i [historie]. Spilpersonerne har ingen kollektiv historie, og derfor vil det bryde rammen for historien, hvis der er store billeder af de personer der optræder ude i den verden spilpersonerne oplever på deres besøg.

Bliver jeg så en dogmebror af den grund? Nix. Jeg havde endda en meget lang diskussion med, blandt andre, Morten Juul på dk.fritid.rollespil om rimeligheden i en pålæggelse af et Dogme-kodeks i scenarioskrivningen, hvor jeg stædigt forbeholdt mig retten til at bruge de virkemidler jeg mente var passende i forhold til den historie jeg ønskede at fortælle. Så der er intet dogme ved [historie], det er bare den naturlige form teksten måtte tage for mig.

[historie] er et minimalistisk scenarie, fordi jeg tror det er en historie der skal fortælles uden alt for mange fremmede elementer der kan distrahere spillerne. Der er rige muligheder for at eksperimentere med formen. Min egen plan er at flytte spillet ud i fri luft hvis vejret er til det, men ellers vil former der bryder med den klassiske opstilling af borde og stole i et klasselokale være en god ændring. Kom ned i højde med dine spillere, sæt jer behageligt, fjern alt hvad der hedder terninger, regelbøger og alt for meget slik og papir.

Få fortalt en historie, lad spillerne opdage en anden måde at se verden på, og måske blive en smule klogere på deres egen verden – det er derfor [historie] og I er der.

[system og terninger]

[historie] er strengt systemløst, og især strengt terningeløst. Der vil ikke være nogen stats for spilpersonerne, da de som en del af deres natur kan variere deres fysiske fremtoning når de er ude i verden, og fordi det er beskrivelsen der er den vigtige. Hvis der er noget spillerne meget gerne vil have til at lykkes for dem, er det op til dig om det kan lade sig gøre for dem. Husk på at de ikke er som mennesker er flest, og at det er dem der er hovedpersonerne i [historie]. Realismen er alligevel røget ud med badevandet, men så længe det ikke nærmer sig superhelte- eller Matrix-standard tror jeg ikke det kan gå helt galt, men sådan er spilpersonernes opgaver heller ikke lagt an. Der kan dog være en pointe i at lade spilpersonerne opleve at de kan bare *lidt* mere end de faste beboere ude i historien – for at understrege at de er noget andet og særligt, men overdriv det endeligt ikke.

[et spørgsmål om beskrivelser]

[historie] er som alle andre historier baseret på beskrivelser. Eller hvis vi skal være lidt tekniske: Kontrol over flowet af informationerne i historien. For at formidle historien og spilpersonernes oplevelser så de passer bedst med historien og spilpersonernes forudsætninger, er der et særligt trick som kan være værd at huske på. Spillerne står i en helt anden situation end spilpersonerne: Spilpersonerne har ikke nogen forhistorie ud over pensionatet og derfor heller ingen baggrundsviden om de sekvenser de bliver sat ind i.

Det er vigtigt at du beskriver deres oplevelser så fri for kulturelle og historiske referencer som muligt. Når spillerne er i Warszawa under pogromen i 1942, er det vigtigt at du ikke beskriver de tyske SS-tropper som andet end soldater, eller nævner hagekorset på deres armbind ved navn. På samme måde er Davidsstjernen ikke vigtigt som symbol på jødedommen, da spilpersonerne ikke har nogen viden om den symbolske værdi. Det er muligt

de lægger mærke til at mange har en sekstakket stjerne sat på deres tøj, men mere ved de ikke om den. De kan sagtens spørge til det, men de skal helst ikke have meget mere end de mest grundlæggende oplysninger, og helst ikke noget der er følelses eller værdiladet på nogen måde. Det er vigtigt at spilpersonerne får beskrevet sekvenserne i så objektive, neutrale termer som muligt. Der er ingen grund til at nævne stednavne eller navne på øvrigheds personer, for de har ingen mening for spilpersonerne, ud over deres funktion i den sekvens de er midt i. Hold på samme måde beskrivelserne så generelle som muligt. Du må meget gerne bruge stemningsbeskrivelser, men først når spillerne spørger til dem, for det er først med deres interesse at de begynder at blive synlige for spilpersonerne.

Så hvad så når spillerne begynder at spille smarte, og tegner hagekorset, og spørger om de ikke er i Warszawa under anden verdenskrig? Når de forsøger at foregribe hvad der vil være den 'rigtige' handlinger i en sekvens frem for deres aktuelle opgave? Eller når de kommer med andre udsagn om verden som spilpersonen, i sin renskede tilstand ikke ville vide noget om? I bund og grund er det et forsøg på at bruge viden udenfor [historie] indenfor historiens ramme, Den viden spillerne har netop fordi de kendes vores fælles historie. I stedet for at slå dem i hovedet med at det er dårligt rollespil, er pointen for mig i stedet for at forklare spilpersonen at det ikke giver nogen mening for dem, at det er en tom handling for dem. Selvfølgelig er der en pointe netop ved at sætte spilpersonerne ned i en situation fra verdenshistorien som spillerne kender noget til i forvejen, men tacklingen af det hører ind under afslutningen af scenariet, når alting kommer for en dag.

Det vi i mellemtiden arbejder på, er at skabe og underbygge en oplevelse for spillerne af en distance – følelsesmæssig og tilhørs mæssig – til verden. Til trods for at de står midt i begivenhederne og kan påvirke dem, skal det ikke virke helt virkeligt for dem, i hvert fald ikke i begyndelsen. Den oplevelse ændrer sig forhåbentlig undervejs, men det skal komme fra spillerne. Det er ikke

[historie]

sådan at spilpersonerne er blinde for andres følelser, lykke og ulykke, de er bare observatører, guider eller hvad de nu vil kalde sig, men de er helt sikkert ikke en fast del af den verden de besøger.

[om spilpersonerne]

Lad os slå det fast med det samme: Spilpersonerne er ikkemenneskersomdigogmig¹. Udadtilderdefuldstændig magen til os, men der er en altbetydende forskel: De er uvidende om deres oprindelse og grundlæggende natur ved starten af scenariet, og i bund og grund er den viden målet med scenariet for spilpersonerne. Spilpersonerne er hvad erkendelsesfilosoffer vil kalde *tabulae rasae*: Renviskede tavler. De er udstyret med et komplet sæt instinkter og generel kunnen, men de mangler totalt nogen som helst form for historisk viden om den verden vi rigtige mennesker kender. De vil være blottet for enhver genkendelse af kulturhistorisk betingede symboler. De vil sagtens kunne genkende symboler, men de vil ikke have nogen umiddelbar forståelse for de ideologier og filosofier der ligger bag.

Man kunne sagtens sige at spilpersonerne er ahistoriske, de står uden for, er ikke en del af historien som sådan. Der er også et par andre ting der er værd at hæfte sig ved: Uden at have nogen eksplicit viden² om den historiske baggrund for nogen af de sekvenser de besøger, er spilpersonerne i stand til at begå sig. De falder ikke ud på grund af særlig sprogbrug eller fordi de ser fremmede ud. De er umiddelbart i stand til at forstå alle sprog, i tale og skrift, og de er heller ikke fremmede for den teknologi de møder i de forskellige perioder i sekvenserne. Men mere om det i [Garderoben].

Den logiske konklusion, er at spilpersonerne må være agenter for nogen, en entitet eller en intelligens, som har en interesse i de rigtige mennesker og deres histories gang og udvikling. Det er planen at spilpersonerne gennem en refleksion over den moralske værdi af de opgaver de bliver stillet vil begynde at stille spørgsmålstegn ved hvem de selv er og derfor også

hvem den mystiske 'nogen' de arbejder for, er. Man kan selvfølgelig indvende at hvis spilpersonerne aldrig har kendt til andet end pensionatet eller lært om historie, står de mulighed for at begynde at stille spørgsmålstegn ved hvad de laver, men kimen skulle gerne ligge i spilpersonernes beskrivelse, og ellers er det op til dig, kære spilleleder, som min allierede at skubbe til dem, at prikke til den finish der ligger mellem dem og verden. Få deres øjne op for hvad det egentlig er de laver, og hvem de selv er.

Det betyder også at spilpersonerne ikke vil være de mest grundigt beskrevne blade du har set som spilleleder; men nu kender du grunden til at det er sådan.

¹ Jeg tillader mig at antage at du også tilhører *homo sapiens sapiens*, eller i det mindste er bekendt med dem.

² Udtalt, tydeliggjort. Det modsatte af *implicit*: Tavs viden, underforstået

[et liv uden historie]

At starte som en ren tavle betyder at man ikke umiddelbart stiller spørgsmål ved en masse ting som virker åbenlyse for os almindelige mennesker, der har en rig erfaring med verdenen omkring os, dannet i takt med at vi er vokset op og har tilegnet os viden om verden. Den erfaring betyder at vi har en forventning om hvordan verden skal være skruet sammen, og kan reagere på ting der falder uden for de ting vi er vant til. Det står selvfølgelig i kontrast til de ting som spilpersonerne oplever i [historie], hvor der foregår ting som er fantastiske for almindelige mennesker. Men for spilpersonerne er det jo netop det de altid har været vant til, så derfor er der ikke noget der stikker ud og fanger deres opmærksomhed.

Så her kan du blive nødt til at være lidt hård, i hvert fald i begyndelsen. Hvis spillerne begynder at spørge til detaljer i deres egen forhistorie, ud over hvad der står på deres beskrivelser eller spørger til ting som spilpersonen ikke har nogen forudsætning til at undre sig over, må du

give dem svaret: 'Det spørgsmål giver ingen mening for dig' eller 'Du kan ikke huske at det har været på nogen anden måde' – eller varianter over samme tema. Det er uhyre vigtigt at du ikke får dræbt spillernes spørgelyst, for af den afhænger hele scenariets gang

[pensionatet]

Pensionatet er spilpersonernes faste holdepunkt og basen for de opgaver de bliver sendt ud på. Når du beskriver pensionatet må du gerne forsøge at gøre det mere levende og nærværende for spillerne, end når de er ude i verden, som gerne må virke lidt fjern og uvirkelig. Spil især på at alle sanseindtryk virker stærkere, mere klare, på pensionatet end i verden. Pensionatet ligger et idyllisk, men ikke identificerbart sted, uden nogen kontakt til en omverden. Pensionatet er placeret på en smuk grøn ø, der er omkring en kvadratkilometer i areal. Selve pensionatet ligger lidt væk fra en bugt, bag en bakke, på en frodig plæne med skov til de resterende 3 sider. Klimaet er behageligt varmt, sådan lidt sensommer, August måned-agtigt. Man kan sagtens solbade, vandet er behageligt lunt i temperaturen, men det bliver ikke for varmt at være aktiv udendørs. Himlen har enkelte lammeskyer der dovent driver forbi. Der er sådan en behageligt smådoven stemning, men med en undertone af forventning om noget der snart skal ske, sådan lidt som den sidste uge af sommerferien inden skolen starter igen. Plænen foran huset bliver ofte brugt til at spille Cricket eller Krokett af beboerne.

Skoven omkring pensionatet er kølig og skyggefuld, uden at være mørk. Der er en vis naturlig variation i vejret på øen, det vil regne fra tid til anden, men der vil ikke være noget rigtig ubehageligt vejr som sådan. Farvandet omkring øen er uden nogen andre tydelige landmasser (hvis spilpersonerne bestemmer sig for at stikke af vil de efter nogen timers sejlads komme til en ø der viser sig at være den de er taget af sted fra), med roligt vand og ingen tydelig strøm. Både øen og havet har et rigt dyreliv, men ikke nogen særligt bred fauna. Der er insekter, men de bider ikke, og man kan møde

[historie]

pattedyr og fisk rundt omkring (mest kaniner og dådyr, lidt fisk, et par legesyge delfiner og store havskildpadder på stranden). Dyrene er ikke tamme, men de har ikke nogen frygt for mennesker, så man kan komme ret tæt på, hvis man vil og er lidt forsigtig.

Selve pensionatet er et hvidt træhus i 2 etager. Det billede jeg selv har inde i hovedet er et pensionat som man ville finde det i New England omkring 1920. Huset har masser af sjæl og smuk finish i alle detaljer. Der er smukt udskårne detaljer i gelændere, stuk i loftet, etc. Farverne inde i huset er holdt i meget lyse nuancer. Stueetagen huser fællesområderne: Entreen, spisesalen, de to store dagligstuer, biblioteket og garderoben. På solsiden af huset er der en stor terrasse med runde borde under store hvide parasoller. Første sal huser beboernes private værelser. Hver beboer har sit eget værelse med bad, som de kan indrette som de måtte ønske det. Der vil som minimum være to dybe lænestole, et lille sofabord af mørkt træ, et klædeskab der altid indeholder flere forskellige sæt rent tøj i lyse sommerfarver (det beskidte tøj hænger man bare tilbage i skabet) og en seng der er rigelig stor til én.

Der er flere andre ting der viser at pensionatet er anderledes end andre steder: Der er tilsyneladende altid lige præcis værelser nok til det aktuelle antal beboere. Der er heller ikke noget køkken nogen steder, ligesom alle de andre logistiske installationer (fyr, vandrør, el-ledninger, etc.) ikke er til at finde. Alle beboernes behov og ønsker bliver besørget af tjenerne (mere om dem senere). Der er vand og el i huset, men hvordan det kommer til hanerne og lamperne er et af de mysterier, der peger på at der ikke gælder helt de samme regler på pensionatet og ude i verden. Alt hvad der er af installationer i huset er reelt usynlige for beboerne. Det skal forstås på den måde at beboerne ikke skal bruge tid på at spekulere om lyset er tændt, eller om der er varmt vand i hanerne. Det er der bare. Det her giver selvfølgelig ikke nogen mening for spilpersonerne at spørge til det, da de ikke er vant til andet; Det er bare for

at spillerne ikke skal bruge detaljerne til at forsøge at knytte pensionatet til en bestemt tidsalder.

[de andre beboere]

Der er normalt omkring 30 beboere på pensionatet ad gangen. Der er en løbende udskiftning i dem. Nye kommer til, gamle drager videre, uden noget fast mønster. Man er tilsyneladende på pensionatet et stykke tid, og det er så det. Der er ingen der ved hvor man kommer fra, hvor man er, eller hvor man tager hen, når man tager videre, og det er ikke noget de fleste af beboerne spekulerer over. Det er spørgsmål det kommer til dem, når tiden for at tage videre alligevel er nær, men det er hele historien, så mere om det senere.

De andre beboere er i det store hele identiske med spilpersonerne i deres grundlæggende karaktertræk, og de har den samme oprindelse som spilpersonerne, altså menneskelige: Med et fuldt sæt instinkter, men uden nogen viden om deres historie eller oprindelse ligesom spilpersonerne har de kun et fornavn, der ikke helt kan tilegnes nogen nationalitet eller etnisk gruppe.

De har ikke nogen specielle træk, etnisk eller på anden vis, igen er det ikke et spørgsmål der giver nogen mening for beboerne på pensionatet. Fælles for alle beboerne er at man går i tøj i meget lyse nuancer, gående mod hvid, i en stil der ville passe fint ind i 1930'erne, skjorter eller trøjer til mændene, kjoler til kvinderne.

Beboerne på pensionatet kender alle hinanden ved navn og udseende, og de har også hver deres distinkte personlighed. Beboerne er organiseret i forholdsvis faste grupper, baseret på de hold de tager af sted i. Der findes hold af forskellig størrelse, endda nogle beboere der tager af sted på opgaver alene, men normalstørrelsen er 3-6 beboere. Fra tid til anden vil der blive flyttet rundt mellem holdene, nye grupper dannet, andre nedlagt. Beboerne har ikke noget at skulle have sagt i organiseringen af holdene, men alligevel synes det at der altid bliver lavet hold der svarer meget godt til

de enkelte beboeres ønsker og temperament. Normalt starter en beboer på hold sammen med andre, men ender gradvist i mindre hold eller går solo.

Det sker, dog meget sjældent, at en beboer bestemmer sig for ikke at vende tilbage til pensionatet fra en opgave i verden. Når det sker at de ikke finder tilbage til opsamlingspunktet, vil der blive gjort et eller måske to forsøg på at finde den udeblevne, men hvis det ikke lykkes, vil der ikke blive gjort mere i den sag. Det er et meget godt plot element, hvis spillerne løber på en tidligere beboer, netop som de begynder at få deres egen tvivl om hvad det er de foretager sig. Det kan give en meget interessant samtale om hvorfor den tidligere beboer vendte pensionatet ryggen og blev i verden, om det så er fordi vedkommende begyndte at identificere sig mere med verden udenfor end pensionatet, eller fordi ansvaret i opgaverne blev for tungt at bære. Tidligere beboere kan altid genkende andre beboere, hvis de møder dem. Der er simpelthen nogen bestemte karaktertræk som er genkendelige, ligesom de situationer man kan løbe på dem i, lader sig identificere.

[tjenerne]

Til at tage sig af alle de ting på pensionatet der normalt ville være et køkken, vaskeri og rigtige servicefolk til er der tjenerne. De er en lidt kilden sag at have med at gøre som spilleder. Planen er at spillerne slet ikke skal tænke over dem, indtil de bliver promptet til det. Helt konkret kan de beskrives som svævende sfærer af lys der sørger for at beboernes ønsker og behov. Måden du beskriver dem på er afgørende: Så langt du kan slippe af sted med det tjenerne bare beskrives som 'tjenere', med brug af vendinger som ikke afslører mere om dem end allerhøjest nødvendigt; Spillerne skal helst tro at tjenerne 'bare' er andre mennesker som dem selv. Opdagelsen af at tjenerne er noget helt forskelligt fra dem selv, men tilsyneladende også er levende, skal helst få spillerne til at indse at deres situation er speciel, og dermed tænke nærmere over hvem de selv

[historie]

er. Tjenerne forstår tale, og svarer med tale. De kan i nogen grad forudse spillernes behov og ønsker. Spillerne skal have oplevelsen af den perfekte butler der altid lige kommer forbi med det man endnu ikke vidste man havde behov for. Tjenerne ved besked med pensionatets sande sammenhæng, med vil ikke besvare store eksistentialistiske spørgsmål fra beboerne. Når spørgsmålene på et tidspunkt bliver for nærgående vil tjenerne tilkalde forvalteren som så tager den endelige konfrontation og afslutningen på scenariet. Men mere om det i [Når oprøret kommer].

[biblioteket]

Biblioteket er et lidt underligt sted. Der vil være masser af bøger om stort set alle emner, både historisk, teknisk og filosofisk, men ingen poesi eller skønlitteratur. Det vil være muligt at slå en masse ting op, og få faktuelle oplysninger om store begivenheder i historien. Alting vil være beskrevet kort og koncist, men uden nogen direkte indgående beskrivelse af hvilke menneskelige omkostninger det måtte have haft. Biblioteket har som sådan ikke den store praktiske funktion, men er det sted man kan gå hen hvis man ønsker at fordybe sig i et emne eller en periode eller bare tænke over tingene. Biblioteket er møbleret meget lige som garderoben, men med flere lænestole og sofaer, masser af bøger på reolerne der når hele værelset rundt. Der er altid en stille, næsten andægtig stemning i biblioteket.

[om opgaverne]

Når beboerne bliver sendt af sted på en opgave ude i verden er det altid med et forholdsvis specifikt formål, som: 'Find denne pige, og bring hende tilbage til hendes forældre' eller 'Denne mand må ikke møde på arbejde til tiden' eller til nød mere abstrakt: 'Sørg for at hærføreren ikke dør i løbet af dagen'. Under alle omstændigheder er opgaverne tidsbegrænsede eller simple at afgøre hvornår de er lykkedes. En typisk opgave overstås på nogen timer eller et par dage som det maksimale. Der er altid to primære regler for enhver opgave:

- 1: "Begræns jeres indgriben til et minimum"
- 2: "Fortæl aldrig nogen om hvor I kommer fra og hvad jeres opgave er".

Derudover kan der være forskellige andre regler der bestemmer hvordan opgaven skal udføres, om spillernes må anvende vold, om de må blive observeret under udførelsen af opgaven, etc. Alle disse parametre får spillerne oplyst når de sidder i garderoben og skal planlægge hvordan de vil udføre opgaven. Opgaverne står beskrevet bagerst i scenariet i den rækkefølge jeg tror de vil virke bedst. Det er vigtigt at du ikke tager al for lang tid om hver opgave, så der er plads til tiden imellem og refleksionen hos spillerne og spillere over hvad det er de lige har foretaget sig. Sammen med opgavebeskrivelsen har jeg inkluderet hvilke temaer der er gode at spille på hos spillerne, og hvad resultatet helst skulle være for dem.

[garderoben]

Garderoben har ikke noget officielt navn, men har fået navnet af beboerne på grund af ting der foregår derinde. Garderoben er der hvor man samles, inden man skal ud i verden. Der er ingen grund til at lyve om det; Garderoben kan det samme som the construct i Matrix trilogien, men den er ikke nær så flashy og filmisk. Garderoben er umiddelbart en stue uden vinduer, med en samling af store behagelige Chesterfield lænestole og sofaer arrangeret rundt om et rundt sofabord. Der er altid dækket op med te og sandwiches når man kommer ind i garderoben.

Alle tager plads, hvorefter opgavens art bliver forklaret. Der er ikke en briefing som sådan, men alle får et klart mentalt billede af hvad der skal ske, hvad der er målet og hvis der er nogen begrænsninger på hvilke midler der må tages i brug for at løse opgaven. Sofagruppen er der mest for at give spillerne noget at sidde behageligt i mens de diskuterer hvordan de vil løse opgaven. Efterhånden som deres plan bliver formuleret, vil spillerernes fremtoning og påklædning ændre sig

så den passer til deres planer. Spilpersonerne kan altså i en vis udstrækning ændre på deres alder, køn og andre karaktertræk. Hvad de skal bruge af udstyr og dimser, inden for rimelighedens grænser, vil også være til stede. Hvis spillerne er i gang med at planlægge noget som går ud over de begrænsninger der er i opgaven, sker der bare ikke noget.

Når man er blevet færdig med at planlægge og er enige om planen fader garderoben ud og verden fader ind i stedet for. Der er ikke nogen fornemmelse af bevægelse, kun et skift i omgivelserne. Skiftet sker altid til et sted hvor de ikke umiddelbart er i kontakt med nogen andre eller kan observeres, og man ankommer altid samlet som gruppe. Og så er det jo bare at gå i gang.

Med hensyn til hvad der er inden for rimelighedens grænser at tage med, er en hurtig guideline som følger: Hvad spillerne kan have på sig, og passer ind i den periode og det sted de skal hen. Ikke noget med at tage maskinpistoler med til stenalderen her! Transportmidler vil normalt ikke være et problem, men hvis der er behov for det, vil de være til stede når de kommer frem. Det er ikke muligt for beboerne at flytte objekter ind i og ud af garderoben. Hvis spillerne prøver på det (formentlig et forsøg på at tage et våben, eller noget i den stil med ud) vil det bare ikke lykkes. De kan have alle de ting de ønsker sig med tilbage, men i det øjeblik de træder ud ad døren til garderoben, vil det være borte og de vil se ud som de plejer og være klædt i deres sædvanlige tøj. Hvis de træder ind i garderoben igen, vil de dog stadig være iklædt deres eget tøj, men ikke have medbragt objekter inde fra pensionatet. Tænk på døren som en barriere der nulstiller alt til udgangspunktet når man krydser den.

Endelig er garderoben kun tilgængelig hvis man har en invitation. Hvis man ikke har fået én er døren bare låst. Det er selvfølgelig muligt at snige sig ind sammen med andre der har en invitation, men det ville være socialt utænkeligt for beboerne på pensionatet.

[historie]

[ud i verden - og hjem igen]

På de dage hvor beboerne skal ud i verden på en opgave (det sker oftest cirka med 5-7 dages mellemrum) vil der ligge en kuvert på sofabordet i deres værelse når de vågner om morgenen. Kuverten indeholder et kort med en invitation til møde op i garderoben på et senere tidspunkt den samme dag. Tidspunktet vil være defineret i generelle termer som efter morgenmad, efter frokost eller midt på eftermiddagen. Man tager stort set altid af sted i den samme gruppe. Når alle de inviterede er mødt op, og har taget plads i sofagruppen, lukkes døren til og forberedelserne kan gå i gang.

Når spilpersonerne så kan blive enige om at de har løst opgaven så godt som de kan, skal de bare sørge for at bringe sig selv hen til det sted de ankom til, ude af syne for omverdenen. Når de har været i ro et par sekunder, fader verden ud, og de vil igen befinde sig i garderoben. Der er ikke nogen særlig kommando eller andet ydre tegn der skal gives, det *sker* bare. Der er ikke nogen reel debriefing som sådan, men der står altid en sølvtallerken med sandwiches og en potte med frisk te på sofabordet og en tjener venter i lokalet, hvis der er noget særligt spilpersonerne har brug for.

Hvis ikke opgaven er blevet løst, kan man nu godt vende tilbage til garderoben alligevel. Hvis spilpersonerne *virkelig* har forbrudt sig mod den stillede opgave, *kan* de blive hentet tilbage til garderoben, hvor der vil ligge en skrevet besked til dem om at det *bestemt* ikke var den rette måde at løse opgaven på. Spilpersonerne vil ikke blive sendt tilbage på den samme opgave; I stedet vil et andet hold af beboerne fra pensionatet blive sendt af sted for at rydde op i sagen.

Normalt vil spilpersonerne ikke kunne tage noget med hjem fra verden, men du skal altid være parat til at gøre undtagelser. Den bedste grund for en undtagelse jeg kan tænke på, vil være hvis en eller flere spilpersoner er blevet særlig berørt af noget de har oplevet, og vil have en souvenir med hjem, eller hvis de i desperation bestemmer sig for at tage en person med tilbage fra

verden - men det skal være desperate tider, og helst så det fører til et vendepunkt i scenariet. Det er helt sikkert at intelligensen bag pensionatet ikke vil se med milde øjne på hvis de ager nogen med hjem. Små souvenirs kan accepteres, forudsat de ikke er vigtige ting for historien (f.eks. ligklædet fra Turin eller de engelske kronjuveler).

[død, ulykke og genopstandelse]

Til trods for at de kommer et andet sted fra, og tydeligvis har evner der overstiger menneskene ude i verden, er spillerne gjort af kød og blod. De er underlagt fysikkens love og vil altså tage skade af de samme ting som du og jeg tager skade af. Det er et rigtigt godt wake up call for spillerne om at de ikke er udødelige, hvis en af spilpersonerne er blevet lidt for overmodige af at de ikke helt passer ind i verden, og derfor måske heller ikke er underlagt dens regler og konsekvenser. Skaden kan komme til dem som følge af et angreb på dem, men egentlig synes jeg bedre om at ideen om at det kunne være en helt tilfældig ulykke. Beboere der kommer til skade vil kunne komme sig fra næsten alt der kan ske med dem, så længe de kommer levende tilbage til pensionatet. Tilskadekomne vil blive anbragt i deres egen seng bag en låst dør. Efter en dag eller to vil de komme til sig selv, helbredte og parate til at tage ud i verden igen.

Der vil altså, fra tid til anden være beboere der ikke vender hjem fra deres opgaver, enten fordi de er kommet af dage, eller fordi de udebliver. Hvis en beboer ikke vender tilbage, bliver der sendt en gruppe af sted for at forsøge at finde vedkommende og få dem med hjem til pensionatet igen, døde eller levende, selvfølgelig vil gruppen vedkommende var af sted med forsøge at bringe de jordiske rester med tilbage. Hvis ikke det lykkes at finde den savnede beboer, forsvinder deres værelse på pensionatet også, men næste morgen vil der være en ny beboer der kommer ned til morgenmaden, klar til

at gå i gang. Det er ikke helt uhørt at det sker, og det kunne da være interessant at lade én af spillerne opleve det på egen krop. Det er ikke den samme person der kommer igen, men de vil i det store hele have de samme personkarakteristika, for sådan er det meningen at gruppen skal være sat sammen. Oplevelsen er egentlig lidt anti-klimaktisk for spilleren: Den nye beboer vågner simpelthen i sin seng om morgenen og er bekendt med pensionatet og hvordan alting fungerer der, ligesom vedkommende genkender resten af gruppen. Verden udenfor vil dog være lidt af en oplevelse, hvor alt er noget anderledes end hjemme på pensionatet. Du kan med fordel bruge en 'nyfødt' beboer til at understrege forskellene på pensionatet og verden udenfor, enten én af spilpersonerne eller en anden beboer som glædestrålende fortæller om sin første opgave.

[mellem opgaverne]

Når man ikke er ude i verden, slapper man af på pensionatet, spiller krocket, går ture eller bader i lagunen. Der er ingen ting i vejen for at snakke om de opgaver man har været ude på, men det er ikke noget de fleste af beboerne gør det ret meget i. Hvis spilpersonerne bliver inkvisitive, må du improvisere; Der er med garanti masser af gode episoder jeg ikke har brugt. Sådan et par stykker i flæng: Columbus ankomst til Amerika i 1492, kroningen af den første kejser i Kina, eller Hindenburgs styrt i Lakehurst i 1936.

[når oprøret kommer]

På et tidspunkt i scenariets forløb skulle det hele helst blive for meget for spilpersonerne; enten fordi de bliver for tyngede af de opgaver det bliver sendt ud på, eller fordi det eksistentialistiske spørgsmål om deres egen natur og eksistens begynder at optage dem. Når dæmningen brister kan det ske på en myriade af tidspunkter og måder; du er bare nødt til at være klar til at håndtere så godt som du kan. Rent spilteknisk er der ikke de store komplikationer: Spillerne skal have lov til at komme med alle deres spørgsmål og anklager

[historie]

over for nogen, der kan formidle processen og være medvirkende til at spillpersonerne og spillerne får tænkt sig lidt mere grundlæggende om. Spilpersonerne vil i den proces komme ansigt til ansigt med forvalteren. Forvalterens opgave i scenariet er at give spillerne noget modspil til den opfattelse de har af verden og den mening de har dannet sig i løbet af fortællingen. Gennem forvalteren skal du forsøge at få spillerne til at tænke efter én gang til, og prøve at få dem til at se de modstående argumenter til deres meninger og få dem til a) at indse at tingene ikke er så simple, og b) træffe et eksistentiaalistisk valg om hvem de selv er og ønsker at være fremover. Det er lidt tunge sager umiddelbart, men jeg tror at spillerne i stor grad selv vil trække diskussionen, og du 'bare' skal være lidt mystisk og agere djævlens advokat fra tid til anden.

Hvis spilpersonerne får nok og bestemmer sig for at komme i kontakt med dem der "styrer" pensionatet, vil en tjener komme til og spørge om det er noget den kan tage vare på; Når spilpersonerne formentlig gentager deres krav om at snakke med den ansvarlige, vil tjeneren blot svare at den vil gøre hvad der står i dens magt for at efterkomme ønsket, og derpå prompte forsvinde. Kort tid efter vil forvalteren komme hen til spilpersonerne, sætte sig ned sammen med dem og spørge hvad problemet er og hvad hun kan gøre for at hjælpe.

Vælger nogen af spilpersonerne at blive ude i verden, vil der komme nogen og forsøge at hente dem. Hvis spilpersonerne modsætter sig, bliver de overmandet og bedøvet, når de kommer til sig selv vil de befinde sig i garderoben, med en tjener der holder øje med dem. Denne gang vil det dog ikke være muligt at gå ud ad døren til garderoben ligesom det ikke vil være muligt at tage ud i verden. Spilpersoner der vender tilbage til garderoben vil blive mødt af en tjener der spørger til hvor de resterende spilpersoner er henne. Når den har fået svaret, vil den takke spilpersonerne for deres indsats og forsvinde ud ad døren. Når de udeblevne er blevet hentet tilbage til pensionatet, vil de spilpersoner der vendte hjem få en invitation, hvor der står at det er

yderst vigtigt at de kommer til garderoben så hurtigt som muligt. Disse invitationer bliver overbragt til hver spilperson personligt af en tjener. Når spilpersonerne i garderoben er kommet til sig selv vil tjeneren spørge om der er noget de har behov for i form af forfriskninger, tage vare på det, hvorefter den vil forsvinde. Efter spilpersonerne har haft et par minutter til sig selv kommer de eventuelle tilbageblevne spilpersoner ind i garderoben; De får alle sammen lige lidt længere tid til at tage hvilke diskussioner de måtte have, før døren går op og forvalteren kommer ind.

[forvalteren]

Forvalteren vil ikke præsentere sig som sådan, men eftersom ingen af spilpersonerne nogensinde har set hende før, vil det ikke være til at tage fejl af at hun er anderledes. Jeg skriver *hun* om forvalteren, for det er sådan 'hun' vælger at fremstå når spilpersonerne møder hende. Umiddelbart at se er hun en cirka 25-årig kvinde, lige et halvt hoved lavere end gennemsnittet af spilpersonerne. Hun har en pjusket ravesort frisure, og har et roligt, men gennemtrængende blik med klare blå øjne, der antyder en altfavnende viden og erfaring der stikker langt dybere end hendes tilsyneladende alder. Hendes alvidende fremtoning understreges af et let sørgmodigt smil; Ikke bedrevidende, men som om hun har set det hele før og glædes over gensynet. Hun er en smule melankolsk i sin fremtoning og måde at tale på, men hun har også let til et langt mere varmt smil hvis hun oplever noget at glæde sig over. Hun er klædt i en simpel marineblå silkekjole med lange ærmer, og bærer ingen smykker, ud over en simpel guldring på højre hånd (hvis adspurgt vil hun sige den er der for at minde hende om noget meget vigtigt – hun vil ikke umiddelbart uddybe det nærmere, men indgraveret på indersiden står ét ord: Kærlighed – en trist historie om en kærlighed som hun ikke turde satse alt på, og derfor mistede). Hvis spillerne spørger direkte, eller bliver på pensionatet i længere tid, vil de finde ud af at hendes navn er Maya

Den oplevelse spilpersonerne skal have ved mødet med forvalteren skal være at hun på en måde er nøjagtig som dem selv, bare et niveau op: Som de selv er et niveau over verden udenfor, står forvalteren på en eller anden måde et niveau over dem. Hun virker *mere* virkelig end dem selv, ikke helt i fase med omgivelserne, på samme måde som de oplever det når de er ude i verden. Hun glider rundt med en utrolig graciøsitet, med rolige bevægelser, som om hun har al den tid der er i universet (hvilket ikke er helt forkert). Den dramatiske rolle jeg sigter efter til forvalteren er egentlig et orakel: Hun ved alt der er af betydning for spilpersonerne og historien, men vil ikke bare udlevere svarene direkte, hun vil langt hellere få spilpersonerne til selv at indse og forstå.

Forvalteren er ikke en direkte manifestation af intelligensen bag pensionatet, hun er kun et talerør af en slags, men det er sådan set mindre vigtigt. Hvis hun bliver gået på klingen om hvem og hvad hun er, vil hendes eneste svar være at hun var meget lig spilpersonerne en gang for længe siden. Forvalteren vil ikke diktere en løsning overfor spilpersonerne, eller bare fortælle dem det hele. I stedet vil hun stille modspørgsmål til spilpersonernes, for at få dem til at indse andre muligheder og argumenter til at forstå konsekvenserne af de opgaver de udfører, for til sidst spørge dem om hvad de føler de er nødt til at gøre med henblik på deres fremtid. Der er i bund og grund to muligheder: De kan fortsætte med at være på pensionatet, eller de kan vælge at sige stop.

[spørgsmål og svar]

– forklaringer og stillingtagen

Slutscenen med forvalteren er det punkt hvor det hele skal falde på plads for spilpersonerne, og deres endelige realisation af deres egen natur, og forhåbentlig sådan at de kan komme til termer med deres egen fortid og natur, som vil blive endeligt afsløret for dem, hvis de ikke allerede har regnet den ud. Forvalterens opgave

[historie]

er ikke så meget at overvåge pensionatet som det er at hjælpe beboerne på vej med deres fredslutning med deres tidligere handlinger og se dem videre på deres vej. Det er ikke en eksamen der skal bestås, og der vil være forskellige valg der er rigtige for forskellige beboere. Forvalteren dømmes ikke, og søger udelukkende at få spillersonerne til at se deres situation med klare øjne, og acceptere hvad de var og er nu, før de tager videre.

Det skal helst være tydeligt at hun har været i situationen før, men at det på ingen måde er en pligt der bare skal udføres. Hun vil lytte tålmodigt til hvad spillersonerne har at sige, og svare roligt og velovervejede. Som spilleleder kan du eventuelt bruge let fysisk kontakt til spillerne (tage dem i hånden, lægge hånden på deres skulder, i den stil) til at underbygge de ting forvalteren har at sige. Forvalteren er en slags moder for spillersonerne: Hendes opgave er at støtte dem i deres udvikling, elske dem betingelsesløst, og i sidste ende give slip på dem, når de drager videre.

Forvalterens egen fortid er lig spillersonernes; Hun var selv beboer på pensionatet, men valgte at overtage forvalterrollen fra den tidligere forvalter. Selv er hun efterhånden blevet klar til at give det job fra sig og selv drage videre. Hvis nogen af spillersonerne ønsker at overtage hendes job, vil hun velkomme det – og det udgør sådan set overdragelsen af jobbet. Der er ikke som sådan nogen forvalteren er ansvarlig over for, så spillerne kommer ikke til at møde nogen gådefuld eksistens bag pensionatet¹

Forvalterens møde med spillersonerne vil være drevet mod at få dem til at forstå mere om sig selv og de ting de gør. Derfor vil hun i høj grad lade spillersonerne styre samtalen, men svare ærligt på de spørgsmål de måtte stille hende, og med modspørgsmål få dem til at tænke efter, og selv komme til erkendelsen af hvem de er, og hvad de vil videre. Så i bund og grund bliver det en filosofisk samtale² om spillersonernes forståelse af hvor de er og deres stillingtagen til deres fortsatte eksistens.

¹ Det er ikke det samme som at sige at der ikke er én, men det er ikke hvad denne historie handler om

² Og, hvor meget det end piner mig, endnu en parallel til Matrix-trilogien og Neos diskussion med Arkitekten

[forklaringer]

Det er aldrig helt til at forudse hvad spillere finde på at spørge om, så du må betragte det her som en grov guide til forvalterens viden, og dermed de svar hun kan give.

Typiske spørgsmål og gode svar:

Hvem er du?

Jeg er ligesom jer, jeg var faktisk nøjagtig ligesom jer en gang, men jeg er blevet her for at hjælpe dem der skal have et lille skub for at komme videre – Dem, der ligesom jer skal have taget stilling til hvad de vil.

Har du et navn?

Det er ikke noget jeg har brugt i meget lang tid, men jeg har da et; Det er Maya.

Er det her virkeligt?

Så vidt jeg ved. *Jeg* tror i hvert fald det her er virkeligt.

Er det den virkelige verden vi er ude i?

Gør det reelt nogen forskel? Om det er i din erindring eller om det er virkeligt ændrer ikke på at du handler som du handler. Men jo, det er den virkelige verden, så vidt jeg kan afgøre.

Hvem er vi?

I er i bund og grund ligesom mig, og ligesom de mennesker i færdes i blandt. I har bare set en anden side, og færdes andre steder. Derfor er I også kommet her, efter jeres tid blandt de andre mennesker løb ud. Af den ene eller den anden grund har I ikke været afklaret med noget i jeres liv, og så er I kommet til stedet her. Jeg kender ikke til nogen der har bragt jer hertil. Langt de fleste kommer her uden at huske ret meget, men det

ændrer sig. Det er en proces alle der kommer her, går igennem.

Er vi engle?

Hvis du med engle mener: De direkte tjenere for Han som skabte verden? – Så er svaret nej, ikke som bibelen forstår det.

Hvad er vi?

I er energi. I er bevidsthed. I er summen af jeres handlinger og tanker. I var mennesker en gang, men nu er I noget andet, jeg ved ikke præcis hvordan jeg skal beskrive det for jer. I er ikke mennesker længere, men summen af jeres handlinger og tanker fra da I var mennesker er stadig kernen i jeres væren, nu hvor I er noget andet og mere.

Hvem var jeg før?

Se opgavebeskrivelserne

Hvor gamle er vi?

I har ingen alder på en måde der giver mening at tale om. Der er ikke rigtig noget der hedder tid, her hvor vi er.

Hvor er vi henne?

Lige her. Jeg kunne fortælle jer det, men svaret ville ikke give nogen mening, ud over at det er et sted mellem himmel og helvede

Hvorfor er vi her?

Se *Hvem er vi?*

Jeg ved ikke om der er et formål, ud over at slutte fred med de ting som har gjort at du kom hertil. Stedet her er nærmest et pusterum, et sted hvor man kan tænke lidt over tingene og komme til en beslutning om sin fremtid, enten her eller et andet sted.

Er det Gud, der står bag det her?

Han er til stede i alle ting og alle steder, til alle tider. Men nej, stedet her er ikke Guds handling, så vidt vi ved.

[historie]

Hvem står så bag?

Det gør vi. Alle der er på pensionatet er med til at forme hvordan det ser ud og hvad vi laver her. I har ikke været her længe nok til at have lagt mærke til det, men stedet her er i konstant forandring. Langsomt men sikkert tager det form efter dem der holder til her; og det vil også tage form efter jer, og holde en del af jer i sin sjæl længe efter I er taget herfra.

Hvorfor gør vi de ting vi gør?

Der er nogle ting der *skal* gøres, visse ting der helst ikke skal ske. Andre ting der skal gøres om. Andre gange er det lige så meget et spørgsmål om at *nogen* må bære vidne til de ting som mennesker gør ved hinanden, og de ting som mennesker har set, men ikke kan rumme alene. Og nogle gange er det noget så simpelt som at give trøst og være nær.

Hvad er den store plan bag det her?

Der er ikke nogen stor plan bag det hele: I hvert fald ikke én jeg kender. Vi vælger selv, mere eller mindre bevidst hvad vi vil og hvor vi tager hen. Det er mit store håb at I handler ud fra et ønske om at gøre gode ting.

Hvordan kan du forsvare de onde ting vi gør?

Hvor i handlingen ligger ondskaben? I selve handlingen eller i intentionen der ligger bag handlingen? Hvis vi er nødt til at gøre ting der virker onde, for at få noget bedre til at ske, men handler med den gode vilje, er det så godt eller ondt? Kan du afgøre hvad der er den rigtige beslutning at træffe? Hvilket omfang af konsekvenser er det rigtigt at se på? Den enkelte det umiddelbart påvirker, eller hvordan det påvirker hele verden? Hvor trækker vi grænsen? Hvis du af et godt og rent hjerte ærligt kan sige at det var det rigtige at gøre, var det så ikke det rigtige?

Kan vi virkelig ændre historien?

Javist, det gør I med alle jeres handlinger. Nogle handlinger har større konsekvenser end andre, så vær forsigtig med dem.

Hvem har så sendt os hertil?

Det er et godt spørgsmål, der er ingen her der ved det. De fleste mener at det bare sker af sig selv; at man bare ender her.

Hvad skulle der ske da vi var ude og X?

Se de forskellige opgaveforklaringer for detaljerne til et svar. Maya vil referere til de opgaver spilpersonerne har været på, hvor noget pludselig virkede bekendt for én af dem, eller hvor de har været i kontakt med i episoder, fra deres forhistorie, direkte eller indirekte. Hun vil lægge hånden på skulderen af vedkommende, og få dem til at genopleve situationen igen, gennem deres egne øjne, fra dengang det skete oprindeligt.

Hvor kommer vi hen efter det her?

Det kommer mest af alt an på hvor du vil hen? Hvis du vil tilbage, så kan du komme det. Hvis du vil blive her (på pensionatet), så er det også helt i orden. Hvis du vil videre, så ved jeg det ikke. Langt de fleste vælger at tage videre før eller siden, men hvor det er og hvad der sker der, ved jeg ikke. Ingen her har nogensinde hørt om nogen der er vendt tilbage derfra.

Hvorfor fik vi ikke bare at vide hvad det hele gik ud på da vi ankom?

Du var ikke klar til at få det at vide da du kom hertil. Og er det ikke en mere dyrebar erkendelse for dig, nu hvor det er én som du selv har erfaret, i stedet for at nogen bare fortalte dig hvordan det hele hænger sammen? Du er ansvarlig for dig selv, dine handlinger og dine tanker. Og det gælder også hvilken mening du får ud af at være her.

[stillingtagen]

en ny dag – et nyt sted?

Til slut får spillerne muligheden for at tage stilling til hvad de ønsker at bruge deres eksistens til. Der er jo selvfølgelig et stort set uendeligt rum af muligheder for dem, men i bund og grund kan det koges ned til tre

muligheder, men der er ingen der siger noget om at spilpersonerne skal træffe det samme valg. Der er ikke én af mulighederne der er mere rigtig end de andre, det er helt op til spilpersonerne hvad de vil vælge, selv om jeg selvfølgelig ser nogle dybereliggende valg end det umiddelbare. Filosofen Søren Kirkegaard opstillede i et af hans værker tre personlighedstyper: Det æstetiske, det etiske og det religiøse menneske. For mig vil de passe, henholdsvis, med valget om vende tilbage til verden (Til det man kender, for at leve bedre denne gang), at blive på pensionatet (at påtage sig ansvaret for de ting der skal gøres og stilles rigtigt i verden) og endelig valget om at drage videre – at give sig hen til den Gud man sætter sin lid til der findes i universet. Kirkegaard havde sin mening om hvilket menneske der var mest udviklet; Jeg er ikke nødvendigvis enig, men nu er jeg heller ikke troende kristen. Hvorom alting er, så har spilpersonerne valget, og *hvad* de vælger, er ikke nær så interessant som *hvorfor* de vælger det, og det er hele den proces der er det interessante i [historie]: Hvilke motiver vil spilpersonerne (læs: spillerne) vælge ud fra?

Vælger de at drage videre, vil forvalteren omfavne dem, ønske dem det bedste hun kan forestille sig, mens hun klemmer en lille tåre. Hun fortæller derefter spillerne at de vil tage videre så snart som de bevidst tænker tanken. Når spillerne tager det valg, vil det føles som om de bliver masseløse, de svæver væk, og omgivelserne omkring dem toner ud til hvidt, mens en blid stemme kalder på dem; og her standser vi historien for dem; Før jeg begiver mig ud i at skulle sige mere om universets natur end jeg tør tage på mig.

Hvis de ønsker at blive på pensionatet og stadig tage ud på opgaver, vil alt hvad de måtte have gjort være dem tilgivet og de kan starte på en helt frisk. Hvad de har måttet klage over vil blive taget til efterretning og pensionatet vil langsomt, næsten umærkeligt ændres i den retning de ønskede. Forvalteren vil være til at komme i kontakt med når de måtte have lyst til eller behov for det, men hun vil altid mødes med dem alene.

[historie]

De kan diskutere alt hvad de måtte ønske med hende, og hun vil svare så ærligt som hun kan og med den viden hun besidder. Efter et stykke tid, vil hun stille dem spørgsmålet om ikke det var på tide de tog videre, eller også vil hun tilbyde en eller flere spilpersoner jobbet som forvalter, da hun selv synes at hun er kommet til et punkt, hvor hun tør give slip på pensionatet.

Ønsker spilpersonerne at vende tilbage til verden på en permanent basis, bliver de en sidste gang advaret om at der ikke vil være nogen vej tilbage, de vil fra nu af være en rodfæstet del af den verden de bor i, på lige fod med alle andre. De bliver derpå anbragt som de måtte ønske det, i en periode efter eget valg, i en position hvor de har det behageligt, men ikke har nogen reel indflydelse. De vil leve på normal vis, ældes og dø helt som almindelige mennesker. Spilpersonerne vil ikke være fremmede for hinanden, men deres tidligere liv på pensionatet vil kun være et svagt minde, som en utydelig drøm.

Og så alligevel ikke helt...

[andre beboere]

Hvis du lige får brug for et par navne, er der et par eksempler på andre beboere:

Moas Imel Imna Jeff Hana Mika Anna Iham Linn og Geni

[opgaverne]

Her er de opgaver jeg har tænkt på til historien. Hvis du har andre, skal du være velkommen til at bruge dem, ligesom du endelig skal være klar til at ændre i rækkefølgen hvis det passer i dit kram. Med hensyn til tempoet i fortællingen, synes jeg ikke at en given opgave skal tage mere end 20 minutter til en halv time at spille igennem. Oplevelsen for spillerne skal netop være episodisk. Som spilleder må du gerne prøve at prikke til den spilperson der har en særlig tilknytning til en opgave, ved at fortælle dem at der er noget bekendt ved situationen, en slags dej vu-oplevelse, bare fra en andens synspunkt ved situationen; eller på anden måde antyde at der er noget der berører dem i særlig grad ved situationen, uden at servere clue'et direkte til dem. Det skal være en let foruroligende oplevelse, som at være lidt ude af balance, men ikke mere end det, og kun et kort øjeblik.

Da du alligevel har en masse du vil skrive ned til dig selv, har jeg sørget for at der er plads på siderne til dig.

[historie]

[1: jomfruen fra orleans]

[hvornår, hvor og hvad]

1429, Marseilles, Frankrig. Belejringen af Marseilles under hundredårskrigen (besat af Britiske styrker). Jeanne D'Arc's første store bedrift.

[beskrivelsen til spillersonerne]

Der er en hærfører, der er meget vigtig for moralen hos de soldater der belejrer byen. Det er vigtigt at hærføreren ikke kommer noget til under belejringen.

Scenen er en stor by bag en ringmur, der ligger ud til havet. I er blandt belejringsstyrkerne, der har en hvid blomst som symbol på deres faner (de belejrede har en rød fane med gule løver på). Hele vejen rundt om byen er der rejst spærringer, dækninger og store maskiner der kan kaste sten og andet ind mod byens mure og indbyggerne inden for.

De kommer til at møde jomfruen, som vil se fuldstændig ud som en 15-årig dreng. 'Han' vil være midt i at opildne tropperne med en brandtale om at Gud er på deres side, og at Han har talt til hende, og budt hende at smide Briterne ud af landet. Soldaterne vil tiljuble hende, mens en flok mænd i rustninger tydeligvis ikke er så begejstrede for ideen, men alligevel vil følge trop. Herefter vil soldaterne storme hen mod muren, og forsøge at komme over den ved hjælp af stiger. Her vil Jeanne blive ramt af en pil, der gennemborer hendes rustning, og det vil så være op til spillersonerne at sørge for at hun overlever.

[stemning og tema]

De store historiske begivenheder. Jeanne D'arc, Jomfruen fra Orleans blev såret under belejringen, der var ved at gå i opløsning for de franske styrker. Sekvensen her er mest til pynt, for at få spillerne ind i mulighederne i historien.

Kaldet: Hvad folk er i stand til at udrette, når de føler sig kaldet til det; Hvordan Jeannes øjne lyser med sin oprigtige tro på at Gud har talt til hende

Angsten: Jeanne vil være panisk på grund af smerten, og ikke kunne forstå hvordan det kunne ske nu hvor Gud har talt til hende, og sagt hvordan hun skal overvinde besættelserne.

[biblioteksopslag om emnet]

Belejringen af Orleans (1429) var en episode i opblusningen af 100-års krigen (1337-1453), mellem England og Frankrig. Befrielsen af Marseilles blev starten på et længere Fransk felttog, der var ved at få fordrevet besættelsesstyrkerne, indtil Jeanne D'arc blev taget til fange og henrettet i 1430. En endelig fred blev siden forhandlet på plads mellem Frankrig og England, 20 år senere.

[hvad er pointen?]

Jeanne D'Arc blev senere en martyr og et forbillede for rettroende, for at slå for hvad man tror på, uanset omkostningerne. På kortere sigt var Jeanne D'Arc et lysende forbillede, et håb for Fransk frihed fra en engelsk besættelse, men blev i sidste ende ofret af Dauphinen (den franske konge), mod en fredsslutning med Briterne, der brændte Jeanne D'Arc på bålet som heks og kætter. Så hvorfor sørge for at hun overlevede frem til en grusom tortur og død? – kan man sætte individets eksistens op imod mange individers eksistens? Hvordan laver man den afvejning?

[historie]

[2: drengen, pigen og toget]

[hvornår, hvor og hvad]

August 1942, Ghettoen i Warszawa, de første store deportationer af jøder til udryddelseslejren Treblinka

[beskrivelsen til spillersonerne]

Der er en lille dreng der skal med toget, mens hans søster ikke skal med. De har gemt sig et sted, og toget afgår snart. Få drengen tilbage til hans forældre.

Byen er sælsomt travl, selvom der ikke er ret mange mennesker ude på gaden. Der er en fortættet stemning overalt i den tågede formiddag. På gadehjørner og andre udvalgte steder er der små grupper af betjente og soldater, der overvåger at alt foregår som det skal. Der er en hektisk stemning i det kvarter i byen der er omgivet af en høj mur. Ved porten er der opstillet en kontrol post, hvor beboerne viser papirer. Uden for samles de som er kommet gennem kontrollen i grupper, der derefter bliver eskorteret til banegården, hvor de pakkes ind i godsvogne (tilsyneladende er der ikke flere passagervogne). Over alt bliver de forklaret at de er på vej mod bedre tider; at de vil komme til at arbejde, men vil få bedre plads og forplejning, til den åbenlyse morskab for en gruppe soldater ved en lastbil. De står og spiser deres rationer mens de kommenterer på de ting de ved der kommer til at ske dem der kommer på toget

Når de to søskende er blevet fundet skal spillerne så lige have dem skilt fra hinanden, hvilket kommer til at tage en smule overtalelse. Og så kommer jobbet med at få drengen tilbage til hans forældre. De vil på én gang være fortvivlede over at drengen bliver bragt tilbage til dem, men samtidig lykkelige over at pigen tilsyneladende ikke er blevet fundet – et tungt dilemma. Samtidig vil de prøve at gøre hvad de kan for at drengen forbliver tryk og ikke aner uråd.

[stemning og temaer]

Afmagten: De indespærrede jøders afmagt over hvad i deres inderste sjæl godt ved er dødsmærket, og hvordan de fortvivlet forsøger at opretholde en facade om at alting vil ordne sig, og håbet om at man ikke selv bliver udvalgt denne gang.

Skyldfølelsen: Dels hos dem der sendte andre i døden, dels hos dem der forblev i live, men så så mange andre blive sendt i døden – om den kom med det samme eller senere.

[biblioteksopslag om emnet]

Mellem 1940 og 1943 var op imod 400.000 mennesker interneret i en aflukket del af byen Warszawa. I løbet af 3 måneder blev omkring 350.000 deporteret til lejre uden for Warszawa. For de tilbageblevne blev tilværelsen noget bedre, for en tid. For de deporterede var de for 90 % døde inden for en uge, enten myrdet eller sultet ihjel. I perioden 1941 til 1945 omkom omkring 11 millioner mennesker i lejre magen til den som de deporterede blev sendt til.

[hvad er pointen?]

Adir var i sit liv en tysk ss-soldat, der på det tidspunkt ikke så noget forkert i deportationerne, og ikke ville indse hvad det var der foregik. Adir vil pludselig finde noget meget bekendt ved en de af ss-soldater der spiser ved banegården, og senere erkende at det var ham selv. Drengen blev hans lillesøsters store forbillede, og tråden i hele hendes senere kamp for menneskerettigheder. Men er det ikke stadig ondt at sende drengen til hans død? Kan man undskylde sig med at man ikke vidste hvad der skete, eller at man ikke havde nogen magt til at gøre noget på egen hånd?

[historie]

[3: ladder 15]

[hvornår, hvor og hvad]

11. september 2001, Manhattan, New York

[beskrivelsen til spilpersonerne]

Hjælp dem I kan til at indse den fare de er i, så de kan komme i sikkerhed.

Noget er helt galt fat i den store bygning; Luften i vestibulen er tyk af støv og røg, og en kimen af alarmer der advarer om brand. Uden for panoramavinduerne ligger store mængder af knust glas der er faldet ned oppefra. Der kommer små grupper af folk ud af elevatoren. Der er tilsyneladende en stor brand højt oppe i bygningen. Uden for holder flere brandbiler med blinkende lygter, og en gruppe brandmænd er netop kommet ind ad døren.

Som nogen af de første ankom stigehold 15 til World Trade Center, midt i den første forvirring, hvor det endnu ikke var klart præcis hvad der er sket, eller at det er et terrorangreb. Mens der bliver gjort et forsøg på at finde ud af hvad der foregår, begynder der at falde flere dele af facaden ned på pladsen uden for. Det er tydeligt at det står slemt til, og at brandmændene risikerer at blive fanget. Brandmændene bliver hurtigt klar over at det er en meget grim situation de er i, men en de ikke kan vende ryggen til. De *må gøre* hvad der står i deres magt for at redde liv, så de hanker op i deres udstyr. Ingen fra stigehold 15 overlevede tårnets sammenstyrtning 2½ time senere.

Ultimativt bliver spilpersonerne gennet ud af bygningen med besked om at de skal komme væk i en fart, netop som brandmændene hanker op i deres udstyr, mentalt siger farvel til hinanden og deres kære, og går op i bygningen.

[stemning og temaer]

Vantroen: Oplevelsen af det ikke kan være sandt, hvad der sker, og spilpersonernes forsøg på at skynde på folk der ikke indser hvor stor fare de er i.

Opofrelsen: Viljen til at give sit eget liv for at andre, man aldrig har mødt, har en chance for at leve. Uanset hvad spillerne prøver på og bruger af argumenter, vil brandmændene i sidste ende begynde deres kamp op igennem bygningen, fordi *'Det her er den ting vi gør'*.

[biblioteksopslag om emnet]

Flystyrtene i New York, den 11. september 2001 kostede over 2500 mennesker livet. Alene brandvæsenet mistede 343 mand som en direkte følge af branden i de to tårne i World Trade Center. Flere brandstationer mistede hele vagthold. Mange af dem var udmærket klar over at det med stor sandsynlighed ville koste dem livet at forsøge at komme de indespærrede til undsætning, men alligevel gik de ufortrødent i gang med opgaven.

[hvad er pointen?]

Dels for at bære vidne til den uselvished der blev udvist den dag, dels fordi Helia var gift med en brandmand fra Ladder Company 15 som ikke vendte tilbage. Hun genkender ham endeligt, Enten som han kniber en tåre og hvisker hendes navn på vej ind i elevatoren der skal tage dem op til ilden, eller på et senere tidspunkt, for eksempel når de står over for forvalteren.

[historie]

[4: the rocket scientist]

[hvornår, hvor og hvad]

27. januar 1967, Florida, USA: Branden i Apollo 1, den første mission i det amerikanske månelandings program.

[beskrivelsen til spillersonerne]

Der er en mand som må bremses (han må ikke komme frem til tiden)

Det er tressernes USA vi er i, en smuk skyfri formiddag i et subtropisk klima, der er palmer ved vejkanten. Manden bor sammen med sin mønsterfamilie i et typisk spritnyt villakvarter, i ens villaer af træ, med store biler i indkørslen. Alt er friseret og pænt. Vores mand arbejder i rumprogrammet, og det er dagen for en vigtig test af raketten. Manden er præcis i alle detaljer og sin egen fremtoning. Kort frisure, hvid skjorte og hornbriller. Hans slipsenål er en miniature af appolloraketten Han er ved at være færdig med morgenmaden sammen med familien, og er på vej ud ad døren. Han har cirka en times kørsel til arbejde, gennem by og ud i åbent land til rumcentret, så der skulle være rige muligheder for at forsinke ham.

Spillerne skal bare have lov til at more sig med at lægge forhindringer i vejen for den stakkels mand og bremse hans tur på arbejde. det må gerne alt sammen være fun and games, indtil de når et punkt, hvor de har raketten i syne, netop som branden starter og slipper en kraftig sort røgsky op mod himlen, og teknikerens verden kollapser for hans øjne.

[stemning og temaer]

Hybris og nemesis: Hele projektet var præget af en sådan prestige og pionerånd, at der ikke var nok refleksion over hvilke risici man tog, og hvorfor en test i en høj ilt-atmosfære ville være en farlig ting. Der var i meget høj grad en opfattelse af at det hele alligevel ville virke, og i et så komplekst program måtte der gå noget galt før eller siden. Hele teknikerens liv og selvforståelse vil krakelere i det øjeblik det projekt han identificerer sig med bliver ramt af ulykken; han er en knækket mand, men han vil komme sig, målrettet mod at det ikke må ske igen. Han vil lære af sine fejl.

[biblioteksopslag om emnet]

Den første raket i Apolloprogrammet blev ødelagt af en voldsom brand under en test før den skulle have været affyret. I sidste ende var det afslidt isolering på en ledning, der forårsagede en gnist, startede den ustoppelige brand, der slog de tre astronauter Grissom, Chaffee og White ihjel, og næsten stoppede det amerikanske rumprogram. Ulykkens efterveer krævede yderligere 4 liv i form af selvmord blandt staben af teknikere og administratorer. Ulykken medførte meget strengere sikkerhedskrav til projektet.

[hvad er pointen?]

Teknikeren blev konfronteret med sit eget overmod. Ulykken var ikke hans fejl, men hans tiltro på at alting ville virke som forventet var én af mange medvirkende faktorer. Hvis ikke spillersonerne havde været til stede, ville han have befundet sig lige op ad branden, og være omkommet under et forsøg på at åbne kommandokapslen. Efter ulykken skiftede han arbejdsretning, for at beskæftige sig med sikkerhed i konstruktioner. Teknikeren var far til Tena, der altid undrede sig over hvad der havde gjort hendes far til sådan en alvorlig og lidt fjern mand.

[historie]

[5: samaritaneren]

[hvornår, hvor og hvad]

Belgien, nær Bastogne, juledagene 1944.
Ardenneroffensiven, Tyskernes sidste offensiv.

[beskrivelsen til spilpersonerne]

I skal finde en bestemt soldat, for at sikre sig at han har det godt. Han har et armbind med et rødt kryds på.

Det er midt om vinteren, der ligger en tyk tåge over alt, sne dækker jorden i et tykt lag, og det er bitterligt koldt. Når spillerne starter, vil de være nødt til at spørge sig for; det er ikke så svært igen, for alle kender soldaten, og de får hurtigt besked om at han er kørt ned gennem skoven mod en landsby i nærheden, for at se til beboerne dernede.

Ude i skoven vil de, efter at have undgået fjendtlige patruljer i tågen i en rum tid, kunne høre en motor der kører i høje omdrejninger, uden at kilden til lyden flytter sig. Når de undersøger det nærmere, vil de finde soldaten ved siden af en åben bil, der er blevet væltet om på siden af en landmine, med motoren stadig kørende.

Bilens ene side er splittet fuldstændigt ad, og i området omkring den ligger der alt muligt materiel der er blevet kastet fri, da bilen rullede rundt. En anden soldat, der tydeligvis var chaufføren i bilen ligger knust under bilens ene side, midt i en bunke bandager. Det er tydeligt at nogen har forsøgt at yde noget hjælp. De finder soldaten et par meter væk, lænet op af et træ. Han er tydeligvis ved at gå i shock, og har mistet en masse blod, fra et sår i maven, hvor en drager fra bilen næsten er gået igennem ham. I et sidste desperat forsøg har han prøvet at lappe sig selv sammen, men han er ved at forbløde på grund af indre skader. Han er ved at dø, og er klar over det. Han er bange og har brug for nogen der kan trøste ham, og holde ham med selskab i hans sidste minutter.

Han er forbavsende afklaret over sin situation, og nogenlunde smertefri. Som noget af det sidste beder han spilpersonerne om at tage et par breve han har på sig, og sørge for at de bliver sendt hjem, og om de vil tage en kasse med medicin og bandager med frem til en landsby der ligger lidt længere fremme af vejen. I notesbogen i soldatens brystlomme (Hvor han har brevene) finder spilpersonerne også en lille presset blomst, som Hope gav til ham tidligere.

[stemning og temaer]

Angsten for at dø alene; Opgaven for spilpersonerne med at lette døden for et andet menneske

At få vished om et andet menneskes skæbne, at livet bestemt ikke er retfærdigt

[biblioteksopslag om emnet]

Ardenneroffensiven var det sidste tyske angreb i anden verdenskrig. I et sidste forsøg på at standse vestfronten, kastede den tyske hær sine sidste reserver ind i et angreb, selv om der ikke længere var noget reelt håb om at vinde krigen. Det lykkedes at presse modstanderne på tilbagetog i en uges tid, men reelt havde offensiven ingen effekt på krigens gang.

[hvad er pointen?]

Soldaten var en del af en amerikansk styrke, der befriede Hopes landsby. Hope blev meget betaget af soldaten, der virkede stærk og mægtig, men alligevel venlig og barmhjertig; kort og godt en helte-skikkelse, selv om han var samarit, og ikke bar våben. Soldaten standsede landsbyboerne fra at slå en tysk soldat ihjel, og sagde at der allerede havde været mere end nok myrderier som det var.

Soldaten drog videre dagen efter, men Hope havde altid tænkt på hvordan der var gået ham siden, uden at vide at han døde mindre end 3 kilometer væk, 2 dage senere, uden nogen grund.

[historie]

[6: dealy plaza]

[hvornår, hvor og hvad]

22. november 1963, Houston, Texas, Mordet på J. F. Kennedy

[beskrivelsen til spillersonerne]

Betjenten skal distraheres, så han ikke vil undersøge hvad der foregår i et bestemt hus.

Det er en smuk skyfri eftermiddag. Der løber en frisk brise gemmen byen. Der skal tydeligvis ske noget vigtigt. Der er en mængde folk der har taget opstilling langs med vejen der løber forbi huset, der tilsyneladende er et lager af en slags. På den anden side af vejen er en stor åben græsplæne. Vejen fortsætter forbi en græsklædt forhøjning, der afgrænses af et hegn ind til de nærliggende bygninger, før den løber under en bro og forsvinder videre. Vi er selvfølgelig på Dealy Plaza, få minutter før den præsidentielle kortege kommer kørende.

Det er vigtigt at der ikke er alt for meget tid til at orientere sig og få flere kreative ideer. I hvert fald skal spillersonerne have al mulighed for at opleve mordet på første parket. Uanset hvad spillerne finde på skal de ikke have held til at afværge mordet (der vil være andre skytter, Secret Service vil tro de er ved at angribe, etc.) efter mordet, får de nok rimelig svært ved at finde et sted hvor de er usete, så lad dem endelig blive i området et stykke til, mens panikken med ambulancer og politi udspiller sig.

[stemning og temaer]

Kan vi virkelig ændre historien? Og hvad er konsekvenserne? Hvis vi stopper et bestemt handlingsforløb, vil andre forløb med samme konsekvens træde i stedet for (de flere forskellige skytter)?

Hvad er det egentlig vi foretager os? Er vi i bund og grund bare på sightseeing? Hvorfor skulle vi hjælpe skytten til at slå præsidenten ihjel?

Denne opgave er mest rettet imod at få spillerne til at standse op og tænke over hvad det er de foretager sig. Hvis vi ikke har fået dem til at tænke før nu, så er det på høje tid; så hvis du ikke har brugt det før nu, så lader du spillersonerne møde Erin (se *6+1 den tidligere beboer*, nedenfor)

[biblioteksopslag om emnet]

Mordet på præsident Kennedy blev af mange hans landsmænd betragtet som nationens endelige tab af sin uskyld, og berørte hele verden dybt. Mange år efter kunne folk verden over huske præcis hvor de havde været og hvad de havde lavet da de hørte nyheden. Præsidenten havde stået som et fyrtårn for hvad fremtiden kunne bringe i form af en bedre verden (upåagtet hans faktiske præstation). De efterfølgende år blev præget af et accelereret våbenkapløb mellem øst og vest, og en usikkerhed der først blev afklaret på tærsklen til det 21. århundrede.

[hvad er pointen?]

Cero, der var den unge betjent ville med stor sandsynlighed være blevet dræbt af Oswald, hvis han havde overrasket ham i boglageret; hvilket ville have forhindret ham i mange års arbejde i politiet, men Cero var altid mærket som ham der ikke fangede Oswald

Er mordet på Kennedy en god eller en skidt ting? Kennedy var høj på smertestillende piller og barbiturater mens han var præsident, på grund af en

gammel krigsskade, hvilket i nogen grad dæmpede hans dømmekraft. Året før havde verden bogstaveligt talt været på randen af en atomkrig under Cuba krisen. Ville noget lignende være sket igen, måske uden at blive stoppet i sidste øjeblik?

[note]

Denne opgave er det store wake up call! – og oplagt intro til mødet med Erin, en tidligere beboer på pensionatet, der ikke kunne få sig selv til slå en lille dreng ved navn Robert Oppenheimer ihjel – og nu kompenserer for det ved at prøve at påvirke andre begivenheder.

[historie]

[6+1: den tidligere beboer]

[hvornår, hvor og hvad]

Bruges når du synes spilpersonerne har haft længe nok til at de burde begynde at stille spørgsmålstejn ved hvad hulen det er der foregår. Til det har vi Erin, en tidligere beboer der er blevet ude i verden. Mest oplagt synes jeg det vil være i forlængelse af *Dealy Plaza*. Hvilket betyder at spilpersonerne løber på hende, enten mens de er på vej væk fra al tumulten, eller som distraktion, hvis de er lige midt i at lave noget som ikke passer i dit kram.

[beskrivelsen til spilpersonerne]

Hun ser op, netop som spilpersonerne kommer hen til hende, og siger et stille 'Åh, er det jer?', mest henvendt til sig selv. Hun nævner den nærmeste spilperson ved navn, og spørger om de er kommet for at hente hende tilbage, for så kommer de til at tage hende med magt. Erin siger ligeud for at hun ikke *kan* vende tilbage til at gøre de ting hun har gjort mens hun holdt til på pensionatet. Når spillerne spørger til hvad hun mener, bryder hun sammen og fortæller om nogle andre opgaver og sluttelig om drengen, Robert som hun skulle sørge for ikke voksede op, fordi han ville lave en bombe, der kunne udrydde alt liv på jorden, men at hun i sidste ende ikke kunne, fordi han 'bare var en uskyldig dreng'. I stedet for har hun forsøgt at afværge hvad hun ser som en lurende katastrofe for menneskeheden, hvor hun er i historien. Hvis spilpersonerne løber på hende i 1963's USA, kan hun sagtens tænkes at have en aktie i at slå Kennedy ihjel for at forhindre en atomkrig.

Erin kan ikke fortsætte med at gøre de ting hun lavede mens hun var på pensionatet. Hun føler ikke længere at hun kan rumme al det ansvar hun har taget på sig. Hun er kommet til det punkt hvor de fleste beboere på pensionatet enten drager videre eller tager tilbage til verden. Men da hun ikke er kommet tilbage til pensionatet, og ingen har fundet hende før nu, har hun stået uden nogen at hjælpe hende med at bearbejde

det. Følgelig har Erin ikke nået den afklarethed, der ville sætte hende i stand til at vælge at tage videre.

Spillerne kan sagtens hjælpe hende til at nå det punkt, hvis de får hende med tilbage til pensionatet, men umiddelbart synes jeg det er et stærkere udsagn hvis hun bliver i historien, mens spillerne tager hjem, for måske at komme tilbage senere og hente hende til slut i scenariet.

[stemning og temaer]

Her skal vi have spillerne til at tænke lidt over hvad hulen det er de har gang i; Spejlet i Erins moralske kvaler over at skulle slå et uskyldigt barn ihjel, når det formentlig ikke ville udrette noget. Erin er eksemplet på dem som vælger at handle moralsk, frem for at drage videre eller bare lade stå til.

Erins store dilemma er at hun ikke kan holde til det pres hun oplever hun er under, men samtidig mener hun også at hvis ikke *hun* gør det, hvem skal *så* gøre de nødvendige ting? Erins rolle er at få sat gang i de samme tanker hos spilpersonerne.

[biblioteksopslag om emnet]

Robert Oppenheimer beskrives ofte som faderen til atombomben, selv om den var konsekvensen af en lang række videnskabsmænds samarbejde, og der var andre projekter med samme formål, som alle havde tegnene på at de ville kunne have haft succes med deres forehavende.

[hvad er pointen?]

Det her er ikke spilpersonernes hængeparti, men derimod Erins moralske skrupler der er hovedstenen. Men her har spillerne endelig lejligheden til at stille nogen direkte spørgsmål. Erin er i grunden klar til at tage videre fra pensionatet, men valgte i stedet at blive i verden, frem for direkte at checke ud. Hun har truffet sit valg, men ikke frivilligt.

[historie]

[7: frihedskæmperen]

[hvornår, hvor og hvad]

Vestbredden i Palæstina, under den første intifada i 1990

[beskrivelsen til spilpersonerne]

En ung mand har besluttet sig til at hævne sig på sine fjender; Få ham til at overvej grundigt hvad det er han er på vej til at gøre, og prøv at overtale ham til at lade være.

Det er en tidlig formiddag, men solen bager allerede ned fra en skyfri himmel, og alt tyder på at det kommer til at blive meget varmt inden længe. Spilpersonerne finder den unge mand, da han er i færd med at stå på en bus, i udkanten af en by. Han er lige kommet igennem en kontrolpost, og er tydeligvis oprørt, men samtidig meget målrettet i hans handlinger. Han har tydeligvis besluttet sig for noget meget vigtigt.

Det skal ikke være tydeligt for spillerne om han har bomben på sig eller ej. I hvert fald kan de følge ham på turen ind til byen og tale med ham om hans planer. Han vil fortælle at han ikke kan se nogen anden udvej; der er ikke noget håb for at hans liv bliver bedre, og så har han ønsket om at hævne sin far, der blev skudt ved en kontrolpost. Men han er dog ikke mere overbevist end at spilpersonerne kan få ham overtalt til at tage det op til overvejelse.

Netop som han virker som om han er overbevist, vil han få øje på sin søster, der kommer gående hen imod en café der ligger på et hjørne. Han vil sætte i løb derover, og søsterens blik afslører en pludselig angst da hun genkender ham, hvorefter hun løber ind midt i en gruppe mennesker og sprænger sig i luften.

[stemning og temaer]

Desperation og hævntørst: Hvad får et menneske til at bestemme sig til at vælge selvmordsbomben som våben? Når alle andre muligheder synes udtømt, og hverdagen er en konstant ydmygelse, hvad *kan* man så gøre?

[biblioteksopslag om emnet]

Den første Intifada (1989-1993) udsprang af den israelske besættelse af den palæstinensiske vestbred under 6-dages krigen (1967). Lang tids besættelse og stadigt mere restriktive forhold fik palæstinenserne til at gribe til en væbnet modstand mod besættelsesstyrkerne og bombeangreb på den civile israelske befolkning, i et forsøg på at få dem til at trække sig ud.

Omvendt så israelerne besættelsen som en nødvendighed for deres egen sikkerhed og overlevelse, overfor nabostater der havde haft det som deres erklærede mål at fjerne landet fra verdenskortet. Efterhånden var konflikten blevet en så indgroet del af hverdagen at en fredelig løsning syntes umulig.

[hvad er pointen?]

Hvad får frihedskæmpere/terrorister til at sprænge sig selv i luften for at tage så mange af sine medmennesker som muligt med sig? Hvad opnår man, udover at tilføje andre smerte? Vil det ikke bare i længden gøre tingene værre?

Zeki var selv på vej til at blive selvmordsbomber, men søsteren, Meral, gjorde alvor af det, og slog 3 Israelske soldater og 8 civile israelere ihjel på et gadehjørne. Zeki så det og var lige siden den dag mærket af hans oplevelse: Tabet af hans søster, den frygtelige scene på stedet, og hans egen skam over at det ikke var ham der havde gjort det. For Zeki er det det umulige spørgsmål om at tilgive sig selv for det han ikke fik gjort.

[et spørgsmål om pacing]

Hvis spillerne ikke er i fuld gang med at undre sig over hvad der foregår på det her tidspunkt, lader du Zeki genkende sin søster mens de stadig er midt i sekvensen, umiddelbart før den unge mand får øje på hende. Hvis alting fejler fuldstændig, kan det blive nødvendigt at Maya dukker op af sig selv, og spørger til hvordan de har det.

[historie]

[tak og andre løse tanker]

Selv om det i sidste ende er mit navn der står nederst på teksten her, er det langt fra mit helt eget projekt. [historie] startede for længe siden i en tidlig protoform (med et helt andet forløb og nogle andre pointer, og især en helt anden slutning) som et sødt lille tankeeksperiment ved navn 'På Stranden' på Krikkit Con VI – Laksen vender tilbage i 2000.

Siden har ideen været oppe og vende flere gange, og prøvet af på andre spillere rundt om i landet. Peter Brodersen, den mørke pingvin, var i gang med at lave det til et novellescenarie, og Martin Lindhardt har prøvet flere varianter af på stakkels uskyldige i Herning området. Kort og godt har den aldrig helt villet give slip på mig, så den eneste måde at eksorcere den bestemte dæmon, var at skrive det ned én gang for alle, så det kunne flyve ud i verden, hvis vingerne ellers vil bære.

Der er flere scenarier som har inspireret mig til stilen og stemninger jeg gerne vil opnå: Først og fremmest 'Om Metoden' af Tine Nyeng, som med sin uskyldige og poetiske tone og alligevel vægtige spørgsmål, stadig står som en lysende spiloplevelse for mig. Jeg er også meget glad for 'Faldne Engle' af Anne Ratzer og Lars Kroll. Sekvensen hvor englenerne ankommer til Los Angeles og skal til at forstå den verden de har set før, men nu er endt i, har mange af de samme elementer jeg gerne ville opnå med spilpersonernes færden ude i verden i [historie].

Og endelig er der alle dem som, om de ved det eller ej, har været med i processen, eller ved deres eksempel har guidet mig.

I tilfældig orden er de:

Søren Ligaard Hald

Manden der uden at kny kørte det halvfærdige most, protoformen var på Krikkit Con – og fik nogen rigtig gode ting ud af det!

Peter Brodersen

Pingvinen, der var i gang med at lave ideen om til en novelle på Ork Con. Det blev desværre aldrig til noget, men vi fik en rigtig god snak om hvad [historie] burde indebære.

David Thorhauge

Sparringspartner for ideer, og den konceptuelle mur jeg kan sparke ideer op ad og være sikker på at få et rimeligt uforskammet svar på. Og fordi han var med på at metaskændes på MSN når jeg ville være fjollet.

Anders Kjær Sloth

For at hjælpe mig med at sætte ord på et par af de mere abstrakte koncepter under tænkefasen.

Tine Kjær Nyeng

For 'Om Metoden' –Sanne, Sjæl, søvand og eksistens.

Martin Lindhardt

Den sære hest, der utrætteligt har prøvekørt vores fælles ideer ude på Herning egnen.

Mette Nikoline Rehof Nøhr

For de fleste andre der kender mig, bare kendt som 'Metten' (bestemt ental). Det mest oprigtigt gode menneske jeg nogensinde har mødt, og et eller andet sted modellen for Maya.

Bodil Hess

Med dybfølt tak for at ændre hele min måde at se verden på gennem filosofiholdet på Marselisborg Gymnasium.

Aurora

Min fine lille bærbare, der har gjort det muligt for mig at tage teksten her med på farten, og samle mine tanker om projektet, når jeg havde et ledigt øjeblik.

Og alle de andre dejlige mennesker jeg møder rundt omkring, som beriger mit liv og hvis liv jeg forhåbentlig også får lov til at påvirke. Der er så mange af jer at jeg ikke en gang vil forsøge på at nævne jer alle sammen.

[playlisten]

Ikke fordi det på nogen måde er relevant for andet end min sindsstemning mens jeg har skrevet: iTunes på min computer har især spillet:

KLF:	Waiting for the rites of Mu
Lamya:	Learning From Falling
Randi Laubæk:	The wedding of all things & Almost Gracefully
The Orb:	UF:Off & Bicycles and Tricycles
Orbital:	The Blue Album & Works 1989-2002

Og det meste af min Mike Oldfield samling

[Adir]

[Beskrivelse]

[Fysisk]

Du er klart blandt de allermost fysisk orienterede blandt beboerne på pensionatet. Når du har tid til det, bruger du meget tid på at holde dig i form, og du er selv ret sikker på at der ikke er nogen i pensionatet der vil have krammet på dig, skulle det komme til det. Og den viden er magt.

[Selvsikker]

Du er udmærket klar over at der er en væsentlig forskel på dig (og de andre beboere på pensionatet) og de mennesker I møder når I er ude på opgaver. Det har altid slået dig at de på en eller anden måde er indskrænkede i deres liv og muligheder i forhold til dig; og til tider kan det være svært for dig ikke at foragte deres myre-tilværelse en smule. Du er dem overlegen, og kender til ting de aldrig vil kunne gøre sig håb om at forstå. Og alligevel har du en snigende fornemmelse om noget fundamentalt forkert, du har gjort en gang, noget der vejer tungt på din sjæl, men du kan ikke placere det.

[Distanceret]

I modsætning til andre af beboerne lader du dig absolut ikke gå på at hvad du oplever, når I er af sted fra pensionatet. Hvad der foregår der hvor I er henne, vedkommer i grunden ikke dig. Der er en opgave der skal løses, og dét bliver den, med alle midler du har til rådighed. Det er ikke uden en vis stolthed at du kan sige at du har løst alt hvad der er blevet stillet dig af opgaver; og du mener selv at du må være klar til at blive sendt ud på egen hånd, men af en eller anden grund er det ikke sket endnu.

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]

[Helia]

[Beskrivelse]

[Mindreværdskompleks]

Du forstår ikke den selvfølgelighed de andre bevæger sig med når I er ude på opgaver; de har en selvsikker tiltro til sig selv og de ting de gør, som du ikke kan finde hos dig selv. Det er nogle ret vigtige opgaver I bliver sat på og nogle gange synes du at de andre tager ansvaret lidt for let, og ikke overvejer konsekvenserne af de ting I foretager jer grundigt nok. På den anden siden er det måske dig der er alt for grundig og skal overveje alting to gange.

[Romantiker]

Du lægger altid mærke til de personlige bånd mennesker knytter til hinanden, mest fordi du selv føler et savn på det punkt. Du tror ikke desto mindre at kærligheden er det kit der knytter mennesker og verden sammen; At omsorg for andre er den standard man er nødt til se alt andet ud fra. Men mest af alt tror du på kærligheden, både som den store forbinder, og på et helt personligt plan: Den eneste ene, din sjælefrænde; det menneske der kan gøre dig komplet.

[Det mistede]

Du kan ikke sige hvor det stammer fra, men lige så længe du kan huske, har du gået rundt med en knugende fornemmelse af at have mistet noget eller nogen, eller at du er blevet forladt. Du mangler en central af dig selv. Du har ikke været i stand til at komme det nærmere, for uanset hvor meget du har tænkt efter, er der ikke noget du kan huske noget direkte om det. Det eneste du er sikker på, er at du ikke vil være hel før du finde ud af præcis hvad det er du mangler

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]

[Zeki]

[Beskrivelse]

[Retfærdig]

Du tror meget stærkt på retfærdighed og at den skal gælde for alle. Du er altid parat til at tage den undertryktes parti, og forsvare dem med al din magt. Lige så stærkt som du tror på retfærdighed, mener du at en uret kun kan balanceres af en passende straf, eller hvis den forurettede giver afkald på sin retmæssige hævn. Hvor skal balancen i universet eller komme fra? Man kan ikke lade folk gøre ting ustraffet, så nogen må påtage sig at uddele retfærdigheden på vegne af dem der ikke kan, og det er du bestemt parat til.

[Impulsiv]

Du har ikke nemt ved at sidde stille og analysere problemerne distanceret og objektivt. Det passer dig langt bedre at handle i øjeblikket, at kaste dig ud i sagen, og komme i gang med det samme. Man kan alligevel aldrig gardere sig for alting, og hvis man ikke handler med det samme, forsvinder muligheden måske mellem fingrene på dig. Det irriterer dig altid når de andre vil diskutere tingene igen og igen, indtil der ikke er mere at sige om noget som helst, og allerhelst ville du bare tage af sted på egen hånd.

[Fornemmelsen af svigt]

Du har en mørk hemmelighed. Du frygter at du har svigtet dine idealer. Du husker ikke noget om hvad der skete, du føler kun den følelse af skam der har fulgt dig siden. Du ved i dit inderste indre at du mangler at gøre det rigtigt igen, men da du ingen ide har om hvad det er, hvilket bare gør det endnu mere vigtigt at forsvare dem der er svage fra dem der er stærkere.

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]

[Cero]

[Beskrivelse]

[Idealist]

Du mener det højeste man kan stile mod er at dedikere sig til et ideal, og så rette hele sin eksistens ind på at arbejde for at fremme den sag. Uden idealer, hvor er så meningen med det hele? Så kommer det hele til at flyde ud i en stor ligegyldighed, ud i kaos. Kaos *kan* bare ikke være den endelige sandhed om alle de ting du har set; eller de mønstre, samfund og tilværelser; Der er nødt til at være en dybereliggende idé, et højere ideal at stræbe efter, bagved alting. Selvfølgelig er ligger der en fare i at følge falske ideologier, men de simple, sande, ideologier vil altid stå som lysende fyrtårne man kan navigere sikkert efter.

[Sandhedssøgende]

Selv siger du at dit ideal er sandheden; Når først sandheden kommer for en dag, vil alting blive tydeligt og brikkerne vil falde på plads. Du hader fordækte motiver og skjulte handlinger. Selvfølgelig kan der være en grund til ikke at ytre sine meninger, man kan ikke nødvendigvis komme godt ud af det med alle. Men hvis man bliver spurgt direkte må man svare ærligt, så vidt det kan lade sig gøre.

[Pligtopfyldende]

Når først der er en opgave du har påtaget dig, giver du ikke op før den er løst. Uanset om det er nem eller svær opgave, har du det ikke godt med dig selv før du der sikker på at du har gjort din del til at få løst opgaven. Hvis andre er afhængige af dig og din hjælp, vil du gøre alt hvad du kan for at hjælpe dem, og man kan altid regne med dit ord hvis du har givet det. Selv om du gør hvad du kan for at holde dig selv til dine idealer, føler du dig ikke helt komplet. Et eller andet sted er noget glippet for dig, men du kan ikke huske noget om hvornår eller hvordan det skulle være sket

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]

[Hope]

[Beskrivelse]

[Optimist]

Du prøver altid at finde det bedste i en skidt situation, også selv om det nogle gange er meget svært at sætte et glad ansigt på nogle af de ting du oplever. Nogle gange ligger det så dybt begravet i folk at det kan være næsten umuligt at grave frem, og det lykkes langt fra altid for dig, men ikke desto mindre ved du at der *må* være en kerne af godt i alle, potentialet til at gøre det rigtige.

[Medfølelse]

Uanset omstændighederne, kan du ikke distancere dig fra den menneskelige side af enhver situation. De andre kalder dig nogen gange for sentimental og siger at du er alt for god af dig, men du kan ikke andet end at gøre dit for at trøste dem der er ude af balance; og du vil gøre alt der står i din magt for at hjælpe folk i nød.

[Virkelyst]

Du føler dig rigtig godt tilpas på pensionatet. Du synes det er fantastisk at opleve alle de steder og mennesker i kommer til på opgaverne, og du har svært ved at forstå den kynisme nogle af de andre beboere lægger for dagen. Det er ikke altid lige behagelige ting I foretager jer, og det kan gå dig på; Men i det store hele gør I gode ting for de mennesker I møder, og det er det vigtigste. Det er altid rart at vide at man har gjort en forskel for et andet menneske.

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]

[Tena]

[Beskrivelse]

[Nysgerrig]

Du kan slet ikke lade være; Du er bare nødt til at finde ud af hvordan ting hænger sammen; Du stiller spørgsmål, og hvis det ikke tilfredsstiller dig, piller du indtil du bliver bedt om at lade være. Du har det på samme måde med de situationer du kommer ud i; Du vil suge så meget du kan til dig af detaljerne, så du kan danne dig et bedre indtryk af hvad der foregår. Du kan godt blive opslugt af det i en sådan grad at de andre er nødt til at hente dig.

[Pragmatisk]

Idealer er ikke dig. Der er verden som den hænger sammen, og det er ligesom det. Store og dyre ord som ære og kærlighed er smukke nok, men de er ikke andet end ord vi bruger til beskrive os selv og den måde vi ser verden på, og ønsker andre se den på samme måde. Du kan sagtens se værdien af idealer, så længe de ikke bliver til dogmer. Om noget bliver du altid en smule skeptisk når folk finder de store ord frem, for hvad er det lige for en dagsorden der ligger bagved?

[Det store mysterium]

I din tid på pensionatet har du set utallige liv og lært meget om andres måde at tackle verden på, og igennem dem er du blevet klogere på dig selv. Men der er stadig en brik der mangler for at hele puslespillet går op. Alle brikkerne passer sammen, men det sidste klik du forventede, det klik der pludselig ville bringe billedet i fokus for dig er ikke kommet endnu. Den sidste snip af information, den sidste indsigt, der endeligt vil forklare dig præcis hvem du selv er.

Lige så længe du kan huske, har du holdt til på et sted I kalder pensionatet. Pensionatet ligger meget idyllisk på en ø, i et behageligt klima. Det hvide træhus i to etager der udgør pensionatet ligger ned til en smuk bugt, midt i en frodig have, med skov til de resterende sider.

Der er hele tiden en vis udskiftning af hvem der bor på pensionatet; kendte ansigter forsvinder, nye ansigter kommer til. Nogen er her længe, andre er her kun en kort tid, før de drager videre. Hvor man kommer fra, og hvor man ender bagefter er der ingen på pensionatet der ved; der er tilsyneladende aldrig nogen der er vendt tilbage hertil, når de først har forladt stedet. Stemningen er meget afslappet. På pensionatet kan man nyde tiden som man vil; Fri til at tænke over tingene, læse eller dyrke sport som man nu har lyst til.

Fra tid til anden bliver I sendt ud fra pensionatet, nogle i grupper, andre alene, for at løse en opgave. Det kan være at sørge for at noget bestemt sker eller *ikke* sker, eller bare at holde øje med hvad der sker et bestemt sted på et bestemt tidspunkt. Ikke alle opgaver er lige behagelige eller nemme, men det er altid en trøst at vide at man bagefter vil komme tilbage til pensionatet, hvor man bliver taget vare på, og hvor alle behov og ønsker bliver sørget for af tjenerne.

[historie]