



# PASTWATCH

Af Denise Brødløs Færge

## Indhold

Forord .....	2
Introduktion .....	3
Hvordan vil DU køre scenariet? .....	3
Hvor er I nu?.....	4
Pastwatch instituttet.....	4
Fortidskiggermaskinen .....	4
Sådan bruges fortidskiggermaskinen .....	6
Sådan ændrer spillerne i fortiden .....	6
Værktøjer til at skubbe spillerne i den rigtige retning .....	7
Roller .....	7
Kulturelle baggrunde .....	8
Religiøse baggrunde .....	8
Spørgsmål til spillerne .....	8
Scenariet.....	10
Infograf .....	11
Intro.....	11
Inden selve spillet begynder.....	11
Scene 1a .....	14
Scene 1b .....	14
Scene 2 .....	15
Scene 3a .....	17
Scene 3b .....	18
Scene 3c .....	19
Scene 4a .....	19
Scene 4b .....	20
Scene 5 .....	21
Et sidste ord med på vejen.....	22
Bilag.....	23
1. Fortidskiggermaskinen.....	23
2. Tidsmaskinen .....	24
3. Kulturelle baggrunde .....	25
4. Religiøse baggrunde .....	26

5. Skema til karaktererne.....	28
6. Projektet .....	31
7. Dommedagsartiklen.....	32

## Forord

Hej, fedt at du vil køre Pastwatch! Her er lige et par vigtige ord med på vejen. ☺

Lad dig ikke skræmme af at scenariet handler om fortiden og hvad der egentlig skete dengang. Spillerne har typisk en tendens til at vælge et område de ved en masse om, så slå lapperne ud, og lyt godt efter når de debatterer hvilket projekt de vil spille om. Det vil kun hjælpe dig langt hen af vejen, især hvis du ikke kender ret meget til området.

Det er også vigtigt, at du gør spillerne opmærksom på, at det du fortæller dem, er det de skal spille på og ikke det som de ved som spillere (deres karakter ved det måske, men man kan blive overrasket over hvordan en fjer hurtigt kan blive til 10 høns). Maskinerne i scenariet bruges til at finde ud af hvad der rent faktisk skete, så uanset hvad du finder på, vil det ikke nødvendigvis være forkert.

## Introduktion

Pastwatch er et scenarie for 3-5 spillere og en spilleleder, og tager 2-5 timer at spille. Alt efter om du har 3-4 spillere, eller om du har 5 spillere, er der en lille forskel i hvilke scener i scenariet du skal køre. Dette finder du under afsnittet "infograf".

Det primære mål for scenariet, er at spillerne får nogle gode debatter under scenerne, omkring de moraler og konflikter der opstår for dem undervejs.

Det sekundære mål for scenariet, er at gøre spillerne opmærksom på de problematikker og dilemmaer, der følger med når man skal tage en større beslutning for en langt større gruppe end sig selv og nærmeste venner og familie. De konsekvenser vores valg har, og hvor stor en indvirkning en enkelt person eller en lille gruppe kan have på hele verden. Og hvorfor tingene er som de er i dag.

Scenariet handler om at udforske fortiden, og hvordan større eller mindre ændringer i fortiden, kan skabe en ny alternativ tidslinje. Måske en hvor menneskehedens største fejltagelser kan undviges. Kører du scenariet for en gruppe spillere, som vælger at ignorere muligheden for at ændre i fortiden, skal du ikke være bange. Du finder både værktøjer til at skubbe spillerne i den rigtige retning og alternative scener du kan køre, hvis dette skulle ske.

Scenariet foregår over 4-7 scener, afhængigt af hvilken retning spillerne vælger at gå. Alt dette forklarer jeg senere.

### Til scenariet skal du bruge:

- Min. 1 kuglepen/blyant
- Evt. en saks
- Evt. en klipser eller tape

## Hvordan vil DU køre scenariet?

Hele scenariet er skrevet til at du kan køre det enten som fortællescenarie eller semi-live. Da jeg selv foretrækker at køre fortællescenarier, er det den metode jeg har spilstestet scenariet i. Jeg har dog i samarbejde med testspillere, flået scenariet fra hinanden og samlet det igen, så metoder til at køre det som semi-live også er gennemtænkt.

Igennem hele scenariet vil du finde beskrivelser af hvordan du skal køre scenariet, afhængigt af hvilken metode du ønsker at bruge. Foretrækker du at køre et fortællescenarie, skal du følge metode 1. Foretrækker du at køre et semi-live scenarie, skal du følge metode 2.

### Metode 1

Vælger du at metode 1, sidder du og dine spillere rundt om bordet og skaber fortællingen tilsammen.

## Metode 2

Vælger du metode 2, kan I indrette lokalet, så det ser ud som spillerne kunne forestille sig, at deres laboratorie ser ud.

## Hvor er I nu?

Scenariet foregår i året 2116. Over de sidste 100 år er der sket en del på jorden, heriblandt er befolkningstallet faldet drastisk på grund af krig og voldsomme ændringer i miljøet. Samtidig er menneskeheden endelig nået frem til et punkt, hvor man finder fred og samarbejde, på tværs af kultur, køn og race, over hele kloden.

### Sket siden 2016

Efter påsken 2016 og et godt stykke frem, forsatte menneskeheden i deres destruktive fodspor, hvor forsat forurening kun gjorde den globale opvarmning værre. Flere større områder blev ubeboelige på grund af giftig luft, affald og lignende, som alt sammen kom fra den uendelige produktion af ubrugelige dimser. Uhelbredelige sygdomme udviklede sig heraf, og de ekstremt udsatte områder i bl.a. USA, Kina, Indien og Sydafrika blev lukket af fra omverdenen, hvor folk hverken blev lukket ind eller ud igen. Disse steder blev navngivet "de døde zoner".

I 2049 brød verdenen sammen, da 3. verdenskrig startede. Og denne krig gik en del mere udover den civile befolkning, end de to tidligere verdenskrige. Krig og ufred gjorde det heller ikke nemmere at vedligeholde den indsats, som var startet i mellemtiden, for at mindske den globale opvarmning og forurening af jorden. I 2057 stoppede krigen, da de daværende regeringer blev enige om at beskytte den tilbageværende population på jorden, som på det tidspunkt, bestod af knap 900 millioner.

I 2058 blev det første dekret underskrevet, og den første verdensregering blev nedsat. Pladserne i den nye regering blev givet til de mest egnede inden for områderne, og religion blev fjernet helt fra politik. Siden da har jordens befolkning arbejdet på at rette op på de skader, som krig og forurening har skabt.

## Pastwatch instituttet

I året 2101 blev det første Pastwatch institut indviet i byen Nya Uppsala i det nordlige Sverige. Siden da har Pastwatch instituttet spredt sig til det meste af verdenen. Man finder institutter i de fleste større byer og enkelte steder er nye byer blevet bygget op rundt om et afsides Pastwatch institut.

## Fortidskigermaskinen

For at sætte mere fokus på selve rollespillet, har jeg foruddefineret hvordan maskinen ser ud og hvordan den fungerer herunder.

**Baggrundsinformation omkring maskinen:**

Fortidskiggermaskinen blev opfundet i år 2096, under navnet Weather Forecaster, og var oprindeligt opfundet til at hjælpe meteorologer med at studere vejret. Maskinens potentiale blev dog hurtigt opdaget, og en større produktion gik i gang, som gjorde det muligt for historikere at bruge maskinen til at se hvad der egentlig skete i fortiden, i forhold til hvad der var skrevet ned i historiebøgerne. Dette endte ud i at maskinen blev omdøbt til Pastwatch.

Knap en måned før første scene, kom den nyeste opdatering til maskinen. Opdateringen indeholdt bl.a. simultan oversættelse og muligheden for at køre scenerne baglæns.

**Maskinens udseende og funktionalitet:**

(Du finder tegning af maskinen og kort info til spillerne i bilagene.)

Udefra ligner maskinen en kæmpe skærm med et større kontrolpanel. Kontrolpanelet inkluderer flere knapper, to joysticks og en drejbar kugle. Maskinen er i stand til at optage og lagre disse på en harddisk, filerne kan flyttes til en almindelig computer, og afspilles som en video, hvis dette ønskes.

Det ene joystick bruges til at styre vinklen scenen vises fra. Dette joystick bruges også til at pause og starte/slutte optagelser. Det andet joystick bruges til at suse frem og tilbage over kloden, og zoome ind eller ud. Dette joystick bruges også til at styre hastigheden scenen vises i. Maskinen er i stand til at zoome så langt ud, at hele kloden kan ses på en gang, dog ikke så langt at månen kan ses samtidig, medmindre denne gemmer sig delvist bag jorden. Den drejbare kugle bruges til at køre hurtigt frem og tilbage i tiden med. De resterende knapper er til at pause, starte/slutte optagelser og styre hastigheden, hvis maskinen styres af to personer samtidig. Maskinen har dog også nogle begrænsninger.

Af etiske og moralske grunde, er der sat en blokering på de seneste 100 år i tiden. Spillerne kan IKKE hacke denne, meget vigtigt!!!

**Maskinen kan:**

- Oversætte sprog til et forskerne kan forstå (oversættelsen er dog ikke altid perfekt)
- Følge enkelte personer helt tæt på
- Skifte hastighed
- Køre scenerne baglands
- Optage scenerne til f.eks. dokumentation

**Maskinen kan ikke:**

- Vise hvad folk tænker
- Alt fra påsken 2016 og frem, bliver vist som flimmer
- Alt fra ca. 15.000 år før Kristus, bliver vist som flimmer

## Sådan bruges fortidskiggermaskinen

### Metode 1

Når spillernes karakterer sætter sig til maskinen, fortæller du hvad spillerne ser på skærmen og hører i højtalerne. Bed spillerne om at lukke øjnene imens du fortæller. Spillerne rollespiller stadig deres roller indbyrdes og responderer på det du fortæller dem. Når scenen er ovre, må spillere åbne deres øjne igen.

### Metode 2

Når spillerne bruger maskinen til at se tilbage i tiden, spiller de selv de personer og den scene som spillerne følger. Er det et begrænset antal de følger i scenen, kan 2-3 af spillerne observere og rollespille indbyrdes, som om de ser scenen foran dem igennem skærmen.

## Sådan ændrer spillerne i fortiden

For at begrænse scenariet og det uendelige tal af muligheder, spillere ville kunne komme frem til, er mulighederne for at ændre i fortiden fastlåst til max 1 forsøg.

At rejse eller ændre i tiden er svært, og meget kompliceret. Vælger spillerne at vil ændre i fortiden, har de mulighed for at kontakte et hold teknikere, som vil udforske mulighederne for at kunne ændre i fortiden.

Teknikkerne vil komme frem til følgende:

- På grund af tidsstrømme og alternative universer/tidslinjer, har de kun ét forsøg, da de vil udslette den "fremtid" de kender, fra det punkt i tiden de vælger at ændre.
- De kan sende flere objekter tilbage i tiden samtidig.
- Objekterne kan sendes tilbage til forskellige tidspunkter i fortiden, teknikkerne er dog usikker på konsekvenserne heraf.
  - *Vælger spillerne at sende flere objekter tilbage til hver deres årstal, vil alle objekterne eksistere i samme tidslinje, lad dog ikke spillerne finde ud af dette indtil de ER rejst tilbage.*
- Vælger de at sende dyr eller mennesker tilbage i tiden, vil disse træde ud af deres egen tidslinje fra det punkt de rejser tilbage, de vil kunne huske alt (af den viden de har indsamlet i løbet af deres liv) fra deres oprindelige tidslinje
  - *Sender de f.eks. et objekt tilbage i tiden, vil de (hvis det ikke påvirker deres egen eksistens) ikke kunne huske dette. Det er dog ikke til at sige hvordan fremtiden vil blive påvirket af denne type ændringer i tiden.*

Vælger spillerne at få tidsmaskinen bygget, vil den komme til at se ud som på tegningen du finder i bilagene. Objekterne der skal sendes tilbage i tiden vil blive placeret indeni kamrene, hvor selve området der sendes tilbage i tiden, ligger få mikrometer fra indersiden.

Eksempel: *Når kammeret sendes tilbage i tiden, vil det tilbageværende af kammeret være så tyndt, at det krakelerer og smuldrer rundt om objektet, der er blevet sendt tilbage i tiden.*

## Værktøjer til at skubbe spillerne i den rigtige retning

Der kan opstå situationer under scenariet, hvor du bliver nød til at skubbe spillerne i den rigtige retning. For hverken at ødelægge det for dig eller spillerne, har du her nogle værktøjer du kan bruge til at styre dem i den rigtige retning.

### Metode 1

Som spilleleder er det dig der styrer eventuelle assistenter. Assistenterne kan komme med spørgsmål og kommentarer til forskerne.

For ikke at forvirre spillerne, bør du altid starte med "En af assistenterne spørger..." eller "En af assistenterne kommer med kommentaren...".

Eksempel: *Spillerne overvejer at sende et brev tilbage til en snigmorder, med en dusør på 10.000 D-mark, hvis han slår en dreng ihjel, ved navnet Adolf Hitler. Spillelederen vælger at agere en assistent og kommer med kommentaren "Er I sikker på at det vil hjælpe at slå Hitler ihjel? Er der ikke bare en anden der vil tage hans plads?"*

### Metode 2

Det vil uden tvivl være sværere at skubbe spillerne i den rigtige retning når du kører scenariet som et semi-live. Derfor er det vigtigt at du sørger for at tage rollen som en npc i scenerne. Her kan du enten, ligesom beskrevet under metode 1, spille en af assistenterne, eller en person i scenen.

Du bør altid gøre spillerne opmærksom på hvad du spiller på forhånd. Forslag til hvilken npc du bør spille under de forskellige scener, er beskrevet under scenerne.

Eksempel: *Spillerne følger Jesus og hans følgers liv, og da Jesus møder en tigger (spillet af spillelederen) på hans færd, begynder tiggeren at fortælle Jesus om hvordan han har drømt om at Jesus ville komme og hjælpe ham, men at der var fremmede skjult i skyggerne som følger Jesus. Tiggeren beskriver de karakterer som observerer scenen, som de fremmede i skyggerne. Spilleren som spiller Jesus forsøger på at berolige tiggeren om, at det er skytsengle, sendt af hans far til at hjælpe ham. Spillerne som observerer scenen, fanger dog ikke hentydningen. Da tiggeren takker for hjælpen og går sin vej, skifter spillelederen til at spille en af assistenterne. Som assistent kigger han betænksom på de karakterer som observerer scenen og siger "Var det ikke lige jer han beskrev?"*

## Roller

Rollerne til Pastwatch er sat sådan op, at spillerne selv skal sammensætte rollen. Rollerne sammensættes af en kulturel baggrund og en religiøs baggrund. Udfordrer spillerne til at vælge noget de ikke selv er, så de kan udforske perspektivet af historien fra en anden synsvinkel end deres egen.



Når områderne fordeles, skal du gøre spillerne opmærksom på at der kun er én af hver kulturelle baggrund, dvs. to spillere kan ikke begge være nordboere, de SKAL vælge hver deres. Under religions baggrunde er det dog muligt for flere spillere at vælge ateisme. Har du kun 3 spillere, skal du fjerne den ene ateisme mulighed.

Spillerne skal vælge deres kulturelle baggrund før deres religiøse baggrund. Derudover skal spillerne også have et skema, til at udfylde omkring andre ting der kan være vigtige for deres rolle. Rollerne fordeles som det sidste.

Eksempel: *Spillederen starter ud med at fortælle hvor spillerne befinder sig nu, derefter forklarer hun hvordan fortidskiggermaskinerne fungerer. Spillerne får udleveret et skema, som de skal bruge til at bestemme hvilket projekt de gerne vil arbejde med. Spillerne bestemmer sig for at deres projekt skal omhandle oprindelsen af den danske jordbærtærte. Spillederen finder de kulturelle baggrunde frem, som spillerne fordeler imellem sig. Derefter igen med de religiøse baggrunde. De tre af spillerne har valgt at spille ateister, imens de to andre har valgt at spille muslim og jøde, da det passede til deres kulturelle baggrund. Spillederen udleverer skemaet til spillerne, som de skal udfylde med det sidste omkring deres roller. Spillederen gennemgår spørgsmålene til skemaet, som spillerne udfylder. Spillerne er nu klar til at spille første scene.*

## Kulturelle baggrunde

I 2116 bliver jorden beboet i 5 større områder, hvert område har sin egen kultur, som er en blanding af de kulturer der oprindeligt befandt sig i området. De tilbageværende områder kaldes for Norden, Syden, Østen, Vesten og Nordafrika.

I bilaget finder du beskrivelser af hver kulturelle baggrund til udklipning.

## Religiøse baggrunde

Siden 2016 er en del religioner uddøde, specielt de som eksisterede primært i de døde zoner. Derudover er det begrænset hvor mange der vælger at følge en religion i 2116. Enkelte religioner har dog overlevet. De religioner som har overlevet, er kristendommen, islam og jødeismen. Ateismen er dog den mest udbredte "religion". Religion bliver holdt ude af all politik, så vidt det er muligt.

I bilaget finder du beskrivelser af hver religion til udklipning. Har du kun 3 spillere, skal du dog fjerne den ene af ateisme mulighederne.

## Spørgsmål til spillerne

Herunder står flere spørgsmål til spillerne. Spørgsmålene bruges til at spillerne får en bedre forestilling om hvilken type karakter det er de har fået sammensat og hvordan de skal forholde sig til projektet og deres kollegaer.

Du finder skemaer som spillerne skal udfylde i bilag 5.

- Hvad hedder din karakter?
  - Nordboere vil typisk have nordeuropæiske navne.
  - Vestboere vil typisk have generelt europæiske eller sydamerikanske navne.
  - Sydboere vil typisk have engelske navne (en del af dem bor i det oprindelige Australien)
  - Østboere vil typisk have østeuropæiske eller asiatiske navne.
  - Nordafrikanerne vil typisk have arabiske eller afrikanske navne.
- Hvordan ser din karakter ud?
  - Hvordan klæder du dig på arbejdet? F.eks. casual eller formel?
  - Har du et specielt "varemærke"? F.eks. et lykkeslips du altid går med, eller er du fyldt med piercinger og tatoveringer?
- Hvad har du af familie?
  - Er du gift og har børn, eller er du single?
- Hvilke type hobbyer har du?
  - Hvad går du op i, i din fritid?
- Lever du for dit arbejde, eller er du der bare?
  - Er dit arbejde dit liv, eller anser er det bare et sted du skal have tiden til at gå?
- Hvad adskiller dig fra de andre?
  - Hvad gør dig unik?
- Hvilket forhold har du til de andre karakterer?
  - Har du kendt de andre i længere eller kortere tid?
  - Har du et forhold til en af de andre uden for arbejdet?
- Hvad har du personligt på spil?
  - Hvad er dit mål for dit liv?
  - Hvad skal du have ud af dette projekt?
- Lavede du noget før du begyndte at arbejde ved Pastwatch? Hvis ja, hvad lavede du?
  - Har du arbejdet ved pastwatch i flere år, eller er du lige startet?
  - Har du en tidligere karriere, f.eks. som meteorolog eller ingeniør?

En sidste vigtig ting spillerne skal tage stilling til inden første scene køres:

- Hvem af jer er skeptikeren?
  - Hvem stiller spørgsmålene og tænker på hvordan andre vil se på situationen?
- Hvem af jer er den neutrale?
  - Hvem vil helst ikke vælge nogen side?
- Hvem af jer er mediatoren?
  - Hvem arbejder efter at alle skal være enige og glade med beslutningen?

Har du flere spillere kan du også spørge om:

- Hvem er etikeren?
  - Hvem stiller spørgsmål til det etiske i situationen?
- Hvem er den opgivende/skurken?
  - Hvem synes bare at det hele er lige meget og at ændre i tiden burde være forbudt?

Du skal være velkommen til at stille spillerne flere spørgsmål, hvis du tænker det er relevant for karaktererne.

## Scenariet

Pastwatch er skrevet til at scenariet kan ende ud i 3 forskellige scenarier, afhængigt af hvilken retning spillerne går i. Stedet hvor scenariet deler sig, er dog først efter scene 2, hvor plottwistet kommer.

Scenariet starter ud med at køre over nogle scener, hvor spillerne studerer fortiden med fortidskiggermaskinen. Efter scene 2 kan spillerne gå i en ud af tre retninger, første mulighed er at spillerne vælger at holde plottwistet hemmeligt, de har stadig muligheden for at offentliggøre plottwistet, men vælger de forsat at holde det hemmeligt, slutter scenariet efter scene 3a. Anden mulighed er at spillerne vælger at offentliggøre plottwistet, men helst vil køre videre i deres tidligere spor, vælger de forsat at vil køre videre i deres tidligere spor, slutter scenariet efter scene 4a. Tredje mulighed er at spillerne vælger at offentliggøre plottwistet og selv arbejde videre med det. Vælger de denne mulighed, når scenariet sit fulde potentiale, og slutter efter scene 5.

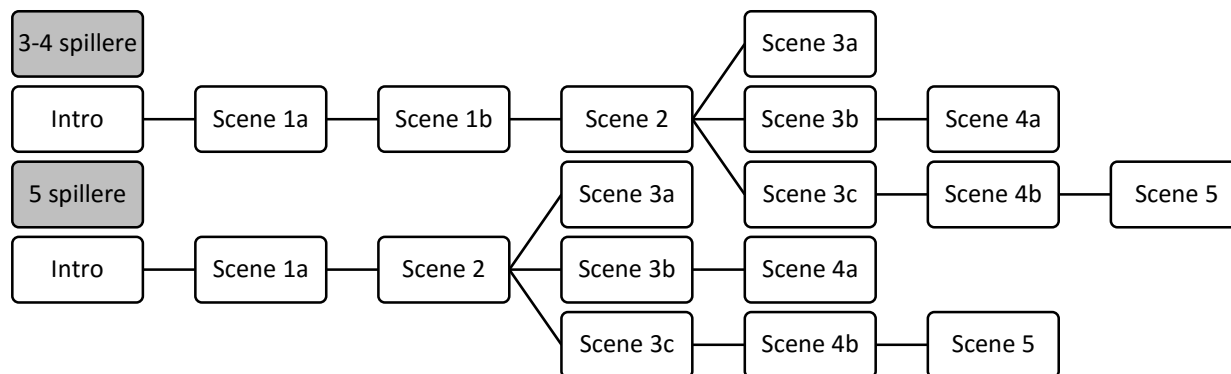
Eksempel: *Spillerne vælger efter scene 2 at holde plottwistet hemmeligt, dog ændrer de mening i løbet af scene 3a og offentliggøre plottwistet alligevel. Spillerne går derfor videre til scene 3b. I løbet af scene 3b, bestemmer spillerne sig for at de gerne vil planlægge hvad der skal ske ud fra plottwistet, og går derfor videre til scene 3c. Scenariet forsætter ind i scene 4b, og slutter efter scene 5.*

### Rækkefølgen

Rækkefølgen scenariet tages i er (1) beskrivelse af hvor spillerne er nu, (2) beskrivelse af fortidskiggermaskinen, og hvordan den fungerer, (3) valg af hvilket projekt spillerne gerne vil spille, (4) fordeling af rollerne og til sidst (5) gennemspilning af selve scenerne.

Under scenerne er det dit ansvar som spilleder, at levere alle fakta til spillerne. Spillerne skal respondere med følelser og holdninger til disse fakta. Brug værktøjet med at spille den kritiske assistent, som beskrevet tidligere. Forskere elsker når nogen stiller spørgsmål til deres forskning.

## Infograf



## Intro

Denne del bør tage ca. ½-1 time.

**Hvad kommer der til at ske under denne scene:**

Inden selve spillet begynder

1. Som det første skal du læse afsnittet nedenfor højt for spillerne.

### Velkommen til Pastwatch

Siden påsken 2016 og et godt stykke frem, fortsatte jordens befolkning med at forurene jorden. Ekstremt udsatte områder som USA, Kina, Indien og Sydafrika blev ubeboelige på grund af smog og affald. Nye sygdomme dukkede op, og flere lande blev lukket af fra omverdenen, hvor folk hverken blev lukket ind eller ud igen. Disse steder blev navngivet "de døde zoner".

I 2049 brød verdenen ud i en 3. verdenskrig. Krig og ufred gjorde det kun sværere at holde den globale opvarmning og forsat forurening i skak. I 2057 stoppede krigen endelig, da de daværende regeringer blev enige om at beskytte den tilbageværende population på jorden, som bestod af knap 900 millioner efter krigen.

I 2058 blev den første verdensregering nedsat. Pladserne i den nye regering blev givet til de mest egnede, og religion blev fjernet helt fra politik. Siden da har jordens befolkning arbejdet på at rette op på de skader, som krig og forurening har forårsaget.

I året 2096 blev Weather Forecaster offentliggjort på verdensudstillingen; den var oprindelig opfundet til at hjælpe meteorologer med at studere vejret, men dens potentiale blev hurtigt opdaget. En større produktion af maskinerne blev sat i gang, og det første institut til at dokumentere hvordan historien rent faktisk udfoldede sig blev indviet i det nordlige Sverige i 2101. Under indvielsen blev maskinerne samtidig omdøbt til samme navn som instituttet, Pastwatch.

Siden da har Pastwatch spredt sig til resten af verdenen; man finder institutter i de fleste større byer og enkelte steder, hvor nye byer er blevet bygget op rundt om et afsides Pastwatch institut. Samtidig er menneskeheden endelig nået frem til et punkt, hvor man finder fred og samarbejde, på tværs af kultur, køn og race, over hele kloden.

I befinder jer i året 2116. For knap en måned siden kom den seneste opdatering til Pastwatch maskinerne, som har gjort simultan oversættelse og baglæns afspilning af scenerne til en mulighed.

- 2. Som det andet skal du forklare hvordan fortidskiggermaskinen ser ud og virker. Udlever også bilag 1 til spillerne.*

Fortidskiggermaskinen består af en kæmpe skærm, højtalere og et større kontrolpanel. Kontrolpanelet inkluderer flere knapper, to joysticks og en drejbar kugle. Maskinen styres af 1-2 personer. Den er også i stand til at optage og lagre disse på en harddisk, filerne kan flyttes til en almindelig computer, og afspilles som en video, hvis dette ønskes.

Det første joystick styrer vinklen scenen vises fra. Samme joystick har knapper til at pause og starte/slutte optagelser. Det andet joystick bruges til at suse frem og tilbage over jorden, og zoome ind eller ud. Samme joystick har knapper til at styre hastigheden scenen vises i. Den drejbare kugle bruges til at køre frem og tilbage i tiden med. De resterende knapper er til at pause, starte/slutte optagelser og styre hastigheden, hvis maskinen styres af to personer samtidig.

Af etiske og moralske grunde, er der sat en blokering på de seneste 100 år i tiden.

**Maskinen kan:**

- Oversætte sprog til et forskerne kan forstå (oversættelsen er dog ikke altid perfekt)
- Følge enkelte personer helt tæt på
- Skifte hastighed
- Køre scenerne baglands
- Optage scenerne til f.eks. dokumentation
- Zoome så langt ud at hele kloden kan ses på en gang, dog ikke så langt at månen kan ses samtidig, medmindre den gemmer sig delvist bag jorden.

**Maskinen kan ikke:**

- Vise hvad folk tænker
- Alt fra påsken 2016 og frem, bliver vist som flimrer
- Alt fra ca. 15.000 år før Kristus, bliver vist som flimrer

- 3. Som det tredje skal spillerne vælge hvilket projekt de gerne vil arbejde med. Du skal også stille spillerne en række spørgsmål, for at de får uddybet deres projekt. Udlever også bilag 6 til spillerne.*

Spillerne kan enten vælge at finde på deres eget projekt, eller vælge at høre til en af de projekter som allerede kører rundt omkring i verdenen. Hvor i verdenen de befinder sig, har ikke noget større betydning for scenariet, udover hvordan andre på instituttet opfører sig kulturelt.

**Projekter der allerede kører:**

- Oprindelsen af slaveri
- Hvad der egentlig skete under 1. verdenskrig
- Hvad der egentlig skete under 2. verdenskrig
- Napoleonskrigene
- Mysterierne omkring ældgamle Kina
- Mysterierne omkring ældgamle Egypten
- Oprindelsen af religion

Spørgsmål til projektet:

- Hvor langt er I, i jeres projekt og hvad har I indtil videre fundet ud af?
- Var det jer som startede projektet? Hvis nej, hvem startede det så?
- Hvordan har jeres karakterer det med projektet og dets indhold (som en gruppe)?

Stil gerne spillerne flere spørgsmål, hvis du mener det er relevant for scenariet.

4. *Som det fjerde skal spillerne sammensætte deres roller til scenariet. Til dette skal du bruge bilag 3, 4 og 5.*

Start ud med at gennemgå de kulturelle baggrunde, hvorefter spillerne vælger én kulturel baggrund hver. Gennemgå derefter de religiøse baggrunde, hvorefter spillerne vælger én religiøs baggrund hver. Afslut med af fordele skemaerne i bilag 5, og stil spillerne de spørgsmål, der er udformet til at udfylde skemaerne. Udfordre gerne spillerne til at vælge områder de ikke er naturligt bekendt med.

Bilagene er sat således op, at der kun er det antal muligheder spillerne skal have, og så flere ikke kan vælge den samme, medmindre dette er meningen. Har du kun 3 spillere, skal du fjerne den ene ateisme mulighed.

Spørgsmålene til spillerne finder du under afsnittet om roller på side 8.

5. *I er nu klar til at påbegynde jeres rejse igennem Pastwatch scenariet. Jeg ønsker jer et fedt spil!*

## Scene 1a

Ca. ¼ -½ time.

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

Under denne scene kører spillerne igennem en almindelig arbejdsdag i laboratoriet. Start ud med, at finde ud af hvad spillerne vil undersøge i fortiden og hvordan de ønsker at afspille scenen på skærmen (baglæns, forlæns eller hopper de frem og tilbage?).

### Metode 1

Når spillernes karakterer sætter sig til maskinen, fortæller du hvad spillerne ser på skærmen og hører i højtalerne. Bed spillerne om at lukke øjnene imens du fortæller. Spillerne rollespiller stadig deres roller indbyrdes og responderer på det du fortæller dem. Når det på skærmen er ovre, må spillere åbne deres øjne igen.

Spørg ind til hvordan karakterne reagerer på det de oplever, hvad vælger de at dokumentere og hvad vælger de at springe over?

### Metode 2

Når spillerne bruger maskinen til at se tilbage i tiden, spiller de selv de personer og den scene som spillerne følger. Er det et begrænset antal de følger i scenen, kan 2-3 af spillerne observere og rollespille indbyrdes, som om de ser scenen foran dem igennem skærmen.

Hop ind som assistent eller en anden npc, hvis der er behov for det.

## Scene 1b

Ca. ¼ -½ time.

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

Under denne scene kører spillerne endnu igennem en almindelig arbejdsdag i laboratoriet. Start ud med, at finde ud af hvad spillerne vil undersøge i fortiden og hvordan de ønsker at afspille scenen på skærmen (Lige efter eller et andet punkt i fortiden som forholder sig til projektet?).

### Metode 1

Når spillernes karakterer sætter sig til maskinen, fortæller du hvad spillerne ser på skærmen og hører i højtalerne. Bed spillerne om at lukke øjnene imens du fortæller. Spillerne rollespiller stadig deres roller indbyrdes og responderer på det du fortæller dem. Når det på skærmen er ovre, må spillere åbne deres øjne igen.

Spørg ind til hvordan karakterne reagerer på det de oplever, hvad vælger de at dokumentere og hvad vælger de at springe over?

**Metode 2**

Når spillerne bruger maskinen til at se tilbage i tiden, spiller de selv de personer og den scene som spillerne følger. Er det et begrænset antal de følger i scenen, kan 2-3 af spillerne observere og rollespille indbyrdes, som om de ser scenen foran dem igennem skærmen.

Hop ind som assistent eller npc i selve scenen, hvis der er behov for det.

**Scene 2**

Ca. ½-1 time

**Hvad kommer der til at ske under denne scene:**

Under denne scene kører spillerne igen igennem en almindelig arbejdsdag i laboratoriet ligesom scene 1a og 1. Det der er anderledes ved denne scene er plottwistet du skal arbejde ind i scenen.

**Metode 1**

Når spillernes karakterer sætter sig til maskinen, starter du ud ligesom du gjorde i scene 1a og 1b. På et tidspunkt i scenen skal du inkorporere plottwistet; plottwistet er at nogen har ændret i fortiden, enten spillerne selv ved et uheld, eller nogen fra en ukendt tidslinje (som sikkert endte ud i en langt værre fremtid end vores).

Du kan inkorporere plottwistet på to måder, om du vælger kun at bruge den ene eller begge, er op til dig.

Mulighed 1: En af de personer som spillerne følger, føler sig observeret, og gengiver på et tidspunkt i scenen, en nøjagtig beskrivelse af en eller flere af spillerne, han/hun føler sig observeret af.

Eksempel: *Spillerne følger Konfutses liv i det ældgamle Kina. Scenen spillerne følger viser Konfutse besøge sin søster Meng Pi, hvor han fortæller hende om mystiske drømme han har haft flere nætter i træk. I drømmen ser han to meget forskellige personer, en med kridhvid hud og en med hud der næsten er ligeså mørk som himmelen. Begge personer bærer hvide dragter, og de stirrer på et imponerende maleri, hvor billedet bevæger sig. Billedet viser ham selv udleve hans liv. Konfutse fortsætter med at beskrive de to personer, som stirrer på billedet. Da det går op for en af spillerne, at beskrivelsen passer på ham og en af de andre spillere, pauser han scenen på skærmen.*

Mulighed 2: Under scenen bliver spillerne gjort opmærksom på et objekt, der ikke ser ud som om det hører til der. Efter en nærmere undersøgelse, finder spillerne ud af at objektet passer bedre sammen med materialer og teknologi fra det 22. århundrede.

Eksempel: *Spillerne følger profeten Moses, og er nået til det punkt i hans liv, hvor han bestiger bjerget og får de 10 bud fra gud. Da han når op på bjerget, ser han sig omkring, på et tidspunkt runder han et hjørne, og ud af den blå luft emmer et billede af gud foran ham. Moses falder på knæ foran ham og bukker dybt i støvet. Gud taler til Moses, og beretter for ham, at han på bjerget*



*vil finde en tavle med 10 bud, som han skal bringe med sig tilbage til sit folk. De 10 bud er guds ord, som Moses og hans folk skal følge. I et splitsekund ser det ud som om gud "flimrer", inden han forsvinder ud af den blå luft igen. Der går et godt stykke tid, inden det går op for Moses, at stilheden betyder at gud er forsvundet igen. Moses forsætter af sted, imens spillerne undersøger området hvor gud dukkede op. Da Moses er nået et godt stykke væk, lyder der et lille "puf" og røg ryger op af en sort kasse, gemt bag en hæk tæt på. Hækken går i brand, idet kassen smelter og forsvinder. Efter at have kørt scenen flere gange, finder spillerne ud af hvorfor Moses omtaler en brændende hæk på bjerget, og at den sorte kasse viser sig at være en form for holografisk projektor. En assistent spørger "Hvordan kan den være der i Egypten, 500 år før Kristus?"*

## **Metode 2**

Når spillerne bruger maskinen, ligesom i scene 1a og 1b, starter du ud ligesom før. På et tidspunkt i scenen skal du inkorporere plottwistet; plottwistet er at nogen har ændret i fortiden, enten spillerne selv ved et uheld, eller nogen fra en ukendt tidslinje.

Du kan inkorporere plottwistet på to måder, om du vælger kun at bruge den ene eller begge, er op til dig.

Mulighed 1: En person som de spillerne følger møder på deres færd, føler sig observeret, og gengiver på et tidspunkt i scenen en nøjagtig beskrivelse af en eller flere af spillerne, han/hun føler sig observeret af.

*Eksempel: Spillerne arbejder med oprindelsen af slaveri. Under en af scenerne, følger spillerne to slaver, som er flygtet op i bjergene til en seer, for at hjælpe dem med at overleve invaderingen af "de hvide". Seeren (ageret af spillederen) inviterer dem ind og byder dem på en mystisk drik, som vil hjælpe dem med at få drømmesyner fra guderne. Alle i scenen drikker af drikken og falder rystende om, da de vågner deler de hver især deres drømme, og forsøger at hjælpe hinanden med at tyde dem. Seeren fortæller om en efterkommer til den ene af de to besøgende, som observerer dem langt ude i fremtiden. Hans beskrivelse af den observerende passer nøjagtigt på den ene af de spillere, som observerer scenen igennem maskinen. Seeren fortæller de besøgende, at i hans drøm, ville efterkommeren hjælpe dem fra "de hvide", men på en måde som ingen af dem vil kunne forstå.*

Mulighed 2: Under scenen bliver spillerne gjort opmærksom på et objekt, der ikke ser ud som om det hører til der. Efter en nærmere undersøgelse, finder spillerne ud af at objektet stemmer nærmere overens med materialer og teknologi fra det 22. århundrede.

*Eksempel: Spillerne arbejder med det ældgamle Egypten. Spillerne kører igennem scenen hvor faraoen Tuk-Ank-Amon skal krones. På et tidspunkt i scenen dukker et billede af guden Ra op ud af det blå (spillederen agerer Ra). Alle spillerne skynder sig at bukke for deres ærede gud. Ra nægter at lade Tuk-Ank-Amon regere, og udser i stedet broderen Tut-An-Amon til at regere i stedet. Ra forsvinder igen, og spillerne i scenen diskuterer på livet løs, hvorvidt de skal krone Tuk-Ank-Amon eller følge Ras ord og krone hans broder i stedet. Spillederen gør opmærksom på, at der ligger en sort kasse gemt imellem to af templets søjler, som giver et lille "pif" fra sig,*

*inden den smelter og forsvinder. Det er ikke noget nogen af karakterne i scenen ser, men det er noget spillerne som "observerende" til scenen lægger mærke til. Da spillerne spørger nærmere ind til hvad de har fundet, forklarer spillederen at kassen ligner en form for holografisk projektor.*

### **Hvor skal du forsætte:**

Bed spillerne om at tage stilling til om de vil holde deres opdagelse hemmeligt eller om de vil offentliggøre deres opdagelse/fortælle det videre til nogen.

- Vælger spillerne at holde deres opdagelse hemmeligt, gå til scene 3a
- Vælger spillerne at offentliggøre deres opdagelse/fortælle det videre til nogen, og derefter arbejde videre i deres tidligere spor, gå til scene 3b
- Vælger spillerne at offentliggøre deres opdagelse/fortælle det videre til nogen og vil arbejde videre i mulighederne for at ændre fortiden, gå til scene 3c

## **Scene 3a**

Ca. ¼ -½ time

### **Hvad kommer der til at ske under denne scene:**

Scenen fokuserer på de følelser og personlige dilemmaer der følger at holde på en hemmelighed af denne størrelse. Vælger spillerne forsat at holde deres opdagelse hemmeligt, stopper scenariet efter denne scene. Vælger spillerne at offentliggøre deres opdagelse/fortælle det videre til nogen, forsætter I ind i scene 3b.

### **Metode 1**

Start ud med at hver spiller få max. 5 minutter til at fortælle hvordan deres karakter takler situationen om at holde opdagelsen hemmelig. Du kan enten lade en fortælle af gangen, eller køre lidt frem og tilbage imellem spillerne. Bed evt. spillerne om at lukke øjnene imens.

Når alle spillere har fortalt deres del, skal du opsætte scenen til at de mødes til et opsummeringsmøde med en overordnet, f.eks. en der putter penge i projektet der gerne vil høre mere om hvad pengene går til, eller en senior forsker, som står for en anden del af projektet. Du agerer den overordnede.

Spørg ind til projektet, hvad forskerne har fundet ud af og hvad de forventer forsat at komme frem til.

*Eksempel: Alle spillerne fortæller hvordan deres karakter har det med at holde deres opdagelse hemmelig. Nogle har det fint med det, andre er i tvivl, og overvejer om de skal sige det til nogen. Spillederen indleder mødet, hvor han agerer en overordnet fra en tilsvarende afdeling. Til at starte med fortæller spillerne om alt andet end opdagelsen, men hen imod slutningen af mødet, begynder stemningen at blive tynget. Der er dog forsat ingen af spillerne der vælger at fortælle noget. Scenariet ender.*

**Metode 2**

Start ud med at give hver spiller max. 5 minutter til at køre en personlig monolog scene, om hvordan deres karakter takler situationen om at holde opdagelsen hemmelig.

Når alle spillerne har haft deres scene, skal du opsætte scenen til at de mødes til et opsummeringsmøde med en overordnet, f.eks. en der putter penge i projektet der gerne vil høre mere om hvad pengene går til, eller en senior forsker, som står for en anden del af projektet. Du agerer den overordnede.

Spørg ind til projektet, hvad forskerne har fundet ud af og hvad de forventer forsat at komme frem til.

*Eksempel: Hver spiller kører igennem deres monologer, ingen af spillerne har det godt med at holde opdagelsen hemmelig. Spillederen indleder opsummeringsmødet. Spillederen agerer en benefaktor, som vil høre mere om hvad hans penge bliver brugt til. Allerede fra starten er stemningen tynget, og der går ikke længe før en af spillerne indrømmer at de har endnu en opdagelse at rapportere omkring projektet. Scenariet forsætter ind i scene 3b.*

**Scene 3b**

Ca. ¼ -½ time

**Hvad kommer der til at ske under denne scene:**

I denne scene offentliggøres verdenssituationen. Til dette skal du bruge bilag 7.

Scenen starter ud med at spillerne gør klar til at køre endnu en scene, da en assistent kommer ind med en dommedagsartikel fra dagens avis.

**Metode 1**

Start ud med at fortælle hvordan karaktererne gør klar til endnu en dag på arbejdet, da en af assistenterne kommer ind i laboratoriet og "råber" op omkring en artikel i dagens avis. Assistenten er helt ude af den. Lad spillerne læse artiklen igennem og debattere hvordan de skal (og om de skal) tage stilling til den.

*Eksempel: Assistenten kommer løbende ind i laboratoriet og råber op "Har I set avisen i dag?! De skriver at vi alle sammen er døde om 50 år!" Forskerne får ro på assistenten og læser artiklen igennem, som assistenten var ved at gå ude af sit gode skind over. Efter at alle har læst artiklen, bliver forskerne enige om, at de nok hellere må kigge nærmere på deres opdagelse og undersøge om det kan lade sig gøre at bygge en tidsmaskine. Scenariet går videre til scene 3c.*

**Metode 2**

Start ud med at sætte scenen til at karakterne er mødt ind til endnu en dag på arbejdet. Lige efter forskerne har hilst på hinanden, løber en af assistenterne ind i laboratoriet (spillet af spillederen). Assistenten smider artiklen på bordet. Lad spillerne læse artiklen igennem og debattere hvordan de skal (og om de skal) tage stilling til den.

Eksempel: *Assistenten kommer grædende ind i laboratoriet. Forskerne tager imod assistenten og leder hende til en stol, hvor en af dem spørger om hvorfor hun er ked af det. Hun smider artiklen fra dagens avis fra sig, og virker helt opgivende. Forskerne læser artiklen igennem og debatterer emnet længe. De konkluderer dog at der ikke er noget de kan gøre ved det, og bliver enige om at forsætte som om intet er hændt. Scenen går videre til scene 4a.*

## Scene 3c

Ca. ¼ -½ time

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

Spillerne tager kontakt til et hold ingeniører, som undersøger muligheden for at bygge en tidsmaskine og undersøge tidsdynamik nærmere. Til dette skal du bruge bilag 2.

### Metode 1 og 2

Scenen starter med at spillerne mødes med en ingeniør (spillet af spillederen), spillerne forklarer situationen til ingeniøren. Scene spoler frem til et efterfølgende møde hvor ingeniøren kommer tilbage med sit fund.

Eksempel: *Forskerne mødes med en ingeniør, som er specialist indenfor fortidskiggermaskinerne. Forskerne fortæller om deres opdagelse og vil vide om det kan lade sig gøre at bygge en tidsmaskine. Ingeniøren lover at vende tilbage til dem, når han ved mere omkring emnet. Få uger efter mødes ingeniøren og forskerne igen, hvor ingeniøren gennemgår hvad han har fundet ud af omkring tidsdynamik og muligheden for at bygge en tidsmaskine. Forskerne og ingeniøren bliver enige om at maskinen skal bygges og en backup plan skal sættes i værk for at redde verdenen.*

## Scene 4a

Max. ¼ time

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

I denne scene offentliggøres tidsmaskinen og en afstemning om hvorvidt menneskeheden skal ændre i tiden, for at redde jorden, bliver taget op til valg. Til dette skal bruge bilag 2. Scenariet ender herefter.

### Metode 1

Start ud med at fortælle hvordan karaktererne er ved at gøre sig klar til at tage hjem fra arbejde om aftenen, da en overordnet kommer ind i laboratoriet (spillet af spillederen), som beder forskerne om at følge med. I et overfyldt auditorium, fortæller den overordnede at en tidsmaskine er blevet offentliggjort, og at verdensregeringen har valgt at lade det være op til jordens indbyggere, om tidsmaskinen skal bruges eller ej. Spillerne skal derefter agere hver deres verdensdel (den som deres kulturelle baggrund hører til), og stemme om hvorvidt tidsmaskinen skal bruges til at ændre i fortiden eller ej.

Eksempel: *Forskerne er ved at gøre klar til at tage hjem, da deres overordnede kommer ind i deres laboratorie. Den overordnede beder forskerne om at følge med, og fører dem ind i et overfyldt auditorium. Forskerne stiller sig på en ledig plads i yderkanten, imens den overordnede går til pulsten. Den overordnede begynder "Det er i dag blevet offentliggjort en tidsmaskine.", den overordnede viser et billede frem på projektoren. "Verdensregeringen har samtidig udmeldt, at vi skal til stemmeurnerne om hvorvidt tidsmaskinen skal bruges til at ændre fortiden eller ej, og måske redde jorden og menneskeheden. Vi skal stemme om en uge, så tænkt jer godt om. I har alle sammen fri indtil videre, så medmindre forslaget bliver stemt ned, regner jeg ikke med at se jer igen... tak for jeres tid her hos Pastwatch".*

*Spillerne spoler frem til ugen efter, hvor hver spiller stemmer for sin verdensdel. Forslaget bliver stemt ned, og menneskeheden uddør få århundreder senere.*

## Metode 2

Start scenen ud med at karaktererne er ved at gøre sig klar til at tage hjem fra arbejde om aftenen. En overordnet kommer ind i laboratoriet (spillet af spillederen), som beder forskerne om et øjeblik af deres tid. Den overordnede fortæller at en tidsmaskine er blevet offentliggjort tidligere på dagen, og at verdensregeringen har valgt at lade det være op til jordens indbyggere, om tidsmaskinen skal bruges eller ej. Spillerne skal derefter agere hver deres verdensdel (den som deres kulturelle baggrund hører til), og stemme om hvorvidt tidsmaskinen skal bruges til at ændre i fortiden eller ej.

Eksempel: *Forskerne er ved at gøre klar til at tage hjem, da deres overordnede kommer ind i deres laboratorie. Den overordnede beder forskerne om et øjeblik af deres tid. Den overordnede begynder "Der er tidligere i dag blevet offentliggjort en tidsmaskine.", den overordnede viser et billede frem. "Verdensregeringen har samtidig udmeldt, at vi skal til stemmeurnerne om hvorvidt tidsmaskinen skal bruges til at ændre fortiden eller ej, og måske redde jorden og menneskeheden. Vi skal stemme om en uge, så tænkt jer godt om. I har alle sammen fri indtil videre, så medmindre forslaget bliver stemt ned, regner jeg ikke med at se jer igen... tak for jeres tid her hos Pastwatch".*  
*Spillerne spoler frem til ugen efter, hvor hver spiller stemmer for sin verdensdel. Forslaget bliver stemt igennem, og menneskeheden bliver (måske) reddet igennem en ny alternativ fremtid.*

## Scene 4b

Ca.  $\frac{1}{4}$  -  $\frac{3}{4}$  timer

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

Spillerne skal lægge en plan for hvad de vil ændre i fortiden og hvordan. Vælger spillerne at sende alle eller nogen af dem selv tilbage i tiden, forsætter scenariet i scene 5. Ellers ender scenariet herefter.

### Metode 1 og 2

Spillerne mødes og planlægger hvad der skal ændres i fortiden, for at redde fremtiden.

Læg mærke til følgende:

- Vil de sende objekter tilbage i tiden?

- Vil de sende personer tilbage i tiden?
- Vil de sende sig selv tilbage i tiden? (Hvis de kun sender nogle af dem selv tilbage i tiden, vil de andre "forsvinde")
  - Tager de tilbage sammen eller hver for sig, evt. til hver sin tid?

Eksempel: *Forskerne mødes og diskuterer hvordan de skal redde menneskeheden. Da de tidligere har arbejdet med et projekt omkring Napoleonskrigene, vælger de at arbejde derudfra. Forskerne bliver enige om, at de vil sende 3 personer tilbage i tiden, som skal hjælpe Napoleon med at samle Europa og holde Europa som et stort rige. De bestemmer sig for at de tre personer skal udvælges imellem dem selv, da de ved mest omkring Napoleon og Napoleonskrigene. Scenen går videre til scene 5.*

## Scene 5

Ca. ¼ - ¾ timer

### Hvad kommer der til at ske under denne scene:

Spillernes plan sættes i værk. Spillerne skiftes til at fortælle hvilke handlinger de tager i fortiden, spillederen kommer med input på om det lykkes eller ej. Spillere som IKKE tager med tilbage, "forsvinder" i denne scene.

### Metode 1

Scenen starter med at forskerne træder ind i tidsmaskinen, tilbageværende forskere forsvinder ud i intetheden, da maskinen sender de andre tilbage til deres nye tidslinje. Spillerne får hver max. 5 minutter til at fortælle hvilke handlinger de foretager sig i fortiden, for at ændre fremtiden. Spillederen kommer med input på hvilken effekt handlingerne har. Bed evt. spillerne om at lukke øjnene imens.

Eksempel: *Spillerne har valgt at sende to personer tilbage til hver sin tid, med ca. 2 års forskel. Spillerne skal finde oberstløjtnant George Armstrong Custer, og stoppe ham fra at udføre slaget ved Little Bighorn. Derudover er deres mål at overbevise ham om, at venskab med indianerne er vejen frem. Imens den ene spiller, på grund af hans indianerlignende udseende, dør i forsøget på at nå oberstløjtnanten, lykkes det dog den anden at nå ham. Den anden lykkes at stoppe slaget ved Little Bighorn. Desværre lykkes det ikke at stoppe et større og endnu værre slag få år senere, hvor størstedelen af indianerne bliver udslettet. Scenariet ender herefter.*

### Metode 2

Scenen starter med at forskerne træder ind i tidsmaskinen, tilbageværende forskere forsvinder ud i intetheden, da maskinen sender de andre tilbage til deres nye tidslinje. Spillerne får hver max. 5 minutter til at udspille hvilke handlinger de foretager sig i fortiden, for at ændre fremtiden. De andre spillere agerer andre karakterer i scenen.

Eksempel: *Spillerne har valgt at sende et hold af ca. 10.000 personer tilbage til ca. 5000 år før Kristus. De er selv en del af holdet. Tilbage i fortiden opbygger gruppen en mindre by, hvor den oprindelige fremtid får en ny chance. Spillerne kører hver især igennem en lille scene, hvor de*

*interagerer med de andre indbyggere i byen, hvor fremtiden endelig begynder at se lysere ud. Scenariet ender herefter.*

## Et sidste ord med på vejen

Det er ikke til at vide hvordan spillerne vælger at udspille scenariet, måske arbejder de efter at løse problemerne i den tid de er i nu, måske vælger de at sende noget eller nogen tilbage i tiden, eller sende en udvalgt gruppe så langt tilbage som de kan se, for at overleve og "guide" datidens mennesker. Måske vælger de helt at ignorere mulighederne, og må i stedet leve med konsekvenserne heraf. På dette område kan du kun gøre dit bedste, for at spillerne får en fed oplevelse, og at du føler det har været en fed oplevelse at køre scenariet for dem.

Jeg vil som slut gerne sige tak til Louise Floor Frellsen og Kristian Brødløs Færge for at høre på mine spredhagl af ideer til scenariet, og hjælpe mig på rette vej. Tak til Troels Ken Pedersen for at opfordre mig til at melde scenariet til Fastaval, og i sig selv være en inspirationskilde med hans scenarie Dunsains børn, fra Fastaval 2015. Tak til Orson Scott Card, for at skrive så fantastisk en bog (Pastwatch: The Redemption of Christopher Columbus), at den er en inspiration i sig selv. Og et stort tak til alle de venner og bekendte, som generelt har lyttet og kommenteret på min fortælling omkring Pastwatch scenariet

Jeg håber du og dine spillere vil nyde scenariet, lige så meget som jeg har nydt at skrive det.

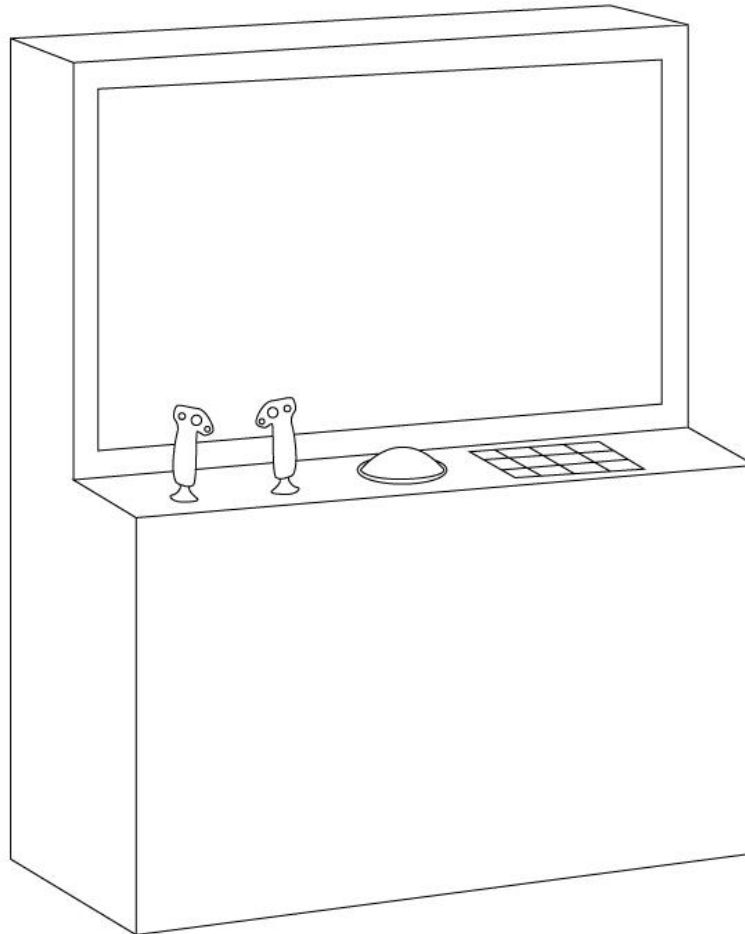
### **Inspirationskilder**

Dunsains Børn af Troels Ken Pedersen

Pastwatch: The Redemption of Christopher Columbus af Orson Scott Card

# Bilag

## 1. Fortidskiggermaskinen



### **Maskinen kan:**

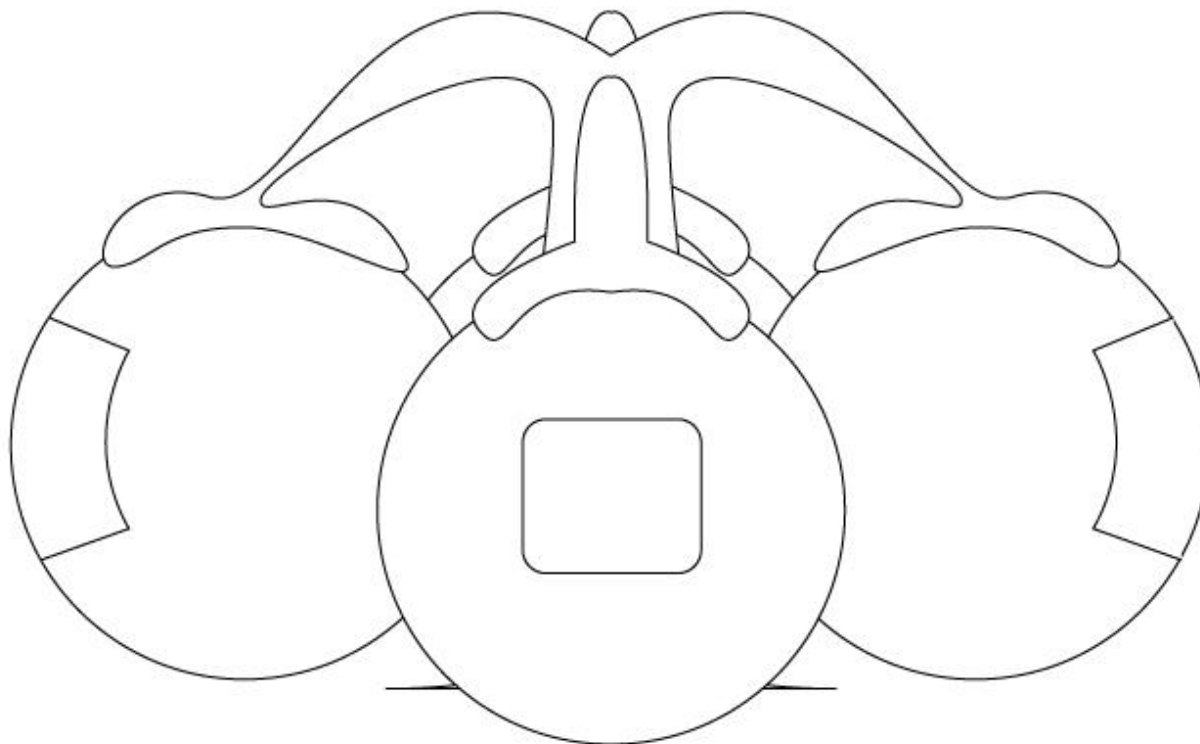
- Oversætte sprog til et sprog alle kan forstå (oversættelsen er dog ikke altid perfekt)
- Følge enkelte personer helt tæt på
- Skifte hastighed
- Køre scenerne baglæds
- Optage scenerne til f.eks. dokumentation
- Zoome så langt ud at hele kloden kan ses på en gang, dog ikke så langt at månen kan ses samtidig, medmindre den gemmer sig delvist bag jorden.

### **Maskinen kan ikke:**

- Vise hvad folk tænker
- Alt fra påsken 2016 og frem, bliver vist som flimmer
- Alt fra ca. 15.000 år før Kristus, bliver vist som flimmer



## 2. Tidsmaskinen



Objekterne der skal sendes tilbage i tiden skal placeres indeni kamrene, hvor selve området der sendes tilbage i tiden ligger få mikrometer fra indersiden. Dvs. at det ikke er hele kammeret der sendes tilbage i tiden, og det resterende af hylsteret vil krakelere og falde sammen, når objekterne når frem.

### **Teknikkerne er kommet frem til følgende:**

- På grund af tidsstrømme og alternative universer/tidslinjer, har I kun ét forsøg, da I vil udslette den "fremtid" I kender, fra det punkt i tiden I vælger at ændre.
- I kan sende flere elementer tilbage i tiden samtidig.
- Elementerne kan sendes tilbage til forskellige tidspunkter i fortiden, teknikkerne er dog usikker på konsekvenserne heraf.
- Vælger I at sende dyr eller mennesker tilbage i tiden, vil disse træde ud af deres egen tidslinje fra det punkt de rejser tilbage, de vil kunne huske alt (af den viden de har indsamlet i løbet af deres liv) fra deres oprindelige tidslinje.

### 3. Kulturelle baggrunde

#### **Nordboer**

Nordboerne er den del af befolkningen som bor på den nordlige del af jorden og minder meget om de tidligere skandinaviske kulturer. Nordboerne holder typisk følelser, livlige gestuser og berøring uden for arbejdspladsen. Fakta og tekniske detaljer værdsættes højt. Punktlighed ses som et tegn på troværdighed og det forventes at man kommer til tiden.

Nordboerne er glade for teknologi, og er den kultur der bruger det mest i deres hverdag. Den nordlige befolkning er dog også den mindste af de 5 overlevende kulturer.

Nordboerne er ret uformelle og lægger vægt på åbne og demokratiske dialoger under diskussioner. Kommunikationsmetoderne er ofte direkte, åbne og "lige til sagen". Derudover kører de typisk med et meget løst hierarki.

#### **Sydboer**

Sydboerne er den del af befolkningen som bor på den sydlige del af jorden. Sydboerne er en fascinerende blanding af tidligere kulturer, som oprindeligt eksisterede i områderne. For sydboerne er det vigtigt at de har et personligt forhold til deres kollegaer og ved præcis hvem de skal tage fat i på arbejdspladsen, når de har et spørgsmål eller problem. Sydboere sætter stor vægt på at være troværdig, respektfuld og loyal overfor kollegaerne. Derudover er de typisk varme og åbne for dialog.

Sydboerne er typisk familie orienteret, nyder at bruge en masse tid på fritidsaktiviteter og har stærke følelser omkring traditioner. De kører typisk med en meget traditionel og hierarkisk inddelt struktur, derfor bruger de deres personlige netværk til at åbne døre og skabe nye forbindelser med de rette folk. Sydboerne bruger dog en del mindre tid på teknologi end nordboerne.

Bruges af gestuser er normal for sydboerne, men enkelte gestuser og kropssprog har andre meninger i forhold til de andre kulturer. F.eks. bliver det at lave et "ok" tegn med hånden eller at pege på nogen med en finger set som meget stødende.

#### **Nordafrikaner**

Nordafrikanerne bord typisk i, som ordet henfører til, i Nordafrika. De er den del af befolkningen, hvor størstedelen følger en religion, typisk jødeismen eller islam. Imens dele af denne befolkning bor i mindre eller større byer, er der også en god del som er gået tilbage til deres kulturs rødder, og har valgt at leve som nomader.

De nordafrikanske byboer er meget private, og holder sig meget for sig selv. De bor typisk meget sparsomt i bitte små lejligheder. De nordafrikanske nomader lever som medlemmer af én stor familie, som er meget åbne overfor hinanden, men stadig meget private overfor fremmede. De er dog stadig meget varme overfor gæster.

**Vestboer**

Vestboerne bor i den vestlige del af jorden, som oprindeligt bestod af syd- og Nordamerika. Da USA blev afmærket som en af de døde zoner, blev denne befolkning splittet. Vestboerne foretrækker typisk formelle forhold til deres kollegaer, hvor dokumentation og formaliteter er foretrukket over personlige forhold. Punktlighed er ofte værdsat.

Vestboerne tiltaler altid hinanden med titel og efternavn. Ligesom sydboerne finder de også enkelte gestuser og kropssprog direkte stødende, som ikke nødvendigvis ses sådan af andre kulturer. De er dog mere accepterende overfor manglende forståelse for deres kultur.

**Østboer**

Østboerne bor i den østlige del af verden, som oprindeligt bestod af Asien og Østeuropa. Området de lever i er dog blevet meget mindre efter Indien og Kina blev afmærket som døde zoner. Østboerne går meget op i at være formelle på arbejdspladsen. De går op i planlægning og overholdelse af tider, korrekt påklædning og etikette når man taler sammen med folk udefra.

Punktlighed er meget vigtig for østboerne, forsinkelse på op til 15 minutter er acceptabel, men bliver ofte set skævt til. Derudover er østboerne den del af verdenen som bruger teknologi mindst, de finder dog teknologi ret så fascinerede.

Østboerne er den anden mest religiøse kultur, hvor størstedelen af dem er kristne. De er meget sky overfor konfrontationer og har en direkte tabu imod at give hånd i en døråbning. Under møder ses et tydeligt hierarki under diskussionerne, i forhold til hvem der må tale mest og først.

## 4. Religiøse baggrunde

**Kristendom**

Kristendommen er baseret på Jesus Kristus; hans liv og hans undervisning omkring gud, præsenteret som det nye testamente. De fleste kristne i dag bærer typisk et kors af en art, for at symbolisere deres tro på gud.

De kristne i dag er dog meget frisindede, og tillader både polygami, ægteskab med samme køn, m.fl.

**Islam**

Islam er baseret på en bog kaldet Koranen, som siges at være Allahs egne ord. Derudover følger de fleste muslimer den undervisning som Muhammad spredte. Ifølge de fleste muslimer, var Muhammad den sidste profet af Allah.

Muslimer er mindre frisindet end de kristne, og tillader kun flerkoneri inden for deres religion. De fleste af dem har dog lært at acceptere at polygami og ægteskab med samme køn er tilladt.

**Jødeisme**

Jødeisme er den religion som har overlevet i længst tid, af de tilbageværende religioner. Jødeismen er ligesom kristendommen, troen på gud. Jøder følger en bog kaldet Toraen, som indeholder tekster fra bl.a. den hebraiske bibel.

Ligesom muslimer, spiser jøder ikke svinekød. De tillader dog polygami og ægteskab med samme køn inden for deres religion.

**Ateisme**

Ateismen er den mest udbredte religion i 2116. Ateister tror ikke på eksistensen af guder, og følger typisk videnskabelige beviser i stedet.

En ateist er typisk fredelig, frisindet og accepterende over for religiøse. Det er den religion der viser mest respekt for de andre.

**Ateisme**

Ateismen er den mest udbredte religion i 2116. Ateister tror ikke på eksistensen af guder, og følger typisk videnskabelige beviser i stedet.

En ateist er typisk fredelig, frisindet og accepterende over for religiøse. Det er den religion der viser mest respekt for de andre.

**Ateisme**

Ateismen er den mest udbredte religion i 2116. Ateister tror ikke på eksistensen af guder, og følger typisk videnskabelige beviser i stedet.

En ateist er typisk fredelig, frisindet og accepterende over for religiøse. Det er den religion der viser mest respekt for de andre.

## 5. Skema til karaktererne

Navn	Udseende	Familie	Hobbier

Arbejdslyst	Adskillelse	Forhold

Personligt på spil	Fortid

Navn	Udseende	Familie	Hobbier

Arbejdslyst	Adskillelse	Forhold

Personligt på spil	Fortid

Navn	Udseende	Familie	Hobbier

Arbejdslyst	Adskillelse	Forhold

Personligt på spil	Fortid

Navn	Udseende	Familie	Hobbier

Arbejdslyst	Adskillelse	Forhold

Personligt på spil	Fortid

Navn	Udseende	Familie	Hobbier

Arbejdslyst	Adskillelse	Forhold

Personligt på spil	Fortid

## 6. Projektet

Hvilket projekt er I en del af?	
Hvor langt er I, i projektet og hvad har I fundet ud af indtil videre?	
Hvem startede projektet?	
Hvordan har I det med projektet og dets indhold (som en gruppe)?	



## 7. Dommedagsartiklen



# Tiden er ved at løbe fra os!

**Ny tal er blevet offentliggjort, efter flere undersøgelser af de døde zoner og andre ødelagte områder efter 3. verdenskrig, og en konklusion er nået. Om få århundreder vil menneskeheden ikke længere eksistere på jorden!**

Baseret på de nye tal, er det blevet fastslået at om 50-100 år vil vi begynde at mærke de første tegn på udryddelsen af menneskeheden. Hungersnød og mangel på ferskvand er hvad der står på spil. Skal menneskeheden dø af sult eller tørst? Eller vil vi blive indhentet af et andet monster fra vores pinefulde fortid?

Pga. af brug af kernevåben under 3. verdenskrig, er flere områder umulige at dyrke jorden i. Antallet af områder der rent faktisk kan bruges, er for små til den befolkning vi har i dag. Derudover menes det at når vi er nået ned på et antal af indbyggere, som kan overleve på den mængde mad der produceres, vil der være så få tilbage, vil de overlevende være så spredt ud, at det vil være umuligt at genoprette den menneskelige befolkning på jorden.

Er dette vores endeligt? Læs mere om jordens endeligt på [www.worldnews.com](http://www.worldnews.com).