

# *Et kapløb om Sydpolen*



*Et scenarie af  
Christoffer Hoek*

## Indhold

Et kapløb om Sydpolen .....	3
Opbygningen af Scenariet .....	4
Bemærk .....	4
Stemning.....	4
Overordnet stemning i de fem akter .....	4
Til spilleleder.....	5
Oplæg til historien – mod slutningen af eventyrernes tidsalder .....	5
Oversigt over scenariets opbygning og hvordan jeg tænker det skal køres .....	5
Ændringer med kun fire spillere.....	6
Oversigt over scenerne inddelt i akt 1-5 .....	7
Karaktererne .....	8
Introduktion af karaktererne: .....	8
Opbygning af karaktererne: .....	9
Handouts til hver af karaktererne: .....	9
Akt strukturen .....	10
Udfordringsscener (U).....	10
Opbygning af en udfordringsscene.....	11
Gennemspilning af en udfordringsscene .....	11
Opbygning af en social scene (S) .....	12
Gennemspilning af en social scene.....	12
Rejsebeskrivelser (R).....	13
Stemningsscener .....	15
Fortællingen og scenerne:.....	15
Akt 1 (Eksposition).....	15
Akt 2 (Komplikation) .....	18
Akt 3 (Konfrontation).....	22
Akt 4 (Desperation) .....	26
Akt 5 (Resolution) .....	31
Epilog – den sande og tragiske historie: .....	31
Tak til: .....	33
Bilag 1 – karakterark for 5 spillere.....	34
Bilag 2 – karakter handouts .....	45
Bilag 3 – Ændret personlighed .....	52
Bilag 4 – Stemningsbilleder .....	54

Bilag 5 – Oversigter som hjælp til spilleleder .....	65
Kort over ekspeditionen rute med datoer for ankomst og cirka placering af scenerne undervejs: .....	65
Ekspeditionsdeltagere.....	67
Oversigt over minder der præger/eksemplificerer forholdet mellem spilkaraktererne:.....	67
Planlagt hjemsendelse af mandskab i løbet af ekspeditionen til Sydpolen.....	68
Rangorden i flåden (der optræder i scenariet) – giv til spillerne hvis de spørger.....	68
Hjemmeside med god oversigt over de to ekspeditioner:.....	68
Bilag 6 – karakterark for 4 spillere.....	69

# Et kapløb om Sydpolen

Året er 1911, stedet er Antarktis og spillerne er britiske opdagelsesrejsende, med det ene mål sammen at nå Sydpolen før deres konkurrenter. Men det koster at nå først og i mødet med strabadserne og den barske natur, vil karaktererne blive slidt ned og ændre sig. Det er fortællingen om kapløbet og hvor meget man vil ofre.

Scenariet bygger på det historiske kapløb mellem den britiske og norske ekspedition ledet af henholdsvis Roald Amundsen og Robert Falcon Scott (**Scott**). De var drevet af tanken om storhed og den heroiske opdagelsesrejsende, men, i hvert fald for Scotts tilfælde, også en stærk patriotisme. Med sig hele vejen til Sydpolen havde Scott historisk fire mand med sig og det er de fire, foruden Scott, hvis rolle spillerne påtager sig i scenariet. De fire andre er Edward Adrian Wilson (**Wilson**), videnskabsmanden, Lawrence Oates (**Oates**), patrioten, Henry Robertson Bowers (**Bowers**), den hårdtarbejdende optimist og Edgar Evans (**Evans**), en mand med selvsikkerhed og drivkraft. Hver spiller får udleveret et karakterark, foruden et handout med elementer der skaber stemning eller hjælper spillet med at køre. Vigtigst er Scotts kort over den planlagte rute, der bruges til at holde øje med, om de er forud eller bagud i forhold til tidsplanen.

Scenariet spilles gennem en række fastsatte scener, der hver er et nedslag i rejsen mod Sydpolen. Fokus er på kapløbet, og hvordan rejsen tærer på ekspeditionsdeltagerne både fysisk og psykisk. Inden selve kapløbet er der en optakt, hvor baggrunden for kapløbet udfoldes, primært ved at spilleleder fortæller. Der benyttes to typer scener. I udfordringsscener skal spillerne som deres karakterer løse udfordringer, der opstår under rejsen. Der benyttes et simpelt resourcesystem og graden af succes bestemmer ekspeditionens fremgang. Systemet lægger op til handlemuligheder og driver karakterudviklingen, idet karakteren må opgive noget i sig selv for at komme frem. I sociale scener er der ingen presserende udfordringer og her kan karaktererne mere frit interagere og spillerne kan fokusere på de ting i karakteren eller ekspeditionen, de finder mest interessant. Presset for at komme først er der hele tiden, men alligevel skiftes der mellem et fokus på kapløbet i udfordringsscenerne og større dvælen ved karaktererne i socialscenerne. Der findes desuden et par oversigter i bilag 6, som gerne skulle hjælpe spillelederen med at holde overblik over scenerne.

Stemningen er præget af patriotisme og kapløbet, men der skulle også gerne fremmanes en fornemmelse af, hvordan det er at være på polarekspedition. Spillerne skal i rollerne som ekspeditionsdeltagere opleve rejsen og Antarktisk uforsonlige natur imens de kæmper for, med begrænsede midler, at overkomme udfordringer og nå først. Til det formål er der mellem hver scene en rejsebeskrivelse, og der benyttes også billeder, primært fra den oprindelige ekspedition. Scenariet er inddelt i akter, hvortil er knyttet nogle fakta og informationer, der gerne skal underbygge stemningen i den enkelte akt og give en bedre fornemmelse af Antarktis og det at rejse der. Endeligt er der nogle få stemningsscener, 1-2-linjes typiske hændelser, der kan tages med for at bidrage til stemningen. Det er tiltænkt at stemningen skal blive mere presset og præget af knaphed og hårdere vilkår i takt med at karaktererne nærmer sig deres mål. Dette opnås gennem mekanikken og opbygningen af udfordringsscenerne, hvor mekanikken benyttes.

Hver karakter er fra starten af spillet udstyret med tre evner, der hver tilegnes en pulje af 6-sidede terninger (t6). Disse benyttes til at slå over en sværhedsgrad (SG) for at overkomme en udfordring i en udfordringsscene. Jo højere et succesfuldt slag er, des hurtigere kommer ekspeditionen frem (angivet ved vundne rejsedage) og omvendt med fejlslagne slag. Brugte terninger genvindes ikke og spillerne vil altså have adgang til færre og færre ressourcer. Ydermere er der til hver evne knyttet et personlighedstræk og bruges alle terninger fra en pulje, bliver karakterens personlighed pludseligt den modsatte af den tilknyttet til evnen. Nogle udfordringer vil også indeholde et dilemma, hvor der skal foretages et valg. Valget i forhold til dilemmaet og hvor mange terninger, man vil bruge på at overkomme en udfordring, bliver tidsbegrænset som spillet skrider frem, idet man kun får 30 sek. – 1 min. til at foretage sit valg. Dette skulle gerne fremhæve følelsen af hastværk. Til sidst, når den sidste scene er spillet og vi ved om de kom først, ses det om spillerne har ofret så meget i forsøget på at komme først og vinde hæder og ære, at de ikke har nok ressourcer til at vende hjem. Herefter udspilles en lille epilog i form af hjemrejsen og en kort fortællescene til hver af spillerne om deres karakters skæbne. Alt efter hvor mange terninger gruppen har tilbage ender karaktererne med at omkomme eller vende sikkert hjem.

## **Opbygningen af Scenariet**

### **Bemærk**

Scenariet tager udgangspunkt i den historiske ekspedition til Sydpolen som Robert Falcon Scott og hans mænd foretog. Jeg har forsøgt at lægge mig så tæt op af den oprindelige historie som muligt, men en del er blevet ændret, tilføjet eller udeladt, for at det skal virke som rollespil og forhåbentligt give en god fortælling, hvilket her har været målet. Derfor, hvis du som spilleleder vil tilføje noget for at styrke fortællingen, er du mere end velkommen. Husk blot INGEN isbjørne på Sydpolen! ;-)

### **Stemning**

Generelt præget af hastværk og ønsket om at komme først. I starten er stemningen ganske optimistisk og præget af overskud, men i takt med udfordringer og problemer undervejs bliver den mere presset. Det er desuden op til spilleleder at sætte stemningen, så den passer med hvordan det er gået hidtil og antallet af vundne eller tabte rejsedage. Scenariet skal gerne indeholde barske vilkår og udfordringer, men også kammeratskab, det at være drevet af et fælles mål, troen på sig selv og vilje til sejr, skal gerne præge scenariet.

For at styrke følelsen af at være på Antarktis foreslår jeg at spille følgende optagelse af vind på Antarktis i baggrunden - Antarktisk vind (10h) - <https://www.youtube.com/watch?v=T31CHzxjd4s>

### **Overordnet stemning i de fem akter**

- Akt 1: Overordnet stemning præget af eventyrerens nysgerrighed og ambition, optimisme og en rejse der tager sin begyndelse. Imod slutningen bliver drømmene til virkelighed i mødet med Antarktis, der samtidig afslører udfordringen i den opgave de har sat sig for.
- Akt 2: Overordnet stemning: Det er koldt og hårdt, men folkene i ekspeditionen er målrettede og ved godt mod. Vejret arter sig ganske pænt i forhold til at det er på Antarktis.

- Akt 3: Overordnet stemning: Der er ok med forsyninger, men ekspeditionsdeltagerne begynder at mærke træthed på grund af strabadserne og det ensformige landskab. De første tegn på forfrysninger der ikke bare forsvinder viser sig. Det bliver koldere som ekspeditionen nærmer sig det antarktiske plateau.
- Akt 4: Overordnet stemning: Bogstavelige, fysiske og mentale ressourcer er få. Samtidigt er målet tættere på end nogensinde og er med til at drive, i hvert fald nogen af dem, frem mod Sydpolen. Vinden og specielt kulden tager til som de bevæger sig op i højderne og ud på polarplateauet.
- Akt 5: Overordnet stemning: Afhænger af hvordan det er gået ekspeditionen, men er præget af at de nu endeligt har nået målet, men nu også skal hele turen hjem, tærede efter den store indsats for at nå hurtigt til polen.

### **Til spilleren**

Inden spillet sættes rigtigt i gang skal spillernes mindes om, at det er en vigtig ekspedition, deres karakterer er draget ud på. At det er større end dem selv, og at de vil gå over i historiebøgerne. De vil nå Sydpolen, en af de sidste udforskede dele af jorden.

Mind løbende spillerne om at det er et kapløb og få evt. en af bipersonerne til at nævne Amundsen og risikoen for at han kommer først. Underbyg den patriotiske stemning og fremhæv den hæder og ære karaktererne vil vinde ved at komme først.

**NB.** Til scenariet benyttes et 30 sekunders timeglas og hver spiller skal bruge 7 sekssidede terninger

### **Oplæg til historien – mod slutningen af eventyrernes tidsalder**

Scenariet finder sted mod slutningen af eventyrernes alder, hvor mænd der trodsede naturen og elementernes rasen, for at træde hvor ingen mand før havde stået, blev hyldet og idoliseret. Ikke mindst de britiske gentlemen og helte født af flåden eller hæren, der drog ud på ekspeditioner støttet af det Royale Geografiske Selskab. Det britiske imperium var i disse dage vidtstrakt, med kolonier over næsten hele kloden og det engelske folk var præget af en stærk patriotisme. Med nye udforskede områder fulgte også nye videnskabelige opdagelser og naturvidenskaben så også stor vækst og interesse disse år. Denne iver efter at udforske havde dog båret så meget frugt, at næsten ingen uopdagede steder på kloden var tilbage. Derfor gik Robert Falcon Scotts første og anden ekspedition til Antarktis, et af de få udforskede områder og netop derfor blev hans anden mission, den vi skal spille nu, til et kapløb. Historien er skrevet, men i dette rollespil påtager spillerne sig rollen som Scott og medlemmer i hans Terra Nova ekspedition og hvem der kommer først er ikke givet på forhånd.

### **Oversigt over scenariets opbygning og hvordan jeg tænker det skal køres**

1. Introduktion til scenariet og hvad det er vi skal spille
  - Slutningen af eventyrernes tidsalder, kapløbet, spillernes rolle (i.e. i er den britiske ekspedition) og patriotisme. Forestillingen om den britiske helt og opdagelsesrejsende
  - Den tilsigtede stemning og hvordan den udvikler sig i løbet af scenariet
2. Præsentation og valg af karakterer
3. Tid til at spillerne kan læse karaktererne og stille spørgsmål
4. Uddeling af handouts

- Uddeles et af gangen åbent midt på bordet og forklaringen på dets funktion gives til alle. Herefter får den enkelte spiller ansvaret for sit handout.
5. En kort pause inden spillet for alvor går i gang, så folk kan få hentet vand, snacks m.m. og få tisset af.
  6. Kortere beskrivelse af årene forud for ekspeditionen.
    - De tidligere britiske ekspeditioner: Discovery (ledet af Scott) og Nimrod (ledet af Shackleton)
    - Forberedelserne til Terra Nova ekspeditionen forud for afrejse
  7. Kort beskrivelse af rejsen fra England til fastfrysning mellem New Zealand og Antarktis  
**NB.** Ekspeditionen modtager i Australien et telegram fra Amundsen; at han også er på vej mod Sydpolen. Kapløbet sættes i gang.
  8. Første udfordring (spillerne kan afprøve systemet) – Skibet fastfrosset i drivis
    - Forklar hvordan udfordringer udspilles
    - Lad spillerne fordele deres puljer af terninger
    - Udspil scenen
  9. Beskriv ankomsten til Antarktis, etableringen af basen og kort arbejdet forud for at ekspeditionen mod Sydpolen drager af sted.
  10. Efter beskrivelsen: Spillerne genvinder benyttede terninger fra første udfordring og får en sidste mulighed for at rykke rundt på deres terninger mellem puljerne.
  11. Afspil udfordrings- og socialscenerne akt for akt
    - Hver akt indledes med en beskrivelse og lidt fakta til at sætte stemningen og tonen
    - Mellem hver scene gives en lille rejsebeskrivelse og evt. en stemningstekst
    - Hvis der skal holdes endnu en pause, foreslås det at holde den mellem akt 2 og 3
  12. Akt 5
    - ✧ Afgør, overlever karaktererne eller ej? – hvis spillerne har én terning per overlevende karakter plus én, overlever de og vender tilbage til England (for eksempel 6 terninger med 5 overlevende karakterer)
      - Beskrivelse af rejsen hjemad – hele vejen til England eller indtil de omkommer
      - Spillernes epilog
        - \* Hvis de kommer hele vejen hjem: Lad spillerne hver især kort beskrive karakterens videre skæbne.
        - \* Hvis de omkommer: Lad spillerne hver især kort beskrive hvordan deres karakter omkommer undervejs på turen hjem.
  13. Epilog: Den sande tragiske historie om ekspeditionens virkelige skæbne
    - De kom sidst og omkom, de fleste kort vej fra One ton depot, da de blev ramt af dårligt vejr og hundeslæder fra hovedlejren ikke formåede at komme dem i møde.

### **Ændringer med kun fire spillere**

Med kun fire spillere fjernes Evans som karakter og hans handouts gives til spilleren med Oates karakter. Ellers køres spillet som for fem spillere, med de eneste forskelle at i udfordringsscenerne benyttes SG givet i parentes og der skal kun være én terning tilbage per levende karakter for at ekspeditionen vender tilbage til England i live, for at tage højde for at de har 7 terninger færre.

## Oversigt over scenerne inddelt i akt 1-5

Udfordringsscener er angivet med **fed skrifttype**. Efter hver udfordring er angivet en dato for ankomst, hvilket er den dato de når frem efter at have overkommet udfordringen, hvis den klares lige på (også angivet med stjerner på kortet i Bilag 5). Datoerne angiver Scotts plan ved rejsens start, men ved spillets start indskærpes at det måske ikke vil være nok at følge tidsplanen, da de har mistanke om at Amundsen med sine hunde har fået en tidlig start og dermed et forspring, foruden at han starter tættere på polen. Fortæl også at det samlet nok højst vil svare til en uges forspring (reelt er det 5 dage, således at spillerne skal vinde 6 dage i forhold til planen for at komme først). Den vage angivelse til spillerne er bevidst for at have et element af usikkerhed og presse spillerne til at ofre mere af deres karakterer.

### ◇ Akt 1

◇ **U1: Fastfrosset i isen - Skibet er fanget blandt grødis og isflager – ankomst 4. jan. 1911  
Mc. Murdo sound**

### ◇ Akt 2

◇ **U2: Genstridige og uregerlige slædehunde – ankomst 4. nov. Motor Corner camp**

◇ **U3: En omvej omkring pingviner - skal der bruges tid på at opsøge en ukendt pingvinkoloni? – ankomst 10. nov. Bluff depot**

◇ S1: Lejren pakkes sammen – en stille morgenen hvor lejren pakkes sammen og alt gøres klart

◇ **U4: Sprækker i isen – valget mellem den sikre eller risikable rute – ankomst 17. nov.  
Upper Barrier depot**

◇ S2: Maskiner i sneen - Fundet af de udbrændte motoriserede larveføder, spor af at de andre er draget videre med forsyningerne på ski

### ◇ Akt 3

◇ **U5: Bortløbne ponyer – er de vigtige nok til at bruge tid på at finde dem? – ankomst 25. nov. Middle Barrier depot**

◇ **U6: Irriterende konstant syngende og nynnende rejsekammerat – ankomst 30. nov.  
Lower Barrier depot**

◇ S3: Fundet af sjældne og vigtige fossiler – er det spild af tid at indsamle fossilerne?

◇ **U7: Underernæring og forfrysninger – må de hårdest ramte vende om, og kan de undværes? ankomst 4. dec. Lower Glacier depot**

◇ S4: Ved gletsjerens fod – over halvvejs til målet

### ◇ Akt 4

◇ **U8: Slæde med udstyr på vej i gletsjersprække – der må handles hurtigt for at redde mænd og udstyr – ankomst 21. dec. 1½ degree depot**

◇ S5: Samlet omkring kogeblusset – alle er samlet inden det sidste stræk til Sydpolen

◇ **U9: Navigation til Sydpolen med snestorm i hælene – vil de søge læ eller kæmpe mod stormen for at nå først – ankomst 31. dec. Sydpolen\* (se \* næste side)**

◇ S6: Billedet på Sydpolen tages

### ◇ Akt 5

◇ Rejsen hjemad og epilog – hvis spillerne har én terning per overlevende karakter plus én, overlever de og vender tilbage til England



\*Hvis de kun har indhentet 5 dage og altså står lige med Amundsens ekspedition, opdager de Amundsen og hans folk og kan gøre en sidste indsats for at komme først (SG 9 (SG 7))

## Karaktererne

### Introduktion af karaktererne:

Kort introduktion til karaktererne med fulde navn, der eventuelt kan deles ud til spillerne når de skal vælge karakter. Som spilleleder kan du fordele rollerne som du har lyst, men jeg vil foreslå at beskrive rollerne, eventuelt ud fra de korte introduktioner nedenfor, og så lader spillerne vælge. Alternativt kan du spørge ind til hvad folk kan lide at spille og uddele rollerne på baggrund af det. Uanset hvilken metode du vælger så vær åben for at svare på spørgsmål.



#### Robert Falcon Scott

Manden bag og ekspeditionens leder. Velovervejnet, men handlekraftig og optimistisk



#### Henry Robertson Bowers

Manden der får gruppen til at hænge sammen. Empatisk, åben og ærlig.



#### Edward Adrian Wilson

Naturhistoriker med ansvar for videnskaben. Logisk men empatisk.



#### Edgar Evans

Ansvarlig for ekspeditionens udstyr. Ambitiøs, hjælpsom og til tider spontan.



#### Lawrence Oates

Ansvarlig for ponyer og navigatør. Loyal, selvsikker og passioneret.

### Opbygning af karaktererne:

Hver karakter består grundlæggende af fem elementer: beskrivelse, relationer, evner, personlig kerne og personlige genstande.

Beskrivelsen er sammensat af et billede af karakteren, navn, alder, rang eller profession og baggrundshistorien, der også gerne skulle give et indblik i hvem karakteren er og hvor han kommer fra.

Relationer er angivet ved hjælp af korte udsagn fra karakteren om de andre karakterer og minder på anden side, der beskriver en hændelse mellem karakteren og hver af de andre karakterer, der har haft en indflydelse på deres forhold til hinanden.

Hver af karaktererne har tre evner (koblet til Personlig styrke/overbevisning/karaktertræk), som spilleren i starten af spillet tildeler en pulje af terninger. Der kan tildeles en pulje på henholdsvis 1, 2 eller 4 sekssidede terninger (t6). Puljer med mange terninger vil komme mere i spil og spilleren fokuserer dermed sin rolle via sit valg.

Når den/de sidste terning i en pulje bruges til at overkomme en udfordring, benyttes det sidste af dette personlighedstræk til at overkomme udfordringen og den mistes, enten med det samme eller tillad spilleren at beskrive hvordan det sker hen over de næste par rejsedage. Når en karakter mister dette personlighedstræk, erstattes det med et nyt, der er stort set modsat. Spilleren får udleveret cirklen med det nye personlighedstræk fra Bilag 3.

Personlig Kerne - styrke/overbevisning/karaktertræk: Hver person har et af disse elementer som indbefatter karakteren og er essentiel for hvem han er, en positiv egenskab.

I løbet af spillet kan en spiller når hendes/hans karakter har kun én terning tilbage, bruge sin sidste terning og overkomme udfordringen med en dags rejse vundet. Til gengæld omkommer karakteren inden næste udfordringsscene. I beskrivelsen af hvordan udfordringen overkommes skal spilleren trække på karakterens personlige kerne. Inden næste udfordringsscene skal spilleren beskrive hvordan, eller sætte en scene, hvor karakteren omkommer.

Personlige genstande er tre genstande som karakteren har med på ekspeditionen, som typisk har en form for sentimental værdi. De er der for at give spilleren noget at gribe fat i som inspiration til rollespil og kan også sige noget om rollen.

### Handouts til hver af karaktererne:

Hver spiller får et handout, der enten har en direkte funktion i scenariet, giver spillerne en yderligere viden og/eller er med til at understøtte stemningen og oplevelsen (Bilag 2). Nogle giver mere mening at spilleren holder ved hånden (Wilson og til dels Oates), mens andre med fordel måske kan lægges lidt frem så andre kan se med (Scott, Bowers og Evans).

- ✧ Scott: Et kort over Antarktis med den indtegnede plan for rejsen med datoer. Dette lader spillerne følge med i hvor langt de cirka er, og om de har vundet eller tabt tid relativt til deres plan. (Et tilsvarende kort med cirka placering af scener til spilleleder findes i Bilag 6).

- ✧ Wilson: En kort liste over videnskabelige ting at undersøge og en smule videnskabelig baggrund. Den skal give spillerne og specielt Wilsons spiller et udgangspunkt for at bringe ekspeditionens videnskabelige del ind i spillet og bidrager forhåbentligt også til stemningen/fortællingen.
- ✧ Oates: En liste over antal ponyer og hunde og hvornår de skal slagtes/vende om. Billede og beskrivelse af solkompass og sekstant. Handoutet giver spillerne en lille idé om nogle fremtidige hændelser, skaber stemning og giver Oates spiller et udgangspunkt for hans evner som navigatør.
- ✧ Bowers: En liste over de andre ekspeditionsdeltagere og deres rolle. Den giver spillerne en hurtig guide at referere til når en af de andre ekspeditionsdeltagere nævnes eller de vil henvende sig til en af dem. Desuden skulle det også bidrage til at menneskeliggøre de andre ekspeditionsdeltagere lidt. (En tilsvarende liste til spilleleder findes i Bilag 6).
- ✧ Evans: Billeder og beskrivelse af noget af ekspeditionens udstyr, samt liste over hvor dele af ekspeditionen må vende om for at forsyningerne rækker (gives til Oates hvis der kun er fire spillere). Tanken er at det skal give spillerne en bedre fornemmelse for ekspeditionen og det udstyr de brugte. Listen er tænkt at skulle supplere Scotts kort. (En tilsvarende liste til spilleleder findes i Bilag 6).

### **Akt strukturen**

Scenariet er inddelt efter en klassisk dramaturgisk model i fem akter. I akt 1 (eksposition) sættes scenariets rammer, systemet introduceres og spillerne skulle gerne få en fornemmelse af hvad der skal ske. Det meste af rollespillet finder sted i akt 2-4, hvor de etablerede scener ligger. I akt 2 (komplikation) introduceres udfordringer for alvor og ekspeditionen begynder at tære på ressourcerne. Akt 3 (konfrontation) introducerer sværere udfordringer og ressourcerne begynder at være få. I akt 4 (desperation) er de fleste ressourcelagre tomme (få terninger tilbage) og det kan meget nemt blive et valg om at komme først eller komme hjem igen. Akt 5 (resolution) runder scenariet af, idet det afgøres om ekspedition vender hjem igen og spillet rundes af med den sande tragiske fortælling.

I starten af akt 2-4 er opgivet nogen information om Antarktens og relaterede emner som fortælles eller læses højt af spilleleder til spillerne. Dette er gjort for at give en bedre kontekst til at forestille sig at man er på Antarktens og for at underbygge stemningen i hele scenariet og den enkelte akt. I starten af alle akter er også en kort stemningsbeskrivelse, der er tænkt som en hjælp til spilleleder, men også kan læses højt for spillerne.

### **Udfordringsscener (U)**

Hver af scenerne har en sværhedsgrad (SG) som spillerne skal overkomme og er kendt for dem (varierer alt efter om der er 4 eller 5 spillere). Spillerne skal beskrive og som deres karakterer diskutere hvordan de overkommer udfordringen. Ved at bringe evner og/eller karaktertræk, knyttet til en terningpulje, ind i fiktionen/fortællingen, kan terninger fra denne pulje bruges til at slå mod udfordringens sværhedsgrad. Alt efter om og hvor godt de klarer det, kommer de langsommere eller hurtigere frem, angivet ved et antal rejsedage og senere eller tidligere ankomstdato. Når en spiller har opbrugt alle terninger fra en pulje mister karakteren dette personlighedstræk, der erstattes med et nyt, der er stort set modsat (Se Bilag 3).

Alternativ kan en spiller, når hendes/hans karakter har kun én terning tilbage, bruge sin sidste terning og overkomme udfordringen med en dags rejse vundet. Til gengæld omkommer karakteren inden næste udfordringsscene og ofrer essentielt sig selv. I beskrivelsen af hvordan udfordringen overkommes skal spilleren trække på karakterens personlige kerne. Inden næste udfordringsscene skal spilleren beskrive hvordan karakteren omkommer eller sætte en scene, hvor karakteren omkommer.

Efter den sidste scene (S6), hvis spillerne har én terning tilbage per levende karakter, plus en ekstra, vender ekspeditionen tilbage til England i live.

#### Effekten af fejlet eller overkommen udfordring:

Udfordring fejlet med*	Antal dage langsommere	Udfordring overkommet med*	Antal dage hurtigere
1 - 2	1	1 - 2	1
3 - ∞	2	3 - 4	2
		5 - ∞	3

\*er antallet af terningernes øjne lig med sværhedsgraden overkommes udfordringen og der hverken vindes eller tabes rejsedage.

### **Opbygning af en udfordringsscene**

#### Overskrift (scene #)

Beskrivelse af scenen – Hvad sker der i scenen/hvad skal der ske

SG (SG med 4 spillere) – antal timeglas/tid til at tilføje terninger, hvis der er et tidspres

#### *Stemningstekst*

Dilemma (antal timeglas/tid til at vælge, hvis der er et tidspres): inklusiv konsekvens af valget

Stikord og/eller beskrivelse til hvert af de to valg, hvis der er et dilemma (evt. blot stikord til at drive historien videre)

### **Gennemspilning af en udfordringsscene**

- Først genfortælles eller læses stemningsteksten i kursiv op og scenen sættes.
- Herefter præsenteres dilemmaet (Hvis der er et) og SG samt yderligere konsekvenser af de to valg (e.g. tabte rejsedage) for spillerne.
- Når det er gjort, skal spillerne, som deres karakterer, vælge deres tilgang til udfordringen mellem de to valgmuligheder\*. Hvis der er et tidspres er der angivet hvor mange timeglas (30 sek.) de har til at foretage deres valg og løber tiden ud har de mistet en rejsedag på at stå og diskutere.
- Efter at det eventuelle dilemma er overstået, skal spillerne kort sige hvordan de vil bidrage til at overkomme udfordringen og lægger den eller de terninger de ønsker at bruge, fra deres pulje(r) ind på midten af bordet. Hvis der er et tidspres er der angivet hvor mange timeglas de har og når tiden løber ud, kan der ikke tilføjes flere terninger.
  - o Har en spiller kun én terning tilbage kan hun/han ofre sig ved at bruge sin sidste terning, hvormed hun/han overkommer udfordringen med en vundet rejsedag (inspireret af karakterens kerne) og karakteren omkommer inden næste udfordringsscene (i en beskrivelse eller miniscene).

- Hver spiller slår nu de terninger personen har lagt ind på midten af bordet og summen af alle øjnene sammenlignes med sværhedsgraden (SG) og det noteres om der er tabt eller vundet rejsedage i henhold til tabellen ovenover, der også lægges ud til spillerne (Bilag 2).
  - o Terningslaget på eller over SG: Sæt selv eller lad spillerne sætte og udspille scenen, hvor de overkommer udfordringen, idet de bruger evner fra puljen, hvorfra terninger er taget. Eller lad spillerne beskrive, hvordan hver deres indsats bidrager til at overkomme udfordringen. Beskriv derefter hvordan deres samlede indsats sikrer at de følger planen eller kommer hurtigere frem. Hvis der ikke er nogen tydelig forklaring på hvorfor de når hurtigere frem, kan et lykketræf (se eksempler) bruges, men overdriv ikke brugen af lykketræf.
  - o Eksempler på lykketræf: stille vejr, ivrige hunde, medvind, en ukendt genvej
  - o Terningslaget under SG: Sæt selv eller lad spillerne sætte og udspille scenen, hvor de overkommer udfordringen, idet de bruger evner fra puljen, hvorfra terninger er taget. Eller lad spillerne beskrive hvordan hver deres indsats bidrager til at overkomme udfordringen. Opfordr spillerne til at beskrive små fejl, der kan forklare de tabte rejsedage. Beskriv derefter hvordan ugunstige forhold gør at det ikke virker optimalt eller fejl i deres samlede forsøg på at overkomme udfordringen giver sig udslag i tabte rejsedage. Yderligere mindre uheld undervejs på rejsen kan også benyttes til at beskrive de tabte rejsedage (se eksempler).
  - o Eksempler på uheld på rejsen: pludselig kulde der gør at de må slå tidlig lejr, en ski eller slæde bliver beskadiget og tager tid at reparere.
- Til sidst gives rejsebeskrivelsen frem til det noterede ankomststed og datoen for deres ankomst i henhold til hvor mange rejsedage de indtil nu har vundet eller tabt. Eventuelt kan også kort nævnes, hvordan de lægger et depot ud til hjemrejsen. Er der en social scene inden næste udfordring beskrives i stedet rejsen indtil den finder sted.

\*I forbindelse med valget i forhold til dilemmaerne, hvis en spiller har en god og plausibel idé til hvordan problemet også kunne løses, så godtag den og brug SG fra en af de andre valgmuligheder som udgangspunkt og tilpas eventuelt yderligere konsekvenser af valget e.g. tabte rejsedage eller øget/sænket sværhedsgrad for en kommende udfordring.

### **Opbygning af en social scene (S)**

Overskrift (scene #)

Beskrivelse af scenen – Hvad sker der i scenen/hvad skal der ske

*Stemningstekst*

Emner der kan bringes i spil:

### **Gennemspilning af en social scene**

Scenen beskrives og *stemningstekst* læses højt eller genfortælles.

Herefter lægges spillet åbenlyst ud til spillerne for eksempel med spørgsmål som: ”hvad gør i nu?”, ”hvad foretager du dig?”, ”hvad benytter i tiden til” eller lignende. Man kan enten adressere en enkelt spiller eller gruppen som helhed.

Er der ikke nogen der lige griber bolden eller sætter gang i noget, kan et af emnerne bringes i spil, enten ved hjælp af en af de andre ekspeditionsdeltagere (der ikke styres af en spiller), ved at beskrive en følelse de føler/generelle tanker de alle får, eller ved at beskrive en tanke en af spillernes karakterer får.

Efter at scenen er naturligt afsluttet eller du som spilleleder vælger at afslutte scenen gives rejsebeskrivelsen frem til næste udfordringsscene. Hvis et ankomstpunkt ligger mellem de to scener beskrives også kort, hvordan og hvornår de ankommer hertil.

### **Rejsebeskrivelser (R)**

Rejsebeskrivelsen skal give en fornemmelse af rejsen imellem de scener vi udspiller, de forhold der er på Antarktis og mindre begivenheder undervejs.

Beskriv hvordan de bevæger sig af sted over isen. Mænd på ski og med snesko, ponyer og hunde foran slæderne. Det ensformige landskab og på det første stræk bjergene, der kun langsomt bliver større. Det monotone i bare at vandre af sted mod Sydpolen. Og så indsæt rejsebeskrivelserne nedenfor, som et enkelt afbræk i den monotone rejse (Rejsebeskrivelserne er også gengivet efter den relevante scene som **R1-14**). Til hver rejsebeskrivelse er også knyttet et billede for at bidrage til stemningen og det findes i Bilag 4, med det tilsvarende bogstav og tal (i.e. R1-14). Som led i beskrivelse af rejsen kan også nævnes etablering af lejren med opsætning af telte med kolde fingre og opbygning af læhegn af sne (specielt til ponyerne).

1. Løjtnant Evans blev sendt forud med motorholdet og de motoriserede larvefødder for en uge siden, forberedelserne er gjort og nu er i på vej mod Sydpolen. Det kan godt være at Amundsen har kortere vej og nok allerede er draget af sted. Men i er den britiske ekspedition, har viljen til sejr og vil nå først! Når i vender jer om, kan i til at starte med se silhuetten af basen der har været jeres hjem i et år, men efter nogen tid falder den i ét med landskabet. Hunde, mænd og ponyer er fulde af energi og det går i et raskt tempo over isen.
2. At mærke seletøjets træk og sneen under deres poter synes kun at have gjort hundene mere ivrige og så snart i holder pause går der ikke længe inden hunden begynder at gø og hyle, som for at drive jer videre. Den samme iver kan mærkes blandt ekspeditionens deltagere, men mere afdæmpet, da de ved at der endnu er lang vej igen til Sydpolen.
3. Alle er ved godt mod, og selvom i kan mærke at det bliver koldere, som i bevæger jer væk fra kysten, kuer det jer ikke. Den koldeste morgen indtil nu vågner i op til en skyfri himmel og solen, der får sneen til at skinne som diamanter. Undervejs er det pludseligt ikke kun sneen under jer der glimter, men selve luften omkring jer synes at være fyldt af små lysglimt som fra diamanstøv.
4. Det er hårdt arbejde og alle kommer til at svede, hvad end man står på ski, styrer hundeslæderne eller går med snesko ved siden af de ponytrukne slæder. For at få vand nok og slukke tørsten undervejs er der flere der tygger sne. Det er koldt og giver en mærkelig knirkende fornemmelse når man tygger i sneen, men det holder end med væske.
5. En sjælden vind fra kysten skubber jer i ryggen og tillader jer at udnytte de medbragte sejl til at trække slæderne frem. I bevæger jer hen over isen og ski og slæder synes at flyve af sted.

6. En morgen vågner i op efter at have haft mere eller mindre den samme drøm. Amundsen og hans nordmænd, der bare flyver af sted over isen med deres hunde. I ved selvfølgelig godt at det blot er et produkt af udmattelse og jeres frygt for at Amundsen skal nå først, men alligevel sidder drømmen i jer de næste dage og er med til at drive jer frem.
7. I har været undervejs nogen tid nu, men der er visse ting man aldrig vender sig til. De kan synes små, men i det barske klima er det endnu en ting at håndtere. Her er selvfølgelig tale om kampen med at få frosne sokker på om morgenen. Foden der skal vrikkes ned i det stive hylster, der først bløder op, når dagens slid tør gårsdagens frosne sved op.
8. Der er selvfølgelig ophold, men det er som om vindens susen er jeres konstante følgesvend som den driver sneen henover den vidstrakte øde isslette. Et ensformigt landskab der heller ikke gør noget for at bryde monotonien.
9. Den skarpe vind står jer ofte ind i ansigtet og selvom i er pakket ind finder i ofte hvide pletter på næse og kinder, hvor forfrysninger har sat sig fast. Ellers er det ofte hænder, der nogle gange må ud af lufferne for at binde en knude, og fødderne, der går gennem is og sne, der bliver ramt.
10. Vinden, der synes at have skåret et hul i bjergene til Beardmore gletsjeren, har kort forinden skabt et særegent syn. Hvis man ikke vidste bedre, skulle man tro, at havet var frosset til is på et splitsekund. Furer og forhøjninger bølger sig hen over isen og giver én indtrykket af at stå ved en Britisk kyst på en halvblæsende dag.
11. Det er som om kulden står ud fra gletsjeren. Så længe i bevæger jer af sted kan i holde jer nogenlunde varme, men så snart i står stille, trænger kulden ind gennem de mange lag tøj. På hver side af jer rejser bjergene sig og for det meste blæser der en støt kold vind imod jer, der gør at man bliver endnu hurtigere kølet ned.
12. Alle vidste at det ville blive koldt da i tog af sted, og undervejs har i fået en ny forståelse for hvad det vil sige at være kold. Men da i når polarplateauet falder temperaturen yderligere og det skaber et nyt problem. Tidligere var friktionen nok til at smelte sneen under mederne og få slæden til at glide nemmere. Nu sætter sig i stedet iskrystaller på mederne og der føles som at trække slæden gennem sand. Mens nogle trækker, må andre rende bagved med snesko og skubbe.
13. Skyerne har tætnet sig og giver et par graders varme, så ski og slæder glider lidt nemmere. Tempoet bliver sat lidt op, men ikke meget, da alle muskler er trætte. Det bliver sværere og sværere at skelne konturer i landskabet, der i forvejen er ensformigt og uinteressant. Pludseligt er det som verden går i hvidt (Whiteout). I er fem mand om en slæde midt i en hvid intethed. Horisonten og alle konturer er væk, og kun solen, der gør skyerne svagt lysere, gør at i kan kende op og ned. Det går dog ikke at stå stille og i fortsætter efter bedste evne. Ud på aftenen, da skyerne tynder ud, ser i, at i heldigvis ikke er kommet meget ud af kurs.
14. I har braget stormen eller klogeligt søgt ly i jeres telte. I hvert fald runger stilheden efter den kraftige storm og sollys begynder at opløse de resterende skyer. I er ikke langt fra jeres mål. Blot de sidste mil og en præcis etablering af Sydpolens placering, så har i nået jeres mål.

## Stemningsscener

Stemningsscenerne er tiltænkt som små sætninger, man kan indsætte, når der mangler lidt fyld eller det vil fremhæve en ønsket stemning. Der kan selvfølgelig digteres videre og fyldes på disse simple sætninger.

- ✧ Fingrene der er ved at fryse til is når man er ude for at tisse
- ✧ Den samme simple konserve dag ud og dag ind
- ✧ Lugten af mange mænd stuvet tæt sammen i lang tid uden et rigtigt bad
- ✧ Grotteske figurer i sneen skabt af de omskiftelige vinde
- ✧ At surre tingene fast på slæden og udfordringen ved at binde knuder med kolde fingre, der ikke rigtig vil lystre.
- ✧ Hjemve (evt. lade hver spiller beskrive hvordan det giver sig udtryk i deres rolle)

## **Fortællingen og scenerne:**

Scenariet er bygget op af komponenter, der enten skal genfortælles eller læses højt af spilleleder og så scener. Scenerne er inddelt i udfordringsscener, hvor spillets mekanik kommer i spil og hvor en forhindring skal overkommes eller problemer løses, og så sociale scener, hvor der gerne skulle være fuld plads til at spillerne kan interagere. Mellem hver scene giver spilleleder en rejsebeskrivelse og i starten af hver akt gives de tilhørende fakta til spillerne. **Al tekst i kursiv vil jeg opfordre spilleleder til at genfortælle, men teksten kan også læses højt for spillerne.**

Det kan godt virke meget opdelt med de forskellige elementer, men tanken er, at det meget gerne skal flyde nogenlunde naturligt fra det ene til det andet og man må som spilleleder meget gerne give plads, når der opstår interessant spil mellem spillerne. Samtidigt er det dog også spilleders rolle at drive historien fremad og sikre at fornemmelsen af kapløbet hele tiden holdes ved lige.

**Billeder til at give den rette stemning findes i Bilag 4 og på nær de første syv billeder (H1-7) svarer bogstav og tal, til den scene hvor billedet skal gives til spillerne.**

## **Akt 1 (Eksposition)**

Overordnet stemning: Præget af eventyrerens nysgerrighed og ambition, optimisme og en rejse der tager sin begyndelse. Imod slutningen bliver drømmene til virkelighed i mødet med Antarktis, der samtidig afslører udfordringen i den opgave de har sat sig for.

### Ekspeditionerne forud for Terra Nova

*Terra Nova ekspeditionen var den tredje britiske ekspedition til Antarktis inden for en kortere årrække. Den fornyede interesse for Antarktis startede med Discovery ekspeditionen (1901-04), planlagt af Sir Clements Markham og ledet af Scott. Det var den første britiske ekspedition til Antarktis i 60 år og blev i høj grad finansieret af det Royale Geografiske Selskab. Både Wilson og Evans deltog og var med til at gøre sig nogle af de erfaringer, som blev grobund for Englands fremtidige udforskning af Antarktis. Der var nemlig meget lidt arktisk erfaring på denne ekspedition. Udforskningen foregik med ski og hundeslæder og på trods af problemer med hundene, der fik Scott til at foretrække mandkraft, blev der gjort mange opdagelser. De fandt Antarktis' eneste dal fri for sne, opdagede en ny kejserpingvinkoloni ved Cape Crozier og mest markant opdagede de*



polarplateauet. De nåede også længere Sydpå end nogen mand hidtil, men vendte tilbage nedslidte og ramt af skørbug, Ernest Shackleton, der havde ledsaget Scott, værst ramt af alle. Herefter var forholdet mellem Scott og Shackleton, der blev sent tidligere tilbage til England, anstrengt og bedredes ikke med årene. Da ekspeditionen skulle vende hjem, måtte de hjælpes fri af andre skibe, da Discovery havde frosset sig fast i isen. Bedrifterne vakte stor interesse tilbage i England og startede en fascination af udforskningen af Antarktis.

Nogle år efter i 1907 ledte Shackleton sin egen ekspedition til Antarktis. Nimrod ekspeditionen (1907-09) satte en ny rekord for det sydligste punkt betrådt af mennesker, da de opdagede adgangen til polarplateauet via Beardmore gletsjeren og betrådte plateauet. Dog lykkedes det heller ikke denne gang at nå Sydpolen. Med stor succes benyttede de en kombination af Manchuriske ponyer, motortræk og slædehunde. En model der blev kopieret af Scott på Terra Nova ekspeditionen. Shackleton så sig nødsaget til at gå imod et løfte givet til Scott og etablere sin lejr i McMurdo sound og foretage sin udforskning herfra, hvilket øgede splittelsen mellem ham og Scott. Foruden det sydligste punkt, lykkedes det en sideekspedition at bestige Mount Erebus og lokalisere den magnetiske Sydpol. Ekspeditionen og Shackleton modtog stor pris fra offentligheden for deres bedrifter.

### Planlægning

Fra Scott vendte hjem fra Discovery ekspeditionen kunne han ikke slippe tanken om at vende tilbage. At gøre nye opdagelser og denne gang nå til Sydpolen. Således arbejdede han i det små mod en ny ekspedition. Efter at Shackleton næsten nåede til Sydpolen blev det dog alvor og arbejdet med at stable ekspeditionen på benene intensiveredes.

Ekspeditionen var et privat foretagende og der blev hvervet midler under hele rejsen mod Antarktis, til og med New Zealand. Uden en bevilling på omtrent 20 000 britiske pund, var det dog tvivlsomt om ekspeditionen var kommet af sted. Der var dog også en hvis støtte fra det Royale Geografiske Selskab, der støttede specielt de videnskabelige formål. Det indkøbte skib Terra Nova, var dog indregistreret under flåden og ekspeditionens officielle primære mål var ”...at nå Sydpolen og sikre det britiske imperium æren for denne bedrift.”

Motoriserede larvefødder, der skulle støtte ekspeditionens ponyer i opgaven med at trække udstyr og forsyninger, blev specielt udviklet og testet i den norske sne. Hunde var ikke oprindeligt en del af planen, men efter flere snakke med den erfarne arktiske opdagelsesrejsende Fridtjof Nansen, blev det besluttet at medbringe to slædespand hunde. Meares, der havde erfaring med hunde, blev sat til at anskaffe dem og i samme ombæring ekspeditionens ponyer. Således kom ekspeditionens transport til at ligne sammensætningen benyttet af Shackleton tre år forud.

### Rejsen mod Antarktis

(Vis billede H1)

Terra Nova sejlede ud fra Cardiff, Wales 15. juni 1910 med pressen og utallige folk mødt op for at se skibet starte det lange stræk til Antarktis. Scott blev dog tilbage for at ordne de sidste forberedelser til ekspeditionen og stod til skibet i Sydafrika, efter at have rejst med et hurtigere passagerskib. De fleste om bord på skibet var erfarne flådefolk og rejsen sydpå forløb uden de store hændelser. I Australien ventede dem dog en overraskelse. Mens skibet lå i havn i Melbourne

*modtog Scott et telegram fra Amundsen, at han ligeledes var på vej mod Sydpolen. Det var nu ikke længere blot et spørgsmål om at nå Sydpolen, men om at komme først. Scott udtalte dog til pressen at hans planer ikke ville ændres, ej heller de videnskabelige mål opgives for at vinde et kapløb. Det var dog stadigvæk ekspeditionens officielle mål. Sidste stop inden den endelige afsejling mod Antarktis var New Zealand, hvor ekstra forsyninger, hunde, ponyer og motoriserede larvefødter sendt i forvejen, blev taget med om bord.*

*Efter en lille uges sejlads bliver skibet dog ramt af en kraftig storm, der flere gange er faretruende tæt ved at vende hele skibet på hovedet. Flere gange fejlede pumperne og alle mand måtte øse med spande, for at holde skibet oven vande. Midt i dette arbejde blev Wilson næsten slynget overbords af en bølge, men blev reddet af en hurtigtænkende Evans. Skibet klarede sig gennem stormen, men den kostede to ponyer og en hund livet, foruden at 10 tons kul og 300 liter benzin gik tabt.*

### Fastfrosset i isen (U1):

Ekspeditionens skib Terra Nova er frosset fast og spillerne skal nu få skibet fri af isen. De kan arbejde hårdt for at få skibet så hurtigt fri som muligt eller vente og se, om vind og vejr vil svække ismassen, og gøre opgaven lettere.

SG 15 (SG 11) & 11 rejsedage tabt / SG 13 (SG 9) & 5 rejsedage tabt)

*Den kraftige storm har bragt jer ud af kurs og da vinden stilner, befinder i og jeres skib sig fanget i en masse af grødis og store isflager. I er trætte efter kampen med stormen, men heldigvis lader den nuværende vind til at skubbe ismassen og jer mod Antarktis. Det går dog ikke blot at flyde rundt således, hvis i skal nå til McMurdo sound som planlagt og i må på et tidspunkt rive jer fri af isen. På et tidspunkt vil det nok ske af sig selv, men det kan tage op til uger og hvem ved hvordan vinden arter sig. Desuden flyder man ikke lige så hurtigt som man sejler.*

**Dilemma:** Ekspeditionens skib (Terra Nova) er frosset fast i en kæmpe ismasse og spillerne må nu vælge om de vil vente og lade isen bryde op af sig selv (SG 11 (SG 9) og 11 rejsedage tabt) eller om de vil finde en måde hurtigere at kæmpe sig fra af isen (SG 15 (SG 13) og 5 rejsedage tabt). I.E. det vil uanset hvad tage tid at komme ud af isen.

**Venter:** beskriv den kedsommelige ventetid, at vågne hver morgen og intet er sket, humøret blandt folk der falder og folk der går rundt og mukker eller vandrer formålsløst frem og tilbage. Beskriv til sidst hvordan der endeligt er tegn på at isen bryder op og hvordan de i fællesskab får skibet fri.

**Kæmper sig aktivt fri af isen:** beskriv hvordan de knokler, med tydelig fremgang i starten, men så er det som om, man ikke kan se, at der sker noget. Folk der falder i vandet og klaprene af kulde må varmes op i kahytten. Allerede opbrudt is, der i løbet af natten fryser til igen. Men så endeligt bryder de igennem og de kan bugserer skibet fri og sætte sejl.

### Etablering og overvintring i Antarktis:

(Vis billede H2-6 løbende mens du fortæller)

*Efter at være brudt ud af isen, og et par dages sejlads, når skibet til McMurdo sound, hvor, efter et par timers udforskning, det bliver besluttet at sætte i land ved et forbjerg, der navngives Cape Evans. Det er et kæmpe arbejde at aflaste skibet og selvom der er mange hænder, tager det flere*

dage at få det hele på land. En enkelt motoriseret larvefod går tabt, da isen giver efter og to ponyer, der dog reddes op fra det iskolde vand, bukker under for lungebetændelse et par dage efter. Kulden er stadigvæk uvant, om end genkendelig for en del af ekspeditionen, og mens en mere permanent base etableres overnattes i telte eller på skibet. Efter 14 dage står hytten klar og ekspeditionen flytter ind.

I den første tid er der næsten konstant lyst og kun en let gråt skær markerer natten, men i løbet af de næste 9 måneder oplever i dagene blive kortere og nætterne mørkere, vinterens konstante mørke og så endeligt, hvordan det igen går mod den lyse sommer. Vinterens mørke giver dog rig mulighed for at beundre Aurora Australis, sydlyset, der bugter sig med sine nærmest overjordiske farver over himlen blandt stjernerne. Tiden bliver brugt til videnskabelige formål, yderligere udforskning og udlægning af depoter. Terra Nova på tilbagevejen fra udforskning østpå, stødte på Amundsens lejr og efter høflig afsked med nordmændene, vendte skibet hurtigt tilbage til lejren. Besætningen rapporterede mange hunde i Amundsens lejr og en position 60 mil tættere på Sydpolen end Scotts lejr. Mange meteorologiske data blev opsamlet, sammen med magnetiske og kosmiske målinger. En ekspedition til Cape Crozier gav Wilson øget mulighed for at studere kejserpingvinerne der og erhverve sig tre æg. Det kunne være gået galt, da vind rev deres telt bort, men heldigvis blev det genfundet. Udlægningen af det store "1 ton depot" gik ikke uden problemer, da blandt andet én af de motoriserede larvefodder manglede og fire ponyer måtte lade livet. På trods heraf blev depote lagt ud, men komt til at ligge lidt mere nordligt end planlagt.

## Akt 2 (Komplikation)

Overordnet stemning: Det er koldt og hårdt, men folkene i ekspeditionen er målrettede og ved godt mod. Vejret arter sig ganske pænt, i forhold til at det er på Antarktis.

### Fakta der gives til spillerne:

Ved stærk kuldepåvirkning af huden kan der opstå en forfrysning. Førstegradsforfrysninger viser sig som hvide områder i huden, der først klør og gør ondt, for derefter at blive følelseløse. Der ses dog sjældent permanente skader.

- ✧ I november-december er der næsten konstant lyst, uanset hvor på Antarktis du befinder dig og som du nærmer dig polen bliver det mere og mere udtalt.
- ✧ Antarktis er 14 millioner kvadratkilometer og 98 % dækket af is med en gennemsnitlig tykkelse på 1,9 km.
- ✧ Om vinteren er gennemsnitstemperaturen på Sydpolen minus 76°C, mens den om sommeren er minus 27°C.
- ✧ Der er INGEN isbjørne, til gengæld er der leopardæler i havet og kolonier af kejserpingviner på isen.
- ✧ Antarktis er delt i to af de transantarktiske bjerge
- ✧ Diamantstøv: en sky af iskrystaller lige over jordoverfladen oftest observeret på skyfrie dage i Arktis eller Antarktis. Diamantstøv kan sænke sigtbarheden, men nogle gange er iskrystallerne så spredte, at man først lægger mærke til de korte små reflekterede lysglimt, der har givet fænomenet navn, når man står midt i skyen.

Inden første rejsebeskrivelse indprentes det over for spillerne at det er et kapløb og at Amundsen med sine hunde og kortere rute har et forspring. Til spillerne siges at: ”Det er svært at sige hvor meget, men det kan maksimalt være en uge.” (reelt er forspringet 5 dage, således at spillerne skal vinde 6 dage i forhold til planen for at komme først). Den vage angivelse til spillerne er bevidst for at have et element af usikkerhed og presse spillerne til at ofre mere af deres karakterer.

**R1:** (Vis også billede H7) *Løjtnant Evans blev sendt forud med motorholdet og de motoriserede larvefødder for en uge siden. Forberedelserne er gjort og nu er i på vej mod Sydpolen. Det kan godt være at Amundsen har kortere vej og nok allerede er draget af sted. Men i er den britiske ekspedition, har viljen til sejr og vil nå først! Når i vender jer om, kan i til at starte med se silhuetten af basen der har været jeres hjem i et år, men efter nogen tid falder den i et med landskabet. Hunde, mænd og ponyer er fulde af energi og det går i et rask tempo over isen.*

#### Genstridige og uregerlige slædehunde (U2):

Der er udbrudt tumult blandt slædehundene, som har spredt sig til ponyerne der bliver urolige og hele ekspeditionen har måttet stoppe. Spillerne må stoppe problemerne med hundene og få ekspeditionen på gлед igen.

SG 9 (SG 6) – 2 timeglas/1 min.

*Mens Meares prøver hårdhændet at få hundene til at makke ret med råb og spark, forsøger Dimitri at få filtret træklinerne ud, men det synes ikke rigtigt at virke. Et eller andet må være faret i hundene, for de bliver ved med at glamme og slås. Da i nærmer jer, begynder ponyene at blive urolige og stå og fnyse og stampe og før i ser jer om står hele ekspeditionen stille. Med vindens susen og hundenes larm er det svært at tænke, men det er klart, at i må gøre noget, også så dette ikke vil gentage sig. For ikke at tale om kulden, der snart vil trække ind i jer alle sammen, hvis i står stille for længe.*

Stikord: Førerhund/alfa, filtrede liner, opskræmte ponyer, glammer, filtrer træklinerne sammen

**R2:** *At mærke seletøjets træk og sneen under deres poter synes kun at have gjort hundene mere ivrige og så snart i holder pause går der ikke længe inden hunden begynder at gø og hyle, som for at drive jer videre. Den samme iver kan mærkes blandt ekspeditionens deltagere, men mere afdæmpet, da de ved at der er lang vej igen til Sydpolen.*

#### En omvej omkring pingviner (U3):

(Vis billede U3)

Wilson ved at en 'uopdaget' race af kæmpekejserpingviner holder til under en dagsrejse herfra og at de med al sandsynlighed er i gang med at yngle. Vil gruppen bruge 1 dagsrejse på at gøre en videnskabelig opdagelse, eller vil de skynde sig videre?

SG 10 (SG 8) / SG 10 (SG 8) og 1 rejsedag tabt – 2 timeglas/1 min.

*Lige inden ekspeditionen sætter ud om morgenen gør Wilson opmærksom på at han kort observerede en koloni af endnu ubeskrevne kæmpekejserpingviner under Discovery ekspeditionen, men blev forhindret i at studere dem grundet dårligt vejr. Stedet er ikke langt fra hvor i er nu og*

*desuden er det yngletid. Med lys i øjnene udbryder zoologen Apsley at beskrivelsen af pingvinerne og deres pasning af ungerne vil være en stor videnskabelig opdagelse. Meares gør opmærksom på, at det nok vil koste ekspeditionen én rejsedag og straks lyder det fra Keohane og Crean at ikke en dag kan tabes hvis nordboerne skal slås. Videnskabsfolkene ledt af Apsley argumenterer at én dag intet er mod sådan en opdagelse. Der er endnu lang vej igen og en stor strækning hvor den brugte tid kan indhentes, men samtidigt tæller hver en dag og Amundsen har allerede et forspring.*

**Dilemma:** Ekspeditionen er næsten lige sat i gang og nu byder muligheden sig for en storslået videnskabelig opdagelse, men prisen er tid. Spillerne kan enten haste videre og ikke skænke pingvinerne flere tanker (SG 10 (SG 8)) eller de kan opsøge kæmpekejserpingvinkolonien, observere og beskrive den (SG 10 (SG 8) og 1 rejsedag tabt). (Ingen umiddelbar begrænsning på tid i scenen, men hvis det trækker i langdrag eller der går for meget mundhuggeri i det, startes et timeglas med 30 sekunder)

**Haster videre uden tanke for videnskaben:** beskriv hvordan landskabet er gunstigt med ikke for dyb sne til hestene, men også hvordan de hele tiden har udsigt til det sted hvor Wilson har udpeget pingvinkolonien tilholdssted. De ser ofte Apsleys blik fanget i den retning og ind imellem kan han høres mumler bittert, hvorfor de ikke bare var draget efter de pingviner.

**En omvej for videnskaben:** Beskriv hvordan de nærmer sig en udløber fra bjergene og Apsley der får mere og mere lys i øjnene ved tanken om kæmpepingviner. Som de nærmer sig begynder de at kunne høre pingvinernes skræppen og da de runder udløberen, ser de kolonien i en afskærmet dal.

**R3:** *Alle er ved godt mod og selvom i kan mærke at det bliver koldere som i bevæger jer væk fra kysten, kuer det jer ikke. Den koldeste morgen indtil nu vågner i op til en skyfri himmel og solen, der får sneen til at skinne som diamanter. Undervejs er det pludseligt ikke kun sneen under jer, der glimter, men selve luften omkring jer synes at være fyldt af små lysglimt som fra diamanstøv.*

Lejren pakkes sammen (S1):

Med rolig efterhånden indøvet effektivitet pakkes lejren sammen hvilket giver tid til en kort sludder eller ordveksling hist og her. Telte tages ned og slæder, ski og dyr gøres klar.

*Det er en overskyet og næsten vindstille morgen, så selvom det er koldt, er det til at holde ud. De fire telte er ved at blive slået ned og Crean tjekker ski og slæder, mens Dimitri begynder at se til hundene. Små skyer af ånde står ud fra hver person og fra ponyerne, der står tæt klumpet sammen for at holde varmen, står en tynd dampsky. Humøret er højt og da Wright kommer hen for hjælpe Crean udveksler de en joke, der får Wright til at bryde ud i en kort kraftig latter.*

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ Den hæder der vil tilkomme dem, når de vender sejrige tilbage.
- ✧ Hundene og ponyernes gode helbred og energi
- ✧ Det gode tempo de sætter
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu

**R4:** *Det er hårdt arbejde og alle kommer til at svede, hvad end man står på ski, styrer hundeslæderne eller går med snesko ved siden af de ponytrukne slæder. For at få vand nok og slukke tørsten undervejs er der flere der tygger sne. Det er koldt og giver en mærkelig knirkende fornemmelse når man tygger i sneen, men det holder end med væske.*

#### Sprækker i isen – den sikre eller risikable rute (U4):

Der begynder at være tegn på sprækker i isen og et fald ned i en sprække vil være alvorligt og muligvis dødelig. Spillerne skal vælge om de tager en sikker omvej, eller tager risikoen og fortsætter af deres nuværende rute.

SG 14 (SG 12) / SG 9 (SG 7) & 3 rejsedage tabt – 2 timeglas/1 min.

*Som i glider hen over isen ændrer lyden af sneen under ski og meder sig. Først lægger i næsten ikke mærke til det, men efterhånden bliver lyden mere knirkende og i kan mærke hvordan sneen giver mere efter, når i sætter af med skiene. På et tidspunkt er det så markant at i alle stopper op. De af jer der har været på polarekspedition før, ved at det kan være tegn på sprækker og faldgrubber i isen under sneen. Det er dog muligt at det ikke vil være noget problem, isen vil holde og blive stærkere længere fremme. Samtidigt vil det tage lang tid at køre udenom, da denne slags områder ofte strækker sig vidt, men det vil være en risiko at fortsætte af den fastlagte kurs.*

**Dilemma (2 timeglas/1 min.):** Målet er at komme først til Sydpolen, men er det værd at tage risikoen for at undgå at miste et par dage? De kan også miste tid og ressourcer hvis det går galt blandt issprækkerne, men går det godt vil de have vundet tid. De kan vælge at tage den sikre rute og rejse en omvej (SG 9 (SG 7) og 3 rejsedage tabt) eller de kan tage chancen og bevæge sig henover det farefulde terræn og satse på at deres viden og evner vil bringe dem sikkert igennem (SG 14 (SG 12)).

**Den korte risikable rute:** Lad spillerne forklare hvorledes de bevæger sig frem over isen, men beskriv hvordan de næsten hele tiden kan høre en knagen og knirken fra isen og flere gange må skifte retning og brede sig ud, fordi isen lyder faretruende tæt på at bryde.

**Den sikre omvej:** Beskriv hvordan grunden under dem føles bund solid, men hvordan de ikke helt kan ryste fornemmelsen af sig, at det er spild af tid at gå øst eller vest, når nu deres mål ligger mod syd.

**R5:** *En sjælden vind fra kysten skubber jer i ryggen og tillader jer at udnytte de medbragte sejle til at trække slæderne frem. I bevæger jer hen over isen og ski og slæder synes at flyve af sted.*

#### Maskiner i sneen - efterladte motoriserede larvefødder (S2):

I udkanten af det farefulde område finder ekspeditionen de to motoriserede larvefødder og imens de går rundt, får de en idé om hvad der er sket. Imens de går rundt, eller blot ser på, får de mulighed for at snakke sammen og dele deres oplevelser.

*Da i første gang skimter mørke konturer, der bryder det ensformigt hvide landskab, ligner det klippeformationer. På nærmere hold viser det sig at være de to motoriserede larvefødder sendt af*

*sted med forsyninger en uge forud. Den ene står blot forladt i sneen, mens den anden er delvist nedsunken og hvis i nærmer jer den, kan i høre den velkendte knirken fra isen. Efter at have kigget lidt nærmere ser det ud til at kulden har sat en stopper for larvefod nummer to, da intet andet synes at være galt. Alt, bortset fra ekstra brændstof er blevet aflastet og det lader til at løjtnant Evans og hans hold har fortsat deres opgave på ski.*

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ Det uforudsigelige
- ✧ Det farefulde i deres færd
- ✧ Den barske natur
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu

**R6:** *En morgen vågner i op efter at have haft mere eller mindre den samme drøm. Amundsen og hans nordmænd, der bare flyver af sted over isen med deres hunde. I ved selvfølgelig godt at det blot er et produkt af udmattelse og jeres frygt for at Amundsen skal nå først, men alligevel sidder drømmen i jer de næste dage og er med til at drive jer frem.*

### **Akt 3 (Konfrontation)**

Overordnet stemning: Der er ok med forsyninger, men ekspeditionsdeltagerne begynder at mærke træthed på grund af strabadserne og det ensformige landskab. De første tegn på forfrysninger, der ikke bare forsvinder viser sig. Det bliver koldere som ekspeditionen nærmer sig det antarktiske polarplateau.

Fakta der gives til spillerne:

Ved andengradsforfrysninger kan huden fryse og bliver hård, og efter 1-2 dage dannes blærer med et blankt eller mælkelignende indhold. De fleste skader heler inden for en måneds tid, men følsomheden over for kulde og varme kan blive permanent svækket.

- ✧ Gennemsnitligt det koldeste, tørreste og mest vindblæste kontinent
- ✧ Varmt når der er overskyet
- ✧ Koldt når de er skyfrit og blå himmel
- ✧ Sneblindhed: forbigående synsnedsættelse med lysskyhed og smerter forårsaget af Solens ultraviolette stråler, som reflekteres fra sneen. Ultraviolet lys absorberes i hornhindens yderste celleglag (epithel), som svulmer op og bliver uklart. Symptomerne forsvinder af sig selv i løbet af 12-24 timer og behandles med øjenforbinding evt. suppleret med pupiludvidende øjendråber. Normalt er der ingen permanente følger.
- ✧ Underernæring, tilstand som følge af utilstrækkelig indtagelse af vitale næringsstoffer, vitaminer og mineraler, hvorved kroppen må tære på egne væv og ikke kan opretholde en optimal sammensætning og funktion.
- ✧ Tegn på underernæring:
  - Svaghed i muskler og træthed
  - Bemærkelsesværdig/hurtigt vægttab
  - Irritabelhed og svimmelhed
  - Øget risiko for infektion og nedsat sårheling

### Bortløbne ponyer (U5):

I nattens løb har noget skræmt ponyerne, der er løbet væk. Vil de bruge tid på at finde dem, eller rejse videre med mindre oppakning, der kan blive livsnødvendigt senere.

SG 12 (SG 10) & SG for de to efterfølgende udfordringer stiger med 1 / SG 11 (SG 9) & 1 rejsedag tabt – 1 timeglas/30 sek.

*Selvom det er koldt at træde ud af teltet, er det rart at undslippe lugten fra præget af sved fra mænd, der knokler af sted hver dag. Der går dog ikke længe, inden at i bemærker at flokken af ponyer er væk og snart lyder frustrerede udbrud fra de andre telte. Specielt Atkinson, kirurgen, lader til at være påvirket af dette tilbageslag og bander og svovler i et minut, før han forsvinder skulende tilbage ind i teltet. Trætte efter gårdsdagens strabadser og med vinden susende om teltet er der ingen, der har hørt de skræmte ponyernes flugt. Heldigvis har flokken efterladt et nogenlunde tydeligt spor, så måske kan i genfinde dem, men det vil tage tid. Samtidigt vil det dog sænke jer at måtte udvælge i og omfordele det udstyr og proviant ponyerne hidtil har trukket.*

**Dilemma (2 timeglas/1 min.):** Ponyerne har revet sig fri og løbet bort i løbet af natten. De må nu beslutte, om de vil bruge noget af deres dyrebare tid på at finde ponyerne (SG og 1 rejsedag tabt), eller straks rejse videre og tage konsekvensen af de manglende ponyer (SG 12 og SG stiger med 1 for de to efterfølgende udfordringer).

**Bruger tid på at finde ponyerne\*:** Beskriv hvordan de må sprede sig ud, på trods af at de, efter nogen tids søgen, nogenlunde har fastsat den retning ponyerne er flygtet i. Herefter beskriv når de finder ponyerne, hvordan de må genne dem sammen, da de stadig er lettere frygtsomme, selvom kulden har sløvet dem noget.

**Rejser straks videre\*:** Beskriv hvordan det ekstra læs, der hidtil har været trukket af hestene, tynger slæderne ned og gør det hårdt at trække dem i gang. Når de først er i gang er det ikke så slemt, men gør tanken om at stoppe værre. Pauser er dog nødvendige, hvis de ikke skal køre sig selv ned.

\*Uanset hvad finder de én pony død på vejen, med brækket forben og frosset ihjel.

**R7:** *I har været undervejs nogen tid nu, men der er visse ting man aldrig vender sig til. De kan synes små, men i det barske klima er det endnu en ting at håndtere. Her er selvfølgelig tale om kampen med at få frosne sokker på om morgenen. Foden der skal vrikkes ned i det stive hylster, der først bløder op, når dagens slid tør gårdsdagens frosne sved op.*

**NB.** Day og Hooper sendes tilbage for at rapportere på ekspeditionens fremgang og lade dem vide at hundene tages med videre.

### Irriterende konstant syngende og nynnende rejsekammerat (U6):

Ekspeditionsdeltageren Lashley synger konstant det samme vers og det tærer på alles slidte nerver. Som konsekvens sænkes moralen og tempoet, hvilket ikke er acceptabelt og der må gøres noget. Vi starter scenen når det er blevet for meget for alle.

SG 10 (SG 8) – 1 timeglas/30 sek.



Lashley, den tætbyggede fyrbøder, synes konstant at synge den gamle traditionelle irske vise "Molly Malone" og når han ikke går og synger, nynner han den. I starten var det lettere opmuntrende, men nu på tredjedagen, hvor han ikke synes at stoppe, går det næsten alle på nerverne. Det er så galt, at ingen gider høre på ham og alle holder så meget afstand, at ekspeditionen har spredt sig ud, med et langsommere tempo til følge. Keohane har flere gange højlydt bedt ham holde kæft og Wright forsøgt med venligere ord, men der synes ikke at gå længe inden han begynder at nynne og snart synge igen. Dette må håndteres og moralen genskabes, så i som et hold kan slå nordmændene.

Molly Malone/ In Dublin's fair city/Cockles and mussels' første vers og omkvæd:

- Overvej at finde sangen på youtube og sæt den til at spille i baggrunden i denne scene e.g. denne version af Johnny Logan <https://www.youtube.com/watch?v=z4pa4A9beno>

*In Dublin's fair city, where the girls are so pretty  
I first set my eyes on sweet Molly Malone  
As she wheeled her wheelbarrow through streets broad and narrow  
Crying cockles and mussels alive a-live O!*

*A-live a-live O! A-live a-live O!  
Crying cockles and mussels alive a-live O!*

**R8:** Der er selvfølgelig ophold, men det er som om, vindens susen er jeres konstante følgesvend, som den driver sneen henover den vidstrakte øde isslette. Et ensformigt landskab der heller ikke gør noget for at bryde monotonien.

Sjældne og vigtige fossiler (S3):

De har fundet en masse vigtige fossiler, der vil underbygge teorien om kontinentaldrift. At læse dem vil koste én dags rejsetid (primært social scene). Under pausen er der tid til snak ud over om fossilerne skal medbringes og begynder de at læse fossilerne slås lejr, med mulighed for de scener spillerne har lyst til.

Der har blæst en stærk vind det meste af dagen og da i søger læ bag en naturlig snedrive, gør i en opdagelse. På læsiden har vinden blotlagt klippe, skærver og sten i alle størrelser og ved nærmere inspektion bemærker Apsley og Wilson flere fossiler indlejret heri. Deriblandt flere der ligner bregner, hvilket tyder på at Antarktis tidligere har været meget varmere og måske landfast med andre dele af verden. Endnu en stor opdagelse, men det vil nok tage omtrent en dag at udvælge, udhugge og læse de vigtigste eksemplarer. Mens i holder pause må i beslutte jer om det er tiden værd (1 rejsedag tabt).

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ De mange videnskabelige opfindelser der er gjort (og måske dem der er blevet tilsidesat for at komme først).
- ✧ Ømme skuldre og muskler.

- ✧ At vågne op og stadigvæk kunne mærke gårsdagens træthed og ømhed.
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu.

**R9:** *Den skarpe vind står jer ofte ind i ansigtet og selvom i er pakket ind finder i ofte hvide pletter på næse og kinder, hvor forfrysninger har sat sig fast. Ellers er det ofte hænder, der nogle gange må ud af lufferne for at binde en knude, og fødderne, der går gennem is og sne, der bliver ramt.*

#### Underernæring og forfrysninger (U7):

Ekspeditionen er ramt af begyndende underernæring og flere deltagere viser tegn på permanente forfrysninger. De må nu beslutte om de vil sende Meares og Dimitri tidligere hjem, med nogle af de folk der er hårdest ramt, eller slide videre.

SG 13 (SG 12) / SG 11 (SG 10) & 1 rejsedag tabt – 1 timeglas/30 sek.

*I nærmer jer Beardmore gletsjeren, adgangsvejen til polarplateauet og Sydpolen. Efterhånden har i vænnet jer til den konstante fornemmelse af træthed i musklerne og den ene dag flyder over i den næste i dette ensformige landskab. Bjergene, der kun langsomt bliver større, er den eneste indikation på at det går fremad. Det er umuligt at spise nok til at opretholde vægten og sammen med den ensformige kost, begynder folk at vise tegn på underernæring, den nu hulkindede Atkinson mest af alle. Flere har også sorte finger- eller tåspidser på grund af forfrysninger og Wrights højre fod er langsomt ved at blive sort. Meares og Dimitri skulle først have forladt jer om nogle dage, når gletsjeren blev umulig at navigere for hundeslæderne, men Wright og Atkinsons chancer for at klare den bliver bedre, hvis hundeslæderne nu vender om og tager dem med, og det vil frigive nogle rationer til den videre færd. Samtidigt vil det også sænke tempoet ikke at have hundeslæderne med. Men så igen, forfrysninger og underernæring risikerer også at sænke jer.*

**Dilemma (2 timeglas/1 min.):** Ekspeditionen er begyndt at blive påvirket af underernæring og forfrysninger, specielt to af ekspeditionsdeltagerne, og det risikerer at sænke dem. Vil de sende de hårdest ramte deltagere tilbage med hundeslæderne, med tabet af hundeslæderne til den sidste strækning til gletsjeren til følge (SG 11 (SG 10) og 1 rejsedag tabt). Eller de kan fortsætte som hidtil planlagt og håndtere konsekvenserne af underernæring og forfrysninger, når de opstår og håbe at alle klarer den (SG 13 (SG 12) og hvis slaget ikke klares med 5 eller mere omkommer Atkinson eller Wright).

**Meares og Dimitri vender om med Atkinson og Wright med det samme:** Beskriv hvordan der tages afsked med dem, der vender om, og måske en af de mest svækkede fastspændt på en af hundeslæderne. Derefter hvordan de begiver sig videre med flere rationer, lidt mere mætte, men uden hundeslæderne til at føre an og finde den bedste rute.

**Kæmper sig videre med uændrede planer:** Beskriv hvordan det går rimeligt fremad, men at de indimellem må stoppe og lade enten Wright eller Atkinson køre med hundeslæderne. Selv når de selv står på ski, snesko er for dem udelukket, har Wright og Atkinson af og til brug for støtte.

**R10:** *Vinden, der synes at have skåret et hul i bjergene til Beardmore gletsjeren, har kort forinden skabt et særegent syn. Hvis man ikke vidste bedre, skulle man tro, at havet var frosset til is på et splitsekund. Furer og forhøjninger bølger sig hen over isen og giver en indtrykket af at stå ved en Britisk kyst på en halvblæsende dag.*

Ved gletsjerens fod - to mand og hundene sendes tilbage (S4):

Den nederste del af Beardmore gletsjer er nået og de er halvvejs. Nu skal de krydse gletsjeren for at nå til det øde polarplateau. Hundespannene vil dog ikke være til meget nytte på gletsjeren og der må derfor tages afsked med Meares og Dimitri. **NB.** Hvis Meares med flere allerede er blevet sendt tilbage udelades den understregede del af beskrivelsen og der fokuseres udelukkende på at de er nået omtrent halvvejs og den udfordring gletsjeren er.

I scenen kan de tage afsked med Meares og Dimitri, reflektere og samle sig eller tale de andre op til at tage fat på den sidste halvdel af rejsen. Hvis de to allerede er taget af sted, ventes på at nogen tager det første skridt. I mellemtiden kan lavmælt samtale mellem spillerne foregå.

Ponyerne, hvis de stadigvæk er der, er blevet slagtet og lagt i depot som proviant.

*Det er morgen, primært markeret af at i nu er vågne og tiden på jeres kronometre viser ni. Uvant er der næsten vindstille og stilheden runger nærmest i jeres ører. Foran jer rejser de stejle bjerge sig og kun lidt mindre stejl slynger Beardmore gletsjeren sig mellem dem. Vejen til Polarplateauet hvor jeres mål ligger. I er nået over halvvejs, men store strabadser ligger stadigvæk foran jer. Alle står tavse ved deres slæder og kigger, som om ingen har lyst til at tage det første skridt. Der synes at være noget skæbnesvangert over endeligt, at skulle betræde gletsjeren, der den sidste måneds tid har været jeres pejlemærke. I får dog et afbræk, da der tages afsked med Meares og Dimitri der vender om med hundene, der ikke vil gøre den store nytte på gletsjeren.*

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ At stå ved et vendepunkt, den uforsonlige gletsjer og adgangen til polarplateauet
- ✧ Det evige dagslys, der knap synes at ændres sig
- ✧ Om dem der er vendt om mon klarer sig
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu

**R11:** *Det er som om kulden står ud fra gletsjeren. Så længe i bevæger jer af sted kan i holde jer nogenlunde varme, men så snart i står stille, trænger kulden ind gennem de mange lag tøj. På hver side af jer rejser bjergene sig og for det meste blæser der en støt kold vind imod jer, der gør at man bliver endnu hurtigere kølet ned.*

## **Akt 4 (Desperation)**

Overordnet stemning: Bogstavelige, mentale og fysiske ressourcer er få. Samtidigt er målet tættere på end nogensinde og er med til at drive, i hvert fald nogen af dem, frem mod Sydpolen. Vinden og specielt kulden tager til, som de bevæger sig op i højderne og ud på det flade plateau.

### Fakta der gives til spillerne:

Tredje- og fjerdegradsforfrysninger: Vævet under huden begynder at fryse til is. Der dannes blodfyldte blærer, som udvikles til en hård sort skorpe efter omtrent to uger. Der opstår midlertidigt tab af funktion i påvirkede legemsdele, der nogle gange bliver permanent. Ubehandlet kan det resultere i mistede tær og fingre og hvis der går koldbrand i forfrysningen, kan det blive nødvendigt at amputere.

- ✧ Vinden blæser typisk fra Sydpolen ud mod kysten.
- ✧ Whiteout: Et fænomen hvor ensartet lys gør det umuligt at adskille skygger, landemærker eller horisonten. Det sker ofte i et udbrudt snedække på en overskyet dag. Det kan være farligt, da man mister fornemmelsen for perspektiv og retning.
- ✧ Den laveste temperatur er målt ved den russiske forskningsstation Vostok på Østantarktis den 21. juli 1983, hvor temperaturen var helt nede på minus 89,2°C.
- ✧ Lave temperaturer gør det hårdt at trække slæderne, som at trække dem over ørkensand. Friktionen er ikke nok til at smelte sneen under mederne og manglende smelte-glide effekt sammen med fastfrysning af krystaller til slæderne meder, øger friktion og får det til at føles som at trække gennem sand.
- ✧ En snestorm har vindstyrker på over 56 km i timen med sne der fyger eller blæser, således at sigtbarheden falder til under 400m.

### Slæde med udstyr på vej i gletsjersprække (U8):

En skjult gletsjersprække har givet efter under en af slæderne og truer med at trække udstyr og mænd ned i sprækken. De må handle hurtigt for at redde mænd og udstyr og undgå for store tab. (Sker på den øvre halvdel af gletsjeren)

SG 11 (SG 10) – 1 timeglas/30 sek.

*I har slidt af sted i mange timer og skuldrene er ømme af at trække de tunge slæder op af den evindeligt stigende gletsjer. Ganske vist er en stor del af provianten forsvundet fra slæderne, men slæderne synes lige tunge. Siden den første vindstille dag på gletsjeren har en støt isnende vind stået jer imod og i dag er ingen undtagelse. Pludseligt hører i et højt smæld. I vender jer om og ser Keohane vælte og langsomt blive trukket mod en sprække i gletsjeren, der har åbnet sig. Som et sultent gab trækker den ham nærmere, på trods af Løjtnant Evans og Lashleys indædte kamp for at holde imod. I må handle hurtigt hvis ikke mænd og udstyr skal gå tabt.*

**NB.** Hvis slæden går tabt sendes Atkinson, Wright, Apsley og Crean straks tilbage i håbet om at de kan klare sig med den oppakning der blev reddet og forsyninger fra depoterne. Ellers skilles de fra de andre ved toppen af gletsjeren, da beregningerne i forhold til forsyninger kræver det. Kun otte mænd kan fortsætte herfra og før Sydpolen er nået vil holdet være nede på fem mand udvalgt til at stå ved polen. (Er Atkinson og Wright vendt om, vender kun Apsley og Crean om, er en af dem omkommet vender de resterende tre om her).

**R12:** Alle vidste at det ville blive koldt da i tog af sted, og undervejs har i fået en ny forståelse for hvad det vil sige at være kold. Men da i når polarplateauet falder temperaturen yderligere og det skaber et nyt problem. Tidligere var friktionen nok til at smelte sneen under mederne og få slæden til at glide nemmere. Nu sætter sig i stedet iskrystaller på mederne og der føles som at trække slæden gennem sand. Mens nogle trækker, må andre rende bagved med snesko og skubbe.

#### Samlet omkring kogeblusset (S5):

Ekspeditionen har nået 3½ grad syd. Alle er de samlet i ét telt, maden varmes og de nyder den smule varme det giver. Alligevel er det en mærkelig blandet stemning, med trætte ansigter, nogle opgivne andre stålsatte, men alle hærgede af strabadserne indtil nu. Nogle snakker og andre sidder stille optaget af indre tilbageblik på rejsen. Eventuelt præget af hjemlængsel.

*I sidder alle sammen presset ind i ét telt. Udenfor hyler vinden, men inde i teltet er der læ og med de mange mennesker, er temperaturen næsten behagelig. I morgen tager de tre andre hjemad og det er kun jer fem tilbage til at tilbagelægge det sidste stræk til Sydpolen. Derfor dette, efter standarderne, festmåltid. En dåse med "confit de canard" er blevet tilføjet til den sædvanlige umiskendelige gryderet og den liflige duft af and fortrænger næsten lugten af sved og lærred i er vant til. Alle sidder i med hænderne strakt frem mod primussens varme flammer. I kan genkende rejsens strabadser i hinandens ansigter, oplevelser der ikke sådan lige drives på flugt af varme og duften af and. De fleste har dog stadigvæk et stålsat glimt i øjet, styrket af målets nærhed, men det er tydeligt at Lashley, med sænket blik, blot venter på at vende skiene hjemad. Modsat løfter løjtnant Evans stemmen for endnu en gang at påpege hvilken skam det er, at være kommet hele denne vej og så ikke få lov at stå på Sydpolen. Men der er ikke noget at diskutere, der er kun en hvis mængde proviant og beslutningen er taget.*

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ Hvad man ser frem til når man kommer hjem
- ✧ Ønsket om at vende hjem
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu

**NB.** Næste morgen sendes Løjtnant Evans, Lashley og Keohane tilbage. De er nu fem mand, der sammen skal nå Sydpolen så hurtigt som muligt.

**R13:** Skyerne har tætnet sig og giver et par graders varme, så ski og slæder glider lidt nemmere. Tempoet bliver sat lidt op, men ikke meget, da alle muskler er trætte. Det bliver sværere og sværere at skelne konturer i landskabet, der i forvejen er ensformigt og uinteressant. Pludseligt er det som verden går i hvidt (Whiteout). I er fem mand om en slæde midt i en hvid intethed. Horisonten og alle konturer er væk, og kun solen, der gør skyerne svagt lysere, gør at i kan kende op og ned. Det går dog ikke at stå stille, og i fortsætter efter bedste evne. Ud på aftenen, da skyerne tynder ud, ser i at i heldigvis ikke er kommet meget ud af kurs.

### Navigation til polen med snestorm i hælene (U9):

Ekspeditionen må kæmpe med de svære forhold at navigere under og skal præcist finde den geografiske Sydpol, så det ikke kan anfægtes at briterne kom først. Samtidigt trækker det op til snestorm og de må beslutte om de tør slå lejr så tæt ved målet, eller påtager sig risikoen og kæmper videre mod Sydpolen.

SG 17 (SG 15) / SG 15 (SG 13) & 1 rejsedag tabt – 1 timeglas/30 sek.

*Navigationen er sværere her, der er få pejlemærker, kompasset er for upræcist på disse breddegrader og for at gøre det hele værre trækker det op til snestorm. Heldigvis nåede Oates at tage en kurs inden skyerne dækkede solen og i burde endnu kunne hente nogle mil, før stormen er over jer. I er så tæt ved målet nu og stormen burde også sænke Amundsen, hvis i bliver ved bare lidt endnu må i næsten være sikret sejren. Vinden tager støt til og begynder at hvirvle sne og is op. Hvis i ikke snart slår lejr vil stormen omfavne jer og blæst og kulde trække varmen ud af jer. Men måske, hvis i bare bliver ved lidt endnu, vil i kunne undslippe det værste af stormen og nå først til polen.*

**Dilemma (1 timeglas/30 sek.):** En snestorm er ved at trække op og nærmer sig ekspeditionen og de må tage et valg. Vil de slå lejr med det samme og vente til snestormen er ovre, på trods af at de er så tæt ved målet og at det kan koste dem dyrebar tid (SG 15 (SG 13) og 1 rejsedag tabt), eller vil de kæmpe videre indtil de har undsluppet stormen, eller den tvinger dem til at slå lejr og dermed måske vinde sejren (SG 17 (SG 15)).

**Fortsætter og trodser stormen\*:** Inden længe er i som indelukket i en kuppel af sne og kan mærke hvordan stormen trækker varmen ud af jer, men i kæmper jer videre. Snestorm gør navigationen sværere og mere forhastet.

**Vælger at slå lejr og lade stormen løje af\*:** Det er sidste øjeblik i vælger at slå teltet op og må med forfrosne fingre kæmpe for at holde fast i teltdugen, så den ikke flyver væk. Efter at have gravet teltet lidt ned i sneen, klumper i jer sammen inde i teltet og tænder for primussen for at få et minimum af varme. Udenfor hyler vinden, som var det djævelen selv, der var kommet efter jer.

\* Uanset hvad spillerne vælger så beskriv hvordan den efterfølgende stilhed runger så meget højere efter stormen.

**NB.** Undersøg hvor mange rejsedage spillerne har vundet. Er det seks eller flere kommer de først til Sydpolen, er det fire eller færre kommer Amundsen først. Hvis spillerne efter denne udfordring har indhentet præcist 5 dage, står de uafgjort med Amundsen og hans folk. Beskriv hvordan de får øje på Amundsen og hans hundeslæder bag dem ude mod venstre og at han synes at komme nærmere. De har nu en chance for at foretage en sidste slutspurt til Sydpolen i form af en udfordring SG 9 (SG 7), hvor de har ét timeglas (30 sek.) til at tilføje terninger.

**R14:** *I har bragt stormen eller klogeligt søgt ly i jeres telte. I hvert fald runger stilheden efter den kraftige storm og sollys begynder at opløse de resterende skyer. I er ikke langt fra jeres mål. Blot de sidste mil og en præcis etablering af Sydpolens placering.*

### Billedet på Sydpolen tages (S6):

De har næsten lige nået Sydpolen og plantet deres flag, som de første i verden eller som nummer to, hvis Amundsen nåede først. Nu skal det foreviges med et fotografi (vis billedet til spillerne), og karaktererne kan reagere på endeligt at være nået deres mål. Der er plads til handling, snak eller indre følelser. Hvis det passer ind; henvend dig som spilleleder til hver af spillerne (én efter én): hvilke tanker går gennem dit hoved nu i er her, ved Sydpolen? – her henvises til karakterens tanker.

*Nu står i her, på Sydpolen som i havde sat jer for. En let vind blæser i baggrunden, men intet sammenlignet med hvad i har oplevet og i registrerer den knapt nok. I er samlet om flaget, tegnet på Englands storhed og en af jer gør de sidste forberedelser, så øjeblikket kan foreviges med et fotografi. Tanker går gennem jeres hoved, nogle taler, andre er stille, men én ting er sikkert, i nåede jeres mål. ... selvom der selvfølgelig også er rejsen hjem foran jer.*

Emner der kan bringes i spil:

- ✧ burde have nok i sig selv, men her er nogle stikord/følelser der kan gives til spillerne hvis de virker låst fast - opdelt efter om de kom først eller ej.
  - Kom først: glæde, lettelse, stolthed, svært ved at tro det, har vundet nyt mod, uden energi nu målet ikke driver en, drømmer om helt modtagelse og kommende bedrifter.
  - Blev nummer to: resigneret, frustreret, vred, uvillig til at acceptere nederlag, opgivende, glad for blot at kunne vende om, stolt over egne bedrifter.
- ✧ Rejsen hjem
- ✧ Rejsen og hændelser indtil nu



## Akt 5 (Resolution)

Overordnet stemning: Afhænger af hvordan det er gået ekspeditionen, men præget af at de nu endeligt har nået målet, men nu også skal hele turen hjem, tærede efter den store indsats for at nå hurtigt til polen.

### Rejsen hjemad og ekspeditionens skæbne:

Beskriv hvordan det går støt hjemad de første par uger og derefter, hvordan de overkommer eller bukker under for nogle af de ting, der knækkede den oprindelige ekspedition: vinden der skulle have hjulpet dem hjem som pludseligt forsvinder, ekstremt kolde temperaturer, forfrysninger, afkræftethed og underernæring, hundeslæderne der aldrig kom dem i møde og 1 ton depotet, der lå for langt nord på.

### **Epilog – den sande og tragiske historie:**

I virkeligheden ankom Scott, Wilson, Oates, Bowers og Evans til Sydpolen den 17. Januar, hvor de erfarede at Amundsen og hans hold var kommet først og havde slået dem med en måned. I et brev fundet i nordmændenes lejr beder Amundsen Scott overbringe nyheden herom, i tilfælde af at den norske ekspedition ikke skulle nå tilbage.

Scott skriver i sin logbog - *"Great God! this is an awful place and terrible enough for us to have laboured to it without the reward of priority."*

Rejsen hjem gik de første uger strygende for Scott og hans mænd, men derfra gik det ned ad bakke. Den vind de havde satset på til at drive dem hjem fra polen døde hen og temperaturen faldt til en atypisk kulde. Flere af mændene begyndte at vise tegn på svære forfrysninger og under forceringen af Beardmore gletsjeren, faldt Evans i en sprække og erhvervede sig en svær hjernerystelse. Ved gletsjerens fod omkom han af sine skader, forfrysninger og generel udmattelse. Forfrysninger i specielt fødder begyndte nu at sænke dem og specielt Oates var svært ramt. De kæmpede sig dog videre og forventede snart at se hundeslæderne komme dem i møde. Men hundene udeblev og efter en uge opgav de at blive undsat af hundeslæderne. En dag hvor de knap havde tilbagelagt tre mil, gik Oates ud af teltet og vendte ikke tilbage. Det gik nu lidt hurtigere frem, men 11 mil fra 1 ton depotet blev de ramt af en kraftig snestorm og måtte slå lejr. 29. marts skriver Scott sit sidste notat i logbogen.

Uddrag fra Scotts sidste notat - *"Had we lived, I should have had a tale to tell of the hardihood, endurance, and courage of my companions which would have stirred the heart of every Englishman. These rough notes and our dead bodies must tell the tale, but surely, surely, a great rich country like ours will see that those who are dependent on us are properly provided for."*

Sommeren efter sendes et hold ud, der finder Scott, Wilson og Bowers frosset ihjel i deres telt. De indsamler noter, logbøger, breve og fotografiske film, førend teltet lægges ned omkring de tre og en gravhøj af sne med et kors rejses over dem.





**Tak til:**

Min søde kæreste som har bakket mig op, når jeg har siddet og skrevet ud på de sene nattetimer  
Morten Greis Petersen Fakkelskov, Marie Skouenborg og Troels Ken Pedersen: For hjælp med  
fokusering af min idé til en skarpere synopse og gode input.

Anders Frost Bertelsen og Tina Heebøl Arbjørn, for at være fantastiske scenarieansvarlige og givet  
viden, opbakning og sparring.

De andre Fastaval forfattere 2017 for viden, opbakning og sparring

Kristian Bach Petersen, tak fordi du stillede op som sparringspartner og tilbød din hjælp

Mine spiltestere for deres mange gode input og konstruktive kritik

## **Bilag 1 – karakterark for 5 spillere**

## Robert Falcon Scott (43 år)



### **Kaptajn i den royale flåde**

#### Wilson "Uncle Bill":

En mand af fineste karakter,  
en god ven og en sand  
videnskabmand.

#### Oates "the Soldier":

Den muntre gamle pessimist.  
På trods heraf er han altid  
hårdtarbejdende og dygtig til  
hvad han gør.

#### Bowers "Birdie":

Han er dejlig ligefrem, formår  
meget og er fuld af en positiv  
energi.

#### Evans:

Han har gåpåmod og løser  
sine opgaver uden fejl. Han  
forstår vigtigheden af familie  
og historie.

Den stærke  
britiske mand  
kan overvinde alt

(Optimisme)

Vi må arbejde  
sammen.  
Jeg går forrest.

(Lederskab)

Forudseenhed og  
grundig  
planlægning

(Velovervejet)

**Personlig kerne:** Du har altid været fascineret af naturvidenskab og ekspeditionens videnskabelige sigte er mindst lige så vigtigt som at nå Sydpolen.

### Baggrund:

Søn af en brygger blev du alligevel født ind i en familie med stærke flådetraditioner og i en alder af blot 13 år startede din karriere i flåden. Det ordnede liv i flåden tiltalte dig og efter flere udmærkelser opnåede du som 25-årig rangen af Officer. Du havde også gjort dig positivt bemærket hos Sir Markham af det Royale Geografiske Selskab under en kapsejls, hvor din hurtige beslutning om at bomme tidligt redede dig og dit hold sejren.

Tingene gik godt, indtil din far mistede størstedelen af familiens formue. Heldigvis tillod din løn dig at sende dem penge og sammen med støtte fra din bror Archie, klarede familien sig. Du fortsatte med at stige i graderne, men ikke så let som før, da posterne var få. For dig var der dog stor glæde i arbejdet og fællesskabet på de skibe du tjente på. Du tog dig også godt af dem under dig, da rang og disciplin jo ikke behøver at være en barriere for venlighed.

Tre år efter blev jeres familie ramt på ny, da din far døde. Din mor og alle dine søskende var der til begravelse og du lovede din mor at hun og dine to ugifte søstre ikke skulle lide nød. Archie hjalp selvfølgelig også til, men blot ét år efter kom et brev med den tragiske nyhed at Archie var død af Tyfus og du stod nu tilbage som eneforsørger af familien. Til alt held stødte du på Sir Markham i Londons gader, der fortalte om en forestående polarekspedition. Det var en gylden mulighed for advancement og dermed ville familien også være sikret. Næste dag meldte du dig til at lede ekspeditionen.

Som du havde gættet blev du udnævnt til kaptajn kort forud for Discovery ekspeditionen. Ekspeditionen havde ikke den store arktiske erfaring, men i nåede nærmere sydpolen end nogen

anden før og bragte mange videnskabelige resultater med hjem, foruden erfaring og et brændende ønske om at vende tilbage til Antarktis. Dine bedrifter havde vakt folks interesse og åbnede døre til Londons bedre kredse. Det var også her, du første gang mødte Kathleen. Hun var kunstner, syntes altid at have en finger på byens puls og efter over et år at have lært hinanden bedre at kende, blev i gift. Inden for et år, blev du velsignet med din søn Peter og havde nu din egen lille familie. opdnet af din tidlige underordnede på Discovery ekspeditionen, Shackletons, fejlede forsøg, på trods af at han havde brudt sit løfte og brugt McMurdo Sound som base, var planerne for den næste ekspedition til Antarktis her allerede godt i gang, Da Peter var lidt over ét år, var alt klar til at ekspeditionen forlod England.

Nu er du tilbage, med Wilson og Evans fra Discovery, og denne gang vil i nå Sydpolen. Du ved at det vil blive hårdt og koste jer meget, men i vil gøre det og vende triumferende hjem. For England, videnskaben og din kone Kathleen.

### Personlige ejendele:

Billede af din kone Kathleen med jeres søn Peter på armen.

Et brev fra Kathleen, skrevet før afrejsen og først åbnet på Antarktis.

En lille lommekniv du fik af din storebror Archie, da du startede som kadet i Flåden.

**Første minde 35 år siden (Wilson):** I var utvivlsomt venner, selvom ingen af jer kunne huske hvornår i blev det. Nu sad du med en stor pose æbler i træet og hørte Wilson råbe advarende om at æblernes retmæssige ejer var på vej. To sekunder senere var du nede fra træet og efter en kort løbetur kunne i nyde jeres rov. Du ved at du altid kan stole på Wilsons opbakning, ligesom den dag på æblerov, og du vil altid være der for ham.

**Andet minde 11 år siden (Bowers):** Markham kom til dig en dag kort før Discoverys afrejse. En ung bekendt af hans, Bowers, havde sejlet et af flådens skibe på grund og behøvede en til at tale sin sag. Du mødtes med den unge mand og da han virkede hæderlig og du kunne sætte dig i hans sted, hjalp du ham. En mand kan ikke dømmes på grundlag af én fejl og det har Bowers vist siden, ved fuldt ud og med højt humør at løse sine opgaver.

**Tredje minde 6 år siden (Evans):** Evans havde altid markeret sig ved sit gåpåmod under Discovery- ekspeditionen, men denne dag så han mere grå ud og gåpåmodet syntes at mangle. Du havde ellers skrevet i brevet, hvor i du inviterede til dette møde, at det drejede sig om en ny ekspedition! Under jeres samtale spurgte han ofte ind til hyren for ekspeditionen og efter et par spørgsmål, kom det frem at Evans familie var faldet til hårde tider. Her var en mand, der satte familie højt, hvilket du billigede. Resolut lovede du at betale hans familiegæld, hvis han tog med på ekspeditionen. Der gik lidt tid, men så accepterede han, om end med blikket kastet nedad.

**Fjerde minde 1 år og 5 måneder siden (Oates):** Du var knap nok kommet ud af din kahyt på Terra Nova, da du blev mødt af Oates, der havde et lettere krigerisk udtryk i ansigtet. Straks gik han i gang med at tale om ponyernes tilstand og kvalitet og at det havde været en fejl at sætte en hundefører til at købe ponyerne. Du kunne fornemme hans engagement, en vigtig ting på en mission som denne. Men man må ikke lade pessimismen vinde, og du fortalte ham at ekspeditionen var blevet nøje planlagt og at han måtte have tiltro til ekspeditionen og de andre deltagere heri.

## Edward Adrian "Uncle Bill" Wilson (39 år)



### Naturhistoriker og læge

#### Scott:

Han har en utrolig indre drivkraft og en påskønnelse for naturvidenskab. En god ven der kærer sig om andre.

#### Bowers "Birdie":

Du bryder dig ikke om hans afslappede tilgang til troen. Men du må medgive at han bidrager og er god til at muntre folk op.

#### Oates "the Soldier":

En modig mand, der ikke giver op, selv når tingene ser sortest ud.

#### Evans:

En ressourcefuld og snarrådig mand.  
Du er ham taknemmelig for at have reddet dit liv.

Tro og Guds  
velvilje vil føre  
os igennem dette.

(Stoisk)

En støtte for  
andre og en  
dygtig mægler.

(Empatisk)

Videnskaben og  
jeg kan hjælpe os  
her.

(Logisk)

**Personlig kerne:** Gud vil altid være med mig og støtte mig. Alt hvad der sker, har en betydning og er en del af en større plan.

### Baggrund:

Allerede fra en tidlig alder vidste du at du ville være naturhistoriker, selvom din far var læge. Du fandt glæde i at observere og male de lokale dyr og blev opmuntret af dine forældre. Naturvidenskab lå til dig og med en førsteklases uddannelse fra Gonville and Caius College, Cambridge lå mulighederne åbne. Du endte dog med også at følge din fars hvern og startede lægeuddannelsen. I din tid på Gonville and Caius College fandt du din tro og tillagde dig en mere asketisk livsstil. Din tro blev testet, da du kort før din endelige eksamen blev ramt af Tuberkulose. Med guds hjælp overlevede du dog og fik muligheden for at genfinde dine kunstneriske evner, mens du genvandt dine kræfter i Norge og Schweiz. Lægestudiet blev færdiggjort om end et år senere end forventet. Inden et år blev du gift med din kone Oriana og kort herefter fik du en plads på Discovery ekspeditionen til Sydpolen som Kirurg, zoolog og maler. Ekspeditionen blev ledet af din barndomsven Scott, med hvem du var med til at nå det sydligste punkt hidtil.

Nu er du af sted på din anden arktiske ekspedition under Scott. Shackleton havde tilbudt dig en plads på hans ekspedition, men du forblev loyal mod Scott. Du vil fortsætte dit videnskabelige arbejde og om Gud vil det når i også Sydpolen.

## Personlige ejendele:

En katekismus givet dig da du startede på Gaius College.

Et brev med en lok af din kone Orianas hår.

Et stort stykke æggeskal fra kejserringvinkolonien i udforskede tidligere på året.

**Første minde 35 år siden (Scott):** I var utvivlsomt venner, selvom ingen af jer kunne huske hvornår i blev det. I sad sammen og spiste af byttet fra Scotts æblerov. Du havde været udkigspost, men Scott var den modige af jer to. Byttet blev dog delt lige, som en sand ven ville gøre det.

**Andet minde 11 måneder siden (Evans):** Kun få dage fra New Zealand blev Terra Nova ramt af en hård storm. Skibet Gyngede fra side til side, men trods søsyge var du på dæk for at gøre din pligt. Pludseligt kom en enorm bølge over dækket og ville have trukket dig i døden hvis ikke Evans, der fornuftigt havde bundet sig fast til rælingen, havde kastet sig efter dig. Du er ham dybt taknemmelig herfor.

**Tredje minde 8 måneder siden (Oates):** Basen hvor i skulle overvintre var nu næsten på benene og med Oates havde du været ude og sætte et par videnskabelige målestationer op. I var næsten tilbage til basen, da Oates på skiene trak ud af dit spor og op på siden af dig. Først udtrykte han en stor tiltro til dig og de evner du havde opøvet under Discovery ekspeditionen og du fornemmede at han ville blive en god støtte under den kommende ekspedition. Derefter nævnte han sin tvivl omkring ponyernes kvalitet, men at han ville gøre sit bedste. Sikke en ildhu og dedikation til målet.

**Fjerde minde 6 måneder siden (Bowers):** I havde fået øje på kejserringvinkolonien for en time siden, men da det var begyndt at blæse op havde du besluttet at finde et egnet sted at slå lejr. På vej hen for at se til Bowers arbejde med teltet, overhørte du hans bemærkning til sin makker med teltet: ”Sikke en fandens vejr, om end jeg nu godt kunne bruge lidt helvedesflammer for varmen nu.” Du nåede knap at rynke brynene, før end et vindpust greb den blafrende teltdug ud af hænderne på Bowers. Der var ikke tid til irettesættelser og med isøkser og lærredet fra jeres oppakning fik du med hjælp dannet et læ, der så jer gennem natten. Indtil søvnen fandt dig bad du til Gud i dine tanker og morgenen bragte rolig vind og fundet af teltdugen fanget blandt en bunke klipper tæt ved. Din tro bragte jer sikkert hjem og du håber at Bowers lemfældige omgang med tro ikke vil skabe jer flere problemer.

## Lawrence "the Soldier" Oates (32 år)



### **Kaptajn i kavaleriet**

#### Wilson "Uncle Bill":

En mand der lytter og ser på realiteterne. En opdagelsesrejsende med erfaring og viden om Antarktis.

#### Scott:

Han er uorganiseret uden forståelse for udfordringerne. Han er dog dygtig til at motivere de andre mænd.

#### Bowers "Birdie":

Han arbejder hårdt og tager sin tårn, men det er som om han ikke har en fornemmelse for virkeligheden.

#### Evans:

Han er en flink fyr og giver altid en hjælpende hånd. Du respekterer hans erfaring fra sidst han var i Antarktis.

Dygtig navigatør  
med kendskab til  
landskabet.

(Selvsikker)

Dyretække,  
specielt over for  
heste.

(Loyal)

Vi skal nå målet  
vi har sat!  
Giver ikke op.

(Passioneret)

**Personlig kerne:** Jeg har kæmpet for Storbritannien og aldrig overgivet mig. Den britiske gentleman vil sejre og vi vil komme først til Sydpolen.

### Baggrund:

Født ind i en velstående og respekteret familie manglede du ikke noget da du voksede op. Til tider kom onkel Frank på besøg og fortalte din søster Lillian og dig om sine ekspeditioner i Afrika og de opdagelser de gjorde der, måske var det de fortællinger, der mange år senere fik dig til at melde dig til Scotts ekspedition. Som så mange andre valgte du en militær karriere, der ledte dig til kavaleriet og Sydafrika. Desværre nåede din far ikke at opleve det, da han døde af Tyfus i dit sekstende leveår. Langsomt og støt blev du forfremmet og efter du to gange nægtede at overgive dig under en træfning blev du forfremmet til Løjtnant. I denne træfning skadede et skud din hofte, så dit venstre ben nu er en tomme kortere end det højre. Senere kom en udnævnelse til kaptajn og udstationering i Irland, Ægypten og Indien.

Efter have læst i aviserne og hørt blandt folk om Scotts første Sydpoleekspedition og Senere Shackletons brave om end forfejlede ekspedition, blev din nysgerrighed vakt. Du ville have del i den ære og storhed som ekspeditionen bragte til Storbritannien. Heldigvis kunne Scott se anvendeligheden af dine evner med heste og med et mindre finansielt bidrag til ekspeditionen, var en af pladserne din.

Under forberedelserne og rejsen til Antarktis meldte du altid når du så noget der kunne gøres bedre, men sådan så Scott det ikke helt. Han kalder dig en pessimist, men du siger bare tingene som de er og hvis han ikke vil se realiteterne i øjnene er det hans problem.



## Personlige ejendele:

Et kompas som din opdagelsesrejsende onkel Frank gav dig, da du var ung.  
Et billede af dig og Abbie, som du har et godt øje til, fra en officiel militærmiddag.  
Din afdøde fars mekaniske lommeur.

**Første minde 2 år siden (Bowers):** Abbie forstod at argumentere for sin sag, én af tingene der først havde tiltrukket sig din opmærksomhed, bortset fra hendes skarpe blå øjne. Det var i Irland for ét år siden og intet var sket, men nu sad hun her og argumenterede med sin bordherre ... Bowers. Holdet var taget i byen for at fejre den snarlige afrejse og de to var ankommet sammen. Du syntes bestemt ikke om den måde Bowers så på hende og håbede at hendes interesse snart ville vandre din vej.

**Andet minde 1 år og 5 måneder siden (Scott):** Du var blevet mistænksom for et par dage siden og nu var du sikker. I var endt op med nogle andenrangs ponyer, der næppe alle ville kunne klare strabadserne på Antarktis. Det var selvfølgelig Scott, der i sin visdom havde sat hundeføreren til at indkøbe ponyerne, og nu skulle du nok fortælle ham, hvad hans forudseenhed havde skaffet dem. Du fandt ham uden for sin kahyt, men selvom han lyttede til hvad du sagde, var det som om det prellede af på ham. Du fik blot en bemærkning om at være optimistisk og bevare troen på missionen, hvilket får dig til at tvivle på hans kompetencer. Han er dog lederen af denne ekspedition og du ved fra din tid i kavaleriet, at hvis lederen ikke har fuld autoritet, så falder delingen. Derfor bakker du ham fortsat op, selvom din tiltro til ham er svækket.

**Tredje minde 11 måneder siden (Evans):** Det havde været en god aften i går, hvor i alle var taget ind til byen, for at mærke civilisationen en sidste gang før i drog af sted mod det øde Antarktis. Du var gået, da der ikke synes at ske så meget mere, men Evans måtte have holdt den kørende, for nu så du ham stolpere op af landgangsplanken. Det vil sige, indtil han drattede i. Storgrinende smed du en redningskrans ned til den stakkels Evans og hjalp med at hive sig op på dækket. Uheldigvis havde dit grin tiltrukket Scotts opmærksomhed og Evans blev trukket ind til en samtale. Han må dog have skjult sin brandert godt, for lidt tid efter gik han drivvåd ned i sin kahyt. Intet efterspil, heldigvis, ham Evans var nu en flink fyr. Foruden at hans Antarktis erfaring nok skulle komme ekspeditionen til gode.

**Fjerde minde 8 måneder siden (Wilson):** Basen hvor i skulle overvintre var nu næsten på benene og du havde assisteret Wilson med at sætte et par videnskabelige målestationer op. Du havde i den forgangne tid lært ham bedre at kende og indset at hans viden om Antarktis var klart større end Scotts, om end Wilson ikke skiltede med det. I var næsten tilbage til basen, da du besluttede at vise ham din tiltro og opbakning. Du trak skiene ud af Wilsons spor, stagede op på siden af ham og lod ham vide hvad du tænkte. Det førte så også til at du fik nævnt din tvivl omkring ponyernes kvalitet, men du fik stoppet dig selv inden du fik givet Scott skylden. Han og Wilson var tydeligvis meget tætte. I stedet understregede du at du ville gøre dit for at ponyerne holdt så længe som muligt og du kunne mærke at Wilson satte pris på dit bidrag til ekspeditionen.

## Henry Robertson "Birdie" Bowers (28 år)



### **Løjtnant i den royale flåde**

#### Wilson "Uncle Bill":

Han kan holde ro på gemytterne når en vittighed ikke er nok til at lette stemningen. Men han burde fokusere mere på det gode i dette liv end i det næste.

#### Scott:

En sand leder der forstår sine mænd og har ambitioner. Han ser det bedste i folk og bringer det frem.

#### Oates "the Soldier":

Han er dedikeret og fokuseret på målet, men nogle gange giver det ham tunnelsyn. Nogle gange skulle han måske også stole på andre.

#### Evans:

En hjælpsom sjæl, der forstår at værdsætte en god vittighed. I går godt i spænd, ham og dig.

Gåpåmod og et højt humør, der smitter.

(Empati)

Hårdfør, arbejdsom og pålidelig.

(Åben og ærlig)

Hvad med om vi prøvede det her?  
- kreativ løsning

(Kreativitet)

**Personlig kerne:** Du har altid set tingene fra den lyse side og tror på at tingene nok skal gå. Surmuleri hjælper ingen, så hvorfor ikke altid holde humøret højt? Det gør du i hvert fald!

### Baggrund:

Din far døde da du var tre, så du har ingen andre minder end en stemme blandet med duften af cigaretrøg. Men din mor tog sig godt af dig og dine to ældre søskende, og i flyttede endda til London, da du var tretten år. Streatham High School for Boys gav dig en uddannelse, og hjalp dig med at komme ind i handelsflåden. Dit første skib var HMS Worcester, som under sin rejse fik besøg af Sir Markham fra det Royale Geografiske Selskab. Det skulle vise sig et lykketræf, da hans velvilje hjalp dig flere gange siden. Efter at have været jorden fire gange rundt mistede det lidt sin mystik, og du gik ind i den Royale flåde i Indien. På et tidspunkt syntes din karriere inden for flåden at være slut, men med Sir Markhams hjælp gik det, og du opnåede rank af løjtnant.

Nu har Sir Markham skaffet dig en plads på Terra Nova som en del af Scotts ekspedition. Du har fået mulighed for at betrede steder få andre eller slet ingen før dig har betrådt. Selvfølgelig er det givet, at du vil gøre alt for at I når Sydpolen, for det gør I jo.

## Personlige ejendele:

En udskåret halskæde af grønsten (New Zealandsk jade), som du fik af en af de lokale maorier inden skibet forlod New Zealand.

Et billede af dig og Abbie, som du nåede at få et godt øje til, foran Big Ben i London.

Som et minde om at man aldrig skal lade mismodet vinde, bærer du en splint fra det skib du havarrerede i en halskæde.

**Første minde 11 år siden (Scott):** Det var kun 3 måneder inde i din tid i flåden, da du sejlede et af deres skibe på grund, med et stort hul i skroget til følge. Nå, det er vist på tide at finde nyt arbejde, tænkte du. På Mirakuløs vis var Sir Markham dog i nærheden og med hans ven Scotts hjælp, kunne du alligevel fortsætte din karriere. Ham Scott ser det bedste i folk, og du er ham dybt taknemmelig.

**Andet minde 2 år siden (Oates):** Din søster havde skrevet i brevet, om du ikke ville vise jeres kusines veninde lidt af byen. En ung kvindes selskab er altid behageligt, så du inviterede hende med til holdets samling i en af byens finere barer. Abbie viste sig at være et vidunderligt selskab med en skarp tunge, men blid latter. I løbet af aftenen kastede hun dog Oates lige lovlig mange blikke, og du syntes ikke om de smil han sendte tilbage. Hvis hun skulle kaste sin kærlighed på nogen, ønskede du at det skulle være dig.

**Tredje minde 8 måneder siden (Evans):** Da du først startede i flåden havde du ikke ventet at ende på Antarktis, men nu stod du her som en af de få udvalgte. Et par skridt senere stod du ikke længere, men lå i sneen med begge ski op i vejret og grinede lidt af dig selv. Nå ja, måske skulle der lidt arbejde til før du stod på Sydpolen. En smilende Evans rakte dig en hånd og fik dig på ret kurs igen med et par nye instrukser. Han havde selv været i en lignende situation sidst han var her og de næste måneder hjalp han dig med at mestre ski og snesko. Til gengæld kvitterede du med alle de vittigheder du kunne genkalde og som faldt i god jord hos Evans. Over de næste par måneder blev i således ganske gode venner.

**Fjerde minde 6 måneder siden (Wilson):** Da du hørte at der blev mulighed for at se en pingvinkoloni i egen person, meldte du dig straks til ekspeditionen. For blot en time side havde i set dem på afstand med deres vrikkende gang, men nu havde en voksende vind tvunget jer til at finde en smule læ hvor i kunne og slå lejr. Din makker der hjalp med teltet så forfrossen og mismodig ud, så for at muntre ham gjorde du grin med at der vist måtte helvedesild til for at bekæmpe denne fandens kulde. I samme nu rev et kraftigt vindpust rev teltdugen ud af din og din makkers hænder. Det var et skuffet blik Wilson sendte dig, men han viste sin erfaring og fik hurtigt sat jer i gang med at lave et nødtørftigt læ. Du tænkte hvor heldigt det var, at i havde den erfarne Wilson med og heldet stoppede ikke der. Næste morgen da i satte ud, fandt i teltdugen kilet fast ikke langt fra jeres improviserede lejr. Du var dog overbevist om, at selv uden dette lykketræf, ville Wilson have formået at bringe jer sikkert tilbage til basen.



## Edgar Evans (35 år)

### **Underofficer i den royale flåde**

#### Wilson "Uncle Bill":

Til tider gør hans blinde tro ham uforsigtig, men man kan altid komme til Wilson med sine tanker og han ved meget.

#### Oates "the Soldier":

På overfladen virker han som en flink fyr og han besidder et drive ikke ulig dit eget. Du har dog ikke helt tilgivet ham.

#### Bowers "Birdie":

Den mand kan altid få mig og de andre til at grine. Desuden arbejder han hårdt og vi er et godt makkerpar vi to.

#### Scott:

Han er en dygtig leder, der tager sig af folkene under sig og ser det bedste i dem.

Min Erfaring  
siger mig at vi  
bør ...

(Ambitiøs)

Jeg véd at vi har  
noget udstyr der  
kan hjælpe her.

(Hjælpsom)

Sand arbejdshest  
besiddende stor  
styrke.

(Spontan)

**Personlig kerne:** Du tror på dig selv og dine egne evner, hvilket gør at du kaster dig ud i en opgave uden den store tøven. Din erfaring siger dig at hvis du selv tror på det, vil det lykkes.

### Baggrund:

Du lærte havet at kende fra en tidlig alder, da din far tog dig med ud på den fiskerbåd, hvor han arbejdede. Din mor sørgede dog for, at du passede din skolegang. Selvom du var et pænt stykke fra at være nummer ét i klassen var du opsat på at blive mere end en fisker som din far.

Da du blev 13 år søgte du derfor ind og blev optaget i den britiske royale flåde. I de næste otte år blev du oplært og tjente på forskellige skibe, men forfremmelser var få og langt imellem på trods af at du altid kastede dig over nye opgaver. I 1899 tjente du under Scott på HMS Majestic og endeligt var der en, der synes at have øje for dine talenter. I hvert fald blev du i 1901 udvalgt til at deltage i Scotts Discovery ekspedition. Du var uvant med kulden og det fremmede landskab, men kastede dig i vanlig stil ud i det og gjorde mange nyttige erfaringer undervejs.

Hjemvendt fra ekspeditionen ventede en forfremmelse og det var også kort herefter at du mødte din kone Lois. Det var et par roligere år, men så blev din mor uarbejdsdygtig og måtte flytte ind hos dig og Lois. I havde ikke hidtil levet i luksus, men nu måtte i begynde at spænke og spare for at få det til at løbe rundt. Det så ikke lyst ud, indtil Scott igen hev fat i dig. Denne gang ville han nå hele vejen til Sydpolen og havde brug for folk, der havde erfaring. Ydermere lovede Scott at sørge for din familie, indtil hjemkomsten, hvor han forventede forfremmelser og dertilhørende lønforhøjelser til alle. Det skulle dog vise sig at det ikke kun var din polarerfaring, men også dit sømandskab, der blev nødvendigt, da jeres skib næsten sank i en kraftig storm ud for New Zealand. Antarktis, nu er du her igen, og mon ikke med din hjælp at I skal nå Sydpolen.

## Personlige ejendele:

En lille flaske cognac til at drikke på Sydpolen, som du også havde med på Discovery ekspeditionen.

Det udbetalte gældsbevis som Scott betalte, så du er sikker på at kunne betale ham præcist tilbage.  
Et billede af dig i din første flådeuniform sammen med din mor og far.

**Første minde 6 år siden (Scott):** Du kendte Scott fra jeres tidligere ekspedition til Antarktis. Selvom det havde været hårdt under Discovery ekspeditionen, var du også blevet fascineret af Antarktis og glædet dig over hver nye evne du mestrede. Det var dog ikke hvad der fyldte dine tanker, nu du sad over for Scott igen efter en skriftlig invitation til en ny ekspedition. Din kone Lois og dig havde måttet tage din mor ind og det kneb med at få pengene til at række. Derfor spurgte du fornuftigt også ind til lønnen, men noget måtte have afsløret dig. Han blev ved med at spørge ind, indtil du indrømmede hvor grelt det stod til med familiens økonomi. Der gik ikke et øjeblik inden Scott tilbød at betale den gæld i havde opbygget, selvfølgelig mod at du tog med på ekspeditionen. Du afslog et par gange, men overgav dig så for din families skyld, selvom du ikke brød dig om tanken om almisser. Derfor lovede du også dig selv, at når du kunne, ville du straks betale Scott tilbage. Denne venlighed forstærkede dog kun din viden om at Scott var en god mand.

**Andet minde 11 måneder siden (Oates):** Du havde nået havnen og nu manglede bare den sidste udfordring, gangplanken op til skibet. I var taget i byen en sidste gang inden i nåede Antarktis. Du kunne huske at have været sammen med Oates på et tidspunkt, men det var sløret af alkoholen, der stadigvæk fik dig til at slingre. Lidt for meget, da du mærkede din fod ramme ved siden af planken kort inden det kolde vand skubbede rusen til side. Heldigvis kom der hurtigt en redningskrans og du blev mødt af Oates grinene ansigt, da du var oppe over rælingen. Det var lige før du blev vred, men så grinede du med, indtil du pludseligt hørte Scott rømme sig. Samtalen der fulgte var ikke behagelig, men heldigvis var Scott venligt indstillet og havde bemærket dit hårde slid under rejsen, så du slap for at blive smidt af ekspeditionen og efterladt her i New Zealand. Det var dog ikke takket være Oates, der måtte have afsløret dig med sit grin, som han ikke en gang kunne tørre af, da Scott kom. Han virkede nu ellers flink nok, men du vidste ikke helt, hvad du nu skulle tænke.

**Tredje minde 11 måneder siden (Wilson):** Du havde måske ikke tilbragt hele din ungdom til søs, men balancen fejlede ikke noget. Sikkert surret til rælingen gjorde du dit for at bringe skibet sikkert gennem denne storm og til Antarktis. Wilson havde tydeligvis samme idé, men manden havde uforsigtigt glemt sin sikringsline. Du nåede knapt at tænke dette, før du måtte kaste dig efter ham og gribe ham inden han faldt over bord. Det kan godt være Wilson ved en masse om Antarktis, men nogen gange stoler han lige lovligt meget på Guds velvilje.

**Fjerde minde 8 måneder siden (Bowers):** Med din familie tryk hjemme i England kunne du nu, med god samvittighed, kaste dig over Antarktis endnu en gang. Der var dog også folk her, der havde brug for din hjælp, og du måtte smile, da Bowers endnu en gang lå i sneen og strittede med sine ski. Smilet blev til et grin, da Bowers mens han rejste sig op, mumlede en vittighed om englændere i sneen. Han oksede dog på og over de næste måneder mestrede han både ski og snesko med din hjælp. Humøret var altid højt når Bowers og dig var sammen på isen eller i samme rum og der gik ikke så lang tid førend i blev gode venner.

## Bilag 2 – karakter handouts

En oversigt over gennemspilningen af en udfordringsscene og tabel herfor:

### Gennemspilning af en udfordringsscene:

Først, hvis udfordringen indeholder et dilemma, vælges tilgangen til udfordringen, der også vil give sværhedsgraden (SG) og eventuelt andre konsekvenser af valget.

Herefter kan hver spiller bidrage terninger fra en eller flere af sine puljer, ved kort at sige hvordan de vil bidrage til at overkomme udfordringen og lægge én eller flere terninger, fra én eller flere puljer og lægge dem ind på midten af bordet (puljen der benyttes skal på en måde relateres til det bidrag karakteren kommer med).

Når alles valgte terninger er lagt ind på midten af bordet, tager hver spiller og ruller den/de terning(er) hun/han har bidraget med, øjnene lægges sammen og sammenlignes med SG, for at se om der vindes eller tabes rejsedage i forhold til planen i henhold til tabellen nedenfor.

Til sidst sætter du eller en medspiller scenen, hvor i udspiller hvordan i overkommer udfordringen og gør at i enten kommer hurtigere eller langsommere frem. Alternativt kan hver spiller beskrive, hvordan de alene eller i fællesskab med de andre overkommer udfordringen.

Effekten af fejlet eller overkommen udfordring:

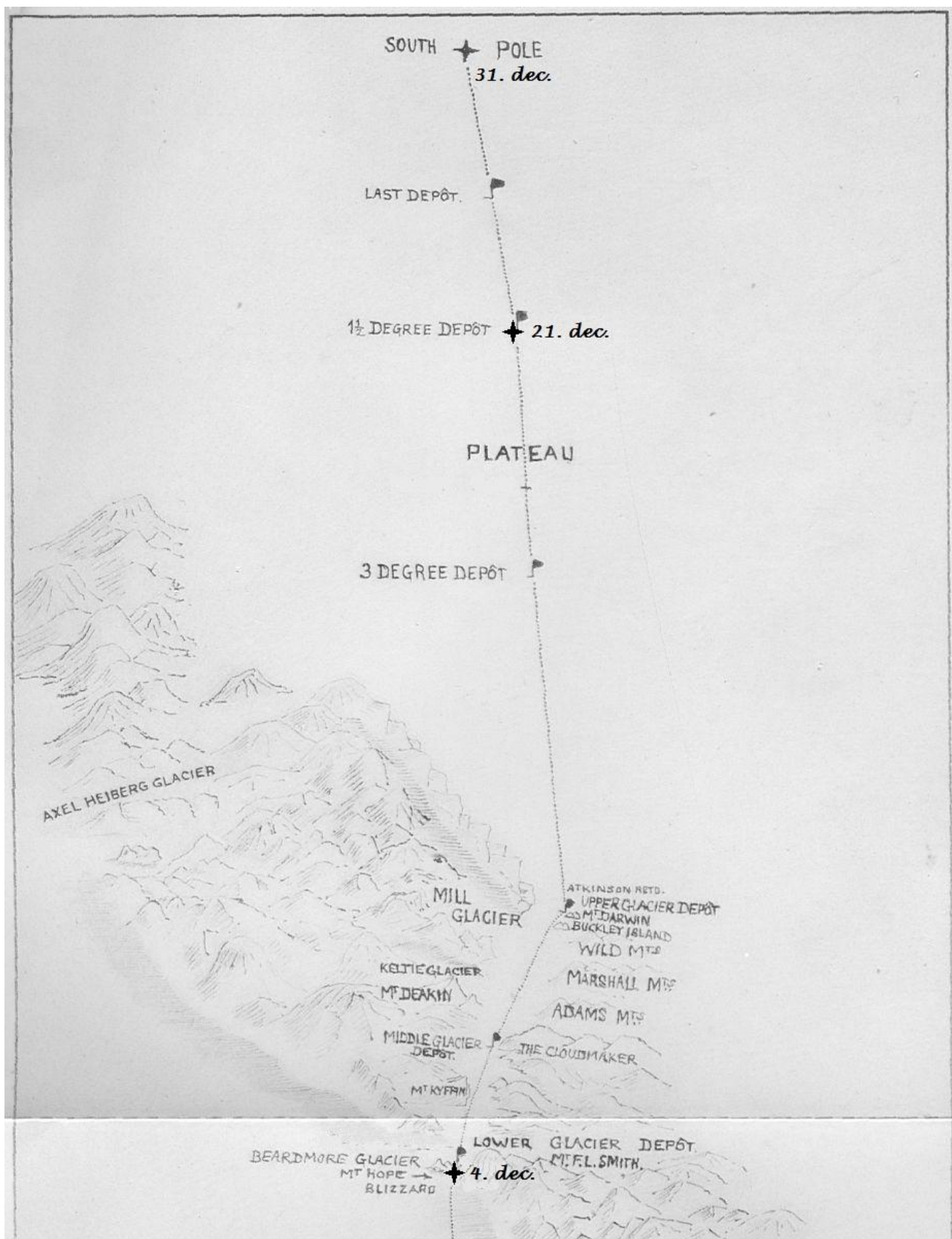
Udfordring fejlet med*	Antal dage langsommere	Udfordring overkommet med*	Antal dage hurtigere
1 - 2	1	1 - 2	1
3 - ∞	2	3 - 4	2
		5 - ∞	3

\*er antallet af terningernes øjne lig med sværhedsgraden overkommes udfordringen og der hverken vindes eller tabes rejsedage.

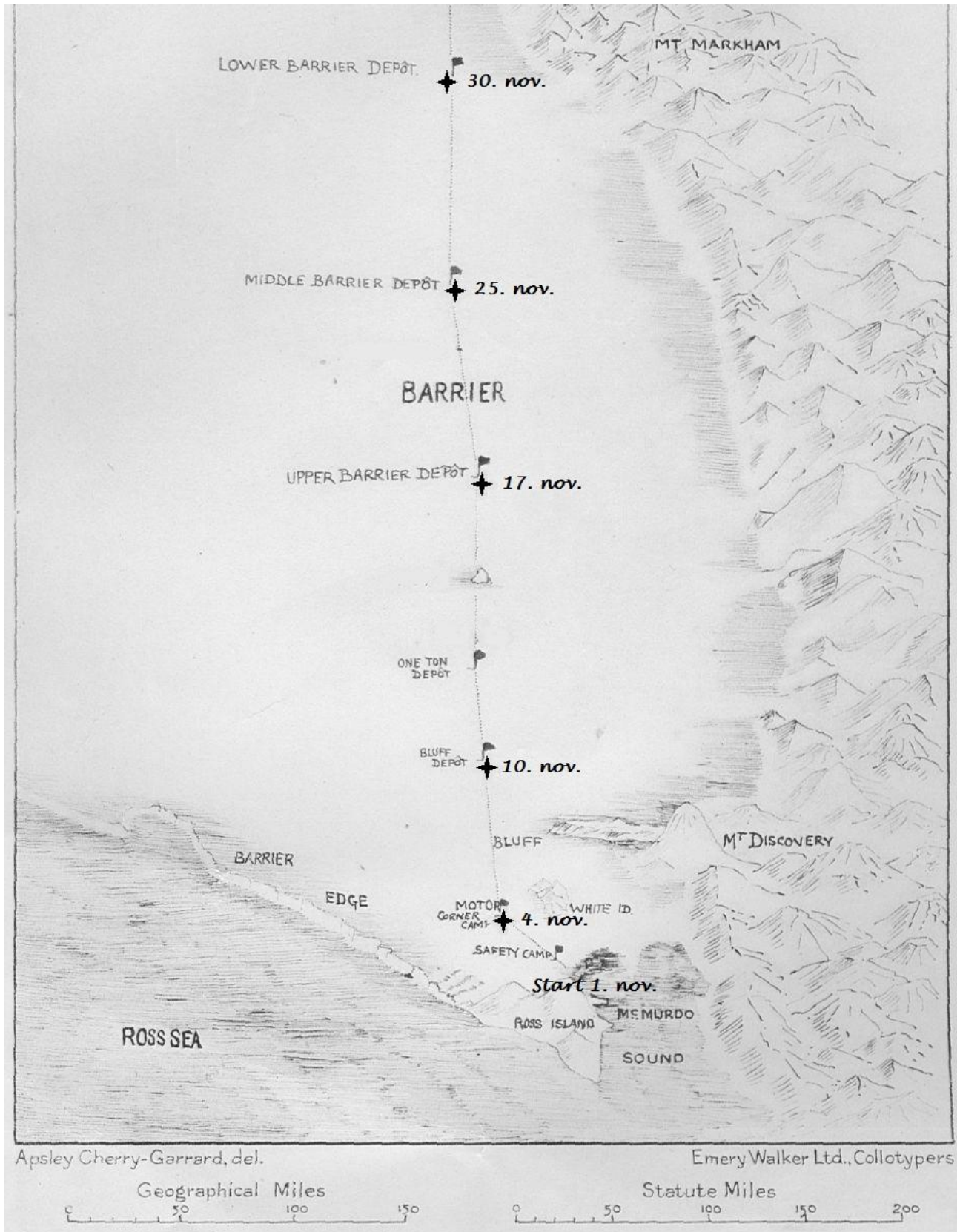
### Hver spiller er ansvarlig for et handout relateret til karakteren

- ✧ Scott: Et kort over Antarktis med den indtegnede plan for rejsen med datoer
- ✧ Wilson: En kort liste over videnskabelige ting at undersøge og en smule videnskabelig baggrund
- ✧ Oates: En liste over antal ponyer og hunde. Billede og beskrivelse af solkompasset og sekstant
- ✧ Bowers: En liste over de andre ekspeditionsdeltagere og deres rolle
- ✧ Evans: Billeder og beskrivelse af noget af ekspeditionens udstyr, samt liste over hvor dele af ekspeditionen må vende om for at forsyningerne rækker (gives til Oates hvis der kun er fire spillere)

Kort over Antarktis og den planlagte rute, så der kan holdes øje med fremskridt i forhold til den indledende tidsplan (udleveres til Scott)







Evans har listen med hvornår nogle skal sendes tilbage

Oates har overblik over dyrene og hvornår de skal slagtes eller vende om



## Naturvidenskabelige mål og baggrundsviden (Udleveres til Wilson):

Naturvidenskabelige mål:

Et større geologisk studie af Antarktis. Selvom det meste af kontinentet er dækket af is, betyder bjergkæden, der deler det i to, at der i hvert fald må findes grund under noget af isen. Du har også hørt flere tale om en teori, der siger at hele verden en gang var samlet i ét kontinent. Du har svært ved at tro det, endsige forlige det med din tro. Men selvfølgelig vil du holde dine øjne åbne som en sand naturhistoriker og skulle et fossil dukke op, må du undersøge om ikke der kunne være en anden forklaring.

At foretage magnetiske og meteorologiske målinger i en hidtil uhørt skala, med flere målestationer, der skal tjekkes og noteres et helt år og forhåbentligt give jer en hvis evne til at forudsige det barske antarktiske vejr.

Under Discovery ekspeditionen opdagede i en ny koloni af kejserringvinner ved Cape Crozier og du er ivrig efter at vende tilbage og undersøge og beskrive kolonien nærmere. Specielt håber du at få en æggeskal så du kan undersøge tilpasningerne til det barske antarktiske liv nærmere.

Du fandt også spor efter en kæmpepingvinkoloni, store æggeskaller og fodspor, der i hvert fald ikke stemte over ens med nogen kendt art af pingvinner. Desværre forhindrede dårligt vejr dig i at undersøge det nærmere og andre ting pressede sig på. Nu håber du at ekspeditionen vil bringe jer i nærheden af, hvor du er sikker på at disse kæmpepingvinner må holde til.



Antal ponyer og hunde. Billede og beskrivelse af solkompass og sekstant (udleveres til Oates)

Dyrene medbragt på ekspeditionen

10 ponyer – planlagt til at blive slagtet ved Beardmore gletsjer som depot til hjemrejsen

32 hunde – tages med indtil Beardmore gletsjeren, hvor de mange sprækker gør det farligt at køre med hundeslæde.

Navigation



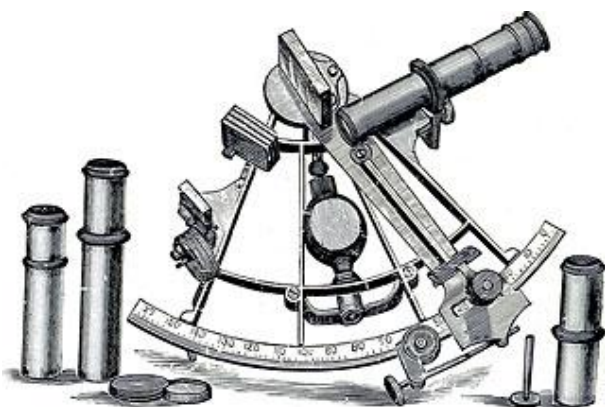
Solkompas

Solkompasset kan benyttes når det ikke er muligt at bruge et normalt kompas, såsom tæt ved en af polerne eller i områder med meget jern i undergrunde.

Hvis meridianen (længdegraden) er kendt, kan tidspunktet bestemmes og hvis tiden er præcis kendt, kan meridianen bestemmes.

På Ekspeditionen er medbragt kronometre (yderst præcis ure), hvormed meridianen kan bestemmes. Går man stik syd langs en meridian, vil man til sidst ende på Sydpolen.

(I virkeligheden er der blot tale om et lille transportabelt solur)



Sekstant

Sekstanten kan bruges til at bestemme geografisk positioner ud fra observation af et himmellegemes vinkel i forhold til horisonten.

Med hjælp fra en Almanak er det muligt at bestemme breddegraden for ens position, ved at observere solen præcist midt på dagen (middag).

Sammen med et solkompass og under de rigtige betingelser vil man altså kunne bestemme sin præcise position med de sekstant, solkompass og et kronometer.

Ekspeditionsdeltagere (udleveres til Bowers):

1. Robert Falcon **Scott** (Kaptajn ) – Ekspeditionsleder
2. Edward Adrian **Wilson** – Overhoved for ekspeditionens videnskabelige arbejde
3. Lawrence "the Soldier" **Oates** (Kavalerikaptajn) – Navigatør og ansvarlig for ekspeditionens ponyer
4. Edgar **Evans** (Underofficer) – Ansvarlig for ekspeditionens udstyr
5. Henry Robertson **Bowers** (Løjtnant) – Ekspeditionsdeltager udset til pol-holdet
6. Edward R. G. R. Evans (Løjtnant) – leder af ekspeditionens motoriserede hold
7. Bernard C. Day – motortekniker og del af ekspeditionens motoriserede hold
8. Tom Crean (Underofficer) – Ekspeditionsdeltager
9. Apsley Cherry-Garrard – Assisterende Zoolog
10. Edward L. Atkinson – Kirurg og parasitolog
11. Charles Seymour Wright – Fysiker
12. Patrick Keohane (Underløjtnant) – Ekspeditionsdeltager
13. Cecil H. Meares – Ansvarlig for slædehundene
14. Dimitri Geroff – Slædefører
15. William Lashley – Hovedfyrbøder og del af ekspeditionens motoriserede hold
16. Frederick J. Hooper – forplejningsansvarlig og del af ekspeditionens motoriserede hold



Billeder og beskrivelse af noget af ekspeditionens udstyr, samt liste over hvor dele af ekspeditionen må vende om for at forsyningerne rækker (Udleveres til Evans (Oates hvis kun 4 spillere))

	<p><u>Sele til manuel transport af slæder</u> Mændene på de britiske ekspeditioner trak ofte selv deres slæder med udstyr og forsyninger over lange afstand. De benyttede seler som denne, der var bundet fast til slæden.</p>
	<p><u>Isøkse</u> Isøksten er et nyttigt stykke værktøj og kan benyttes til mange formål. Blandt andet kan man hugge is og sne ud til at bygge læ, eller hugge trin ud i stejle is- og sneskråninger.</p>
	<p><u>Soveposen</u> Et livsnødvendigt stykke udstyr på en polarekspedition, her foret med rensdyr for at opnå ekstra varme.</p>
	<p><u>Snebriller</u> vigtige for at undgå sneblindhed, der nedsætter synet og er meget smertefuldt. <u>Pony snesko</u> Ponyer med deres vægt, har det med at synke ned i dyb sne, men ikke med disse sko, der også forebygger mod skader.</p>
	<p><u>Primus kogeblus</u> Disse kogeblus er små, letvægts og hurtige at sætte op. Desuden har de vist sig forbløffende pålidelige i det kolde vejr og medbringes på alle ekspeditioner.</p>

Ifølge forsyningsplanen vender følgende om undervejs:

Bernard C. Day & Frederick J. Hooper ved Middle barrier depotet

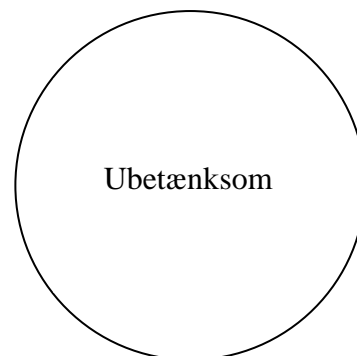
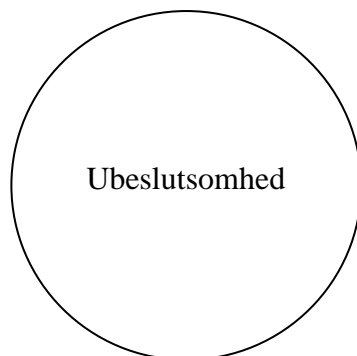
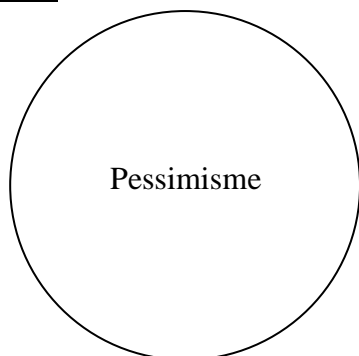
Cecil H. Meares & Dimitri Geroff ved Lower glacier depotet

Tom Crean (Underofficer), Apsley Cherry-Garrard, Edward L. Atkinson & Charles Seymour Wright ved Upper glacier depotet

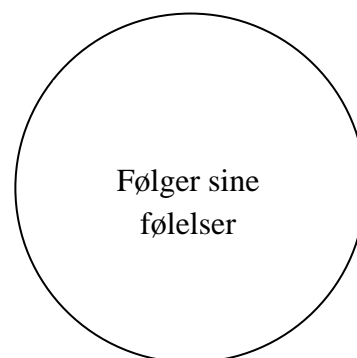
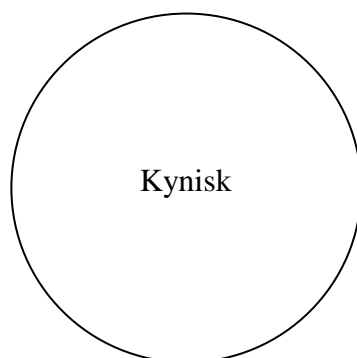
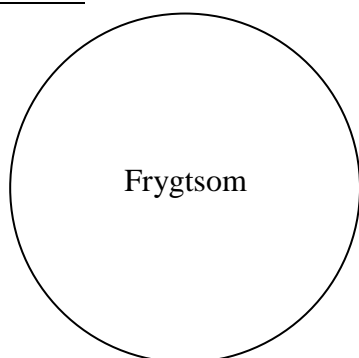
Edward R. G. R. Evans (Løjtnant), William Lashley & Patrick Keohane ved 3 degree depotet

## Bilag 3 – Ændret personlighed

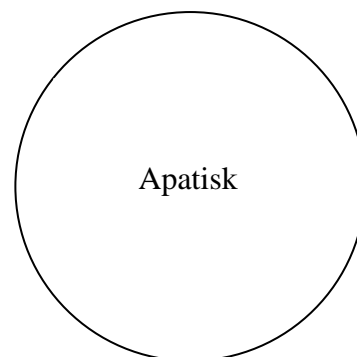
Scott:



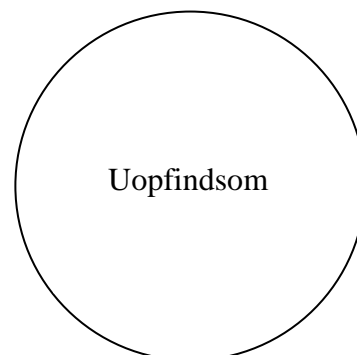
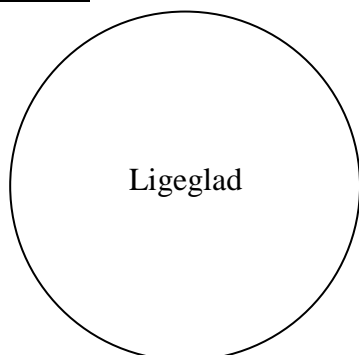
Wilson:



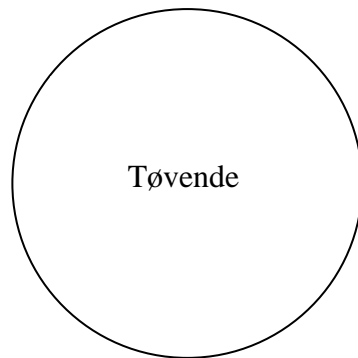
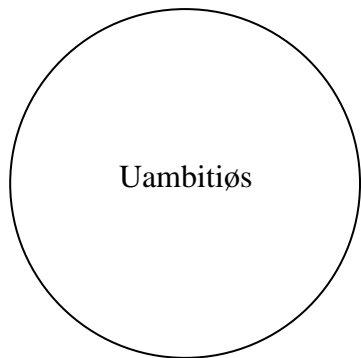
Oates:



Bowers:



Evans:





## Bilag 4 – Stemningsbilleder

Billederne er ordnet efter hvornår i scenariet de skal bruges og markeret med bogstav og nummer for den scene, hvor de skal bruges:

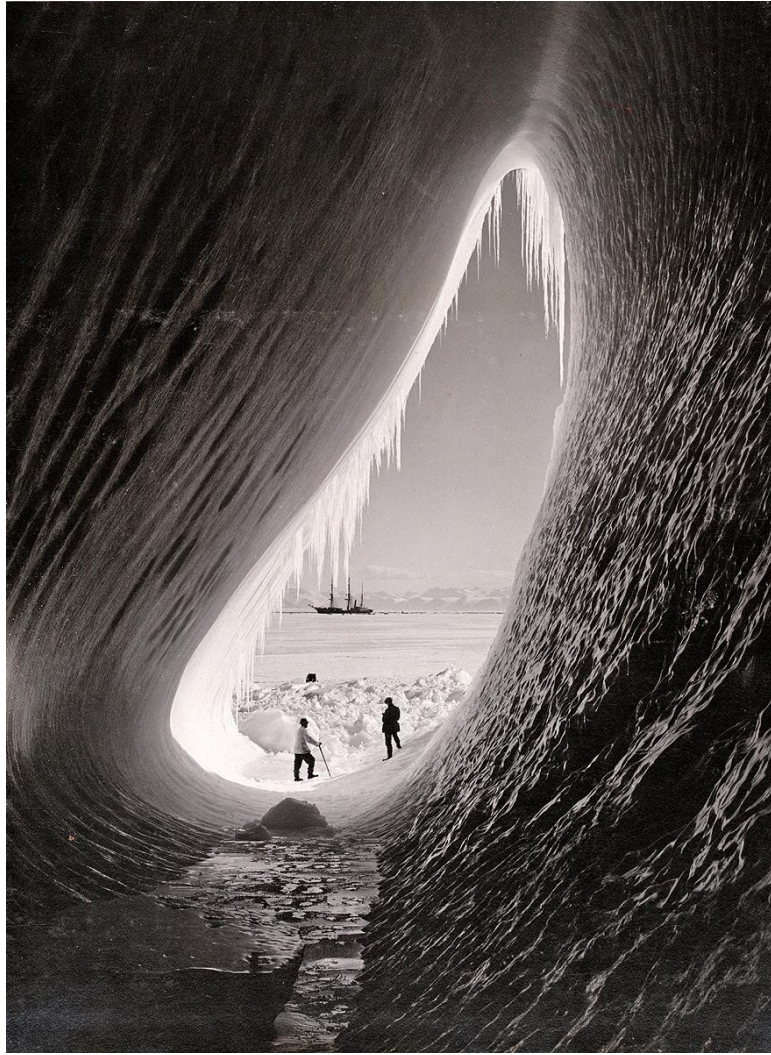
H1



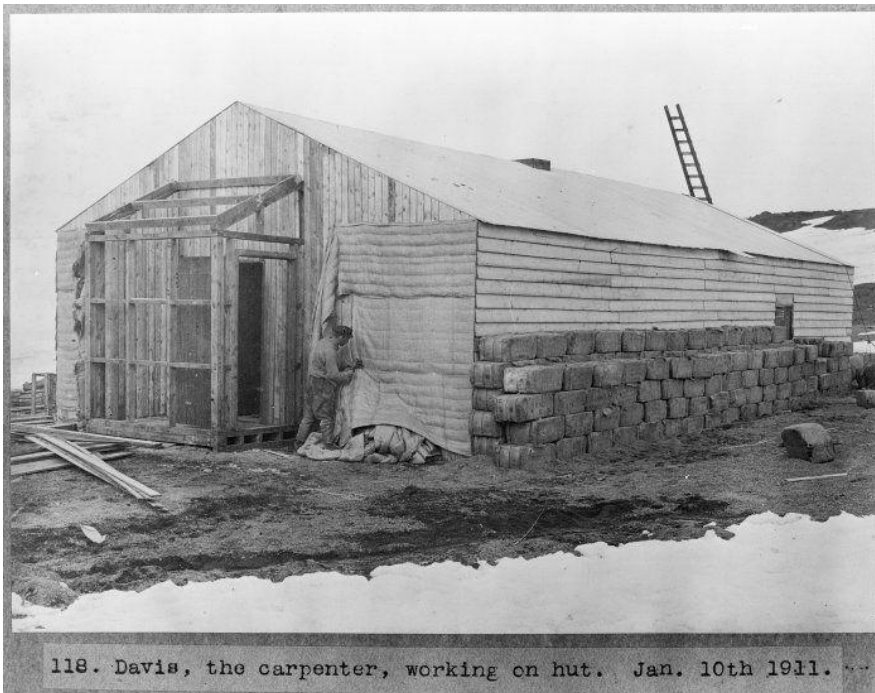
H2



H3



H4



118. Davis, the carpenter, working on hut. Jan. 10th 1911. ...



H5



H6



126a. Sky effect (midnight sun), penguins at ice-edge.  
Jan. 13th 1911.

100

H7



R1



R2





U3



R3



R4



© H Aldridge/BNPS

R5





R6 – Roald Amundsen med sine hunde



R7



R8



R9



R10



R11

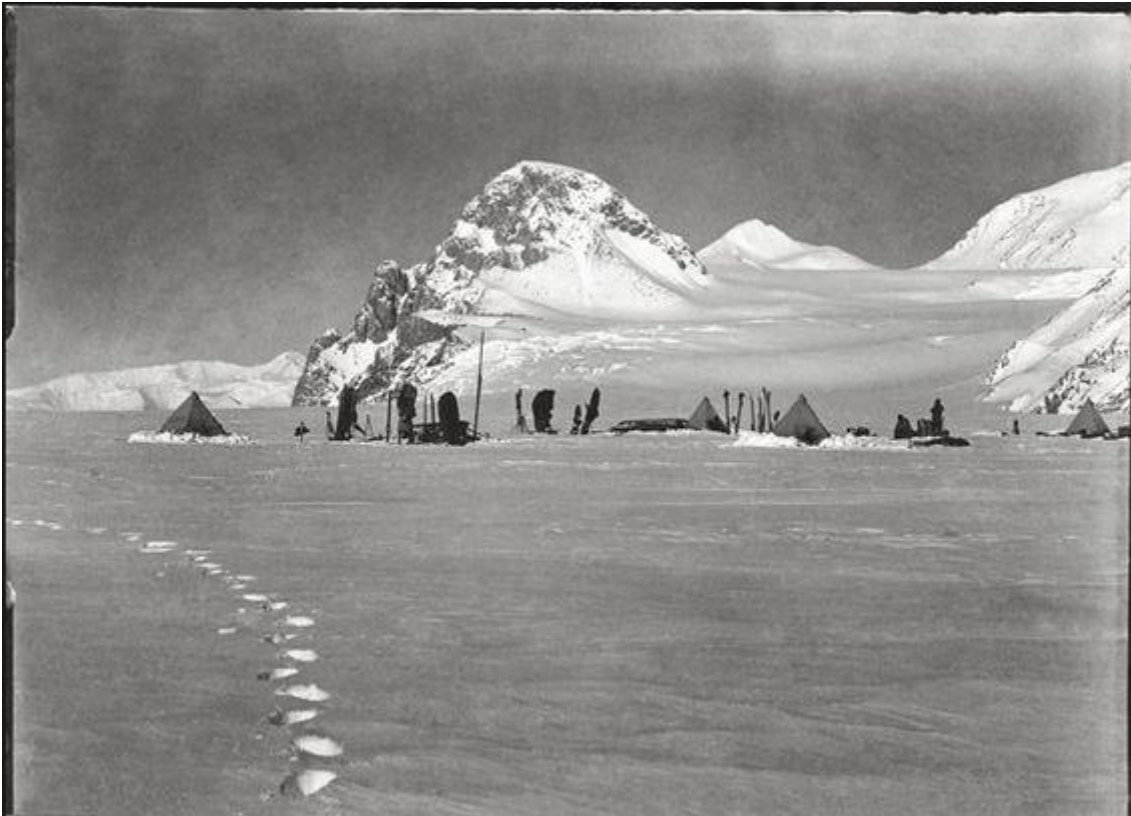




R12



R13

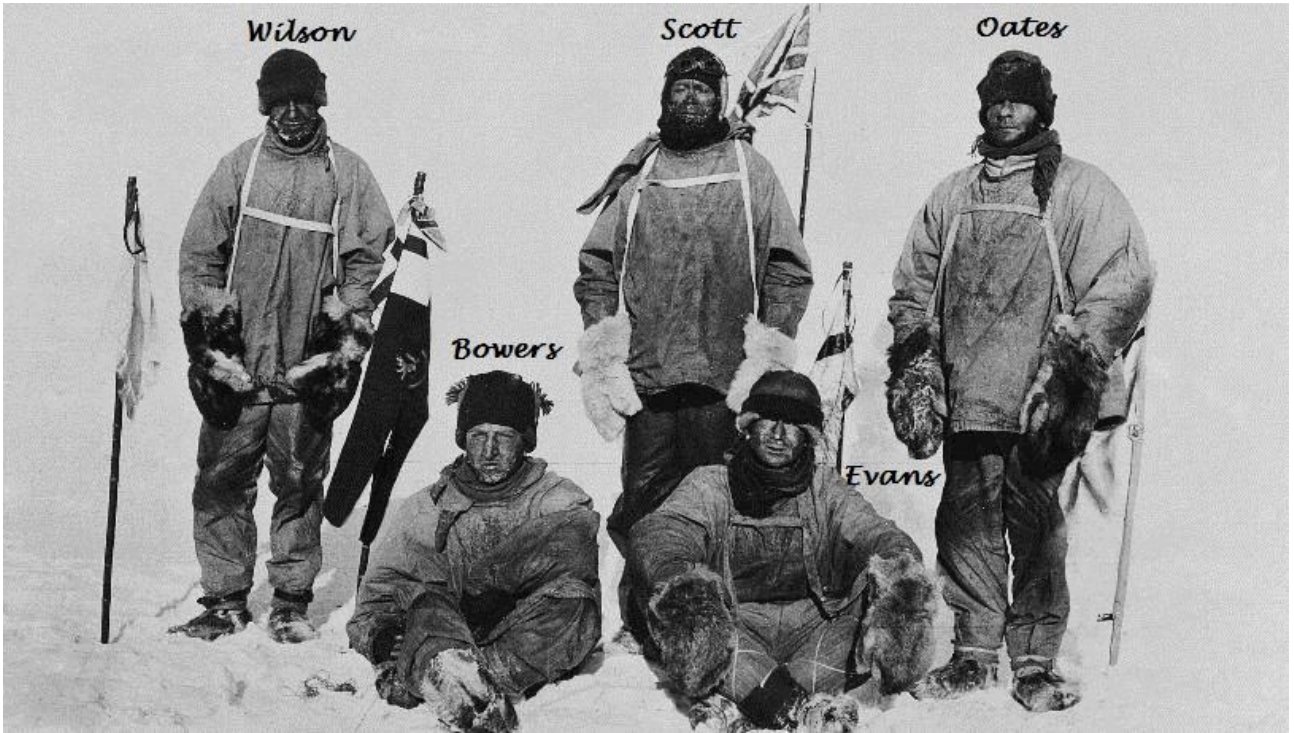


R14



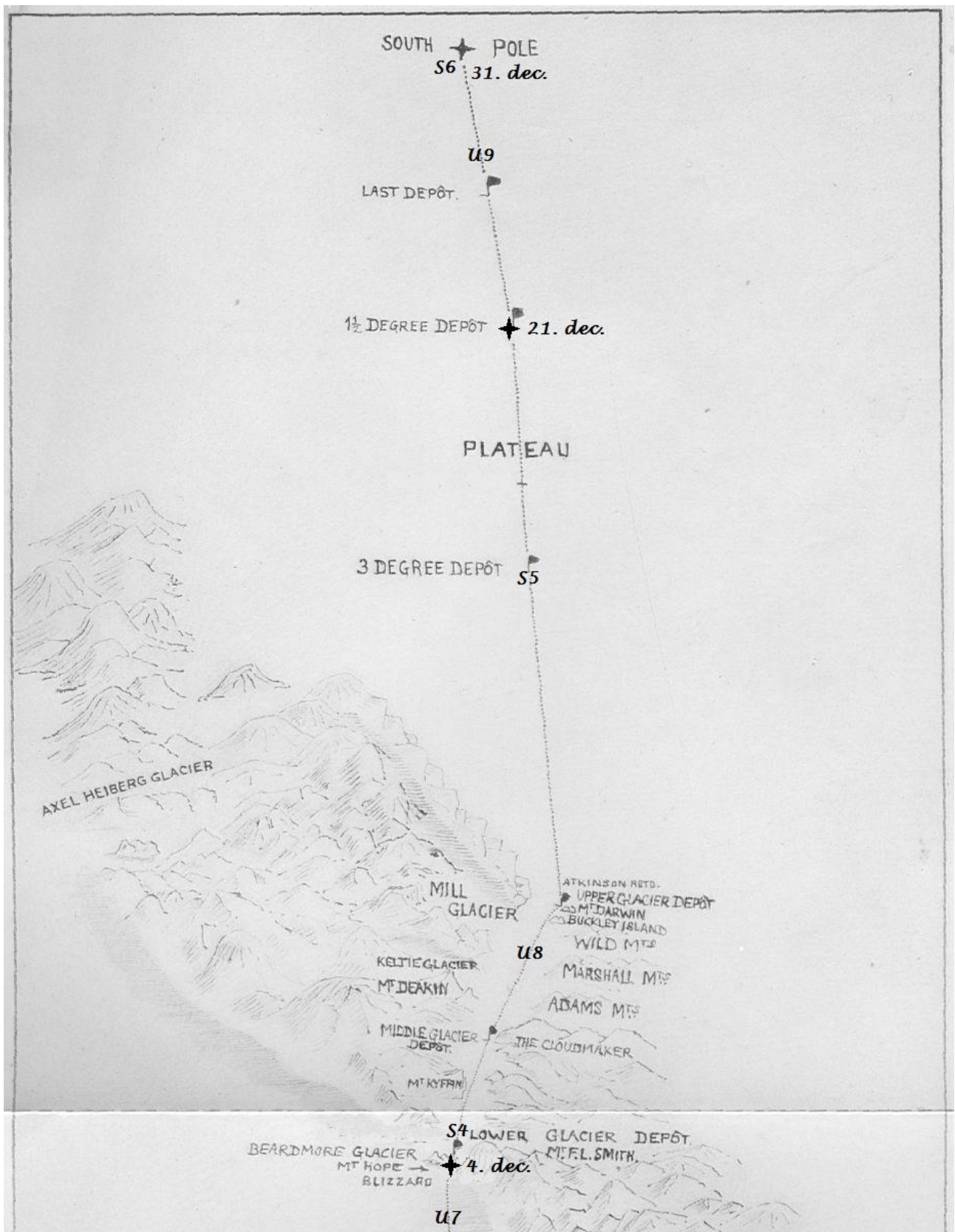


S6

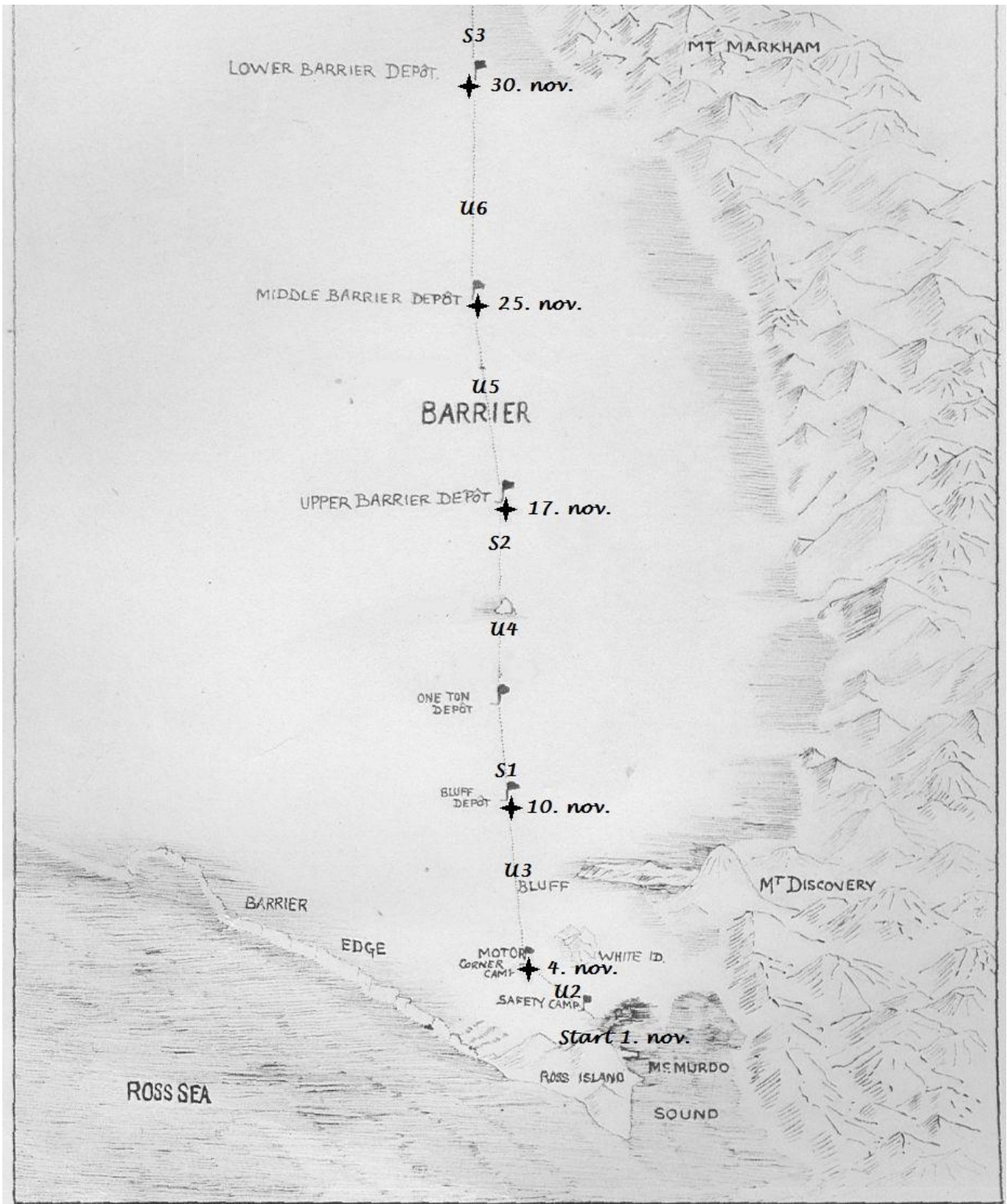


# Bilag 5 – Oversigter som hjælp til spilleleder

Kort over ekspeditionen rute med datoer for ankomst og cirka placering af scenerne undervejs:

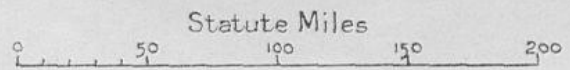
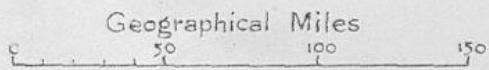






Apsley Cherry-Garrard, del.

Emery Walker Ltd., Collotypers



## Ekspeditionsdeltagere

1. Robert Falcon **Scott** (Kaptajn) – Ekspeditionsleder
2. Edward Adrian **Wilson** – Overhoved for ekspeditionens videnskabelige arbejde
3. Lawrence "the Soldier" **Oates** (Kavalerikaptajn) – Navigator og ansvarlig for ekspeditionens ponyer
4. Edgar **Evans** (Underofficer) – Ansvarlig for ekspeditionens udstyr
5. Henry Robertson **Bowers** (Løjtnant) – Ekspeditionsdeltager udset til pol-holdet
6. Edward R. G. R. Evans (Løjtnant) – leder af ekspeditionens motoriserede hold
7. Bernard C. Day – motortekniker og del af ekspeditionens motoriserede hold
8. Tom Crean (Underofficer) – Ekspeditionsdeltager
9. Apsley Cherry-Garrard – Assisterende Zoolog
10. Edward L. Atkinson – Kirurg og parasitolog
11. Charles Seymour Wright – Fysiker
12. Patrick Keohane (Underløjtnant) – Ekspeditionsdeltager
13. Cecil H. Meares – Ansvarlig for slædehundene
14. Dimitri Geroff – Slædefører
15. William Lashley – Hovedfyrbøder og del af ekspeditionens motoriserede hold
16. Frederick J. Hooper – forplejningsansvarlig og del af ekspeditionens motoriserede hold

### **Oversigt over minder der præger/eksemplificerer forholdet mellem spilkaraktererne:**

Scott-Wilson: Barndomsvenner – minde om et æblerov. De regner med og stoler på hinanden.

Scott-Bowers: Scott bakkede Bowers op og tog ham i forsvar, da Bowers havarede et af flådens skibe.

Scott-Evans: Scott betalte Evans' gæld, da han så sig selv i Evans' problemer. Evans er taknemmelig, men også flov herover og er opsat på at betale Scott tilbage.

Scott-Oates: Skænderi omkring kvaliteten af ponyerne får Oates til at tvivle på Scotts evner, mens Scott værdsætter Oates engagement, om end han er lige lovlig pessimistisk.

\*Wilson-Bowers: Ekspedition til kejserpingvinkoloni, hvor deres telt mistes under en storm, men genfindes. Wilson giver Bowers og hans begrænsede tro skylden, mens Bowers ser op til Wilson fordi han fik vendt situationen og fik dem igennem problemerne.

Wilson-Evans: Evans reddede Wilson fra at ryge over bord under stormen ud for New Zealand. Wilson er Evans taknemmelig, mens Evans ser Wilson som uforsigtig og havende lidt for stor tiltro til sin Gud.

Wilson-Oates: Oates ser op til Wilson, grundet dennes erfaring og uhøjtidelighed omkring den. Wilson sætter pris på støtten og Oates dedikation til målet.

Bowers-Evans: Evans lærer Bowers at stå på ski og igennem deres mange timer sammen knyttes et bånd imellem de to.

Bowers-Oates: Bowers og Oates er begge forelsket i den samme kvinde, hvilket gør dem lidt reserverede over for hinanden. Til gengæld er de begge arbejdsfolk, så når noget skal ordnes plejer det at gå fint.

Evans-Oates: Oates fik næsten sat Evans af holdet i New Zealand, da Scott tiltrækkes af Oates grin, da Evans, morgenen inden afrejsen, vælter fuld i havnen. Oates synes generelt om Evans og værdsætter hans erfaring, men Evans har endnu ikke tilgivet Oates for næsten at få ham smidt af holdet.

### **Planlagt hjemsendelse af mandskab i løbet af ekspeditionen til Sydpolen**

#### Sendes hjem efter U5

Bernard C. Day – motortekniker og del af ekspeditionens motoriserede hold - M

Frederick J. Hooper – forplejningsansvarlig og del af ekspeditionens motoriserede hold - M

#### Sendes hjem efter S4

Cecil H. Meares – Ansvarlig for slædehundene

Dimitri Geroff – Slædefører

Evt. kan en person med svære forfrysninger eller svær underernæring sendes med her

#### Sendes hjem efter U8 ved toppen af gletsjeren

Tom Crean (Underofficer) – Ekspeditionsdeltager

Apsley Cherry-Garrard – Assisterende Zoolog

Edward L. Atkinson – Kirurg og parasitolog

Charles Seymour Wright – Fysiker

#### Sendes hjem efter S5 ved 3 degree depotet

Edward R. G. R. Evans (Løjtnant) – leder af ekspeditionens motoriserede hold - M

William Lashley – Hovedfyrbøder og del af ekspeditionens motoriserede hold - M

Patrick Keohane (Underløjtnant) – Ekspeditionsdeltager

### **Rangorden i flåden (der optræder i scenariet) – giv til spillerne hvis de spørger**

Højest til lavest

- Kaptajn
- Løjtnant
- Underløjtnant
- Underofficer

### **Hjemmeside med god oversigt over de to ekspeditioner:**

<http://www.coolantarctica.com/Antarctica%20fact%20file/History/race-to-the-pole-amundsen-scott.php> - hvis man selv vil læse lidt op på ekspeditionen

## **Bilag 6 – karakterark for 4 spillere**

## Robert Falcon Scott (43 år)



### **Kaptajn i den royale flåde**

#### Wilson "Uncle Bill":

En mand af fineste karakter,  
en god ven og en sand  
videnskabmand.

#### Oates "the Soldier":

Den muntre gamle pessimist.  
På trods heraf er han altid  
hårdtarbejdende og dygtig til  
hvad han gør.

#### Bowers "Birdie":

Han er dejlig ligefrem, formår  
meget og er fuld af en positiv  
energi.

Den stærke  
britiske mand  
kan overvinde alt  
  
(Optimisme)

Vi må arbejde  
sammen.  
Jeg går forrest.  
  
(Lederskab)

Forudseenhed og  
grundig  
planlægning  
  
(Velovervejet)

**Personlig kerne:** Du har altid været fascineret af naturvidenskab og ekspeditionens videnskabelige sigte er mindst lige så vigtigt som at nå Sydpolen.

### Baggrund:

Søn af en brygger blev du alligevel født ind i en familie med stærke flådetraditioner og i en alder af blot 13 år startede din karriere i flåden. Det ordnede liv i flåden tiltalte dig og efter flere udmærkelser opnåede du som 25-årig rangen af Officer. Du havde også gjort dig positivt bemærket hos Sir Markham af det Royale Geografiske Selskab under en kapsejls, hvor din hurtige beslutning om at bomme tidligt redede dig og dit hold sejren.

Tingene gik godt, indtil din far mistede størstedelen af familiens formue. Heldigvis tillod din løn dig at sende dem penge og sammen med støtte fra din bror Archie, klarede familien sig. Du fortsatte med at stige i graderne, men ikke så let som før, da posterne var få. For dig var der dog stor glæde i arbejdet og fællesskabet på de skibe du tjente på. Du tog dig også godt af dem under dig, da rang og disciplin jo ikke behøver at være en barriere for venlighed.

Tre år efter blev jeres familie ramt på ny, da din far døde. Din mor og alle dine søskende var der til begravelse og du lovede din mor at hun og dine to ugifte søstre ikke skulle lide nød. Archie hjalp selvfølgelig også til, men blot ét år efter kom et brev med den tragiske nyhed at Archie var død af Tyfus og du stod nu tilbage som eneforsørger af familien. Til alt held stødte du på Sir Markham i Londons gader, der fortalte om en forestående polarekspedition. Det var en gylden mulighed for advancement og dermed ville familien også være sikret. Næste dag meldte du dig til at lede ekspeditionen.

Som du havde gættet blev du udnævnt til kaptajn kort forud for Discovery ekspeditionen. Ekspeditionen havde ikke den store arktiske erfaring, men i nåede nærmere sydpolen end nogen

anden før og bragte mange videnskabelige resultater med hjem, foruden erfaring og et brændende ønske om at vende tilbage til Antarktis. Dine bedrifter havde vakt folks interesse og åbnede døre til Londons bedre kredse. Det var også her, du første gang mødte Kathleen. Hun var kunstner, syntes altid at have en finger på byens puls og efter over et år at have lært hinanden bedre at kende, blev i gift. Inden for et år, blev du velsignet med din søn Peter og havde nu din egen lille familie. opdnet af din tidlige underordnede på Discovery ekspeditionen, Shackletons, fejlede forsøg, på trods af at han havde brudt sit løfte og brugt McMurdo Sound som base, var planerne for den næste ekspedition til Antarktis her allerede godt i gang, Da Peter var lidt over ét år, var alt klar til at ekspeditionen forlod England.

Nu er du tilbage, med Wilson fra Discovery, og denne gang vil i nå Sydpolen. Du ved at det vil blive hårdt og koste jer meget, men i vil gøre det og vende triumferende hjem. For England, videnskaben og din kone Kathleen.

### Personlige ejendele:

Billede af din kone Kathleen med jeres søn Peter på armen.

Et brev fra Kathleen, skrevet før afrejsen og først åbnet på Antarktis.

En lille lommekniv du fik af din storebror Archie, da du startede som kadet i Flåden.

**Første minde 35 år siden (Wilson):** I var utvivlsomt venner, selvom ingen af jer kunne huske hvornår i blev det. Nu sad du med en stor pose æbler i træet og hørte Wilson råbe advarende om at æblernes retmæssige ejer var på vej. To sekunder senere var du nede fra træet og efter en kort løbetur kunne i nyde jeres rov. Du ved at du altid kan stole på Wilsons opbakning, ligesom den dag på æblerov, og du vil altid være der for ham.

**Andet minde 11 år siden (Bowers):** Markham kom til dig en dag kort før Discoverys afrejse. En ung bekendt af hans, Bowers, havde sejlet et af flådens skibe på grund og behøvede en til at tale sin sag. Du mødtes med den unge mand og da han virkede hæderlig og du kunne sætte dig i hans sted, hjalp du ham. En mand kan ikke dømmes på grundlag af én fejl og det har Bowers vist siden, ved fuldt ud og med højt humør at løse sine opgaver.

**Tredje minde 1 år og 5 måneder siden (Oates):** Du var knap nok kommet ud af din kahyt på Terra Nova, da du blev mødt af Oates, der havde et lettere krigerisk udtryk i ansigtet. Straks gik han i gang med at tale om ponyernes tilstand og kvalitet og at det havde været en fejl at sætte en hundefører til at købe ponyerne. Du kunne fornemme hans engagement, en vigtig ting på en mission som denne. Men man må ikke lade pessimismen vinde, og du fortalte ham at ekspeditionen var blevet nøje planlagt og at han måtte have tiltro til ekspeditionen og de andre deltagere heri.



## Edward Adrian "Uncle Bill" Wilson (39 år)



### Naturhistoriker og læge

#### Scott:

Han har en utrolig indre drivkraft og en påskønnelse for naturvidenskab. En god ven der kærer sig om andre.

#### Oates "the Soldier":

En modig mand, der ikke giver op, selv når tingene ser sortest ud.

#### Bowers "Birdie":

Du bryder dig ikke om hans afslappede tilgang til troen. Men du må medgive at han bidrager og er god til at muntre folk op.

Tro og Guds  
velvilje vil føre  
os igennem dette.

(Stoisk)

En støtte for  
andre og en  
dygtig mægler.

(Empatisk)

Videnskaben og  
jeg kan hjælpe os  
her.

(Logisk)

**Personlig kerne:** Gud vil altid være med mig og støtte mig. Alt hvad der sker, har en betydning og er en del af en større plan.

### Baggrund:

Allerede fra en tidlig alder vidste du at du ville være naturhistoriker, selvom din far var læge. Du fandt glæde i at observere og male de lokale dyr og blev opmuntret af dine forældre. Naturvidenskab lå til dig og med en førsteklases uddannelse fra Gonville and Caius College, Cambridge lå mulighederne åbne. Du endte dog med også at følge din fars hvern og startede lægeuddannelsen. I din tid på Gonville and Caius College fandt du din tro og tillagde dig en mere asketisk livsstil. Din tro blev testet, da du kort før din endelige eksamen blev ramt af Tuberkulose. Med guds hjælp overlevede du dog og fik muligheden for at genfinde dine kunstneriske evner, mens du genvandt dine kræfter i Norge og Schweiz. Lægestudiet blev færdiggjort om end et år senere end forventet. Inden et år blev du gift med din kone Oriana og kort herefter fik du en plads på Discovery ekspeditionen til Sydpolen som Kirurg, zoolog og maler. Ekspeditionen blev ledet af din barndomsven Scott, med hvem du var med til at nå det sydligste punkt hidtil.

Nu er du af sted på din anden arktiske ekspedition under Scott. Shackleton havde tilbudt dig en plads på hans ekspedition, men du forblev loyal mod Scott. Du vil fortsætte dit videnskabelige arbejde og om Gud vil det når i også Sydpolen.

## Personlige ejendele:

En katekismus givet dig da du startede på Gaius College.

Et brev med en lok af din kone Orianas hår.

Et stort stykke æggeskal fra kejserringvinkolonien i udforskede tidligere på året.

**Første minde 35 år siden (Scott):** I var utvivlsomt venner, selvom ingen af jer kunne huske hvornår i blev det. I sad sammen og spiste af byttet fra Scotts æblerov. Du havde været udkigspost, men Scott var den modige af jer to. Byttet blev dog delt lige, som en sand ven ville gøre det.

**Andet minde 8 måneder siden (Oates):** Basen hvor i skulle overvintre var nu næsten på benene og med Oates havde du været ude og sætte et par videnskabelige målestationer op. I var næsten tilbage til basen, da Oates på skiene trak ud af dit spor og op på siden af dig. Først udtrykte han en stor tiltro til dig og de evner du havde opøvet under Discovery ekspeditionen og du fornemmede at han ville blive en god støtte under den kommende ekspedition. Derefter nævnte han sin tvivl omkring ponyernes kvalitet, men at han ville gøre sit bedste. Sikke en ildhu og dedikation til målet.

**Tredje minde 6 måneder siden (Bowers):** I havde fået øje på kejserringvinkolonien for en time siden, men da det var begyndt at blæse op havde du besluttet at finde et egnet sted at slå lejr. På vej hen for at se til Bowers arbejde med teltet, overhørte du hans bemærkning til sin makker med teltet: ”Sikke en fandens vejr, om end jeg nu godt kunne bruge lidt helvedesflammer for varmen nu.” Du nåede knap at rynke brynene, før end et vindpust greb den blafrende teltdug ud af hænderne på Bowers. Der var ikke tid til irretsættelser og med isøkser og lærredet fra jeres oppakning fik du med hjælp dannet et læ, der så jer gennem natten. Indtil søvnen fandt dig bad du til Gud i dine tanker og morgenen bragte rolig vind og fundet af teltdugen fanget blandt en bunke klipper tæt ved. Din tro bragte jer sikkert hjem og du håber at Bowers lemfældige omgang med tro ikke vil skabe jer flere problemer.

## Lawrence "the Soldier" Oates (32 år)



### **Kaptajn i kavaleriet**

#### Wilson "Uncle Bill":

En mand der lytter og ser på realiteterne. En opdagelsesrejsende med erfaring og viden om Antarktis.

#### Scott:

Han er uorganiseret uden forståelse for udfordringerne. Han er dog dygtig til at motivere de andre mænd.

#### Bowers "Birdie":

Han arbejder hårdt og tager sin tårn, men det er som om han ikke har en fornemmelse for virkeligheden.

Dygtig navigatør  
med kendskab til  
landskabet.

(Selvsikker)

Dyretække,  
specielt over for  
heste.

(Loyal)

Vi skal nå målet  
vi har sat!  
Giver ikke op.

(Passioneret)

**Personlig kerne:** Jeg har kæmpet for Storbritannien og aldrig overgivet mig. Den britiske gentleman vil sejre og vi vil komme først til Sydpolen.

### Baggrund:

Født ind i en velstående og respekteret familie manglede du ikke noget da du voksede op. Til tider kom onkel Frank på besøg og fortalte din søster Lillian og dig om sine ekspeditioner i Afrika og de opdagelser de gjorde der, måske var det de fortællinger, der mange år senere fik dig til at melde dig til Scotts ekspedition. Som så mange andre valgte du en militær karriere, der ledte dig til kavaleriet og Sydafrika. Desværre nåede din far ikke at opleve det, da han døde af Tyfus i dit sekstende leveår. Langsomt og støt blev du forfremmet og efter du to gange nægtede at overgive dig under en træfning blev du forfremmet til Løjtnant. I denne træfning skadede et skud din hofte, så dit venstre ben nu er en tomme kortere end det højre. Senere kom en udnævnelse til kaptajn og udstationering i Irland, Ægypten og Indien.

Efter have læst i aviserne og hørt blandt folk om Scotts første Sydpoleekspedition og Senere Shackletons brave om end forfejlede ekspedition, blev din nysgerrighed vakt. Du ville have del i den ære og storhed som ekspeditionen bragte til Storbritannien. Heldigvis kunne Scott se anvendeligheden af dine evner med heste og med et mindre finansielt bidrag til ekspeditionen, var en af pladserne din.

Under forberedelserne og rejsen til Antarktis meldte du altid når du så noget der kunne gøres bedre, men sådan så Scott det ikke helt. Han kalder dig en pessimist, men du siger bare tingene som de er og hvis han ikke vil se realiteterne i øjnene er det hans problem.

## Personlige ejendele:

Et kompas som din opdagelsesrejsende onkel Frank gav dig, da du var ung.  
Et billede af dig og Abbie, som du har et godt øje til, fra en officiel militærmiddag.  
Din afdøde fars mekaniske lommeur.

**Første minde 2 år siden (Bowers):** Abbie forstod at argumentere for sin sag, én af tingene der først havde tiltrukket sig din opmærksomhed, bortset fra hendes skarpe blå øjne. Det var i Irland for ét år siden og intet var sket, men nu sad hun her og argumenterede med sin bordherre ... Bowers. Holdet var taget i byen for at fejre den snarlige afrejse og de to var ankommet sammen. Du syntes bestemt ikke om den måde Bowers så på hende og håbede at hendes interesse snart ville vandre din vej.

**Andet minde 1 år og 5 måneder siden (Scott):** Du var blevet mistænksom for et par dage siden og nu var du sikker. I var endt op med nogle andenrangs ponyer, der næppe alle ville kunne klare strabadserne på Antarktis. Det var selvfølgelig Scott, der i sin visdom havde sat hundeføreren til at indkøbe ponyerne, og nu skulle du nok fortælle ham, hvad hans forudseenhed havde skaffet dem. Du fandt ham uden for sin kahyt, men selvom han lyttede til hvad du sagde, var det som om det prellede af på ham. Du fik blot en bemærkning om at være optimistisk og bevare troen på missionen, hvilket får dig til at tvivle på hans kompetencer. Han er dog lederen af denne ekspedition og du ved fra din tid i kavaleriet, at hvis lederen ikke har fuld autoritet, så falder delingen. Derfor bakker du ham fortsat op, selvom din tiltro til ham er svækket.

**Tredje minde 8 måneder siden (Wilson):** Basen hvor i skulle overvintre var nu næsten på benene og du havde assisteret Wilson med at sætte et par videnskabelige målestationer op. Du havde i den forgangne tid lært ham bedre at kende og indset at hans viden om Antarktis var klart større end Scotts, om end Wilson ikke skilte sig med det. I var næsten tilbage til basen, da du besluttede at vise ham din tiltro og opbakning. Du trak skiene ud af Wilsons spor, stagede op på siden af ham og lod ham vide hvad du tænkte. Det førte så også til at du fik nævnt din tvivl omkring ponyernes kvalitet, men du fik stoppet dig selv inden du fik givet Scott skylden. Han og Wilson var tydeligvis meget tætte. I stedet understregede du at du ville gøre dit for at ponyerne holdt så længe som muligt og du kunne mærke at Wilson satte pris på dit bidrag til ekspeditionen.

## Henry Robertson "Birdie" Bowers (28 år)



### **Løjtnant i den royale flåde**

#### Wilson "Uncle Bill":

Han kan holde ro på gemytterne når en vittighed ikke er nok til at lette stemningen. Men han burde fokusere mere på det gode i dette liv end i det næste.

#### Scott:

En sand leder der forstår sine mænd og har ambitioner. Han ser det bedste i folk og bringer det frem.

#### Oates "the Soldier":

Han er dedikeret og fokuseret på målet, men nogle gange giver det ham tunnelsyn. Nogle gange skulle han måske også stole på andre.

Gåpåmod og et højt humør, der smitter.

(Empati)

Hårdfør, arbejdsom og pålidelig.

(Åben og ærlig)

Hvad med om vi prøvede det her? - kreativ løsning

(Kreativitet)

**Personlig kerne:** Du har altid set tingene fra den lyse side og tror på at tingene nok skal gå. Surmuleri hjælper ingen, så hvorfor ikke altid holde humøret højt? Det gør du i hvert fald!

### Baggrund:

Din far døde da du var tre, så du har ingen andre minder end en stemme blandet med duften af cigaretrøg. Men din mor tog sig godt af dig og dine to ældre søskende, og i flyttede endda til London, da du var tretten år. Streatham High School for Boys gav dig en uddannelse, og hjalp dig med at komme ind i handelsflåden. Dit første skib var HMS Worcester, som under sin rejse fik besøg af Sir Markham fra det Royale Geografiske Selskab. Det skulle vise sig et lykketræf, da hans velvilje hjalp dig flere gange siden. Efter at have været jorden fire gange rundt mistede det lidt sin mystik, og du gik ind i den Royale flåde i Indien. På et tidspunkt syntes din karriere inden for flåden at være slut, men med Sir Markhams hjælp gik det, og du opnåede rank af løjtnant.

Nu har Sir Markham skaffet dig en plads på Terra Nova som en del af Scotts ekspedition. Du har fået mulighed for at betrede steder få andre eller slet ingen før dig har betrådt. Selvfølgelig er det givet, at du vil gøre alt for at I når Sydpolen, for det gør I jo.

## Personlige ejendele:

En udskåret halskæde af grønsten (New Zealandsk jade), som du fik af en af de lokale maorier inden skibet forlod New Zealand.

Et billede af dig og Abbie, som du nåede at få et godt øje til, foran Big Ben i London.

Som et minde om at man aldrig skal lade mismodet vinde, bærer du en splint fra det skib du havarrerede i en halskæde.

**Første minde 11 år siden (Scott):** Det var kun 3 måneder inde i din tid i flåden, da du sejlede et af deres skibe på grund, med et stort hul i skroget til følge. Nå, det er vist på tide at finde nyt arbejde, tænkte du. På Mirakuløs vis var Sir Markham dog i nærheden og med hans ven Scotts hjælp, kunne du alligevel fortsætte din karriere. Ham Scott ser det bedste i folk, og du er ham dybt taknemmelig.

**Andet minde 2 år siden (Oates):** Din søster havde skrevet i brevet, om du ikke ville vise jeres kusines veninde lidt af byen. En ung kvindes selskab er altid behageligt, så du inviterede hende med til holdets samling i en af byens finere barer. Abbie viste sig at være et vidunderligt selskab med en skarp tunge, men blid latter. I løbet af aftenen kastede hun dog Oates lige lovlig mange blikke, og du syntes ikke om de smil han sendte tilbage. Hvis hun skulle kaste sin kærlighed på nogen, ønskede du at det skulle være dig.

**Tredje minde 6 måneder siden (Wilson):** Da du hørte at der blev mulighed for at se en pingvinkoloni i egen person, meldte du dig straks til ekspeditionen. For blot en time side havde i set dem på afstand med deres vrikkende gang, men nu havde en voksende vind tvunget jer til at finde en smule læ hvor i kunne og slå lejr. Din makker der hjalp med teltet så forfrossen og mismodig ud, så for at muntre ham gjorde du grin med at der vist måtte helvedesild til for at bekæmpe denne fandens kulde. I samme nu rev et kraftigt vindpust rev teltdugen ud af din og din makkers hænder. Det var et skuffet blik Wilson sendte dig, men han viste sin erfaring og fik hurtigt sat jer i gang med at lave et nødtørftigt læ. Du tænkte hvor heldigt det var, at i havde den erfarne Wilson med og heldet stoppede ikke der. Næste morgen da i satte ud, fandt i teltdugen kilet fast ikke langt fra jeres improviserede lejr. Du var dog overbevist om, at selv uden dette lykketræf, ville Wilson have formået at bringe jer sikkert tilbage til basen.