

Det store dypet

Et rollespill for 3-5 spillere

Atomubåten USS Massachusetts var på tokt i Stillehavet da sonaren oppfattet noe gigantisk som beveget seg under oss, 1200 fot under havoverflaten. Kapteinen ga ordre om at vi skulle dykke for å finne ut hva det kunne være.

Vi ble sendt ut i miniubåten for å rekognosere. Vi vet ikke hva som skjedde, men først mistet vi all radiokontakt, og siden sank plutselig to avrevne deler av USS Massachusetts ned forbi oss. Et voldsomt rykk slo oss overende idet den ene delen sneiet miniubåten og ødela propellen vår, men ved et mirakel fikk vi ikke ytterligere skader. USS Massachusetts forsvant i mørket under oss - alle ombord må være døde. Sakte men sikkert begynner vi å synke etter.

Dybdemåleren ble knust i sammenstøtet, og det er umulig å vite hvor dypt vi er nå, men vi synker stadig, og rundt oss blir det mørkere og mørkere.

Forberedelser

I *Det store dypet* tar dere rollene som de siste overlevende fra ubåten USS Massachusetts og spiller ut hva som møter dem på havets bunn.

- Les hele dette arket høyt.
- Velg en rolle og en svakhet hver, og legg dem foran dere på bordet slik at de er lette å lese for de andre spillerne.
- Legg de seks relasjonene ved siden av hverandre midt på bordet.
- Legg spillelederarket på bordet slik at alle kan nå det. La alle ta et raskt overblikk før spillet begynner, og titt på det for idéer når dere vil.

Rolle

På rollen ditt står et etternavn, en grad, og en egenskap. Velg kjønn selv. Dersom du får bruk for et fornavn kan du finne på det også. I løpet av spillet kan du gjøre hva du vil med rollen din – utforsk hvem den egentlig er, og velg nye personlighetstrekk som du synes er spennende.

Svakhet

Du får en svakhet ved begynnelsen av spillet, men du behøver ikke utdype hva den betyr før den første scenen hvor du spiller hovedrollen. Svakhetene kan gjerne være knyttet til familie, venner, eller barndom. Dersom du er spilleleder må du være spesielt oppmerksom på hovedrollens svakhet, og forsøke å skape spill rundt den. Svakheter er alltid knyttet til skam, frykt, eller samvittighet.

Relasjon

I den første scenen hvor du spiller hovedrollen skal du vise forholdet ditt til en av de andre rollene. Ta et kort med et stikkord som passer på dette forholdet, og legg det ved siden av rollekortet ditt. Du kan godt ha kompliserte forhold til de andre rollene også, men du skal likevel aldri trekke flere relasjonskort. Relasjonene er misunnelse, forelskelse, forakt, beundring, mistenksomhet og overlegenhet.

Scener

Spillet består av mange korte scener. Hver scene har en hovedrolle og en spilleleder. Spillederen bestemmer hvordan scenen begynner, og når den slutter. Når scenene skifter er det lurt å hoppe enten i tid, sted, eller begge deler.

Første scene er spesiell, fordi den ikke har noen hovedrolle - her er alle rollene like viktige. Den som først ber om få være spilleleder, blir spilleleder i første scene.

For hver scene flytter spillederansvaret seg et hakk til venstre rundt bordet. Hovedrollen er rollen til spilleren som sitter to hakk til høyre for spillederen (slik at du alltid er spilleleder for samme hovedrolle).

Fortellingen bygges underveis

Hva lurte nede på havbunnen? Hva hendte med USS Massachusetts? Hvordan kan rollene overleve? Det finner dere på selv mens dere spiller.

Når noen først har etablert noe i historien, så er det antakeligvis sant. Forsøk hele tiden å bygge videre på ting som har blitt etablert tidligere. Dersom forrige spilleleder etablerte en forferdelig trussel, er det antakeligvis morsommere om du bruker den videre enn om du finner på en helt annen trussel.

Spilleleder

Når du er spilleleder kan du bestemme *alt*, bortsett fra hva rollene sier, og hva de forsøker å gjøre (men du kan godt bestemme at de ikke får til det de prøver på).

Du får et spillelederark med idéer, men du bruker det bare hvis du har lyst. Når du er spilleleder bestemmer du fritt, så lenge du ikke bryter med noe som allerede er etablert.

Hvis din egen rolle er til stede i scenen du spilleleder, så vil den antakeligvis stort sett være stille.

Noen tips:

- Scenen skal særlig dreie seg om hovedrollen du spilleleder for. Han skal alltid være til stede i scenene hvor du er spilleleder. Andre roller *kan* være til stede.
- Forsøk å utfordre hovedrollen hele tiden. Bruk og utforsk hans svakhet. Gjør livet ille for ham.
- Forsøk også å finne ut mer om mer om hovedrollen, gjerne ved å stille spørsmål til spilleren ("hva minner konkylien deg om?"), eller ved å spille ut tilbakeblikk til rollens liv på overflaten.
- La alt rollene foretar seg få følger, enten de er positive eller negative. Rollenes handlinger skal dytte historien videre.

Spillet slutt

Spillet slutter enten når:

- Alle rollene er døde, eller
- En eller flere roller redder seg til overflaten, eller
- En spilleleder bestemmer at spillet er over.

Takk for inspirasjon: Ole Peder Giæver, Matthijs Holter og Even Tømte, filmene *The Sphere* og *The Abyss*, tegneserien *Sanctuaire*, rollespillene *Shock: Social Science Fiction*, *Itras By* og *Drømmernes Selskap*.

Spillederark

Alt som står her er idéer. Du kan bruke dem, endre dem eller overse dem som du vil. Husk at alt som blir etablert er sant: Dersom noen har etablert noe som ikke passer med en idé du vil bruke, må du droppe eller endre idéen.

Havbunnen

- Når dere lander på bunnen er ikke USS Massachusetts der - atomubåten må ha drevet fra dere på vei nedover.
- Det er bekmørkt her, men det er lykter både på miniubåten og på dykkerdraktene.
- Dere dykket opprinnelig på jakt etter noe kjempestort på sonaren – er det her nede? Hva er det?
- Dersom dere finner USS Massachusetts finnes det reservepropell der et sted, men for å komme dit må dere gjennom mange rom fulle lik som flyter rundt. Er det noe spesielt med likene? Døde de av drukning?

Alene i mørket

Så snart noen begir seg ut av miniubåten begynner det å dukke opp muligheter for å splitte rollene. Det er lett å komme ut for ulykker eller komme bort fra hverandre i bekmørket her nede – lykter kan knuses, og om rollene i tillegg begynner å hallusinerer kan de finne på å ferdes hvor som helst.

Ruiner

- Dere har landet rett ved noen eldgamle ruiner. Kolossale, fremmedartede byggverk og statuer, brede trapper. Hvor kommer de fra, og hva er de rester etter? Hvem levde her – og hva finnes her nå?
- En gigantisk port leder vei inn i en klippevegg. Innefor finnes et omfattende system av ganger og rom. Palass? Tempel?
- På veggene finnes fremmedartede skrifttegn. Kan noen av rollene forstå dem?
- En statue ser ut som en veldig kenguru. Proporsjonene er feil, og den virker på et vis illevarslende.
- Finnes det luft her? Kan de ta av hjelmene og puste? Eller hallusinerer de?

Hallusinasjoner

- Noe får rollene til å begynne å innbille seg ting her nede. Først småting, men etter hvert kan de forsvinne helt inn i sine egne drømmeverdener.
- Er det bare hallusinasjoner, eller er tingene de opplever ekte?
- Kan hovedrollens hallusinasjoner lokke ham inn i ruinene? Kanskje han til og med tar med seg noe de andre trenger?
- Hovedrollen kan komme til steder, møte personer og gjenoppleve hendelser som betyr mye for ham. Disse kan gjerne være knyttet til hovedrollens svakhet. (En hovedrolle med Skam: Feighet kan for eksempel gjenoppleve noe skremmende fra sin barndom, og møte sin bebreidende, steintøffe far).
- Om hovedrollen møter igjen mennesker han kjenner her nede, kan du godt la de andre spillerne spille disse birollene. Kanskje birollen på en eller annen måte representerer eller henger sammen med spillerens vanlige rolle.
- Hva er det som får rollene til å hallusinerer?

Miniubåten

- Det er forstyrrelser på radioen som gjør den ubrukelig.
- Dybdemåleren er knust.
- Det er luft for ca. et døgn her.
- Det er begrenset med plass.
- Det er så vidt plass til fem mennesker.
- Propellen er fullstendig smadret, derfor er fremdrift eller oppstigning umulig, men i USS Massachusetts finnes det en reservepropell som det er lett å montere.
- Det finnes fem høyteknologiske dykkerdrakter om bord. De kan brukes på 2000 fots dyp i opptil 6 timer. Nå er dere kanskje dypere, men de holder sikkert likevel?

Legrasse

løytnant
deprimert

Wilcox

kvartermester
spøkefugl

Johansen

utskrevet menig
omtenksom

Guerrera

utskrevet menig
belest

Briden

utskrevet menig
bølle

Skam

Hva er galt ved deg?

Skam

Hva er galt ved deg?

Frykt

Hva er du redd for?

Hvorfor?

Frykt

Hva er du redd for?

Hvorfor?

Samvittighet

Du har gjort noe du ikke burde, eller latt være å gjøre noe du burde. Hva?

Samvittighet

Du har gjort noe du ikke burde, eller latt være å gjøre noe du burde. Hva?

Forakt

Forelskelse

Misunnelse

Beundring

Mistenksomhet

Overlegenhet