

Inntil vi synker...

Et rollespill for fire eller fem spillere



Inntil vi synker...

Dette spillet er sterkt inspirert av tegneseriene *L'île noyée* av Benoit Sokal (norsk: *Canardo tar saken: En aldri så liten øl...*) og *Trazo de Tiza* av Miguelanxo Prado (engelsk: *Streak of Chalk*).

I tillegg til kortene som følger med spillet trenger du en terning og seks småsteiner, mynter eller lignende – de skal brukes som forklaringsmarkører.

Konsept

Alle rollene er enten fastboende eller feriegjester på en ørliten ferieøy langt ute i stillehavet. Det er 1-2 fastboende og 2-4 gjester – utenom en sportsfisker som er blitt funnet død rett før spillstart er dette de eneste menneskene på øya. Klimaet er varmt og deilig, men litt lummert. Det er hele tiden snakk om at det kommer til å blåse opp til storm. Dessuten synker øya sakte men sikkert i havet.

Spillingen er delt opp i 5-7 dager. Hver dags spilling består i at rollene sitter på hotellverandaen om kvelden og snakker sammen. Hva som hender utenom disse kveldene spilles ikke ut, men spillerne kan finne på ting som har hendt og ta dem opp i rollenes samtaler. Et generelt råd: Ikke protester for mye. Dersom en annen rolle sier han har sett deg vaske blod av hendene nede i fjæra er det bedre å finne på *hvorfor* du hadde blod på hendene enn å si "nei, det er løgn".

Det er ikke mulig å forlate øya før siste dag. Trafikk skjer vanligvis ved hjelp av en turistferje som kommer hver fjortende dag. Det finnes en båt på øya – den leies ut til hotellgjester som vil fiske – men motoren er ødelagt. Det er ikke mobildekning på øya, men det er en radio.

Spillets historie må ikke nødvendigvis være kriminalhistorie, men det er en sentral del av spillet å lage forklaringer på mystiske og illevarslende hendelser. Spillet har ingen vinner – spillerne samarbeider for å skape en spennende opplevelse.

Hendelseskort

Før hver kveld (bortsett fra den første) trekker man et hendelseskort og leser teksten høyt. Deretter legges kortet med teksten opp på bordet. Kortet viser en hendelse som har funnet sted en gang siden forrige kveld. Denne hendelsen kommer i tillegg til hendelser spillerne finner på.

Forklaringer på hendelser (både de man leser fra kort og de man finner på selv) er det opp til spillerne å etablere gjennom rollenes samtaler. Det er minst like viktig å finne på gode, sammenhengende forklaringer som det er å finne på nye hendelser. Forklaringer kan komme samme kveld som hendelsen, eller mange kvelder senere.

Når det har kommet en forklaring på et hendelseskort, legger man en markør på kortet for å vise at det er forklart. *Disse forklaringene er alltid sanne!* Det er ikke lov å la rollen sin lyve og komme med en falsk forklaring til et hendelseskort. Det er lov for hvem som helst å bygge ut forklaringer senere, men man kan aldri motsi noe som alt er etablert som sant.

Det finnes to spesielle kort:

- Kortet "*Sportsfiskeren funnet død*" skal ligge med teksten opp på bordet ved spillstart. Det kan ikke forklares før siste dag.
- Kortet "*Øya synker*" avslutter spillet, og behøver ingen forklaring. Det skal ikke blandes inn i stokken før man har spilt gjennom fire dager (slik at spillet varer i minst fem dager). Se avsnittet "*Siste dag*".

Hvordan snakke?

En generell regel: *Du sier det rollen din sier.* Ansiktstrekk, kroppsbevegelser og den slags bør vanligvis spilles ut fysisk. Bare om det er upraktisk eller upassende å vise fysisk hva rollen din gjør, kan du i stedet beskrive det ("jeg tømmer drinken min i hodet på mr. Longbottom").

Alt er tillatte samtaleemner. Det er ikke nødvendig å snakke kun om øya mystiske hendelser – så lenge de andre spillerne er interessert, kan du ta opp musikksmak, religion, ekteskapsproblemer, ungdomsopplevelser eller hva som helst. Forsøk å leve deg inn i situasjonen.

Hver kvelds samtale avsluttes så snart minst *to* roller har forlatt verandaen. Du kan si at rollen din går akkurat når du vil (du kan selv bli sittende i stillhet). Vanligvis vil en annen rolle gå samtidig eller snart etterpå, slik at ingen blir sittende å vente lenge ad gangen.

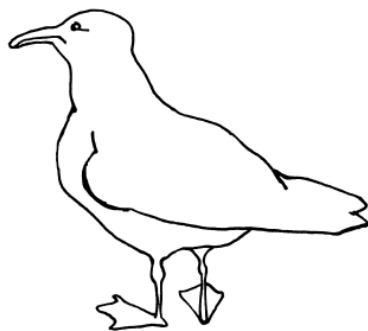
De andre rollene

Spenninger mellom rollene er viktig for å gi spillet nerve. To ting er viktige å tenke over:

- Hva synes din rolle om hver av de andre rollene? (Irriterende, spennende, klok, uinteressant, skremmende, eller noe annet.) *Dette kan forandre seg i løpet av spillet.*
- Hva vil din rolle forsøke å oppnå? (Skjule skitne hemmeligheter, avsløre andres skitne hemmeligheter, provosere en annen rolle, gjøre en annen rolle forelsket, eller noe annet.) *Dette kan forandre seg i løpet av spillet.*

Det står ikke oppført motivasjon, hemmeligheter, eller utfyllende personlighet på rollekortet. Du må bygge rollen din i løpet av spillet. Kanskje viser det seg mot slutten at du har drept noen, noe du slett ikke ante ved spillets begynnelse. Forsøk allikevel helt fra starten av å finne frem til en grunnstemning for din rolle. Et godt triks er å starte med karikatur, og så bli mer nyansert etter hvert.

Det er lov å etablere en felles fortid med en eller flere av de andre rollene i løpet av spillets gang. Dette gjøres med vanlig samtale. Du kan godt være mystisk og hentydende, men du må være såpass tydelig at den andre spilleren forstår hva du vil, og kan dikte med. ("Jeg vil aldri tilgi deg for den gangen i Venezia!" funker for eksempel flott – den andre spilleren står nå fritt til å finne på hva som hendte i Venezia, dersom ikke du gjør det først.)



Spillet's gang

Før spillet begynner skal hver spiller velge et rollekort, lese det, og komme med en kort introduksjon av sin rolle. Det er lov å legge til informasjon selv. Du må også velge kjønn og navn selv. Spillet fungerer ofte bedre om begge kjønn er representert blant rollene. Det kan være morsomt å velge roller tilfeldig, men uansett *må det være en eller to fastboende.*

Kortene "*Sportsfiskeren funnet død*" og "*Øya synker*" fjernes fra hendelsesstokken og legges på siden av bordet for senere bruk. Deretter fjernes åtte tilfeldige hendelseskort fra stokken uten at noen ser på dem. Disse skal ikke brukes i dette spillet, og legges vekk. De siste fem hendelseskortene stokkes, og plasseres med teksten ned på bordet.

Første dag

Før første dag skal dere *ikke* trekke et tilfeldig hendelseskort. I stedet leses kortet "*Sportsfiskeren funnet død*" høyt, og legges med teksten opp på bordet. Denne hendelsen har funnet sted tidligere på dagen, og er et mulig utgangspunkt for samtalen denne første kvelden – men strengt tatt kan samtalen dreie seg om akkurat hva spillerne ønsker.

I tillegg til å diskutere sportsfiskerens død, er det passende å gjøre seg kjent med de andre rollene. Ingen av feriegjestene har vært på øya særlig lenge.

Et tredje samtaleemne: Øya synker. Dette har nettopp blitt kjent - geologen har fortalt det, dersom noen spiller ham. De fastboende har merket det lenge. Det er visstnok flere måneder til, og fullstendig ufarlig, men det er allikevel et naturlig (og litt dystert) samtaleemne.

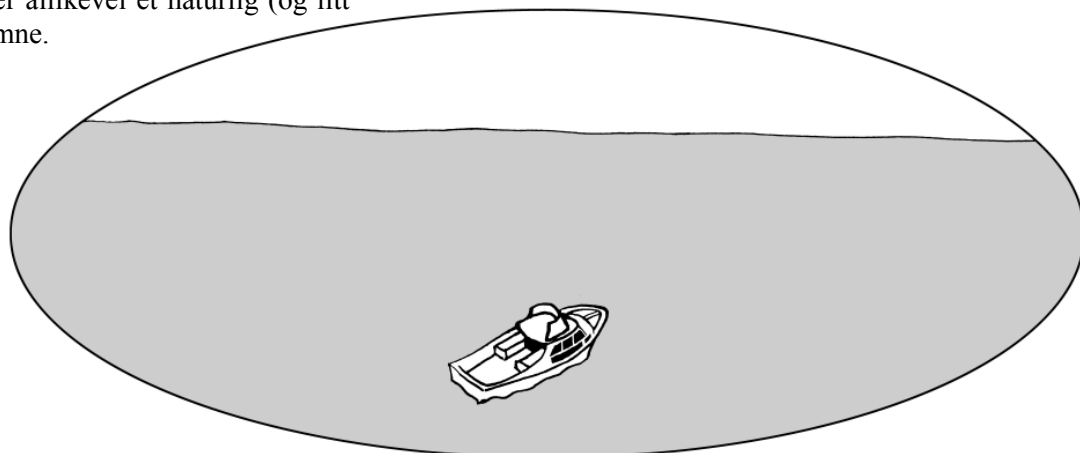
Senere dager

Hendelseskort trekkes og kveldssamtaler spilles ut, som forklart ovenfor. Etter at den fjerde kvelden er spilt, stokkes kortet "*Øya synker*" inn i stokken.

Siste dag

Etter at kortet "*Øya synker*" er trukket, spiller man ut en siste samtale. Den foregår ikke på hotellverandaen, men på hotellbestyrerens båt, som driver rundt på havet uten motor. I morges våknet dere til ankelhøyt vann i første etasje, og kort etter at dere fikk reddet dere til båten forsvant hele øya i bølgene. Det er ingen fare nå, for havet er blikkstilte og redningsmannskapet vil hente rollene i løpet av noen timer. Men i mellomtiden skal alt forklares.

Denne siste samtalen kan ikke avsluttes før alle hendelseskortene (bortsett fra "*Øya synker*") har fått en forklaring. Samtidig er det også kult om så mange som mulig av hendelsene spillerne selv har funnet på blir forklart. Dette er tiden for dramatik, avsløringer og store følelser. Så snart alt er blitt forklart, avslutter man ganske raskt – men det er tid til dramatiske avslutningsmonologer, dersom det er passende.



Rollekort

Bestyrer

- Du er kjølig, rolig og avvisende – på overflaten.
- Du tar deg av det administrative på hotellet.
- Du er tiltrekkende.
- Du er fastboende.

Vaktmester

- Du er stor, skitten og litt dum.
- Du tar deg av det praktiske arbeidet på hotellet.
- Du blir lett et offer for sterke følelser.
- Du er fastboende.

Hotelleier

- Du er gammel, og hotellet er livet ditt.
- De siste årene har du sett vannet langsomt sluke øya, og menneskene dra.
- Du er fastboende.

Sladreglad pensjonist

- Du kom for å møte mennesker, men er skuffet over hvor få det er her.
- Du er nysgjerrig og glad i å sladre.
- Du er en menneskekjenner (eller kanskje du bare tror det).
- Du er gjest.

Alkoholisert forfatter

- Du har reist til denne øde øya for å skrive – men du skriver ikke.
- Du har lett for å forakte andre.
- Du er kåt og ofte full.
- Du er gjest.

Solbader

- Du liker havfiske, solbading og atletiske aktiviteter.
- Du virker verdensvant og selvsikker.
- Du er tiltrekkende – og du vet det godt.
- Du er gjest.

Geolog

- Du har kommet hit for å forske på øya som synker i havet.
- Du er nerdete, og litt konfronterende/uhøflig.
- Du er liten og tynn, og dessuten hypokonder.
- Du er gjest.

Kjendis

- Du er av en eller annen grunn kjent for lesere av sladreblader.
- Du kan være på høyden av din popularitet, eller du kan være en falmende stjerne.
- Det er viktig for deg å være midtpunkt.
- Du er gjest.

Evig backpacker

- Du har reist verden rundt og til slutt endt på øya.
- Du er fritenkende, uavhengig og litt lurvete.
- Du liker å påpeke hvor grå og systemstyrte alle andre er.
- Du er gjest.

Flyver

- Du er strandet på øya etter at sjøflyet ditt fikk en motorfeil.
- Delen du trenger for å reparere motoren er bestilt og kommer med neste båt.
- Du er en tøff eventyrer.
- Du er gjest.

Sønn eller datter

- Du er sønn eller datter av en av de andre rollene.
- Du kan være tenåring eller barn.
- Du er trassig og uforskammet.
- Du er enten gjest eller fastboende.

Hendelseskort

Sportsfiskeren funnet død

Han var den eneste andre gjesten på hotellet. Han ble funnet på stranden, nedenfor en tre meter høy skrent. Hodet hans var knust mot rullesteinene. Uhell eller mord? Kjente noen av rollene ham?

Øya synker

Vi sitter i hotellbestyrerens båt, som driver rundt på havet uten motor. I morges våknet vi til ankelhøyt vann i første etasje, og kort etter at vi fikk reddet oss til båten forsvant hele øya i bølgene. Det er ingen fare nå, for havet er blikkstilte og redningsmannskapet vil hente oss i løpet av noen timer. Men i mellomtiden skal alt forklares.

Død måke på stranden

Den har en nål gjennom hodet.

Dyster vandalisme

På det nyplantede korset over sportsfiskerens grav har noen skrevet "svin" med sort maling.

En merkelig hilsen

På en palme bak hotellet står det risset inn navnet på en av rollene samt teksten "vi møtes igjen". Alle spillerne slår en terning. Bruk navnet på den som slår lavest. Dersom flere slår like lavt, slår de på nytt.

Hotelllets radio er blitt våt

Uhell eller sabotasje? All kommunikasjon med omverdenen er forhindret. Det er ikke mobildekning her.

Mystiske gratisbilletter

En konvolutt blir funnet på den døde sportsfiskerens rom. I den ligger billettene hans til hotellet og til båten. Sammen med dem ligger en lapp, hvor det står: "Nyt en velfortjent ferie, og skriv noen gode artikler om det etterpå. Fra en fan." Har noen av rollene også fått mystiske gratisbilletter?

Gift?

En måke spiser av maten som var tiltenkt en av rollene, og dør kort etter. Var maten bedervet? Eller *forgiftet*? Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest er den som ble reddet av måken. Dersom flere slår like lavt, slår de på nytt.

Undertøytyveri

Undertøyet til en av rollene forsvinner. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har nå et undertøyskift mindre. Om flere slår like lavt, slår de på nytt.

Uhellsvanger lokalhistorie

På gulvet ved inngangsdøren finner en av rollene et tjuer år gammelt avisutklipp med en artikkel om denne øya. Det står om et mord som fant sted her på den tiden. Hvem som fant avisutklippet må etableres i løpet av kveldens samtale.

Skikkelse i stormen

I natt var det storm. Flere takstein ble revet av, og båten holdt på å slite seg. En av rollene mente å se en skikkelse ute i natten da det stormet som verst. Hvem kan det ha vært, og hva gjorde han eller hun? Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest så skikkelsen. Om flere slår like lavt, slår de på nytt.

Femur

På en spasertur rundt på øya snubler en av rollene i noe som stikker opp av jorden. Ved nærmere ettersyn viser det seg å være en menneskeknokkel! Hvem som fant den må etableres i løpet av kveldens samtale.

Fremmede

To fremmede menn kom til øya i dag morges. De var bøllete, uhøflige og etter hvert fulle. Noen timer senere var båten deres borte igjen. De sa ikke farvel, og ingen så dem dra. Hvem av oss hadde noe med dem å gjøre? Hva hendte? Var det tilfeldig at de kom, eller var de ute etter noe spesielt?

Løgn

Ved en tilfeldighet avsløres det at en rolle har løyet. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har løyet. Om flere slår like lavt, slår de på nytt. Løgneren må selv velge hva han har løyet om, og hvordan det blir avslørt. Han kan finne på noe han har løyet om på sparket. Dette kortet er forklart når det kommer frem *hvorfor* han løy.

Privat samtale

En rolle har sett et privat opptrinn eller hørt en privat samtale mellom to andre roller, men uten å forstå den fulle sammenhengen. Alle spillerne slår en terning. Den som slår lavest har hørt eller sett noe han ikke skulle. Han velger hvilke to roller han har hørt/ sett. HVA han har hørt/ sett må etableres av kveldens samtale.