

“Vårsøk”

- et rollespill for 2-3 spillere laget til R.I.S.K. 2019



av *Michael Esperum*

Content Warning: Leteaksjon etter forsvunnet barn, potensielt implisert vold mot barn/ungdom.

Personlig: Sommeren 2012 jobbet jeg som rollespilleder for barn ung ungdom, og på skogturen midt på dagen gikk vi på en nydelig landevei i nærheten av Maridalsvannet, i strålende solskinn og alt var bra. Så så vi et helikopter som fløy veldig lavt, og lurte litt på hva det drev med før en av jentene våre sa: "De leter sikkert etter hun jenta." Jeg har spilt mye fotball med folk fra Ulsrud, Hellerud, Godlia og Oppsal, og jeg har også bodd i Østensjøområdet. Bengt Eriksen, som ledet det frivillige søkearbeidet ble Aftenpostens "Årets Osloborger" det året, og det var fortvilende tid for flere enn Osloborgerne etterhvert som dagene i en hel måned gikk avsted uten noen noen nyheter. En ting jeg husker min bestefar fortalte meg var at han syntes det nærmest var en borgerplikt å hjelpe til med soknearbeid. Dette spillet ble inspirert av stikkordene *søke* og *vår* til R.I.S.K. 2019 og et sommerminne om et helikopter.

Dedikasjon: Spillet er dedikert til avdøde Sigrid Giskegjerde Schjetne og de frivillige fra lokalsamfunnet som søkte etter henne den sommeren, representert ved Bengt Eriksen.

"Da dét ble klart, var det å lete en helt selvsagt ting å gjøre. Vi kunne ikke tillate oss å sette oss ned og grine, selv om situasjonen var fortvilet," sier Bengt Eriksen (til Aftenposten)

Premiss: Alle spille frivillige i et letekorps i et lokalsamfunn, men det handler om innsatsen, samholdet og samfunnet, og bare litt om forvilelsen og skrekken som herjer. Det er ikke et Fastaval-scenarie i grotesque-sjangeren. Det handler ikke om å finne en død kropp, men det er lov å kjenne på frykten og følelsen av svinnende håp. Det er et poeng at den savnede er et barn, og at det skjer om våren. Våren er symbol for ungdom, og situasjonen i spillet om sommeren som ikke kommer.

X-kortet: Temaet er potensielt tøft, selv om det ikke er ment å være det. Bruk x-kortet om du må. Pek på det og avslutt scenen, med eller uten forklaring. Ingen skam forbundet med å bruke det, og heller ikke ved å pushe en scene til at x-kortet brukes.

SPILLET:

Spillgruppen bestemmer seg for et lokalsamfunn og noen de leter etter. Det bør være et sted alle har et forhold til, og gjerne med litt lokalkunnskap, men følelser er viktigere enn korrekthet. Den de leter etter bør være et barn (ungdom), noe som symboliserer våren og fremtiden. Husk å definere foreldrene/familien.

"Jeg holdt på å begynne å grine flere ganger. Det å se folk stille dag etter dag med kjepp og gummistøvler på, var helt enormt. Jeg har aldri opplevd maken til ektefølt engasjement. Folk har forandret seg i lokalsamfunnet. Før sto folk på T-baneperrongen uten å snakke sammen. Nå prater de med hverandre," sier Bengt Eriksen på Aftenpostens spørsmål om "hvordan det var å stå i det?" og "hva har det gjort med lokalsamfunnet?"

Rollelagning: Alle lager hver sin rolle fra samme lokalsamfunn, og rollen består av:

Navn, yrke, hobby, egen familie, sist de så [den forsvunnete] og relasjon til [den forsvunnedes] foreldre.

Spillets faser:

Søkefase: Alle spillerne velger funksjoner og hjelper til å fylle ut kakesøyler, hvor funksjonene har forskjellige effekter på utfyllingen. Det er om å gjøre å fylle ut mest mulig kakestykker, og en ferdig søyle representerer et ferdigsøkt område. Det er ikke nødvendigvis en taktisk øvelse, for premisset er at det alltid vil dukke opp flere områder som må gjennomføres, men det er for å engasjere spillere som lar seg engasjere av mål.

Ved to spillere disponerer man tre letelag, ved to spillere har man to letelag. Husk å sette en liten scene/vignett/montasje når du fyller inn kakestykker, for dere selv om for letelagene.

Funksjoner som kan velges:

Leder - du tar på deg å organisere de frivillige i søket, forklar/vis hvordan EFFEKT: +1 kake per arbeidslag

Søker - du går i manngard, undersøker områder, eller sitter i helikopter/båt/kjøretøy EFFEKT: 1 kake
Dobbeltskift: +1 kake (rull en d6, og på 1-2 er du utslitt og gir ikke kake før du har tatt en hviledag)

Optrening av mannskap - Et utrent lag fyller ut én boks, et trent lag 2 bokser

Rekruttere - få et ekstra letelag

Hviledag - uten mat og drikke... noen ganger tar det bare på, eller livet krever det. Sønnen din har oppvisning på balleten. Datteren din har fotballturnering to timers kjøretur unna. Ryggen verker, gnagsår på beina, eller du orker rett og slett ikke tenke på å snu tunge stokker og grue deg til hva som kan ligge under dem.

Personlig fase: Et møte på butikken, samtale med egen familie, hverdagsliv, men det er naturlig at leteaksjonen er tema. Ikke bare mørke og dystre spørsmål; la det være gode øyeblikk også. Noen oppmuntringer, noen klapp på skulderen. La det gjerne speile valg av funksjoner i søkefasen. "Hvorfor søker dere ikke der?" , "Takk for at dere står på døgnet rundt!" , "Tror dere [forsvunnet] er i live?" , "Kommer du på kampen min i morgen?"

Korte scener er stikkordet, men spør gjerne hva de føler. Kanskje har de tatt en fridag, og så kommer noen og skryter av at de jobber døgnet rundt. Kanskje forstår barna godt at du ikke kommer på skoleavslutningen, men hvordan føler du deg? Hva med arbeidsgiveren, tar du ut ferie eller avspasering? Jobber du korte dager eller har du hjemmekontor på kvelden?

Vårsøk følger ikke den indie-vibben med tunge og harde valg, men om den sinnssyke innsatsen som må til i søk generelt, og om hvordan det å miste et barn/en ungdom er tøft, men spesielt de positive effektene på et lokalsamfunn det at noen jobber hardt sammen. Det trenger ikke være tung drama, eller dramatiske stigninger og det blir heller ikke noe klimaks.

Ekspansjonsfase: Politiet vil jevnlig utvide søket. Noen ganger kommer det nye opplysninger og man må gå over samme område på nytt. Håndteres med terningrull, eller ved at f.eks. fasilitatoren bestemmer. Er områdene ferdigsøkt har man fortsatt ikke lyktes i søket, men står på bar bakke i forhold til søkeområder. Neste ekspansjonsfase får man automatisk to nye søkeområder. Om kriminalpolitiet er involvert vil de selvfølgelig fortsette arbeidet sitt; det er kun de frivillige som har manglende søkeområder. Det er selvfølgelig mulig å søke over de samme områdene igjen. Bayes' teorem setter jo ikke sannsynligheten til gjennomsøkte områder til 0, selv om det i *Vårsøk* ikke spiller noen rolle.

En av spillerne ruller så en d6:

- 1 Nytt søkeområde (12 felters søyle)
- 2-3 Utvid et eksisterende søkeområde med +d6 søkefelter
- 4-5 Utvid alle eksisterende søkeområder med +1
- 6 Et nåværende søkeområde må gjennomsøkes på nytt

Søkeområdene starter med tre søyler av tolv felter.

Om dere vil tegne opp søyler selv, er det en fin anledning til å snakke om hvilke områder de representerer, og hva som man kan interagere med i scener der. Tømmerstokker, ormegress, muddergrunn, huler, forlatte hytter, myrer, tjern, etc

Endgame: [Den forsvunnete] vil bli funnet, men ikke av spillernes roller eller i spillet. Dere bestemmer selv når. Ta en scene på det. Jeg foreslår at f.eks. den som tok flest lederroller gir en kort tale til de frivillige og sier noe rundt: "[Den forsvunnete] ble funnet i dag, kl. 11:11, av [Politiet*], søket blir nå avblåst. Tusen takk til alle som har stått på." Legg gjerne på detaljer avtalt med gruppen. Snakk gjerne om følelser i rollene og i søkelagene.

Kjør en epilog for hver rolle, og kanskje for noen aspekter ved lokalsamfunnet.

Debrief: Vi har alle opplevd lignende tap, mer eller mindre nært oss selv. Ta hensyn.

Dagsavisens journalist: *"Men letingen etter Sigrid var noe konkret og håndfast å konsentrere seg om. Nå blir det helt borte?"*

"Jo, men det fins fortsatt veldig konkrete ting å foreta seg for å hjelpe familien. Ta en telefon, ta en kopp kaffe, gå på besøk, hjelpe til med praktiske oppgaver. Bry seg om dem, rett og slett. Forskjellen er at da vi holdt på med letingen, hadde vi alle et håp. Nå er håpet borte." --
Bengt Eriksen