



Vostok

Matthijs Holter

Bidrag til R.I.S.K.-konkurransen, februar 2012

Det er kaldt.

Det er ingen grunn til at mennesker skal være her.

Den laveste temperaturen på jordens overflate har blitt målt i Vostok.

Den mest avanserte innfødte livsformen er encellede organismer.

Forskningsbasen er et stykke funksjonell ingeniørkunst.

Alt som trengs for å overleve finnes her.

Og alt som trengs for å borre seg gjennom to kilometer med is.

Ikke noe mer.

Under isen: En innsjø som er 20 millioner år gammel.

Homo sapiens har eksistert i en prosent av den tiden.

Nå skal vi borre oss ned dit.

Ned til overflaten av Innsjø Øst.

Vi har ikke møtt De Andre ennå.

Spillet

Du vet hva et rollespill er. Du vet hvordan du lager en enkel rolle. Du vet hvordan du lager relasjoner mellom rollene, og gir dem akkurat nok kjøtt på beina til at dere kan starte å spille. Du vet hvordan du skal sette en scene, og spille den ut. Du behøver ingen spilleder; alle er spilledere.

Rollene

Lag et team med russiske forskere. De har nesten borret seg gjennom isen. De har en robot de skal sende ned for å undersøke. Det er like mange forskere som spillere.

Halvparten av dere skal spille forskerne. Dere deler på rollene. Vi vet alt om dem.

Halvparten av dere skal spille De Andre.

Dem vet vi ingenting om ennå.

Å møte kulden

I løpet av spillet skal dere følge med på når en av russerne *møter kulden*. Når det skjer, kommer kortene i spill.

Å møte kulden betyr at noen a) opplever kulde – fysisk eller metaforisk, og b) gjør noe aktivt med det. Det å få snø på ansiktet betyr ingenting; børster du den bort, har du møtt kulden. Er det is i glasset ditt, har det ingenting å si; heller du vodka over det så isen sprekker, har du møtt kulden. Har du ikke snakket med kollegene dine på dagesvis, har det ingenting å si; slår du av en spøk eller nikker til en av dem, har du møtt kulden.

Hvis du ser at noen møter kulden, si fra. «Du møter kulden.»

Kortene

Kortene har flere funksjoner.

På starten av spillet trekker dere 4 kort og legger på bordet. Disse er *scenekort*. Hver scene skal en ny spiller velge ett av dem og sette scenen ut fra det. Bruk teksten som er på det hvite feltet. Etterpå er kortet brukt; trekk et nytt og legg på bordet.

Dere starter med fire tilfeldige kort på hånden. Disse er *effektkort*. Når noen i fiksjonen møter kulden skal dere finne ut effekten. Hver av dere spiller, i hemmelighet, et effektkort. Det høyeste kortet som har samme farge som scenekortet, *vinner runden*, og får fortelle hva som skjer.

Den som forteller, skal beskrive hva som skjer når isen brytes. Han/hun skal se over effektkortene som er spilt (ikke scenekortet!) og ta med minst én av effektene (beskrivelsen på det fargede feltet). Hvis noen av kortene *ikke* matcher scenekortet, *må* den effekten tas med.

Hvis noen av kortene som matcher scenekortet har et dødningehode på seg, blir en av russerne *merket av døden*. De Andre bestemmer hvem og hvordan. Nå er det mulig å drepe dem hvis man vinner en runde.

En spiller kan når som helst *ofre et kort* for å fjerne et dødsmerke. Dette er permanent; spillere kan vanligvis ha 4 kort på hånden, men ofrer man et, kan man bare ha 3 kort på hånden heretter.

Når du har spilt et kort, trekker du et nytt fra bunken – men ikke hvis du har ofret et kort.

Etter en runde får nestemann velge et scenekort og sette scenen. Så spiller man til noen møter kulden igjen.

De Andre viser seg

Hver gang noen møter kulden vil De Andre bli mer framtrødende. Til å begynne med aner vi dem bare – en lukt, en svak lyd. Men etterhvert eskalerer dette.

Legg en markør på dette arket for å vise hvordan De Andre kan vise seg. Flytt den frem et hakk hver gang noen har vunnet en runde (etter at de har fortalt).

- Ved starten: En lukt, en svak lyd*

 - Et ufrivillig spor av noe som har vært der (fotavtrykk, klomerke)*

 - Et konkret, fysisk spor (hud, hår, gjenstand, plagg)*

 - Et kort glimt av en av De Andre som forsvinner med det samme*

 - Noe som er lagt igjen med vilje (brev, våpen)*

 - En av De Andre er synlig for rollene; ingen fysisk kontakt, uklar kommunikasjon*

 - Fysisk kontakt med De Andre, klar kommunikasjon*
-

Eksempel

Det er et stykke uti spillet. Vi har spilt to runder – markøren viser nå at vi kan se konkrete, fysiske spor av De Andre.

Scenen er satt med et oransje kort. Galina og Darya kommer inn etter en ekskursjon i snøføyka. De henger av seg; snøen smelter, drypper ned på gulvet. Inne på basen diskuterer de morgendagens arbeid – roboten er defekt, og trenger reparasjon.

En av spillerne på De Andres lag forteller at det er en merkelig lukt fra kjøkkenet. Darya undersøker, og ser at tekjelen står og damper – men den er iskald. Det ligger en enorm isklump i kjelen. Inne i den kan de skimte noe som ser ut som en stor, organisk celle.

Darya viser det til Galina. Hun foreslår at de smelter den fram for å undersøke den.

I det de begynner å fyre opp under kjelen, sier en spiller: «Dere møter kulden.» Alle sjekker kortene sine.

Disse kortene spilles:

- Oransje 4
- Oransje 8
- Oransje 2
- Blå 15 (med hodeskalle)

Vinneren er oransje 8 – scenekortet var oransje, så blå kan ikke vinne. Vinneren forteller hva som skjer; hun syns effektene fra oransje 2 og blå 15 er kule, så hun drar dem inn, men ignorerer oransje 8 og oransje 4.

Når hun har fortalt, kommer hodeskallen i kraft: En av De Andre forteller hvordan Darya kjenner seg sår i halsen og svekket etter å ha undersøkt organismen nærmere. Hun får kraftig feber den natten, men dagen etterpå er hun usedvanlig kvikk og opplagt...

Dere flytter markøren frem; nå går det an å få korte glimt av De Andre. Alle trekker kort, og neste spiller kan nå velge ett av scenekortene som ligger på bordet.

Noen russiske navn

Kvinner:

Anzhelika

Vladlena

Darya

Iskra

Kapitolina

Lubov

Marta

Olesya

Menn:

Akim

Fedya

Grigori

Yakov

Kazimir

Maxim

Modest

Prokopy