ALLE HAR KNIV!

Laget av
Simen Strandberg

Nordsjøen, 1986. Alarmen har gått. Langt under havoverflaten ligger en endeløs dypvannsstasjon, eid av et skyggefullt og skruppelløst selskap. En katstrofe har rammet anlegget, og oksygenet er i ferd med å forsvinne.

Dere er besetningen. Dere har tatt på dere masker og nødutstyr med begrenset oksygen. Nødkapselen som skal ta dere til overflaten står klar bak en låst sluse, men den åpner seg først når trykkutjevningen er fullført. Den har én plass for lite.

Dere kjenner hverandre, men ikke hverandres hemmelige motivasjoner. Noen av dere vil redde flest mulig. Noen vil hevne seg. Andre har viktigere ting å bevare enn sine medmennesker.

Og jo…

Alle har kniv.

1 – INTRO OG FØR MAN SPILLER

Hva er greia?

ALLE HAR KNIV! er et taktisk, spillederløst spill om oksygen, svik og desperate valg. Spillerne skaper scener på omgang, prøver å nå hemmelige mål, forhandler om oksygen, og kan trekke kniven når ord ikke strekker helt til. Spillet har ingen ordinære ferdighetskast: konflikt mellom rollene løses enten gjennom prat eller knivduell.

Hva trenger man?

- Cirka 30 - 60 minutter.
- 3 - 5 spillere, og én sekssidet terning (T6) til hver.
- Papir og blyant, gjerne brikker for å holde synlig oversikt over gjenværende oksygen, scener og ledige seter på nødkapselen.
- Eget ark for å holde styr på din rolle, motivasjon og relasjoner (se tabeller senere i dokumentet).
- Eventuelt et felles ark som kart over dypvansstasjonen.

Spillets gang, kort oppsummert:

- Alle triller på tabell for å få sin rolle, hemmelige motivasjon og relasjon.
- Alle triller for å se hvor mye oksygen de starter med.
- Spill to runder, hver spiller setter én scene per runde.
- Etter hver scene mister alle levende ett oksygen, uavhengig om de var med i scenen eller ikke.
- Trekk kniv for å stille krav. Hvis motparten også trekker, sats oksygen og trill.
- Etter siste scene åpnes nødkapselen, og man går inn i finalen. Avgjør hvem som får plass.
- Avslutning og epilog. Avslør motivasjoner og fortell spillet og historiens avslutning.

2 – LAG ROLLEFIGURER

Alle starter med å enten velge eller trekke sin rolle. Rollene er synlige, anta at alle på stasjonen vet hvem hverandre er i større eller mindre grad. Deretter triller man for hver sin motivasjon, som holdes hemmelig, før man til slutt velger relasjon til en annen rollefigur. Det er lov å velge i stedet for å trekke. Skriv ned hva rollefiguren din heter, og noe de savner spesiel mye, som befinner seg på overflaten.

Merk at rollen forteller hva slags jobb du har hatt på dypvansstasjonen, men gir ingen bonus eller fordeler i spill. Motivasjonen er målet for rollefiguren din, men tvinger deg ikke til å begå bestemte handlinger. Relasjoner gir deg historie med en annen, og dere kan sammen bli enige om detaljene. Det er meningen at roller og motivasjoner av og til motsier hverandre.

3 – OKSYGEN OG NØDKAPSELEN

Startmengde

Før spillets start triller hver spiller 1T6 og legger til (2 x antall spillere -3). Noter oksygenet synlig; alle kan lese hverandres målere på utstyret rollefigurene har på seg.

Spilleren med minst oksygen ved start setter første scene. Er det flere med samme mengde startoksygen, blir spillerne enige seg imellom. Deretter fortsetter turen med klokka. Rekkefølgen endres ikke senere.

Hvordan fungerer oksygen?

- Etter hver scene mister alle levende rollefigurer én oksygen, uavhengig om de deltok i en scene eller ikke.
- Ved null oksygen dør rollefiguren.
- Ved knivduell kan man satse oksygen. Alt oksygen man satser brukes opp, uavhengig om man vinner eller taper duellen.
- Ved starten av spillet legges ett ekstra oksygen per spiller i en felles reserve. Maks én enhet fra denne potten kan introduseres i hver scene. Ubrukt reserve blir liggende.
- Det finnes ikke noe annet oksygen på stasjonen, bortsett fra det rollefigurene starter med, og det som finnes i reservepotten ved starten av spillet.

Nødkapselen har alltid én plass mindre enn antall spillere ved start, også om noen dør underveis. Trykkutjevningen tar hele spillets to runder, og ingen kan fremskynde, utsette eller åpne nødkapselen før to hele runder er spilt, og man går inn i spillets finale. Dypvansstasjonen har ingen andre redningsmuligheter.

4 – TO RUNDER MED SCENER

Før finalen spilles det to runder med scener. I hver runde setter hver spiller én scene hver. En scene tar gjerne 2 til 5 minutter. En død rollefigur kan fremdeles sette en scene, men da som noe de levende må ta stilling til.

Hvordan sette en scene?

- Sett scenens ramme. Hvor på dypvansstasjonen er dere? Det må være minst to rollefigurer med, hvem er det?
- Knytt gjerne situasjonen i en scene til din hemmelige motivasjon.
- Skap friksjon eller dilemma. Gi scenen et problem, et spørsmål, et valg, noe som betyr noe.
- Sceneansvarlig kan sette inntil én enhet oksygen fra fellesreserven i spill som et konkret funn, men bestemmer ikke automatisk hvem som får tak i det.
- Spill ut scenen. De involverte beskriver hva de sier og gjør.
- Avslutt scenen. Når scenen er avklart eller nådd en naturlig slutt, avslutter sceneansvarlig scenen. Alle levende, uavhengig om man deltok i scenen eller ikke, mister en enhet oksygen.

Hva er denne stasjonen, egentlig?

Det finnes ingen ferdig plantegning over stasjonen dere jobber på. Når du skal introdusere et nytt rom kan du gi det et navn og en spesifikk detalj. Noter gjerne ned rommet på et felles ark, slik at man kan komme tilbake til det senere hvis ønskelig.

Dypvansstasjonen er teknologisk avansert, men tydelig prega av å være satt til året 1986. Store, tunge brytere, grønne flimrende terminaler, båndopptakere, tykke kabler, trykksluser og damp. Hva selskapet har holdt hemmelig, hva som skapte katastrofen og hvem som visste om det kan spillerne finne ut av underveis.

Sceneansvarlig står fritt til å introdusere rom som kan passe. Hvis man står litt fast kan rom man typisk finner være trykkammer, drivhus, forskningslaboratorium, arkiv, lager, kommunikasjonsrom, garderobe, våpenlager, maskinrom eller private lugarer.

Ta gjerne i bruk denne scenetabellen hvis du står fast:

T6	Friksjon	Spørsmål man kan stille
1	Vann – eller gasslekkasje.	Hvem trenger du hjelp fra for å stoppe lekkasjen? Hva vil det koste?
2	Et uventet funn.	Hvem har oppdaget en reservebeholder med oksygen? Hvem ønsker den selv?
3	En verdifull hemmelighet	Hvem har funnet informasjon de ikke skulle ha sett? Hva har de funnet ut?
4	Uforløst konflikt	Hvilken gammel uenighet blusser plutselig opp igjen? Mellom hvem?
5	Et offer	Noen må ofre noe, for at noe skal lykkes. Hvem må ofre noe? Hva lykkes man med?
6	Et vanskelig valg	Noen risikerer å miste én enhet med oksygen. Hvem gjelder det? Hvordan løser du det?

5 - ALLE HAR KNIV!

Under en scene kan hvem som helst erklære: «JEG TREKKER KNIVEN!» Si hvem du truer, og hva du krever. Kravet i seg sjøl må være konkret og mulig å oppnå i spillet. Kanskje er det oksygen fra en annen rollefigur? En gjenstand, en tilståelse, et løfte, eller kanskje for å forhindre noen andre fra å gjøre noe?

Den som blir truet har tre valg:

1. Gi etter, og oppfyll kravet fra angriperen uten noen terningkast.
2. Forhandle, kjøpslå eller foreslå et slags kompromiss. Hvis angriperen godtar trekkes trussele, og kniven går tilbake i slira.
3. Forsvare seg ved å trekke sin egen kniv, og dere går til duell.

Alle har bestandig en kniv på seg, samme om den tidligere har blitt mistet eller ødelagt. Man kan true så ofte situasjonen tilsier det, men kun én gang per rollefigur per scene. Man kan forsvare seg i en duell så mange ganger du vil.

Knivduell

- For å vinne duellen må man ha høyest resultat.
- Før man triller terningen, velger både angriperen og forsvareren en hemmelig innsats på 0-3 enheter med oksygen, men aldri mer enn man har.
- Vis innsatsene samtidig, og trekk dem fra beholdningen. Oksygenet er brukt opp.
- Begge triller 1T6 og legger til innsatsen. Høyeste resultat vinner. Hvis begge har likt resultat, går seieren til den som ble angrepet.
- Hvis angriperen vinner, gjennomføres kravet så langt det gjør seg mulig. Hvis forsvareren vinner, avverger man angrepet og kravet som fulgte med. Fortell sammen hvordan duellen ser ut.

Har du bare har én enhet oksygen kan du satse dette. Hvis du vinner duellen og får tilbake oksygen, overlever du. Hvis du derimot står igjen med null etter duellen, dør du. Før finalen kan ikke knivdueller drepe noen direkte, utover satsingen av oksygen og sjansen for å gå tom.

Man kan aldri kreve mer oksygen enn motparten har igjen, etter at innsatsen er trukket fra. En kniv kan brukes til mangt, men kan ikke skape mer oksygen fra intet eller endre antall seter på nødkapselen.

Eksempel på knivduell

Johanne har fire enheter oksygen, og krever tre av Jonas, som har sju. Begge trekker kniven. Johanne satser tre enheter med oksygen, mens Jonas satser én. De har nå henholdsvis én og seks pustegass. Johanne triller 3+3=6. Jonas triller 4+1=5. Johanne vinner, og overtar tre enheter med oksygen fra Jonas. Hun ender derfor opp med fire totalt, mens Jonas har tre igjen.

6 – DØD, FINALE OG EPILOG

Når noen dør

Spilleren beskriver rollefigurens siste øyeblikk. En død rollefigur kan ikke gi fra seg oksygen, samme hvor mye som er igjen på tanken. Spilleren kan fremdeles sette scener for de gjenlevende spillerne, beskrive omgivelser og spille små biroller hvis det faller seg naturlig.

Finale – nødkapselen åpnes

Når siste scene er over, hører alle en lang, kald tone i høyttaleranlegget. En mekanisk stemme melder at trykkutjevninga er fullført. Slusene åpner seg, og nødkapselen er klar for avgang.

Fra nå av mister man ikke automatisk oksygen, men kun levende rollefigurer med minst én enhet oksygen kan reise til overflaten. Sammen blir dere enige om fordelingen av seter, eller så trekker man kniven.

De siste duellene

Knivdueller fortsetter som før, men taperen av duellen er ute av kampen om plass i nødkapselen. Spilleren beskriver om rollefiguren blir skada, stengt ute, eller rett og slett drept. Taperen kan ikke utfordre andre på nytt i finalen.

Man kan fortatt satse alt oksygen i en siste duell, men hvis man ender med null dør man. Å vinne en plass i nødkapselen er ikke det samme som å overleve reisen.

Hvem vant, egentlig?

Når nødkapselen forlater dypvansstasjonen avslører alle sine hemmelige motivasjoner og forteller om målet ble oppnådd. Flere kan lykkes, og noen mål kan lykkes selv om rollefigurene er døde. Er det noe tvil, avgjør gruppen utfallet sammen.

Epilog

Hver overlevende forteller én ting de sa til de på overflaten, og én ting de aldri fortalte. De døde kan legge til en siste melding eller en gjenstand som senere ble funnet.

7 – ROLLER, MOTIVASJON OG RELASJONER

1. *Rolle*. Fordel tilfeldige eller valgte roller fra de åtte rollekortene. Alle kjenner hverandres roller, men de gir ingen tallmessige fordeler.
2. *Motivasjon*. Hver spiller trekker ett av de 14 motivasjonskortene i hemmelighet. Motivasjon kan man si er et dramatisk mål, ment for å skape spissede situasjoner, men det trenger ikke overstyre spillerens valg.
3. *Relasjon*. Trekk én av åtte relasjoner. Velg en annen levende rolle som relasjonen gjelder. Bli enige dere imellom hva som har skjedd, legg gjerne til konkrete detaljer om deres fortid.
4. Personalia. Gi rollen din et navn, og én ting de er savner sterkt, som befinner seg på overflaten.

Noen roller og motivasjoner kan tilsynelatende virke motstridende. Dette er med vilje, det er derfor rolle og motivasjon holdes atskilt. Sikkerhetssjefen kan være altruistisk, og legen kan ønske å ta så mange med seg som mulig. Motivasjon skal holdes skjult for de andre, men spill gjerne tegn på hva du ønsker for dramatisk effekt.

ROLLER

Ved spillets start, trekk eller velg en rolle per spiller. De har ingen ferdighetsbonuser eller lignende, og alle rollekort kan kombineres med alle motivasjoner. Alle rundt bordet vet hva hverandres roller er. Bruk spørsmålene for å krydre rollen din.

1	Kapteinen	Du er stasjonssjef og ansvarlig for daglig drift. Hvilken ordre fra overflaten angrer du på at du fulgte?
2	Legen	Du er medisinsk ansvarlig for de ansatte. Hvilken skade har du holdt skjult?
3	Mekanikeren	Du har vedlikeholdt pumper, sluser og kjenner stasjonens kriker og kroker. Hvilken feil ser mistenkelig ut som sabotasje?
4	Forskeren	Du har ledet et prosjekt som ikke finnes i de offisielle papirene. Hva undersøkte du i laboratoriet ditt?
5	Sikkerhetssjefen	Du har voktet avdelinger som er sperret av for de fleste av kollegaene dine. Hvem har du fått ordre om å holde øye med?
6	Firmarepresentanten	Du har blitt sendt fra overflaten for å holde styr på at prosjektene blir gjennomført. Hva slags mandat ble du gitt, som de andre ikke vet om?
7	Dykkeren	Du har arbeidet på utsiden av stasjonen, og sett ting ingen kjenner til der ute i mørket. Hva fant du ved skroget?
8	Praktikanten	Du er ny i firmaets tjeneste. Ved en feil fikk du tilgang til uventet mange, hemmeligstemplede rom. Hva overhørte du på din første dag?

MOTIVASJONER

Trekk eller velg én av fjorten lapper, med hver sin motivasjon nedskrevet. Disse målene er drivere for fiksjonen, men ikke garantier for hva som kommer til å skje. Hold motivasjonen hemmelig, til det eventuelt gir mening å avsløre den for de andre. Motivasjonene er markert med finale, relasjon eller handling. De ulike målene er med vilje forskjellige i vanskelighetsgrad. Gruppa avklarer eventuelle tvilstilfeller etter epilogen.

1	Finale	Den siste	Du lykkes bare hvis du er den eneste personen som forlater stasjonen i live. Hvorfor er det kun du som vet.
2	Finale	Lagkamerat	Du lykkes hvis så mange som faktisk kunne bli reddet, blir reddet. Du må aktivt forsøke å hindre unødvendige dødsfall, koste hva det koste vil.
3	Finale	Jeg blir igjen	Du lykkes hvis en annen overlever fordi du frivillig gir fra deg sjansen til en plass.
4	Finale	Jeg må hjem	Du lykkes hvis du selv kommer levende om bord livredningskapselen. Koste hva det koste vil.
5	Relasjon	Jeg backer deg	Før spillets start, velg en annen rollefigur. Du lykkes hvis vedkommende overlever, selv om du dør.
6	Relasjon	Jeg trekker kniven	Før spillets start, velg en annen rollefigur. Du lykkes hvis vedkommende ikke overlever.
7	Relasjon	Frivillig offer	Du lykkes hvis en annen rollefigur frivillig gir fra seg oksygen eller en redningsplass til deg.
8	Relasjon	Sannheten må frem.	Før spillets start, velg en annen rollefigur. Du lykkes hvis du får vedkommende til å innrømme sin motivasjon før finalen trer i gang.
9	Handling	Bevisene må bevares.	Du lykkes hvis du får må deg selskapets forskningslogg, den svarte boksen, i kapselen. Beskriv hvor den finnes.
10	Handling	Bevisene må fjernes.	Du lykkes hvis selskapets forskningslogg, den svarte boksen, blir ødelagt før avgang.
11	Handling	Sabotasje	Du lykkes hvis du ødelegger minst to av oksygenreservene før finalen. Får du en annen rollefigur til å indirekte ødelegge, teller dette.
12	Handling	Tyven	Du lykkes hvis du skaffer deg minst tre oksygen gjennom trusler eller avtaler fra andre spillere, før finalen går i gang.

13	Handling	Knivløs	Du lykkes hvis du når finalen uten å ha trukket kniv, bare for selvforsvar.
14	Handling	Stort hjerte, store lunger	Du lykkes hvis du frivillig gir minst to oksygen til en annen rollefigur før finalen, uten å kreve betaling.

RELASJONER

Før spillest start, trekker hver spiller én av åtte relasjoner. Velg hvem relasjonen gjelder, og bli sammen enige om detaljene. Om relasjonene kræsjer med motivasjonen du har valgt er det opp til hver enkelt hvordan de ønsker å løse dette.

1	Du skylder noen en tjeneste	Denne personen hjalp deg da du var på ditt mest sårbare. Hva gjorde vedkommende?
2	Du veit for mye	Du veit hva denne personen gjorde. Hvis det kommer ut, vil karrieren deres være over. Hva skjedde i laboratoriet?
3	Familiære forhold	Dere er i slekt, men har holdt det hemmelig for resten av besetningen. Hvorfor?
4	Det var dere to	Sammen har dere forfalsket en sikkerhetsrapport. Hvorfor? Hvem tok initiativet?
5	Et livsviktig løfte	Dere har lovet hverandre å komme hjem sammen. Når ble løftet gitt? Gjelder det fremdeles?
6	Du ble forrådt	Denne personen sviktet deg tidligere. Hva gjorde de? Vet vedkommende at du vet?
7	Hemmelig kjærlighet	Du har sterke følelser for denne personen, som kanskje ikke er gjensidige. Det er ikke sikkert dere ser dagslys igjen, hva har du aldri sagt?
8	Du mistenker sabotasje	Du tror denne personen hadde noe med katastrofen å gjøre. Hva slags logg eller observasjon avslørte mistanken?