



UNTERHAAGEN

# UNDERHAGEN

Røros, 5.juni 2011

Det har nå gått to dager siden vi oppdaget den nye hulen. Veggen i en av de dypeste sidegangene i Olavsgruva kollapset, og viste oss en virkelighet vi ikke kunne tro. Der nede, over 50 meter ned og 500 meter inn i fjellet, bugnet det av liv. Planter, dyr, insekter – ja, hvem vet hva som skjuler seg der inne? Og hvordan får de puste? Har de utviklet andre typer lunger enn våre, så de ikke trenger oksygen? Er plantene ikke avhengige av sollys, eller filtreres det lys inn gjennom kvartsårer i fjellet? Er livet der inne i det hele tatt karbonbasert? Jeg sitter med utallige spørsmål, og lengter etter svar.

Heldigvis fikk vi forsegle åpningen midlertidig, slik at ikke floraen og faunaen der inne skulle bli skadet av forholdene i resten av gruva. Bare temperaturforskjellen – det må jo ha vært godt over 30 grader inne – vil kunne gjøre slutt på mye av det nye livet. Vi må trå varsomt her.

Vi har nå fått satt sammen en utforskningsgruppe som skal gjøre de første undersøkelsene der inne i Underhagen, som vi har døpt hulen. Jeg skulle gjerne ha vært med selv, men helsen min tilsier at jeg kan gjøre mer nytte for meg her oppe på overflaten, foran skjermene. Noen må koordinere gruppen utenfra, og som seniorforsker legges oppgaven naturlig nok til meg.

Da tar jeg kvelden, for å være tidlig oppe i morgen på den store dagen. Jeg kan knapt vente.

Prof. Biologi, Eyvind Hasselås, NTNU



Dette er et rollespill, hvor spillerne tar på seg rollen som forskere på tur ned i en hittil ukjent, underjordisk verden. Hva vil de finne der inne? Hvilke fantastiske oppdagelser vil de gjøre? Og hvilke farer venter på dem langt der nede under jordoverflaten? Spillet passer best for 2-6 spillere, og vil vare i 1-2 timer.

## HVA TRENGER VI??

Det trengs ikke mye for å spille dette spillet; noen papirark, noe å skrive med (blyanter foretrekkes), og en kortstokk. I tillegg er fantasi, åpne sinn og en liten dose utforskervilje veldig kjekt å ha.

Kortstokk benyttes i dette spillet for å introdusere elementer og avgjøre detaljer underveis. Her har også verdien av kortene en betydning, og rangen på kortslagene er som følger:

SPAR → HJERTER → KLØVER → RUTER

Det høyeste kortet er altså spar ess, mens det laveste kortet er ruter to.



## HVORDAN STARTER VI?

Det første alle spillerne må gjøre, er å definere rollen sin. Alle finner seg hvert sitt papirark, og noterer ned 5 opplysninger om sin egen rolle.

NAVN – ALDER – YRKE – HOBBY – ULEMPE

De fire første skulle være ganske selvforklarende, mens den siste, **ulempe**, kan være alt fra fysiske skavanker til sterke fobier. Med andre ord, et trekk ved rollen som kan gjøre det vanskelig for ham eller henne å utføre oppdraget.

Når alle har skrevet ned sine opplysninger, tar dere en runde og forteller litt om rollene deres; hvem de er, hva de jobber med, og hvorfor de har blitt plukket ut til dette oppdraget.

Så trekker alle spillerne hvert sitt kort fra kortstokken. Dette kortet beholdes inn i spillet, og kan brukes for å forandre utfallet av historien senere. Samtidig setter dette kortet i gang spillet. Den som har det høyeste kortet, setter den første scenen. Deretter følges solens gang, slik at den som sitter til venstre for førstemann setter den andre scenen, og så videre.

## HVORDAN SKAPER VI SCENENE?

Hver scene starter med at scenelederen trekker et kort. Dette kortet setter premisset for scenen, ved å diktere ett element som dukker opp i løpet av scenen. Elementet bestemmes ut fra følgende nøkkel:

<b>SPAR</b>	En birolle kommer inn i hulen. Denne birollen har et nært forhold til en av rollene. Scenelederen bestemmer hvem av rollene som har et forhold til rollen, og spiller birollen i denne scenen.
<b>HJERTER</b>	Et naturelement. Regn, jordskjelv, geysir-utbrudd, vindkast, takras, blomstring, eller andre naturlige hendelser.
<b>KLØVER</b>	En skapning. Denne kan være stor, liten, firbeint, insekt, overnaturlig, ukjent... Kort sagt hva som helst.
<b>RUTER</b>	Et uhell. Noe uheldig skjer med en av rollene, gjerne sett opp mot dennes ulempe. Det kan være et fall, et insektbitt, sykdom, en sørgelig telefonsamtale el.l.

Det er scenelederens jobb å beskrive hvordan dette elementet kommer inn i historien, og hvem som blir berørt. Scenelederen står fritt til å dra inn de andre rollene tidlig i scenen, men de andre spillerne er også ansvarlige for bringe sine roller inn i handlingen.

*Eksempel. Lise er sceneleder, og trekker en kløver. Hun tenker seg litt om, før hun sier: "Etter å ha kommet oss litt etter episoden med vannhullet, går vi forsiktig videre innover i hulene. Plutselig hører vi en rar summelyd, og rundt hjørnet kommer det en underlig flygende skapning. Lars, du står nærmest, kan du beskrive den for oss?"*

Scenelederen har også ansvaret for å avslutte scenen, noe som gjøres når elementet kjennes ferdig utforsket ut. Det er bare scenelederen som kan bestemme at scenen er over, så de andre spillerne må fortsette å spille inntil sluttsignalet gis.



## HVORDAN LØSER VI KONFLIKTER?

Dersom det skulle oppstå konflikter eller utfordringer som må overkommes, trekker den spilleren som er involvert et kort fra kortstokken. Tabellen under forteller da hva som skjer ut fra hvilket kort du trakk.

<b>HJERTER</b>	JA, OG...: Du lykkes med det du prøver på, og i tillegg skjer det noe annet positivt med rollen din, som du står fritt til å beskrive
<b>RUTER</b>	JA, MEN...: Du lykkes med det du prøver på, men i tillegg skjer det noe negativt med rollen din, som spilleren til høyre for deg må beskrive.
<b>SPAR</b>	NEI, OG...: Du mislykkes med det du prøver på, og i tillegg skjer det noe negativt med rollen din, som spilleren til høyre for deg må beskrive.
<b>KLØVER</b>	NEI, MEN...: Du mislykkes med det du prøver på, men til gjengjeld skjer det noe positivt med rollen din, som du står fritt til å beskrive.

*Eksempel. Anders prøver å kaste et teppe over en åttebeint katteskikkelse for å fange den, og trekker en spar. Dermed mislykkes han, og Torunn, som sitter til høyre for ham, forklarer at han i tillegg blir bitt i hånda av det katteliknende vesenet.*



## HVORDAN KAN VI PÅVIRKE?

Det er alles jobb å bidra i historien, ikke bare scenelederens. Dere er en gruppe som skal samarbeide om å utforske hulen, og det er sammen dere kan skape gode historier fra Underhagen. Det er allikevel bare scenelederen som kan introdusere et nytt element i en scene, gjennom kortet som trekkes i starten av scenen. Resten av scenen skal bare utforske dette elementet og dets betydning.

Men, det finnes ett hederlig unntak: Det kortet som alle trakk før spillet startet. Dette kortet kan brukes på to forskjellige måter:

- 1) Kortet kan enten brukes til å introdusere et nytt element (tilsvarende kortets type) i en annen spillers scene

eller

- 2) Dersom du er misfornøyd med et kort som trekkes for å avgjøre en konflikt, kan du bytte det ut med ditt kort. Dette kan du gjøre selv om det ikke er du som trekker for å avgjøre konflikten. Du kan altså enten hjelpe eller hindre andre ved å bruke ditt eget kort.



## HVORDAN AVSLUTTER VI?

Målet med ekspedisjonen er å utforske så mye av hulen som mulig, og bringe kunnskapen tilbake opp i lyset. Men, siden hulen vil kunne se forskjellig ut fra gang til gang, er det vanskelig å sette et bastant mål på når historien bør slutte. Men, for å unngå for mye repetisjon av innholdet, kan det være greit å ikke overskride 15 scener, eller 3 scener per spiller. Dere kan gjerne avtale på forhånd hvor mange scener dere vil spille gjennom, og så får scenelederen for den siste scenen ansvaret for å bringe dere opp til overflaten igjen.

Når dere er ferdige med siste scenen, får hver spiller ett minutt til å fortelle hva som skjer med rollen sin videre. Vil denne ekspedisjonen skyte fart på karrieren, eller eventuelt ødelegge den? Har det skjedd noe i Underhagen som vil få langvarige effekter, i form av skader, sykdommer eller mentale bivirkninger? Har rollene knyttet nære personlige relasjoner med en av de andre ekspedisjonsdeltakerne? Vil rollen ta en ny tur inn i Underhagen for å følge opp ekspedisjonens funn? Kort sagt: Hva bringer fremtiden for rollene?

Når alle har fått sagt sin rolles "epilog" er spillet slutt for denne gang, og dere kan ta en pause fra Underhagens utfordringer.

