

Memento Mori

Av **Martin Svahn** och **Johan Nilsson**

En Frispelsproduktion hösten 2000



Memento Mori:

(lat.) 1. Kom ihåg att
du är dödlig 2. Alla
skall vi dö.

*Tillägnas alla som fallit offer för Nazist-
våldet och alla som dött då de stått upp
mot förtryck. Vi skall aldrig glömma er
eller det ni stod för.*

Efter en idé av Martin Svahn och Johan Nilsson

Regi: *Martin Svahn och Johan Nilsson*

Manuskript: *Martin Svahn*

Karaktärer: *Martin Svahn och Johan Nilsson*

Frispelskaraktärer: *Frispel*

Layout: *Johan Nilsson och Andreas Sandlund*

Illustrationer: *Andreas Sandlund*

Omslagsbild: *Hans Arnold*

Melodier: *Johan Nilsson*

Tack till våra speltestare: Henrik Vesmes, Olof Jönsson, Madeleine Julin, Andreas Sandlund och Daniel Udd

Tack till våra korrektur läsare: Andreas Sandlund och Malin Svahn.

Och slutligen tack till Anders Hansson för sansad och informativ kritik och tack till Frimurarordern Orion för fotografier på riktiga fascister.

Framfört på SillyCon 9: Tack till alla som spelade, för det roliga ni gav oss.

Om nedtecknandet av scenariot

Nu när vi sitter med denna sida framför oss är det hela så gott som klart. Momento Mori är nedskrivet, speltestat och korrekturläst. Det enda som egentligen återstår är skrivandet av denna sida och att vi kollar upp vad spår 14 och 15 av Anthony Philips på stämningsmusiksskivan heter. Sedan är det klart. I teorin i alla fall. Som de riktiga perfektionister (lögn) vi är kommer vi självfallet även i framtiden försöka rätta till de felaktigheter som påpekas för oss i denna produktion. Vi kommer dock inte leta själva. Det har vi redan gjort alldeles för mycket enligt vår smak. Nu är det dags att gå vidare och bryta ny mark i fantasins utforskade gränsland till verkligheten.

Lite om Momento Mori så här efteråt då. Nedtecknandet av det hela gick ganska smärtfritt även om det visade sig ganska svårt att uttrycka det som vi konstruktörer hade tänkt oss i skrift. Därför hoppas vi att du som tänker spelleda det hela tänker igenom scenariot både en och två gånger innan du börjar så att du verkligen tar in andemeningen i äventyret. Scenariot fungerar tyvärr bara, som de flesta rollspel, om spelarna spelar sina roller efter de givna kriterierna, vilket många (alla?) har problem med. Detta är ett gammalt klassiskt dilemma när man bygger karaktärsorienterade intriger som ändå behöver påpekas. Följer inte spelarna karaktärerna får du som spelledare försöka göra det bästa av situationen genom rollspelets oslagbara vapen, improvisation. Känn inte detta manuskript som en boja utan som ett förslag till en tänkbar utveckling som skall ge inspiration snarare än att fästa dig i förutbestämda tankemönster.

Varför skriva ett scenario om några avdankade nazister i Dalarna under femtiotalet? Nazister skall det ju alltid vara med om det finns någon ond komplott i ett rollspel. Så är det bara. Sedan ville vi även påpeka att de nazister i Sverige som stödde Hitler under Världskriget inte bara försvann med att kriget slutade. Även om det verkade så i svensk media. De fanns även efteråt och de finns även idag. Sedan kändes det tryggt att göra något i Dalarna där vi alla är uppväxta till viss mån. Det där med femtiotal var bara en ploj.

Detta är Frispels första produktion, men inte den sista. Redan i skrivande stund är de faktiskt två andra scenarion speltestade och ett fjärde och femte på väg. Men likaså är detta Frispels första produktion, vilket kanske inte betyder mycket för (den annalkande) världsfreden, men det får oss att känna historiens kommande vingslag och därför vill vi få ner detta på pränt så korrekt som möjligt. Vi hoppas att vi lyckats någorlunda.

Martin och Johan

Till Spelledningen

Innan vi startar skall vi reda ut ett och annat om scenariots uppbyggnad. Saken är den att det hela inte riktigt är upplagt som det brukar vara i ett scenario utan vi har valt en lite annorlunda berättarteknik i Momento Mori. I äventyret kommer man få en berättelse berättad för frispelskaraktärerna och då får spelarna spela de berättade karaktärerna i den nya berättelsen. Än så länge inga större konstigheter men nu är det så att berättelsen berättas i förstaperson, dvs. berättaren som i äventyret återger berättelsen gör det så att ”jag” i berättelsen verkar vara han som berättar. Detta gör att en av spelarna kommer att spela samma karaktär som spelledningen (sl) med den skillnaden att i scenariot spelas han av sl och i berättelsen i scenariot av en spelare.

Om ni nu tar och tänker efter på hur man berättar en berättelse med ett ”jag” perspektiv så kanske ni förstår vad det innebär i spelet och för sl. För att sl skall få till känslan av att det är en berättelse bör de, så långt som det går, försöka använda sig av första person. T.ex.:

”Jag steg ur taxin och gick sakta upp för herrgårdens välkrattade grusgång. Jag vandrade sakta förbi några stora vackra rosbushrabatter som luktade gudomligt i den tidiga höstmorgonen. Från herrgårdens pampiga högra flygel kunde jag höra svaga svävande pianotoner som sade mig att herrskapet redan var uppe.”

Lägg också märke till att hela texten går i dåtid. Detta för att eftersträva känslan av att berättaren som berättar historien för spelarnas karaktärer har varit med om det och att det redan har hänt. Detta bör sl också eftersträva. Sedan är det ju så att en av spelarna i berättelsen är ”jag”. Detta leder till att sl bör referera allt utifrån ”jags” fysiska person, även när någon annan spelare gör något. Om någon spelare avlägsnar sig från ”jag”, vilket med all säkerhet kommer att ske, är det däremot lägligt att övergå till en ”normal” berättarteknik.

Men inte nog med det, spelaren som är ”jag” i berättelsen har dessutom ytterligare betydelse. Det är ju trots allt hon* som berättar berättelsen så hon får en makt att styra handlingen som ingen av de andra spelarna har. Hon kan ändra handlingens riktning eller tempo och sl bör se till att spelaren är medveten om detta då hon skall börja spela och uppmuntra spelaren till att göra detta. Därför är det viktigt att ge ”jag” karaktären till rätt spelare. Slutligen bör observeras att alla dessa instruktioner till sl bara är förslag från konstruktörerna. Det är frivilligt att följa dem eller strunta i dem och vi hoppas att ni som spelledning vet vad som passar er själva och / eller er spelgrupp bäst. Det viktiga är inte att följa en massa i förhand utsatta direktiv från några konstruktörer som inte alls vet hur ni spelar utan det viktigaste är att ni har roligt när ni gör det.

* Hon i den här meningen betyder en spelare i allmänhet, skulle kunna bytas ut mot han/hon men p.g.a. bekvämlighetsskäl har vi valt att kalla alla spelare hon. Så också i dokumentets fortsättning.

Vi har varit på turné...

När äventyret startar står Frispel i en sjukhuskorridor i Linköping. Det är i början av sommaren och korridoren luktar desinfektionsmedel. Det jäktar runt stressade sjuksköterskor som är slutkörda men ändå har lagt in sista växeln innan semestern.

Frispelsmedlemmarna står där och väntar vid hissarna för att avlägsna sig från sjukhusmiljön och gå ut och fira den annalkande sommaren. Dörrarna går upp och de fem grabbarna går in och trycker på knappen till entréplanet. I hissen står det redan en äldre herre runt sjuttio år och stödjer sig mot hissväggen. Han stirrar lite när ungdomarna kommer in men vänder bort blicken om de blänger tillbaks på honom.

Hissen börjar sakta gå neråt från sjunde våningen och ut ur en högtalare klädd med grovt grått tyg kommer det lite musik. På en smutsig metallplatta ovanför hissdörren är ”26” ingraverat. När hissen passerar fjärde våningen rycker den plötsligt till och faller en halv våning innan den med ett ryck stannar. Personerna i hissen ramlar ihop på golvet och ljuset i hissen slocknar. Allt som hörs är musiken.

När de suttit i den mörka hissen en stund och dividerat om sin situation erbjuder sig den gamle mannen att berätta en historia. Detta gör han efter att ha frågat om vad de gör i staden och om vad rollspel är. Han presenterar sig som Leif och berättar sin historia med god min och ett litet lurigt uttryck i ögonen.

Spelledning

Ge spelarna gott om tid att dividera om vem som är dummast i huvudet och om hur fel alla andra har. Försök att sedan få övergången till berättelsen att bli så naturlig som möjlig. Spela bara musiken en gång i hissen och låt det sedan vara tyst.

In medias res*

Historien startar rakt in i kalabaliken. Den här scenen består av fem korta intensiva klipp som vart och ett riktar sig till en spelare efter en annan. Vem som får vilket klipp har ingen betydelse.

”Du är nu alldeles ensam och övergiven. Kylan kommer smygande men det känner du inte när du springer genom skogens mörker. Grenar slår och river i ansiktet och över kroppen. Du hör hur det brakar och smäller runt omkring dig men du har bara en sak i sinnet, att hinna i tid. Mjölksyran börjar tränga in i ditt medvetande men du uppbådar

* In medias res: (lat.) I handlingens centrum – betyder att man startar en berättelse i en actionfylld händelse utan att ge någon riktig bra förklaring av bakgrunden till det som händer. Används i romaner för att fånga läsarens uppmärksamhet.

dina sista krafter och fortsätter fram genom den blöta myrmarken. Du snubblar över en rot och slår upp knät men är genast på benen och fortsätter haltande genom den vita dimman.”

”Det brinner av ett skott. Ekot studsar mellan träden och i kombination med dimman blir det omöjligt att avgöra var det kom ifrån. Du slänger dig på mage. Fukten kommer krypande ur myrmarken och fuktar dina kläder. Varifrån kom skottet och mot vem? Det brakar till i skogen till vänster, någon kommer. Du kravlar dig upp och rusar åt höger, dom är efter dig. Pang! Ett skott ekar i den mörka skogen. Det bränner till.”

”Adrenalinet pumpar som en drog i blodet. Sinnena är på helspänn. Mörkret till trots har du total koll på den lilla glänta du överblickar. Din skarpa hörsel och din känsliga näsa tar in de fakta som dimman döljer med sina lekande vita slingor. Du hör hur någon skriker och ropet ekar mellan stammarna. Någon närmar sig. Det är som under kriget innan anfällen när man bara sitter och väntar, avvaktar och ler. Nu är dom nära. Du höjer ditt gevär till axeln som så många gånger förr och lägger ner kinden mot kolvens kalla trä. Du ler när pekfingret snuddar vid den iskalla avtryckaren.”

”Smärta. Du har aldrig känt sådan smärta. Du märker inte ens att du går ner på knä för dina tankar är uppfyllda av smärta. Med händerna tryckta mot buken känner du hur blodet bultar ut ur din kropp. Markens kyla och dina dyblöta kläder bryr du dig inte längre om. Du lägger dig på marken och känner hur blodet sakta rinner ner i den blöta myren. Du hör oväsen och fler skott som går av men du bryr dig inte. Det enda som du orkar lägga märke till är det mörker som sakta kommer krypande in i synfältet och du vet att det är döden.”

”Spring! Skynda! Stubbar och stenar rusar förbi där du huvudlöst springer fram genom grenverk, buskar och snår. Du såg henne alldeles nyss, vart tog hon vägen. Plötsligt smäller det till i skogen. Ett skott! Du stannar till och står helt tyst och stilla i två sekunder med kroppen på helspänn. Sedan bär det i väg igen. Du orkar inte bry dig om vad de andra håller på med för allt du kan tänka på är Marie. Måtte du hinna i tid.”

”Men så kan jag ju inte börja för då förstår ni ju ingenting” säger mannen i hissen och kliar sig i skäggstubben. ”Vi tar det från början i stället...”

Dela ut den andra uppsättningen karaktärer.

Ankomsten

”Så historien börjar med att jag tidigt på lördagsmorgonen den femte september, efter en hemsk resa med nattåget från Stockholms stad och därtill några timmar i en automobil på Dalarnas skumpiga grusvägar, steg ut på grevens herrgårdsuppfart och gick upp mot den högra flygeln. Jag muttrade något irriterad över resans bristande bekvämlighetsinrättningar medan jag passerade de smakfullt beskurna rosenbuskarna. Målet är inget, resan är allt, pyttsan! Ut ur ett öppet fönster flödade mjuka pianotoner som sade mig att herrskapet redan var uppe och vakna...”

När Stig Lambertz rundar den vänstra knuten på herrgården får han syn på de andra i sällskapet, de han är här för att träffa. På herrgårdens altan sitter nämligen de andra fyra herrarna och dricker morgonkaffe i den föga värmande höstsolen.

Det är Fader Peder, en ganska stram herre med mörkt lockigt hår och en prästkrage i stället för slips till sin kostym, som utan att blinka sveper kaffegöken när han ser Stig runda knuten och reser sig för att hälsa.

Bredvid honom sitter Bernt Lindgren och njuter av solskenet. Han är klädd i en lång kappa som är som gjord för jakt, vilket Bernt också tycks vara. Han är helt klart störst i sällskapet och när han reser sig för att ta i hand är han åtminstone ett huvud längre än mig*.

Gösta är nästa man som hälsar Stig välkommen. Han är lite plufsigare runt midjan än de andra men ser ändå ut att vara i bra form. Han har snaggat hår och hans kostym är av ett snävt konservativt snitt.

Den sista som tar i hand är Greven själv som ler med mungiporna när han hälsar Stig välkommen. Trots hans stålgrå hår och annalkande ålderdom verkar han vara den av de närvarande som är i allra bästa form.

Efter de har presenterat sig för varandra och frågat hur resan gått kommer Grevens betjänt Harry ut och för dem in i salongen för lite underhållning innan jakten skall starta.

Året 1952

Året är 1952 och det är sju år sedan Hitler begick självmord i Berlin. De svarta krafterna som en gång behärskat Europa har nu dragit sig tillbaka och den västerländska kulturen är åter på återuppbyggnad renad från fascism och grumliga rasteorier. Det är i alla fall vad de flesta tror eller vill tro i Sverige. Självfallet finns de människor kvar som en gång stödde Nazistregimen och på den tiden agerade för att stärka den med Sveriges stöd men i femtiotalets ljus talas det inte högt om sådant. Det förgångna är

* Mig syftar här på Stig Lambertz och så kommer det att göra i resten av dokumentet om det inte ingår i tal. Tal märks ut med ”situationstecken”. Observera att böjningar av Mig som Jag också syftar på Stig Lambertz. Om det är oklart vem något pronomen skulle syfta på får du använda ditt sunda förnuft.

förflutet och inget att bry sig om. Istället blickar man framåt med framtidstro på svensk industri och världsfred.

Det vi moderna människor för det mesta vet om femtiotalet är det vi sett på tv från den tiden. Man brukar veta att den stora plastrevolutionen kom och att kommersiell tv utvecklades i USA. Upptrappningen till det kalla kriget startade och ekonomin blomstrade i de (väst-) länder som inte var sönderbombade. Det var nästan full sysselsättning och så vidare. Men allt detta är inte så viktigt för detta scenarios till korta kommanden. Vad vi istället kommer att beskriva är det som berör våra karaktärer där de befinner sig i de mörka Dalaskogarna.

Det femtiotal som vi vill beskriva är det som finns på en ödsligt belägen herrgård i Dalarnas inre. Där har man lite äldre traditioner, språkbruk och synsätt. Man har en herre som är föga kunnig i att styra ekonomiska frågor och som dessutom satsade stort på ”fel” sida i kriget. Därför lunkar Herrgårdens personal och innevånare runt i lite äldre kläder som har ett snitt som var modernt för tio år sedan. De tilltalar varandra med titlar som ”Greven” och ”Bilhandlarn” eller med ”ni” och ”herrn”.

Herrgården kommer då att vara en kontrast mellan de gamla synsätten som existerar bland Greven och hans vänner mot den nya tidens lite positivare människor i t.ex. Stockholm som Stig Lambertz symboliserar. När ni delar ut karaktärerna kan ni förklara varje individs synsätt på nutidens fenomen. Dalarnas skogar är den miljö som är mest förekommande i scenariot. Strax nordöst om Orsa ligger Grevens herrgård. Det är ca två mil till närmsta ”stad” och strax över en till närmsta granne. Bygden har snabbt avbefolkats sedan tjugotalet då skogsindustrin flyttade norrut. En femhundra meter från herrgården kan man också besöka ett gammalt sågverk som är övergivet sedan tidiga tjugotalet. Färgen har flagnat för länge sedan och virket i huset har blivit grått. Alla klingorna har rostat och mössen har bosatt sig under sågen. Runt omkring den ligger skogen, stor och mörk, sedan tjugotalet nästan orörd. Höga tallar och granar skuggar marken och gör att nästan ingen undervegetation växer bland blåbärsris och mossor. På många ställen är marken sank och våt och lite överallt ligger det tjärnar med bäckar rinnandes till och från dem. Fallfurar finns det gott om som ingen orkar ta hand om och så här på hösten börjar det dyka upp ganska gott om svamp. Ibland kan man komma fram till en fläck där en gammal kolmila eller ett numer snårigt kalhygge ligger.

Marie och betjänten är de som förutom Greven bor på herrgården. Betjänten, Harry, har varit där nästan hela sitt liv. Han är strävsam och korrekt men ser nästan ner lite på Greven för att han inte är lika mycket greve som hans far var. Harry var med gammalgreven på hans tid. Då hade herrgården bättre tider och bygden levde. Harry ser sig själv som någon som försöker ta hand om en liten pojke som inte riktigt förstår bättre och som behöver någon att ge honom en klapp i ryggen och räcka han överrocken. Harry är också den som undervisar Marie och ger henne den kunskap som Greven anser att en kvinna bör ha. Trots Harrys sextioåttio år är han en duktig lärare och den enda som spenderar tid med och förstår sig på Marie.

Marie, som den här berättelsen egentligen handlar om, är sex år gammal.

Hon saknar sin mor som hon inte minns men har i stället skapat en avancerad fantasivärld som komplement. Det är den hon besöker ute i skogen då hon springer mellan träden och pratar med tomtar och alver. Hon är väldigt barnslig vilket greven inte riktigt uppskattar men så är hon ju också ett barn vilket han med motvilja har accepterat. Marie uppför sig dock oklanderligt på ett barnsligt sätt när det kommer till bordsskick och artighetsfraser.

Maries Sång

Herrskapet blir visade av Harry in i salongen från verandan. Där inne i den stora ljusa salongen sitter Marie och övar pianoskalor. När jaktlaget kommer in reser hon sig och presenterar sig. Sedan tar Greven en banjo som han spelar på medan Marie spelar piano och sjunger en sång som Greven själv har skrivit. Harry serverar konjak till underhållningen och åhörarna applåderar när sången är slut. Sedan springer Marie iväg för att läsa läxor. Harry plockar fram Grevens ytterrock och påminner sällskapet om att de borde skynda iväg då vilt rör sig mest i gryning och skymning.

Till Jakt

Herrarna tar på sig sina ytterkläder och tar med sig sina studsare. Greven har sitt gamla muskedunder som han ärvde av sin far medan bilhandlaren har ett blankpolerat nytt jaktgevär. Stig får låna ett av Grevens lite nyare inköp. De samlas ute på gårdsplanen och vandrar sedan iväg medan Marie vinkar från dörren. De går ner för grusvägen, förbi den gamla sågen och ytterligare några kilometer in i skogen längs vägen. Till slut kommer de fram till en äng. Därifrån ger de sig iväg ut i skogen för att inta sina olika jaktpass efter det gamla älgstråket. Det är tre pass och jägarna hamnar efter lottdragning på följande sätt. Närmast ängen sitter Gösta och Bernt på pass 1 mot ett sluttande parti med lite glesare skog. Greven och Stig sitter på pass 2 som ligger vid ett halvt igenväxt kalhygge som Greven brukar låta röja sly på varje år så att det ska gå att jaga där. Ensam längst inne i skogen sitter Fader Peder blickandes ner mot en tjärn. Det var på det passet som gammelgreven för länge sedan tog elvataggaren som hänger över salongsbordet i herrgården. Jägarna installerar sig och sedan börjar väntan.

Väntan på älgen

Älgjakt går, som ni kanske vet, till på så sätt att man sitter i skogen och väntar på att en älg skall komma förbi. När älgen kommer dödar man den med ett välriktat skott. Okej, det var teorin. Observera dock att en viss betoning på ordet "väntar" bör läggas, och det är det som våra "hjältar" skall få erfara, dvs. tonvikten på vänta.

I denna del av scenariot är det meningen att de olika karaktärerna skall få utbyta lite information och spelarna skall få rollspela lite. Det är bara Fader Peder som sitter och fryser i sin ensamhet som får lite tråkigt men då kan han alltid trösta sig med sin fickplunta. Lätt tonvikt på att beskriva skogen, daggen i spindelvåven, morgondimman som lättar mellan träden, solens strålar som reflekteras i tjärnen, ljudet av fåglar och vindens sus genom snåren. Dock bör det märkas att det är höst, dvs. ganska blött och kallt bör det vara att sitta på mossan och avvakta djurens ankomst.

När de suttit ute på pass någon timme utan att det hänt någonting kommer Harry ut med förmiddagskaffe och mackor. Han frågar lite hur jakten har gått, om det är kallt osv. När han kommer till Fader Peder pratar han lite mer om ditt och datt. Han kanske nämner någon gammal jakthistoria om hur de skadesköt ett djur som sedan jagade jaktlaget och försvann i skogarna ner mot åsen så de fick jaga det med hundar i tre dagar, eller så kanske han berättar om när gammelgreven tog sin elvataggare och lite kuriosa om gammelgrevens jaktskicklighet. Hur som helst skall han försöka nämna grevinnan och prata lite om hur sorgligt det var när hon försvann. Observera att Harry inte vet att hon är död. Efter att ha gett alla jägarna något varmt att dricka återvänder Harry till herrgården för att förbereda lunchen och lugnet lägger sig åter över skogen.

När det känns rätt är det bara att köra Fader Peders egna lite speciella upplevelser som kommer att avrunda förmiddagens jakt.

Fader Peder

Efter Harrys besök verkar det nästan som om kylan tilltar lite där Fader Peder sitter och försöker hålla modet uppe. Han har vid det här laget tömt sin fickplunta och får resa sig och göra åkarbrasor för att hålla värmen. Han vandrar fram och tillbaka och tänker på om det finns någonstans där han kan fylla sin plunta.

När han står där och grubblar ser han hur dimman över tjärnen har börjat virvla och lätt fascinerad över naturens skönhet går han ner mot den mellan träden. När han kommer närmare tycker han sig se något som rör sig ute på vattnet. Dimman virvlar i en slags hetsig dans över vattenytan. Peder kommer ut mellan träden och står där i skogsbrynet ner mot tjärnen. Då får han syn på kvinnan som med otroligt graciösa steg virvlar fram. Först tror Peder att hon är på andra sidan tjärnen men sedan ser han att hon dansar fram över vattnets blanka yta. Hon har långt svart hår och över hennes huvud håller hon med båda händerna en röd ros. Peder tar några steg närmare kvinnan och han tycker att hon ler och skrattar åt honom. Han blir varm inombords, känner sig glad och lycklig för en sekund och sedan.

Hon skär plötsligt genom vattenytan och verkar kämpa för att hålla sig flytande. Han ser hur hon plaskar och i sin iver att rädda henne tar han ytterligare något steg fram. Hon försvinner plötsligt ner i vattnet och Peder finner sig stående med vatten upp till knäna. När han vänder sig om ser han att han har gått tjugofem meter ut från skogsbrynet och står där dyblöt om benen. Han känner sig lite besvärad över situationen och tar ett steg tillbaka

mot land. Då känns det som om någon greppar tag om hans fotled och handlöst faller han framstupa ner i det mörka sumpiga myrvattnet. Han plaskar lite men när han förväntar sig fötterna mot botten finns den inte där. Allt han kan se är dimma och han kämpar i dyn för att ta sig loss och upp. Då är någon där igen och drar med ett kraftigt ryck ner honom under vattnet. Allt är mörkt och kallt och sakta, sakta domnar Peder bort...

Visionen

Peder ser sin far ligga i sin kista. Runt den står hans mor och hennes syster, hans fars bröder och en yngre version av honom själv. Sedan kommer prästen framskridande. Han börjar babbla de vanliga bönerna och säga de vanliga kristna flosklerna. Peder minns hur han då kände förakt, hur han för första gången började tvivla på kyrkans helighet. När locket läggs på och hans far sakta sänks ner i jorden känner han hur tårarna börjar rinna, inte av sorg utan av lättnad. Han kan inte minnas när han grät senast innan dess och han har nog inte gråtit därefter. Han tittar genom dimman av tårar ner på den grå grankistan och som genom ett trollslag är han ensam, eller nästan ensam i alla fall.

Han kan känna hur någon står där i skogsbrynet och iakttar honom, men Peder vänder sig inte om utan tar fram bibeln ur regnrocken och börjar läsa samma böner han nyss hörde läsas för sin far. Han mässar de enformiga och för honom innehållslösa orden medan ett stilla duggregn börjar falla. Sedan tar han spaden och börjar skyffla ner den tunga dyn på den bleka kvinnan i graven. Hon är klädd i en vit klänning och har långt svart hår, ligger på rygg med stängda ögon och händerna knäppta kring en röd ros på bröstet. Runt henne ligger den fuktiga myrmarken som hon nästan sjunkit ner i. När Peder tittar på henne igen är det nästan som om han kan se Maries glada ansiktes leende svagt stiliserat i moderns drag och plötsligt är det Marie han ser.

Han ser att hon befinner sig i ett gammalt dammigt rum fullt med gamla verktyg och rostiga beslag. Hon står där, ser förskräckt, ja rent av rädd ut. Så känner Peder röklukten och ser att det under en av dörrarna väller in svart rök, brandrök. Marie märker det också och ställer sig förskräckt mot en vägg för att ropa efter hjälp. Peder känner hur han flyter upp, ut genom taket. Utanför är det gryning och solen är på väg upp. En bit bort ser han herrgården. Det är den gamla sågen Marie befinner sig i och nu står lågorna höga från den ena gaveln på byggnaden. Över brandens dova dån kan man höra Maries späda stämma förtvivlat böna om hjälp. Peder driver, ja svävar, iväg, ner längs grusvägen, bort från herrgården och den brinnande sågen. Under sig hör han springande steg och han ser hur någon kommer springande i motsatt riktning mot sig själv.

Peder svävar bort mot skogsbrynet där han får se sig själv komma ut ur slyn blödande och sliten. Han ser sig komma haltande ut på grusvägen. Med förskräckelse och ångest i ansiktet stirrar han sedan mot sågen. Plötsligt är han sig själv. Han känner hur han står där, uttröttad in till döden med

smärta bultande i hela kroppen. Han känner kylan av svetten som klibbar längs ryggen. Så höjer han blicken och fortsätter springa mot sågen som ligger där, ungefär 400 meter bort. Sågen brinner ordentligt nu och Peder ser hur Stig står där utanför och tvekar. Peder försöker förmå sig att springa än en gång, men mjölksyra och utmattning gör det snarare till ett obalanserat stapplande. Sedan slänger sig Stig in i sågen. Lågorna dansar på taknocken som ett eget väsen och får Peder att öka farten. Eldens dån fyller hans öron, det överröstar allt, till och med hans egen andhämtning. När det är 100 meter kvar sprintar han. En onaturlig kraft verkar ha infunnit sig. Han springer snabbare än han gjort på länge, ja nästan lika snabbt som när han var barn. Han känner den fräna stickande rökdoften och kan nästan inte längre se sågen mellan lågorna och röken. Med ett öronbedövande dån brakar sågen ihop. Hettan slår emot honom och får honom att rygga tillbaka när den sveder hans ögonbryn och kinder.

Spelledning

Får gärna beskrivas med religiösa undertoner så Peders sviktande tro kan få en pånyttfödelse. Låt spår tio spelas när sågen börjar brinna.

Räddad ur mörka vatten

Peder vaknar upp dyblöt i myrkanten. Hans ögonbryn känns dock lätt svedda men det har han inte tid att tänka på då kylan kopplar sitt grepp. Geväret är försvunnet och när han blickar ut över tjärnen är dimman helt borta. Långt där ute ligger bara en ensam ros och guppar. Han reser sig upp och tar sig småvinglandes tillbaka till de andra. Han är helt genomblöt och nästan svart i synen av det mörka tjärnvattnet och jorden. När Greven och Stig tar emot honom huttrar han och skakar tänder bakom de blåa läpparna. Han stinker dessutom sprit och de bestämmer sig snabbt för att föra honom till jaktstugan där de ändå skall inta lunchen.

Jaktstugans värme

Inte alltför långt från älgstråket har gammelgreven en gång i tiden låtit uppföra en timrad stuga som sedan dess används varje år vid jakten. Så även i år. När de andra har släpat tillbaka fader Peder till jaktstugan möter Harry dem där då han har börjat förbereda jaktsällskapets lunch. Han ger Peder lite torra kläder och en filt och sätter honom framför brasan med en konjak för att värma honom. Sedan fortsätter han med att tillreda lunchen. När lunchen blivit serverad och förtärd så vet man inte riktigt vad som händer. Kanske vill jaktlaget trots allt fortsätta jakten även på eftermiddagen eller så stannar de inne och spelar kort eller pratar. Hur som helst fortlöper antagligen eftermiddagen utan vidare intermezzon.

Herrgården

Harry hämtar dem i jaktstugan med herrgårdens gamla T-ford och kör dem tillbaka till Herrgården. Solen har gått ner och stjärnorna klarar inte riktigt av att lysa upp mörkret. De svänger upp för uppfarten och stannar framför den upplysta entrén. De går in från mörkret och kylan och tar av sig sina kängor och rockar i herrgårdens hall. Ner för att möta dem kommer Marie springande i lackskor som klapprar mot halltrappens marmor. Hon niger och ler och pladdrar på om vad hon har gjort under hela dagen. Harry räddar dem dock genom att be Marie springa och byta om innan middagen. Sedan visar han in herrskapet i biblioteket där kaffe och konjak med tillhörande cigarr serveras. De sitter där framför den öppna spisen i biblioteket och beundrar det storslagna modellskeppet som står på spiselkanten när Harry kommer från salongen och säger att middagen är serverad.

I salongen är långbordet dukat med det finaste porslinet. Greven slår sig ner vid ena änden och till vänster om honom sätter sig Marie som nu klätt upp sig i en vit bomullsklänning. Hon pratar vitt och brett med de andra herrarna och berättar gärna om sina bokmärken medan hon fingrar på sina lockar, något som greven ber henne sluta med. Dom får en förtjusande trerätters middag som smakar underbart hemlagad och de njuter av friden som lägger sig över bordet. Självfallet kan de inte undgå att lägga märke till storälgen som gammelgreven knäppte vilken sitter på vägen över ena kortänden. Efter en stund ursäktar sig Marie och går för att lägga sig och sova. Herrarna småpratar lite innan också de bryter för nattens sömn.

Lite om herrgårdens innandöme. Det är så att alla rum som jaktsällskapet blir visade till uppvisar lyx och överflöd. Badrummens kakel strålar blankt och i hallarna ligger dyra långa mattor, men om det skulle vara så att någon skulle avvika från den ”vanliga” rutten så kommer de ganska snart komma in i sparsamt möblerade, nästan tomma, övergivna rum. Detta kommer sig av att Grevens ekonomi är i kras och han har fått lov att sälja allt som han inte ”behöver” för att överleva.

Vinden

När Herrarna sedan skall gå och lägga sig eller när Greven avviker för att natta Marie finner han att hon inte är i sitt rum. Han antar att hon är i badrummet eller busar med honom vilket har hänt, men var han än letar kan han inte hitta henne. Han kommer att dra igång en jakt efter Marie i herrgården som antagligen kommer att involvera de andra men de hittar henne inte. Harry letar också och verkar vara synnerligen orolig.

Till slut kommer någon av spelarna att leta på vinden. Vinden är full med gammalt bråte från flera generationers ”grevar” som levt här i obygdén, men längst in bakom gamla koffertar och sjömanskistor hittar man ett litet krypin under gavelfönstret som släpper in den bleka månskärans svaga sken. Det luktar stearin och där står också ett ljus som fortfarande är mjukt

och varmt. Bredvid ljustet ligger det några dagböcker som någon verkar ha läst i. Om greven tittar på handstilen kan han konstatera att det är hans avlidna hustrus. Om någon läser i böckerna så ge henne en av handout lapparna varje gång han gör det tills dom tar slut.

När han står där på den unkna vinden och blickar på Maries hemliga krypin ser han något som rör sig utanför herrgården nere vid sågen. För bara någon sekund ser han hur något vitt skymtar där nere men den sekunden är nog för att han skall veta att det var Marie han såg.

Spelledning

Styr gärna upp det så att Stig kan läsa i böckerna. Låt de andra glömma, tappa en bok som han hittar eller något liknande, det är ganska viktigt.

Om spelarna aldrig kommer upp på vinden utan direkt börjar leta utanför herrgården så låt dem då komma förbi den gamla sågen där de ser att dörren står och slår i mörkret. De kommer då att hitta dagböckerna uppe i det mögliga kontoret i det gamla sågverket. Genom det runda gavelfönstret ser de, några hundra meter bort, Marie på väg in i skogen.

Mörkret, dimman, skogen och skotten

Till slut beslutas det att uppta jakten på Marie utomhus. Dock är det så att höstkvällar i Dalarnas skogar är väldigt mörka, så även denna. Harry kommer skyndande med två fungerande fotogenlampor som Greven och en av de andra spelarna tar. Sedan ger de sig iväg men Harry stannar kvar om Marie skulle återvända.

Spelledning

Försök få spelarna att plocka med sig något gevär. Som sista utväg kan du låta någon hitta Peders borttappade gevär nere vid myren.

Herrarna går sedan över grusplanen och fortsätter i den riktningen man såg Marie försvinna. Låt gärna någon, t.ex. Stig, springa i förväg. När de kommer förbi sågen står dörren öppen. Inuti är sågen skitig och smutsig. Stora gamla maskiner kastar otäcka skuggor och gamla rostiga verktyg och balkar igenomättna av spånbaggar gör det rent farligt att vara där. Om de letar igenom sågen finner de fotspår som skulle kunna vara Maries. De leder längst in i sågen och där upp för en söndermögglad trappa till det gamla kontoret. Kontoret innehåller något gammalt skrivbord med stol, gammal sönderruttnad bokföring osv.

När de står i kontoret ser Stig Marie springande bort längs vägen från både sågen och herrgården. Karaktärerna skyndar sig efter henne, ut ur sågen och in i skogen.

Skogen på natten är inte riktigt samma sak som den är på dagen. Den är tystare förutom våra stackars "hjältar" som brakar omkring som tanks i den. De kan inte uppfatta varifrån ljuden kommer då ljuden studsar mellan träd och i sänkor. Mörkret p.g.a. bristen av månljus gör att man utan lampa

inte ser mer än någon meter. Om man har en lampa bländar man sig själv ganska mycket men man kan kanske se tre, fyra meter. Dessutom kommer dimman sakta krypande upp ur marken och gör sikten ännu mer begränsad. Det lilla ljus som finns kastar skuggor som lätt kan tas för något som rör sig och i allmänhet förvirrar de stackars spelarna.

Efter fem minuter i skogen vet inte längre någon var de är eller från vilket håll de kom. Då och då ser eller hör de Marie och detta driver dem längre och längre in i skogen. Till sist kommer de ifrån varandra i mörkret och de två lampor som finns har då slocknat eller gått sönder. De snubblar över stubbar eller ner i små bäckar, grenar piskar deras ansikten, de går in i träd och de plaskar runt upp till hälarna nedsjunkna i sank myr.

Det är nu detta scenarios svåraste utmaning för spelledningen kommer. Det gäller att få spelarna att skjuta varandra inne i skogen. Hetsa upp dem med illusioner och högt tempo. Låt dem känna sig rädda. Målet är att få både Bernt och Gösta skjutna, sedan om det är av Greven som skjuter, eller om de skjuter varandra har ingen betydelse. För att trissa fram detta måste du ge dem lägen. Låt Greven komma på att bilhandlaren har pengarna från guldet eller släpp någon annan del av plotten bara för att få dem att skjuta varandra. När sedan två av de tre är döda eller ligger döende går den tredje ner sig i myren.

Visionens uppfyllelse

Men vad händer då med Stig och fader Peder? Stig skall någonstans i denna villervalla av gevärskott och knakande grenar med hjälp av dagböckerna komma på att Marie egentligen är hans halvsyster och när han gjort det skall han jaga henne tillbaka till sågen där de båda försvinner in. Fader Peder skall komma efter och försöka hindra Stig men innan man riktigt vet hur det hela kommer att gå så...

Startar hissen.

"Fader Peder kom ut ur skogen och såg framför sig i det bleka gryningsljuset hur sågen tornade upp sig. Han såg hur jag tog steget genom dörren för att få tag på Marie och han började skynda sig upp för vägen för att hindra mig. Blodet rann ner i hans ögon och hans uppslagna knän gjorde ont när han rörde dem." Mannen hostar lite i sina gamla händer och i samma ögonblick går hissen igång igen. "Oj då." säger han "Ja ja ni kan säkert räkna ut hur det där slutade." Hissdörrarna går upp och den gamle mannen rättar till sin prästkrage och lämnar hissen innan någon av er hinner öppna munnen. Ni reser er upp och går ut i sjukhusentrén men den gamle mannen är redan borta. Chicco rycker på axlarna och ni börjar alla gå genom entrén för att lämna sjukhuset och ta tåget tillbaka till Mora. "Kan vi få lite

musik Anti?" frågar Svane och Anti slår till svar på bandaren han bär på. Ut ur högtalarna kommer Jojjes älskade hatlåt och alla frispelarna ler när de känner igen sig i texten.

Avslutande ord

Och där är det slut, eller i alla fall i teorin. Du kan ju alltid låta Frispelarna åka till Orsa Finmark och hitta den övergivna herrgården och där intill ett nedbrunnet sågverk men det är inget måste.

Eftersom spelarna egentligen vet allt behöver du knappast ha någon slutlig genomgång där du reder ut det ena och det andra men du kan om du vill. För att förstå hela äventyret råder vi dig som spelledare att även läsa igenom karaktärerna och handutskicken där plotten klarnar lite mer.

En sak du inte bör nämna för spelarna om de inte själva kommer på det är att det är fader Peder som berättar historien och inte Stig. Sedan när du spelleder så är det ganska viktigt att du försöker få till berättelsens slut på "rätt" sätt. Det skall kännas för spelarna att dom just skall få veta om Stig också skall dö eller inte och i stället får de inga svar utan kan nu bara gissa. Men det är så det skall vara.

Livet är inte alltid lätt och vi skall ju ändå alla engång dö.

Vad gör det om det är förr eller senare?

Memento Mori

"Kom ihåg att du är dödlig"

*a'cta est
fa'bula*



Foldertext

Konstruktör: Frispel (Martin Svahn och Johan Nilsson)

Spelare: 5

Speltid: 3-4 timmar

Döden ger sällan sina tilltänkta offer någon förvarning. De går ofta på som vanligt med sina liv och blir då förvånade när dödens kalla fingrar slutligen kramar deras arma halsar. Men så är inte alltid fallet vilket ni, mina vänner, skall få höra i följande berättelse.

Dramat utspelar sig 1952 i Dalarnas mörka skogar. Det var nämligen så att en vän hade lyckats övertala mig att följa med på min första älgjakt. Ni får förstå att jag då var blott tjugosex år gammal och fortfarande lite naiv i min livssyn, så självfallet trodde jag inte att greven hade haft några baktankar då han bjudit in mig att delta i hans jaktsällskap till den årliga älgjakten. Greven och jag hade ju trots allt en gemensam bekant i min redan då bortgångne far. Låt oss för alltid hedra hans minne...

Så historien börjar med att jag tidigt på lördagsmorgonen den femte september, efter en hemsk resa med nattåget från Stockholms stad och därtill några timmar i en automobil på Dalarnas skumpiga grusvägar, steg ut på grevens herrgårdsuppfart och gick upp mot den högra flygeln. Jag muttrade något irriterad över resans bristande bekvämlighetsinrättningar medan jag passerade de smakfullt beskurna rosenbuskarna. Målet är inget, resan är allt, pyttsan!

Ut ur ett öppet fönster flödade lite mjuka pianotoner som sade mig att herrskapet redan var uppe och vakna. Det var då mina vänner, när jag steg in salongen som jag för första gången såg Marie. Hon som denna historia egentligen handlar om, om man nu får generalisera lite...

Innehåll

Scenariot innehåller:

- Ett manuskript med handouts: *Memento Mori*.
- Tio karaktärer till spelarna: *Anti, Svane, Hilton, Chicco, Nisse, Greven, Stig Lambertz, Fader Peder, Bernt Lindgren* och *Gösta Person*.
- En cd med stämningsmusik.

Kontakt

Om du vill eller behöver kontakta konstruktörerna går det bra genom telefon, Martin: 090 - 192 139. Johan: 0920 - 269 837, eller med hjälp av Frispels hemsida: **frispel.webhop.org** Hör av dig.

Handouts

12 juli 1944

Idag var en underbar dag med E. Vi satt ensamma i gläntan med en picknickkorg hela förmiddagen. Det var en mycket vacker förmiddag och solen sken över det höga gröna gräset. Han var mycket glad idag, skrattade sitt torra men glada skratt och berättade hur hans son skrivit en dikt om kärlek som tydligen passade bra in i vårt förhållande. Vid lunchtid åkte han hem till sig och jag började göra i ordning för herrns ankomst. Efter att ha städad och lagat mat gick jag upp för att skriva detta och fann då en röd ros på skrivbordet.

10 september 1945

Jag fick idag en tanke på att herrn inte nödvändigtvis måste vara far till Marie. Jag har tidigare varit säker på att herrn är far, men det kanske är E som är det. Jag hoppas innerligt att det är så, men jag svävar nu i osäkerhet. Det känns viktigt för mig, men jag är rädd. Det dröjer inte länge innan älvorna åter ska fara sin kos, så det är bäst jag frågar dem snart. Imorgon träffar jag E vid hans gömställe, jordkällaren i Höghed.

23 oktober 1944

Jag sitter här och tittar på ett fårat höstlöv. Det är rödgult och vittnar om den ständande vintern. Idag gick jag promenaden och hälsade mina vänner farväl. Först besökte jag ekorrharna som samlade sina förråd. Jag bad mitt barn att hälsa på dem, men hon var för blyg. Jag hälsade dem lycka till och gick vidare till fiskarna i tjärnen. De beklagade sig över det kalla vattnet och bristen på mat. Jag gav dem lite bröd och gick sedan vidare till de stora träden, lönnarna. De talade dolt om att de kände sig nakna och frågade varför det skulle få lov att bli höst redan. Därefter gav de mig ett av sina fallande löv. På vägen hem träffade jag älvorna som kände på min mage och berättade för mig att barnet skall bli en flicka. De är så vackra och det är väldigt synd att de ska ge sig av över vintern. Ibland tycker jag att det är lyckosamt att kriget finns. Det håller herrn borta från geväret vilket skonar älgfamiljen. Nu ska jag natta mig själv och lilla Marie.

5 oktober 1944

Jag tror jag ska bli mor. Jag gläds åt tanken och hoppas att allt går vägen. Tänk om det blir en flicka, då ska hon få heta Marie. Hon skulle få det lilla rummet bredvid mitt och hon skulle få allt hon ville. När jag tänker efter vore det nog lika roligt med en pojke. Vi skulle inte ha lika mycket gemensamt som mor och dotter, men jag skulle uppfostra honom väl.