



# *Svarta Tankar*

*En tragedi i  
svartvita nyanser.*

*Martin Svahn – Frispel*

## *Sista kommentarer*

Mer skrivet än så blir det nog inte på Svarta tankar innan LinCon 2005. Scenariot skrevs under en alltför snäv tidsram och har inte heller hunnit bli speltestat vilket det borde. Därför får jag be dig ha översikt med eventuella felaktigheter som har smugit sig in, hur uppenbara de än är.

Ändå så hoppas jag att det skall fungera som jag tänkt mig och att det skall vara värt att spela. Tänk på att scenariot skall ta ungefär två och en halv timme att genomföra och det är med genomläsning av karaktärer och den avslutande diskussionen, så du kan inte vila alltför mycket i scenerna utan måste gå framåt med ganska stora kliv. De sista tre scenerna borde gå att klara av på tre kvart och med den tänkta diskussionen kan man således inleda riten till Mwari när det är cirka en timme kvar av tiden. Självfallet får du anpassa detta till din spelgrupp.

Det var det. Nu skall jag ägna mig åt nytänkande istället för att tänka dessa Svarta Tankar.

## Holländska namn

Efternamn: Laan, Kate, Meer, Vele, Vries, Bemmelen, Neels och Tonnes.  
Holländska ”mellannamn”: ten, ter, ver, van, van den, van der, de, den, der.

Ex: Ter Laan, Ten Kate, Vermeer, van der Velde, de Vries, van Bemmelen

### Kvinnor      Män

|            |            |
|------------|------------|
| Agnes      | Adriaan    |
| Anouk      | Bastiaan   |
| Anselma    | Boudewijn  |
| Antje      | Bram       |
| Coby       | Casper     |
| Cokkie     | Cees       |
| Dorothea   | Christiaan |
| Edith      | Cobus      |
| Elke       | Daan       |
| Femke      | Dedrick    |
| Geertje    | Ernst      |
| Gerda      | Fabian     |
| Hadewych   | Frans      |
| Heike      | Freek      |
| Hilde      | Gerard     |
| Isabella   | Gerben     |
| Jacintha   | Gijs       |
| Jacoba     | Hermanus   |
| Jana       | Hubert     |
| Janneke    | Ignaas     |
| Katelijnn  | Ivo        |
| Katrijn    | Jozua      |
| Kunigonde  | Kobus      |
| Liesbeth   | Koenraad   |
| Liesje     | Lammert    |
| Marijke    | Luuk       |
| Petronella | Maarten    |
| Renate     | Maas       |
| Sanne      | Marius     |
| Saskia     | Pim        |
| Stefanie   | Roel       |
| Trijntje   | Ruud       |
| Viona      | Staas      |
| Adelheid   | Teunis     |
| Cornelia   | Thomas     |
| Lisanne    | Wim        |
| Marieke    | Zef        |

*Det är Afrika i början av 1900-talet. Det är varmt, flugor surrar, folket sjunger på fälten och barnen gråter av hunger. Det är tankar om blod på manchetten och hämnd för gångna brott.*

*När solen går ner bakom kullarna ser hyborna siluetten av Huset. Huset som de vita byggde på den plats där de brände hyddor och dödade män och boskap för en mansålder sedan. Huset där generalen bor, den vita djävulen som bestämmer vem som skall dö. Den vita djävulen som själv borde dö...*

*Broder räb berättar: Vit är hatets färg. Vit är sanden som förblindar dina ögon. Vit är solen som bränner ditt huvud. Vit är skummet den galne hunden tuggar. Vit är lejonens tand och vit är mannen som dödar dina djur. Vit är liket som livet lämnat, vita är benen från dina barn. Vit är färgen du tänker på när dina tankar är svarta.*

## Inledning

Välkomna till kortscenariot Svarta Tankar skrivet för LinCon 2005 och ininom ramen för Huset – rum för vilka historier som är ett samarbete mellan konstruktörföreningarna Frispel och Nisse Nytt. Vad dessa ramar innebär presenteras i ett annat häfte.

Detta scenario kretsar huvudsakligen kring två idéer. Det första är en känsla av förtryck och orättvisor och det kommer av miljön, det koloniala förtrycket Europeerna utövade i Afrika. Miljön är inte historiskt korrekt beskriven utan fungerar mer som en plattform för idé nummer två, som är våld som lösning på konflikter. Allt som oftast skildras våld i rollspel i actionsfilmernas glorifierande ljus av våldsutövande men här är det mer fokus på hur det är att vara offer för våld, de psykologiska aspekterna av att känna sig kränkt och så småningom även skulden över att själv bli våldsverkare. Mer om det nedan.

Dessa två idéer som scenariot bär gör Svarta Tankar till en ganska dyster berättelse. Det som skildras är inte så mycket underhållning som ett mer utforskande av psykologiska aspekter hos människan. Därför är det av vikt att du som spelledare, efter det att du framfört berättelsen, pratar med spelgruppen om

hur det var att delta i Svarta Tankar i synnerhet och om våld i rollspel i allmänhet. Planera därför in att sluta scenariot en kvart innan det av tidsbegränsningen måste sluta. Andra frågor som kan vara bra att lyfta upp kan tänkas vara rasism och kolonialism. Scenariot är inte tänkt att uttömmande, nyanserat eller verklighetstroget beskriva dessa men de kan säkert ändå väckas och kan därmed behövas ventileras i efterhand.

## Våld

Rollspel har en ovana att handla om våldsutövare. Av de olika problemlösande strategier som finns är våld den absolut mest förekommande i rollspel. Så även i denna berättelse. Vad som dock skiljer sig från vanligt rollspel är hur våldet skall porträttera sig här. Det pratas ofta om realistiska spel som kvalitets spel och om det stämmer skall detta vara perfektionen själv. Det skall vara våldsamt på ett allvarligt psykologiskt sätt, inte skönmålat med 'du tar två kp i armen, vad gör du?' Snarare är 'soldaten klack hamnar med full kraft på din armbåge innan han böjer sig ner och överöser dig med slag mot huvudet, njurarna och ryggraden. Kroppen skakar av kramper och smållarna av slagen låter överkligt högt. Hur länge det håller på vet du inte men när det väl är över kan du höra honom skrattandes gå därifrån' mer i linje med vad jag hade tänkt mig. Våld skall inte vara roligt, det skall vara förnedrande och skamfullt och den som blir utsatt för våld är ofta den som i sin tur slår på nästa i rangordningen.

För spelledaren blir detta utmaningen under spelet, att koppla in medkännandet och ändå kallt beskriva hur huvudet studsar till med en duns för varje trappsteg som kroppen släppas ner för. Medkännandet måste vara där för att spelaren skall känna att du lider med henne för det som karaktären utsätts för och därav förstå allvaret i situationen. Poängen är att låta spelarna hamna nära verkligt våld, så nära att de kanske drar sig inför att använda våld i framtida rollspel. Det får därför absolut inte bli häftigt utan bör vara osmakligt. Börjar spelarna skratta åt det hela gäller det på något sätt att förklara allvaret i situationen. 'Nej det är inte roligt. Blodsmaken i din mun är inte god. Din sönderpiskade rygg är inte häftig. Dina tårar är inte glädjetårar. Det är ditt liv i spillror, det är ditt hopp söndertrampat.' Sedan får det självfallet inte gå så långt att du traumatiserar spelarna och för att minska den risken ska du efteråt – som ovan påpekat – prata om berättelsen och om våldsutövande.

## Namnlistor

### Afrikanska namn

Observera att detta är namn från hela kontinenten Afrika och inte från en speciell landsända. På grund av tids- och kunskapsbrist fick jag lov att vara så etnocentrerad.

#### Kvinnor

Adhiambo  
Babirye  
Boitumelo  
Chipo  
Dayo  
Dikeledi  
Enu  
Eshe  
Ife  
Ige  
Lesedi  
Lindiwe  
Lungile  
Malaika  
Manyara  
Marjani  
Mchumba  
Nakato  
Nia  
Olamide  
Olayinka  
Simisola  
Tendai  
Thandiwe  
Tinashe  
Titilayo  
Yaa  
Yewande  
Zola

#### Män

Adetokunbo  
Babajide  
Babatunde  
Bamidele  
Chinwe  
Chinwendu  
Chiumbo  
Chizoba  
Eniola  
Enitan  
Gwandoya  
Idowu  
Jelani  
Jumaane  
Katlego  
Kato  
Ndidi  
Neo  
Ngozi  
Odhiambo  
Olabode  
Olanrewaju  
Simba  
Sipho  
Sithembile  
Thabo  
Wekesa  
Yaw  
Zuberi

## *Européerna*

Generalen – Faas van der Fries – skall närmast porträtteras som omänsklig, förutom i sista scenen. Med sin blanka uniform med sabel vid sidan, sitt gråa hår och sitt stora ärr över höger öga ser man honom lätt på lång väg speciellt då han oftast rider när han skall ta sig utanför trädgården. Egentligen är han en ganska missnöjd person som mot sin vilja blivit placerad i afrika. Han anser sig vara en man som borde platsa med att dra upp de stora strategiska försvarsplanerna i hemlandet Europa. Sin frustration tar han ut på byborna och då han tror på doktrinen om att söndra och härska tycker han det bara är passade. Har en förkärlek för kollektiva bestraffningar där han hänger ut missdådaren för att slå split.

Doktor Gerald Bot – En av de få som försöker överbygga glappet mellan Européer och Afrikaner men till syvende og sist tänker han på sig själv som Europé. Av de vita är han den som mest rör sig i byn och han försöker gärna prata med byborna och han har lärt sig några ord. Dock för han språket på samma nivå som en tvååring vilket ger honom ett ganska komiskt intryck där han svettas i sin vita kostym med tillhörande hatt.

Av de övriga Europeerna skall soldaterna porträtteras som maskiner, generalens familj skall kännas sagolik, överklig och de civila Européerna är de som lurar afrikanerna och får dem att börja med alkohol och andra droger.

Är spelgruppen väldigt ung, eller på något annat sätt olämplig för denna typ av våldsbeskrivningar, exempelvis om det är första gången de spelar rollspel, så tycker jag att du bör föreslå att de besöker något annat av de rum och historier som ryms inom huset.

## *Miljö*

---

Den centrala platsen i Svarta Tankar är byn med omnejd. De lerhyddor som inrymmer byns åttiosex innevånare ligger utspridda på någon kvadratkilometer och kallas helt enkelt för byn. Runt omkring den ligger åkrarna och plantagen där de vuxna arbetar under solens hetta på dagarna. Några kilometer bort ligger bäcken från vilken vatten hämtas och kläder tvättas. Längre bort är det savann där djuren härskar och dit endast jägarna ibland går för att hembringa mat. Vid kullen några kilometer från byn bor de vita under skuggan av det stora stenhuset. Huset mitt på kullen som de vita har byggt är den största byggnaden någonsin och i den bor deras ledare. En gång i tiden var kullen en helig plats där torn från de gamla tiderna stod men idag har tornen rivits till stenhögar och de vita soldaternas stoppar ofta de bybor som vill besöka dem. Den enda gången man får gå nära de vitas smutsiga hus som omgärdar kullen är när kärran med mat skall köras bort för att betala de vitas skatter.

## *Stämning*

---

Det perspektiv som denna berättelse har är det av den underordnade. Spelarna gestaltar afrikaner som blir utsatta för ett kraftigt förtryck av sina europeiska herrar, men för att berättelsen inte enbart skall ge en känsla av handlingsförflamning måste även en stämning av det ”goda” livet framkomma. Att spelarna utsätts för förtryck måste blandas med vardagen som trygg och kärleksfull och som värd att sträva efter. För att göra detta skall spelledaren förmedla en stark naturromantisk bild i sina skildringar av berättelsens sceneri. Afrikanerna skall skildras som lekfulla och spontana, de vita som kontrollerande, men samtidigt skall det lekfulla vara det som fungerar, det är då man får något gjort, det är då livet får livskvalité.

*Syster spindel säger: Tekniken gör att de vita kan förtrycka alla andra, men tekniken fjärrar dem från naturen och får deras vardag att bli en kamp för att tämja det otämjbara. Detta gör dem olyckliga och eftersom de är olyckliga vill de att alla andra också skall vara olyckliga och därför kommer de med sina vapen och förslavar oss andra människor.*

## **Scenariot**

---

Handlingen i scenariot är uppdelat i ett antal scener som är tänkta att följa på varandra, men egentligen är ordningen inte gjuten i sten utan agerar spelarna så att en scen skulle passa in är det bara att flytta den. Alla scener behöver inte heller spelas för att scenariot skall gå att avsluta, men det märker du nog när du läser igenom dem här under.

## **Karaktärerna**

De fyra karaktärerna som spelarna gestaltar presenteras väldigt schematiskt för spelarna. Det lämnas luckor och poängen är att spelarna själva skall få fylla i dem efter eget huvud och förmåga. Det fattas även beskrivning över situationen i byn, av Europeerna och av de andra karaktärerna. Denna brist är avsiktlig då scenariot till stor del går ut på att beskriva detta men relationerna mellan karaktärerna kan behövas slås fast innan spelet startar. Vilka relationer de har är inte bestämt innan, de kan vara syskon, ett kompisgäng, älskare eller vad som helst som passar just den spelgruppen. Poängtera detta för gruppen och låt dem bestämma hur deras relationer skall se ut.

Läs gärna igenom karaktärerna innan spelpasset. Där kan du hitta några trådar som kan vara värdig att spela på under berättelsens gång. De är så korta att det inte kräver särskilt större ansträngning.

## **Bikaraktärer**

---

### **Bybor**

Boipelo heter hövdingen i byn. Han är en stor man som med åren fått en del extra vikt. I byn har han stor pondus och är respekterad men visar även upp ett stort sinne för humor när han är på det humöret. Ofta tuggar han olika former av uppgiggande rötter som färgar hans tandkött mörkt rött vilket syns mycket väl när han skrattar och ler.

Lumusi är den kvinna i byn som har störst kunskaper om sjukdomar, hur man fördrivar andar och vilka växter som bör ätas vid olika krämpor. Hennes åsikter tas på stort allvar av alla i byn. Hennes kunskaper är dock ständigt hotade av Europeerna som i byn representeras framför allt av Doktor Bot. Problemet är att doktorn är ganska väl sedd och inte alls den stora ondska som Kagiso helst skulle vilja ha honom till. Detta är ett ämne som Lumusi är extra känslig att tala om.

Brudparet Kagiso och Folami är de som i första scenen skall gifta sig. Under den scenen strålar de av glädje. Kagiso är den yngsta av fem systrar som länge såg ut att inte kunna hitta någon man men nu när hon har gjort det låter hon minsann alla veta om det. ”Du trodde inte jag skulle hitta någon va, men nu fick du dig en knäpp på näsan” kan hon gärna håna andra ogifta kvinnor.

Folami är en av de tystlåtna jägarna men som under bröllopet minsann öppnar upp sig och berättar skrönor och legender från sina jakter. ”Har ni hört om de sju aporna som red på zebran?”

I de senare scenerna är av förställda själ de båda mycket nedslagna och ledsna, men använd dem ändå som personer för att befolka byn. Låt Kagiso lite surmalet laga maten och Folami ligga i sjuksäng i feberyra och lite matt vifta bort flugor.

Den andra tjänaren vaknar av oljudet och kommer för att se efter och dödas. Man smyger upp och hör hur pojken börjar ropa om vem som är där. Efter det kommer man in i Generalens sovrum där han just är yrvaken och dödar även honom. Om man inte dödar Hustrun hämtar hon ett gevär och hindrar man henne från att dö kommer hon störta sig själv från tornrummet som sista scen.

Själva våldet skall vara ytterst jobbit. Din uppgift är att göra det så svårt för spelarna att döda dessa personer som möjligt, fast ändå få dem att göra det. Beskrivningarna måste vara verklighetstroga och innefatta det lidande som de som dör känner. Där till kan du försöka konstatera det faktum att våldet fatiskt tar plats i en hem miljö, det flyter blod över linnesängkläderna, huvudet studsar mot ekbyrån, spjutet skär genom nattlinnet, pojken kissar i sina kortbyxor och så vidare. Efteråt skall dessa bilder plåga karaktärerna. De skall gå hemåt men inte känna sig som hjältar. När de går hemåt pratar inte längre naturen till dem och de vet då att så här ter sig världen för de vita.

## *Eftersnack*

---

Om våld i rollspel och i verkligheten.

## *Scen 1 – Bröllopet*

---

*Det är fest. På torget mellan lerhusen är alla samlade, på borden står festmaten, och dansande människor svänger sina kroppar i den ljumna kvällssolen till den rytmiska musiken. Det är bröllop och byn har dragit fram alla festligheter för att fira.*

### *Syfte*

- Ge karaktärerna en möjlighet att rolla på
- Presentera bikaraktärerna och miljö
- Etablera stämningen i scenariot

### *Händelser*

**T**räffa afrikanerna – Introducera de viktigaste bikaraktärerna i byn. Låt dem kommentera de senaste dagarnas arbete, berömma spelarna för något de gjort, flörta med lämpliga karaktärer och dra med dem i by mentaliteten. Kanske pratar de om att de nu blir godare tider då våren varit så bra. Låt dem skämta om något missöde som skett, kanske om något dumt som någon Europe gjort. Le och visa alla de kritvita tänderna.

**D**oktor Bot – I vimlet så deltar även en Europé, doktor Bot. Karaktärerna känner antagligen till att han är läkekunnig då han räddade barnet i en svår förlossning i vintras. Han har även kurerat en av jägarnas infekterade sår som läkemannen i byn trott varit för långt gånget. Låt han under festligheterna närma sig någon av karaktärerna och höra sig för om olika seder och maträtter som serveras. Han försöker uttrycka sig med de få ord han har lärt sig i sin tid i byn och hans barnsliga formuleringar kan dra till sig många skratt, skratt som han oförstående skrattar med i. I detta första möte skall han framstå som naiv men sympatisk.

Huset i fjärran – Under denna socialisering är det viktigt att någon av karaktärerna någon gång går en bit utanför festen, ut ur ljuset för att se huset. Kanske kan det vara för att lätta på trycket, eller för att hämta mer mat ur en av de intill liggande hyddorna. I väg från ljuset skall hon i alla fall se huset som en mörk siluett i fjärran. Skulle inte fönstren i det höga huset vara upplysta skulle det inte synas men nu i skymningen syns tydligt storheten i Européernas stora skrytbygge. Ett trevåningar högt hus i sten. Vem har hört om att bygga hus i våningar förut, eller av sten? De gamla som bodde här för länge sedan kunde det men byborna ser inte poängen med det längre. Låt huset verka främmande och imponerande.

Soldaterna – När du känner att spelarna fått nog mycket tid att komma in i sina roller och lite sympati för byn är det stor tid att fortsätta i handlingen. Ett tjugotal beväpnade soldater under ledning av den beridna Generalen kommer marcherande in på torget. Kanske är det under själva bröllopsdansen där brudparet dansar mot varandra och alla andra står i ring och klappar takten, men hur som helst så avbryter soldaterna det som pågår när de tränger sig in. Generalen skriker lite mot afrikanerna, håller något slags tal, men inte på något språk som byborna kan. Beskriv Generalens utseende noggrant och speciellt hans vänstra öga som har ett ärr som löper över det. När han har gjort det i några minuter ger han soldaterna order och rider i sporrsträck ut ur byn. Någon karaktär får kanske slänga sig ur vägen och dra med sig någon gamling för att de inte skall bli överridna. Soldaterna blir efter detta som tokiga. De välter bord, slår omkull folk och river ner prydnader. Några sliter till sig bruden och börjar slita av henne kläderna. Brudgummen blir som tokig och flyger på dem men blir nerhuggen. Om någon karaktär följer med blir även denna slagen, kanske även ordentligt skadad. Soldaterna har gevär med bajonett och vissa har sablar och de tvekar inte att sticka ner upprorsmakare. Scenen skall sluta med att man flyr torget, drar med sig de skadade medan man hör skrick på hjälp där soldaterna går fram.

Som berättarteknik under denna sista händelse kan du med fördel gå omkring bakom spelarna för att göra dem osäkra – deras karaktärer kan inte hela tiden ha koll på alla soldater och känner sig hotade. Under generalens tal kan du skricka obegripligheter, peka på saker och ting och verka upprörd – blanda gärna detta med att förtroligt luta dig in och lågmält konstatera att spelarna faktiskt inte alls förstår vad han säger eller är så arg för. När själva våldsamheterna börjar är det bra om du slår omkull något – exempelvis en stol – när soldaterna börjar välta bord

## Scen 5 – Huset

---

*Med blod i blick smyger de unga fram mot huset. Byggnades stora fasader är svarta i mörkret och månen reflekteras i de många fönstren. Ett hus nog stort för en hel by byggd av material från fjärran länder, bitfraktat i samma båtar som tog förfäderna här ifrån. De vet vad de ska göra, vem de söker och vad de skall göra med honom...*

### Syfte

- Klimax där man dödar Generalen
- Skall vara en triumf som smakar surt.

### Händelser

Huset – Meningen är att spelarna skall smyga in i Huset och dräpa Generalen. Kanske lämnar de lejonkroppen i byn och får sina sår förebundna men de skall äggas att driva sitt värv innan natten är slut. Kan de inte tolka tecknen rätt kanske hövdingen får hjälpa dem med det men förhoppningsvis inte. Själva upp smygandet till huset skall drivas fram med än mer tecken om att de gör det rätta och är så modiga. Själva huset har en soldat på framsidan men är annars obehäskat. Det skall inte vara något problem för spelarna att ta sig in i byggnaden. Väl inne så slutar alla former av tecken, istället skall beskrivningarna vara konkreta och korthuggna. Själva huset följer standard utförandet för alla samtliga huset-scenarion, möjligtvis med mer afrikanska trofeer som hänger överallt. Alla de stora däggdjuren, plus stora fiskar verkar generalen ha ägnat sig åt att döda och stoppa upp. Det är lite hemsk för djuren talar inte till en här inne.

Väldet – När man smyger sig fram genom Huset så är det menat att man skall ta död på Generalen och hans familj. Lämpligen lägger du upp det så att man först springer på en tjänare som man misstar för generalen och dödar.



stort ärr över vänster öga, på samma sätt som generalen. Man tar kroppen och börjar gå hem. På hemvägen fortsätter tecknen att komma till en, ”Väl kämpat”, ”Seger” säger det och flera djur visar sig för att visa sin respekt för de som dräpt lejonet. Djuren har även de budskap och gåvor. En hare ger en snabbhet och en räv ger en slughet. Så kommer det en hyena som ber om lite av lejonens kött mot ett råd. Får hyenan en bit springer den iväg med köttet och ropar tillbaka att en orm dödar man lättast genom att bita av huvudet när den tittar åt ett annat håll.

eller så kan du daska handen i bordet, speciellt bra när du går bakom spelarnas ryggar. Om karaktärerna blir skadade skall smärtan beskrivas men även hur man känner sig hjälplös eller förlamad. Ett knep i att beskriva smärta är att nypa sig själv under bordet samtidigt som du låter smärtan från nypet reflekteras i ditt ansikte.

## Scen 2 – Vardagens bekymmer

---

*Flugorna surrar kring de arbetande människorna vars bara kroppar sliter på fälten. På stigen vid ängen kommer några barfotabarn bärandes lerkrukor med vatten från floden. Floden som med tiden flyttat allt längre från byn och så här års inte är mer än en liten bäck. När de kommer in bland hyddorna i byn kan de höra några klingande skratt och lite av de sånger som ledsagar arbetet. Solen gassar och marken dammar under fötterna. Det är en vanlig dag.*

### Syfte

- Ge en känsla för vardagen i byn och för de vardagliga förtrycken från Europeérnas sida.
- Motivera karaktärerna till att senare kunna handla.
- Fortsätta presentationen av miljön.

### Händelser

Vardag – Även om det inte skall vara merparten av scenariot så bör berättelseb kryddas med en vardagligkänsla. Att spelarna hämtar vatten i brunnen och då vandrar flera kilometer kan vara en sådan vardaglig sak, att de skär korn, vallar några taniga getter, hjälper till att reparera en hydda, passar några barn eller hjälper till med att laga mat är exempel på saker som kan ge en känsla av vardag. Om man vandrar iväg kan du även passa på att beskriva miljön, savannen och djuren som finns där. Dessa vardagliga händelser är också ofta bra ingångar till de andra händelserna här under så de får en förankring i karaktärernas vardag. Kanske kan man gå nära huset när man ska hämta vatten, kanske har ett barn sprungit i väg vilket får en att komma nära några vita soldater...

## Scen 4 – Jakt på Savannen

---

*Medan solen går ner beger sig jägarna ut på savannen. I fjärran hör de djur som bölar och ryter och de vet att de nu är utlämnad till en annan verklighet. En verklighet där naturen ledsagar en och bestämmer om de skall återvända som stora segrare, tombänta eller inte alls.*

### Syfte

- Brygga till slutet
- Ge en känsla av att man är på rätt väg

### Händelser

Stämning – Känslan när spelarna har målat sig och börjat smyga sig ut ur byn skall vara den av att de är på väg ut på ett magiskt äventyr. Överallt skall naturen tala med dem. Träden skall viska små ledord, insekterna spelar för bara dem, molnen på himlen berättar saker och själva luftens dallringar skall vara levande. Det som förmedlas kan dels vara saker om deras färd, små uppmaningar som ”framåt”, ”långsammare”, ”bakom stenarna” och dels positiva saker om dem själva, som ”stark”, ”snabb” och ”orädd”. Detta är inget nytt för spelarna för det är som när syster spindel och naturens ande talar till en.

Lejonet – Efter några timmars vandrande berättar så naturen att det är dags. I en buske vid en slänt ser man hur något djur rör sig. Det är mörkt och dunkelt men rörelsen är där. ”Tveka inte”, ”Var inte rädd” mässar naturen för en. När man så kastar stenarna in i buskaget här man ett rytande och ut ur det springer en gigantisk lejonhane. Efter en vild strid där man får sticka lejonet många gånger med spjutet så sjunker det ihop. Det klor och tänder har då ärrat flera av karaktärernas hudar. Då när lejonet är dött ser man tecknet, djuret har ett

Hövdingen, som berättar sagan, berättar att han gjorde så när de vita männen kom. Han tog sin sten och gick ut på savannen men när det första djuret kom var det en hyena och hövdingen blev rädd och tvekade och kastade aldrig. Hyenan försvann och hövdingen fick inte något tecken. Inget tecken är dock även det ett tecken, gör inget så försvinner Europeerna likt hyenan, så han valde att göra inget mot de vita. Men nu undrar han om det kanske är så att bara för att han inte vågade kasta stenen så kom inte tecknet utan istället har byn fått leva med hans feghet och drabbats av den vite mannens hemskheter.

Därför ber han karaktärerna ta varsin sten, måla sig som förr i tiden inför jakten och gå ut på savannen med spjut i hand.

**D**oktorn – Dagen efter bröllopet kommer doktor Bot till byn för att hjälpa till att lägga om de sår och skador som gårdagens uppståndelse gav upphov till. Han ber om ursäkt för soldaternas beteende och är genuint ledsen. Låt några afrikaner vara misstänksamma mot doktors intuitioner även om hans kurer lindrar och hjälper.

**H**uset – Det är av vikt att karaktärerna under scenens lopp får en närmare titt på huset och dess omgivning. Runt huset löper det en låg mur och där innanför har en trädgårds av europeiskt mått planteras. I trädgården kan de som passerar se hur Generalens familj spenderar sin tid. Med två tjänare som passoppar sitter fun i huset i en vit klänning och läser medan generalens son springer runt och leker med en pinne och ett tunnband i sin sjömanskostym. Den lättja och lyx som dessa uppvisar skall vara en tydlig kontrast till vardagsscenarena nere i byn.

När karaktärerna ändå rör sig i närheten av huset kan du passa på att beskriva den Europeiska bosättningen, ett tjugotal hus där soldaterna med familj bor. Dessa är smutsiga, illa skötta trähus och kommer man nog nära luktar de ganska illa. Det är som om de vita människorna inte kan sköta ett hushåll. Dessutom klarar de inte av att arbeta i värmen.

Slutligen kan även resterna från de stora tornen beskrivas. På samma kulle som huset är uppfört på finns det även ruinerna från tre stora torn som nu likt gigantiska termit stackar reser sig mot himlen. Enligt sagorna är de resterna från förfäderna som kunde resa torn ända upp till solen och karaktärerna känner sig vördnadsfulla emot dessa monument för deras förfäders storhet.

**S**agoväsen – Sagan skall vara lätt närvarande hela tiden, när det inte anges annat i scenariot. Djur och natur ses av byborna som något intelligent som kommunicerar med en. En spindel som väver sitt nät säger kanske att det blir bra väder, musen som kilar över golvet berättar om var det finns vatten och gräset som blåser med vinden kommenterar hur bra man gör det man gör. Det enda ämnet som dessa sagoväsen inte berör är de vita. Använd detta till en början ytterst sparsmakat.

**P**ersoner – Det finns ett antal personer i byn som karaktärerna bör träffa på då och då under hela scenariot. Använd dessa för att skvallra om det som hänt, för att sätta händelserna i nya perspektiv och för att förklara eller ifrågasätta

händelser. Förslag på karaktärer hittar du längre fram där några är sammanfattande men brodera gärna ut dessa med egna idéer och andra karaktärer. Kom bara ihåg att det ofta är bättre att presentera några få karaktärer som återkommer genom scenariot än att ha med en oöverskådlig mångfald.

## *Intermezzon*

**D**essa vardags och miljöscener ovan ska fungera som ingångar till ett antal möjliga intermezzon som kan drabba karaktärerna eller andra bybor i deras omgivning. De behöver inte ske som de presenteras här nedan utan följande förslag är mer för att ge dig lite ledning åt vilket håll jag har tänkt att de ska luta så du sedan själv kan improvisera fram lämpliga händelser efter vad som sker i din spelgrupp.

**Z**ebrafångsten – Generalen och/eller några soldater kommer tillbaka med från savannen och har äntligen lyckats fånga en Zebra. Han har nämligen hört att ingen någonsin lyckats rida in en och tänkar vara den första som lyckas. Ganska snabbt uppför man en hage – det vill säga de som är i närheten blir snabbt Generals arbetskraft – och sedan börjar spektaklet. Ham försöker i några timmar rida in de vilda zebran som gång efter annan kastar av hon, biter och sparkar efter honom och tillslut brister det för van der Fries. Någon afrikan som råkat passera, eller om någon faktiskt stått och tittat blir frambeordrad och Generalen undrar vad denne tycker är så kul. Efter lite verbalattack från honom får han ner afrikanen på alla fyra och med slag och skrick tvingar han denne att bära honom på sin rygg runt hagen varv efter varv tills afrikanen kollapsar. Generalen väser ur sig ”kan jag inte tämja zebran kan jag i alla fall tämja de dummare djuren” innan han går därifrån.

Står spelarna och tittar på när Generalen försöker tämja Zebran kan gärna någon vuxen kommentera att den dumme vite mannen alltid försöker tämja det vilda, som ett litet barn vill han kunna kontrollera allting.

**G**rönskande gräs – Det är mycket möjligt att karaktärerna eller någon annan afrikan som håller på att bära vatten blir beordrad att bära denna livsgivande vätska upp till huset. Det är nämligen så att frun i huset tycker att gräsmattan inte grönskar som den borde och att den därmed behöver mer vatten. De som blir beordrade att göra detta får nog gå några vändor med de tunga krusen innan När

Tempko hörde det blev han rädd och sprang in i byn och varnade de andra för att människoätarna var på väg, men alla män som han varnade tog sina hackor och sade:

*”Jag stannar här och skyddar min hydda.”*

*Tempko som var utan far hade ingen man som ville skydda hans hydda så han frågade korpen hur han skulle klara sig. Korpen sade:*

*”Tempko, Tempko, ta din sten ut på savannen och kasta den på det närmaste djur som du träffar på så skall du få ditt svar.”*

*Tempko tog sin sten och gick ut på savannen och det första djur han stötte på var en räv som han skymtade i buskaget och kastade stenen efter. Räven blev rasade och började jaga efter Tempko och Tempko som inte fått sitt spjut ännu, kunde inget annat än att fly tillbaka till byn. När han passerade den första hyddan ropade han:*

*”Hjälp, hjälp räven är här för att äta alla våra kriter.”*

*Mannen i hyddan som hörde detta kom då sättandes efter räven med hackan i högsta bugg. När Tempko passerade den andra hyddan ropade han:*

*”Hjälp, hjälp räven är här för att äta alla våra kriter.”*

*Även Mannen i den tredje hyddan kom då sättandes efter räven med hackan i högsta bugg. När Tempko passerade den tredje hyddan ropade han:*

*”Hjälp, hjälp räven är här för att äta alla våra kriter.”*

*Mannen i den tredje hyddan kom då utspringandes och jagade efter räven. Först när Tempko sprungit genom hela byn och alla män var efter räven lyckades de komma ikapp och slå ihjäl den. Just då kom människoätarna fram till byn och när de såg alla byns män som vildsint slog ihjäl räven blev de rädda och flydde. Männen gick tillbaka till sina hyddor men Tempko plockade upp räven för att äta den till middag. Då kom korpen flygande och kraxade:*

*”Tempko, Tempko, ge mig räven och jag skall berätta savannens hemlighet.”*

*Tempko gav rävkadavret till korpen och när fågeln smort sin näbb sade den:*

*”Tempko, Tempko, hemligheten är att vid olösliga problem skall du ta din sten och kasta på det första djuret du möter på savannen och då skall savannen giva dig lösningen.”*

*Efter det rådet levde Tempko och han fick en vacker fru, blev bövding och under hans styre blev hela byn mycket rik. För detta blev Tempko bedrad och prisad men det var bara han som visste att det egentligen var savannen som ledde byn till framgång.*

– Europeérna håller sig borta från firandet som doktorn lovade och allt verkar gå bra. Men så kommer det en ensam soldat vandrande. Han vinglar som om han drukit rusdrycker när han kommer in bland träden som omger tornen. Han tränger sig fram och börjar dra i någon av de målade unga kvinnorna. Här får antingen karaktärerna eller någon bikaraktär agera och stoppa soldaten. Helst vill vi att spelarna gör det så poängtera att de inte syns från huset eller från byn. Stör man soldaten blir han vådsam och drar kniv och själva insidenten skall sluta med att han blir död när afrikanerna försöker avvärja honom.

**I**väntan på vedergällning – Om man inte gömmer kroppen utan går till Europeérna och berättar vad som hänt kommer den skyldige spännas fast vid en påle och lämnas där med två vakter tills denne dör. Flera andra i byn pryglas svårt och några hyddor kommer brännas ner. När detta skett kommer hövdingen i desperation att berätta om Tempko och Korpen för karaktärerna. Men antagligen gömmer man kroppen, och då kommer hövdingen i fruktan för vad som kan komma att ske berätta om Tempko och Korpen.

### *Tempko och korpen*

**A**v hövdingen får karaktärerna sagan Tempko och korpen berättad för sig. Ingången till detta blir bäst om det är karaktärerna som söker efter vad byn skall göra. De övriga byborna kan då nedslaget hänvisa dem till hövdingen. Söker inte karaktärerna efter en lösning får hövdingen komma till dem.

#### *Tempko och korpen*

*Det var en pojke som hette Tempko som bodde i en by med sin ensamma mor. Byn var varken stor eller rik och dessutom bodde det människoätare i granskapedet som ibland förde bort folk och åt upp dem.*

*En dag när Tempko stod och stötte säd kom en korp inflygandes i hans hydda och sade:*

*”Tempko, Tempko, giv mig lite säd så skall jag låta dig leva.”*

*Tempko tittade på den utmärklade korpen och tyckte synd om den så han gav den en halv hand säd vilket korpen åt glupskt. Sedan sade korpen.*

*”Tempko, Tempko, som tacke skall du få veta att människoätarna kommer för att äta upp dig.”*

frun är nöjd. Detta kan kombineras med att de egentligen skulle hämta vattnet av någon viktig anledning från början, kanske till matlagning eller till en som är sjuk efter skadorna från bröllopfesten. Denna anledning får i alla fall vänta tills efter det att gräsmattan fått sitt att dricka.

**H**jälpande hand – Någonstans springer man på en vit man som behöver hjälp med något. Kanske har han gått vilse, fått solsting, brutit ett ben, vält ut en tunna med spik, helt enkelt försatt sig i en situation där han behöver hjälp. Hjälper karaktärerna inte till kommer de bli bestraffade för detta, eller snarare de mannen pekar ut kommer att bli bestraffade. Mannen kommer inte känna igen alla som inte hjälpte honom, för honom ser alla negrer likadana ut, utan istället kommer han ange personer lite på måfå. Dessutom kommer han alltid ta några fler än de som lär bli. Straffet kommer antingen vara ett spöstraff på torget, där mannen själv får slå de skyldiga, något han bara gör lite halvhjärtat då han vet att det antagligen inte är rätt person som bestraffas. Är löjtnanten närvarande kan han anhålla för att ta över bestraffningen. Men spöstraff är inte det i första hand som generalen dömer ut. Han är nämligen besatt av så kallad poetisk rättvisa. Led mannen av hetta skall de skyldiga lida av hetta, kanske genom brännmärkning eller av att bindas i solen i en hel dag. Hjälpte man inte till att plocka upp spiken får man plocka spik en hel förmiddag.

Hjälper man istället mannen med hans problem kommer han inte vilja bestraffa honom, så tillvida man inte gör något fel. Har man sand i spiktunnan, inte ger honom det vatten han vill ha eller flörtar med hans fru när man burit honom hem kommer han kräva vedergäldning.

**K**atten på råttan och råttan på repet – Ett problem för afrikanerna är att de inte kan ge uttryck för den ilska som förtrycket ger mot de som förtrycker utan istället kommer den ut bland dem själva. Helst skall detta vara en av karaktärerna, men det kräver väldigt bra rolltolkningar för att spelarna skall nå dit utan hjälp. För att hjälpa dem kan du låta någon av bikaraktärerna tjata på dem just efter det att de blivit utsatta för något hemskt och på så sätt peta dem över gränsen. Lyckas inte spelarna göra denna ganska svåra tolkning kan du låta någon bikaraktär vara den som får agera ventil för afrikanerna. Om en bikaraktär blir arg på spelarna så kanske det kan få fram deras ilska. De övriga afrikanerna skall vara väldigt förstående för ilska som kommer ut på detta sätt och om de övriga spelarna blir arga på den som agerar ut ilskan kan bikaraktärer gå in för att visa på att det är okej. Fridstöraren

att bli arga. ”Känner inte även du ilska? Bli inte arg för att hon blir arg, bli arg för det du är arg för istället!”

**A**lkohol – Leta rätt på någon som saknas och som skall hjälpa till med maten. Skulle komma med det dyrbara köttet för flera timmar sedan. Man hittar honom berusad i en buske och det visar sig att han sålde köttet till de vita för en flaska rusdryck, som han sedan drack upp.

### *Scen 3 – Rit till Mwari*

---

*Ledsagade av förfäderna vandrar byn upp på kullen till de gamlas tornrester. För att fira naturens fruktbarhet samlas man och visar den respekt med ens sånger och dans. De unga som är redo skall även bli vuxna och få andarnas beskydd.*

#### *Syfte*

- Incitament för scenariot, anledning till att karaktärerna gör som de gör sen.
- Ett avslut på vardagen och en början till motståndet.

#### *Händelser*

**F**örberedelserna – Som en brygga från scen tvås vardag till scen tre kan du låta karaktärerna delta i förberedelserna av riten till Mwari. Mat skall förberedas, rötter insamlas och stötas till färgpulver och man skall prata med doktorn så att Europeérna vet om vad som sker och ger sitt tillstånd. Under förberedelserna är det utmärkt om du berättar lite legender om de som byggde tornen för spelarna. Tornbyggarna härskade över allt land man kan se och de var de som först blev vän med andarna och som gjorde att människan kunde bruka naturen utan att få andarnas vrede på sig. Att vi kan ta hjälp av andarna idag beror på att vissa av dem fortfarande upprätthåller vad de lovade tornbyggarna. I denna scen kan sagoväsenen ta en lite större plats än den innan.

**R**iten – Mwari är livet skapare och riten menar till att ge större skördar och fler barn. På eftermiddagen, när det inte längre är som varmast, samlas man på kullen bortom huset och dansar och sjunger. Alla de unga kvinnorna och männen målas i färgade mönster och får i enrum i tornet några visdomsord sagta till sig av de visa kvinnorna. Detta är det enda tillfället i livet man får gå in i tornruinen.