Äventyret
”MaleKu”

Kao såg mot de rykande bergen i fjärran. Schamanen hade sagt att det var här de skulle kunna hitta stammens enda räddning när han valde ut de fem ungdomarna. De var nära den ljusblå floden nu, där vatten rann med en blå färg klarare än himlen. De gamlas legender berättade om hur de rykande bergen hade kraft att störta hela landet i brinnande spillror och förmörka solens ljus om deras morrande i fjärran någon gång förvandlas till ett fruktansvärt rytande.

Var det detta rytande som uppväckt faror ur skogens djup som inte ens de gamlas legender hade talat om? Faror från en annan värld och en annan tid. Den bleke krigaren med schamanstaven med kraft att skjuta eld var bara början. Mördarna som slaktade byar och tog folket som boskap med bojor hårdare än något rep. Den rykande draken som kröp fram över marken och slet sönder skogens skyddade värld under sig. Deras väg var kantad av blod och förintelse.

Med en sista blick mot de rykande bergen bestämde han sig för att stammens räddning var värt varje uppoffring. Också liven hos de främmande männen uppe på höjden. I buskagen framför honom hade hans vän redan börjat smyga sig fram med spjutet höjt. Kao mindes återigen schamanens ord till dem: ”det är ert öde” och höjde sakta bågen.

Vad är MaleKu?

MaleKu är en indianstam som lever i Costa Rica, Centralamerika, i ett begränsat område. Stammen lyckades överleva den spanska erövringen trots förföljelser, mycket tack vare att man levde huvudsakligen i otillgängliga regnskogar utan naturtillgångar. I och med att gummi upptäcktes som råvara och bilen uppfanns blev dock MaleKus hemområde måltavla för rovdrift på naturresurser från amerikanska bilindustrin, som betalade Nicaraguanska banditband att fördriva stammen runt 1910. Stammen förde ett våldsamt försvarskrig för att försvara sina hem, men kampen var ojämn med båge och spjut mot gevär och pistoler. Stammens byar antingen utrotades eller togs som slavar medan banditerna brände by efter by längsmed den flod vid vilken MaleKu bodde.

Spillrorna av stammen, de få som överlevde och de som räddades från slaveri av en missionär flydde till ett område längre söderut, vid vulkanerna Tenorio och Arenal. Där lever de än idag.

Resten av 1900-talet fortsatte stammen att utsättas för övergrepp av det omgivande samhället och ännu idag står MaleKu som urbefolkning inför stora utmaningar. Äventyret MaleKu är tänkt att ge en överblick över folkets blodiga historia och med rollspel som metod väcka tankar kring urbefolkningarnas situation i vår värld. Det är också ett sätt för mig att fördjupa mig i MaleKu efter min hemkomst från 3 månader som Sida-praktikant i Costa Rica med Svenska Kyrkan som sändande organisation.

MaleKu-uppvisning för turister.

Bilden visar däremot de traditionella kläderna, gjorda av en sorts trädbark. Som syns på bilden är MaleKu också mycket ljusare och europeiska i utseendet än många andra urbefolkningar i centralamerika.

Sammanfattning av Äventyret och Allmänna Tips

En MaleKu-schaman ser stammens undergång i en av sina syner och tar beslutet att öppna drömvärlden för några av stammens starkaste ungdomar för att söka en fristad där stammen kan räddas. De får inte mer än några ledtrådar om var de ska och på vägen dit får de möta stammens framtid – spanska conquistadorer, oljebanditer, en CIA-utsänd från inbördeskriget i Nicaragua (80-talet) samt skövlande skogsmaskiner. För varje av dessa hinder på deras resa ställs någon av rollpersonerna inför ett val – att svika uppdraget och stammen på olika sätt för sin egen skull.

Det finns två sätt att misslyckas nå det goda slutet på äventyret för maleku. Det ena är genom att misslyckas med utmaningar gruppen ställs inför som t.ex. att rädda andra medlemmar ur stammen från slavdrivare. Det andra sättet är att olika delar av gruppen sviker stammens ”goda traditioner” så till den grad (t.ex. att majoriteten av gruppen nappar på erbjudanden att svika stammen) så till den grad att när de kommer fram till slutet till MaleKus område (i verkliga världen idag) så finns stammen inte längre (de som bor där kommer se ut som MaleKu i hyn, men inte vara MaleKu – t.ex. inte tala språket).

Äventyret som det står skrivet här ter sig väldigt rälsat, men försök vara öppen nog för att improvisera sidopassager om spelarna vill det – ett äventyr ska inte vara skrivet i sten.

Mellan de olika delarna/scenerna av äventyret (t.ex. Conquistadorer och Uleros) så låt rollpersonerna vandra i regnskogen. Där kan de vara tvungna att överleva hunger och försöka finna mat – låt dem jaga och leta örter t.ex. (misslyckas de dras 3 utmattningskolumner bort per dag de är utan mat). De kan färdas i antingen skog eller längs floden med Kooras kanot, vilket kvittar egentligen i äventyret, de kommer ändå göra bägge (de drar med sig kanoten om de går genom regnskogen). Då kan man krydda äventyret med en passage där de måste försöka styra kanoten nedför några mindre vattenfall vilket kan ge lite spänning eller t.ex. att Afela stöter på en panter i skogen. I allmänhet följer de helt enkelt kartan som de har söderut.

Låt varje ny ”del”/ny fiende i äventyret föregås av att Siji börjar känna en stark närvaro/signalerande stark känsla från den ceremoniella masken som han bär på. Denna mask hoppas jag dessutom kunna dela ut till er spelledare eftersom jag har autentiska ifrån MaleKu med mig till konventet.

Försök utnyttja relationerna mellan rollpersonerna, t.ex. Afelas och Kooras gemensamma drömmar, Sijis och Kaos vänskap eller Sijis och Kooras olika målsättningar. Denna potential till motsättning och sammanhållning i gruppen är vad som kan göra äventyret intressant på allvar. Försök uppmuntra spelarna att

spela på sina rollpersoners olika nycker. Koora t.ex. är girig och vill ha något större än byn, Afela vill se äventyret och där har de något gemensamt – det kan te sig uppenbart att dessa kommer tacka ja när chansen att svika stammen uppenbarar sig – men det kanske i deras gemensamma intresse finns något förenande som gör att de känner att de inte är ensamma i stammen om sina drömmar…

För den grupp som vill köra pang-pang är ju detta äventyr annars perfekt för lite grottröj – fast i djungeln och med höftskynke istället för ringbrynja.

Regelsystem

Jag skickar med äventyret light-reglerna till Höstdimma som jag valt att använda, framförallt eftersom de är hyfsat lätta och snabba.

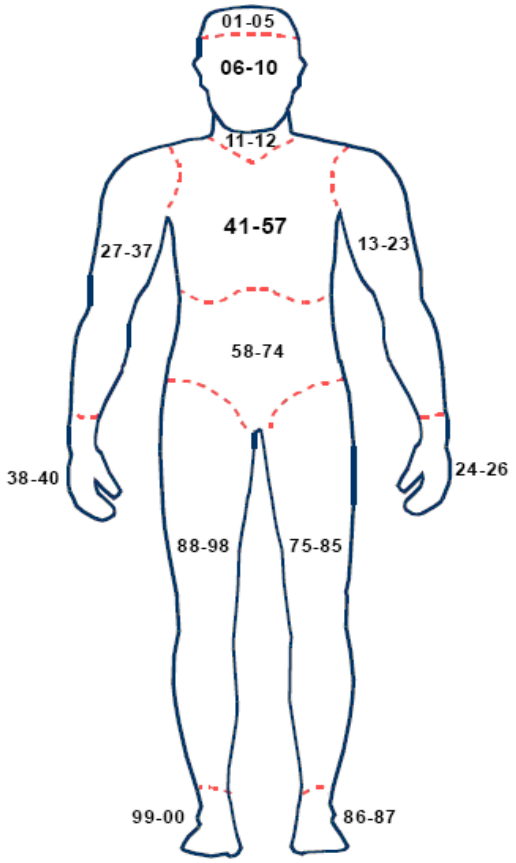
Detta är dock lite moddat. Istället för i höstdimma där man har de mäktiga ödespoängen, har rollpersonerna ett begränsat antal yrkespoäng var som de kan använda för att lyckas ”gratis” med något inom deras yrkesområde och inom rimlighetens gränser.

Som specialregel har vi också att varje dygn de är utan mat så förlorar de 3 utmattningskolumner ifrån höger.

Systemet går från 1-20, målet är att slå under rollpersonens värde. Vill du som SL hellre spela systemlöst så är det okej med mig.

Systemet har inte värden för alla vapen i detta äventyr. Bågen gör 5 i skada förutom på delar av kroppen med rustning (t.ex. conquistadorerna, för detta ändamål skickar jag med en träfftabell också – rulla en t100 för att veta var man träffar.).

Musköten gör 7 i skada, ryttarpistolerna 6 precis som det står. Uleros winchester-gevär och revolvrar gör samma skada. Contras däremot har automatvapen som gör 9 (!) i skada.



INTRODUKTION

"Schamanen, Pánga Ochápaká, såg tyst in i elden och drog handen bekymrat genom sitt grånade skägg. På andra sidan elden tog några ungdomar avsked från sina familjer för att påbörja en lång resa.

Det var han som valde ut dem for att hitta en mytomspunnen plats i fjärran. Han hoppades att stammen kanske där skulle kunna leva med hopp om fred och frihet. Men han visste också att den väg till fred och frihet de unga skulle söka skulle kantas av blod och förintelse. Hans namn betydde Två Män, eftersom man ansåg att han var två män i två världar samtidigt – deras egen värld och framtidens. Nu kunde han i djupet av lågornas sken se de fasor de unga skulle komma att ställas inför. Men han kunde också se att att det var deras öde. Kanske till och med hela stammens… "

Äventyret börjar med att rollpersonerna är på den stora Jaktfesten i byn som sker årligen för att fira de byten stammens jägare fällt. På denna fest är det tradition att ha ett par tävlingar för de unga – quechua-hävartävling (en sorts brännvin gjord på fruktjuice), klättrartävling och bågskyttetävling. Alla dessa tävlingar rollspelas, relativt fort (vi har inte mer än ett par timmar på oss) och självklart står rollpersoner som vinnare. Dessa tävlingar hålls än idag av MaleKu-stammen.

1: Klättrartävlingen:
Detta är ett styrketest som utförs genom att man utan hjälpmedel ska klättra upp för en kal trädstam som är stadigt fäst i marken. Den som klättrar högst, eller t.o.m. till toppen vinner. Jag har själv bevittnat denna tävling och det är dels oerhört svårt men också smärtsamt; de som klättrar högt kommer ned med stora sår på underarmarna.
Vinns av Kao

2. Bågskyttetävling
Säger sig självt. Man siktar på en utsatt mål, t.ex. en trädstam och flest träffar/närmast vinner.
Vinns av Afela

3. Quechua-hävartävling. Detta är ett sorts brännvin gjort på nån sorts fruktjos som smakar vidrigt och halvgott på samma gång. Den som dricker upp en hel kalebass (- cirka 1.5 l, ”flaska” gjord av torkad frukt) först utav cirka 4 tävlande vinner. Ett riktigt mandomsprov!
Vinns av Koora

EFTER TÄVLINGEN – DE UTVALDA

Efter tävlingen samlar den åldrade schamanen Panga, Sijis läromästare, stammen. Han förklarar att han i sina visioner om framtiden sett fruktansvärda hot mot stammen. Men han har också sett en räddning, en plats, som nu någon måste söka. Han har bestämt sig för att de som vann tävlingen tillsammans med hans lärling Siji ska företa sig denna resa. Han ”hintar” om att de kommer uppleva saker som kanske inte känns som ur denna värld men att de måste vara modiga och fortsätta vidare.

Han berättar vidare att han under en ritual lyckades frammana ett mäktigt ingripande från skogens andar. När han slog upp ögonen efter ritualen låg det ett främmane lik framför honom. Han visar de nu halvt ruttnade resterna av en kropp - en man med skäggigt ansikte, slitna främmande kläder och en stor stråhatt (detta är alltså en Ulero); han har en pil i bröstkorgen men inget annat förutom – förklarar Panga – en artefakt (detta är kartan). Panga förklarar att han tror att det är en artefakt för att vägleda människor - att den föreställer deras område och att denna karta är ett väldigt dåligt tecken. Han ser bilder av lidande och slaveri i sitt inre när han håller i föremålet.

(Detta är en karta som Uleros, ”gummibanditerna” använder för att peka ut vilka områden de skall anfalla.)

Panga har gjort några märken på kartan, han säger att han gjorde dem i trans och inte vet vad de betyder, men att dessa platser är viktiga för dem att finna. Han ber dem också att söka efter de två rykande bergen vid den stora sjön. Detta är vulkanerna Tenorio och Arenal vid den stora Arenal-sjön – målet med äventyret är att rollpersonerna ska hitta denna plats. Han tror att stammen där ska kunna finna en räddning från sina fiender.

Kartan finns som handout. Jag skickar en karta som är ritad på i paint (!) och en annan som är ”pure”, det är för att visa hur ett Ulero-befäl har ritat hur de ska attackera stammen längs floden. Det är ju förstås väldigt fult i paint, så jag tänkte själv rita i på kartan som är ”pure” med en penna – blir snyggare så!

Panga ger också Siji en målad mask gjord av trä och förklarar att det är en artefakt som kan hjälpa honom komma i kontakt med andevärlden. Dessa målade masker har jag tre av och hoppas kunna dela ut till er andra SLs som props.

CEREMONIN

Sedan tar han tillsammans med några av stammens krigare till en liten bäck som bildat ett mycket djupt vattenfyllt hål i berggrunden. Han tänder eldar runt vattnet och börjar tillsammans med de andra krigarna dansa långsamt och rytmiskt runt hålet. Han slänger olika växtextrakt på eldarna som får dem att brinna i olika färger och säger sedan åt rollpersonerna att hoppa ned i vattnet. Låt detta bli till en lite drömsk scen som kan få ta ett litet tag.

Rollpersonerna känner att de är tyngdlösa där i vattnets djup och i frid (sätt på nån halvmysig, men knarkad soundtrack-låt) men känner plötsligt hur mörka skuggor nere i vattnet börjar ta i och jaga dem. Du kan till och med låta Siji behöva försvara sig mot krafter ur andevärlden (med ett slag, om det inte förstör gruppens stämning) I skräck beger de sig upp mot ytan. När de kommer upp är eldarna, t.o.m. resterna av dem borta och också de andra ur stammen. Panga har sagt åt Siji att de ska färdas ***SÖDERUT*** längs floden. Kooras kanot som han inte kommer ihåg att han burit dit ligger och kluckar i bäcken som snart leder ut i en större flod. De ger sig iväg…

CONQUISTADORERNA

Conquistador

…Afela böjde sig ned för att titta på den brutna pilen. Vad är det för spöke som kan bryta pilar mot sin kropp? Återigen hördes den starka smällen och hon kände lukten av rök. Uppe från trädgrenen där hon gömt sig kunde hon först höra och sedan se Koora komma springande i vild flykt nedanför henne tätt förföljd av mannen med en glänsande hjälm i blank metall sittandes på en väldig best. Hon överlade ett kort ögonblick och bestämde sig sedan – han må vara odödlig men kanske inte hans vilddjur. Hon gjorde sig redo att skjuta med bågen mot hästens bakben…
- Afela möter en conquistador

Bakgrund

MaleKu-stammen led hårt under conquistadorernas förtryck, men lyckades överleva som folk – mycket tack vare att de bodde i otillgängliga trakter långt från kusten. Conquistadorernas erövring av Costa Rica tog över 60 år på grund av det våldsamma motstånd de mötte hos Costa Ricas olika lokalbefolkningar. I denna del av berättelsen möter rollpersonerna det första varslet om folkets framtid.

Conquistadorerna är första ledtråden för spelarna att förstå att det är MaleKus framtid rollpersonerna får uppleva. Det är ett viktigt möte dels som nyckel för rollpersonerna att förstå vad som pågår runt dem, men också som en chans att förstå sig på saker som t.ex. skjutvapen

Handling

Rollpersonerna färdas genom skogen. Siji har börjat känna stark andenärvaro från ***masken*** när de plötsligt hör ett högt stötande trumpetljud. De tror först att det är en främmande fågel, men ser sedan några andra indianer springa förbi dem i full fart skrikandes i skräck. Det som de ser är indianer på flykt från tre conquistadorer som försöker fånga in dem som slavar.

Snart brakar de tre conquistadorerna genom regnskogens lövverk ridandes på hästar med med luntlåsmusköter, sablar, ryttarpistoler, rustning och conquistadorhjälm. De har också fångnät med sig.

Rollpersonerna har aldrig tidigare sett en häst, en vit man eller skjutvapen så försök förmedla till spelarna att de verkligen känner enorm skräck inför det som de ser. Detta är en av utmaningarna i ”MaleKu” – att förmedla skräck för något okänt till spelare som själva vet precis vad det är.

Mitt tips till spelledaren är att försöka låta det dels gå fort – att inte låta spelarna hinna stanna upp och tänka ”jaha men det är ju ba en häst…” och dels att beskriva hästen och conquistadoren i väldigt suddiga termer som fokuserar mer på känslor än detaljbeskrivning.

Conquistadorerna kommer försöka fånga också rollpersonerna. Om de lyckas så måste rollpersonerna försöka frita de andra eller om alla, sig själva. Det finns en indian bland conquistadorerna som de tvingar att vara tolk. Denne dör inte i conquistadorernas kamp mot rollpersonerna. Han kan förklara vilka conquistadorerna är och även förklara hur conquistadorernas vapen fungerar, som rollpersonerna förstås har chans att komma över – detta kan komma att bli en värdefull hjälp i fortsättningen av äventyret.

Sveket?

Afela erbjuds av en conquistador efter eller innan att denne besegrats att om hon ger sig i lag med hans sida så kommer han visa henne världar hon aldrig kunnat föreställa sig. Det han kräver utbyte (om gruppen besegrats) är att hon pekar ut var det finns stigar till andra byar de kan anfalla alternativt att hon hjälper honom fly gruppen (om han besegrats). Han hinner berätta lite grann om fantastiska städer, resor över oändliga hav, ändlösa äventyr och nya vidder hon inte visste fanns – dessa berättelser blir verkligen levande för henne (försök förmedla detta) nästan som en dröm och oerhört lockande. Risken är att denne conquistador fortsätter ta slavar i regnskogen om hon släpper honom på fri fot, men vad väljer hon att göra?

Om Afela tackar ja, kommer hon stegvis bli mer och mer spansk. Hon kommer dag för dag under äventyret få lite ljusare hy, börja blanda in spanska ord i samtalen och hennes kläder börjar bit för bit bytas från MaleKu-dräkten till en vit spansk klänning. Detta för att exemplifiera för hur hon svikit stammen för det spanska arvet istället.

ULEROS

” Koora kände lukten av rök på avstånd. Plötsligt börjar schamanen Siji darra med ögonvitorna upprullade för att sedan falla ihop. Så började en främmande dröm som han på något plan visste att de alla upplevde… Vilka var barnen? Varför hade de drömt om dem? De fortsatte vidare och kom snart till byns utkanter. De brända resterna av husen gav platsen en stark brandlukt. När de kom fram till resterna av det största huset I byn... Han ville inte tro att det han såg var sant.”

- Koora upptäcker vad som hänt de stackars barnen

ALLMÄNT

I detta parti kommer ett av de roligare och mer tragiska avsnitten i berättelsen om MaleKu. Vi har nu nått början av 1900-talet, då MaleKu nästintill utrotades genom att etniskt rensas och tas som slavar i vad som kallades gummikriget – det krig som amerikanska bilindustrin betalade banditer från Nicaragua för att genomföra i jakt deras regnskog med gummiträd. I detta avsnitt får spelarna ett par nya roller – en grupp barn i MaleKu-byn som gör sig redo för Jaktfesten i byn och ska genomföra ett bus (hänga upp hövdingens frus nya päls från taket till hövdingens hus). Detta ska vara en lite lustigare del av äventyret för att bryta av det våldsamma tempot lite grann. Detta ”äventyr i äventyret” slutar däremot med att barnens by anfalls av Ulero-”gummibanditer” och bränns inne i en av byggnaderna.

Det börjar med att Siji känner stark närvaro från masken. De börjar höra skrik från okänt och alla håll samt lukten av rök. Försök göra detta så obehagligt som möjligt. Rollpersonerna flyter sakta in i en dröm… Och får sina nya karaktärer. Spelarna får nu spela barn-karaktärerna.

Efter detta intermezzo kommer barnen fram till byn. En gammal man är kvar i byn. Han var en gång lärling till en schaman, när dessa ännu fanns och förklarar att han redan visste att rollpersonerna skulle komma. Han berättar vad som hänt – vilka Uleros är och varför de kommit - och ber rollpersonerna att frita de överlevande som tagits som slavar, han förklarar att det finns ett spår på andra sidan floden för dem att följa. Han varnar också att fienderna har farliga vapen. Det är fyra slavdrivare som vaktar dem.

BARNEN PÅ HYSS

Några allmänna tips inför denna del av äventyret:

1. Dra inte ut på det till ett äventyr i sig, eftersom tiden förstås är begränsad utan rälsa gärna på lite grann
2. Dela ut karaktärerna till rollpersonerna medan ni tar lite paus, detta avsnitt bör komma ungefär mitt i spelpasset och rätt lagom.
3. Eftersom detta är ”extra-rollpersoner” som du inte har överflöd av, be spelarna strängeligen att inte ha sönder”barn-rollformulären”

Låt spelarna beskriva sina karaktärer och du förklarar att Marag vill göra ett hyss. Låt den gamle mannen som varit schaman-lärling (hans namn är Oíchi) vara en skojfrisk och tandlös gubbe som gillar att berätta rövarhistorier och att han ofta uppmanar dem till bus vilket friskar upp hans gubbiga vardag. Om spelarna inte kommer på ganska omgående hur de vill stjäla hövdingens frus päls så kan du genom honom tipsa spelarna. Det kvittar lite hur, men försök förmedla en lite småskojig stämning. Detta gör utrotningen av stammen som Siji, Kao och de andra till en mycket starkare känsla, kanske särskilt när de hittar de döda kropparna. Är det en ”känslig” grupp så kan du om nödvändigt tona ned detta lite, det är ju trots allt grovt våld mot barn som beskrivs.

”STORSTENEN” - 11 år

Aigar ”Storstenen” är det öknamn du tvingats vänja dig vid i byn på grund av du är stor och tung, tjock som du är. Barn kan ju vara så elaka och inte gör deras föräldrar något åt det heller, kanske för att din far Herian är främste jägaren i byn vilket gett många ett horn i sidan mot honom. Tur då att du har lekkamrater som inte tycker illa om dig varken för att du är tjock eller från en mäktig familj.

Du har börjat vänja dig vid vad de små brukar kalla dig och försvarar dig genom att le och skämta tillbaka. Eftersom du är en så skojfrisk och vänlig pojk brukar folk trots allt vara ganska trevliga mot dig, även om de och då slänger ur sig en gliring om din far.

Ikväll börjar Jaktfesten och du har länge sett fram emot de läckerheter som ska ställas på borden. Och du undrar vad din vän Marag har hittat på för bus för er att skoja med de gamla med…

Fördelar:	**Nackdelar:**
Skojfrisk och karismatisk	Rund som en tunna
Stark	Alltför matglad

Utseende:

Pottfrisyr som täcker ögonen under en liten lädermössa och runda rosenröda kinder

Utrustning: Tre stycken torkat kött**,** elddon

MIREN - 10 år

Du är son till byns ende fiskare, Sarai. Du och din familj lever av vad floden kan ge er. Ni är inte fattiga, men inte heller rika. Ni lever rätt bra i en hydda nedströms byn. Att växa upp som byns ende fiskarpojk är inte alltid lätt, barnen brukar gilla att retas och säga att du luktar fisk. Du brukar lösa såna problem fort genom att ge retstickorna på käften. Faktum är att ditt temperament har blivit en stor nackdel för dig, många av de andra barnen vågar inte leka med dig. Då är det tur att du har Elna, Marag och de andra som inte brukar retas mig, vilket gör att du slipper ge dem på käften, vilket gör att de vågar vara vänner med dig.

Vanligtvis brukar du sitta och meta med ett grässtrå i mungipan, men ikväll är det Jaktfest och du känner på dig att din vän busfröet Marag har något galet upptåg planerat som vanligt.

Utseende:
Hatt av palmblad som ser ut som en slokhatt
Pottfrisyr
Grässtrå i mungipan

Utrustning:
Metspö med krok
Extra fiskelina
En fisk invirad i en läderpåse, till matsäck

Fördelar:
Duktig slagskämpe
Modig

Nackdelar:
Hett temperament!
…och luktar illa gör du också

ELNA - 9 år

Du är byns lilla smartskaft, Elna, en flicka på nio år. Med ditt heta temperament och din starka vilja har du blivit en respekterad flicka bland barnen i byn som passar sig noga för att stöta sig med dig. Du är ordningsam och kvicktänkt och spås bli en bra fru för den man som nu kommer att kunna hantera dig. Många av de stora i byn brukar kalla dig lillgammal, men du är lika smart som någon av de vuxna! Snart drar det ihop sig till Jaktfesten och du känner på dig att din vän Jack har en lysande plan för att de ge de vuxna ett spratt och du tänker hjälja honom lura dem!

Fördelar:
Bra på att hota
Smart

Nackdelar:
Hett temperament
Lillgammal

Utseende:
Skarpa ögon och långt mörkt hår uppsatt i en fläta

Utrustning:
5 långa synålar av ben
Liten flöjt

MARAG – 8 år

Du är Marag, byns fattigaste barn eftersom din mor tar hand om dig ensam. Men du har lärt dig dryga ut matsäcken genom att stjäla byten ur jägarnas fällor. Det dåliga ryktet dessa misstankar har gett dig bland de vuxna i byn har du sedan drygat ut med att vara byns busunge – du älskar att spela de vuxna galna spratt och dina upptåg har ingen ände.

Ikväll börjar Jaktfesten och du har just fått en lysande idé. Du tänker hissa upp hövdingens frus nya päls uppe i taket till hövdingens hus.

Fördelar
Ränksmidare
Snabb som en katt

Nackdelar
Dåligt rykte hos de vuxna
Utfattig

Utseende
Väldigt kort, illvilligt ansikte, hopväxta ögonbryn och röda fjädrar i håret

Utrustning
Fällkniv
En fågelfälla av snören som du gjort själv

Sveket?
Ledarna för Uleros tar kontakt med Kao, när han besegrats eller innan och erbjuder honom en möjlighet. Om Kao vill rädda sin stam från alla de andra Uleros som finns därute, så kan han göra det på ett sätt. Han kan förklara var det finns andra stammar som han kan anfalla (i denna vakendröm vet Kao glasklart var dessa finns även om de befinner sig långt framåt i tiden) och därmed avleda attackerna från den egna stammen. Vad väljer han att göra?

Om Kao tackar ja kommer han stegvis växa ut buskigt skägg som Uleros, han hittar patronhylsor (från repetergevär) i sina fickor, börja behandla de andra väldigt illa ibland (kallar dem smutsiga indianhundar) och till slut börjar det rinna blod från hans händer och på hans kläder. Inte från något sår utan från de mångas liv som han har på sitt samvete.

SKOGSSKÖVLING

” Koora kastade sig i skräck på marken för att gömma sig. Det var ett vidunder, ett monster han sett. En gul drake som rytandes rök kunde krossa regnskogens träd under sina fötter. Inget av allt det fruktansvärda de mött på sin resa kunde mäta sig med detta enorma vidunder. Det var över. Detta kunde de aldrig överleva…”

-Koora drabbas av skräck vid åsynen av en gul skogsskövlingsmaskin

BESKRIVNING

Rollpersonerna bevittnar hur en skogsskövlingsmaskin plöjer ned regnskogen som är stammens hem. De träffar ett ”modernt” (vi har nått fram till 1960-talet) MaleKu-barn på kanske 7 år som förklarar att stammen har lurats på sin skog och att nu håller på att drakarna förstör deras hemmijö utan att det finns något de kan göra. Hon uppmanar rollpersonerna att förgöra de gula monstren. Detta är verkligen på det sätt flickan uppfattar det hela, också hennes världsuppfattning är begränsad och det hänger lite på Siji hur gruppen kommer uppfatta det hela. Hans föraningar säger honom att flickan inte ljuger – att dessa monster verkligen är där för att förstöra stammens hem. Antingen blir det ett överfall mot förarna av traktorerna eller så blir det någon fredligare konfrontation, vilket kan vara nog så intressant ur ett rollspelsperspektiv. På något sätt vill de rädda regnskogen, vissa grupper kanske till och med skiter i det med förklaringen att dessa monster är dem en övermäktig uppgift.

SVEKET? (Koora)

Koora ”klipps in i en scen” där han står uppe på taket av en av Costa Ricas huvudstad San Josés skyskrapor. Staden är väldigt smutsig, full av trafik och byggnader i betong och allmänt väldigt ful. En man klädd i kostym står med en väska med sedlar och har ett erbjudande, rollpersonen är också klädd i kostym.

Där får rollpersonen ett erbjudande om makt och rikedom mot att han skriver på ett avtal om att sälja stammens skogar. Detta kommer lite halvt som i en dröm som en del av den spirituella resa schamanen sänt ut dem på och rollpersonen kommer förstå vad det är för avtal han ingår, även om Koora kanske inte intellektuellt förstår sig på allt som sker. Om Koora tackar ja får han summan med pengar och skogen kommer skövlas oavsett vad rollpersonerna gör – om de t.ex. dödar arbetarna på skogsmaskinerna kommer fler maskiner att komma; med soldater i släptåg. Detta slag är i så fall förlorat.

Rollpersonen kommer också ha kostym på sig istället för MaleKu-dräkten när han kommer ut ur skogen till de andra och ha lite svårare att förstå MaleKu-språket och färdigheterna båge och spjut kommer ersättas med automatvapen. Han kommer hitta en påse med kokain i ena bröstfickan lite senare och sakta gå över till att prata engelska istället (antingen beskriver du detta, men engagerade

spelare kan ju göra det in-game). Pengarna kan rollpersonen däremot använda som ett verktyg att nå andra mål. Skogen är dock i så fall förlorad.

CONTRAS

”Men hur ska jag annars göra? Jag kommer ju riskera mina vänners liv! Mina vänners liv!” Siji skrek rakt in i de mörkt målade ögonen på masken. Med en mörk, förvrängd röst hörde han så en annan röst:
- Men är det inte medicinmannens roll att skydda… att skydda… Du vill ju inte skydda. Vad är det för gud du arbetar för va, förklaaaara!
- Jag vet inte, jag VET INTE!”
-Afela spionerar på Siji som börjar balansera på gränsen till galenskap och nu talar med sig själv. Gruppen står inför ett svårt val.

BAKGRUND

I denna del dras rollpersonerna in i inbördeskriget i Nicaragua, som delvis pågick nära Costa Ricas norra gräns. Contras var rebeller från högerfalangen betalade av CIA som motsatte sig den valda regeringen i Nicaragua med vapenmakt (kriget rasade 80-89). De var mer eller mindre banditer som skövlade landsbygden och mördade hela byar. USA blev dömda för terrorism i en internationell domstol för sitt stöd med vapen och resurser till Contras. USA hade baser för att flyga in förnödenheter till Contras i Costa Rica.

HANDLING

I denna del möter rollpersonerna först flyktingar från kriget som går i karavaner. Människor som bär på sårade och skadade och allt de äger i form av kläder och dylikt i kappsäckar. Barnen och kvinnorna gråter, männen ser uppgivna och fullkomligt förtvivlade ut. Plötsligt börjar de skrikande springa in i skogen när de ser en patrull Contras-soldater (skäggiga med kamouflerade kläder) som har ett erbjudande – pengar mot att de blir vägvisare till Contras i regnskogen. (Obs! Det finns inget historiskt som säger att MaleKu gjorde detta, det är snarare ett sätt att visa denna viktiga del av historien, samt införa ännu ett etiskt dilemma för rollpersonerna)

Om de gör detta går det ganska fort, rollpersonerna får gå runt lite i regnskogen och peka ut stigar. Alternativet är att antingen tacka nej, eller t.o.m. överfalla patrullen, det är ju väldigt tydligt att det är bl.a. dessa soldater som ligger bakom de andra människornas lidande. Patrullen kommer inte vara svår att spåra ikapp av Afela eller Kao.

Att överfalla patrullen på ett öppet fält är förstås ett omöjligt uppdrag. De har mycket bättre vapen. Däremot förstår de sig inte på skogen som indianerna

vilket ger rollpersonerna en ärlig chans. De kommer dock behöva göra upp en plan som går ut mer på smyga än öppet anfall för att ha chans att lyckas.

Siji kommer känna att de borde göra ett försök till detta. Detta är hans svek.

Sveket?

Siji börjar nu bryta ihop av alla svåra val de ställs inför. De kommer troligtvis ha mycket blod på sina händer och också utsatts för mycket övergrepp, samt ha sett många övergrepp. Siji känner att det är fel att låta Contras-soldaterna helt enkelt fortsätta med vad de tycks hålla på med. Om det finns andar och gudar som vill MaleKu väl, varför bara MaleKu? Hur kan det finnas gudaväsen men så mycket ondska? Om Siji inte lyckas övertyga de andra att stoppa åtminstone denna patrull av Contras förlorar han kontakten med andarna (detta är permanent) eftersom han kommer känna ” det finns inte någon gud med så mycket ondska”. Om han däremot lyckas få med de andra i att agera, eller kanske t.om. agerar bara med t.ex. Kao eller helt själv så kommer han att ha kvar sin tro. Siji börjar här vackla i sin tro och kanske till och med sin mentala hälsa på grund av allt de nu upplevt.

Se till att du som SL beskriver hur Siji verkligen starkt upplever att han måste göra detta vägval. För att lyfta fram att han kanske balanserar på gräns till galenskap kan man låta masken börja tala till honom och håna honom med motsägelsefulla uttalanden.

”ska du låta dem dö… kvinnor och barn? Vilken schaman är likgiltig inför det?”

”Skit i dem, vi är alla öar i den här världen. Var man för sig själv. De skulle aldrig hjälpa dig?”

” Är inte detta medicinmannens roll? Att skydda? Du skyddar ju bara dig själv”

” Hur kan det finnas gudar om det finns så mycket ondska… Kan du tro på de gudarna? Varför skulle du vilja tro på såna gudar?”

” Du tänker bara på dig själv inte på vad som är heligt, kärlek och uppoffring… du är bara ute efter schamanens makt inte hans ansvar, du är inte en värdig schaman?”

Ett mäktigt slut för Sijis karaktär är ju om inte annat om han med en självuppoffrande handling hjälper gruppen att besegra Contras.

SLUT

Rollpersonerna kommer fram till vulkanerna Tenorio och Arenal där MaleKu idag lever.

Det finns två sätt att misslyckas nå det goda slutet på äventyret för maleku. Det ena är genom att misslyckas med utmaningar gruppen ställs inför som t.ex. att rädda andra medlemmar ur stammen från slavdrivare. Det andra sättet är att olika delar av gruppen sviker stammens ”goda traditioner” så till den grad (t.ex. att majoriteten av gruppen nappar på erbjudanden att svika stammen) så till den grad att när de kommer fram till slutet till MaleKus område (i verkliga världen idag) så finns stammen inte längre (de som bor där kommer se ut som MaleKu i hyn, men inte vara MaleKu – t.ex. inte tala språket).

Det goda slutet: kommer fram till en farm med byggnader av cement. En man som ser ut som deras schaman hälsar vänligt på dem på MaleKu där han står på fältet och ser till en ko. Han tittar på dem och säger
” Jag vet vilka ni är. Jag har länge vetat att ni skulle komma. Ni hittade hit. I en tid långt innan min egen och en tid långt efter eran, blev detta vår räddning.”

Detta försöker visa ett fredligt, lyckligt slut.

Det hemska slutet:
De kommer fram till en skövlad plan yta och ett stort fält där en stor traktor bränner fram. De ser ingen regnskog i sikte. De ser människor där som ser ut som MaleKu men de talar inte deras språk och förstår dem inte. De blir vänligt men bryskt bortkörda. Detta sker om rollpersonerna har sålt ut stammens arv och identitet genom självviska och brutala handlingar (sälja regnskogen, hjälpa Contras) under äventyret.

Du kan även komma på ett eget slut om det som sker i äventyret får det att passa bättre – ingen spelgrupp är den andra lik!

<u>LATHUND</u> *(ett körschema, men undvik att rälsa sönder äventyret)*
Genom äventyret, dra av poäng varje dygn de inte fixar käk

1. *Jaktfesten – tävlingen 1 Dygn*
2. *Panga, schamanen, förklarar att rollpersonerna nu är utvalda. Han visar Uleron och de får kartan och den ceremoniella masken.*
3. *De utför ceremonin, rollpersonerna går ned i ett vattendrag, känner sig tyngdlösa och i harmoni men sen attackerade av skuggor vattnets djup. När de kommer upp är alla spår av de andra borta.* ***Nytt dygn***
4. *De börjar färdas* ***SÖDERUT*** längs ***KARTAN.*** Siji börjar känna kraft utgå från ***MASKEN.*** Scenen med ***Conquistadorerna*** börjar***. Afelas Svek?***
5. ***Nytt dygn.*** *De ortsätter färdas* ***SÖDERUT*** längs ***KARTAN.*** *Förslagsvis ett intermezzo med kanoten och några vattenfall. De börjar bli hungriga och försöker fixa mat.*
6. Siji börjar känna kraft utgå från ***MASKEN.*** Den skriker verkligen och rollpersonerna kan alla från okänt håll höra olika skrik. De börjar också känna lukten av rök. Spela delen med ***ULEROS.1: Barnkaraktärerna, 2: Fritagningsförsök, 3: Kao's Svek?***
7. ***Nytt dygn*** De färdas och börjar bli hungriga. Måste fixa mat. De gnetar sinsemellan. Kanske festar de på Ulero's brännvin?
8. Siji känner kraft utgå från ***MASKEN***. Spela delen med ***SKOGSSKÖVLING. Kooras Svek?***
9. ***Nytt dygn*** De färdas och börjar bli hungriga. De träffar flyktingar från Nicaragua och Contras.
10. ***Nytt dygn.*** Siji känner kraft utgå från ***MASKEN***. Spela delen med Contras – vad gör de?! Spårar de ikapp dem eller skiter de i dem? ***Sijis svek?***
11. ***Slut. Det "goda" eller "onda" slutet beroende på hur många svek gruppen utfört mot stammens "goda traditioner". Gott slut: de träffar en MaleKu i framtiden som kan deras språk och lever i fred, Ont Slut: De träffar människor som ser ut som MaleKu men inte längre är MaleKu.***