

Skam



av Åsa Roos

Ett äventyr om ondska till D20 Modern
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://darkagefiction.wordpress.com/> - originalet är en keltisk triskele



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Alla stod uppställda i klassrummet med stor precision. Rektorn var imponerad, både över hur tysta eleverna var, men även hur välkammade, observanta och respektfulla eleverna var.

Det här var verkligen en mönsterklass. Rektorn vände sig, synbart imponerad till klassföreståndaren.

“Hur gick det här till? De är ju fantastiskt duktiga och väluppföstrade.”

Vid det log både eleverna och klassföreståndaren, uppenbarligen stolta.

“Vi tillhör den tredje vågen” sade klassföreståndaren. “En metod jag och en kollega utvecklat tillsammans. Det är ett fantastiskt redskap för att skapa sammanhållning och gruppidentitet.”

“Kan vi använda det i fler klassrum?” Rektorn lät nästan lite bedjande. Skolan var en disciplinär katastrof och betygen var på tredje sämsta plats i hela landet.

Klassföreståndarens ögon glittrade.

“Självklart. Jag föreslår en veckas lärarkonferens och att vi tar in min kollega som konsult.”

“Avgjort.” Klassföreståndaren och rektorn skakade hand, allt medan eleverna såg på med klara och uppmärksamma ögon.

Det hade börjat igen. Den här gången skulle inget stoppa vågen.

Caveat lector!

Skam är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet och det är därför dels kort, dels är det inte korrekturläst och det är heller inte speltestat.

Jag fick idén till Skam när jag läste “Resan från mörkrets hjärta” av Eva-Lotta Hultén. Det bygger dels på Philip Zimbardos Stanford Prison Experiment, Stanley Milgrams lydnadsexperiment och Ron Jones experiment på Cubberley High School i Palo Alto 1967.

Det de ovanstående experimenten har gemensamt är att de tittar på lydnad och gruppdynamik.

Skam behandlar ett tungt ämne - människans inneboende potential att i auktoriteters namn göra onda ting. Det kräver också en viss finkänslighet och är definitivt inte lämpligt för alla spelgrupper.

Det här är ett äventyr som är tänkt att leda rollpersonerna in i mörkrets hjärta. I normala fall hade kanske ondskan representerats av monster, men vår värld är inte så svart-vit. Den är fylld av gråskalor och behovsuppfyllande och den största ondskan som finns är blind lydnad och reduktionen av andra människor till ting.

Jag rekommenderar att läsa Eva-Lotta Hulténs bok, men även David Grossmans “On killing” samt Philippe Sands “Torture Team” för att förstå mekanismerna bakom det vi kallar ondska.

Stämningen i äventyret

I Skam ställs rollpersonerna öga mot öga med en fascistisk och pennalistisk internatskola, där flera elever försvunnit och inte kan hittas. Att gräva i bakgrunden till varför de är borta startar en nedåtgående spiral av våld och övergrepp.

Tanken är att Skam skall väcka känslor och tankar. Det är en återgivning av sektbeteende och de mekanismer som gav upphov till nazismens grepp om det tyska folket.

Skam är skrämmande därför att det tittar på vanliga människors oändliga kapacitet till ondska.

Synopsis

En internatskola med stora disciplinära problem tar sig an en ny, specialutbildad lärare som har sina egna idéer om hur man skapar disciplin och en god lärandemiljö.

Resultatet har blivit en fascistisk skola med strikta hierarkier och blind lydnad som följd. I den miljön uppstår även ett regelsystem som - om det bryts - orsakar hårda reprimander.

Tre av eleverna på skolan har brutit mot de hårda disciplinära reglerna och straffats mycket hårt. Två av dem avlider och den tredje är så svårt skadad att han hamnar i koma. För att dölja dels den fascistiska kultur som uppstått på skolan och dels den pennialism som uppstått med den, enas lärarkåren om att dölja både dödsfallen och den svårt skadade pojken och ljuger istället ihop en berättelse om att de tre eleverna rymt.

Rollpersonerna kommer in i handlingen när en av de tre kropparna hittas en bra bit ifrån skolan. Kroppen är svårt misshandlad och rollpersonernas undersökningar leder dem till internatskolan där nästan alla nekar till att de ens vet vilka eleverna var, än mindre vad som hänt dem.

Det blir snart uppenbart för rollpersonerna att något är fel på skolan, och att lärarkåren är medveten om vad som hänt, liksom eleverna.

Situationen blir allt mer hotfull för rollpersonerna och det är uppenbart att något är fel när en av eleverna kommer till dem och berättar om den hårda disciplinen och straffen. Resten av äventyret går åt att försöka hitta bevis och vittnen.

Med en utomstående grupp människor på skolan som tydligt visar att det fascistiska system som byggts upp är moraliskt oförsvarbart så vågar de svagare eleverna stå upp för sig själva och det korrupta systemet avslöjas.

Avslutningsvis blir ledningen på skolan anklagade för misshandel och våldande av annans död. Artiklar i kvällspressen talar om "nazistdisciplin" och "ondskans skola".

Eleverna sätts alla i terapi och det blir något av ett uppvaknande för skolsystemet.

Vad har hänt?

Tre elever på internatskolan har brutit mot de mycket hårda regler som skolan har när det gäller kontakt med yttvärlden. De fick löpa gatlopp under en lärarledd gymnastiklektion och två av eleverna dog av skadorna. Den tredje eleven hamnade i koma och är undan gömd på skolan. De två elever som dött gömdes undan av rektorn och ett par av lärarna.

Rollpersonerna dras in i äventyret när en av kropparna hittas av en joggare som hittat en ny stig att springa på. För att äventyret skall fungera bör rollpersonerna vara agenter, poliser eller utredare knutna på något sätt till rättsväsendet.

Var någonstans äventyret utspelar sig spelar egentligen ingen roll, det är därför platser och personer är så gott som namnlösa eller har neutrala namn.

Rollpersonerna kommer in i äventyret som en del av deras arbete. En ung kvinna har hittats död, misshandlad till döds av vad som verkar vara en uppsjö av sparkar och slag. En ung kvinna har hittats död, misshandlad till döds av vad som verkar vara en uppsjö av sparkar och slag.

Hon har sedan tidigare rapporterats saknad ifrån den internatskola där hon varit inhyt och fått sin utbildning.

Rollpersonerna får i uppdrag att tala dels med kvinnans föräldrar och dels att undersöka hur mycket information som finns på skolan. Någon där har kanske sett något. Det hela görs extra känsligt eftersom föräldrarna till kvinnan tillhör den politiska och kulturella eliten, och skolan tillhör en av de mest framstående skolorna i landet med ett utmärkt utbildningssystem.

Det finns med andra ord många potentiella ömma tår att trampa på i den här undersökningen.

Föräldrarna

Föräldrarna tillhör som sagt den politiska och kulturella eliten och de blir mycket upprörda när de får reda på att deras dotter är död.

Vad rollpersonerna kan få reda på:

Dottern hade tidigare stora problem med disciplin och inläring och hon hade dåliga betyg.

Dotterns betyg gick upp dramatiskt på skolan, föräldrarna är lyriska över förbättringen.

Dottern trivdes inte på skolan. Veckorna innan hon försvann var fulla av brev och telefonsamtal där dottern försökte övertala föräldrarna att låta henne byta skola.

Dottern hade tidigare haft problem med droger och hade kriminella kontakter.

Föräldrarna vill att rollpersonerna arresterar dotterns drogkontakter, eftersom de är övertygade om att det är dotterns narkotikamissbruk som är orsaken till hennes död.

När rollpersonerna lämnar föräldrarna har de alltså två spår att följa. Dels skolan och dels knarklangarna.

Knarklangarna

Spåret som leder till knarklangarna är så klart falskt. Det finns inget fog för föräldrarnas misstankar.

För rollpersonerna är detta dock inte självklart, så om du som spelledare vill att de gräver runt i den undre världen lite är det här ett utmärkt tillfälle.

Om du vill kan du också låta den döda kvinnan ha haft en relation med någon i gänget.

Hon har då avslöjat att det är något mystiskt som pågår på skolan och att hon inte vill stanna där längre.

Skolan

Skolan är som sagt en sluten värld. Det finns en uttalad överenskommelse om att inte låta någon utomstående få någon information om vad som hänt och vad som händer på skolan. Det är den regel som straffas hårdast om den bryts.

Rollpersonerna tas emot av rektorn som säger sig vara mycket oroad över utvecklingen.

Bakgrundsinformation

Skolan är en internatskola med en blandad elevkår. Det har funnits problem med skolan sedan tidigare, men de problemen har mer eller mindre försvunnit sedan något år tillbaka.

Tre elever uppges ha rymt från skolan under en kort tidsperiod, den döda flickan var en av dem. Hon rapporterades saknad bara någon dag efter att hon dog, så till en början finns ingen anledning att misstänka skolan.

Ytterligare en flicka och en pojke är försvunna, men när rollpersonerna först kommer till skolan är det inte något som är särskilt angeläget att undersöka, något rollpersonerna kan få anledning att tänka om runtomkring.

Första intrycken

Första intrycken av internatskolan är som skolor är mest. Det är en herrgård-sliknande byggnad med tre vingar och i fem våningsplan. Byggnaden är i sten. Bakom huvudbyggnaden ligger ytterligare två byggnader; sovsalarna där eleverna sover om nätterna.

Det finns ytterligare ett par små byggnader på skolområdet. De tillhör rektor och lärare som jobbar på skolan.

Eleverna är kanske lite mindre stökiga än väntat och de har kanske lite mer fokus och disciplin, men i övrigt beter de sig normalt. Samtliga är klädda i skoluniform med skolans märke på bröstet.

Samtal med rektorn

Vid ett samtal med rektorn kan rollpersonerna ana att något inte står rätt till. Det är dock inte sannolikt att rollpersonerna vid första samtalet når några slutsatser.

Rektorn kommer att påpeka att det inte är ovanligt att elever rymmer och att de har haft fler rymlingar ifrån skolan, men att de flesta kommer tillbaka. Det saknas just nu två personer som anmälts till polisen, en flicka och en pojke som försvann med flickan som nu hittats död.

Vad rektorn kan berätta om flickan som är död

- Hon hade svårt att passa in på skolan
- Hon kom ifrån en problematisk bakgrund och hade haft narkotikaproblem
- Hennes betyg var dåliga och hon hade få vänner

Rektorn sammanfattar det hela med att hon förmodligen gav sig av ifrån skolan just på grund av att hon inte passade in. De två andra eleverna som saknades hade ungefär samma problem som den döda flickan. Pojken var dyslektiskt och färgblind och hade inlärningssvårigheter. Han hade också svårt att passa in. Flickan hade ett rykte om sig att ligga runt och vara promiskuös. Hennes stil fungerade heller inte på skolan och hon var utstött av de flesta.

Prata med eleverna

Rollpersonerna får tillfälle att prata med utvalda elever. De flesta säger samma sak. Exakt samma sak, vilket borde bekymra rollpersonerna.

Inga "vittnen" berättar i normala fall exakt samma berättelser om vad som tidigare hänt. Det bör vara tydligt för rollpersonerna att något är fel redan här.

De elever som kanske skulle kunna hjälpa rollpersonerna - de som fortfarande har ett eget omdöme kvar - hålls åt sidan och göms undan både av rektor, lärare och elever.

Vid det här laget bör det gå upp för rollpersonerna att det inte är en vanlig skola det handlar om. Något är lurtt, men vad?

Upptäckter att göra

Det finns en rad upptäckter rollpersonerna kan göra, både genom att snoka runt på skolan och genom rent spionage.

Det första rollpersonerna märker är att nästan alla hälsar genom att hålla högerarmen horisontellt framför sig, armbågen böjd och sedan avsluta med en vågrörelse nedåt. Alla verkar ha anammat det sättet att hälsa på.

Det andra som märks är hur oerhört hjälpsamma och artiga alla är mot varandra. Det verkar vara en skola som tar teamwork på allra största allvar. Ingen blir lämnad ensam att plocka undan, om någon tappar böcker, ramlar eller verkar må dåligt kommer omedelbart någon och hjälper till att röja undan, plocka upp eller hjälpa till.

Alla elever ser ut som kopior av varandra. Det finns tre eller fyra olika frisyrer, alla är välskötta och har på sig sin skoluniform. Till och med bokväskorna är av samma sort.

Det som är värst är dock det som skymtar fram under ytan. En flicka kommer gående. Hennes hår är blött och hon har det utsläppt, förmodligen för att låta det torka. Tre andra flickor ger sig omedelbart på henne och börjar dra, kamma

och flåta i håret. Det är uppenbart att det gör ont men ingen av de tre flickorna verkar bry sig om skadorna de åsamkar, bara att reglerna följs.

Någon av rollpersonerna kan hitta en disciplinhandbok, ett tjockt regelverk om hur skolan skall skötas och hur eleverna skall bete sig, äta och klä sig.

En pojke blir slagen och sparkad för att han har fel byxor på sig till sin uniform.

Rollpersonerna kan också hitta brevsorteringsrummet, där all utgående och inkommande post läses av elever med husfrun närvarande. Varje elev har en lista de kollar av mail och brev emot. De som inte godkänns hamnar i arkivet och levereras aldrig. Det verkar också som att felande studenter blir uppskrivna för straff.

Brott mot alla regler, oavsett hur obetydliga och små de brotten är, straffas stenhårt, ofta med läraren som överinseende över straffet. Det är rent ut sagt en fasciststat i miniatyr på skolan. Lydnad skattas högre än kritiskt tänkande och rotekunskap är viktigare än resonemang.

Rån och överfall

Eleverna är inte de enda som behöver "disciplineras". Före detta lärare på skolan har hotats till tystnad, något även rollpersonerna kan vara i riskzonen för.

Om du som spelldare vill vrida upp värmen lite går det alldeles utmärkt att låta äldre elever överfalla, råna och misshandla rollpersonerna. Eleverna kan du låta bli igenkända på kläder, frisyrer eller den vågformade hälsningen.

Skolan sluter sig dock samman och ger alibi åt de som genomför överfallet, allt för att gruppen skall överleva.

Rundtur på skolan

En rundtur på skolan ger inte så mycket till att börja med.

Det finns låsta utrymmen dit rollpersonerna inte släpps in, liksom nyinstallerade lås på dörrar, särskilt nere i källaren.

De låsta utrymmena är dels isoleringsceller där "odisciplinerade" elever får sitta av sina straff och dels är det de som skadats för svårt när andra elever "tillrättalagt dem" genom misshandel.

Skolan kommer att göra sitt bästa för att skydda de här områdena från rollpersonerna, men det är ingen garanti för att de inte upptäcker anomalin.

Dessutom kan det framstå som något underligt att äldre elever patrullerar källaren försedda med batonger.

Om rollpersonerna skulle bryta sig in i något av källarutrymmena kan de hitta smutsiga och misshandlade elever (och kanske lärare?) som är klädda enbart i underkläder och papperssärk. Det är kallt härnere. Svårt misshandlade elever har sängar att sova i, men det är all omsorg de får.

Här kan rollpersonerna också hitta den pojke som sägs ha rymt. Han ligger i koma efter gatloppet och har mycket liten chans att återhämta sig.

Det är troligt att den upptäckten skapar en hel del ifrågasättande hos rollpersonerna.

Den andra flickan

En bit in i äventyret kan den andra döda flickan återfinnas. Hon har skador som i hög grad liknar de som återfunnits på den första döda flickan och man kan konstatera att hon dött ungefär samtidigt som den första flickan. Beroende på hur långt rollpersonerna har kommit med lösandet av äventyret kan du låta hår, fiber etc peka på skolan. Att ännu en elev dykt upp misshandlad till döds bör också sätta igång lite varningsklockor i bakhuvudena på rollpersonerna.

Upplösningen

Äventyret kan sluta på många olika sätt. Troligt är att rollpersonerna avslöjar den fascistiska ordning som rått på skolan, och att någon i lärarkåren demoniseras av pressen.

Ett annat alternativ är att rollpersonerna blir misshandlade till döds av eleverna, en inte helt osannolik händelse.

Det hela beror på hur mörkt du som spelare vill att äventyret skall vara. Och så finns det så klart alla nyanser däremellan.

Avslutningen

Det som är viktigast med det här äventyret är för mig insikten om att det här kan hända närsomhelst och varsomhelst. Gruppdynamik, blind lydnad och tro på auktoriteter kan leda till grymhet och ondska oavsett vilket land det handlar om.

Nazityskland, Rwanda och Abu Ghraib är bara några exempel på hur det groteska kan göras nprimalt. Avhumanisering och "vi och dem"-tänkande räcker för att en grupp skall uppleva sig som bättre än en annan. Rollspel är ett starkt verktyg mot den typen av ondska. Som alla verktyg med stor inneboende kraft kan det missbrukas.

Jag uppmanar alla att läsa Eva-Lotta Hulténs bok "Resan från mörkrets hjärta", men även "Torture Team" av Philippe Sands och "On Killing" av Dave Grossman. Det är så klart viktigt att tänka kritiskt, även kring innehållet i dessa böcker, men glöm inte att ifrågasätta de popkulturella företeelser vi har runt oss. Ifrågasätt. Tänk. Diskutera.

Spelledarpersoner

Spelledarpersonerna i det här äventyret har vare sig kön eller namn. Den detaljen lämnar jag till spelledaren att ordna med.

Rektorn

Rektorn var tills för mycket nyligen ansvarig för en internatskola med stora disciplinära problem.

När rektorn anlidade läraren som startade allt förväntade sig rektorn inga mirakel, men redan över en natt skedde enorma förbättringar.

Läraren fick fria händer att ta metoden vidare och snart blev den praxis i alla klassrum.

Med metoden följde dock en del problem. Dessa togs snabbt om hand av elever och lärare och den ständigt stigande gränsen för vad som var okej normaliserades.

Rektorn reagerar inte längre när eleverna ger sig på någon på skolgården. Straffet är förmodligen berättigat.

Rektorn är mycket stolt över sin skola och försvarar den på alla sätt möjliga. Eleverna som dog och misshandlades var inte kapabla till den disciplin som krävs av de elever som går på internatet.

Ytterst förklarar rektorn sina handlingar med att rektorn bara gjorde sitt jobb så effektivt som möjligt.

Läraren som startade allt

Läraren som startade allt har alltid haft problem med auktoriteter och har själv varit en mycket osäker person.

Att känna makt över en situation har varit mycket viktigt för läraren och när rektorn gav läraren en chans att briljera grep läraren den med bägge händer.

Inspirerad av Stanford Prison Experiment satte läraren upp regler och disciplinära åtgärder, en stark inre identitet som till varje pris måste skyddas mot omvärlden, och det fungerade! Nu är läraren härskare över sin egen lilla enklav av krigare och kommer inte att självmant släppa greppet om skolan.

Trogen lärare

För att vara helt sanningsenlig var det bara skönt att den oordning som tidigare rått på skolan nu är som bortblåst.

Tröskeln för det som kan tolereras höjs gradvis hela tiden. Huvudsaken är att barnen lär sig och har bra betyg.

Trogen elev

Äntligen finns det någonstans att höra hemma, att identifiera sig med, men skönast är nog att slippa ansvar, att veta att så länge reglerna följs så kan en inte göra något fel.

Avsteg straffas hårt, så klart, men alla är ju medvetna om reglerna. Följer en bara dem har en inget att oroa sig för.

Viktigast av allt är att aldrig tjalla. Aldrig någonsin.

Före detta lärare

Till att börja med var det uppfriskande att slippa tjugatiga ungar och flygande suddgummin, men förr eller senare blir bristen på ifrågasättande besvärande.

Pennalismen och skräcken för att göra fel var överhängande och stressen för de som inte passade in, inte var önskvärda, var för tung att bära.

Hot om anmälan till myndigheterna möttes med hot mot personlig säkerhet och det räckte med att en av kollegorna misshandlades för att resten av de lärare som protesterade skulle tystna.

Tveksam elev

Ibland känns det rätt att höra till. Det är ett stort ansvar som lyfter. Men när andra straffas så hårt för att de inte lyder blir det jobbigt.

Det känns inte bra, och inte rättvist. Samtidigt går det inte att bryta mot reglerna. Det är svårt att stå och se på.

Misshandlad elev

Du bröt mot reglerna och blev straffad för det. Du visste om det, att du skulle bli straffad, så det var egentligen ditt eget fel. Det är i alla fall det alla säger. Samtidigt kan du inte förstå hur alla bara lyder blint, utan att ifrågasätta. Du skulle aldrig klara av att leva i ett sådant samhälle, så du vet att det bara är en fråga om tid innan du bryter mot reglerna igen. Kanske för att tala med de personer som kommit hit för att undersöka skolan?

Värden

Eftersom det här är lärare och elever det handlar om i första hand har alla samma utgångspunkt, men känn dig fri att göra lite vad du vill med dem.

Personal Assistant (Dedicated Ordinary 3): CR 2; Medium Humanoid (human); HD 3d6+3, hp 13, Mas 12; Init +0, Spd 30 ft.; Def 12 (+2 class); BAB +2, Grap +1; Atk unarmed strike -1 melee (1d3-1 nonlethal); S/R 5 ft./5 ft.; AL employer or any; SV Fort +3, Ref +1, Will +4; AP 0, Rep +1; Str 8, Dex 10, Con 12, Int 13, Wis 15, Cha 14.

Occupation: White Collar (class skills: Computer Use, Diplomacy)

Skills: Computer Use +6, Diplomacy +9, Knowledge (business) +3, Knowledge (current events) +2, Knowledge (popular culture) +3, Profession +7, Research +6, Search +3, Sense Motive +10.

Feats: Attentive, Studious, Trustworthy

Ovanstående värden är hämtade ifrån http://d20npcs.wikia.com/wiki/Main_Page som är fantastisk när det gäller att slippa bygga egna NPC. Love it!

Skam

Alla stod uppställda i klassrummet med stor precision. Rektorn var imponerad, både över hur tysta eleverna var, men även hur välkammade, observanta och respektfulla eleverna var.

Det här var verkligen en mönsterklass. Rektorn vände sig, synbart imponerad till klassföreståndaren.

“Hur gick det här till? De är ju fantastiskt duktiga och väluppfostrade.”

Vid det log både eleverna och klassföreståndaren, uppenbarligen stolta.

“Vi tillhör den tredje vågen” sade klassföreståndaren. “En metod jag och en kollega utvecklat tillsammans. Det är ett fantastiskt redskap för att skapa sammanhållning och gruppidentitet.”

“Kan vi använda det i fler klassrum?” Rektorn lät nästan lite bedjande. Skolan var en disciplinär katastrof och bebyggen var på tredje sämsta plats i hela landet.

Klassföreståndarens ögon glittrade.

“Självklart. Jag föreslår en veckas lärarkonferens och att vi tar in min kollega som konsult.”

“Avgjort.” Klassföreståndaren och rektorn skakade hand, allt medan eleverna såg på med klara och uppmärksamma ögon.

Det hade börjat igen. Den här gången skulle inget stoppa vågen.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>