



"Give me liberty or give me death!"

Rollspelskampanjer under amerikanska revolutionen

av Mats Blomqvist

Nordamerika under amerikanska befrielsekriget 1776-83 erbjuder goda möjligheter till rollspelsäventyr, men epoken har sällan eller aldrig har utnyttjats för detta (inte ens i tidsreseäventyr). Här finns fria vidder, stökiga städer och en mix av kulturer och folkslag, varav åtskilliga är indragna i politiska och/eller ekonomiska konflikter. Vissa områden är fortfarande utforskade av européer och inbjuder därför till äventyrliga vildmarksexpeditioner. Det enda som egentligen saknas är riktigt stora städer och i och med detta vissa typer av brottslighet och kulturinstitutioner.

Geografisk och politisk indelning

Östra delen av nordamerikanska kontinenten sönderfaller i ett antal tydliga områden:

- **New England:** Kuststräckan Rhode Island till Maine.
- **Mellandelen av atlantkusten:** Connecticut, New York, New Jersey Delaware, Maryland och Pennsylvania
- **Södern:** Virginia till Florida. Ett blandat område med stora skillnader mellan olika kolonier.
- **Västern:** Hela området väster om Appalacherna utom de territorier som lyder under Spanien eller Frankrike
- **Spanska Nordamerika:** Ett heterogent område där Louisiana har föga gemensamt med exempelvis Texas, utan mer likheter med vissa delar av den karibiska världen
- **Canada:** Tillföll England 1763. Skiljer sig mycket från de södra kolonierna vad gäller befolkningsstruktur och ekonomi.

Områdena har olika fauna, natur, ekonomiska förutsättningar och i många fall indiankulturer. (I delar av de områden som varit bebodda av européer sedan 1600-talet finns det dock inte mycket kvar av urbefolkningen). Kolonister från olika områden har inte nödvändigtvis någon samhörighetskänsla eller gemensam identitet, även om sådant finns här och var. Kriget mot engelsmännen tenderar att ena rebelsympatisörerna, medan många av dem som tog engelsmännens parti flyttar till exempelvis Canada efter freden 1783.

Befolkning

Nordamerika är glest befolkat med europeiska mått. Det blivande USA har 1775 2,5 miljoner invånare. I Canada bor endast 55 000 fransmän 1756. Befolkningsökningen är dock så kraftig att befolkningen fördubblas vart 25:e år, både tack vare invandring, stora barnaskaror och låg barnadödlighet.

De icke-indianska invånarna har blandat ursprung. Ungefär hälften härstämmer från England, men därtill förekommer bl.a. irländare, tyskar, holländare, svenskar, fransmän och slavar av afrikanskt ursprung (härstammande från många folkslag). Grupperna är ojämnt fördelade så den "etniska mixen" varierar mycket från plats till plats. Befolkningen i stora delar av New England är nästan uteslutande engelsk, medan New York har blandad befolkning och afro-amerikaner är redan i majoritet i delar av sydstaterna.

Folk bor främst på landsbygden så städerna är små. New York har 22000 invånare och Philadelphia 24000. I Canada finns det få orter som överhuvud taget kan kallas städer.

Urbefolkningen

Nordamerikas urbefolkning lever i många olikartade samhällen, som har påverkats av de vita i större eller mindre omfattning vad gäller materiella livsvillkor och även politisk struktur. När man tänker på indianer är det lätt att falla in i västernfilmsklichéer, men dessa baseras ofta på förhållandena på prärien 1860-90. Präriestammarna har under 1700-talet föga kontakt med européer, även om deras hästar är av europeiskt ursprung; bruket av hästar sprider sig norrut från Texas efter 1680.

Konflikter mellan européer och indianer förekommer på åtskilliga ställen, från enkla bråk till små krig. Många indianstammar är beroende av att byta pälsar mot europeiska varor, t.ex. verktyg, vapen och alkohol. Tvister om pälsjägarnas jaktmarker leder till flera krig mellan indianstammar. Detta gäller särskilt de skogsstammar som länge varit i kontakt med européer (irokeser, huroner, mohikaner m.fl.). Dessa har till viss del en gemensam kultur där pälshandel, jakt och jordbruk är de viktigaste näringarna och de lever i större – och ibland befästa – byar. Konflikterna mellan dessa grupper hade ursprungligen en ganska ritualiserad karaktär där det gällde att visa mod och tåla smärta (en tillfångatagen fiende som förmår uthärda tortyr tillräckligt stoiskt kan ofta adopteras av fiendestammen).

Hur många indianer som finns vid denna tid är omdebatterat idag. Frågan hur många som dog på grund av sjukdom eller umbäranden i och med européernas ankomst är fortfarande inte helt okontroversiell. På ytan tycks både vita och indianer befinna sig på ungefär samma nivå: de jagar samma byten och lever i det stora hela på snarlika sätt. Genomgående trängs indianerna tillbaka av nybyggarna; detta sker dock inte så mycket på grund av en plan, utan är snarare en följd av ekonomiska och befolkningmässiga faktorer. Helt klart är att nybyggarna kan ha mycket högre befolkningstäthet tack vare effektivare jordbruk och bättre infrastruktur.

Vad gäller livsåskådning är skillnaden större än vad någondera parten troligtvis inser. Skillnaderna mellan de olika nybyggargruppernas religion, världsbild eller politiska åsikter är triviala i jämförelse med indianernas i grunden annorlunda världsbilder. Detta, lika mycket som mer konkreta konfliktorsaker, gör strider oundvikliga. De indianska samhällena är ofta relativt statiska och utsätter inte miljön för några större påfrestningar. Kolonistsamhällena utsätter både naturen och sina grannar för snabba och ibland förödande förändringar. Även om vissa av kolonisterna anser att indianerna behandlas illa kan de inte förstå sig på de samhällen vars undergång de beklagar.

I många fall deltar indianer i européernas krig. Detta är ibland en fortsättning på tidigare stamkonflikter: om en stam samarbetar med fransmännen faller det sig naturligt för deras fiender att stöda engelsmännen.

Även om en del indianledare några gånger försöker bilda en enad front mot européerna så får detta ingen bestående verkan. I det amerikanska frihetskriget är indianernas sympatier i huvudsak på engelsk sida, i den mån de över taget tar ställning.

Teknik

Detta är några årtionden före industrialismen så föremål tillverkas hantverksmässigt, må det vara vapen, verktyg eller kläder. Nybyggarnas tekniska övertag över urbefolkningen är på ytan inte så stort; t.ex. använder båda samma vapen. Det avgörande är dock att indianerna inte kan tillverka vapen och krut och därför är helt beroende av vita handelsmän eller erövrade materiel för att kunna upprätthålla sin livsstil (i många fall har redan till exempel färdigheten att tillverka pil och båge börjat glömmas bort). Detsamma gäller – fast inte i samma omfattning – t.ex. verktyg, tyger och sprit.

Amerika är framstående vad gäller skeppsbyggeri, men detta är något som börjar märkas ordentligt först efter 1783.

En väsentlig aspekt av tekniknivån gäller den medicinska kompetensen eller snarare bristen på sådan. Många skador som man kan återhämta sig ifrån i en nutids-, framtids-, eller fantasykampanj är dödliga – eller i alla fall invalidiserande – i en 1700-talskampanj.

Handel och ekonomi

Nordamerika har egentligen flera separata ekonomier som har föga med varandra att göra, utan vilka istället har starka band till sina respektive moderländer England, Frankrike eller Spanien. Inte ens de engelska kolonierna är särskilt väl sammanlänkade. Ekonomiska konflikter, däribland skatter och tullar, är en viktig orsak till den amerikanska revolutionen.

Som på de flesta andra platser vid denna tid dominerar ekonomin av jordbruk, men järnbruk och skeppsbyggnad har stor betydelse på vissa platser längs atlantkusten. De viktigaste jordbruksprodukterna i det blivande USA är tobak, brödsäd, ris, trävaror och indigo. Från New England, där förutsättningarna för jordbruk inte är idealiska, exporteras mycket fisk till Västindien och Sydeuropa. Pälsverk är Canadas främsta exportprodukt och utgör det enda skälet varför Frankrike intresserar sig för dessa fjärran trakter.

Samhälle och politik

Få i Nordamerika kan ignorera tvisterna mellan England och kolonierna eller mellan de europeiska stormakterna. Även i områden där direkta strider inte förekommer drabbas man ändå av störningar i näringslivet och dispyter mellan lojalister och rebelsympatisörer.

Dessutom finns en livlig – man skulle kunna säga grälsjuk – lokal politisk kultur. Även om politiken inte är särskilt demokratisk med våra mått (varken George Washington eller Thomas Jefferson skulle nog blivit så betydelsefulla om de inte varit välbärgade plantage-



ägare), så ser sig en större del av befolkningen som delaktig i den politiska processen än vad som är fallet i Europa.

Kriget

Frihetskriget dominerar den politiska scenen. Det skiljer sig från de europeiska konflikterna på flera sätt. Det utkämpas oftast med mindre styrkor och i allmänhet är krigshandlingarna spridda över en stor yta. De två arméerna är mycket olika. Den brittiska är typisk för Europa före Napoleonkrigen: en liten och vältränad yrkesarmé tränad att slåss på linje och där bara vissa specialförband kan slåss i spridd ordning. De amerikanska soldaterna är vana vid terrängen och ofta skickliga skyttar, men saknar disciplin och kåranda (t.ex. åker många hem om de behövs vid skörden). Kriget förs huvudsakligen med infanteri, medan de stora kavalleriförband som är vanliga i Europa lyser med sin frånvaro. Eftersom många strider bara har några hundra deltagare på vardera sidan kan de lättare integreras i ett rollspelsäventyr.

Kultur och nöjen

I de större städerna finns ungefär samma kulturutbud som i europeiska städer av samma storlek, t.ex. teater och konserter. Det finns än så länge ingen egen amerikansk kulturtradition. Eftersom många amerikaner bor i små samhällen så är de tvungna att själva ordna sina förlustelser i form av exempelvis musik och dans.

För många är alkohol ett av få sätt att förgylla ett liv präglad av hårt arbete. Det handlar i allmänhet om starksprit som dricks i vad som moderna människor uppfattar som kopiösa mängder. Detta är inte unikt för Nordamerika – svensk eller engelsk alkoholkonsumtion är minst lika hög – men utbudet är nog osedvanligt stort. Kolonierna importerar rom från Västindien och skottar och irländare har tagit med sig sina hembrännings-traditioner. Alkohol är också ett av européernas kraftigaste vapen mot urbefolkningen. Även om ingendera parten ser det som ett sådant, är nog alkoholmissbruk minst lika skadligt för många indiankulturer som krig, sjukdomar och förlusten av jaktmarker.

Kort kronologi

1763

Sjuårskriget slutar. I freden överlämnas bl.a. franska Canada till England. Deltagandet i kriget har stärkt det amerikanska självmedvetandet, även om de amerikanska milisförbanden i verkligheten spelade en liten roll.

Indianhövdingen Pontiac leder en resning mot de vita i Ohio-dalen, eftersom han fruktar att engelsmännen nu kommer att fördriva indianerna från deras jaktmarker. Striderna rasar till 1765 och under en tid belägras Detroit.

1765

Det brittiska parlamentets beslut om en stämpelavgift för de amerikanska kolonierna leder till oroligheter i bl.a. Boston och New York.

1766

Stämpelavgiften upphävs, men parlamentet i London framhåller fortfarande sin oinskränkta lagstiftningsrätt över kolonierna.

1767

Parlamentet tullbelägger vissa amerikanska varor, bl.a. bly, färgämnen, papper och te. Kolonisterna protesterar våldsamt under ledning av bl.a. Patrick Henry och Samuel Addams. Den engelska regeringen skickar trupper till Amerika.

1769

Spanien tar norra Kalifornien i besittning. San Diego grundas. Under de närmaste åren grundas flera städer bl.a. San Francisco (1776) och Los Angeles (1781).

1770

De flesta tullarna avskaffas av den brittiska regeringen, men tullen på te bibehålls för att markera parlamentets lagstiftningsrätt. Detta utlöser en blodig sammanstötning mellan allmänheten och brittiska trupper: "Bostonmassakern".

1773

Den 16 december tar sig en grupp kolonister utklädda till indianer ombord på tre brittiska fartyg i Bostons hamn och kastar deras telast överbord: "Boston Tea Party".



1774

Enligt ett kungligt dekret så skall Bostons hamn stängas 1 juni och dessutom inskränks kolonin Massachusetts' författningsenliga rättigheter. Detta får amerikanerna att ena sig och representanter från alla kolonier utom Georgia samlas i Philadelphia 5 september (första kontinentalkongressen).

1775

De första striderna mellan engelsmän och amerikansk milis äger rum under våren. De engelska trupperna drivs tillbaka mot Boston, som belägras från och med juli, och huvudvägen till Canada skärs av.

Representanter för alla 13 kolonier sammanträder i Philadelphia 10 maj (andra kontinentalkongressen). Man beslutar bland annat att sätta upp en nationell armé under befäl av plantageägaren George Washington från Virginia. De flesta kolonister vill dock fortfarande ha en fredlig lösning, men kungens omedgörlighet gör detta omöjligt.

Canada avslår en begäran om att göra gemensam sak med kolonierna. Kongressen skickar då en armé för att invadera Canada, men detta slutar i fiasko.

1776

De brittiska trupperna dras tillbaka från de upproriska kolonierna. Boston evakueras 17 mars. Samtidigt rekryterar briter tyska legosoldater för kriget i Nordamerika.

Tanken på att de amerikanska kolonierna borde bilda en självständig stat börjar sprida sig alltmer och självständighetsdeklarationen antas av kongressen 4 juli.

Engelska förstärkningar anländer under senare halvan av året och New York intas 15 september. Washington blir tvungen att retirera till Pennsylvania. Om engelsmännen hade förföljt mer energiskt hade troligtvis Washingtons armé förintats.

Kongressen är på det klara med att hjälp behövs och skickar Benjamin Franklin till Paris för att utverka franskt stöd.

1777

Engelsmännen genomför en stor offensiv och vinner flera framgångar, bl.a. intas Philadelphia 27 september. En annan engelsk styrka som marscherat söderut från Canada besegras dock vid Saratoga 7 oktober.

Frankrike börjar mer öppet stödja amerikanerna. Tidigare har man i hemlighet skickat pengar och tillåtit frivilliga att resa till Amerika, bl.a. den välkände markis Lafayette.

1778

Frankrike undertecknar en handels- och förbundstraktat med USA och förklarar Storbritannien krig.

1778

Kongressen avvisar ett brittiskt fredsämbud som tillgodoser kolonisterna ursprungliga krav. Med Frankrike på sin sida nöjer man sig bara med full självständighet.

1779

Under slutet av året går engelsmännen till offensiven i sydstaterna och erövrar bland annat Savannah.

Spanien förklarar Storbritannien krig mot att Frankrike lovar hjälp att återta Minorca, Gibraltar och Florida.

1780

Den engelska offensiven i sydstaterna fortsätter och man erövrar hela South Carolina. I juli landstiger 6000 franska soldater i Newport.

1781

Amerikanska och franska trupper besegrar engelsmännen vid Yorktown i Virginia. Samtidigt breder krigströttheten och ekonomiska problem ut sig i alla de krigförande länderna.

1782

Fredsförhandlingar påbörjas i Paris.

1783

Fred sluts mellan Storbritannien å den ena sidan och USA, Frankrike och Spanien å den andra. Storbritannien erkänner sina forna koloniers självständighet. Spanien återfår bland annat Florida.



Kampanjidéer

Här presenteras några olika kampanjtyper som passar i de omständigheter och miljöer som beskrivits ovan. Det går säkert att tänka sig flera andra och många bra rollspelskampanjer kombinerar idéer från flera olika källor.

Rollpersoner

På flera sätt är lättare att motivera "äventyrare" i 1770-talets Nordamerika än i många andra miljöer. Det är vanligt med vapen- och vildmarksfärdigheter. Den som vill vara mer förfina kan bli stadsbo eller nyinvandrad europé. Eftersom det råder större rörlighet än i Europa, både geografiskt och socialt, så är det inte svårt att motivera att olika rollpersoner möts och agerar för ett gemensamt syfte. Man måste dock tänka på att en alltför stor blandning av etniska och sociala grupper är osannolik.

Skräck

Mötet mellan europeisk och indiansk folktro möjliggör skräckkampanjer med varelser eller fenomen som är okända för endera parten. Vissa typer av varelser, till exempel varulvar och formförändrare, förekommer i både europeisk och indiansk mytologi, vilket kan komplicera saker och ting eftersom man inte vet vilka uppgifter som är korrekta. (Är varulvar extra sårbara för silvrevapen eller inte? Vad är det för sjödjur som har siktats i Lake Champlain?)

Nordamerika har djupa skogar, karga bergskedjor, svårtillgängliga träsk och andra dramatiska landskap där man lätt kan tänka sig att allsköns favoriter lurar. De flesta bosättningar är små och isolerade och därmed lämpliga för många typer av skräckscenarion. Det finns även andra passande miljöer, t.ex. New Orleans med stark karibisk påverkan, voodoo och blandning av olika europeiska kulturer. Mycket av bakgrunden till H. P. Lovecrafts historier utspelar sig under 1700-talet och det skulle inte vara särskilt svårt att konstruera en kampanj baserad på vad som hände i Innsmouth eller Arkham vid den tiden.

Det finns också en del historiska omständigheter som i sig är relevanta för en skräck- eller illuminati-kampanj. Enligt uppgift skall samtliga ledare för de amerikanska frihetssträvandena ha varit frimurare. Den spel-

ledare som inte kan väva en intrig kring detta och andra samtida hemliga rörelser är troligtvis ännu inte född. Vad gör föresten den ögonförsedda pyramiden (de bayerska illuminatis särskilda symbol) på de amerikanska sedlarna? (Runt pyramiden står det dessutom på latin: "1776 – födelseåret för den nya världsordningen". Red:s anm.)

Spioneri

Kriget ger många möjligheter till spioneri, sabotage och intriger. Det är troligtvis enklare för spelledaren att hantera 1770-talets ganska enkla spionverksamhet än senare tiders mer komplexa verklighet. Det kan också vara bra för spelarna att slippa känna sig som små komponenter i en stor organisation; här kan de tro att de verkligen förmår påverka vad som händer. Vissa spelare är inte så förtjusta i alltför mycket intrigerande, medan andra är i sitt esse när dom måste lösa en kod eller ta sig in i ett hårdbevaktat fängelse utan att väcka uppmärksamhet. Om man tar hänsyn till detta så är en spionkampanj ett utmärkt sätt kombinera samspel mellan rollpersoner och action.

Om SL vill att rollpersonerna agerar på egen hand kan man skapa en "Robin Hood"-liknande situation, där rollpersonerna bekämpar diverse korruperade engelska förtryckartyper.

Sjöfart

Sjöfart är en viktig näring för många städer på atlantkusten och amerikanska skepp beger sig så långt bort som till Kina. Handel och kaperi har lagt grunden till många förmögenheter – åtskilliga kaptener ägnar sig åt båda beroende på vad som passar för stunden. Gränsen mellan legitim handel och smuggling kan dessutom vara svår att urskilja, särskilt som konflikten mellan England och dess kolonier till stor del uttrycks i handelspolitiska termer.

Det finns både för- och nackdelar med en sjöfartsbaserad kampanj, där rollpersonerna till exempel är befäl på ett fartyg. Spelledaren har stora möjligheter att skapa varierade scenarion till lands och till sjöss och kan utnyttja flera olika miljöer, men allt detta kräver att han håller ordning på förhållandena i flera hamnar, andra skepp som trafikerar samma rutter, priserna

på handelsvaror och så vidare. Vissa typer av rollpersoner passar dessutom illa till sjöss, eftersom sjömansyrket är extremt mansdominerat.

Indianer

För den som är villig att forska kan en annorlunda kampanj bli att spela medlem i någon indianstam. I en sådan kampanj är flera typer av scenarion möjliga. Det första man tänker på är kanske konflikter med både nybyggare och med andra stammar, men ibland kan försörjning och överlevnad erbjuda svårigheter nog. Social interaktion med andra är ofta så annorlunda jämfört med vad man är van vid att den erbjuder svårigheter i sig. En sådan kampanj ställer dock krav på spelarna, eftersom det gäller att sätta sig in i kulturer som troligtvis skiljer sig mer från 1990-talets Sverige än många fantasykampanjer.

Redaktörens kommentarer

Det finns en del inspirationskällor för spelledare. Barbara Tuchmans bok *Den första saluten* innehåller intressant information om vapensmuggling från Nederländska Västindien till rebellerna. I början av 1990-talet gjordes en bra filmatisering av James Fennimore Coopers roman *Den siste mohikanen* med Daniel Day-Lewis i huvudrollen (finns som köpvideo). Handlingen utspelar sig i de brittiska koloniernas skogsklädda utmark kring 1760 och filmen ger en bra känsla för miljön.

Orson Scott Cards fyra fantasyromaner om Alvin (finns på svenska) utspelar sig söder om Detroit vid denna tid. Alvins värld är exotisk med både trolldom och märklig ondska och blir nog en fascinerande miljö för en kampanj.

Amerikanska frihetskriget utspelar sig ett sekel efter Karibiens piratepok. Det finns rykten och legender om sjunkna skepp och gömda skatter nästan överallt längs amerikanska Atlankusten. Se där, något som kan vävas in i både skräck- och action-kampanjer.