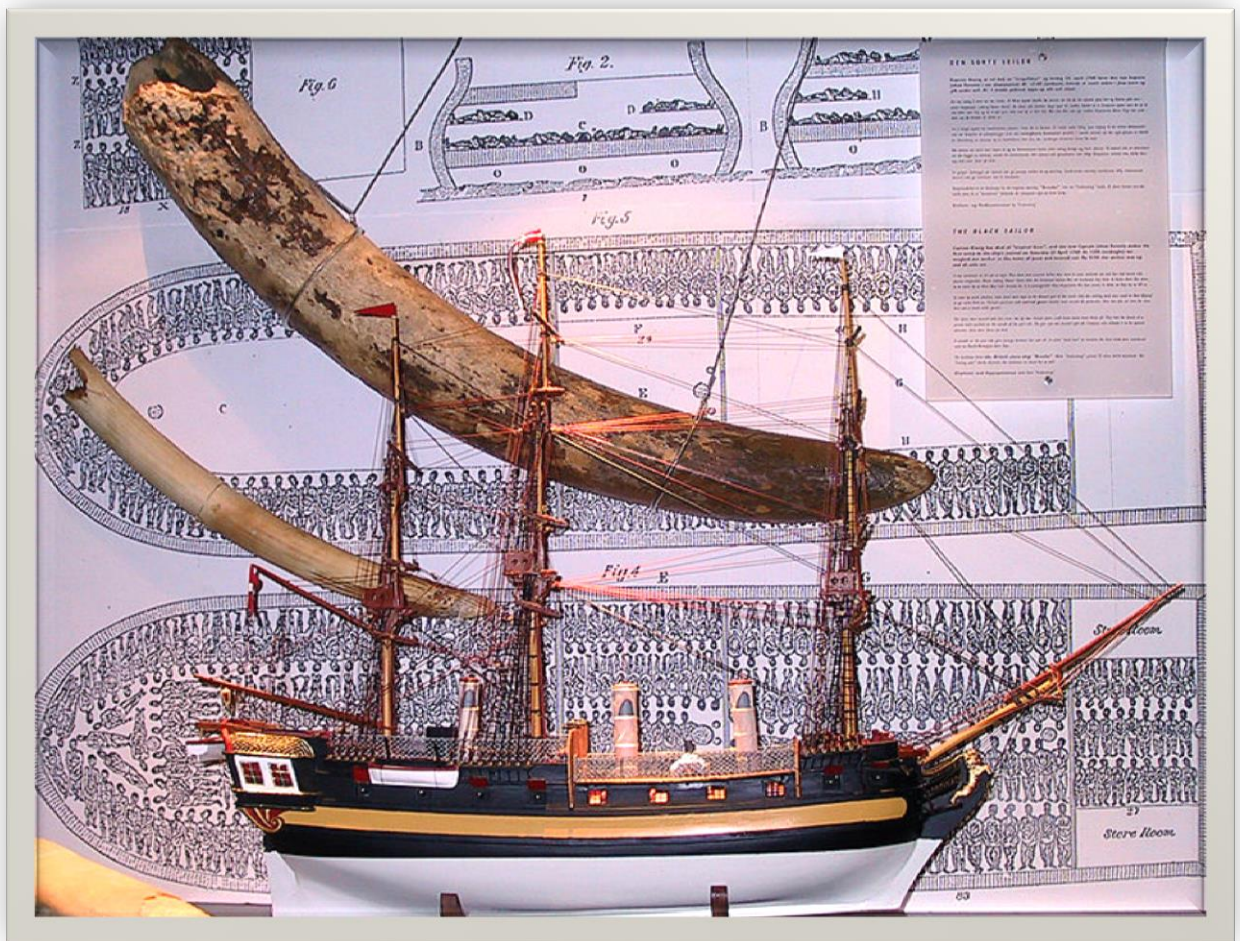


Skipet



1

Fra ca. 1660-årene og frem til 1807 var Danmark-Norge aktivt involvert i trekanthandelen, en byttehandel hvor en sentral del av "lasten" var afrikanere, på vei til å bli solgt som slaver i de dansk-norske koloniene. Dette rollespillet handler om å ta del i deres historie.

¹ Illustrasjon : Fra Fredensborgutstillingen på Aust-Agder kulturhistoriske senter, Arendal. Modell av slaveskipet, elfenben fra vrakfunnet og tegninger av dekk fra slaveskip. [Krg](#)

1. Hva er dette rollespillet?

Danmark-Norge og dets innbyggere var i tidlig moderne tid alene ansvarlig for å transportere ca. 100.000 afrikanere over havet til sine egne og andres kolonier. Her ble de fleste av dem brutalt utnyttet til å arbeide på sukkerplantasjer. Like mye som slaget på Stiklestad, Christian IV og 1814, så er dette en del av vår historiske arv.

Slavene ble fraktet som handelsvare over havet til Amerika og Dansk Vestindien. Dette rollespillet handler om forsøke forstå litt bedre hvordan denne lange og harde reisen kan ha fortont seg for en slave på andre halvpart av 1700-tallet.

Spillet er lagt opp til at det vil være svært, svært vanskelig for rollene å slippe unna en tragisk skjebne. For mange stod valget mellom en fremtid som slave eller døden. Allikevel har rollene en mulighet til å vinne de små seirene, og gjennom det kanskje skape litt mening i en ellers nådeløs tilværelse.

For å spille "Skipet" trenger du mellom tre til seks personer, noe å skrive med, kopier av rollearkene du finner mot slutten av dette dokumentet, samt tre seks-sidige terninger. En person må ta på seg rollen som spilleleder, resten er spillere.

PS! Fremstillingen av slavehandelen i dette spillet er med vilje noe forenklet, slik at det skal være lettere for alle å spille, uansett bakgrunn. Intensjonen bak dette er å gjøre historien mer tilgjengelig for alle, ikke å være respektløs mot den.

"Størstedelen af mandskabet var netop ved at spise, og jeg ville tilbage agter I skibet for at se om enhver var på sin post, ifald negerne skulle have oprør I sinde. Da jeg omtrent var halvvejs til skansedøren, ble den lukket op af overstyrmanden, som kom ud til mig. Men i det samme nu lød der et skrig ifra samtlige mænd, det afskyeligste, man kan tænke sig, dog havde det vis lighed med negernes angrebsskrig i kamp, som jeg havde hørt. Ved dette skrig rejste alle mændene sig, der hidtil som sædvanlig havde siddet."

- *Utdrag fra et brev fra skrevet av Paul Erdmann Isert ombord på et slaveskip, 20.april 1786.*

2. Hva var trekanthandelen og hva skjedde faktisk med slavene?

“Trekanthandelen” er et begrep vi bruker for å beskrive en handelsreise i tre deler, som fra 1600-tallet og til et stykke ut på 1800-tallet var en viktig og rik inntektskilde for mange europeere i tidlig moderne tid. Første del av denne handelen innebar at skip ble rustet opp og fylt med ulike handelsvarer (tekstiler, krutt, skytevåpen, alkohol, messing- og tinngjenstander, smykker, m.m.) i europeiske land. Derfra seilte de ned til Afrika, ofte til handelsfortene på vestkysten, og byttet disse varene mot gull, elfenben og fremfor alt slaver. Med denne nye “lasten” dro skipene videre til kolonier i Amerika, hvor slavene ble byttet mot varer fra den nye verden som sukker, kaffe, tobakk, bomull, og så videre. Disse varene ble igjen tatt med videre til Europa, hvor de ble foredlet og solgt til høye priser.

Handelen gjorde mye skade i Afrika. Adskillige lokale høvdinger og konger så store muligheter til å tjene seg rik på å jakte ned mennesker de kunne selge som slaver til de europeiske handelsfortene. Slik jakt var ofte nådeløs og brutal, og etterlot mange splittede familier i sitt kjølvann. Likedan, de samme myndighetspersonene straffet gjerne sine egne folk for selv små lovbrudd med å frata dem rettigheter og gjøre dem til slaver, så de kunne bli solgt til gode priser.

Slavene kunne bli fraktet lange avstander gjennom farlig terreng for å komme til handelsfortene. Det viktigste av disse for Danmark-Norge var fortet Christiansborg (i dagens Ghana), hvor flere hundre afrikanere kunne bli presset inn i slavehullene.

Her måtte slavene vente under grusomme forhold. Sykdom florerte i fortene, maten var ofte utilstrekkelig, plassen liten og risikoen for vold var allestedsnærværende. Når det endelig var et skip tilstede med handelsfolk som slavene kunne selges til, ble de ofte vasket og gjort mer attraktive før kjøpere kom i land, men ellers var det begrenset tid og interesse for hygiene.

Ombord på skipene ble slavene stuert tett sammen og de aller fleste av dem ble lenket fast. Varmen og den store mengden mennesker pakket nær hverandre førte fort til at forholdene ombord ble svært vanskelige, og de sykdommene en hadde blitt plaget med langs kysten, fulgte slavene med ombord på overfarten.

For å sørge for at flest mulig overlevde lot sjøfolkene slavene slippe ut av lenkene og opp på hoveddekket en time eller to nå og da. Her fikk de enkle råvarer til å lage sin egen mat. Slike “lufteturer” skjedde gjerne i en fast rotasjon, og bare når været og timeplanen tillot det. De fikk bare tilgang på en begrenset del av hoveddekket, godt overvåket av bevæpnede menn stående bak sikre skott.

Var nordmenn involvert? Var det ikke bare dansker?

Nordmenn var tett involvert i slavehandelen, både hva gjeldt finansiering og deltakelse. Fra skip hvor vi har lister over mannskapenes opprinnelsesland, virker det som at rundt 1/3 av sjøfolkene var norske.

Mange nordmenn som har fått sine navn i historiebøkene av andre årsaker, var på ulike måter en del av denne handelen. Eksempler er Peter Wessel Tordenskiold, Ludvig Holberg og stattholder Ulrik Frederik Gyldenløve.

Det var også flere etnisiteter enn bare nordmenn og dansker. Tyskere utgjorde en vesentlig minoritet på slaveskipene. I tillegg fulgte noen få færøyinger, islendinger, samt en håndfull av utenlandsk opprinnelse. Det fantes til og med enkelte afrikanere ombord, både slaver og frigjorte.

Disiplinen på skipet var steinhard, og selv små antydninger til et opprør kunne raskt føre til brutal pisking eller andre avstraffelser. Det eneste kortet slaven hadde på sin side for å unngå slikt var at hen var en (i sjøoffiserenes øyne) kostbar handelsvare, som det ville være et økonomisk tap å senke verdien på. Redselen for opprør kunne derimot ofte være enda sterkere enn frykten for at en eier i København gikk glipp av noen riksdaler. Kvinnelige slaver måtte tåle en ytterligere fare, i form av trusselen om seksuelt misbruk.

Reisen kunne ta adskillige uker eller måneder. Målet for dansk-norske skip var Dansk Vestindien (øyer som i dag lyder navnet US Virgin Islands), og da enten øya St. Croix som hadde det klart største behovet for slaver, eller St. Thomas hvor de slavene man ikke fikk solgt i Dansk Vestindien ble forsøkt solgt videre til andre kolonimakter.

Ved ankomst ble slavene igjen gitt godt med mat og vasket, slik at de skulle se bedre ut etter den lange reisen. Når de hadde hvilt lenge nok til at de så tålelig friske og sunne ut, ble det avholdt auksjoner for å selge dem til plantasjeiere og andre. For de fleste innebar det at resten av livet, være det seg kort eller langt, innebære hardt arbeid på en sukkerplantasje fra tidlig om morgenen til langt på kveld.

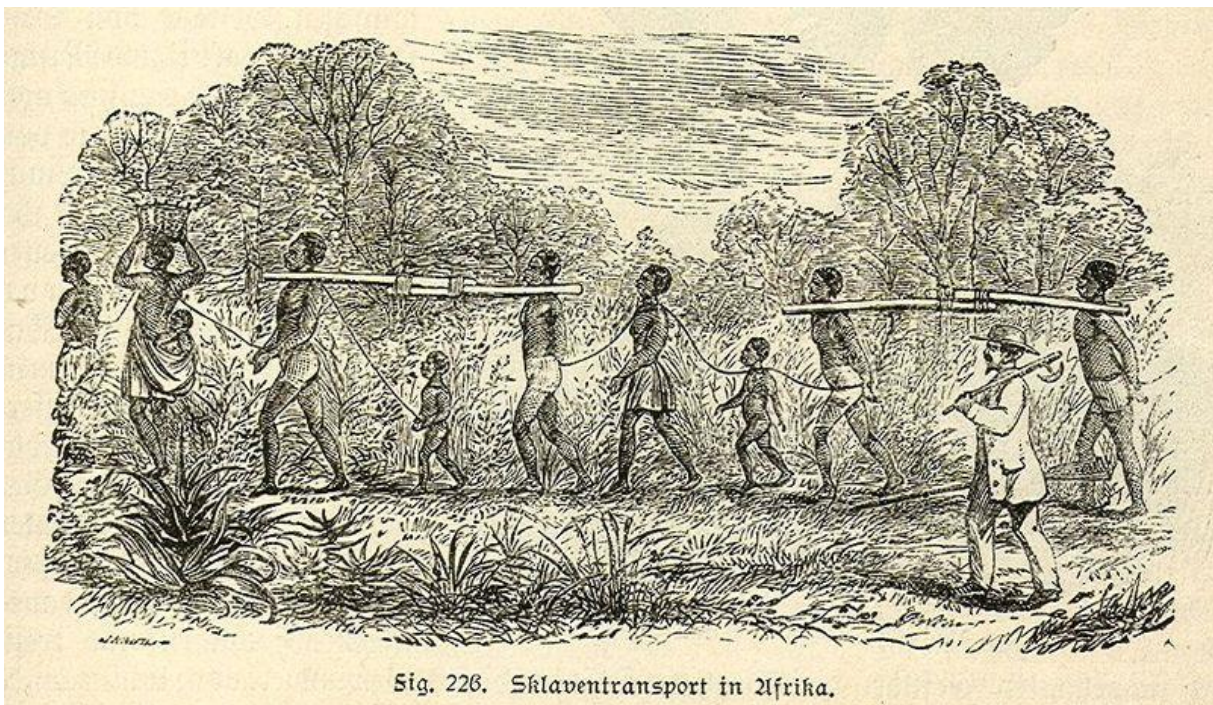


Fig. 226. Sklaventransport in Afrika.

3. Spille slave? Men... jeg kan ingenting om afrikanere!

Bakgrunnen og livene til afrikanske etniske grupper på 1700-tallet er langtifra allmennkunnskap. Det kan derfor lett virke litt intimiderende å spille et slikt spill som dette. Dette kapittelet har til hensikt å kort presentere Akan-folket, som rollen din kommer fra.²

Akan-folket er en etnisitet bestående av en rekke ulike stammer, i det som på 1700-tallet ble omtalt som Gullkysten (dagens Ghana). De ulike stammene var da både aktive deltakere og ofre i slavehandelen, og særlig Ashanti-stammen drev stadig krigføring og slavejakt. Ashanti-stammen hadde sitt eget sterke imperie med et solid befolkningstall, og deltok nesten kontinuerlig i kriger takket være blant annet de mange skytevåpnene de byttet til seg i gjengjeld for slaver. Krigene og skytevåpnene ble igjen benyttet til å skaffe stadig nye slaver for umettelige europeiske handelsfolk. Andre Akan-stammer er f.eks. Akuapim, Akwamu, Akyem, Fante, Kwahi og Bono.

De mange konfliktene og den stadige risikoen for å selv bli gjort til en slave førte til en svekkelse av andre næringsveier, men selv på sitt verste var det mange dyktige håndverkere blant Akan-folket. Tekstiler, pottemakeri og gullsmeder representere noe av deres mest ypperlige arbeider. Hva gjelder mat så var jordbruk (bananer, yams, ris, mais, kassava, tomater, løk, m.m.) og oppdrett av høns, sauer, geiter og griser viktig, men ble kombinert med både jakt og fiske. Husene var bygget av leire, fint dekorert, med stråtak mot solen.

Arv og familie er komplisert. Det er slekten man har via sin mor som oppfattes som viktig, og ens mors søster står en mye tettere enn ens fars bror. Av sin mor arver alle gjennom **blodet** en *abusua*. Det finnes åtte *abusua*-er, som alle stammer tilbake fra åtte opprinnelige gudinner. Disse er *Agona* (papegøye), *Aduana* (hund), *Asenie* (flaggermus), *Asakyiri* (gribb), *Asona* (kråke), *Bretuo* (leopard), *Ekuona* (okse) og *Oyoko* (hauk). Alle medlemmer av en *abusua* kan spore sin familie tilbake til en felles stammor, og anses for å være av samme blod. Det er følgelig ikke tillatt å gifte seg innenfor sin egen *abusua*.

Fra sin far arver man sin **ånd**, ens *ntoro*. Det er ens *ntoro* som utgjør kjernen av et menneske, ens karakter, styrke, personlighet og sjel. I all hovedsak får en de samme kvaliteter som ens far har – om ens far er modig, vil man selv bli modig.

Alle har også en **okra**, hva som i mangel av bedre ord kan kalles en livskraft, og utgjør den innerste delen av et medlem av Akan-folket. Denne mystiske kraften er hva som opprettholder livet, men kan også være farlig, særlig for en manns familie. Om en sønn som gjør skam på sin far, eller en kone som er utro, kan ende opp med å dø, fordi ens fars / ektemanns okra reagerer i sinne. Når en dør vender ens okra tilbake til dens guddommelige opphav.

² Fremstillingen er med vilje sterkt forenklet og gjør bruk av en del lettvinde stereotyper. Det er ikke intensjonelt ment som diskriminerende fra forfatterens side, og er kun gjort for at en fremmed kultur ikke skal oppleves som en for stor barriere for å spille dette spillet. En av målsetningene med spillet er allikevel å spre litt ytterligere kunnskap om en viktig del av dansk-norsk historie, inklusive dets ofre. For spillere som har lyst, tid og interesse, anbefales det derfor å sette seg enda litt ytterligere inn i Akan-folkets bakgrunn.

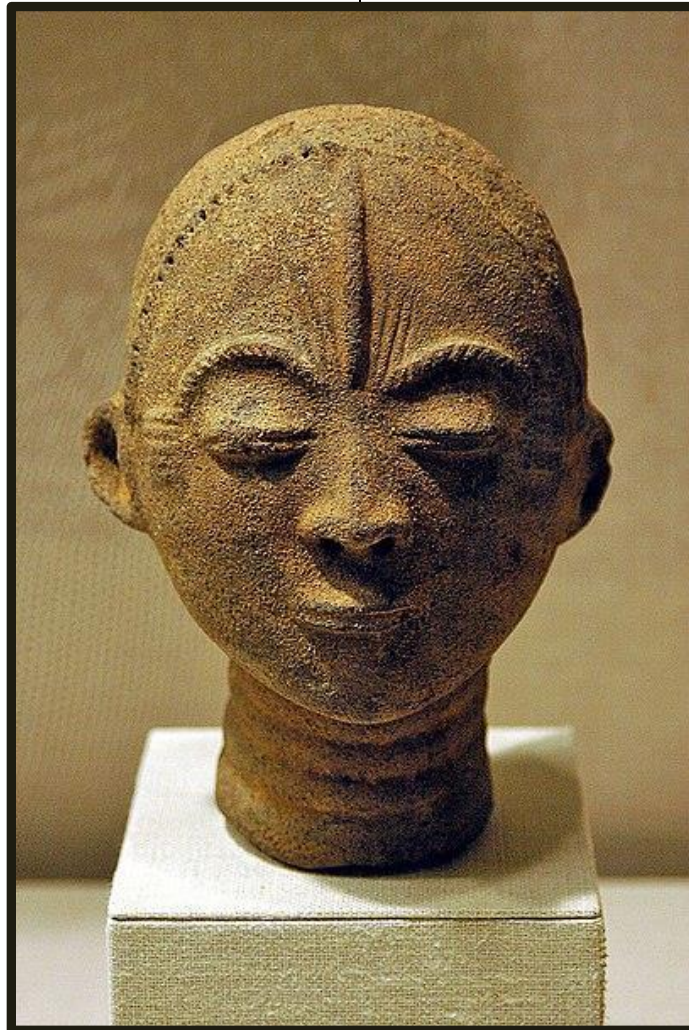
Akan-folket er vanligvis organisert i små riker eller bystater, kjent som *Aman*. Hver *Aman* er videre delt opp i landsbyer og byer. Her er gjerne de fleste innbyggerne av samme *abusua*, og må skaffe sine maker utenfra. Alle politiske enheter, være det seg en liten landsby eller en stor stat, har et overhode (stort sett menn), som gjerne omtales som *nana*. Det samme begrepet er også en tittel brukt til å vise respekt for eldre slektninger som besteforeldre og forfedre. Hver enkelt familie har også et mannlig overhode, kjent som *abusipanin*, som nyter stor respekt i hjemmet.

Selv om både kristen og muslimsk religion har begynt å bli kjent blant Akan-folket, så er det overlegent store flertall fortsatt trofaste og varme tilhengere av Akan-folkets gamle religion, *Akom*. Religionens viktigste gud er kjent som *Nyame*, og var den som skapte verden, men som har lite med mennesker å gjøre i det daglige. Under ham er det derimot mange *abosom*, mindre guddommer og ånder som gjerne tar del og interesse i menneskers liv.

Prester tjener ofte en enkelt *abosom*,

og utgjør et talerør både til og fra disse gudene. Dyrkelsen av dem gjøres blant annet

via offergaver og bønn, og kan føre til lykke og fremgang i livet. Kanskje den mest kjente av disse mindre gudene er *Anansi*, edderkoppens som hjalp mennesket med å skape solen og månen, vise dem hvordan de skulle plante og så, og overbeviste *Nyame* om la det regne slik at frøene kunne vokse. Det fortelles mange sagn om denne guden, som gjennom både klokskap og sluhet som regel triumferer til tross for vanskelige odds.



Akansk terrakotta-hode fra 1600-tallet³

³ Kilde : The Metropolitan Museum of Art, New York, The Michael C. Rockefeller Memorial Collection, Nelson A. Rockefeller Gift, 1967 (1978.412.563) - [AlkaliSoaps](#)

4. Rolle?

Rollen din begynner spillet som fange ved Christiansborgs fort, hvor hen venter på å bli solgt som slave. Du er en av Akan-folket, som beskrevet i forrige kapittel. Men hva og hvem er du utover dette? Dette kapitlet er laget for å hjelpe deg forme en rolle. Dette handler dels om å beskrive din rolles personlighet og bakgrunn, men også hens kvaliteter, ferdigheter og svakheter. For å gjøre dette trenger du et rolleark, som du finner helt til sist i dette dokumentet.

Det er mange måter å designe en rolle på, men du kan kanskje begynne med å tenke litt på følgende spørsmål :

- Hvordan ble rollen din gjort til slave? Ble du fanget i et raid, eller ble du dømt som lovbrøyer?
- Hva gjorde rollen din før hen ble gjort til slave? Var du en kriger, en håndverker, en handelsmann eller noe helt annet?
- Hva slags familie hadde rollen din? Hvor er de nå? Hadde du barn? Ektemake? Foreldre?
- Hvordan har rollen din blitt behandlet siden hen ble gjort til slave?
- Har rollen din noen drømmer for fremtiden? Hva tror rollen din at vil skje med disse?
- Hva tror rollen din om europeere? Hva vil de med ham?
- Hvor gammel er rollen din? Hvilket kjønn?

Når du har summet litt rundt rollen din, så kan du begynne å fylle ut rollearket. Hver del av rollearket er beskrevet nedenunder :

A. Navn

Akan-navn følger et komplekst og rikt system. I dette spillet vil dette forenkles til å bestå av et fornavn og et etternavn. Fornavnet følger fra dagen en ble født :

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
Jente	Adwoa	Abenaa	Akua	Yaa	Afua	Ama	Akosua
Gutt	Kwadwó	Kwabená	Kwakú	Yaw	Kofi	Kwámè	Kwasi

Etternavnet er et familienavn som kan være så mangt, f.eks. : Adomako, Afrane, Afful, Agyare, Amamfo, Boasiako, Danso, Fofie, Kokote, Nyarko, Obuor, Ohene, Pappoe, Quansah, Siaw, Sowah, Tagoe, Yamoah og Yiadom. (Mange andre navn kan finnes på nettet).

B. Kjønn

Akan-folket på 1700-tallet identifiserte seg hovedsaklig menn og kvinner. Det fantes derimot også enkelte andre kjønnsuttrykk, og det var varierte oppfatninger om seksualitet og kjønn. Kjønn du velger kan påvirke hvordan andre roller vil se deg. Eksempelvis gav voksne, sterke menn best pris på slavemarkedene i koloniene, noe som gjorde noen av sjøfolkene litt mer interessert i å holde dem i live.

C. Alder

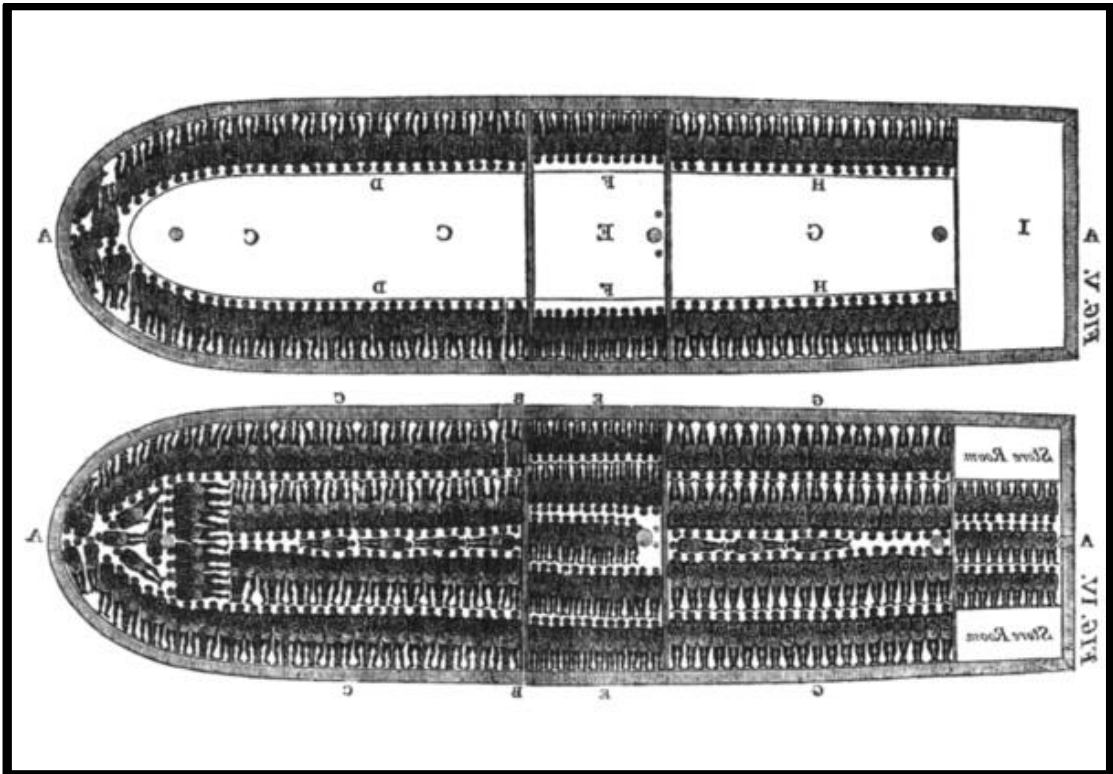
Din rolles alder etter vår tidsregning. Slaveskipene tok ombord både barn og voksne, om enn førstnevnte sjelden gav like god pris som voksne. Risikoen før dødsfall ombord var også større.

D. Abusua

Alle medlemmer av Akan-folket har en *abusua*, en familietilhørighet arvet fra sin mor. Se forrige kapittel for mer om dette.

E. Familie

Familie og tilhørighet er viktig i Akan-folket. Du bør beskrive litt om hvilken familie som du tvinges til å etterlate (og eventuelt om det er noen familiemedlemmer som er med deg ombord). MERK! Som et minimum **skal** du ha i alle fall et nært, levende familiemedlem som du må reise fra.



Utsnitt av et slavedekk på et skip brukt i trekanthandelen tidlig på 1800-tallet.

F. Ferdigheter

En ferdighet er et uttrykk for dine personlige evner. Hver gang du vil utføre en handling som det ikke er sikkert om du vil klare eller ei, spiller ferdighetene dine inn. Desto dyktigere du er i en gitt ferdighet, desto lettere er det å klare handlinger som involverer den ferdigheten. Alle ferdigheter rangeres på en skala som går fra "Svært sterk" til "svært svak".

Du må velge mellom seks ulike ferdigheter. Disse er :

Fysisk helse : Dette er et uttrykk for din kropps allmenne helsetilstand. Har du en god fysisk helse vil du sjelden bli syk, og om du først blir det er det langt enklere for deg å komme tilbake til hektene igjen. Har du en dårlig fysisk helse vil du være i fare for å dø på overfarten til koloniene, som følge av de mange og harde belastningene du utsettes for.

Psykisk helse : Dette er et uttrykk for din psykes allmenne helsetilstand. Har du en sterk psykisk helse vil du takle tunge påkjenninger lettere, og du klarer bedre enn de fleste å gå videre fra tøffe opplevelser. Har du en dårlig fysisk helse vil du være i fare for å utvikle depresjoner og andre mentale utfordringer på overfarten til koloniene, som følge av de mange og harde belastningene du utsettes for.

Kamp : Dette er et uttrykk for hvor flink du er til å slåss. Er du en dyktig kriger kan du bruke musketter, spyd og andre våpen med styrke og god treffsikkerhet. I tillegg kan du ha et renommé som gjør at noen andre behandler deg mer respektfullt.

Utseende : Dette er et uttrykk for hvor attraktiv du er som person. Et vakrere ytre gjør det ofte lettere å få hva du vil ha. I tillegg medfører det at du er en mer kostbar handelsvare, slik at du lettere kan unnsnippe de straffene som ville ødelegge ditt utseende. Samtidig er det alltid en risiko ved å ha et for pent ansikt i slike situasjoner.

Talegaver : Dette er et uttrykk for hvor flink du er til å snakke for deg, være det seg for å manipulere dine motstandere eller vekke dine venner til ny dyst. Husk allikevel at de færreste sjøfolkene vil forstå språket ditt, og dine evner vil stort sett være nytteløse mot dem.

Kunnskap : Dette er et uttrykk for hvor mye læring du har av ulike slag. Kanskje er du en dyktig håndverker? Kanskje gikk du i lære for å bli prest? I tillegg til at det kan dukke opp situasjoner hvor dine kunnskaper kan være nyttig for å overleve reisen, så innebærer også nyttige kunnskaper av ulike slag at du er en mer kostbar handelsvare.

Når du skal velge hvilke ferdigheter du skal ha, begynner alle ferdigheter på "Middels". Utover det har du 3 ferdighetspoeng å fordele. Å heve en ferdighet fra "Middels" til "Sterk" koster 1 ferdighetspoeng. Å heve en ferdighet fra "Sterk" til "Svært sterk" krever 3 ferdighetspoeng.

Du kan også velge å senke en eller flere ferdigheter til lavere en "Middels". Reduserer du en ferdighet fra "Middels" til "Svak" gir det deg 1 ferdighetspoeng å fordele et annet sted. Reduserer du en ferdighet fra "Svak" til "Svært svak" gir det deg 3 ferdighetspoeng å fordele annet steds.

Evne	Kostnad
Fra "Middels" til "Sterk"	1 ferdighetspoeng
Fra "Sterk" til "Svært sterk"	3 ferdighetspoeng
Fra "Middels" til "Svak"	1 ferdighetspoeng
Fra "Svak" til "Svært svak"	3 ferdighetspoeng

G. Personlig søken

Rollene er alle i en like vanskelig situasjon, og har naturligvis mye til felles. Samtidig skal hver enkelt rolle ha et personlig mål. Selv om rollen din kanskje har lyst til å jobbe for fellesskapets beste, vil hen i alle fall i noen grad også gjøre en innsats for å nå det som betyr mye for seg selv. Ens personlige søken kan være mange forskjellige mål, men noen eksempler du gjerne kan benytte er :

- Holde seg selv i live,
- Holde et familiemedlem i live gjennom reisen, eksempelvis ditt barn,
- Dø før skipet kommer frem til reisemålet,
- Få Anansis velsignelse fra presten som har begynt å tvile på sin tro,
- Ta hevn på styrmannen som hånte deg ved kjøpet,
- Få tilgivelse fra en annen slave ombord før dere når frem til deres destinasjon,
- Etc.

H. **Felles søken** : Gruppen felles målsetning / ambisjon. Denne skal IKKE skrives ned når du lager rolle, men er noe dere til syvende og sist finner ut av i spillets første scene (se neste kapittel). For å få til en god felles søken er det derimot ofte lurt at rollene allerede fra før spillstart har relasjoner til hverandre. Det anbefales derfor at man bruker litt tid på å bygge relasjoner før dere går i gang med selve spillet.

Dette spillets måte å bygge relasjoner på, er å benytte "garnnøste"-metoden. Denne går ut på at tar i bruk en gjenstand som kan gis fra spiller til spiller (gjerne et faktisk garnnøste så man kan holde i trådene, men en mynt, en ball, en vott, osv. fungerer også fint).

Spilleren som holder garnnøstet, kaster det til en valgfri spiller, og antyder en relasjon, eksempelvis "*Du skylder meg noe*". Spilleren som tar imot garnnøstet utdyper denne relasjonen, i dette tilfellet hva hen skylder og hvorfor. Deretter kaster den spilleren igjen garnnøstet videre til spiller nummer tre, og antyder en annen relasjon, eksempelvis "*Jeg skulle gifte meg med en i din familie*", hvorpå den spilleren må beskrive hvem det var, og hvordan det har påvirket rollen. Etter at man har utviklet minst 2-3 relasjoner hver, bør rollene ha grunn til å ha et fellesskap.

Husk at du som antyder en relasjon, skal gi mye rom for at den som mottar garnnøstet kan tilpasse den relasjonen på et vis som er komfortabelt og interessant for hen. Antydningen din må derfor være nettopp det – en ide som kan trekkes i mange ulike retninger.

Andre eksempler på antydninger kan være :

- "*I landsbyen min sies det at det er lurt å passe seg for deg*".
- "*Jeg møtte deg på jakt en gang*"
- "*Du har noe jeg elsker*"
- "*Hvert år kunne jeg se deg i landsbyen min*"

5. Spillregler

De fleste handlinger bestemmer du selv som spiller om lykkes eller ikke. Det kreves vanligvis ingen test for å se om du klarer å gå på dekket, løfte et rep eller blunke lurt til sidemannen. Av og til er det derimot usikkert hvorvidt rollen din vil lykkes med en handling eller ikke. Kanskje forsøker rollen å fyre av en pistol mot et mål på avstand, snike seg forbi en vakt eller lure en sjømann?

Hver gang du skal gjøre en handling som ikke er garantert suksess, må du først sammen med spillederen avgjøre hvilken ferdighet denne handlingen er knyttet til. Eksempelvis, skal du skyte en pistol, så er dette ferdigheten "Kamp". Skal du lure en vakt, vil det ofte være ferdigheten "Talegaver".

Når du har funnet ut av hvilken ferdighet det er snakk om, må du rulle en eller flere seks-sidige terninger. Sluttresultatet ditt etter kastet vil være et tall mellom 1 til 6, hvor 6 er det beste mulige utfallet. Hvor mange terninger du kaster, og hvordan du tolker kaster, avhenger av hvor god eller dårlig ferdigheten din er. Se følgende tabell:

Ferdighet	Terningkast
Svært svak	Rull tre terninger. Terningen med lavest antall øyne er ditt resultat.
Svak	Rull to terninger. Terningen med lavest antall øyne er ditt resultat.
Middels	Rull en terning. Antall øyne på denne terningen er ditt resultat.
Sterk	Rull to terninger. Terningen med høyest antall øyne er ditt resultat.
Svært sterk	Rull tre terninger. Terningen med høyest antall øyne er ditt resultat.

Spillederen kan sette et mål for hvor høyt du må rulle for å lykkes med handlingen. En enklere oppgave kan kreve at resultatet er hvertfall 3 eller 4, mens en vanskeligere handling krever et resultat på hvertfall 5 eller 6. Om to roller konkurrerer mot hverandre, eksempelvis dersom to personer slåss, så vil seierherren være den som får et høyere resultat enn den andre.

Spillederen kan også i noen tilfeller gi deg minuser, der hvor dette er rimelig. Eksempelvis, om din rolle slåss mot tre andre like dyktige motstandere, kan spillederen bestemme at du må trekke 1 fra resultatet ditt. Selv om du da ruller en 6-er, vil den da telle som en 5-er. Tilsvarende, er du syk eller deprimeret, kan det være at spillederen gir deg et slikt minus.

Noen handlinger tar tid og krever mange trinn. Spillederen kan velge at dersom du skal gjøre en komplisert handling over tid, så må du rulle for å se om du lykkes flere ganger. Dette kan eksempelvis være om du natt etter natt forsøker å file over lenkene dine uten at sjøfolkene merker det.

Det er ikke alle handlinger som kan lykkes. Eksempelvis vil ingen av rollene ha noen kjennskap til hvordan seile et større seilskip. Forsøk på å gjøre slikt uten veiledning og hjelp vil ikke ha reell sjanse for å kunne lykkes.

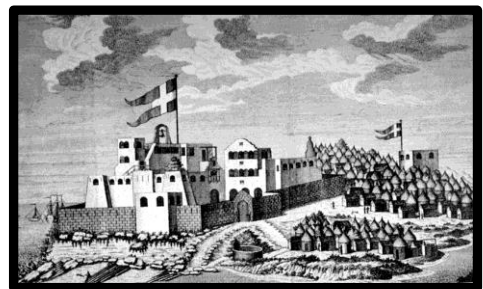
6. Spillets gang

Når rollene er ferdige og spillet settes i gang, så skal dere spille gjennom en serie med scener / faser. Det er en introduksjonsscene ("På Christiansborg fort"), deretter følger vekselvis "På skipet-scener" og "Minne-scener". Helt til slutt er det en "Avslutningsscene", som beskriver rollenes endelikt. Det er opp til dere selv hvor lang hver scene skal være, men det anbefales at det kanskje brukes grovt sett en halv time. Scenene er som følger:

A. På Christiansborg fort

Om denne scenen :

Spillet begynner med at rollene sitter i et slavehull på Christiansborg fort. Om ikke rollene kjenner hverandre fra før av, så vil de ha anledning til å bli bedre kjent nå. Omgivelsene deres er mørke og klamme, maten er dårlig og det er trangt om plassen.



Mål for scenen :

Dett er en introduksjonsscene, som handler at rollene skal bedre forstå sin skjebne, samt bygge en identitet som gruppe. Sistnevnte kan ta form på hvilken som helst måte dere vil, men skal i alle fall blant annet lede til at dere får en **felles søken**, en målsetning som dere alle ønsker å oppnå (om enn kanskje i varierende grad). Eksempler på en slik **felles søken** kan være :

- Holde hverandre i live,
- Gjøre opprør,
- Vende tilbake til sitt hjemland og familie,
- Senke skipet før det kommer frem,
- Ta livet av ens felles fiende,
- Beskytte noen som er viktig for alle

Husk å gjøre bruk av de relasjoner dere bygde med "garnnøstet" under rollebyggingen. Denne scenen er ikke over før dere har utviklet en felles søken, så det er viktig at spillerne samarbeider.

Hjelp til spilleleder :

Det er viktig å sette en klar og tydelig stemning fra starten av. Christiansborg fort er svært vakkert sett utenfra, men cellene er varme, farlige og mørke. Ens medfanger er ofte preget av sinne, depresjon, motløshet og frykt, som igjen fører til at vold og konflikter lett oppstår. Det er godt kjent at europeerne kjøper mange slaver, men det er bare de færreste som faktisk vet hvorfor. I stedet løper det mange rykter, blant annet at europeerne spiser dem de henter med seg. Et annet rykte som fortelles er at dersom man dør i europeernes land, vil ikke ens **okra** (livskraft / sjel) kunne vende

tilbake til sitt guddommelige opphav, og en vil være tapt for alltid. Hvis dette stemmer så er det enda verre enn å dø.

Benytt gjerne anledningen til å fortelle rollene om disse ryktene, og eventuelle andre rykter som verserer blant slaven. Det kan du eksempelvis gjøre ved å introdusere en birolle som forteller rollene dette eller simpelthen beskrive ryktene som en del av scenen.

Om spillerne har vanskeligheter med å finne en **felles søken**, så hjelp dem på vei. Dette kan du gjøre ved å introdusere biroller som kan være en fiende for dem, eller noen de ønsker å hjelpe. Kanskje er det en gammel og svak prest som alle rollene har grunn til å respektere, som de vil skaper et forbund for å holde i live gjennom reisen? Eller en sjømann som behandler dem alle så grusomt at de vil sørge for at han faller overbord?

Scenen avsluttes med at rollene fraktes i små båter og under streng overvåkning til et dansk-norsk slaveskip, hvor de settes i lenker under dekk. Europeerne har vært her lenge, og de store skipene er ikke ukjent for slaven. Samtidig er det bare de færreste som faktisk har vært på havet, og enda færre på et slikt skip. Skrittene inn i slaveskipet bør med rette være tunge.



B. På skipet –scener

Om disse scenene :

Hovedvekten av spillet foregår enten i “På skipet” – scener, eller “Minne” scener. “På skipet” – scener handler om livet på slaveskipet, utfordringer og muligheter ombord, samt beskrivelser av den virkeligheten slavene nå har havnet i.

Mål for scenene :

Scenene kan (og ofte bør) ha ulikt innhold. Som hovedregel bør hver scene inneholde en mulig trussel og en mulig gevinst, være det seg for alle eller bare noen enkelte av rollene. Det er disse scenene som driver historien videre. Innholdet av hver scene bør gi rom for at rollene kan forsøke forfølge både sin personlige og sin felles søken.

Hjelp til spilleleder :

Du setter i gang hver enkelt scene med å avgjøre hvor rollene befinner seg, beskrive hva som er rundt dem, og eventuelt introdusere biroller. Mot slutten av dette dokumentet er det laget en appendiks med noen ytterligere enkeltdetaljer som kan hjelpe deg med dette.

Du bør ofte tidlig i disse scenene be spillerne rulle for psykisk og fysisk helse. Begge deler er under hardt press ombord på skipet, og det vil bare være tematisk riktig om noen av rollene for en scene eller flere var preget av sykdom.

Formålet ditt med disse scenene er å skape en historie, men også gi spillerne muligheter til å oppnå sin personlige og felles søken. Hvor lett eller hvor vanskelig du bør gjøre dette, avhenger av hvor ambisiøse disse målene er. Eksempelvis, det å få sin frihet og komme tilbake til hjemlandet bør være nesten helt umulig, mens det å ta vare på en medpassasjer bør være mulig for snartenkte individer med litt flaks.

Hvor mange slike scener du og spillerne skal ha er mye opp til historien som dere lager sammen. Det bør være nok scener til at hver rolle kan gjøre et godt forsøk på å oppnå sine mål. Det er viktig at du med nye scener i alle fall delvis bygger videre på tidligere scener, spillernes handlinger og søken (personlig og felles). Du bør unngå at man lykkes / mislykkes med disse målene i de tidligste scenene. Slike mål er noe som rollene og spillerne bør jobbe mot gjennom flere scener.

Om en spillers rolle ikke er tilstede i en gitt scene, gi da gjerne spilleren til denne rollen kontrollen over en birolle i scenen. Det kan være spennende for spilleren å oppleve hvordan det er å være på motsatt side.

Eksempler på mulige scener :

- Det er natt i lasterommet dere oppholder dere i. Dere forsøker alle å sove, men det er en ung gutt her som ikke klarer å slutte gråte høyløyd. Lyden skaper mye frustrasjon hos de andre nede i lasterommet, og flere av dem har begynt å true gutten med juling om han ikke tier stille. Det later ikke til å lede godt av sted, og lyden blir bare høyere. Rollene har muligheten til å gripe inn, og kanskje skaffe seg en ny venn eller to?
- Under dekk går det en hvisken fra munn til munn, så stille at sjøfolkene ovenpå ikke kan høre noe. Flere oppfordrer til å gjøre opprør og bryte lenkene sine. Andre mener at dette er umulig, og at det beste er å bøye hodet i påvente av en bedre mulighet. Denne ordvekslingen når etter hvert bort til spillerne, som har en sjanse til å både oppildne og dempe denne trangten.
- Rollene og en gruppe andre slaver er hentet opp til dekk, for å få sin daglige rasjon og for en kort time eller to nyte litt friskere luft enn den slavedekket dere tilbringer mesteparten av døgnets timer i. Dere ser at en av sjøfolkene har lagt merke til en slavekvinne dere såvidt har vekslet noen få ord med, og har begynt å røre ved henne på måter som hun åpenbart ikke ønsker. Rollene har mulighet til å forsøke bryte inn i dette, men legger også merke til at de i stedet kan stjele sjømannens rasjon som han har latt ligge igjen ubeskyttet.
- Det er storm på havet, og vann trenger inn i rommet slavene er i. Noen har ropt om hjelp til sjøfolkene ovenpå, men får ingen reaksjon. Kanskje skjønner de ikke, eller så har de ikke tid til å hjelpe dere.... eller så bryr de seg ikke. Ingen av dere har noensinne seilt i et slikt skip før, og panikken er i ferd med å bre seg ut blant alle slavene, i takt med at mere vann kommer inn gjennom åpninger og luker.
- De aller fleste slavene er tatt med opp på dekk fordi noen skal straffes. Slike straffer gjøres gjerne foran flest mulig, slik at lærepenget formidles til flest mulig som kunne tenke seg å bryte med sjøfolkenes regler. Birollen som skal straffes er ektefellen eller kjæresten til en av rollene, og blikket hans er bønnfallende i retning av rollen.
- En av sjøfolkene er syk, og har sneket seg ned i lasterommet. Han har hørt at en av rollene har evnen til å helbrede, og da skipslegen ikke kan gjøre noe for helsen hans, tar han sjansen på å få hjelp fra slavene ombord (via kroppsspråk og en håndfull lærte ord). Rollen har mulighet til å be om mangt og meget som skal hjelpe sjømannens helse på rett vei, samt kanskje noen goder til seg selv og sine..
- Blant sjøfolkene ser rollene et ansikt med mørk hudfarge. Faktisk kunne han godt vært en av Akan-folket selv. Når dere snakker til ham svarer han ikke, men ansiktsuttrykket avslører at han forstår språket deres. Dere har endelig muligheten til å få litt informasjon om hvor dere er og hva dere skal! Om dere nå bare kan overbevise ham til å snakke...
- En av rollene har klart å slippe ut av lenkene, og er fri til å bevege seg omkring. Kanskje var hen heldig, og sjømannen som skulle lenke hen fast gjorde ikke jobben sin. Kanskje var låsen

av dårlig kvalitet, og brøt sammen uten at noen merket det. Uansett årsak dog, så er rollen for en kort stund fri. Samtidig har hen ingen verktøy til å slippe fri noen andre. For å gjøre det enda verre, er rollen ganske sikker på at det er folk blant dere som er villig til å rope alarm om de ser at noen er fri, bare for å få en ekstra rasjon mat i neste dag...

“Hver enkelt av dem var tildelt mindre plass enn hvis de hadde ligget i en kiste. Normalt ble de lagt på ryggen, med noen ganger ble de lagt på siden som skjeer, den ene etter den andre, og lå så tett, at man ikke kunne bevege seg uten å trække på dem; men de var jo bare slaver. Enkelte humane sjøfolk tok dog skoene av, før de trådte hen over dem, så de ikke skadet dem. Stanken nede hos negerne var så tykk og råttent, at man opplevde slaver, som ble ført ned i lasten sterke og sunne om aftenen, men som neste morgen var døde. En slavehandler fortalte, at hans skjorte, etter at han kun hadde vært 10 minutter nede i lasten, var så våt, som om den hadde vært dyppet i et spann med vann.”

- *Fra notatene til skipskirurg Thomas Trotter, 1783-1784.*

C. Minne-scener

Om disse scenene :

Mye av tiden sitter slavene lenket fast nede i lasterommet, uten annet å ta seg til enn å tenke på det livet som har vært. Disse scenene handler om å la rollen gjenoppleve viktige øyeblikk i sine yngre dager (“flashbacks”). Dette kan være dagen rollen møtte sin livs kjærlighet, første gang en tok livet av et bytte, en farlig kamp, eller noe helt dagligdags og ordinært. Det bør som hovedregel være **en** minne-scene per spiller/rolle. Spillelederens avgjør hvem sin tur det er til å spille sin minne-scene.

Viktig! I minne-scenene endrer spillergruppens oppgaver seg litt. Spilleren til den rollen som dere spiller ut minnet til, tar i akkurat denne scenen over oppgaven som spilleleder. Det innebærer at det er spilleren (og ikke spillelederen) som beskriver scenen og introduserer biroller.

Spillelederen og de andre spillerne får i denne scenen tildelt roller av den spilleren som styrer scenen. Disse rollene er i utgangspunktet bare midlertidige og er ment til å aktivt være en del av spillet i akkurat den minne-scenen. Det er derimot ingenting i veien for at en slik rolle dukker opp i flere minner, eller at de “vanlige” rollene (de som nå er ombord på skipet) dukker opp i en rolles minner, om spillerne er enige i at rollene kjente hverandre fra før av.

Eksempelvis: Anna (spilleleder), Signe, Audun og Ludvig skal spille ut en minne-scene. Denne gangen er det Ludvig som skal styre scenen. Ludvig ønsker at minne-scenen skal handle om den gang hans rolle lurte seg inn i hjemmet til sin barndoms kjæreste og fikk sitt første kyss. Først beskriver Ludvig scenen : *“Det var en enkel, liten landsby, av den sorten man har sett hundrevis av ganger, og som ingen ville brydd seg stort med hadde det ikke vært for at piken med de vakreste øyne i verden bodde der. Hun bodde i et lite hus i utkanten av landsbyen, som hun delte med sine foreldre og mange søsken...”*

Ludvig forteller deretter at de viktigste rollene her er den varme og snille kjæresten og de to vanskelige, tverre foreldrene. Etter å ha beskrevet disse rollene fordeler han dem mellom Anna, Signe og Audun. Etterpå spiller de ut scenen. Dersom det er nødvendig å rulle en terning for å se om en handling lykkes eller ikke, så er det i utgangspunktet Ludvig som bestemmer hva slags ferdigheter rollene har.

Hjelp til spilleren:

Sliter du med å komme på en scene? Husk at når du lagde rollen, så måtte du også definere en familie, blant annet minst et familiemedlem som fortsatt er igjen i hjemlandet. Kanskje kan det familiemedlemmet være en del av en spennende scene? Kanskje minnes du din mor, og alle de spennende eventyrene hun fortalte deg? Eller hvordan din bror fikk deg til å spise sølekaker? Eller hvordan du ektemann alltid smilte hver gang han så deg? Scener om glade minner fra et liv man trolig har tapt for alltid, kan være både søte og så inderlig bitre på en gang..

Når scenen er over:

Etter at minne-scenen er ferdig, kan spilleren justere en av sine ferdigheter opp ett hakk. Det er opp til spillelederen å velge hvilken ferdighet dette er. Ferdigheten skal være nært relatert til det rollen opplevde i dette minnet. Eksempelvis, kjærlige øyeblikk kan gi en bedre psykisk helse, det å sitte ved sin fars føtter og høre på historier om gudene gir mer kunnskap, deltakelse i et stort slag gir bedre kampferdigheter, osv.

D. Avslutningsscene

Om denne scenen :

Dette er den siste scenen i spillet. Det mest sannsynlige utfallet er at rollene ankommer Dansk Vestindien, og der blir stuet inn i nye celler, i påvente av å skulle bli solgt til høystbydende. Hvis ikke, kan det være at rollene dør av sykdom, vold eller endog i en henrettelse på veien over havet. Det er bare en forsvinnende liten sjanse for at man skal klare å komme seg hjem igjen.

Samtidig er det ikke slik at absolutt alt må være en tragedie. Rollene kan ha klart å oppnå små seire. Kanskje har man klart å sørge for at ens hustru fortsatt er i live. Kanskje har man klart å gjenfinne troen på Anansi, og vil introdusere ham til denne nye verdenen. Kanskje har man funnet et tett og varmt vennskap ombord, som gjør det litt lettere å møte denne farlige nye tilværelsen.

Scenen handler å spille ut avslutningen på rollenes reise. Hvorvidt rollene vil lykkes i sin felles søken eller ei, bør som hovedregel avgjøres her (så langt det er mulig). Alle personlige søken som ikke er endelig avgjort om vil lykkes eller ei, bør også avgjøres her.

Helt avslutningsvis, når scenen ellers er ferdig, forteller hver spiller sin rolles epilog. Hva skjedde med rollen? Eller dens familie? Er det noen som kommer til å huske rollen?

Hjelp til spilleleder:

Så langt mulig, bør denne scenen avgjøre om rollene klarte å gjennomføre sin personlige og felles søken. Bygg som før videre på hva rollene har gjort i tidligere scener, gjerne slik at avslutningsscenen inkluderer et klimaks hvor rollene får avgjort om de lykkes eller ei.

Eksempelvis kan rollene ha bestemt seg for at deres felles mål er å holde en gammel, men respektert mann i live gjennom hele reisen. Han er en respektert *nana*, og alle rollene føler ærbødighet for ham. I tidligere "På skipet" scener har man kanskje stjålet mat slik at han kan spise bedre, eller lurt vakter til å gi ham ekstra mye tid oppe på hoveddekket så han får luft. De har også lært mer om skipet, og hvem som er ombord. Underveis har allikevel denne mannen visnet sakte men sikkert, og det er nå åpenbart at det må sterkere lut til for å redde ham. Deres kanskje eneste sjanse er å nå frem til skipskirurgen, men mangler språk og muligheten til å nå frem hos sjøfolkene.

Det er ingen garanti for at rollene faktisk når frem til Dansk Vestindien. En betydelig minoritet døde ombord. Avslutningsscenen trenger derfor ikke være ankomsten, men kan være det øyeblikket da alle rollene sammen forsøker å kaste seg på havet, i håp om at bølgene i alle fall vil føre likene deres hjem.

Hvis rollene forsøker seg på å rømme, kjempe eller andre farlige løsninger, bør du beskrive hva som står på spill. Har eksempelvis rollene bestemt seg for å våge seg på et opprør, bygget opp gjennom flere "På skipet" – scener, kan du bidra til å beskrive situasjonen og hva enn rollene står ovenfor. Hvordan det endelig går er opp til dere, men husk at dette er ikke en spill som forventes å ende med en lykkelig slutt. Selv om et opprør mot all formodning skulle lykkes, så er det fortsatt en tilnærmet umulig oppgave å komme hjem igjen.

De aller fleste skipene og de fleste slavene nådde allikevel frem til koloniene. Hvis skipet ankrer opp ved en av øyene bør du beskrive hvordan slavene under bevoktning blir satt i land, gitt mat og drikke, og får anledningen til å hvile og stelle seg. For slavene er dette noen få behagelige dager, skjenket dem kun så de kan få et bedre utseende og dermed få en høyere pris. Denne kortvarige freden kan derimot brukes til å avslutte mangt og meget som rollene skulle ønske. Gi (som alltid) rom for at rollene kan ta initiativ.

ROLLEARK

Navn :

Abusua :

Kjønn :

Familie :

Alder :

Ferdigheter:

	Svært svak	Svak	Middels	Sterk	Svært sterk
Fysisk helse					
Psykisk helse					
Kamp					
Utseende					
Talegaver					
Kunnskap					

Personlig søken :

Felles søken :

X. Appendiks

Informasjonen i denne appendiksen er ikke essensiell for å spille "Skipet". Den er derfor skrevet helt avslutningsvis og for seg selv. Her finner du en del beskrivelser av ulike detaljer tilknyttet denne handelen som kan være nyttige for å sette stemning. Disse kan brukes etter behov.

Skip

Dansk-norske handelsskip i trekanthandelen varierte mye i størrelse, og man kunne ved sjeldne anledninger se små handelsskip på 50 tonn med plass til bare noen titalls slaver ankre opp ved Christiansborg. Et langt mer vanlig syn var derimot skip av solid størrelse, mellom 150 til 250 tonn, med en besetning fra 25 til 50 mann. Skipene var langt tettere bemannet enn på reiser til andre steder av verden. Eierne visste at sykdom ville kreve livene til mange av sjøfolkene også, og det måtte derfor være lett å erstatte de tapte.

Hoveddekk

En del av hoveddekket (øverste dekk) ble før reisen forberedt til et område slavene kunne trekke luft, forberede mat, og bevege på seg. Dette området var innhegnet med skanser på hver side, bak hvilke sjøfolkene kunne holde oversikt og være klare med våpen om noe skulle skje. Europeerne hadde alt fra musketter og huggertter til svingbasser (gaffelmonterte småkanoner) klare i tilfelle noe skulle skje. For de slavene som ønsket å kaste seg overbord, i håp om å svømme til land, eller bare for å drukne seg selv, var det hengt opp netting langs sidene av skipet.

Kapteinens og overstyrmannens kahytter var akterut på hoveddekket. Her befant regnskapet, skipsartiklene og alle viktige papirer seg. Likedan var våpenkistene plassert tett ved kapteinens kahytt, på god avstand fra slavene. Selv om slavene ofte var mange ganger flere enn sjøfolkene, utgjorde våpnene en såpass stor overmakt at oddsene var sterkt på sjøfolkenes side.

Slavedekket

Menn ble normalt plassert foran på skipet, mens kvinner og barn ble plassert i akterenden. Hvor tett slavene ble stuert sammen varierte noe. Enkelte kapteiner antok at med litt bedre plass ville flere overleve, og dermed profitten øke. Andre tok sjansen på å pakke så mange slaver inn som de bare kunne, og stuert slavene så tett sammen at de måtte ligge på siden.

Mellom rommene for menn og for kvinner lå gjerne mannskapets rom, samt små kahytter for lavere offiserer og andre av betydning. I noen tilfeller ble dette derimot ofret til fordel for å kunne ta ombord enda flere slaver, slik at mannskapet måtte sove på hoveddekket.

Ofte ble det bygget inn et ekstra "mellomdekk" på slavedekket, slik at det rommet som i utgangspunktet kanskje bare var halvannen meter høyt, ble delt i to langs veggene. Plassen i et alminnelig slaveskip per mann var omtrentlig 1,8 m i lengde, 40 cm i bredde, og 65 cm i høyde.

En del hull ble boret der hvor det var forsvarlig for skipets del, for å sikre at slavene fikk noe frisk luft. Den tettpakkede menneskemengden førte allikevel fort til en kraftig stank. Sanitærforhold bestod i hovedsak av noen trespann, plassert ut omkring i rommet, og hjalp ikke på det.

Ifølge instruksene fra eierne var sjøfolkene pålagt å vaske slavedekket jevnlig. Når dette skjedde ble de fleste slavene bragt opp på dekk, bortsett fra en håndfull som fikk i oppgave å skrubbe rommene de lå i, under ledelse av noen sjøfolk. Det var varierende i hvilken grad denne rengjøringen skjedde, og langtifra alle kapteiner var like opptatt av å følge reglementene, spesielt ikke når reisen allerede var vanskelig og været dårlig.

Mat

Mat kunne variere ut fra hva som var tilgjengelig, men slavene fikk som regel en diett bestående av mye bønner, byggryn og litt fleusk. En alminnelig ukesrasjon var :

¼ kg fleusk,

2 liter bønner,

2 liter byggryn,

¾ liter mais eller hirse

¼ liter brennevin,

150 gram tobakk og 1 tobakkspipe.

Noen slaver forsøkte sultestreike, som en måte å gjøre motstand på. Dette ble sjelden akseptert i lengre tid. Egne verktøy for å tvinge opp munnen til slaver var ombord. Grøt eller annen flytende mat ble så helt ned i munnen på den det gjaldt.

Etter at måltidet var over, ble slavene vanligvis presset til å danse. Årsaken var et ønske om å unngå både skjærbuk og melankoli. Ankelkjettinger ble ofte ikke tatt av, i alle fall ikke mennene, slik at mange skadet ankene gjennom denne pålagte "dansen".

Reisetid og -kurs

De fleste skipene som reiste fra Gullkysten måtte følge vindene og strømmene. Det innebar vanligvis å seile enda lenger syd mot ekvator, for deretter å snu i retning nordvest med Sydøstpassaten og den sydlige ekvatorialstrømmen. Reisetiden kunne variere mye ut fra forholdene, og en kaptein kunne bruke alt fra tre-fire uker til fire måneder eller mer for å komme seg til koloniene.

Straffer

Disiplinen var hard. Det gjaldt både for sjøfolkene og for slavene. Det var opp til kapteinen å dømme, og straffene ble gjerne gjennomført foran et publikum. Sjøfolkenes avstraffelser håndterte man derimot som regel der hvor slavene ikke fikk dette med seg, av frykt for at det skulle signalisere at europeerne var splittet. Skulle derimot en slave avstraffes, så falt slagene, piskan eller hengingen der hvor alle kunne se det.

Relativt få slaver ble faktisk straffet, men når det skjedde ble det ofte gjort mye ut av det. Formålet var ofte å unngå å måtte straffe flere. Vold førte til at slavene sank i verdi, som ikke var ønskelig for de av offiserene som hadde håp om en bonus. For alle sjøfolkene var sikkerhet ofte ensbetydende med å alltid vise styrke, aldri svakhet. Offentlige avstraffelser av slaver ble en viktig teknikk for akkurat dette.

Dødelighet

Dødeligheten ombord var svært høy, uansett om man var europeer eller afrikaner. Antall døde per skip varierte mye, om enn gjennomsnittet mot slutten av 1700-tallet lå noe i overkant av 10%. Trolig var dødstillene noe høyere for sjøfolkene enn slavene, gitt mindre motstandsdyktighet mot lokale sykdommer.

Slavenes sammensetning

Dansk-norsk slavehandel var ikke stor nok til å sikre en konstant tilgang på nye slaver for alle skip som ankret opp ved handelsfortene. Man måtte ofte vente lenge, seile mellom ulike fort, og av og til kjøpe fra andre makter. Farene med sykdom, opprør, osv. gjorde seg naturligvis gjeldende all den tiden man ventet. Dette førte til at det var få muligheter til å være altfor kritisk til hvilke slaver man fikk ombord.

Mange slaver ble skaffet via krig. Risikoen ved dette er at man kunne ende opp med en last bestående av motvillige, trente krigere, som kunne gjøre livet farlig for sjøfolkene. Det kunne til og med hende at hele hæravdelinger kom ombord, med all deres erfaring med å samarbeide.

Det var derimot langtifra uvanlig at slavene kom fra mange ulike stammer. Dersom disse var fiendtlige mot hverandre, kunne det være svært nyttig for sjøfolkene. Forsøkte en stamme seg på å flykte, kunne et medlem av en fiendtlig stamme advare sjøfolkene om hva som var planlagt slik at de kunne stanse det. Gamle uvennskap forsvant ikke så snart man kom ombord.

Felleskap mellom slavenasjoner

Storbritannia, Frankrike, Nederland, Portugal, Danmark-Norge og alle andre slavehandlere i trekanthandelen var sterke rivaler, og kjempet om mest mulig profitt til seg selv. Alle var derimot skjønne enige om at opprør blant slaver var noe som måtte bekjempes uansett hvilket skip det skjedde på, og de fleste slavehandlere ville aktivt forsøke gjenerobre skip som hadde gått tapt på den måten.

Stillinger ombord

Kapteinen

Kapteinen var skipets øverste leder. Han var i utgangspunktet forpliktet til å følge den plan og den strategi som er gitt ham av skipets eiere, men hadde ofte stor frihet til å selv gjøre beslutninger ut i fra det som virket fornuftig der og da. Han hadde mange rettigheter ombord, men også et stort ansvar, og måtte svare for de aller fleste detaljer ved reisen når den var over. Alle større beslutninger om seilasen og oppbevaringen av slavene ble tatt av kapteinen.

Kapteinen og enkelte av de høyere offiserene ble vanligvis belønnet med en bonus beregnet ut fra hvor profitabel de klarte å gjøre reisen. En reise med god inntjening innebar stort sett at den skjedde raskt, at man lett fikk skaffet de "varene" som skipet hadde plass til å frakte, at man oppnådde gode priser, og at ingen eller ingenting gikk tapt underveis. Å oppnå alt det var ofte en stor utfordring for de fleste kapteiner, da det var så inderlig mye som kunne gå galt..

Kapteinen hadde også ansvaret for religionsutøvelsen ombord, og skulle lede bønnen. Han var også øverste dommer dersom noen av sjøfolkene handlet i strid med skipsartiklene. Kapteinen hadde videre det øverste ansvaret for skipets protokoll, regnskapsbøker og andre viktige papirer.

Overstyrmannen

Overstyrmannen var som en "visekaptein" å regne, og var den som stod nest i rang etter kapteinen. Et tegn på at de øverste offiserene utgjorde et eget sosialt lag var at både kapteinen og overstyrmannen inntok sine måltider i kapteinens kahytt, vanligvis sammen med understyrmannen og skipskirurgen. Overstyrmannen skulle ha de samme ferdigheter til navigasjon, forretningsførsel, ledelse, osv. som kapteinen skulle ha. På reiser som dette var det høy dødelighet blant sjøfolkene, og det måtte være kompetent mannskap som kunne overta jobben. Overstyrmannen hadde sammen med understyrmannen mye av det øverste ansvaret for det praktiske arbeidet på dekk.

Understyrmannen

En lignende rolle som overstyrmannen. Den store sykdomsfaren førte alltid til at det var godt med navigatører ombord, og i tillegg til understyrmannen var det ofte både en 3. og 4. styrmann under dem igjen. Det gikk derimot ofte et viktig sosialt skille mellom understyrmannen og de av lavere rang, hvor sistnevnte ikke hørte til den øverste gruppen av offiserer.

Skipskirurgen

Kirurgene, ofte kalt mester eller overmester, var ansvarlig for både sjøfolkenes og slavenes helbred. Dette var nok den vanskeligste jobben ombord, og en evig tapende kamp. Som skipskirurg måtte man kjempe en nesten alltid tapende kamp mot de mange tropiske sykdommene alle ble utsatt for, og ens eneste hjelp var legemidler som sjelden var spesielt effektive. Legevitenskapen utviklet seg allikevel noe i løpet av 1700-tallet, og en god kirurg kunne gjøre mye nytte.

Skipsassistenten

Skipsassistenten hadde det daglige ansvaret som bokholder og regnskapsansvarlig. Assistenten skulle føre lister over forbruk av alle slags varer ombord, over hvilke slaver som var kjøpt og solgt, deres pris og endelikt, osv. Dette var ofte en rolle gitt en ung mann man forventet mye av i fremtiden, og ble en inngangsdør til viktigere og mer respektable stillinger. Det kunne derimot også være en måte å herde unge menn som ikke hadde lært seg stort om disiplin, og i så tilfelle måtte man være forsiktig med hvor man gjorde av brennevinet..

Konstabelen

Konstabelen var en rolle som ofte ble kombinert med å være 3. eller 4. styrmann. Dennes jobb var å ha skipet klart til strid til enhver tid, og han drev jevnlig trening av mannskapet i våpenbruk. Dels handlet dette om å være klar for å møte pirater eller fiender utenfra, men den største trusselen for slaveskip var ofte fra slavene selv.

Tømmermenn

Tømmermennene var "kun" matroser, men stod høyt i rang blant dem. De var gjerne to stykker, med ansvaret for alt tømmerarbeid ombord. Skipene ble gjerne ombygd etter hver del av trekanthandelen, og det var derfor svært viktig å ha gode tømmermenn som kunne forberede skipet raskt og effektivt.

Matroser

De fleste ombord på skipet gjorde tjeneste som alminnelige matroser, og fulgte de oppdrag og oppgaver de fikk av offiserene over seg. Mens de høyere offiserene kunne forvente seg ekstra belønninger ved vellykkede handelsreiser, så fikk stort sett matrosene bare se frem til en fast gasje. De hadde følgelig lite å tjene på å holde farlige slaver i live, bortsett fra for å unngå kapteinens vrede. I årenes løp tok også noen frigjorte afrikanere tjeneste ombord på slaveskip, med de samme forventningene til deres arbeid som alle andre.

De fleste matroser regnet denne ferden som farlig, og det var ofte vanskelig for kapteiner å skaffe nok mannskap. Det var ikke uvanlig at kapteiner uten mannskap brukte lyssky metoder for å rekruttere sjøfolk.

Skipsgutter

Nederst på rangstigen var skipsguttene, nykomlinger i bransjen, hvor mange av dem såvidt hadde fylt 14 år. Deres oppgaver var oftest hva alle andre ville unngå, og de ble ofte skyteskive når noen trengte å avreagere.