

# Kobani



Et scenarie af Signe Løndahl Hertel

## Kolofon

**Idé og tekst** Signe Løndahl Hertel

**Layout** Signe Løndahl Hertel

**Redigering** Mette FINDERUP og Ann Kristine Eriksen

**Korrektur** Ann Kristine Eriksen

**Tak til mine spiltestere** Ann Kristine Eriksen, Kristoffer Thurøe, Mikkel Bækgaard og Nicolai Strøm Steffensen.

**Stor tak for krisemøde, opmuntring og sparring** til Mette FINDERUP.

**Tak til Anders Frost Bertelsen** og andre for at anbefale klassiske krigsfilm.

**Tak til alle jer der spillede scenariet.**

**Særlig tak** til Galawiesh Abeid, for at invitere mig ind i sit hjem og fortælle mig om sin tid i den kurdisk irakiske peshmerga samt om sin flugt til Danmark. Jeg vil huske din historie og tage den med mig.

## Indhold

<b>Scenarietekst</b>	<b>3</b>
Introduktion	3
Fortællingen	4
Roller	5
Biroller	6
Sådan spilles scenariet	7
Flashbacks	8
Sådan spillede scenariet	9
Kamp og død	10
De kurdiske militser	11
Daesh	12
Kurdistan	13
<b>Afvikling</b>	<b>14</b>
Velkomst og opstart	15
Briefing af scenariet	16
Opvarmning	18
Casting	19
<b>Scenekatalog</b>	<b>20</b>
<b>Bilag</b>	<b>31</b>
Roller	32
Sceneoversigt	46
Bilag til scenariet	47
<b>Kobani og YPGs efterspil</b>	<b>51</b>



## Introduktion

Byen Kobanî i det nordlige Syrien angribes og belejres af den militante gruppe Daesh. Den kurdiske befolkning i byen er presset og mange er flygtet over grænsen til Tyrkiet. Frihedskæmperne i den kurdiske militans YPG kæmper for at holde fjenden væk, men frontlinjerne og kampen rykker længere og længere ind i hjertet af Kobanî.

Spillerne er fire unge, kurdiske kvinder, der har meldt sig for at kæmpe for YPG. De er vokset op sammen i Kobanî, men nu er deres hjem forvandlet til en slagmark. Mens de slås for at befri byen, dukker glimt af fortiden op. Hver en bygning, gade og plads indeholder minder fra deres liv før krigen. Sideløbende med, at byen sprænges og forvandles af kampen, ændres også rollernes selvbillede.

Scenariet foregår før og under belejringen af byen Kobanî og forløber over fem akter samt en prolog og en epilog. De skrevne scener udspiller sig hovedsageligt i Kobanî, og alle steder, rollerne bevæger sig, kan indeholde minder, som enten spillerne eller du sætter gennem flashbacks. Minderne er fra livet før krigen og viser, hvem rollerne var dengang i forhold til, hvem de er ved at ændre sig til i krigens skygge.

Kobanî er et drama om mennesket i krig. Det fokuserer på de ofre, man gør i kampen for overlevelse, og den menneskelighed, der tabes på slagmarken. Scenariet handler om drømmene for fremtiden, minderne fra fortiden og den nutid, der sætter det hele over styr.

## Fortællingen

Kobani handler om fire kvinder i den kurdiske milits - Bijara, Avan, Kaia og Sera. Igennem scenariet følger I karakterenes udvikling, fra før krigen begynder, til de befrier byen Kobani. Fortællingen forløber over fem akter, inklusiv en prolog og en epilog.

**Prolog:** Kort tekststykke, du læser op.

**Akt I:** Foregår på Mistanour Bakke sydøst for byen i 2010, hvor familierne er samlet på ramadanens sidste aften, for at se solen gå ned over Kobani. Akten indeholder kun den ene scene, som foregår før det arabiske forår og før borgerkrigen i Syrien. Den viser rollernes liv før krigen.

**Akt II:** Foråret 2014, hvor Daesh begynder at rykke mod Kobani. Krigen bliver mere præsent i rollernes liv og de melder sig til den kurdiske milits YPG.

**Akt III:** Rollerne begynder deres træning, mens fjenden rykker tættere på byen. Da det står klart, at Daesh kommer til at angribe Kobani, må rollerne tage afsked med deres forældre og se dem flygte.

**Akt IV:** Daesh angriber Kobani, og YPG bliver presset langt ind i byen. Kampene foregår nu fra bygning til bygning, og Kobani er på vej i knæ.

**Akt V:** Rollerne og YPG gør et desperat forsøg på at generobre Mistanour Bakke for dermed at genvinde kontrollen over byen. Akten ender med at rollerne indtager bakken og fordriver Daesh fra Kobani.

**Epilog:** Scenariet slutter med en scene, hvor rollerne igen sidder på Mistanour Bakke, ligesom de gjorde i første akt. De ser ud over Kobani, der nu ligger i ruiner.



## Roller

Spillerne spiller fire kurdiske kvinder, der er vokset op i byen Kobanî og nu melder sig til den kurdiske milits, for at forsvare byen mod den militante gruppe Daesh. Rollerne er alle i familie med hinanden, da de er børn af tre søstre fra Kobanî.

**Bijara**, 23 år er den erfarne i gruppen. Hun er storesøster til Kaia og som den ældste af pigerne, har hun ofte fået ansvaret for de andre. Efter hendes ægteskab i Tyrkiet gik i stykker, meldte hun sig til den kurdiske milits. Nu vender hun tilbage til Kobanî, for at forsvare byen.

**Avan**, 21 år er gruppens enspænder. Hun er enebarn, men har altid brugt meget tid med sine kusiner. Hun har ikke altid lyst til at gøre de ting, de andre foreslår og har det fint med at gå sine egne veje. Hun holder af at være på værksted med sin far og er dygtig til alt, hvad der har med mekanik at gøre.

**Kaia**, 20 år er Bijaras søster og har altid drømt om et liv med kærlighed og om at starte en familie. Hendes skønhed og blidhed får andre, til at tænke det bedste om hende. Hun og Bijara var tætte og fortrolige i deres opvækst, men efter Bijara blev gift, har de ikke haft meget kontakt. Kaia har først for nylig fundet ud af, at hendes søster er i den kurdiske milits.

**Sera**, 18 år er gruppens yngste. Hun kom til Kobanî, efter hendes far blev dræbt i Irak i krigen mod Saddam Hussein. Hun var ikke ret gammel, og kusinerne tog hende under deres vinge, da Seras mor var for tynget af sorg, til at tage sig rigtigt af hende.



## Biroller

**Desmal, Sergul og Nermal** er rollernes mødre og tre søstre, der er opvokset i Kobanî. I deres familie er det tradition, at familien samles på Mistanour Bakke på ramadanens sidste aften, for at se solen gå ned. Denne tradition holder de ved, også efter de har fået børn.

**Desmal og Daran** – Bijara og Kaias forældre  
Deres forhold har altid været fyldt med kærlighed og respekt og de har skabt et trygt og kærligt barndomshjem for deres børn.

**Sergul og Sahîn** – Avans forældre  
Far Sahîn har altid været lidt af en enspænder, lige som sin datter. Han har lært sine evner med mekanik videre til Avan og de har det godt sammen.

**Nermal** – Seras mor  
Efter han blev dræbt i kampen mod Saddam Hussein i 2003, tog Nermal sine to børn med tilbage til Kobanî. Hun er aldrig rigtig kommet sig over tabet af Seras far og har derfor ikke kunnet være der for Sera, som hun burde. Seras bror, Erdem er flyttet tilbage til Irak for at studere, hvilket ikke har gjort det nemmere for Nermal.

**Bayram** – Bijaras ægtemand  
Bayram er opvokset i byen Van i Tyrkiet og efter han og Bijara giftede sig, flyttede hun med ham dertil. Han er en god mand med respekt for folk omkring sig og hans kærlighed for Bijara er oprigtig. Hans familie er mere traditionel end Bijaras, hvilket deres ægteskab ikke kunne klare. Hun forlod ham og meldte sig til den kurdiske milits.

**Baz** – Seras bedste ven  
Baz og Sera har været venner siden, Seras familie flyttede til Kobanî. De skaber historier sammen, går på opdagelse i Kobanî og han giver hende plads til at være sig selv. Baz melder sig som frivillig på byens hospital, når Daesh nærmer sig.

**Azî** – Kaias potentielle kærlighed  
Azî er en ung og tiltrækkende mand, der har fanget Kaias opmærksomhed. Han kan lide Kaia og behandler hende godt. De er ved at lære hinanden at kende og finde ud af, om de måske kunne være hinandens eneste ene. Han melder sig til militsen kort før Kaia, Avan og Sera melder sig.



## Sådan spilles scenariet

For at spille scenariet, skal I bruge et lokale med et bord, hvor I kan sidde, de printede bilag til scenariet, samt en brik til flashbacks med billederne af byen på de to sider. På Fastaval vil I få udleveret brikken samt et kort over Kobani i A3 størrelse. Kortet og brikken skal ligge på bordet mellem jer. Til hjælp er der desuden oversigt over våbentyper samt stemningsbilleder af Kobani.

Scenariet spilles siddende rundt om bordet, hvor du sætter og klipper de skrevne scener og spiller biroller. Spillerne spiller deres roller og kan også vælge at beskrive situationer, steder eller deres rolles reaktioner.

Scenariet består af scener og flashbacks. Scenerne sætter du kronologisk ud fra scenekataloget, mens flashbacks sættes af spillerne og dig, når I synes, det passer ind. Flashbackene er korte og indeholder minder for en eller flere af rollerne. De kan enten spilles eller være en beskrivelse. I kan sætte flashbacks når som helst og flere gange i en scene.



## Flashbacks

Flashbackene er ikke skrevet på forhånd og er noget spillerne skaber undervejs i scenariet med hjælp fra dig. Når spillerne eller du vil sætte et flashback, gøres det ved en simpel mekanik.

Under hele scenariet, skal der ligge en brik på bordet, med to forskellige sider. På Fastaval får I udleveret denne brik. Brikkens lilla side med et billede af Kobani i ruiner, vil vende opad under scenerne. Denne repræsenterer nutiden. Når du eller en spiller sætter et flashback, vender vedkommende brikken om, så den grønne side med et billede af byen før krigen nu er synlig. Flashbacket kan vare fra få sekunder til et par minutter. Når flashbacket er slut, vendes brikken igen for at vise, at I er tilbage ved den scene I forlod.

### Forskellige typer flashbacks

Et flashback kan både spilles, eller det kan være en beskrivelse. Hvis en spiller gerne vil spille et flashback med en birolle, skal de, når de vender brikken, sige til dig; *"Jeg vil gerne spille scenen, hvor min rolle første gang fortæller X, at..."* Du vil så spille den birolle, vedkommende har involveret i flashbacket.

Når flashbacket er en beskrivelse, er der ikke brug for, at spilleren rammesætter flashbacket. Når vedkommende vender brikken, ved I andre, at der nu er tale om et minde. Her kan spilleren gå direkte i gang med eksempelvis at sige; *"Sera stod for første gang overfor sin syriske familie. Hun kendte ingen af dem og følte sig skræmt og alene. Bijara smilte varmt til hende..."*

I kan med fordel vælge at koble flashbacks til de steder, rollerne befinder sig i den gældende scene. Et eksempel kunne være, at rollerne er i færd med at sigte en granat mod moskeens minaret, fordi de mistænker, at en snigskytte sidder i tårnet. Bijaras spiller vender brikken og siger;

*"Jeg husker da vi stod i skyggen af moskeen og Bayram kyssede mig for første gang. I det øjeblik vidste jeg, at jeg elskede ham."*

Hvorefter spilleren vender brikken igen, og tårnet styrter i grus foran dem.

Spillerne kan både sætte flashbacks for deres egen rolle og hinandens. Flashbackene skal helst sættes af spillerne, mens hvis de syntes det er svært at sætte flashbacks eller af en anden grund ikke gør det, kan du som spilleleder sætte flashbacks for dem. Den gældende spiller, skal stadig være med til at skabe mindet. Det kan eksempelvis gøres ved at du vender brikken i en scene og spørger; *"Har Avan ikke et minde her fra skolen?"*

Hvis du fornemmer at spilleren har brug for mere hjælp til at skabe et flashback, må du give dem mere inspiration. Du kan også vælge at inddrage birollerne og sætte et flashback mellem en birolle og en rolle på samme måde, som spillerne ville gøre.

### Flashbacks og rollernes udvikling

Når du sætter et flashback for en spiller, skal du forsøge at sætte det, så du tror, det vil være interessant for rollens udvikling eller indre konflikt. Dette vil selvfølgelig afhænge af, hvordan jeres spil har udviklet sig, men en tommelfingerregel kan være, at sætte et flashback, hvor rollen har stået i en lignende situation, som den de er i nu. Her kan spilleren så enten beskrive, hvordan rollen gjorde det samme som nu – for at udtrykke at rollen ikke har ændret sig. Eller vedkommende kan beskrive, hvordan rollen gjorde eller følte det præcist modsatte – for at udtrykke at rollen har ændret sig og måske endda mistet den del af sig selv.

Flashbackene er spillernes og dit redskab til at forme og påvirke rollernes udvikling og indre konflikter. I kan skabe minder fra rollernes fortid, på en måde så rollernes handlinger i nutiden spejles i dem. Hvis I ikke husker at sætte flashbacks, vil en stor del af rollernes indre liv og udvikling gå tabt i scenariet.

### Hypighed

Der er ikke en øvre grænse for antallet af flashbacks. Nogle spillergrupper vil finde det naturligt at sætte flashbacks og vil være glade for at bruge dem, mens andre måske vil synes det er svært og derfor ikke sætte ligeså mange. Hver rolle skal dog gerne minimum have to flashbacks og flashbackene skal spredes nogenlunde ligeligt ud over scenariet.



## Sådan spillede scenariet

Som spilleleder har du flere funktioner. Du skal, som nævnt støtte spillerne i at sætte flashbacks samt spille biroller i nogle scener og flashbacks, hvis spillerne involverer biroller i disse. Derudover skal du sætte og klippe scenerne fra scenekataloget.

Der skal i scenerne være tid og mulighed for at spillerne kan sætte flashbacks, men derudover må du gerne klippe scenerne rimelig skarpt, så de ikke bliver for lange.

I scenariets første akt - før Daesh angriber Kobani - kan scenerne godt blive lidt langsomme, fordi handlingen ikke naturligt lægger op til et hurtigt tempo. Her må du gerne være opmærksom på at styre og klippe scenerne rimelig hårdt, så tempoet ikke bliver for dvælende. Det er muligt, at spillerne vil sætte mange flashbacks i denne del, for at fylde scenernes handling lidt mere ud og fordi rollerne ligger inde med udtalte følelser overfor hinanden. Du må gerne være opmærksom på, at dette ikke sker for meget, så al flashbackmaterialet bliver spillet ud og afsluttet i scenariets første halvdel. Rollernes relationer må gerne have mulighed for at udvikle sig løbende hen over hele scenariet.

Når Daesh angriber i akt IV, overgår meget af handlingen til at være kamp. I disse scener sker der en masse, og derfor kan tempoet nemt blive sat op. Her er det vigtigt, at du som spilleleder har fokus på, at der stadig er plads til at sætte flashbacks, så rollernes indre liv fortsat får lov til at udspille sig i scenariet.

I kampscenerne er det vigtigt, at du rammesætter rollernes strategiske mål i beskrivelsen af scenen. Spillerne skal ikke bruge energi på planlægning af, hvordan de angriber fjenden. Hvis du fortæller dem, hvor de skal hen, kan spillerne koncentrere sig om at spille, hvordan de kommer derhen. Hvis din spillergruppe alligevel er tilbøjelig til at ville rollespille planlægningen, må du gerne stoppe det med det samme og sende rollerne af sted.



## Kamp og død i scenariet

Der vil i scenariet være kampscener, hvor rollerne slås mod Daesh. Det er rollernes fortællingen, der er vigtig i scenariet og derfor bliver kamp udelukkende rollespillet og beskrevet. Der er ikke noget spilteknisk system eller nogen tilfældigheder, der afgør kampenes udfald. Du som spilleleder vil heller ikke lægge fælder for rollerne og afgøre deres skæbne. Det er op til spillerne selv at udvikle den fortælling, de synes er stærkest.

Hvis spillerne ønsker, kan de vælge, at lade deres rolle blive såret eller dræbt i kampen. Det er kun den enkelte spiller, der kan tage det valg for deres egen rolle, så hvis ikke de tager det valg, vil de klare sig igennem kampene, og alle roller i sidste scene have indtaget Mistanour bakke og se ned over Kobanî.

Hvis en spiller vælger at lade sin rolle blive dræbt, vil den spiller ikke længere spille aktivt med i scenariet. Vedkommende kan dog stadig påvirke fortællingen, ved at sætte flashbacks for de andre roller. Spillerne skal kende scenariets forløb i grove træk, så de har mulighed for at styre deres rolles udvikling efter fortællingen. De skal ikke vide alle detaljer, men de skal eksempelvis vide, at scenariet slutter med, at den kurdiske militars generobrer Mistanour Bakke og derved genvinder kontrollen over Kobanî.

## De kurdiske militser

Der er forskellige kurdiske militsgrupper i de forskellige lande, hvor området Kurdistan spreder sig ind over. I Syrien hedder de YPG og YPJ, som står for Folkets Forsvarsheder og Kvindernes Forsvarsheder. YPJ er en ren kvindelig fraktion, mens YPG både har mænd og kvinder.

Da scenariet foregår i det nordlige Syrien, og for ikke at skabe for meget forvirring for spillerne, bruger scenariet generelt betegnelsen YPG.

Fælles for de kurdiske militser er, at de alle er både politiske og militære enheder, hvis hovedformål er at arbejde mod et kurdisk selvstyre i de forskellige regioner. Fælles for dem er også, at de har kæmpet aktivt i krigen mod Daesh.

Militserne er bygget op omkring mange af de originale kommunistiske grundtanker, hvorfor de kalder hinanden 'kammerater' og i øvrigt har en ret flad hierarkisk struktur. Der er selvfølgelig nogen der rangerer højere end andre, som har mere indsigt i de strategiske fremrykninger og som kan lægge planer og give ordrer, men strukturerne ligner ikke de hierarkier vi kender fra vores professionelle forsvar i Danmark. Militserne er bygget op omkring, at fællesskabet løfter i flok som kammerater. Du og spillerne behøver derfor ikke at bekymre jer om korrekt militær etikette eller forholdet mellem menige og officerer, når I spiller scenariet. Her er rollerne og de andre militssoldater lige i værd.

De kurdiske militser er ikke professionelle hære med professionelt uddannede soldater. De fleste militsfolk har forladt deres egne liv og meldt sig frivilligt til militsen for at kæmpe. Nogle af dem har kun få ugers træning, før de første gang er i kamp. De kæmper i guerillaformationer, og deres styrke ligger i deres hurtighed og autonomi. De giver deres brigader stor frihed og kan derfor hurtigt lave skift på slagmarken. Deres fjender er typisk bedre udrustede, men langsommere.

Det følgende er baggrundsinformation om den kurdiske milits, som rollerne kæmper med, Daesh, Kurdistan og det geografiske område generelt.

Fremlæg det vigtigste for spillerne inden I begynder og brug ellers resten som baggrundsinformation til spillerne under scenariet. Du finder en opsummering af teksten under afsnittet 'Afvikling'.

Derfor behøver du og spillerne heller ikke, at bekymre jer om korrekte strategiske fremrykninger eller, hvorvidt rollerne bruger våbnene fuldstændigt korrekt. Rollerne er soldater, der kæmper modigt, fordi de tror på deres sag, ikke fordi de er trænet til at holde overblikket.

### Kvinder i krig

YPJ, Kvindernes Forsvarsheder, blev oprettet i 2012 under YPG. Det er en ren kvindelig fraktion, der er bygget op omkring de samme kommunistiske værdier som YPG, men derudover har et særligt fokus på kvinders rettigheder. Fraktionens opretning har betydet, at den kurdiske milits nu ikke kun kæmper for kurdisk selvstyre, men også kæmper for at skabe en nation, hvor mænd og kvinder er lige. YPG og YPJ har desuden fokus på, at alle mennesker skal være lige, uanset folkeslag og religion. De ønsker at skabe et samfund, hvor folk kan leve side om side, og der er både arabere, kurdere og vestlige frivillige blandt YPGs militsfolk.

Ifølge kurdiske medier var YPJ af afgørende betydning under belejringen af Kobani.



## Daesh

'Daesh' er et akronym for det arabiske 'al-Dawla al-Islamiya al-Iraq al-Sham' der oversat til dansk betyder 'Islamisk Stat af Irak og Levananten'. Ordet Daesh lyder som de arabiske ord 'Daes' der betyder 'den som træder under fode' og 'Dahes', 'den der sår splid'.

For at frigøre spillernes associationer mest muligt fra den vestlige verdens billede af fjenden i scenariet, har jeg valgt kun at bruge ordet Daesh. Dette scenarie fokuserer på kurdernes sammenstød med gruppen i det nordlige Syrien og den krig de to grupper kæmpede mod hinanden i kampen om Kobani. Selvom det kan føles nemmere, at kalde fjenden for de forkortelser og akronymer, vi normalt bruger herhjemme, skal I forsøge at holde jer til at bruge ordet Daesh.

Daesh kæmper for oprettelsen af en islamisk stat og deres fremgangsmetoder i de arabiske områder, har først og fremmest været, at indtage og erobre landområder. Hertil har de benyttet sig af meget voldsomme midler overfor befolkningen i de områder, de har indtaget. Mange er flygtet fra de områder, men dem der ikke nåede at flygte er enten blevet dræbt eller med tvang indført i den islamiske stats levevej. De fleste spillere vil formentlig have hørt om flere af Daeshs metoder, men I behøver ikke gå i dybden med disse i scenariet. Daesh er fjenden og det eneste, der er vigtigt for scenariet, er at rollerne og YPG skal vinde over dem.

I stedet for at fremhæve Daeshs metoder, kan I fremhæve konflikten mellem Daeshs mål og kurdernes mål;

Daesh kæmper for en islamisk stat, hvor alle skal konvertere til Islam og leve under sharialovgivning. Det er et samfund, hvor mænd og kvinder er langt fra lige, og hvor kvinderne skal leve under strenge traditionelle forskrifter.

Kurderne ønsker et samfund, hvor alle er lige og frie til at vælge deres levevej uanset folkeslag og religion. Det er et samfund, hvor kvinder og mænd skal behandles lige i værd og i rettigheder.

## Kurdistan



Kurdistan er et område, der går ind over både Tyrkiet, Irak, Iran og lidt af Syrien og Armenien. Det er hovedsageligt befolket af kurdere, men også andre folkeslag.

Kurdiske grupper og organisationer har i mange år og særligt siden 1970'erne ført en både politisk og militær kamp mod undertrykkelse og for at opnå selvstændighed. Dette er aldrig lykkedes fuldstændigt. Nogle områder er dog i dag kontrolleret af kurdere.

Kurdernes sprog er kurdisk, men eftersom dette sprog har været forbudt at undervise i flere af områderne, har kurderne ofte enten persisk, arabisk eller tyrkisk som andet sprog. De fleste kurdere er sunnimuslimer, men der er også mindre grupper, der er shiamuslimer, yesidier, jøder og kristne.

Kurderne i Irak er i gennemsnit bedre uddannede end kurderne i Tyrkiet. Dette skyldes, at de kurdiske områder i Irak ligger tæt på de større universitetsbyer, mens de kurdiske områder i Tyrkiet ligger længere ude på landet.



## Velkomst og opstart

Start med at byde spillerne velkommen. Tag en kort snak med dem, om hvad deres rollespilserfaring er og hvorfor de har tilmeldt sig scenariet. Spørg eventuelt, hvor meget de har fulgt med i konflikterne i Syrien og Mellemøsten.

## Briefing af scenariet

### Scenariets tematik

Spillerne skal spille fire kurdiske kvinder, der melder sig til den kurdiske milits for at forsvare deres hjemby Kobanî mod fjenden Daesh.

Kobanî er et drama om mennesket i krig. Det fokuserer på de ofrer, man gør i kampen for overlevelse, og den menneskelighed, der tabes på slagmarken. Scenariets fokus ligger på rollernes fortælling og udvikling.

### Scenariets opbygning

Scenariet er opbygget i fem akter, samt en prolog og en epilog. Fortællingen forløber i scener, som du sætter kronologisk. Samtidig med fortællingen om, hvordan rollerne forsvare byen Kobanî, vil spillerne sætte flashbacks med minder fra rollernes liv før krigen.

### Rollerne

Fortæl kort om de fire roller; Bijara, Avan, Kaia og Sera samt deres forhold til hinanden og til Kobanî. Du kan også kort nævne birollerne og deres relationer til rollerne.

### Flashbacks

Flashbackene er ikke skrevet på forhånd, men er minder, som spillerne skaber for deres roller. Når spillerne vil sætte et flashback i en scene, vender de brikken på bordet om. Et flashback kan vare fra få sekunder til få minutter, og når det er færdigt, vendes brikken igen.

Flashbackene kan både være beskrivelser eller scener, som spilles. De kan spejle den situation, rollen befinder sig i, i den gældende scene, eller de kan være koblet op på det sted rollerne befinder sig.

Hvis en spiller ønsker at spille et flashback med en anden spiller eller en birolle, skal de huske at rammesætte flashbacket og fortælle, hvem der er med.

Spillerne kan sætte flashbacks for både deres egen og de andre spilleres roller. De kan sættes når som helst i en scene. Flashbackene er spillernes redskab til at vise og udvikle rollernes indre liv.

Du kan som spilleleder vælge at gå ind og sætte flashbacks for at hjælpe spillerne.

### Kamp og død

Der vil være kamp i nogle af scenariets scener, men der er ingen spiltekniske regler til at styre kampenes udfald. Det er udelukkende op til spillerne at skabe den fortælling, de synes er stærkest.

Hvis spillerne ønsker det, kan de lade deres rolle blive såret eller dræbt under scenariet. Man kan kun tage den beslutning for sin egen rolle. Hvis rollen dør, er spilleren ikke længere aktivt med i scenariet, men kan stadig påvirke fortællingen ved at sætte flashbacks for de andres.

### Den kurdiske milits YPG

Der er forskellige kurdiske militser i Mellemøsten, men de syriske enheder kaldes YPG og YPJ. Fælles for dem alle er, at de kæmper for kurdisk selvstyre og er bygget op omkring traditionelle kommunistiske værdisæt.

De kalder hinanden 'kammerater' og har et meget fladt hierarkisk system, ligesom de enkelte brigader har stor frihed og autonomi. Alle kurdiske militser har de seneste år været aktive i krigen mod Daesh.



Militsen er ikke en professionel hær, og de fleste frivillige af både mænd og kvinder har kun haft få ugers træning, før de første gang kommer i krig. Spillerne behøver altså ikke bekymre sig om at skulle vide en masse om korrekt militær etikette eller strategi, da militsen ikke benytter sig af disse.

YPG og YPJ kæmper for et samfund, hvor kurderne er frie og alle er lige uanset køn, folkeslag eller religion.

### **Fjenden Daesh**

Daesh er et akronym for, hvad der oversat til dansk betyder 'Islamisk Stat af Irak og Levananten'. Selvom vi normalt kalder gruppen et andet akronym herhjemme, vil gruppen kun blive kaldt Daesh i scenariet.

De er en militant og fundamentalistisk gruppe, der kæmper for oprettelsen af en islamisk stat, og de forsøger at opnå dette ved at indtage landområder. De ønsker et samfund med sharialovgivning, hvor mænd og kvinder er forskellige, og hvor kvinder skal leve efter strenge traditionelle forskrifter.

### **Kurdistan**

Kurdistan er et område, der går ind over både Tyrkiet, Irak, Iran og lidt af Syrien og Armenien. Det er hovedsageligt befolket af kurdere, og selvom det kurdiske folk har ønsket selvstyre siden før 1. Verdenskrig, har de endnu ikke opnået det.

Kurderne er hovedsageligt sunnimuslimer, men ligesom i Danmark er det meget forskellige, hvor stor en rolle religion har i folks hverdag.

Byen Kobani ligger i det nordlige Syrien mod grænsen til Tyrkiet. Byen er primært beboet af kurdere med mindre grupper af arabere, tyrkere og armenere. Op til borgerkrigen lå byens indbyggertal på omkring 45.000 mennesker.

### **Scenariets stemning**

Det er en klassisk krigsfortælling, som vi kender dem fra film som Saving Private Ryan og Black Hawk Down. Ligesom i film vil krigens handling blive afbrudt af rollernes fortælling, for at dykke ned i hvem de er, og hvem de forvandler sig til i krigens skygge.

### **Fortællingen i korte træk**

Fortællingen følger rollerne fra før krigen begynder, til de endelig fordriver Daesh fra Kobani.

Først er der en prolog, som er et tekststykke der læses op. Dernæst starter første af fem akter. Den første akt indeholder kun en scene, der foregår i 2010 før det arabiske forår og borgerkrigen i Syrien. Rollerne sidder på Mistanour Bakke og ser ned over byen Kobani, mens de taler om fremtiden.

Herefter skruer vi tiden frem til 2014 i anden akt. Borgerkrigen har varet nogle år og Daesh nærmer sig Kobani. Over de næste fire akter følger vi rollerne, som de melder sig ind i den kurdiske milits, forsvarer byen da Daesh angriber den, forsøger at kæmpe i byen, mens den er belejret og til sidst i femte akt forsøger at kæmpe sig igennem Daeshs linjer og generobre Mistanour Bakke og kontrollen over Kobani.

Scenariet slutter med en epilog, hvor rollerne har fordrevet Daesh og igen sidder på Mistanour Bakke og ser ud over Kobani.

Når du har gennemgået de forskellige dele, må du gerne spørge spillerne, om de har nogle spørgsmål.

## Opvarmning

For at det føles naturligt for spillerne, at sætte flashbacks i scenariet, skal I kort øve det inden I starter. Dette gøres i to simple scener.

### Opvarmningsscene 1 - 2 personer

Spillerne spiller to venner, der har et skænderi. Ven #1 har fået en kæreste, som Ven #2 ikke kan lide og derfor ikke gider hænge ud med. Ven #1 er vred over at Ven #2 ikke vil give kæresten en chance, mens Ven #2 ikke bryder sig om, hvordan Ven #1 er begyndt at ændre sig, efter kæresten er kommet ind i billedet.

Efter et par dialogudvekslinger sættes et flashback, ved at bruge brikken på bordet. Det skal være et spillet flashback, hvor de to venner har en fantastisk aften og lover hinanden, at intet nogensinde skal komme imellem dem. Den spiller som vender brikken, skal rammesætte flashbacket.

Når den spiller der har sat flashbacket vil afslutte scenen vender vedkommende brikken igen, og spillerne vender tilbage til scenen i skænderiet. Du klipper scenen.

### Opvarmningsscene 2 – 2 personer

Spillerne spiller en tiårig pige og hendes far. Pigen er ked af, at hendes forældre er blevet skilt og vil gerne have sin far til at flytte hjem igen. Far prøver at fortælle sin datter, at han hverken kan eller vil flytte hjem igen, da forholdet til mor ikke var lykkeligt.

Et stykke inde i scenen skal der sættes et fortalt beskrevet flashback. Her kan enten pigen eller hendes far vende brikken og beskrive, hvordan de husker tiden før skilsmissen. Efter flashbacket kan du eventuelt lade scenen fortsætte, og give den anden spiller mulighed for også at sætte et flashback, som måske fortæller noget helt andet. Du klipper scenen.

## Casting

Når spillerne har forstået, hvad scenariet går ud på, og hvordan flashbackene fungerer, er det tid til at uddele roller.

Brug din fornemmelse for gruppen og jeres snak tidligere til at vurdere, hvordan rollerne bedst fordeles. Du skal være opmærksom på, at rollen *Avan* ikke gives til en stille eller genert spiller. Rollen, der selv er en enspænder, har brug for en spiller, der kan tage initiativ i scenariet.

**Når alle er klar, kan I begynde scenariet!**



# Prolog

## 0. Anslag

Læs følgende op:

Den 19. Januar 2015 kæmpede kurdiske militsgrupper sig op af Mistanour Bakke og genvandt kontrollen over den belejrede by Kobanî.

I fire måneder havde kurderne kæmpet mod Daesh i Kobanîs gader og bygninger. Endeligt blev fjenden fordrevet fra bygrænsen, men byen stod tilbage som en ruin. Folks hjem lå i bunker af sten og grus. Moskeen kastede ikke længere sin barmhjertige skygge over pladsen. Og basarens ellers så livlige gader lå tomt hen med lugten af død.

Kobanî var et åbent sår, der vidnede om de liv, der var gået tabt mellem husene.

# Akt I

## 1. Solnedgang over Kobanî I

Dato: forår 2010. (før det arabiske forår og borgerkrigen i Syrien)

Sted: Mistanour Bakke

Til stede: Bijara (19 år), Avan (17 år), Kaia (16 år) og Sera (14 år), samt deres familier i baggrunden

*Familierne er samlet på Mistanour bakke for at se solen gå ned over byen på ramadanens sidste aften. Kobanî ligger foran dem farvet rødt og orange af solens sidste stråler.*

Lad spillerne beskrive, hvordan byen ser ud, og hvad de kan se fra bakken.

*Solen er gået ned bag horisonten og pigerne sidder på et tæppe og spiser. Bijara er for nyligt blevet forlovet med Bayram, og familierne er så småt begyndt at tale om bryllup.*

Rollerne taler om fremtiden.

# Akt II

## 2. Dårligt nyt

Dato: Marts '14  
Sted: Skolegården i Kobani  
Til stede: Avan, Kaia og Sera

*Efter borgerkrigen brød ud i 2011, har Kobani været ledet af den kurdiske milits YPG. Der er gået nogle år og folk har vænnet sig til det. Avan, Kaia og Sera var til undervisning, da deres lærere tidligere på dagen fortalte dem nyheden: Daesh har krydset floden Eufrat 40 km syd for byen og ønsker at tage kontrollen over Kobani. Kampene mellem Daesh og YPG grupper er allerede begyndt i de yderste områder af oplandet.*

Avan, Kaia og Sera sidder i skolegården og taler sammen om Daesh.

## 3. Hjemkomst

Dato: Maj '14  
Sted: Pladsen syd for basaren  
Til stede: Avan, Kaia og Sera. Bijara kommer ind i scenen halvvejs  
Biroller: Grædende barn og mor

*Avan, Kaia og Sera er på vej tilbage fra basaren, da de hører larm fra pladsen. Daeshs angreb på landsbyerne mod syd har taget til i styrke og sendt mange tusinder på flugt mod nord. En stor gruppe mennesker bevæger sig med slæbende skridt over pladsen. De går mod grænseposten til Tyrkiet, men har netop fået besked om at grænseposten er lukket. Tyrkiet vil ikke tage imod flere flygtninge lige nu. Nogle bærer grædende børn i deres arme. Andre bærer på sårede. Rædslerne er malet i deres ansigter.*

*Midt på pladsen foran pigerne står et grædende barn på omkring 10 år og kalder på sin mor.*

Du må gerne beskrive barnet, så spillerne nemt danner sympati for det. Lad spillerne hjælpe barnet lidt, før de finder den bekymrede mor, som tager barnet i sine arme og siger tak til dem.

*YPG grupper kommer til pladsen, for at hjælpe flygtningene. Nogle har brug for at komme til hospitalet, mens andre har brug for mad. Midt i mængden står pludselig en kvinde i uniform og ser på pigerne. Kaia misser med øjnene i solen, men ved med det samme, at det er Bijara, der er på vej imod dem.*

Lad spillerne spille scenen lidt, men klip scenen, inden den bliver lang og dvælende.

Inspiration til flashback:  
Minde fra da Kaia og Bijara tog afsked efter brylluppet.

## 4. YPG lejren

Dato: Juli '14

Sted: YPGs lejr i vestlige Kobani

Til stede: Alle roller

Biroller: Azi

*Avan, Kaia og Sera er taget ned i lejren, for at besøge Bijara og hun viser dem rundt. YPG er flyttet ind i flere af bygningerne i den ældre bydel. På en plads mellem husene er der folk, der laver mad. I en bygning tæt derved er sat en radiostation op, med et par soldater, der bemander radioen døgnet rundt. Stemningen er tydeligt tynget af det voksende antal flygtninge, der er kommet til Kobani de sidste par uger. Da de kommer forbi et hus, hvor en ny gruppe frivillige er ved at få udleveret uniformer, støder de ind i Azi, som er blandt dem.*

Lad Kaia og Azi spille en kort scene;

Azi har meldt sig til YPG og skal snart starte sin træning. Han ser ømt på Kaia. Han ved, at det kun er et spørgsmål om tid, før Daesh når bygrænsen, og så vil YPG have brug for så mange folk som muligt. De kan enten kæmpe eller flygte.

*Efterfølgende sidder rollerne i en skygge og spiser noget af den mad, der er tilberedt på pladsen.*

Lad rollerne tale lidt om YPG og om måske selv at melde sig til militsen. Hvis rollerne ikke selv begynder, at tale om at melde sig, må du gerne lede dem på vej ved eksempelvis at spørge Avan eller Sera, om de overvejer at melde sig.

Igen må du gerne være opmærksom på at klippe scenen, før den bliver for lang.

Inspiration til flashbacks:

Et minde fra den første gang Sera så sin far tage uniformen på.

# Akt III

## 5. Våbentræning

Dato: Aug. '14

Sted: Fodboldstadion

Til stede: Alle roller

Biroller: Instruktør og Azî

*Avan, Kaia og Sera har meldt sig til YPG og skal starte deres træning. De er samlet på fodboldstadion nord for Kobanî, for at træne våbenbrug for første gang. Azî er også med for at træne. En kvindelig soldat er kommet med dem som instruktør. Bijara overvårer deres træning og hjælper til.*

Spil først instruktøren, der gennemgår våbnene. Forklar kort, hvordan våbnene bruges;

- AK47 riffen bruges især mod fodfolk. Kan ikke ramme præcist på afstande over 300 m.
- LMG, det lette maskingevær kan bæres af 1 person, men skal sættes op før det tages i brug. Dets patroner kan penetrere stål og bruges især mod køretøjer.
- RPG granatkasteren kan skydes mod bygninger og køretøjer. Granaten vil medføre en eksplosion, når den detonerer.

Lad rollerne prøve de forskellige våben og fortælle, hvordan det føles. Demonstrationen skal ikke tage for lang tid, men give spillerne grundlæggende viden om de våben, de har til rådighed, så de føler sig trygge i at bruge dem i kommende scener.

Når våbnene er gennemgået, beder du rollerne om at skille AK47 riffen ad og samle den igen. Nu kan du spille Azî, der ligesom rollerne også er kommet med til træning. Azî må gerne være dårligere end især Avan, der sikkert er den bedste, men behøver ikke at være den dårligste. Du kan lade ham flirte lidt med Kaia og komme med bemærkninger om, at det er mærkeligt at se hende i uniform.

Inspiration til flashback:

Et minde fra første gang Avan skilte en lille motor fra hinanden og samlede den igen, og hvor stolt hendes far så på hende.

## 6. Tilbagetrækning

Dato: Sept. '14

Sted: Landsby 10 km syd for Kobanî

Til stede: Alle roller

*Rollerne er kørt ud til en landsby syd for Kobanî med nye forsyninger til en YPG gruppe, der er stationeret derude. De har kun været der kort, før de kan se støv mod syd. 5 biler med sorte flag er på vej mod landsbyen. 300 m derfra begynder de at beskyde YPG soldaterne.*

Lad rollerne kort forsvare byen. Det er første kontakt med fjenden.

En af de andre YPG folk råber, at der er flere biler på vej. I horisonten kan de se 40 biler komme mod landsbyen. Der bliver givet ordre på tilbagetrækning til Kobanî.

Rollerne kan kort fortsætte beskydningen af Daesh, men skal hurtigt sammen med de andre bemandede deres biler og køre ud af landsbyen nordpå.

Inspiration til flashbacks:

Et minde fra da Bijara skulle lære Kaia at køre bil og de kørte rundt på grusvejene syd for Kobanî.

Et minde fra da Bijara skriver brevet til Bayram, om at hun forlader ham.



## 7. Rømning af Kobanî

Dato: Sept. '14

Steder: A) Bijara og Kaias hjem. B) Kaias fars værksted. C) Sera og Baz' yndlingssted

Til stede: A) Bijara og Kaia. B) Avan. C) Sera

Biroller: A) Desmal og Daran. B) Sahîn. C) Baz

*Det er kun et spørgsmål om dage, før Daesh når Kobanî. Der er blevet givet besked på, at de sidste civile bør flygte til Tyrkiet, som igen har åbnet grænseporten for flygtninge.*

*7a. Bijara og Kaia er taget hjem til deres forældre (mor Desmal og far Daran), for at få dem til at rejse. De nærmer sig huset.*

Lad spillerne beskrive deres ankomst til huset. Måske beskriver Bijaras spiller, det som om, det er første gang hun ser sine forældre siden hjemkomsten. Måske har hun allerede besøgt dem tidligere. Uanset bliver hun mødt af sin mor med en varm og kærlig omfavelse.

Desmal vil føre ordet og du kan nøjes med at beskrive, hvordan deres far reagerer, medmindre spillerne henvender sig direkte til ham. Forældrene vil have svært ved at forlade deres hjem, som indeholder så meget kærlighed, men de vil gå med til at rejse.

*7b. Avans forældre er gået med til at rejse og hun er taget med sin far (Sahîn) ned på sit værksted, for at hjælpe ham med at pakke det værktøj, han kunne få brug for.*

Noget værktøj har en masse nostalgisk værdi, fordi Avan brugte det som barn. Noget tager far Sahîn med sig, men nogle ting giver han til sin datter.

*7c. Sera har talt med sin mor og er nu mødtes med Baz på deres yndlingssted. Hun fortæller ham om samtalen med sin mor.*

Baz har meldt sig som frivillig på hospitalet og skal derfor blive i Kobanî ligesom Sera. Når samtalen bliver svær og handler om alvoren i situationen, vil Baz forsøge at gøre stemningen let for at muntre Sera op – ligesom han altid har gjort. Det er dog ikke nødvendigvis nemt for ham.

Inspiration til flashback:

Et minde fra første gang, Bijara fik besked på, at passe på de andre og sørge for, at de ikke kom noget til.

Et minde fra da Seras bror fortalte Nermal (Seras mor), at han ville rejse tilbage til Irak og studere.

# Akt IV

## 8. Kobanî belejres

Dato: Okt. '14

Sted: Bygning i det sydlige Kobanî

Til stede: Alle

*Rollerne sidder i en bygning i det sydlige Kobanî med udsigt sydpå. De ser støv komme op i horisonten og venter. Ud af støvet anes de sorte flag på bilerne.*

*Lad spillerne fortælle, hvad de laver, mens de venter på, at Daesh kommer nærmere.*

*Da bilerne er indenfor skudafstand åbner de ild. Daeshs linje er spredt ud, så de angriber byen på en bred flanke. Deres maskingeværer bag på bilerne trænger igennem tag og vægge på flere bygninger.*

Lad spillerne besvare ilden. Beskriv, hvordan kampen udvikler sig ud fra, hvad spillerne gør. Det vil dog primært være en linje af biler mod YPGs linje i bygningerne.

*Efter lidt kan de se sort røg fra toppen af Mistanour Bakke. Daesh har indtaget bakken og gør klar til at sende mortergranater ind over byen. Pludselig lyder eksplosionerne rundt om dem.*

*Bygningerne ryster og over radioen bliver der råbt, at de skal trække sig længere tilbage i byen.*

Lad spillerne fortælle, hvordan de flygter bagud ud af bygningen. Når de drejer rundt om et hjørne, kan de se døde YPG soldater ligge i gaden. Der er røg alle steder, og eksplosionerne brager om ørerne på dem.

De når tilbage til lejren, der er fyldt af sårede soldater. Efter første angreb har Daesh taget kontrollen over hele det sydlige Kobanî og dele af den østlige del.

Inspiration til flashbacks:

Et minde fra da Avans far første gang lærte hende at bruge en kikkert og de så ud mod horisonten syd for Kobanî og forestillede sig, hvilken verden der lå derude.

## 9. Undsætning

Dato: Nov. '14

Sted: Skole i det østlige Kobanî

Til stede: Alle

Biroller: Azî

*En gruppe i nærheden er under tung beskydning og har brug for forstærkninger. Rollerne bliver kaldt dertil og må løbe af sted.*

På vejen derover beskydes de af en snigskytte, der sidder i en fuglerede et sted ('fuglerede'; et tårn med udkig til alle sider). Når rollerne kigger efter stedet, kan de se minareten på moskeen, som ville være et perfekt sted for en snigskytte.

Hvis rollerne beskyder minareten, styrter den i grus. De kan også finde en vej uden om. Når de er forbi, kommer de hen til skolen, hvor den anden gruppe er under angreb. Azî er til stede og er såret. Fra bygningen, kan rollerne se den Daesh gruppe, der angriber dem længere nede af en vej. De er en håndfuld mænd samt en pickuptruck, der har monteret et tungt maskingevær på ladet.

Rollerne kan forsøge at gå uden om og angribe gruppen bagfra. De kan også forsøge at angribe gruppen lige på. Afhængig af i hvilken retning spillerne fortæller vil du beskrive, hvad der sker omkring dem. Er der eksplosioner tæt på dem, kan du fortælle, hvordan trykbølgen kaster dem bagover og lignende. Efter noget kamp vil det enten lykkes at dræbe fjenden eller at trække sig væk og i sikkerhed. Azî er såret og har brug for, at blive transporteret til hospitalet.

Inspiration til flashbacks:

Et minde, hvor Sera og Baz bevæger sig rundt i gaden og forestiller sig, hvilke fabeldyr der kunne bo under jorden foran skolen.

Et minde fra Bijaras første kys med Bayram i skyggen af minareten.

Et minde, hvor Azî fortæller Kaia, at han altid vil passe på hende.

## 10. Hvile

Dato: Nov.'14

Sted: Hospitalet og YPG lejren

Til stede: Alle

*Azî ligger stadig på hospitalet og Kaia er taget ind for at besøge ham. Sera er med for at besøge Baz.*

*Kaia står ved Azîs seng.*

Azî opfører sig distanceret overfor Kaia. Han har svært ved at være den svage, mens hun kun er blevet stærkere. Det var meningen, at han skulle passe på hende, men nu ligger han i sengen, og kan hverken kæmpe eller passe på hende. Hvad værre er, at hun måske ikke har brug for, at han passer på hende.

*Sera har opsøgt Baz, for at høre, hvordan han har det.*

Det er begyndt at tage hårdt på Baz, at se så meget død og pinsel. Han har ikke længere tal på, hvor mange sårede han har været med til at behandle og han ser træt og ældre ud. Hvis Sera prøver at opmuntre ham, som de plejer at opmuntre hinanden, vil han smile træt til hende, men ellers ikke reagere.

*Bijara og Avan sidder i lejren og hviler sig. Kaia og Sera kommer hen til dem, da de kommer tilbage fra hospitalet.*

Inspiration til flashback:

Et minde hvor Bijara griner og driller Kaia med, at hun gør det umuligt for alle drengene at koncentrere sig.

## 11. Ved frontlinjen

Dato: Dec.'14

Sted: En bygning i det østlige Kobani

Til stede: Alle

*Rollerne har vagt ved en af frontlinjerne i det østlige Kobani. De sidder på toppen af taget skjult bag det øverste af muren. I bygningen 50 m derfra sidder en Daesh gruppe. Med jævne mellemrum skyder de to grupper på hinanden, for at holde hinanden presset.*

Scenen må ikke blive for lang.

Inspiration til flashback:

Et minde fra den aften, hvor pigerne havde siddet og ventet på at fodboldholdet skulle komme ud efter træning og Avan brokkede sig over, hvor meningsløst det var.

# Akt V

## 12. Hospitalet bombes

Dato: Dec. '14

Sted: YPG lejren og hospitalet

Til stede: Alle

*Rollerne er i YPG lejren. Mortergranaterne flyver igen ind over byen og deres nedslag sender rystelser gennem gaderne. Pludselig er der røg mod syd og det lyder over radioen, at hospitalet er ramt. Alle i lejren skal skynde sig over, for at hjælpe med at få sårede ud af bygningen.*

*Da rollerne når frem, kan de se, at den ene halvdel af bygningen er kollapsede. Folk løber ind og ud i den anden ende, for at få de overlevende ud den vej. Det hele er kaos.*

Spørg Kaias spiller, hvordan hun finder Azi. Vedkommende må selv beskrive, om han er blevet dræbt eller har overlevet.

*De sårede er ved at blive lagt op på rækker og hospitalets frivillige er i fuld gang med, at gøre hvad de kan. Sera løber derover for at finde Baz.*

Spørg Seras spiller, hvordan hun finder ham.

Inspiration til flashbacks:

Et minde fra da Azi første gang smilede til Kaia.

Et minde fra Seras barndoms i Irak, da de kom hjem med liget af hendes far.

## 13. Fremrykning

Dato: Jan. '15  
Sted: Sydlige Kobani  
Til stede: Alle

*Daesh har siden belejringen haft kontrollen over Mistanour Bakke og sendt mortargranater ned over byen der fra. YPG vil forsøge at lave en kilemanøvre gennem Kobanis sydlige del, for at nå ud og generobre bakken. Hvis de har bakken, mister Daesh kontrollen over byen og må trække sig ud.*

*Daesh grupperne er spredt ud i bydelen. YPG skal forsøge at koncentrere sin styrke på et sted i frontlinjen og overmande dem der. Herefter skal de bevæge sig hurtigt mod bakken, så de øvrige Daesh grupper ikke når, at lukke dem af fra siderne.*

*Alle YPG grupper, der kan undværes på frontposterne, rykker fremad mod det valgte sted i rækken. De sniger sig fremad gennem gaderne, så Daesh ikke ser den store gruppe, der kommer imod dem.*

*De står skjult foran bygningen med Daeshs frontpost og er klar til at angribe.*

Lad spillerne beskrive, hvad de gør. Hvis de ikke selv indenfor kort tid har angrebet bygningen, fortæller du dem, at de får besked på at angribe.

Daesh er overrasket over angrebet, men svarer hurtigt ilden igen. Rollerne kan bruge RPG granatkastere til at beskyde bygningen med eller de kan forsøge at trænge ind i bygningen og dræbe Daesh folkene der. Beskriv, hvordan kampen udvikler sig ud fra spillernes handlinger. Kampen må gerne føles hårdere for spillerne end de tidligere. De når gennem den første bygning og fortsætter sydpå.

I må gerne spille flere træfninger, som rollerne tager en blok ad gangen og kampen fortsætter. Du kan vurdere, hvor mange træfninger I vil spille afhængig af, hvor hurtigt spillerne spiller sig igennem dem.

Inspiration til flashbacks:

Et minde hvor Avans mor aer hendes hår og fortæller hende, at hun har alle muligheder foran sig.

Et minde hvor Kaia hjælper sin far i cafeen og hun betjener en ældre kvinde, der fortæller hende, hvor sød en pige hun er.

## 14. Mistanour Bakke

Dato: Jan. '14

Sted: Sydlige Kobanî og Mistanour Bakke

Til stede: Alle

*Det er lykkedes YPG at kæmpe sig helt syd i bydelen. Der er kun få blokke mellem dem og åbningen for foden af Mistanour Bakke. Fremrykningen er stoppet i den sidste bygningsrække foran en plads, hvor Daesh grupper venter i bygningerne på den anden side. Der er helt stille, som en stilhed før stormen. En dør går op i en bygning på den anden side. Ud af døren kommer en dreng, der ser ud som om, han er omkring 9-10 år gammel. Han er iført uniform og har en AK47 riffel i favnen. Tøvende går han hen over pladsen mod YPG. Han ser bange ud.*

Lad spillerne fortælle, hvad de gør.

Hvis de skyder drengen, starter ildkampen mellem YPG og Daesh grupperne.

Hvis de ikke skyder drengen, vil han nå helt hen til YPGs linje 30 m til højre for rollerne, hvor han vil detonere en bombevest og eksplosionen dræbe en stor gruppe YPG folk.

Eksplosionen vil kaste rollerne til siden. Herefter vil ildkampen mellem Daesh og YPG begynde.

Det vil være en hård kamp, hvor flere af de andre YPG folk dræbes, men til sidst vil YPG tilintetgøre Daesh grupperne og fortsætte sydpå mod Mistanour Bakke.

Indtagelsen af Mistanour Bakke

*YPG begynder at løbe mod bakken. De løber ubeskyttet ude i det åbne terræn, men bakken holder kun nogle få Daesh grupper.*

Lad spillerne fortælle, hvordan de indtager bakken og, hvad der sker.

Inspiration til flashbacks:

Et minde hvor en af rollerne hjalp et grædende barn, der var faret vild.

Et minde hvor Bijara trøstede Sera, da hun som lille var kommet savnede sin far.

## Epilog

## 15. Solnedgang over Kobanî II

Dato: Jan. '14

Sted: Mistanour Bakke

Til stede: Alle

*Der er gået nogle timer, siden YPG generobrede Mistanour Bakke. Deroppefra har pigerne kunne følge med i, hvordan de resterende Daesh grupper er blevet fordrevet fra byen og nu har trukket sig tilbage mod syd. Der er stadig få skudsølver rundt omkring i byen, men ellers er der stille.*

*Solen er begyndt at gå ned og bader Kobanî i et rødt og orange skær foran dem. Pigerne sidder på bakken og ser ud over byen.*

Lad spillerne fortælle, hvad de ser og hvad rollerne føler. Hvis de vil spille lidt, gør de det.

Når du føler, der er kommet en afslutning, klipper du scenen og slutter scenariet.





## Kammerat Bijara - 23 år

*Bijara voksede op i Kobani med sin søster Kaia og sine kusiner Avan og Sera. Hun troede, hun vidste, hvad hun skulle med sit liv, men hendes planer tog en uventet drejning. Nu vender hun tilbage til Kobani for at forsvare byen som soldat i den kurdiske milit.*

### **Bijaras opvækst**

Bijara blev født i byen Kobani. Sammen med sin søster, Kaia, voksede hun op i et hjem, hvor kærlighed og respekt for alle i familien var i højsædet. Deres mor, Desmal, havde giftet sig med deres far på et grundlag af følelser frem for fornuft, og deres kærlighed til hinanden er stadig stor. Bijara og hendes søster havde begge frihed til selv at vælge deres fremtid og blev af deres forældre opfordret til at gå efter deres drømme, uanset hvad de var. Bijara tog for givet, at hun selv skulle skabe en tryk og kærlig familie, hvor hun kunne give sine børn den samme gode barndom, hun selv havde fået.

### **Bijaras familie**

Bijara og hendes søster Kaia var meget tætte. De talte med hinanden om alt; deres drømme, deres hverdag, om skolen og om drenge. Når de talte om kærlighed, blev Kaia altid så genert og forlegen, at det fik Bijara til at grine højlydt. Kaia var smuk og besad en sødme, som drengene ikke kunne stå for. Bijara vidste, der var mange af dem, der i hemmelighed drømte om hendes elskede søster.

Bijaras mor, Desmal, har to søstre i Kobani. Den ene, Sergul, har datteren Avan, som er på alder med Kaia. Den anden søster, Nermal, boede oprindeligt i Irak med sin mand. Efter han blev dræbt i krigen mod Saddam Hussein, vendte Nermal tilbage til Kobani og havde sine to børn, datteren Sera og sønnen Erdem, med sig. Erdem er nogle år ældre end Bijara, og han holdt sig mest for sig selv. Sera var derimod meget ung, og da det var tydeligt, at hendes mor var knust i sin sorg, tog Bijara, hendes søster og kusinen Avan sig lidt ekstra af pigen.



### Traditionen

Bijaras mor og hendes to søstre har en tradition fra deres egen barndom. Hvert år på ramadanens sidste dag, tager de op på toppen af Mistanour Bakke sydøst for Kobanî, for at se solen gå ned over byen. Det er op til den enkelte, hvor håndfast, man faster under ramadanen, men denne sidste aften mødes de alle og spiser efter solnedgang på bakken. Det er altid en dejlig oplevelse, hvor familien føles forenet og tryk.

### Bijaras ægteskab

Da Bijara mødte sin kommende mand, Bayram, var det Kaia, der hørte om ham først. Bayram var på besøg hos familien fra byen Van i Tyrkiet. Efter at være faldet i snak på biblioteket, viste Bijara ham rundt i Kobanî. Den måde han lyttede til hendes holdninger og respekterede, hvad hun mente havde fascineret hende. Hun viste ham alle sine yndlingssteder i byen: springvandet ved den gamle plads og skyggesiden bag moskeen, hvor der stod det smukkeste figentræ. Bijara følte sig set og værdsat sammen med Bayram, præcis som hun følte sig i sin egen familie. Da de blev gift, hjalp Kaia med at forberede Bijara til ceremonien.

Efter festlighederne, flyttede Bijara med Bayram tilbage til Van i Tyrkiet. Byen lå oppe i bjergene ved de smukkeste søer, men Bijara faldt aldrig til. De flyttede ind hos Bijaras svigerfamilie, der viste sig at være langt mere traditionel, end Bijara var opdraget. Alle daglige gøremål foregik som højtidelige ritualer, og det var tydeligt, at Bijaras strenge svigermor ikke var tilfreds med Bijaras evner i huset. Hun gik i gang med at genopdrage sin svigerdatter fra den første dag, og de to kvinders problematiske forhold smittede af på Bijaras liv med Bayram.

Bayrams dybe respekt for sin mor gjorde det svært for ham at forstå Bijaras behov for et andet liv end det, han selv var vokset op med. Det bånd, de to havde opbygget i Kobanî, blev mere og mere slidt som månederne gik. Bijara begyndte at føle sig usynlig. Hun følte

sig mindre og mindre som en person og mere og mere som en tom skal, der ikke kunne udfylde rollen som hustru.

En dag var hun gået en tur, havde sat sig ved bredden af søen og var begyndt at græde. Bayram var en god mand, men det liv, han tilbød hende her i Van, var langt fra, hvad hun havde drømt om. Som hun sad der, kom en kvinde hen og talte med hende. Tara og Bijara blev venner og hendes selskab løftede Bijaras humør. Tara fortalte i fortrolighed Bijara, at hun var en del af den kurdiske frihedsbevægelse, og da hun skulle rejse fra Van og tilbage til den lejr, hun var tilknyttet i bjergene, tilbød hun Bijara at tage med.

Bijara var først i chok over nyheden. Tanken om, at Tara skulle rejse fra Van og efterlade hende alene med svigerfamilien, var næsten ikke til at bære, men tanken om at rejse bort med en kurdisk frihedsbevægelse var skræmmende. Bijara følte også et ansvar overfor den familie, hun havde giftet sig ind i. Selvom hun var ulykkelig i Van, havde hun trods alt selv valgt at gifte sig med Bayram. Og selv om kærligheden i deres forhold måske var forsvundet, følte hun stadig en utrolig skam ved tanken om at forlade ham.

### Bijara og modstandsbevægelsen

Trods følelser af skam og frygt valgte Bijara at rejse med Tara. Hun efterlod et brev til Bayram uden at fortælle ham, hvor hun var taget hen eller med hvem. Hun sendte også et brev til Kaia, hvor hun skrev, at hun havde meldt sig til den kurdiske modstandsbevægelse, men at hun skulle holde det hemmeligt for sin og familiens sikkerheds skyld.

Hos modstandsbevægelsen var der ingen, der fordømte hende for at have forladt sin familie. Ligesom hende havde de alle haft andre planer med deres liv en gang. I mange år havde frihedsgrupperne kæmpet for kurdisk selvstyre, men de seneste år havde den militante og fundamentalistiske gruppe, Daesh krævet mere og mere af deres

opmærksomhed. Daeshs fremrykning i den arabiske verden havde skabt en stor trussel for kurdere flere steder, og mange af frihedskæmperne var begyndt at rejse til frontlinjer i andre lande for at kæmpe mod organisationen.

Denne kamp gav Bijara en ny følelse af mening. Der var både kvinder og mænd i lejren, og alle blev trænet til at bruge våben. Da Bijara første gang holdt en riffel i hænderne, var det en skræmmende følelse, men hun blev god til at bruge den.

#### **Bijaras liv**

Bijaras første slag fandt sted i irakisk Kurdistan, og Bijara følte en svulmende stolthed over at være en del af en gruppe mennesker, der hjalp hinanden som én organisme og var i stand til at presse fjenden på flere fronter. Bijara ville gøre alt for at dække sine kammeraters ryg, ligesom de dækkede hende.

Nu rygtes det, at Daesh rykker længere mod nord i Syrien og har planer om at angribe Kobani. Bijara ved at, det er tid at tage hjem. Selvom hun først og fremmest har meldt sig, fordi hun vil kæmpe, er der også en del af hende som længes efter at se sin familie. Især sin søster Kaia.

**Bijaras rolle i gruppen** - Hun er den ældste af de fire piger og får derfor ofte ansvaret, når de går af sted alene. Hvis de bryder en aftale, kommer for sent eller rent faktisk kommer til at lave ballade, er det Bijara, det går mest ud over, fordi hun burde vide bedre.

## Rollerelationer

**Kaia** – Søster, 20 år. Hun er utrolig smuk og blid. Måske er det derfor, alle altid tænker det bedste om hende. Hun laver sjældent rigtig ballade, men hvis hun gjorde, ville hun sikkert kunne slippe af sted med det meste.

Bijara og Kaia var altid utroligt tætte. De talte med hinanden om alt, hverdagen, fremtiden, kærligheden. Kaia havde en særlig magi over drengene, hvilket morede Bijara gevaldigt. Bijara mistede meget af kontakten til sin lillesøster, efter hun giftede sig med Bayram. Måske, fordi hun ikke kunne holde ud at fortælle hende om, hvordan hendes ægteskab var alt andet end den drøm, de altid havde talt om.

**Sera** – Kusine, 18 år. Hun er den yngste af pigerne i gruppen, og Bijara og – især de andre – kan godt komme til at behandle hende derefter og både drille og beskytte hende lidt for meget. Hun var kun 7 år, da hun kom til Kobanî.

Sera er 5 år yngre end Bijara, men hun har stadig en styrke og livsgnist i sig, som Bijara beundrer. Hendes mor har på grund af sorg ikke kunnet give Sera den tryghed, Bijara selv oplevede fra sine forældre. Bijara håber, hun nu kan give noget af den tryghed, Sera har brug for.

**Avan** – Kusine, 21 år. Avan lader sig aldrig kue af nogen. Nogen gange, når kusinerne laver ting sammen, er Avan ikke til at få med på de andres forslag. Til gengæld tager hun dem gerne med til steder, hun selv synes er spændende, og det meste af tiden er det faktisk sjovt at deltage i. Selvfølgelig med nogle få lidt for nørdede undtagelser.

Avan er særligt dygtig til at bruge sine hænder og kan både skille mekanik ad og samle det på ny. Bijara kan godt lide at Avan er så passioneret omkring det.

## Andre relationer

**Bayram** – Ægteemand, 26 år. Kærligheden til ham voksede sig stærk i Kobanî, og Bijara var sikker på, at de ville få et lykkeligt liv sammen. Men Bayrams familie og deres liv i Van var meget anderledes end det liv, Bijara havde drømt om. Nu sidder han i Tyrkiet med intet andet et brev, hvor der står at hun er rejst fra ham. Hendes svigt overfor ham er måske Bijaras største skam.

**Desmal** – Mor, 40'erne. Desmals liv med Bijaras far har inspireret til Bijaras egne drømme om familie. Godt nok har Bijaras mor altid støttet hende, men kan hun tilgive at Bijara har vendt sit valgte liv ryggen?

**Daran** – Far, 50'erne. Bijaras far er en rolig mand, der altid har behandlet Desmal og sine døtre med kærlighed og respekt. Han har aldrig hævet stemmen i vrede og stoler på sine piger fuldt ud. Hans café i basaren har altid trukket folk til, og han er generelt vellidt i byen.

### Andre biroller:

**Azî** – Dreng, 22 år. Kaias ven, som hun måske er forelsket i.

**Baz** – Dreng, 18 år. Seras bedste ven, siden de var små.

**Sahîn** – Avans far, 50'erne. Han er mekaniker.

### De tre søstre:

Desmal, Bijara og Kaias mor

Sergul, Avans mor

Nemal, Seras mor



## Kammerat Sera - 18 år

*Sera blev født i det nordlige Irak, men efter farens død flyttede familien tilbage til Kobani, hvor hendes mor kommer fra. Hun var kun 7 år, og hendes ældre kusiner Bijara, Kaia og Avan tog sig af hende en stor del af tiden. Nu er hun snart voksen, men savnet af hendes far er stadig stort. Krigen nærmer sig Kobani, og alle militsfolkene er iført samme uniform, hendes far havde på, den sidste gang hun så ham.*

### Seras opvækst

Sera er den yngste af 2 børn. Hun blev født i irakisk Kurdistan i det nordlige Irak. Hun husker mest landet for den alvor, hun så i de voksnes ansigter og for navnet Saddam Hussein. Den dag håbet begyndte at vende tilbage i øjnene på folk, var den samme dag, Seras egen familie mistede det. Sera var kun 7 år gammel, da krigen, der skulle vælte Saddam Hussein, begyndte. Hendes far drog af sted med den kurdiske milits for at presse diktatorens styrker fra nord. Saddam blev væltet, men Seras far blev dræbt, da kurderne indtog Kirkuk den 10. April 2003. Hun husker ham stadig den sidste gang, hun så ham. Da han svingede hende rundt i luften iført sin uniform. Samme dag døde glæden i hendes mors øjne.

Pludselig vrimlede det med fremmede soldater i landet, og konflikterne stoppede ikke, selvom Saddam var faldet. Seras mor, Nermal, tog børnene med tilbage til Kobani i Syrien. Hun gjorde det, for at slippe væk fra krigen og for at være i nærheden af sin familie, men Sera husker det, som om hun selv græd på hele turen. Hun havde ikke lyst til at forlade Irak, måske fordi hun var for lille til at forstå, at hendes far aldrig kom tilbage.

I dag kan Sera stadig føle, at hun svigtede sin far ved at rejse bort. Det er, som om alle minderne om det gode liv med far blev efterladt, dengang de flygtede. Og selvom årene er gået, og den lille familie er faldet til i Kobani, er det tydeligt at mindet om faderen også stadig gør ondt hos Nermal. Hun er blevet gammel før tid, og sorgen hviler i alle hendes rynker. For at skåne hende, taler familien ikke om ham. Derfor har Sera aldrig haft

mulighed for at lære, hvem han var. Det er, som om han bare er en drøm. En vidunderlig drøm i uniform, der svinger hende rundt og rundt til farvel.

#### **Seras familie**

Det var godt for Nermal, at de kom til Kobanî. Selvom sorgen stadig er stærk, er det tydeligt at hun har det bedre her, hvor hendes søstre, Sergul og Desmal bor. Sera er glad for at have lært sine kusiner at kende. Serguls datter hedder Avan og er enebarn. Og Desmal har to piger, Bijara og Kaia. Selvom de alle er ældre end Sera, var de alligevel søde til at tage sig af Sera, dengang hendes familie flyttede til byen.

Seras bror, Erdem, er en del år ældre end hende, og de har derfor aldrig været særligt tætte. Han flyttede tilbage til Irak for at læse til læge efter sine studier. Selvom Nermal er utrolig stolt af sin søn, kan Sera se i sin mors ansigt, at det gør ondt på hende, hver gang familien bliver rykket mere fra hinanden.

#### **Traditionen**

Seras mor og hendes to mostre har en tradition fra deres barndom. Hvert år på ramadanens sidste dag, tager de op på toppen af Mistanour Bakke sydøst for Kobanî, for at se solen gå ned over byen. Det er op til den enkelte, hvor håndfast, man faster under ramadanen, men denne sidste aften mødes de alle og spiser efter solnedgang på bakken. Det er altid en dejlig oplevelse, hvor familien føles forenet og tryk.

Den første gang Sera oplevede det, var også første gang hun så sin mor smile igen efter sin fars død. Det var øjeblikket, hvor hun følte, at de måske alligevel hørte til i Kobanî.

#### **Seras venskab med Baz**

I Kobanî blev Sera venner med drengen Baz. Han er på hendes alder, og selvom hun er en pige, og han er en dreng, var der ingen, der så skævt til, at de to børn legede sammen. De gik på opdagelse i byen og digtede historier om dyr og fantasivæsner med menneskelige træk, der boede i deres egen fantasiverden nede under byen. Sera og Baz kan bruge hele dage på at opdage små sprækker og glemte steder i Kobanî, som de bruger i deres fortællinger. De har lært byen at kende bedre end de fleste og kan huske, hvor alle små veje fører til.

Ind imellem taler de om andre ting. Sera kan tale med Baz om sin far. Bare ikke for længe, for så føles det for alvorligt. Baz kan heldigvis mærke, hvornår det bliver ubehageligt for Sera og er god til at skifte emne og muntre hende op. De har skabt deres helt egen vekslen, mellem at tale om de ting der er svære og så lynhurtigt skifte til en ny fortælling om de underjordiske færden under de snoede gader.

Når Sera er sammen med Baz er alting lidt lettere og sjovere. Den alvor og sorg, der stadig hænger i luften derhjemme, kan både få sin forløsning og få fred, når de to bevæger sig frit rundt i gaderne.

#### **Seras liv**

Sera går i skole nogle år under Kaia og Avan, men hun er ikke sikker på, hvad hun ønsker at gøre bagefter. Når hun går på opdagelse med Baz, får hun lyst til at rejse verden rundt og opdage ting. Men mindet om, hvor svært det var at forlade Irak, får hende til at tænke, at det måske ville gøre for ondt også at forlade Kobanî. Og hun ved, hvor svært det vil være for hendes mor, hvis familien bliver splittet endnu mere op. Det er tydeligt for Sera, at man har brug for sin familie. Især når livet er hårdt. Nogen gange er Sera i tvivl om, hvordan hendes mor var endt, hvis de ikke var taget tilbage, da hendes far døde.

Samtidig er der Seras kusiner. De behandler hende godt nok tit som den yngste. Driller hende og prøver at få hende overtalt til dumme ting. Men overfor andre beskytter de hende, og de tager hende altid med. Sera ved, at hun kan stole på dem, selvom det ville være rart, hvis de var bedre til at tage hende mere alvorligt.

Bijara blev gift for nogle år siden og flyttede til byen Van i Tyrkiet med sin nye mand. Derefter havde de ikke så meget kontakt til hende. De vidste ikke meget om, hvordan hun havde det, og det var tydeligt at Kaia savnede hende. For et år siden, fik Kaias familie en besked om, at Bijara var rejst fra den tyrkiske familie. Kaia modtog i hemmelighed et brev fra Bijara, som hun delte med Avan og Sera. Der stod ikke meget, bare at hun var rejst væk og havde meldt sig til den kurdiske modstandsbevægelse. Kaia måtte egentlig ikke fortælle det til andre, da det kunne skabe problemer, så de tre piger holdte det hemmeligt.

**Seras rolle i gruppen** – Hun er den yngste af pigerne i gruppen, og de kan godt komme til at behandle hende derefter og både drille og beskytte hende lidt for meget. Hun var kun 7 år, da hun kom til Kobanî.

## Rollerelationer

**Bijara** – Kusine, 23 år. Hun er den ældste af de fire piger og får derfor ofte ansvaret, når de går af sted alene. Hvis de bryder en aftale, kommer for sent eller rent faktisk kommer til at lave ballade, er det Bijara, det går mest ud over, fordi hun burde vide bedre.

Da Sera første gang mødte sine kusiner, var det Bijara, der tog sig mest af hende, sørgede for at invitere hende med, spørge interesseret ind til, om der var noget særligt, hun havde lyst til og i det hele taget bekymrede sig om, hvorvidt Sera faldt til. Bijara har givet Sera noget af den tryghed og opmærksomhed, Nermal ikke altid magter.

**Avan** – Kusine, 21 år. Avan lader sig aldrig kue af nogen. Nogen gange, når kusinerne laver ting sammen, er Avan ikke til at få med på de andres forslag. Til gengæld tager hun dem gerne med til steder, hun selv synes er spændende, og det meste af tiden er det faktisk sjovt at deltage i. Selvfølgelig med nogle få lidt for nørdede undtagelser.

Avan har et særligt forhold til sin far, der arbejder som smed og mekaniker. Avan er tit i værkstedet med ham, og Sera er altid velkommen til at komme forbi. Når Sera ser dem sammen, får det hende til at tænke på det forhold, hun aldrig selv fik til sin far.

**Kaia** – Kusine, 20 år. Hun er utrolig smuk og blid. Måske er det derfor, alle altid tænker det bedste om hende. Hun laver sjældent rigtig ballade, men hvis hun gjorde, ville hun sikkert kunne slippe af sted med det meste.

Kaia bliver behandlet særligt af de fleste drenge. Når hun er i nærheden, virker det, som om de glemmer alt andet og kun vil tale med hende. Sera kan godt misunde hende lidt af den opmærksomhed, men samtidig er det også mærkeligt, hvordan folk skifter opførsel overfor hende. Det ville i hvert fald være mærkeligt, hvis Baz pludselig opførte sig sådan overfor Sera.

## Andre relationer

**Baz** – Bedste ven, 18 år. Han har altid behandlet Sera som sin ligeværdige og hun kan slappe af sammen med ham. Det fællesskab de har skabt sammen omkring deres historier i Kobanî er blevet et tæt bånd, som Sera værdsætter højt.

**Nermal** – Mor, 40'erne. Hendes skrøbelighed efter farens død, har gjort det sværere for Sera at finde trøst og sikkerhed hos sin mor. Sera er fokuseret på at holde sin mor så tryk og sorgfri som muligt.

**Erdem** – Bror, 26 år. Seras bror er flyttet ud af Kobanî og tilbage til Irak for at studere til læge. Det var tydeligt en svær afsked for Nermal, selvom hun også er meget stolt af sin søn.

### Andre biroller:

Sahîn – Avans far, 50'erne. Han er mekaniker.

Azî – Dreng, 22 år. Kaias ven, som hun måske er forelsket i.

Bayram – 26 år. Bijaras mand fra Tyrkiet.

### De tre søstre:

Sergul, Avans mor

Desmal, Bijara og Kaias mor

Nermal, Seras mor



## Kammerat Avan - 21 år

*Avan er vokset op i Kobanî sammen med sine kusiner, Bijara, Kaia og Sera. Som gruppens enspænder har hun altid holdt af at være på værkstedet med sin far, og hun drømmer om i fremtiden at arbejde med mekanik. Nu er der krig i landet, og tankerne om en normal fremtid bliver mere fjerne, som Daesh rykker mod Kobanî.*

### Avans opvækst

Avan blev født i byen Kobanî som eneste barn i familien. Hendes forældre blev gift, selvom hendes bedsteforældre egentlig ikke mente, at Avans far, Sahîn, var god nok til deres datter. Men Sergul var forelsket og overtalte sin far til at gå med til ægteskabet.

Sahîn er en meget rolig og munter person. Han nørkler med sit smede- og mekanikerarbejde og kommer beskidt hjem, men med et stort smil på læben. Han har altid tid til at lave ting med Avan. Han tager hende med på værkstedet, viser hende de mekaniske dele, hvordan man skifter olie og svejser. Avan kan godt lide at lære de praktiske ting, og hun er blevet god til det. Hun kan skifte dæk på en bil og ved, hvordan man samler mekaniske dele, efter de er blevet skilt ad. Hendes far lytter altid til hende, når de taler. Han giver Avan plads til at undersøge ting og selv finde ud af, hvad hun har lyst til. De to kan tale om alt.

Avans mor, Sergul elsker sin datter, men viser sin kærlighed på en anden måde. Hun er målrettet omkring Avans fremtid, og Sergul håber, hendes eneste barn skal blive til noget stort. Hun er åben for Avans interesser for det tekniske, og vil derfor gerne have Avan ind på universitet og studiet som ingeniør.

Avan holder meget af sin mor og ønsker virkelig, at gøre hende stolt, men hun er ikke sikker på, at den teoretiske vej er den rigtige. Ligesom sin far, kan hun godt lide at stå med mekanikken i hænderne, og hun har det fint med at blive lidt beskidt.



### **Avans familie**

Avans mor, Sergul har to søstre i Kobanî. Den ene, Desmal har to døtre, Bijara og Kaia. Den anden, Nermal, boede oprindeligt i Irak med sin mand. Efter han blev dræbt i krigen mod Saddam Hussein, kom Nermal tilbage til Kobanî og havde sine to børn, Sera og Erdem med sig. Drengen Erdem er en del ældre og holder sig lidt for sig selv, men datteren, Sera, var kun 7 år, da de ankom. Avan har sammen med de andre kusiner taget sig lidt ekstra af hende.

Også Nemals søstre kunne have lidt svært ved at forstå Avans far, selvom de var søde ved ham. Sådan kan Avan også have det med sine kusiner. Hun føler sig anderledes. Når de skal ting sammen, er de andres forslag tit ret kedelige. Avan synes ikke, det er spændende at tage til basaren for at se på smykker og tøj en hel eftermiddag. Hun vil hellere i værkstedet, og ligesom sin far, er hun ligeglad med, om de andre forstår det. Til gengæld er kusinerne heldigvis søde nok til nogen gange at gå med til hendes ideer, uanset om det er at se en film, spille et spil eller andet ... selvom det stadig er svært at lokke dem med ud og se på mekaniske reservedele.

### **Traditionen**

Avans mor og hendes to søstre har en tradition fra deres barndom. Hvert år på ramadanens sidste dag, tager de op på toppen af Mistanour Bakke sydøst for Kobanî, for at se solen gå ned over byen. Det er op til den enkelte, hvor håndfast, man faster under ramadanen, men denne sidste aften mødes de alle og spiser efter solnedgang. Det er en tradition, Avan holder meget af. Måske fordi det er noget, de alle er fælles om og lige interesserede i. Og fordi det føles, som om alle er en lige del af familien på den dag, også hendes far.

### **Avan og mekanik**

Avan finder en utrolig ro, når hun samler og skiller mekanik ad. Nogen gange tænker hun, at mekanik er langt nemmere at forstå end mennesker. Hun kan godt lide at fortælle sine kusiner, om de ting hun har bygget eller forbedret. Hun glemmer ofte, at de måske ikke ved de samme ting som hende, og hun er tit halvvejs gennem en forklaring, før hun får kigget rundt og indser, at de overhovedet ikke er med på, hvad det handler om.

### **Avans liv**

Avan går i skole i Kobanî sammen med Kaia, og Sera går kun nogle årgange under dem. Hun er gået med til at skulle læse videre til ingeniør, fordi hun ved, at det betyder meget for hendes mor. Den dag hun fortalte det, lyste Sergul op af lykke og ringede straks til sine søstre med nyheden. Det er tydeligt for Avan, at hun bør gøre dette, for at gøre sin mor stolt. Hun har dog ikke valgt universitet endnu og har egentlig mest lyst til at udskyde det så længe som muligt.

Det meste af tiden bruger Avan enten med sin far på værkstedet eller med kusinerne i Kobanî. De hænger ud med hinanden og taler om livet.

Bijara blev gift for nogle år siden og flyttede til byen Van i Tyrkiet med sin nye mand. Herefter havde de ikke så meget kontakt til hende, og det var tydeligt Kaia savnede hende. Avan og Sera forsøgte at opmuntre hende og Avan begyndte endda at komme med til basaren, for at Kaia skulle føle sig mindre ensom.

For omkring et år siden, fik Kaias familie en besked om, at Bijara var rejst fra den tyrkiske familie. Kaia modtog i hemmelighed et brev fra Bijara, som hun viste til Avan og Sera. Der stod ikke meget, bare at hun var rejst væk og havde meldt sig til den kurdiske modstandsbevægelse. Kaia måtte egentlig ikke fortælle det til andre, da det kunne give dem problemer, så de tre piger holdte det hemmeligt.

**Avans rolle i gruppen** - Avan lader sig aldrig kue af nogen. Nogen gange, når kusinerne laver ting sammen, er Avan ikke til at få med på de andres forslag. Til gengæld tager hun dem gerne med til steder, hun selv synes er spændende, og det meste af tiden er det faktisk sjovt at deltage i. Selvfølgelig med nogle få lidt for nørdede undtagelser.

## Rollerelationer

**Sera** – Kusine, 18 år. Hun er den yngste af pigerne i gruppen, og de kan godt komme til at behandle hende derefter og både drille og beskytte hende lidt for meget. Hun var kun 7 år, da hun kom til Kobani.

Avan har ondt af Sera, der aldrig lærte sin far at kende. Når hun tænker på sit eget forhold til Sahin, ved hun, hvor meget hun ville føle sig alene uden ham. Og Seras mor er ikke god til at tale med sin datter om hendes far.

**Kaia** – Kusine, 20 år. Hun er utrolig smuk og blid. Måske er det derfor, alle altid tænker det bedste om hende. Hun laver sjældent rigtig ballade, men hvis hun gjorde, ville hun sikkert kunne slippe af sted med det meste.

Kaia skal ligesom Avan til at tage stilling til, hvad hun vil. Men modsat Avan, der har interesseret sig for teknologi hele sit liv, har Kaia altid mest talt om at starte en familie. Kaia var lykkelig på sin søsters vegne, da Bijara skulle giftes. Men nu, hvor Bijara har forladt sin nye familie, uden at nogen af dem ved hvorfor, virker Kaia forvirret omkring sin egen fremtid.

**Bijara** – Kusine, 23 år. Hun er den ældste af de fire piger og får derfor ofte ansvaret, når de går af sted alene. Hvis de bryder en aftale, kommer for sent eller rent faktisk kommer til at lave ballade, er det Bijara, det går mest ud over, fordi hun burde vide bedre.

Avan har altid set en styrke i Bijara, som hun godt kan lide. Selvom hun ikke var enig i beslutningen om at flytte hele vejen til Tyrkiet for kærligheden, så virkede Bijara i det mindste sikker i sin beslutning. Nu er Bijara stukket af, og ingen af dem forstår helt hvorfor. Avan kan ikke finde ud af, hvordan Bijara kunne skifte retning så drastisk.

## Andre relationer

**Sahin** – Far, 50'erne. Avan har altid følt sig bedst tilpas, når hun er sammen med sin far. Ligesom hende er han en enspænder, og han har altid haft styrken til at være sig selv, selvom andre ikke forstod ham.

**Sergul** – Mor, 40'erne. Avans mor elsker hende, men hendes drømme for Avan ligner ikke nødvendigvis de drømme, Avan selv har. Avan vil dog gøre, hvad hun kan, for at gøre sin mor stolt. Hun håber bare det ikke kræver, at hun mister sig selv på vejen.

### Andre biroller:

Azî – 22 år. Dreng, som Kaias måske er forelsket i.

Baz – Dreng, 18 år. Seras bedste ven, siden de var små.

Bayram – 26 år. Bijaras mand fra Tyrkiet.

### De tre søstre:

Sergul, mor til Avan

Desmal, mor til Bijara og Kaia

Nemal, mor til Sera



## Kammerat Kaia - 20 år

*Kaia er vokset op i Kobanî sammen med sin søster, Bijara, og sine kusiner Avan og Sera. Kaia og hendes søster har altid drømt om kærligheden og om at starte familier. Nu står kærligheden måske endelig klar og venter på, at hun tager imod den. Men krigen er på vej, og Kaias søster har forladt sit ægteskab, for at kæmpe i den kurdiske milit.*

### **Kaias opvækst**

Kaia er født i byen Kobanî i en familie med sin ældre søster, Bijara. Deres barndomshjem var trygt og varmt. De voksede op, elsket af begge deres forældre og med både frihed og ansvar som vigtige værdier.

Kaia er en god datter. Hun er dygtig i skolen, intelligent og kærlig af sind. Hun har sine forældres tillid, og hun kan altid gå til dem, når hun har noget at fortælle. Kaia ved, at hun er smuk, men bliver forlegen, når andre taler om det. Især hendes søster, Bijara, som plejede at grine af, hvordan drengene i byen opfører sig, når Kaia er i nærheden. Selvom Kaia ikke vil indrømme det, nyder hun i smug opmærksomheden. For Kaia er verden et sted fyldt med kærlighed og lykke for dem, der er åbne overfor den.

### **Kaias familie**

Kaias mor, Desmal, har to søstre i Kobanî. Den ene, Sergul, har datteren Avan, som er enebarn og på alder med Kaia. Den anden søster, Nermal, boede oprindeligt i Irak med sin mand. Efter han blev dræbt i krigen mod Saddam Hussein, vendte Nermal tilbage til Kobanî og havde sine to børn, datteren Sera og sønnen Erdem, med sig. Erdem er nogle år ældre end dem, og han holdt sig mest for sig selv. Sera var derimod meget ung, og da det var tydeligt, at hendes mor var knust i sin sorg, tog Kaia, hendes søster og kusinen Avan sig lidt ekstra af pigen.

### **Traditionen**

Kaias mor og hendes to søstre har en tradition fra deres barndom. Hvert år på ramadanens sidste dag, tager de op på toppen af Mistanour Bakke sydøst for Kobanî, for at se solen gå ned over byen. Det er op til den enkelte, hvor håndfast, man faster under ramadanen, men denne sidste aften mødes de alle og spiser sammen efter solnedgang. Det er altid en dejlig oplevelse, hvor familien føles forenet og tryk.

Kaia holder meget af at sidde på bakken med sin familie og se de sidste solstråler forsvinde bag horisonten. Hun ved, hun en dag selv vil sidde på den samme bakke med sin egen familie og se solen gå ned over Kobanî.

### **Kaia og kærligheden**

Kaia og hendes søster, Bijara, havde et særligt bånd, da de voksede op. De talte om fremtiden med hinanden, om drenge og om kærlighed. De drømte begge om at starte familier ligesom den, de var vokset op i.

Kaia var den første, der kendte til sin søsters følelser for Bayram, og da Bijara endeligt skulle giftes, hjalp Kaia med, at gøre hende klar til ceremonien. Efter brylluppet måtte Bijara flytte med sin mand til byen Van i Tyrkiet, og siden har de to søstre ikke haft mulighed for at tale meget sammen. Kaia har ikke nogen fornemmelse for, hvordan Bijara har haft det i Van. Det føles tomt, at være så langt væk fra en søster, der plejede at være så tæt på.

Kaia er begyndt at tale med en dreng ved navn Azî. Han er kun et par år ældre end hende og utrolig smuk. Hans øjne er mørke, og i hemmelighed kan Kaia miste fornemmelsen for tid og sted, når hun ser ind i dem. En dag, da de gik en tur, tog han hendes hånd og sammenlignede hende med en ørkenblomst - skrøbelig af udseende, men med en skønhed, som gør, at ingen tør skade den. Hun ville ønske at Bijara var der, så Kaia kunne tale med hende om sine følelser.

En dag modtog Kaias familie en besked om, at Bijara var rejst fra sin nye, tyrkiske familie. Ingen vidste hvorfor, eller hvor hun var rejst hen. Det var et chok for Kaia, og det var tydeligt, at hendes forældre var meget bekymrede. Kort tid efter modtog Kaia et brev fra Bijara. Hun skrev, at hun havde forladt sit liv i Van og havde meldt sig til den kurdiske modstandsbevægelse. Brevet var kort og uden forklaring, og det gjorde Kaia mere forvirret end nogensinde før. Hun havde håbet, at Bijara var på vej hjem, men brevet sagde, hverken noget om, hvor Bijara befandt sig, eller hvor længe hun blev væk. Til gengæld stod der, at Kaia ikke måtte fortælle om det til nogen.

Kaia har alligevel valgt at vise brevet til Avan og Sera. Hun havde brug for at tale med nogen om det, og hun stolede på, at de kunne holde det hemmeligt.

Bijaras flugt fra sit ægteskab har sæt en tvivl i Kaia. De to havde altid drømt om et liv med familier og kærlighed. Et liv, som Kaia nu overvejer, om hun kan få med Azî. Bijara havde allerede fået det liv. Nu har hun valgt at forlade det, og Kaia forstår ikke hvorfor.

### **Kaias liv**

Kaia går i skole i Kobanî sammen med Avan, og deres kusine Sera går nogle årgange under dem. Kaia har altid haft nemt ved skolen uden at lægge så meget i den. Hun har jo altid vidst, at hun skulle starte en familie, ligesom Bijara havde gjort det. Men nu, hvor Kaia og Avan snart skal beslutte sig for livet efter skolen, og Bijara pludselig har valgt en helt anden vej, er Kaia ikke længere sikker på, hvad hun selv vil.

De fleste dage tilbringer hun sammen med Sera og nogle gange også Avan, når Avan ikke hellere vil være på værkstedet med sin far. Siden Bijara flyttede til Tyrkiet har Avan dog været mere med, når Kaia og Sera foreslog ting, de kunne lave. Kaias tid med Azî er også begyndt at fylde mere. Hendes mor har kort mødt ham og smilte anderkendende og varmt til Kaia, da hun så ham.

**Kaias rolle i gruppen** – Hun er utrolig smuk og blid. Måske er det derfor, alle altid tænker det bedste om hende. Hun laver sjældent rigtig ballade, men hvis hun gjorde, ville hun sikkert kunne slippe af sted med det meste.

## Rollerelationer

**Bijara** – Søster, 23 år. Hun er den ældste af de fire piger og får derfor ofte ansvaret, når de går af sted alene. Hvis de bryder en aftale, kommer for sent eller rent faktisk kommer til at lave ballade, er det Bijara, det går mest ud over, fordi hun burde vide bedre.

Kaia savner Bijara utrolig meget. Det var altid Bijara, hun talte med, og uden hende ved Kaia ikke længere, hvad hun vil. Avan og Sera har forsøgt at opmuntre Kaia, men uden Bijara føler Kaia sig splittet. Nu hvor Bijara har taget et valg, som Kaia ikke forstår, føler hun sig mere alene end nogensinde.

**Avan** – Kusine, 21 år. Avan lader sig aldrig kue af nogen. Nogen gange, når kusinerne laver ting sammen, er Avan ikke til at få med på de andres forslag. Til gengæld tager hun dem gerne med til steder, hun selv synes er spændende, og det meste af tiden er det faktisk sjovt at deltage i. Selvfølgelig med nogle få lidt for nørdede undtagelser.

Det havde været naturligt, at Kaia talte med Avan om sine følelser for Azi. Men hun har en fornemmelse af, at Avan ikke er interesseret i at tale om sådanne ting. Avans mor vil have hende til at blive ingeniør, og det minder Kaia om, at hun også snart selv må tage stilling til, hvad hun vil.

**Sera** – Kusine, 18 år. Hun er den yngste af pigerne i gruppen, og Bijara og – især de andre – kan godt komme til at behandle hende derefter og både drille og beskytte hende lidt for meget. Hun var kun 7 år, da hun kom til Kobani. Hun var så ung og skrøbelig, og hendes mor var dybt tyngt af sit tab og havde ikke styrke til at være der for Sera. Det gør Kaia trist at tænke på, at børn i verden skal vokse op uden en forælder. Hun er glad for, at Sera har sine kusiner at støtte sig.

## Andre relationer

**Azi** – Mulig kærlighed, 22 år. Selvom Kaia altid er blevet behandlet, som noget særligt, er Azi den første, der rigtig får hende til at føle sig særlig. Han er sød og smuk, og Kaia tror måske, at han kan være den, hun vil dele sit liv med.

**Desmal** – Mor, 40'erne. Kaias forældre har altid vist stor kærlighed og respekt for hinanden. Kaias mor er kærlig og blid og mange siger, at Kaia har sin skønhed fra hende. Når Kaia ser på sin mor, føles det, som om det virkelig er muligt at leve et liv fyldt med kærlighed.

**Daran** – Far, 50'erne. Kaias far er en rolig mand, der altid har behandlet Desmal og sine døtre med kærlighed og respekt. Han har aldrig hævet stemmen i vrede og stoler på sine piger fuldt ud. Hans café i basaren har altid trukket folk til, og han er generelt vellidt i byen.

### Andre biroller:

Bayram – 26 år. Bijaras mand fra Tyrkiet.

Baz – Dreng, 18 år. Seras bedste ven, siden de var små.

Sahin – Avans far, 50'erne. Han er mekaniker.

### De tre søstre:

Desmal, Bijara og Kaias mor

Sergul, Avans mor

Nemal, Seras mor

# Sceneoversigt

## PROLOG

### 0. Anslag (læs op)

*Den 19. Januar 2015 kæmpede kurdiske militigrupper sig op af Mistanour Bakke og genvandt kontrollen over den belejrede by Kobanî.*

*I fire måneder havde kurderne kæmpet mod Daesh i Kobanîs gader og bygninger. Endeligt blev fjenden fordrevet fra bygrænsen, men byen stod tilbage som en ruin. Folks hjem lå i bunker af sten og grus. Moskeen kastede ikke længere sin barmhjertige skygge over pladsen. Og basarens ellers så livlige gader lå tomt hen med lugten af død.*

*Kobanî var et åbent sår, der vidnede om de liv, der var gået tabt mellem husene.*

## AKT I

### 1. Solnedgang over Kobanî I

Familierne er samlet på Mistanour Bakke for at se solen gå ned over Kobanî på ramadanens sidste aften.

## AKT II

### 2. Dårligt nyt

Avan, Kaia og Sera sidder i skolegården, efter de har hørt om Daeshs fremrykning mod Kobanî.

### 3. Hjemkomst

Daeshs angreb mod syd har sendt tusinder af flygtninge mod nord. De er ankommet til Kobanî. Midt i mængden står pludseligt Bijara.

### 4. YPG lejren

Avan, Kaia og Sera besøger Bijara i YPG lejren. Azi har meldt sig til militsen.

## AKT III

### 5. Våbentræning

Avan, Kaia og Sera har meldt sig til militsen. De er alle taget ud for at træne med våben for første gang.

### 6. Tilbagetrækning

Rollerne er taget ud til en landsby syd for Kobanî med forsyninger til YPG gruppen derude. Landsbyen angribes og de på trække sig tilbage til Kobanî.

### 7. Rømning af Kobanî

Det er et spørgsmål om tid, før Daesh angriber og rollerne er taget hjem, for at få deres forældre til at flygte fra byen.

## AKT IV

### 8. Kobanî belejres

Rollen befinder sig i det sydlige Kobanî, da Daesh angriber. Det lykkes dem at indtage Mistanour Bakke og en regn af mortargranater rammer byen.

### 9. Undsætning

En gruppe i nærheden er under tung beskyldning og rollerne må løbe til deres undsætning.

### 10. Hvile

Azi er på hospitalet og Kaia er taget hen for at besøge ham. Sera besøger Baz, mens Bijara og Kaia hviler i lejren.

### 11. Ved frontlinjen

Rollerne sidder på et tag ved frontlinjen og holder øje med Daeshgruppen, der holder fjendens front.

## AKT V

### 12. Hospitalet bombes

Hospitalet rammes af mortargranater, og rollerne må hjælpe med at få sårede ud af bygningen.

### 13. Fremrykning

YPG igangsætter en kilemanøvre for at generobre Mistanour Bakke.

### 14. Mistanour Bakke

YPG er stoppet foran en plads, hvor Daesh venter på den anden side. Ud kommer tre drenge iført uniformer og AK47 rifler.

YPG indtager Mistanour Bakke.

## EPILOG

### 15. Solnedgang over Kobanî II

Rollerne sidder på Mistanour Bakke og ser solen gå ned over Kobanî, der ligger i ruiner.

# Brikken til flashbacks

Fortid



Nutid



# Våbenoversigt



AK-47 / Riffel, semiautomatisk

Riffelen er ikke præcis på afstande over 300 m. Den bruges især mod fodfolk. Alle roller har deres egen AK-47 med alle steder.



LMG / Let maskingevær

Maskingeværet kan bæres af en person, men skal opsættes. Patroner kan penetrere stål og bruges især mod køretøjer.



RPG / Granatkaster

Granatkasteren skydes af som et gevær og granaten forårsager en eksplosion, når den detonerer. RPG kan bruges mod bygninger, køretøjer og større menneskemængder.







# Kobani

# Kobani og YPGs efterspil



Hvad skete der med Kobani efter, YPG indtog Mistanour Bakke? Hvis spillerne ønsker det, kan du fortælle lidt om kurdernes og Kobanis videre skæbne, når scenariet er slut.

## Kobani nu

### **Kobani befriet**

Den 19. Januar 2015 lykkedes det kurderne at indtage Mistanour Bakke og den 26. Januar havde YPG igen fuld kontrol over Kobani. I løbet af foråret lykkedes det at presse Daesh fuldstændig ud af oplandet til Kobani by.

Den 25. Juni detonerede en Daesh gruppe skjult som kurdiske sikkerhedsstyrker tre bilbomber i Kobani tæt på den tyrkiske grænsekontrol efter at have skudt på civile i byen. Angrebet blev et af Daeshs største massakrer af civile i det nordlige Syrien.

### **Genopbygning af Kobani**

Efter Kobani blev befriet vendte mange kurdere tilbage til byen for at genopbygge den. Belejringen af Kobani havde resulteret i, at næsten 70% af byen lå i ruiner. Kampene havde ødelagt alle tre af byens hospitaler og Daesh havde destrueret byens vand- og elektricitetsanlæg. Flere lande ønskede at hjælpe med rekonstruktionen af Kobani. Dette blev dog gjort vanskeligt af Tyrkiets strenge grænsekontrol, som kun lod få materialer og forsyninger blive transporteret ind til kurderne. I maj 2016 var rekonstruktionen på trods af dette dog undervej og efter 8 måneder uden vand lykkedes det endeligt at få byens vandpumper i gang igen. I oktober åbnede hospitalet også, men store dele af byen ligger stadig i ruiner.

### **Daeshs endelige nederlag**

I oktober 2017 erklærede verdens medier Daesh for besejret, efter blandt andre kurdiske militser havde indtaget byen Raqqa i Syrien. Raqqa havde i flere år fungeret som Daeshs hovedstad. Fire måneders kamp om byen endte da kurdiske militser støttet af USA endelig besejrede Daesh og indtog byen.

### **Operation Olivengren og Tyrkiets offensiv i Syrien**

I januar 2018 trængte tyrkiske landtropper og allierede militser over grænsen til det nordlige Syrien og begyndte at presse kurdiske tropper væk fra den tyrkiske grænse.

Tyrkiet har længe ligget i krig med den tyrkisk-kurdiske milits PKK, fordi de kæmper for kurdisk selvstyre i Tyrkiet. Tyrkiet anser derfor oprustningen af kurdiske militser syd for den tyrkiske grænse, som en trussel mod Tyrkiet og har igangsat en offensiv i landet under navnet 'Operation Olivengren'.

Mens de sidste punktummer sættes i dette scenarie, fortsætter Tyrkiets offensiv i Syrien. Deres mål er at presse de kurdiske styrker 30 km syd for grænsen og derved sikre en bufferzone til Tyrkiet. Kurderne har indtil videre bønfuldt både det syriske styre og FN om hjælp, men der har ikke været de store reaktioner.

### **Krigens efterspil**

Krigen mod Daesh er slut og igen kæmper verdens stormagter om efterspillet. Assad regimet i Syrien er støttet af Rusland, der også støtter Tyrkiet. Tyrkiet er allieret med USA, der også har suppleret kurderne med våben i krigen mod Daesh. Europa betaler hvert år Tyrkiet svimlende summer, for at holde flygtningene fra de europæiske motorveje og tør kun i begrænset udstrækning kritisere det tyrkiske styre.

I midten af alt dette står det kurdiske folk. Ligesom grænserne gennem Kurdistan blev trukket efter 1. Verdenskrig af de vestlige entente magter, må kurderne endnu engang vente på, at stormagterne beslutter deres skæbne.

Tak for at spillede scenariet!  
Hilsen, Signe