

Gargarisma  
Publishing

s a g a n o m

# SAGAN



magnus rolöf, mårten haglind, kristoffer schollin

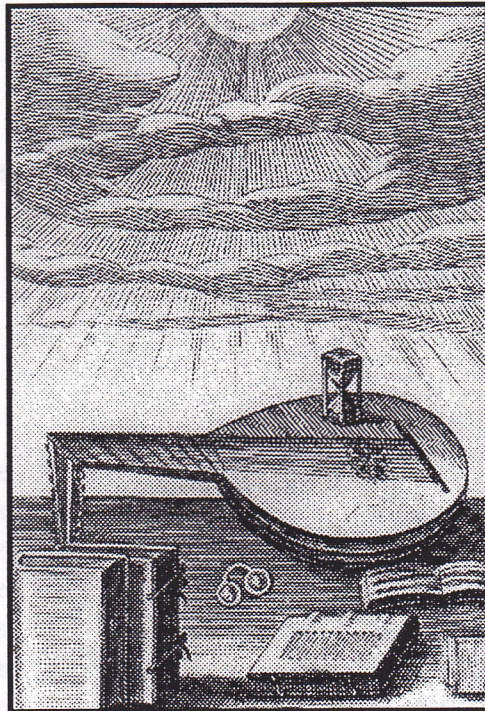


---

s a g a n o m

# S A G A N

---



text magnus rolöf märten haglind kristoffer schollin omslagsillustration tobias garsell  
inre illustrationer tobias garsell magnus rolöf layout kristoffer schollin tack till helena  
biander och ingmar bergman för stöd och inspiration tack till ferenc tafferner för lånet av  
skrivare mer tack till alla som har lånat ut sina macintosh under produktionen tack jane  
för att du står ut med magnus och stort tack till alla spelldare som ställer upp under  
GothCon XIX ©1995 Gargarisma



---

---

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## Akt I. Preludium

Om Småland och Folkland	sid 3
Om Sköna Melisandra	sid 3
Vemodet	sid 4
Två bröder och en dvärg	sid 5
Om teatersällskapet	sid 5
Om Golms sluga plan	sid 6
Sagans gång	sid 7
Konfliktlösning	
Alternativa sagor	
Om att spela pjäsen	
Publiken	
Misären i världen	
Om karaktärerna och andra ting	sid 8
Hadar Hake	
Erik och Johannes	
Wilhelm Assagaron Konstantin	
Om djuren	
Kort om vagnen	

## Akt II. Sagan

Scen 1. Landsvägen	sid 11
Scen 2. Långfärdetuna Kloster	sid 11
Scen 3. Inkquisition	sid 14
Scen 4. Möte vid brunnen	sid 15
Scen 5. Torpar-Per Aakerlapp	sid 17
Scen 6. Sistledestun och resans slut	sid 18
Scen 7. Bakom lås och bom	sid 20
Scen 8. Mickelsfyr	sid 22

## Akt III. Epilog

Pjäsmanus	sid 26
Karaktärer	sid 28
Hadar Hake	
Erik Gycklare	
Johannes Skald	
Wilhelm Assagaron Konstantin	

---



---

# AKT I. PRELUDIUM

**R**idån går upp, publiken drar efter andan! Scenen står klar, spelledaren vid sitt bord, spelarna - förväntansfulla. Du håller i din hand manuskriptet till Sagan om Sagan, en berättelse i tre akter. Läs det noga, begrunda, utöva din närapå suveräna makt som regissör och gör nödvändiga revideringar.

Boken inleds med ett kapitel som utförligt beskriver bakgrunden till sagan, en historik över vad som hänt och varför. Därpå följer ett stycke om hur sagan kan spelledas och annat matnyttigt för spelledaren. Sen följer inget mindre än Sagan om Sagan, beskrivet scen för scen. Avslutningsvis följer ett appendix med pjäsen som spelarna ska spela upp, Vårkungens Förbannelse.

Väl mött på leriga landsvägar och i stillsamma socknar!

## OM SMÅLAND OCH FOLKLAND

---

DET VAR EN GÅNG för länge, länge sedan ett obebott land. Så kom det sig att till det här obebodda landet kom en grupp människor, som ville bosätta sig där. De kom med sina kor och grisar, men fann snart att marken var hård och stenig, och svår att odla. Då gick den tappreste av dem till kungen för Småfolket (till det land som människorna senare kom att kalla Småland), och bad denne om hjälp. Kungen, vars namn var Golm, lät då bygga en magisk brunn, som kallades Källan till Välmående, och dess livgivande vatten berikade både Småland och Folkland. På så vis knöts de två länderna samman, och levde rika länge.

Kung Golm fick två söner, och den ene döpte han till Hadar och den andre döpte han till Hagar. De två fick uppgiften att vakta brunnen för alltid. Hadar vaktade brunnen om våren och sommaren, och Hagar vaktade den om hösten och vintern. Bröderna var de bästa av vänner, och skötte sitt arbete väl. Och länderna frodades och var lyckliga.

Tiden gick, och Folkland växte allt mer. Nya kungar härskade över torpare, fromma munkar byggde kloster för de sjuka och inte så fromma munkar reste runt för att sprida sina domedagsprofetior. Kungen av Småland, som inte tyckte om prästerna, lät bygga ett fåtal portar in i Småland, och vid dem satte han ut väktare.

## OM SKÖNA MELISANDRA

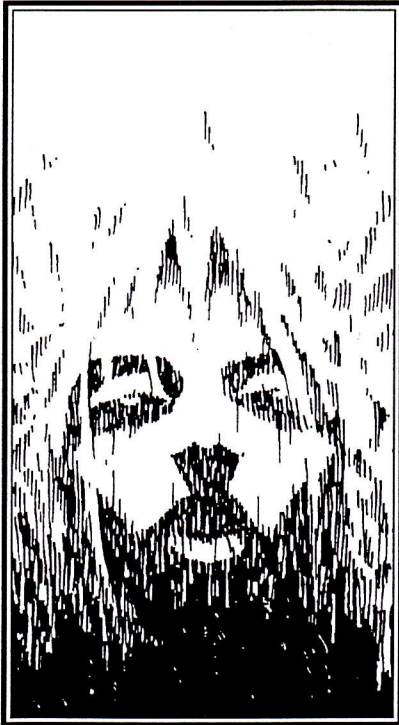
---

MEN SÅ KOM DET SIG att i Småland levde en skön mö, vars namn var Melisandra, och hon var ofattbart vacker och älskvärd, och det ville sig inte bättre än att både Hagar och Hadar blev djupt förälskade i henne, såsom bara Småfolk kan. Men ack, detta kunde bara leda till bekymmer, ty nu började de båda bröderna träta om Melisandras gunst. Från att ha börjat som skämtsamt munhuggeri, blev dispyten snart allvarligare. Bröderna försökte med alla medel lura varandra, skämma ut varandra, baktala och kollra bort varandra. Som en följd härav vaktade de inte brunnen lika bra som förr, och

### Småland?

Småfolkets rike saknar namn på det vis vi är vana vid. Vise män under den här tiden talade om Arkadia. Men allmogen talade alltid om skymningslandet som Småfolksland eller Småland (ett land som har följt med till idag på en ort som en gång hade många portar in i Småfolkets rike).





på grund av detta upptäckte människorna i Folkland att deras skördar blev sämre, vädret allt värre och stämningen allt sämre.

Till slut hade bråket mellan bröderna gått så långt att de nu börjat ta till handgripligheter, och de bägge hyste ett bittert agg gentemot varandra. Men den sköna Melisandra, som inte bara var vacker utan också vis, beslöt sig för att ända deras dispyt genom att välja en av dem. De tre samlades vid Källan till Välmående, och Melisandra valde Hagar. "Jag väljer Hagar", sade hon.

Vid detta blev Hadar så galen av sorg och besvikelse att han genast kastade sig över sin broder, och ett fruktansvärt slagsmål begynte. Melisandra försökte gå emellan dem för att hejda bråket, men hon råkade i tumultet få en knuff, så att hon vacklade baklänges och ett, tu, tre – föll ned i den djupa brunnen. Hagar blev bestört vid detta, och skyndade sig att hoppa efter, för att rädda henne från drunkningsdöden.

När Hadar, som fortfarande var förryckt av vrede och frustration, kikade ner i brunnen och såg de två omfamnades, var det något inom honom som brast (förmodligen hjärtat). Trots sin brors vädjan om hjälp, skar han kvickt av repet som skulle kunnat bli hans brors och Melisandras räddning. Sedan lade han på det magiska brunnslocket, och med det förseglade han både brunnen och de två älskandes öden.

Ett dämpat skrik var det sista han hörde, innan han flydde från platsen. Hans bror Hagar, och den sköna Melisandra, drunknade således, och dog.

## VEMODET

MED DETTA ILLDÅD sinade brunnen, och Folkland blev åter kargt och fattigt. På bara en sommar vände rikedomerna och lyckan i yttersta nöd och misär. Vädret blev outhärdligt året om, skördarna drabbades ideligen av missväxt, kornas mjölk surnade och bara råttorna tycktes kunna föröka sig. Prästerna var övertygade om att detta var Guds straff för människornas synder, och detta basunerade de ut i by och stad, manande till bättring och bot.

I Småland insåg kung Golm sent omsider vad som skett, och hans vrede kände inga gränser. Genast kallade han till sig Hadar, och bannlyste honom från Småland, dömd att vandra i det pinade Folkland. Hadar kastades ut, och tvingades nu vandra runt i världen och beskåda den sorg han orsakat. Skamsen över sitt dåd ville han inte visa sitt ansikte för världen (kanske också för att han hade rävöron och morrhår) och han tog på sig en mask. Kung Golm var så vred att han genast efter att ha kört iväg sin son, lät stänga alla portar in till Småland och låsa dem inifrån. Småland var nu skilt från Folkland.

Efter några år fanns det inte många glädjemenen kvar i Folkland. Maten var knapp, sömnen försvårades av tjutande vindar och ylande vargar. Bara en enda sak höll folk vid liv – sagorna och berättelserna från förr, från godare tider. Vid denna tid började gyckelsällskap resa runt i landet, levande på allmosor och det lilla de kunde tjäna på sina skådespel. I alla byar var de mycket uppskattade, och ordspråket 'Ett gott skratt förlänger våra miserabla liv!' fick en reell mening. Nu skall här berättas om ett sådant teatersällskap, som den bittre Hadar så småningom kom att bli delaktig i.



---

## TVÅ BRÖDER OCH EN DVÄRG

---

VID EN LITEN FORS, i en liten kvarn, bodde det en gång en liten dvärg, som var son till en annan liten dvärg. Den släkten hade i många generationer tjänat som portvakter in till Småland (för det fanns en sådan port inne i kvarnen). Men så en dag kom kung Golm av Småland till dvärgen, vars namn var Wilhelm Assagaron Konstantin, och avskedade honom. Porten stängdes och låstes, och hur Wilhelm än försökte kunde han inte få upp dörren igen. Förvirrad och ledsen gav han sig ut på vandring i världen, för att hitta ett nytt hem. Under sina resor slog han följe med en grupp djur som han mötte – en katt, en hund, tre vita möss, en utter, en ekorre, en pung-råtta, en papegoja och en åsna. Snart därefter mötte han också en grupp kringresande gycklare, och med sina klipska djur kunde Wilhelm ansluta sig till dem. Han hade nu hittat sitt nya hem, och sitt nya kall.

I en annan del av världen, i en annan tid, hade en mor fött två söner med ett års mellanrum. Men bygden var så fattig att hon var tvungen att sätta ut barnen till vargen. Vargen var dock mätt efter att ha ätit så många andra utsatta barn, att barnen överlevde. Istället togs de omhand av Styggbjörn Skogshuggare, som var en skogshuggare. Han kallade barnen Erik och Johannes, och de fick slita hårt under sin barndom. Till slut hade de fått nog, och de rymde ut i världen, och levde på tiggeri, småstöld och lurendrejeri. Erik var den som alltid var glad och käck, retfull och kvick. Johannes var den som var den känslige, poetiske och melankoliske. Ingen av dem visste vem av dem som var den äldre, men bägge trodde sig vara storebror åt den andre. Efter några hårda år mötte de så ett gycklarsällskap, till vilket de anslöt sig. Det var faktiskt samma sällskap som dvärgen Wilhelm reste med.

---

## OM TEATERSÄLLSKAPET

---

SÅ KOM DET SIG, att efter en tid blev Johannes djupt förälskad i en vacker kvinna som också reste i sällskapet, vars namn var Gunnalinda. Han skrev mäktiga poem till henne som uttryckte hans djupa förälskelse. Men brodern Erik hade också blivit intresserad av Gunnalinda, om inte så himlastormande förälskad. Det hela slutade med att de två tävlade om henne. Erik, som var den kvickare av de två, gick allt som oftast segrande ur dessa dispyter, och Johannes blev mycket bitter härav.

Så en dag var bröderna och Gunnalinda ute och gick i utmarken, och slog sig så ned vid en älv för att tvätta kläder. Omedelbart började bröderna trätas, och denna gången utmynnade bråket i slagsmål. Således hörde ingen av de två bröderna Gunnalindas desperata rop på hjälp när hon gick ner sig i älven och drunknade. De såg henne först när hon flöt förbi på vågorna, och då var det redan för sent. Allt sedan den dagen har bröderna undvikit att tala om Gunnalinda, och båda skyller hennes död på varandra.

Åren gick, och sällskapet fick det svårt att överleva i den tilltagande fattigdomen. En efter en försvann gycklarna, vissa tynade bort i sjukdomar, andra gav sig av frivilligt. Snart fanns bara tre kvar; Johannes, Erik och Wilhelm. Det var vid denna tid som Hadar mötte dem och anslöt sig till dem. De tre andra insåg snabbt hans förmåga som pjäsförfattare, och han blev den naturlige ledaren för det lilla sällskapet. Hadar kallade sig vid denna tid Hake, och aldrig visade han sitt ansikte för någon.

---

**Wilhelms historia**

**Erik Och Johannes barndom**

**Bröderna och Wilhelm möts**

**Gunnalinda**

**Johannes blir kär**

**Fiendskap uppstår mellan  
bröderna**

**Gunnalinda Drunknar**

**Hake tar över tyglarna i den  
lilla truppen**



“Värkungens förbannelse”  
skrivs

Så författade Hake sitt epos Värkungens Förbannelse, som var en berättelse om hans eget öde. I alla byar väckte den stor uppskattning. Men ogina präster som hörde om detta vredgades, eftersom pjäsen förklarade landets misär som ett verk av oknytt och djälvulsyngel. De var ju övertygade om att det var Guds straff de bevittnade.

## OM GOLMS SLUGA PLAN

DET VORE I SANNING en tragisk historia, om inte kung Golm av Småland hade en slug plan i bakfickan. Han fann nämligen ett sätt att göra det gjorda ogjort, att bringa sin son Hagar tillbaka till livet och återställa ordningen i Folkland.

Det är nu så, att Småland och Folkland är intimt sammanknutna. Således kan människorna i Folkland rätta till misstag som begåtts av småfolk i Småland. Det är en knepig process, och logiskt inte helt uppenbar för oss vanliga dödliga. Men så här lyder i alla fall Golms plan.

När Golm stängde alla portar till Småland, lämnade han en enda port öppen. Den porten är Mickelsfyr, vilket inte är en plats, utan en tidpunkt; närmare bestämt en fest som hålls mycket sällan i Folkland. Under denna tid suddas gränserna mellan Småland och Folkland ut för en natt. Tanken var den, att Hadar skulle ha några år på sig att fundera över sitt illdåd, lida dess konsekvenser för att sedan få en sista chans att komma tillbaka in i Småland och göra bättring.

Men som sagt, Hadar själv har förbrukat sin chans att rädda sin bror och Melisandra (han lät dem drunkna, ju!). Istället måste någon annan ta på sig hans roll, och denne någon måste vara en människa, ty bara på detta sätt kan Folkland återfå sitt välstånd. I detta magiska skådespel skulle människorna utsättas för samma kval och valmöjlighet som Hadar och Hagar hade, och utgången av detta skulle för all framtid bestämma landets öde.

Ovetande om detaljerna i denna plan, har Hadar instinktivt sökt sig till just mänskliga skådespelare, som också har genomlidit ett

Mickelsfyr



Sluge gamle kung Golm



liknande öde som han själv. Hadar har hört att det finns en ingång till Småland genom Mickelsfyr, men han känner inte till att Mickelsfyr är en fest. Han tror att det är en plats, och han har letat i hela landet efter den. När sagan begynner är sällskapet på väg mot den sista byn han inte letat i, nämligen Sistledestun.

Men innan dess kommer sällskapet att stöta på hinder och ytterligare bekymmer, i form av frestelser, fanatiker och interna tråtor.

## SAGANS GÅNG

Sagan är upplagd som ett antal mer eller mindre fristående scener. Dessa skall passas ihop till en flytande helhet på något sätt. Scenerna är numrerade så att de skall kunna följas på varandra i den ordningen. Men naturligtvis kan ordningen ändras eller vissa scener strykas helt och hållet om de inte passar in i den version av Sagan som du vill berätta.

Scenerna kan naturligtvis hänga ihop som i ett scenario av den mer traditionella typen; på något vis försöker man alltså jämkas ihop de olika scenerna genom att erbjuda någon form av transportsträcka mellan dem. Detta fungerar antagligen bra.

Men i de klassiska sagorna finns inga döda transportsträckor, varje scen är laddad och har en mening. Därför bör sagan också berättas som en sådan. Tanken är att spelledaren sköter övergångarna mellan scenerna genom en kort liten introduktion, ungefär som en berättare på vissa teaterpjäser.

Scenen avslutas på ett liknande sätt när spelledaren tycker att det hela har börjat gå på tomgång eller när karaktärerna spontant avslutar scenen genom att lämna den.

Viktigt är i alla fall att sagan berättas till slut (hur det nu slutar). Ingen ska lämna bordet med känslan att de inte är färdiga.

## KONFLIKTLÖSNING

I denna sagan är tärningsbaserade regler ersatta med spelledarens goda omdöme. Genom att tolka karaktärernas handlingar och ha ett bra grepp om scenen bör det mesta i konfliktväg vara rätt lätt att avgöra. Om du känner att du inte vet vad som kommer att hända så välj den utgång som passar bäst ur underhållnings och sago-synvinkel.

## ALTERNATIVA SAGOR

Vad händer om allt spårar ur? Tänk om spelarna vägrar att rollspela. Tänk om de bara vill ha en rak action-historia? Naturligtvis tar spelledaren då och bygger om sagan så att den bättre passar det som spelarna vill ha. Inget i sagan är sakrosankt. Plocka och välj vad du vill ha.

Om allting verkligen går extremt dåligt och ingen har ens lite kul är Hubert Wällingkrantz den perfekta nödvägen ut ur pinan. Han kan på nolltid dyka upp och sätta fart på/slå ihjäl/förhöra och avrätta enstaka medlemmar eller hela truppen. Kom ihåg att Hubert kan du alltid ha hemma!

## OM ATT SPELA PJÄSEN

Vid flera tillfällen kommer truppen att behöva uppföra pjäsen Vårkungens Förbannelse. För att undvika att allvarlig upprepning inträffar kan man ta och fråga vilken akt eller vilka scener de vill

### Ett exempel på scen-intro

*"och så kom de sig att den lilla truppen åter befann sig på resande fot. Mödosamt rullade deras vagn fram genom lermodden. Långt borta vid horisonten kunde man ana mörka stormmoln som sakta närmade sig.*

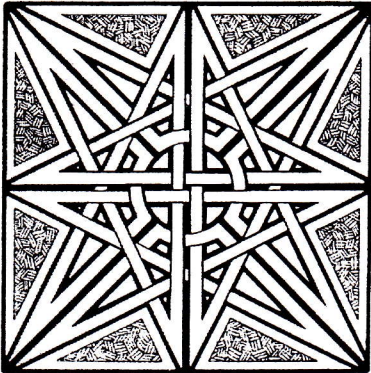
*Erik som just hade upptäckt att Ahasverus hade bajsat i hans lakan igen klättrade fram till kuskbocken där Wilhelm och Hake satt i tystnad. Högröd i ansiktet grep han tag i den stackars dvärgen och sade..."*

Därefter pekar spelledaren på han som gestaltar Erik och scenen kan börja.

**Hubert Wällingkrantz,  
Sagens "panic button"**



## Sida 8



Har du inga tomater? Kasta då pennor och suddigummin på dina spelare, om de spelar dåligt.

### Om Småfolk och döden

Om Hadar och annat Småfolk är odödliga, hur kunde då Hagar drunkna i brunnen? Sanningen är den att när Småfolk omtalar någon som död, menar de ungefär 'inte kvar, onåbar', vilket inte betyder borta för alltid. Hagar kan ju komma tillbaka i

spela. Beroende på hur det hela går kan man efter detta sammanfatta pjäsen med orden "resten av pjäsen går precis lika bra och publiken är störtnöjd" alternativt "Efter denna fasansfulla inledning vill stämningen liksom aldrig hämta sig, ni blir tvungna att fly undan regnet av ruttna ägg och tomater". På detta sätt kan man se till att spelarna får spela hela pjäsen, fast inte allt på en gång.

I sista scenen av sagan skall åtminstone hela Akt tre spelas.

### PUBLIKEN

Medan truppen är i full färd med att spela pjäsen har spelledaren rollen som publiken. Vid den här tiden deltog publiken i pjäsen på ett helt annat sätt än nuförtiden. Man kommenterade, hejade på, kritiserade och hyllade. Om publiken hade tråkigt krävde den att man spelade något roligt, om de ogillade någon på scen utsattes denne för obarmhärtigt buande och tomatkastning, även om det bara råkade vara skådespelarens roll att vara osympatisk.

Som publik kan spelledaren påverka spelarna till bättre rollspelande. Om de saknar inlevelse kan publiken börja skrika "Är ni döda där uppe eller? Rör på er." Eller om någon spelare sitter och mumlar: "Högre för tusan". Möjligheterna med att gestalta en publik är oändliga.

### MISÄREN I VÄRLDEN

Landet som truppen färdas igenom är en riktig jämmerdal. Här är allt bokstavligen svält, pest och pina. De dåliga tiderna har slagit fruktansvärt mot folket. Men för att verkligen framhäva landets tragedi går det inte att bara framhäva dysterhet och dåligt väder. Det måste också finnas plats för hopp och humor i sagan. Det är kontrasten i att finna dessa element mitt i allt elände som verkligen framhäver hur jävligt folk har det. Svart humor kan vara mer tragisk än svart humor, och våldsamt mycket roligare.

### OM KARAKTÄRERNA OCH ANDRA TING

Karaktärerna är grundbulten i hela sagan. De skrevs först, och sagan är så att säga "vävd" runt dem. Det är viktigare att spelledaren har god kännedom om karaktärerna än att han kan Sagan utantill. Här följer lite ytterligare information.

### HADAR HAKE

Det är viktigt att komma ihåg att Hakes ansikte bakom masken inte är så vidare mänskligt. Han kan visserligen uppehålla en illusion av mänsklighet under en kortare tid, men ganska snart börjar hans sanna drag lysa igenom.

Vidare har Hake två stora svagheter; järn och alkohol. Närhet till järn gör honom illa till mods medan direkt beröring orsakar utslag och illamående.

Visserligen kan inte Hake dö som vanliga folk, han kommer bara att dyka upp på något mystiskt sätt igen, men han kan skadas precis som vanliga döda.

I sagan kommer Hake antagligen att ofta fråga efter platsen Mickelsfyr. Detta kan ge upphov till två sorts svar. "Mickelsfyr säger du? Aldrig hört talas om." eller "En plats som heter Mickelsfyr? Det känner jag inte till." I vilket fall som helst bör det inte avslöjas förrän i scen åtta att Mickelsfyr egentligen är en festhögtid.



## ERIK OCH JOHANNES

Dessa två är ställda rakt emot varandra, antagligen kommer de att hålla på och gnabbas nästan jämt. Sagan erbjuder dock tillfälle till försoning. En lustig detalj är att båda tror att den andre är den yngre brodern. Det är bara ännu en i raden av saker som de aldrig har rätt ut.

## WILHELM ASSAGARON KONSTANTIN

Wilhelms funktion i sagan är att vara medlare mellan truppmedlemmarna. Han känner till flera saker om de andras förflutna och är den som kan knyta ihop ett lyckligt slut. Om han får syn på Hadars sanna ansikte kan han känna igen denne som kung Golms son.

## OM DJUREN

Wilhelm är den som är på bäst fot med djuren i sällskapet. Han har en liten hund, **Rune**, som kan utföra diverse trick som att hoppa genom ringar, balansera, dansa och utföra akrobatik. Han är en vild krabat, som ofta leker lite för mycket, gärna med Erik. Rune tycker dock hemskt illa om präster, av någon anledning.

Det finns också en egensinnig katt, **Ahasverus**, som inte gör så mycket annat än iakttar de andra. Ibland kan han värdigt gå över scenen. Han har fattat tycke för Johannes, och han brukar tycka om att sova vid hans fötter. Ibland när Erik retat Johannes, kan Ahasverus gå och skita i Eriks säng.

Vidare finns här tre små vita möss, som kan utföra de mest fantastiska konster. De syns dock inte gärna på scenen, och det är lätt hänt att trampa på dem. De är dock mycket vältämjda, och lämnar sällan Wilhelm sida.

Ett ytterligare djur är en klipsk ekorre, **Baltdhazcár**, som älskar rampljuset, och ofta tävlar med Erik om att stjäla föreställningen. Den är oerhört snabb och lockar alltid, speciellt barnen, till skratt. Den är också en inbiten kleptomant, stjal vad han kommer åt och gömmer det någonstans i något av vagnens hundratals vrår.

Så finns här också en utter, **Cerberus**, som även hon tycker om att uppträda. Hon är dock ett obotligt matvrak, och sätter i sig allt hon kan komma åt. Givetvis är Cerberus också en formidabel simmare.

Ett ytterligare djur är pungråttan **Teomiseris** som fördriver sina dagar med att kila runt och i allmänhet störa alla deltagare i sällskapet. Teomiseris är i själva verket en ganska otrevlig pungråtta.

Så finns här en papegoja, **Klas**, som är mycket skicklig på att imitera truppmedlemmarnas röster. Han har också lärt sig att speciellt störa Johannes och smickra in sig hos Erik. Hans absoluta favoritkommentar är "Erik är kung! Ball som få!" Det upprepar han ofta!!!

Slutligen finns här **åsnan Ågren**, som drar hela ekipaget. Den är stark som få åsnor, men också dum, samt mycket egensinnig och nyfiken, och när den väl får en idé i sitt huvud, ger den inte upp. Om Wilhelm inte kopplar loss åsnan från vagnen innan föreställningarna, kan den mycket väl börja gå iväg, och dra hela scenen med sig (speciellt under en av Hakes monologer).

## KORT OM VAGNEN

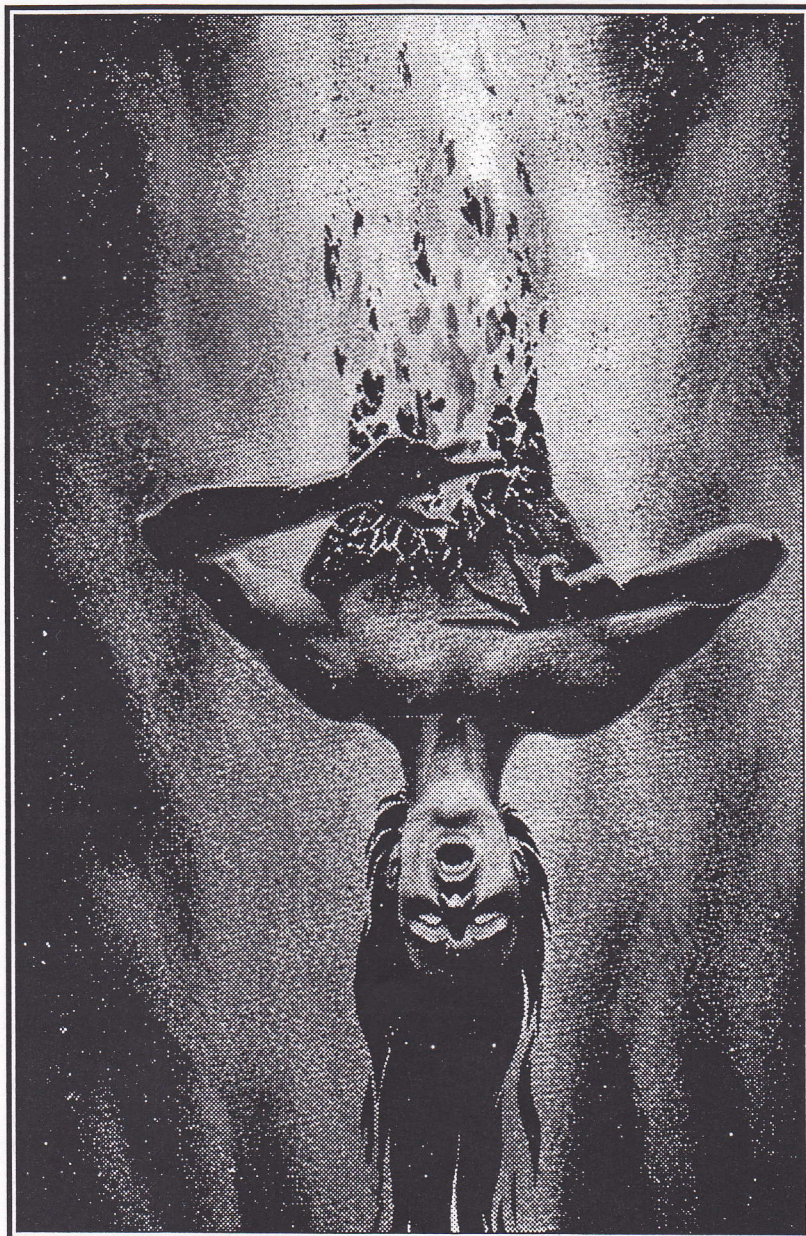
Truppens vagn är helt byggd i trä, och målad i röda, gröna och svarta färger. Det finns inget järn i den, på Hakes inrådan (han tål ju inte järn) och dvärgen Wilhelm är den som underhåller vagnen. Det är en snillrik konstruktion, med en mängd luckor, dörrar, fönster-



gluggar, lådor och lönnfack. Den är ganska stor, men väger inte så mycket som den ser ut, varför den kan dras av bara en åsna. Inne i vagnen finns små stegar, sovalkover, ett litet bord, repanordningar, sminkbord och speglar, kistor och så vidare.

Vagnen är teatersällskapets hem, och här finns allt de äger och har; rekvisita, mat, kläder, personliga saker som böcker, pengar och souvenirer. Vagnen är grovt indelat i fyra avdelningar för varje person, men bara draperier utgör avskiljande väggar mellan dem. Bara Hake har ett eget litet litet rum där han sover (och byter masker). Man kan också sitta på taket i bättre väder, och en taklucka leder ut dit.

Under föreställningar kan man fälla ner en bit av väggen, som då utgör scenen, upphöjd över publiken. Det är ett genialiskt bygge, där man kan fälla upp och ner bakgrunden (solar, träd, slott och så vidare) och det finns också en liten scenutgång som leder in i vagnen.



Johannes, som han upplever sig själv och sitt liv



---

---

# AKT II. SAGAN

## SCEN 1. LANDSVÄGEN

I vilken en storm hejdar ett teatersällskap.

**D**et hände sig en gång en stormig sommarnatt, att en frusen åsna kom dragandes på en vagn, på en ödslig lerig landsväg. Den omkringliggande skogen kunde knappt urskönjas genom hållregnet. Det var en sådan ovädersnatt att inte ens grodorna vågade sig ut i vattenpölarne för sina kväkande serenader...

### BAKGRUND OCH MILJÖ

I vagnen sitter teatersällskapet med Hadar Hake, Wilhelm, Johannes och Erik. Wilhelms alla djur har krupit ihop inne i vagnen, i skydd för regnet, och vem som styr åsnan är upp till spelarna. Scenen är ämnad för att spelarna ska få en chans att lära känna sina karaktärer och varandra. Kanske sitter de och talar inne i vagnen, spelar tärning eller dricker.

Hur som helst, stormen rasar! När karaktärerna har samtalat en stund, hamnar plötsligt ett av vagnens hjul utanför väggrenen. Detta har som följd att hela ekipaget glider ner för en lerig slänt, in i ett extra gytjtigt parti av skogen. Omedelbart fastnar vagnen, och den är fullständigt omöjlig att få loss. Om karaktärerna får för sig att undersöka området, hittar de genast klosterbyggnaden som ligger alldeles i närheten. Om de sitter kvar i vagnen (som dock lutar betänkligt, och gör sömn omöjlig), kan en förbipasserande pilgrim kika in och upplysa dem om samma sak.

**Om spelledaren vill ha en mörk stämning över scenen, kan denne uppenbara en rad onda omen för truppen under stormnatten. Vindens vinande röster talar om gamla pakter, överröstade av vargars ylanden. En död sparv trillar ned genom takluckan med en mistelkvist i näbben.**

## SCEN 2. LÅNGFÄRDETUNA KLOSTER

I vilken åderlätningens förtjänster uppenbaras.

### BAKGRUND

Trötta och väderbitna efter lång tids resande kommer teatersällskapet till Långfärdetuna Kloster med hopp om natthärbärge och kanske inkomst från skådespel.

### MILJÖ

Klostret är en låg men vidsträckt byggnad, uppförd i grå sten i flera omgångar av strävsamma och gudsfruktiga människor på två kullar i den djupaste skogen. Den gigantiska träporten flankerad av statyer föreställande St. Eualia och St. Wilhelmina vetter mot lands-

---



## Sida 12

Här är det fritt fram att improvisera på temat lidande, sjukdom och världens undergång. Kolla gärna "Det sjunde inseglet" av Ingmar Bergman för inspiration till detta mörka avsnitt av sagan.



Ebbot Kluv - inget undgår hans skarpa blick.

vägen. Ovanför porten syns uthugget i sten: Långfärdetuna Kloster, med vit målarfärg har någon lagt till "och Sjukhus".

Klostret är i dessa tider förvandlat till en uppsamlingsplats för de svårt sjuka och handikappade. Överallt, utan undantag, finns sargade människospillror som sökt sig hit för att dö. Förlorade själar vandrar runt under de gotiska valven omedvetna om sin omgivning. Det är en lidandets plats. Regnet öser ner och droppar på flera ställen igenom det multna taket.

### ÅBEDISSAN

Abedissan Emilia Magdalena som förestår klostret virvlar förbi som en vit vägg av målmedvetenhet. Denna fysiskt väl tilltagna matrona följs av ett antal nunneadepter med ansiktena svepta i sjalar och den veke vesselliknande abboten Ebbot Kluv. Sällskapet är fullt sysselsatt med att sörja för de intagnas behov (folk ligger i drivor överallt). Emilia Magdalena tillhör de få här som inte tror att slutet är nära och hon håller hårt på sitt ansvar som föreståndarinna för denna kristendomens borg på jorden. Hon hänvisar stressat skådespelarna liggplatser och anvisningar för att få mat om hon tilltalas. Ebbot Kluv är en sur typ som sällan tittar upp över sina på näsan balanserade glasögon från boken där han oändligt långsamt antecknar namnen på alla sjuka och döda. Han registrerar slött skådespelarna om de gör väsen av sig. "-Namn, denomination, sjukdom?"

### BOTGÖRARNA

Ett tåg av slitna och botgörande människor drar förbi. Någon slår sig över den såriga ryggen med en nitad piska. Någon skär sig i armen med en rostig kniv. Någon tappar ett finger när de passerar. Ingen av dem går att få kontakt med och alla av dem mumlar tyst och mässande sina privata klagosånger. Både barn och gamla är samlade i denna mardrömslika kolonn som leds av en enögd, haltande munk flaggande ett standard märkt med orden Sanningen, Skönheten, Åderlåtningen. Detta tåg kommer garanterat uppenbara sig och vara ytterligt störande om skådespelarna får för sig att framföra en pjäs eller dylikt.

"Gör bot. Gör bot. Slutet är nära."

### KVINNAN LEDA

En kvinna vid namn Leda slänger sig hysteriskt mot Hake och hänger sig krampartat fast vid den långa rocken. Hon babblar osammanhängande och uppfordrande. "Varför har mina barn dött, kan du svara mig på det?" "Vem är ansvarig för det här (pekar på ett dött barn)?" Hon är mycket påträngande men svår att få kontakt med.

### KVINNAN FINA

Under vigvattenskaalen har en kvinna kollapsat. Ingen skulle lägga märke till henne om det inte var så att hon bär visserligen slitna med ändå de vackraste sidenkläder och ett utsökt långt guldskimrande hår utslaget över golvet. Hon är döende i tuberkolos. Runt henne har samlats några gråtande unga gossar som är övertygade om att kvinnan dör så kommer skönhet för alltid förvisas från jorden. Kvinnan har en viss (liten) likhet med Gunnalinda.



**SAKRISTIAN**

I sakristian har en präst och en munk barrikaderat sig. De är övertygade om att klostret är ansatt av demoner och gör sitt bästa för att driva ut dem. De är rädda och stressade och har inte ätit på länge. En dold sidodörr har de inte ställt möbler framför, eftersom de inte vet om den. Om skådespelarna släntrar in här ökar männens mäsande till skräckslagna skrik och det viftas med krucifix och stänks vigvatten. Deras ständigt pågående exorcism hörs redan tidigare från näraliggande korridorer och salar.

**SÖDRA ANNEXET**

I den södra flygeln av klosterbyggnaderna i anslutning till stallet är det tämligen folktomt och ganska orört av det allmänna kaoset. Här kan skådespelarna hitta ett hörn att inkampera under förvridna stengargoyler och helgonbilder. Anledningen till att det är tomt är att detta var de pestsmittades avdelning och de flesta som inte är immuna redan är döda. I vissa rum ligger lik som glömts kvar av förbränningspatrullen.

**UPPLÖSNING/MÅL**

Scenens syfte är huvudsakligen att belysa att allt inte står rätt till i världen. De många intrycken borde ge uppslag för karaktärerna att utvecklas och agera.

När skådespelarna lämnar klostret kommer de ofrånkomligen att stöta ihop med Wällingkrantz, se scen 3.



**Deras evinnerliga böner  
och heliga symboler bör  
irritera Hake**

**Johannes och Erik, på  
upptäcksfärd i klostret**



---



---

## SCEN 3. INKVISION

---

I vilken den ständige antagonisten Hubert Wällingkrantz gör entré och Wilhelm vinner ett vad.

**S**tigen upp mot klostret föreföll plötsligt alltför trång då de två sällskapen anlände från varsitt håll. Från klostret - Hadar Hakes teaterensemble extraordinaire. Från den regnleriga landvägen - Herr Hubert Wällingkrantz självutropade korståg. Det hela kunde bara sluta illa.

Tempelriddare av sjunde graden Herr Hubert Wällingkrantz leder en egen inkvisitionspatrull med sju korsriddare och två notarier. De är på ett privat korståg för att rena kristenheten från misstänkta kättare. Eftersom Wällingkrantz har hört ett rykte om ett teatersällskap som uppför kätterska pjäser är han särskilt misstänksam mot skådespelarna. ("Sa dom inte att en av kättarna var dvärg, mycket misstänkt...")

Självklart kommer inte Hubert Wällingkrantz att stå ut med att Hake behåller sin mask på under förhöret. Det kan bli mycket spännande att se vad Hake hittar på då. Hans förmåga att se mänsklig ut är ju tidsbegränsad.

### MILJÖ

Wällingkrantz med anhang har slagit upp sitt läger med tre stora tält, hästar och vagnar i en glänta inte långt från Långfärdetuna kloster. I det största tältet som ser ut att ha tillhört någon härförare i korstågen har W. inrättat sin mobila självutnämnda inkvisitionsdomstol. Läget är välorganiserat och på det centrala tältet vajar en vit flagga med ett enkelt rött malteserkors lojt för den trötta vinden. Här och var finns slitna minnen från fjärran resor; pälsar, underliga tyger och artefakter. I ett av sidotälten hålls ett par kättare fångna, smutsiga, smala och med sina klädnader sönderrivna.

### MÖTE

När Wällingkrantz stöter ihop med skådespelartruppen uppstår svårigheter omedelbart. Han förklarar att det dags för denna gudsförgätna del av kejsardömet att bli upplyst av den sanna kristendomens fackla och beordrar teatersällskapet att infinna sig i hans tält för utfrågning. Wällingkrantz är lika pompös och svulstig i sitt utseende som i sitt ordval. Han strör flitigt ord kring sig som: gudsfuktig, rättrogen, dödssynd, kväsa i sin linda, taskspelare etc etc. De kristna riddarna representerar en fysisk övermakt kontra truppen. Vid en eventuell direkt konfrontation skall det mycket till för att de skall klara liv och frihet, och detta inser också skådespelarna när de ser harnesk och hillebarder blänka.

Wällingkrantz inkvistadorer kommer snarast ta kommandot över klostret och W. kommer att rytande kalla till sig ledarskapet för detta därhus, i och för sig utan större framgång. Två riddare posteras utanför porten, några letar efter misstänkta kättare därinne, ett par tilldelas skådespelarna att vaka över dem tills W. hinner ta sig an deras fall.

### FÖRHÖR

Skådespelarna kommer att bringas inför Wällingkrantz på endera sättet. Ju mer de käftar och stretar emot ju mer misstänksam kommer han att vara. I förmaket till hans tält sitter diverse löst folk och väntar på att bli förhörda: vanligt folk, munkar och nunnor. Med jämna mellanrum kommer skrämde människor ut i förmaket och försvinner snabbt iväg. Någon enstaka dras skrikande och sprattlande ut, fasthållen av tempelriddare, uppenbarligen på väg att slås i bojor eller värre. Tillställningen är ett slags välregisserat kaos och allt går mycket fort.

Skådespelarna skuffas så småningom in i tältets huvudrum. Där på ett podium sitter Wällingkrantz och de två skrivarna iförda något luggslitna ceremoniella särkar. Två av de tungt beväpnade rid-



darna står vakt och fler finns i närheten. Då efter diverse högtidligt ordbajsande kommer Hubert att kräva att de framför en lämplig och gudsfruktig pjäs inför hans allseende ögon, emedan de sägs vara skådespelare. Det här är en verklig prövning för teatersällskapet. Om de misslyckas med att lura i Wällingkrantz att de visst är goda kristna (han är som sagt mycket misstänksam) så kommer de att anklagas för kätteri och okristligt taskspeleri, slås i bojor och få följa med korståget. Om de lyckas kommer han visserligen ändå ångra sig senare och förfölja dem.

### UPPLÖSNING/MÅL

Scenen avslutas antingen med att teatersällskapet undkommer Wällingkrantz med hjärtat i halsgropen, eller att de i fortsättningen får finna sig i att färdas som kätterska fångar till detta korståg. Tänkbart är också att någon av skådespelarna lyckas undkomma och senare kan försöka frita sina vänner.

## SCEN 4. MÖTE VID BRUNNEN

I vilken sakernas tillstånd antydes av en otrevlig individ.

**O**ch så kom det sig att den lilla truppen befann sig på landsvägen igen. Det regniga vädret var plötsligen som bortblåst och den gasande solen hade förvandlat den leriga vägen till en knagglig och obekvämt resekamrat. Hettan var nästan olidlig och den kvalmiga vinden erbjöd ingen svalka, snarare tvärtom...

### BAKGRUND

Den här scenen är lämplig att passa in strax efter att truppen på ett eller annat sätt har lämnat klostret. Att de eventuellt reser som Hubert Wällingkrantz fångar gör ingen avgörande skillnad i sammanhanget. Vädret har som sagt förändrats drastiskt. Inte en droppe fukt verkar finnas att tillgå, allt är uttorkat och förtvinat. Wilhelms djur gnyr och hänger med tungan och det vimlar plötsligt av flugor och andra insekter.

Hettan borde snart gå på allas nerver och stämningen kan bli väldigt laddad. Försök att framhäva känslan av obehag och irritation som ligger i luften. Uppmuntra gnabb och bråk genom att beskriva små detaljer som skådespelarna irriterar sig på hos varandra.

Innan det hela blir långtråkigt eller utmynnar i våldsamheter får Wilhelm syn på brunnen.

### MILJÖ

Brunnen är belägen en kort bit ifrån vägkanten, i utkanten av en stor nedtrampad gräsplan. Det verkar en gång ha varit en mer eller mindre konstant marknadsplats. Hålen efter nedslagna tältpinnar samt några halvt rivna inhägnader finns fortfarande kvar. Under buskarna och träden kan man hitta benbitar (snabbmatsrester), tygstycken och diverse annat. (Naturligtvis kommer Wilhelms djur att leta reda på en massa skit.)

Brunnen själv är en tämligen enkel konstruktion, en låg stenmur runt en sju meter djup klippskreva. Här finns varken spann eller



Fanan över Hubert Wällingkrantz tält



**Rollspelstips för häxan Krägel:**

Gå puckerlyggig. Cirkla runt bordet.

Rulla med ögonen.

Håll dig bakom spelarnas ryggar.

Låtsas att Wilhelm är ett litet barn.

Håna karaktärerna. Antyd saker om deras förlutna.

Väs i spelarnas öron.

Avbryt dig själv med utbrott av galet skrott.

Spänn ögonen i dem och nynna "När trollmor har lagt sina elva små troll..."

**Krägels historia (exempel)**

*"Ni förstår, mina söta barn, den här brunnen har en syster i den eviga skymningens land. Jättarna och nymfernas land. (Spott, harkel!) Där kallas den för Källan till Välmående. Jo minsann så är det. (Kliar sig i häcken.) Men nu har källan torkat ut och landet lider. He, he, he, jaa det gör det minsann. Pest och svält, usch, usch, usch! Det var här det började, men var kommer det att sluta? (Raaap!) Vem vet? (Vääs!) Ni berättar ju en historia om hur det gick till. Är det inte så? (Stryker Hake över håret.) En gullig historia minsann, jojo..."*

Och så vidare...

kedja för att få upp vatten. Bredvid brunnen ligger ett långsmalt urhugget stenblock som verkar ha tjänat till att vattna hästarna i.

Både brunnen och träget är helt torra och fyllda med löv. Om man sänker ned spannen i brunnen kommer den upp fylld med insekter av alla möjliga slag. Detta bör vara scenens absoluta botten, då allt känns så jäkligt och hopplöst som möjligt.

**OVÄNTAT MÖTE**

Plötsligt gör den våldsamt äckliga häxan Krägel entré. Detta gör hon helst så dramatiskt som möjligt. Till exempel kan hon plötsligt stå bakom Hake och väsa i hans öra "Alldeles torr min lilla vän! Allt vattnet är borta, he, he, he!" I vilket fall som helst kommer hon att dyka upp alldeles nära skådespelarna. Oavsett om riddar Wällingkrantz är här eller inte.

Häxan Krägel är en vämjelig figur, en riktig häxornas ärke-arke-typ. Hennes knotiga kropp är alldeles förvriden och hon rör sig som en stor fet spindel. Hennes tandlösa mun luktar som ett avlopp och hon spottar, dreglar och väser. Hon tycker om stiliga karlar och klänger ohämmat på Erik. Egentligen är hon dock Hakes far, kung Golm, i förklädnad. Han är här för att se hur det går för sin fallne son och i viss mån manipulera förloppet.

Häxan Krägel kommer att dansa omkring bland truppen och Wällingkrantz förstummade män (om de är här) och berätta med sin väsende röst om hur denna förtrollade brunn står i mystisk kontakt med Källan till Välmående i Småfolkets land. En dag torkade brunnen ut och ingen vet varför. (Spänn ögonen i Hake!) Härifrån spreds sedan sjukdomen över landet. Krägel kommer inte att tolerera att hon blir avbruten, eventuella frågor och invändningar kommer hon att bemöta med ett otåligt och betvingande "Var tyst!". Om någon stör henne allvarligt kommer hon att tillfälligt trolla bort dennes mun eller något liknande elakt. Hubert och hans män ligger bra till för denna behandling. Eftersom Krägel egentligen är Kung Golm besitter hon all möjlig trolldom så att hon kan hålla eventuella fiender i schack. Hon är onaturligt stark och alla djur och växter lyder henne fullständigt.

Det är viktigt att Krägel helt dominerar scenen så länge hon uppträder. Om ingen hotar henne kommer hon att uppmana Hake att ge sig iväg för att söka det han söker. "Du har ont om tid herr Mask. Det är bäst att du skyndar på, här finns inget mer för dig!" Om hon hotas kommer hon att ge liknande instruktioner innan hon försvinner i ett moln av rök (naturligtvis åtföljt av ett kusligt skrott).

Om skådespelarna är riddar Wällingkrantz fångar är detta ett utmärkt tillfälle för dem att fly. Till slut kommer nämligen Hubert att överväldigas av sin ilska inför den gamla kvinnans "hädiska tal" och beordra sina män att hugga huvudet av henne. Krägel kommer då att skrattande förvandla deras vapen till tulpaner och skrämman deras hästar på flykt (men inte truppens åsna). Kanske förvandlar hon också marken till gytty, allt är möjligt. I vilket fall som helst borde den allmänna uppståndelsen göra det möjligt att fly. Om någon eller några i truppen är slagna i järn och inte har tagit sig ur dessa kommer Wilhelms utter att dyka upp med nycklarna, eller något liknande.

**UPPLÖSNING**

Scenen är till för att antyda saker om bakgrundshistorien och skrämman truppen. Meningen är inte att de skall stanna kvar här och



göra något speciellt. Använd Krägel för att se till att de förstår att platsen inte är viktig i sig själv.

## SCEN 5. TORPAR-PER AAKERLAPP

I vilken det bjuds gästabad hos en torpare.

**S**å kom det sig att när skymningen föll över landet slog vädret om. Natten var ljum och frisk, nästan som för så många år sedan. Just när mörkret började tätna, syntes plötsligt ljus längre fram på vägen. Det vittnade om värme, trygghet och ett hems lugna, lockande vrå...

### BAKGRUND OCH MILJÖ

Scenen är här ett större torp, med ett ganska stort boningshus, en lada och en jordkällare. Det ligger just vid sidan av landsvägen, och omges av åkerlotter i alla riktningar. Skogen är inte långt bort. Tiden är i kvällningen och vädret är varmt och torrt.

Torpet har i generationer tillhört släkten Aakerlapp, och en gång var det en rik gård. Men de fattiga åren har satt sina spår även här. Husen är slitna och i behov av restaurering, trots att torparen och hans familj kämpar för att hålla det i skick. Djuren är gamla och trötta, hönsen kacklar inte längre, hunden bara sover, oxarna orkar knappt dra plögen.

I scenen ingår utöver skådespelarna även torparen själv, Per Aakerlapp, hans fru Ragnhild och hans tjugo barn (allt från spädbarn till vuxna personer, pojkar och flickor tillika). Här ingår dessutom ett antal av gårdens djur, om spelledaren nu vill använda dem till något. Teatersällskapet kan passera gården och bjudas in av den vänlige torpar-Per, eller så kan ett hjul på vagnen gå av, eller så kan åsnan vägra att gå längre den här natten.

Om truppen vid denna tid är fångar hos Hubert Wällingkrantz kan scenen genomföras på ungefär samma sätt. Munkarna kräver mat och husrum, och de emottages lika hjärtligt som deras fångar. Skådespelarna kommer visserligen att vara bundna eller kedjade, men de får ändå sitta vid bordet och äta, och familjen Aakerlapp kommer att bete sig mot dem som om de inte alls var fångar.

Scenen är till för ytterligare rollspel, och för att ställa spelarna inför diverse frestelser och kanske locka fram interna dispyter, bråk eller liknande.

### TORPAR-PER OCH HANS FAMILJ

Per Aakerlapp är en mycket trevlig herre, oerhört frikostig med det lilla han har. Han är optimist och tror benhårt på att snart skall tiderna bli bättre. Hans fru Ragnhild är också mycket trevlig, men också djupt religiös. Om hon tar anstöt av sällskapet är hon för artig för att visa det, men hon blir väldigt vaksam och försiktig, beskyddande gentemot sina barn som hon är.

Sällskapet bjuds in på kvällsvard, och det serveras väldigt god mat (det är dock den sista maten Per har, men han vägrar att snåla när han får besök, och han säger inget om sin fattigdom) samt mängder med öl. Ragnhild läser givetvis bordsbön, och det gör alla

**Om truppen inte redan är Hubert Wällingkrantz fångar kan man skapa lite stämning genom att låta Hubert dyka upp mitt i middagen. Han och hans följe kräver härbärg för natten. Om skådespelarna tänker snabbt kan de övertyga Per och hans familj att gömma dem. Detta kan förstås bli svårt med tanke på Ragnhild. Men det går att övertyga henne om att Hubert är en galen fanatiker som inte förtjänar att kalla sig kristen. De har ungefär tio minuter på att gömma sig eftersom Hubert först kommer in och meddelar sin närvaro för att sen gå ut och ställa in hästarna. Lyckligtvis missar Hubert och hans män truppens vagn i nattens mörker.**



**Ola, den buttre och gnällige  
sonen**

**Erik frestas av Lisa och Rosa**

**Bråk med Jens?**

barnen också. Sedan försöker Per hålla igång en munter diskussion, och han talar inte om misären annat än att 'den går över snart'.

Men alla är inte så muntra. En av de vuxna sönerna, Ola, är en sur typ, som ser negativt på allting, och han slutar inte för ett ögonblick att gnälla. Han klagar på allt, vädret, maten, sällskapet, oväsen. Han är en inbiten gnällspik, och vill envist delge sina klagomål till besökarna (speciellt Hadar).

Tre små söta döttrar i åldrarna fyra till sju år fattar genast tycke för Johannes, och envisas med att klättra omkring i hans knä, och vill hela tiden höra sagor av honom. De nöjer sig inte med dikter, utan vill höra riktiga sagor om drakar och vackra prinsessor.

En något äldre dotter vid namn Lisa fattar tycke för Eriks charm, och det gör också hennes syster Rosa. De flirtar hejdlöst med honom och bråkar sinsemellan. En av deras bröder vid namn Jens blir mycket avundsjuk och beskyddande om Erik besvarar deras invitationer. Om Erik och systrarna avviker (till höloftet eller annan ort), smyger Jens efter dem, fast besluten om att skydda sin familj mot dessa inkräktare.

Ett par elaka pojkar vid namn Mårten och Kristoffer börjar i smyg jaga Wilhelms djur. Speciellt katten är ett tacksamt mål. Denne retar de sedan hela kvällen. De kan också genomföra andra hyss, som att knyta fast skosnörena på Hadar, lossa på hjulen på vagnen, slänga hunden i brunnen, skrämna åsnan och så vidare.

Ekorren och uttern kan också ställa till besvär genom att stjäla från torparen eller hans fru. Möjligheterna är många att provocera skådespelarna.

Om skådespelarna är fångar, kan den här scenen vara en perfekt chans att rymma. Erik kan övertala en söt flicka, Wilhelm kan få sina djur till detsamma, hyss-pojkar kan fås att lossa deras rep.

Dagen efter gästabudet, om inget oförutsett har inträffat (som att skådespelarna varit tvungna att fly från torpet), serveras ingen frukost eftersom maten är slut. Resan kan fortsätta, med torpar-Pers hjärtligaste lyckönskningar.

## SCEN 6. SISTLEDESTUN OCH RESANS SLUT

I vilken hoppet om att hitta Mickelsfyr falnar.

**S**å svängde vagnen runt ännu en krök, och där – Sistledestun! De hade äntligen nått sitt mål. Men lättnaden övergick i panik när vagnen plötsligt krängde till, och rasade ihop med ett fruktansvärt brak. Inte ens Wilhelm skulle kunna laga det här!

### BAKGRUND

Efter vad som känns som en evighet av resandets strapatser anländer teatersällskapet till Sistledestun, den sista chansen att hitta Mickelsfyr.

### MILJÖ

Sistledestun är en medelstor håla. Folk är fattiga, inte särskilt gästfria och misstänksamma mot främlingar i allmänhet. Regnet har



äntligen slutat strila och ersatts av en mycket kall och blåsig gråhet. Stadsborna lunkar runt och sköter sitt. Lite överallt syns halvhjärtade förberedelser för någon slags fest.

### SMÅTT OCH GOTT

- En flock frigående får blockerar fullständigt sällskapets fram-marsch.
- Den slitna vagnen (om de har den kvar) brakar slutligen ihop bortom reparation, och den trötta åsnan vägrar ta ett steg till.
- När de är nästan framme i byn stryker en flock vargar ylande förbi i skogen, oroande nära.
- En hund pissar på Hake.

Om byborna tillfrågas om var Mickelsfyr ligger ser de bara frå-gande ut eller rycker på axlarna.

### INFÅNGANDET

När truppen har vistats ett tag i byn, och kanske fått uppföra sin pjäs igen, hörs en oroväckande bekant hornstöt. Wällingkrantz! Efter några minuter kommer inkvistadorerna instormande i byn på mörka hästar. Några av munkarna kommer eftersläntrande med ett par nyligen ihjälslagna vargar uppslängda över sadlarna. När Hubert får syn på skådespelarna utstöter han triumfatoriskt "Aha!", pekar med svärdet på skådespelarna och ropar "Kättare!". Fullständig kalabalik utbryter inom kort. Gäss flyger upp och strör fjädrar ikring sig när munkarnas gigantiska riddjur tafatt trampar runt bland de tätt byggda husen. En stor bonddräng slår vilt efter skådespelarna med en jätteslägga, mer av allmän slagsmåslusta än av religiös övertygelse. Barn skriker och yrvakna bonnmoror slår upp fönsterluckorna och slår varmt, illaluktande vatten över skådespelarna. Hundar och katter deltar glatt i den nya leken med skall och väsanden. Rakt igenom den av färgglada lukter och ljud mättade luften skär Wällingkrantz's gälla skrik: "Fånga dom, för böfvelen, fånga dom! Undan bondlurkar!"



Händelsen infångandet inträffar bara om skådespelarna inte redan sen tidigare är fångade av Wällingkrantz.

I så fall kan du exempelvis låta byborna göra ett överfall mot W's män. (De kanske tidigare har blivit illa behandlade av inkvistadorer.)

Låt gärna tumultet kring infångandet dra ut lite på tiden. Slutresultatet kommer att bli att hela eller större delen av sällskapet blir infångade av Wällingkrantz. (Det är så att säga ödesbestämt.)

Låt gärna Hubert hota truppen med att när han kommer för att hämta dem, "då är det minsann slut med stjärtpudertaktiken och då ligger de verkligen illa till..."

Herr Wällingkrantz.  
Lika trevlig som vanligt.



## UPPLÖSNING

Fångade och slagna i bojor fraktas skådespelarna bort till stadens fängelse. Wällingkrantz tänker besöka kapitelhuset här och överläter vaktandet av kattarna till "stadsvakten".

## SCEN 7. BAKOM LÅS OCH BOM

I vilken vi träffar på en ung greve,  
och sagan går mot sin upplösning.

*D*är satt de alltså. Hela truppen, berövade sin frihet och sitt glada humör. Genom gallret kunde man höra hur det rustades till fest i byn. Musikanter stämde sina lutor och hantverkare reste ställningar och provisoriska scener. Men i cellen var det grått och tyst. Inte ens en liten råtta syntes till...

## BAKGRUND

Det finns många sätt på vilka truppen kan bli fångar under historiens gång. Hubert Wällingkrantz och hans glada män är förstås en högst trolig orsak (han behöver någonstans att förvara dem medan han besöker kapitelhuset i staden), men om Sagan har tagit en drastiskt annan vändning kan många andra varianter tänkas. I alla fall kommer de att lämnas tämligen ensamma i fängelset för att begrunda sitt öde.

Fängelsets enda funktion i sagan är att bereda en kort andningspaus och möjlighet att pussla ihop ett par bitar innan den stora finalen. Kanske blir detta scenen då de andra ställer Hake mot väggen för att äntligen få reda på vad som egentligen är på gång? Att fly härifrån bör inte vara speciellt svårt för skådespelarna om de inte är obotligt dumma och initiativlösa.

Var någonstans fängelset ligger är heller inte så viktigt, fast chansen är god att platsen är i Sistledestun. Vad som däremot är väldigt viktigt är att fängelset ligger i en stad eller mindre by där man just som bäst, trots det allmänna missmod som råder, håller på att förbereda för säsongens stora festhögtid; *Mickelsfyr*.

En poäng är ju att Hake hela tiden har gått och inbillat sig att Mickelsfyr är en plats, när det i själva verket är en tidpunkt. I fängelset kommer han dock att få reda på hur det verkligen ligger till.

## MILJÖ

Hela truppen kastas in en ganska stor källarlokal. Här är naturligtvis fuktigt, instängt och illaluktande. Längst upp på ena väggen finns två gluggar som är i nivå med gatan utanför. Utanför regnar det igen och då och då stänker gyttja in när vagnar kör förbi utanför. Genom gluggarna kan man också höra förberedelserna till festen Mickelsfyr som pågår som bäst utanför. Andra långväggen av cellen är ett rostigt gallerverk mot en korridor med jordväggar. I korridoren finns några stolar och ett runt bord. Två oljelampor hänger och osar på väggarna. I ena ändan leder en trappa upp till stadsvaktens baracker. Mitt på ena kortväggen hänger en stor nyckel som passar till gallerporten.

Hela bygget är så gott som tomt, eftersom alla vettiga människor

**Under hela tiden i cellen kommer Hake att drabbas av diverse åkommor eftersom muren mellan människornas värld och hans egen tunnas ut.**

**Först är det bara en allmän "konstig känsla" av att något händer ute i byn. Sen börjar det susa i hans öron. Kanske börjar han må illa. Kanske hör han sin faders röst. Det viktiga är att det går upp för honom att något händer utanför fängelset och att det är dags för handling.**





har sökt upp ett varmt värdshus och ett stop öl i väntan på kvällens festligheter. Mat serveras en gång om dagen. Då kommer två beväpnade vakter in i cellen och lämnar en stor gryta fylld med matrester till fångarna.

### GREVE GUSTEN

Till en början kan det verka som om truppen är helt ensamma i cellen. Men förr eller senare kommer de att väcka upp Greve Gusten av Mårtuna slott som sitter och slumrar i ett mörkt hörn. Greven är en ovanligt lång och stilig man i yngre medelåldern som är anklagad för "kätteri och samröre med onda naturväsen", något som han själv avfärdar som "Fullständigt befängt!" Annars är greven en obotlig optimist och ett stort ledarämne. Han är övertygad om han snart kommer att vara härifrån när det här lilla missförståndet är uppkärlat. Det som mest grämer honom är att han missar Mickelsfyrns fest i kväll.

Egentligen är grevens enda funktion i sagan att upplysa truppen om festen Mickelsfyr. Vad han vet är detta enligt den lokala traditionen den natten då vår värld står närmast "Småfolkets rike" och man festar för att blidka de onaturliga krafterna som går lösa.

### HUBERT PÅ BESÖK

Om truppen fördes hit av Hubert Wällingkrantz kommer han att göra ett kort besök för att meddela dem att de skall brännas på bål som kättare i morgon, "så fort dessa hedniska ceremonier är undanstökade". Detta är möjligen sista gången truppen kommer i kontakt med herr Wällingkrantz, så ta tillfället i akt att skrämman dem ordentligt.

### ATT FLY UR FÄNGELSET

Det finns många sätt att komma ut härifrån. Med lite påhittighet bör det inte vara något problem. Truppen kommer säkert att hitta på något som du inte har tänkt på men här följer i alla fall några exempel.

- Wilhelm kan gömma sig i grytan och vänta på att den hämtas. Då kommer han att kunna smyga ner och hjälpa sina vänner ut.
- Något av Wilhelms djur kan hämta nyckeln på väggen.
- Det går också bra att försöka slå sig ut ur cellen när vakterna hämtar eller lämnar maten. Kom dock ihåg att stadsvakten har rustningar och är beväpnade, ett sådant försök kan bli mycket blodigt.

### UPPLÖSNING

När alla har kommit ut ur fängelset är de redan halvvägs inne i Småfolkets rike. Staden som låg utanför är borta, och ersatt med en stor skog. Kanske är de jagade av Wällingkrantz med mannar eller av stadsvakten. I så fall uppstår antagligen en vild jakt. Ju mer truppen rör på sig desto mer uppenbart blir det att något skumt händer med landet. Upplösningen är nära...

#### **Grevens berättelse**

*"För böfvelen! Bara för att man bor på Mårtuna hed behöver man väl inte vara en av småfolket. Visserligen bor där några tomtar på slottet, men de gör ju aldrig någon förmär...*

*Förutom när de flyttar på sovrummen förstås... Det hela är i alla fall en skandal! När jag får tala med borgmästaren skall jag säga honom ett och annat, minsann!"*



SCEN 8. MICKELSFYR

I vilken ett skådespel uppförs på en underlig plats.

*Natten låg mörk, blott upplyst av den kalla fullmånen, då truppen hastade från sitt fängelse och in i den djupa skogen. Till en början oroade de sig för om de var jagade, och det var först flera minuter senare som de insåg att de måste sprungit vilse. Så här såg landskapet inte ut när de kom igår, väl?*

**FLYKTEN**

Den sista scenen är en underlig sådan, ty den förändras gradvis. När truppen har brutit sig ut ur fängelset är staden borta, och ersatt med en tät skog. Det är skymning, och fullmånen sprider ett kallt vitt ljus över de täta granarna. Över mossiga stenar och stockar bär färderna, när truppen jagar genom skogen. Wällingkrantz kan väl vara efter dem, men han kommer inte att få tag på dem.

Ganska snart framträder dock underligheter, som tar sig många uttryck. En dimma lägger sig över skogen, underliga ljud kan höras (viskande röster, en avlägsen flöjt, klingande skratt...). Vad som egentligen sker är att tidpunkten Mickelsfyr har kommit, natten då gränserna mellan Småland och Folkland suddas ut. Hadar torde inse detta, kanske även Wilhelm.

Emedan skådespelarna rör sig (eller om de står stilla) förändras scenen alltmer. Snart uppträder stora svampar, träd med fönstergluggar, små lurviga varelser under klippblock tisslar och tasslar. Allt fler varelser framträder, springer med skådespelarna eller samlas runt dem; små troll, vackra älvor, långsamma bergagubbar, en och en annan tomt. Men inga av varelserna säger något meningsfullt. Om skådespelarna rör sig kan de inse att det bara finns en väg att gå, att deras steg styrs av täta buskage, barriärer av träd, strida forsar och så vidare.





## MOT SAGANS KULMEN

Vi har nu nått sagans final, här där allt ska få sin upplösning. Kung Golms sluga plan har nu nått sitt slut. Sällskapet befinner sig äntligen i Småland, och här ska de uppföra sin pjäs *Vårkungens Förbannelse*. Johannes och Erik ska spela rollerna av Hadar och Hagar, och försöka rädda landet, även om spelarna kanske inte räknat ut detta.

Truppens steg styrs nu mot Källan till Välmående, där skådespelet ska uppföras. Under sin vandring passerar de en gigantisk ek där ett jättestort anslag finns, liknande det de själva har för sin pjäs.

## VÄLKOMMEN TILL MICKELSFYR

Ikväll, endast en föreställning

## VÅRKUNGENS FÖRBANNELSE

av Hadar Hake, Golms son

med Johannes som Hadar

och Erik som Hagar

Strax innan truppen nått brunnen, rusar hundratals varelser fram och lyfter upp dem, och handgripligen bär dem fram under glada rop och jubel. Under detta tumult kan skådespelarna skiljas åt, i syfte att komma i stämning inför pjäsen. Tanken är ju att Johannes och Erik ska få sin avgörande konfrontation angående Gunnalinda samtidigt som historien mellan Hadar och Hagar avgörs.

Exempelvis skulle Erik kunna hamna mitt i en skara sanslöst vackra älvor som flirtar och retar honom. De hetsar honom och uppmuntrar honom att skådespela bra, att stjäla hela föreställningen, reta sin bror och till och med reta Hadar Hake. Under skådespelet sedan kan de dyka upp bland publiken, bua, hånskratta eller applådera, beroende på vad Erik tar sig till.

**Eriks dåliga sidor frestas av okynniga älvor**





**Hur skall man nu snyggt sköta en sådan här scen där skådespelarna befinner sig på olika platser och har olika upplevelser? Man kan ju i och för sig ta varje spelare avsidet, men risken med detta är att stämningen dör helt och hållet.**

**Att låta alla spelarna vara med och bevittna de andras hemligheter och frestelser är ingen dum idé. Trots allt så är ju sagan snart slut. Detta ställer dock höga krav på spelarna konsekventa rollspelsförmåga. Klarar de av att ignorera denna nya kunskap eller faller de för frestelsen att ordna till ett gulligt slut bara för att de vet vad som skall hända?**

Johannes kan tänkas hamna bredvid en älv, där han får syn på Gunnalinda som sitter på en liten ö däri, och som gråtande undrar varför han inte räddade henne (det är givetvis inte hon, utan Johannes' minne som råkar manifesteras här i denna magiska natt).

Wilhelm skulle kunna möta sin farfars far eller något i den stilen, som berättar för honom vad som ska hända, att Johannes och Erik måste bli sams. Om Wilhelm spelar sin roll som samvetet bra, kommer portarna till Småland åter att öppnas och Wilhelm få tillbaka sitt arbete som portvakt.

Slutligen skulle Hadar kunna möta sin far i egen hög person. Kung Golm är en imponerande figur, storväxt som en björn, med ett gigantiskt skägg och en sträng blick. Fadern avslöjar dock inget av vikt, men undrar stilla om Hadar lärt sig något om människor, om döden, om hat och ånger. Han ber sin son att bevisa det under pjäsens gång.

### SISTA FÖRESTÄLLNINGEN

Hela Småland har samlats för att beskåda upplösningen av den här sagan, och runt skådeplatsen är det tjockt med varelser av alla möjliga och omöjliga slag, från knott och knytt till jättar och flygande varelser. Spelledaren uppmuntras att använda publiken som ett redskap, för att få skådespelarna att spela pjäsen ordentligt. Hela scenen präglas av en manisk och spänd stämning, skådespelarna *kan* inte komma undan. Om de börjar spela upp en helt annan pjäs, buas de ut med en gång. Om de byter roller med varandra buas de också ut! Allt bör ske enligt manuskriptet som spelarna fått (med utrymme för improvisationer som vanligt), annars kommer publiken att bli besviken.

Det kan nog vara knepigt att få Johannes att spela glad i första akten, men det kan också vara en god chans till kul rollspel. Framåt andra och i synnerhet tredje akten ska det hela ta snurr ordentligt. När Melisandra (som hittills spelats av en docka) gör entré, är det i Johannes ögon Gunnalinda i egen hög person. Erik behöver inte se detta alls. Brunnen som används nu är äkta, och om det hela slutar med att dockan/Melisandra/Gunnalinda och Erik trillar i, kan de drunkna på riktigt. Förhoppningsvis ska Wilhelm göra sitt allra bästa för att få bröderna att sonas. Om Hadar gör något annat än spelar ödet och döden, buas han ut, men han kan ju i sina monologer försöka påverka bröderna.

Om det nu blir så, att spelarna rollspelar uselt i den här avgörande situationen, låt det hela sluta med ett hemskt antiklimax. Hela publiken buar ut truppen, kung Golm skakar på huvudet och det börjar kastas ruttna tomater och annat livsfarligt, såsom järnek-skottar, rostörnen, giftiga svampar och förbannelser.

### HUR GICK DET SEDAN?

Pjäsen/sagan kan sluta på en rad olika sätt. Om spelarna som sagt inte förstått någonting, eller rollspelar jättedåligt slutar det hela troligen med upplopp och extremt dåliga recensioner i hundratals år i Småland. Truppen kastas ut ur Småland, portarna slås åter igen, och Folklands misär kvarstår.

Förhoppningsvis har dock spelarna rollspelat väl, och truppen genomfört pjäsen. Om Johannes undlåtit att rädda Erik och dockan ur brunnen, går historien igen. Då är det hela en riktig tragedi, det sista hoppet för Folkland är förbi. Erik dör, och Småland stängs för all framtid.

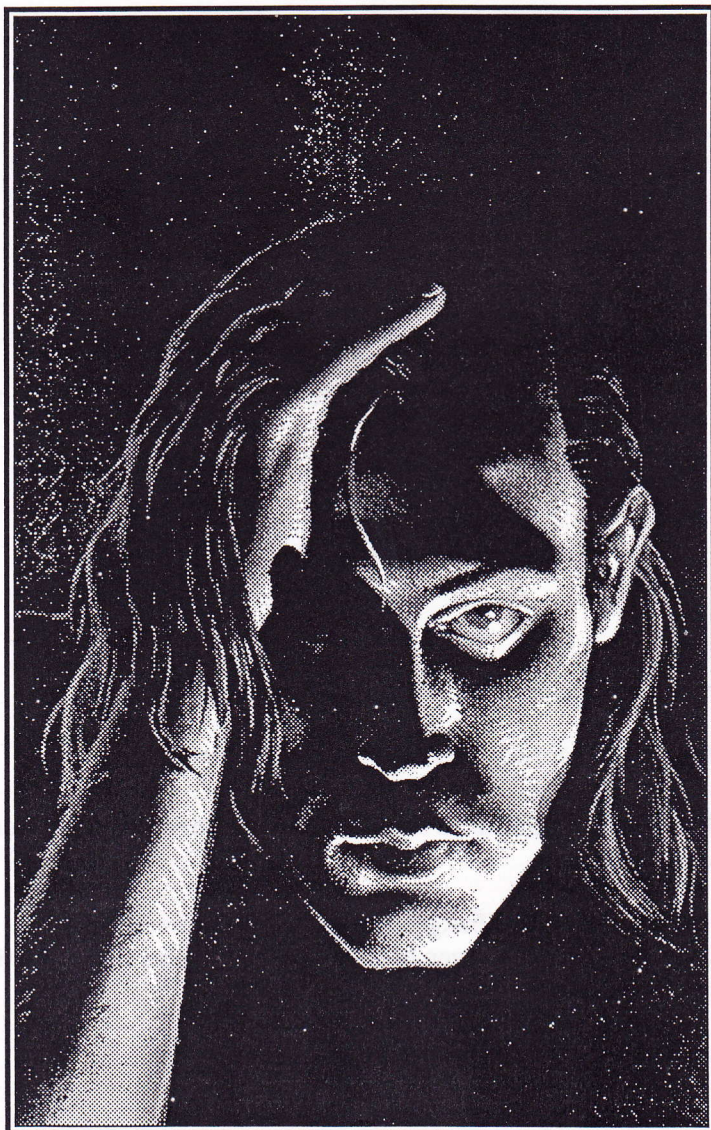


Om däremot Wilhelm lyckas få bröderna att ta reson, eller om Johannes räddar sin bror ur brunnen, då får sagan ett lyckligt slut. Publiken jublar, Golm ler! Ur publiken kommer Hadars bror Hagar, livs levande tillsammans med Melisandra. Hadar får förlåtelse av Golm, och Smålands portar öppnas igen. Wilhelm får tillbaka sitt arbete som portvakt (om han vill), och förhoppningsvis har också Johannes och Erik försonats (även om Gunnalinda är stendöd, punkt slut).

Om spelledaren inte är övertygad av slutscenen, om spelarna har kompromissat med sina karaktärer (om exempelvis spelaren Johannes räddar Erik enbart i tron att då vinner de nog turneringen) ska publiken bua och ropa 'Inte trovärdigt!' och det hela blir en tragedi ändå.

Det hela är upp till spelledaren! Slutscenen är svårast att spela sig igenom, och vill du ha ett helt annat slut så varsågod. Till exempel kan Wällingkrantz komma stormande in och avbryta allting. Efter massakern kommer allt att fortsätta att vara eländigt i Folkland fast nu har även sagorna försvunnit.

Lycka till!



Johannes. Försänkt i grubblerier som vanligt



---

---

# AKT III. EPILOG

## PJÄSMANUS

---

Nedan följer ett slags grovmanus till Vårkungens Förbannelse, kanske ett tidigt utkast av Hadar Hake, vem vet? Meningen är att spelarna skall använda manuset som stomme medan de själva fritt får fylla i detaljerna.

### Akt I

Introduktion (Erik och Wilhelm lockar publiken inför pjäsens början)

Wilhelm och Erik talar om tidens misär, och att pjäsen har svaret på orsakerna

Scenen: Skog, en brunn, Wilhelms alla djur, en sol (in på scenen Erik och Johannes).

Vårkungen (Johannes) presenterar sig  
Höstkungen (Erik) presenterar sig  
Wilhelm talar om Landets rikedom och glädje, uppför dans med sina djur

(Hake in på scen)  
Presenterar sig som ödet, förebådar olycka

Bröderna dansar vidare, utför allmänna tricks och uppvisningar, avfärdar ödet

### Akt II

#### Scen 1

Scenen: Vårkungens slott, en port, Erik och Johannes.

Vårkungen (Johannes) läser dikt om hur vackert livet är

(Wilhelm leder in docka på scen, föreställande den sköna Melisandra)

Ödet (Hake) skymtar i bakgrunden, säger några hotfulla ord  
Höstkungen och Vårkungen blir förälskade, bedyrar sin kärlek till Melisandra (dockan)

(Alla går av scenen, även dockan)

---



---

---

Scen 2

Scenen: Vårkungens kammare, Johannes

Vårkungen (Johannes) läser hjärtskärande dikt om kärlek, uttrycker avundsjuka mot Höstkungen

Scen 3

Scenen: Höstkungens kammare, Erik

Höstkungen (Erik) uttrycker avundsjuka mot Vårkungen, utför en rad tricks och skämt

Scen 4

Scenen: Brunnen, Wilhelm, Hake och alla djur

Ödet (Hake) håller monolog om hat Wilhelm och hans djur bråkar och står i, aktivt lidande

## Akt III

Scenen: Brunnen, dockan, Johannes, Erik, beväpnade med svärd, Wilhelm

Vårkungen (Johannes) håller tårfullt tal till Melisandra (dockan) och Höstkungen (Erik)

Melisandra (Wilhelms röst i kulisserna) svarar att hon älskar Höstkungen

Höstkungen och Vårkungen har ilsken dialog, Samvetets röster (Wilhelm) rusar fram och tillbaka mellan dem och försöker få dem att ta reson

Höstkungen och Vårkungen börjar fåktas, dockan trillar ned i brunnen

Höstkungen hoppar efter, Höstkungen håller vädjande tal till Vårkungen om hjälp

Vårkungen stryper sitt Samvete (Wilhelm) och lägger på locket

Vårkungen skriker ångestladdat, lämnar scenen

(Hake gör entré, i skepnad av Döden)  
Döden håller monolog om död, förtvivlan och misär

Wilhelm, omgiven av till synes depressiva djur, håller tal om landets fortsatta misär

SLUT

---



## HADAR HAKE

*Den långa, smala mannen skred in på scenen, och publiken drog efter andan. Det lade sig en tryckt stämning över folkmassan, och skratten och ropen tystnade tvärt. Mannen, helt klädd i en lång, svart skrud, tycktes sväva fram till mitten av scenen. Han vände sig om mot publiken, och avslöjade en fruktansvärd mask där hans ansikte borde suttit. Ett barn började gråta någonstans.*

*"Jag är Döden!", sade mannen.*

### VAD HAR DU GJORT?

Du är Hadar, känd bland människor som Hadar Hake, truppelare, skådespelare och pjäsförfattare. Vad människor inte vet är att du också är son till Golm, Småfolkets konung. En gång var du lycklig i Småfolkets rike, där du levde med din bror Hagar. Ni två vaktade den magiska brunnen Källan till Välmående, den som gjorde människornas land rikt och lyckligt.

Så en dag kom Melisandra in i ditt liv. Hon var den mest åtråvärda, vackra kvinnan i alla länder, och du greps av en himlastormande förälskelse. Men även din bror fattade tycke för henne. Du älskade verkligen din bror, men han borde ha förstått att hans kärlek gentemot Melisandra var så oerhört mycket mindre än din. Självklart blev du arg, och självklart bråkade du med din bror om det. Och han borde verkligen ha givit plats för dig! Och Melisandra borde verkligen ha valt dig, hon borde ha insett att du älskade henne mest. Men hon valde Hagar!

Du kan fortfarande inte förstå varför. Kanske blev hon rädd för dina svallande känslor. Kanske ville hon bara retas. Men i den stunden, när hon sade det vid brunnen, då rasade din värld samman. Givetvis blev du ursinnig, konstigt vore väl annat. Helt naturligt! Och du anföll din bror, du ville ta ut din besvikelse på honom.



Det var en olycka att Melisandra ramlade i brunnen under bråket. Men sedan när din bror hoppade efter för att rädda henne, var det du som vägrade dem hjälp. Det var du som skar av repet som kunde räddat dem. Det var du som lade på brunnslocket och dömde dem till döden. Därmed sinade brunnen och människorrikets föll i misär. Men de borde ha insett!

### HAKE BLAND MÄNNISKORNA

Givetvis blev du bannlyst av din far för detta. Dömd att vandra i spillrorna av den värld du krossat. Där fann du att folk av någon anledning skrämdes av ditt ansikte, och du satte på dig en mask som du sällan tar av dig. Åren gick och sakta sakta började du inse konsekvenserna av din handling. Folkland klarade sig inte utan den magiska brunnen, skördarna slog fel, vädret slog sönder jordarna och mödrarna slog sina barn. Misären och fattigdomen blev värre för varje år, och du var tvingad att vandra mitt i den. Saker du inte känt till förr, såsom fattigdom, hunger och död, blev väldigt påtagliga. Du började så småningom lida för människornas skull, och med det kom skammen. Det är ju du som har försatt Folkland i den här situationen.

Långt senare mötte du så en grupp kringresande gycklare och skådespelare, folk som stod för den sista glädjekällan i det pinade Folkland. Du anslöt dig till dem, och de tyckte om dig trots din dysterhet (eller kanske på grund av den). Ni var inte många, men ni reste från by till by och uppförde era pjäser. Så kom det sig att du på något sätt ville berätta för världen om sanningen bakom misären, och du skrev ett mäktigt epos vid namn Värkungens Förbannelse, som nästan exakt återger ditt eget öde. Den har blivit en rasande succé, och du har som följd blivit teatergruppens ledare.

Du har aldrig gett upp hoppet om att hitta en väg tillbaka till Småland, trots att din far Golm har stängt och låst alla portar in dit. Av visa gummor har du hört berättas att det kanske finns en enda väg in, och den ligger vid en plats som heter Mickelsfy. Men hur du än har letat, har du aldrig hittat stället. Vid sagans början är ni på väg mot en by som heter Sistledestun, den enda platsen i hela landet där du inte varit och letat.

### OM HADAR HAKE

Du är Småfolk, och det syns. Du har långa armar och ben, långa beniga fingrar, kan springa mycket fort, och är extremt fingerfärdig. Du rör



dig vanligtvis långsamt, och när du går ser det ut som om du glider fram. Detta ger ett mystiskt och skrämmande intryck på scen. Trots din tunna kroppsbyggnad är du mycket starkare än människor är. Som allt småfolk mår du väldigt illa av närvaron av järn.

Ditt ansikte är långsmalt, med kolsvarta ögon, en underlig rödbrun skäggväxt, rävöron och små morrhår. Ditt raka rödbruna hår räcker ned en bit på ryggen. Men naturligtvis visar du aldrig ditt ansikte, du bär alltid någon form av mask. Du har ett stort antal masker för olika tillfällen (en för när du spelar Döden, en för Ödet, en för att umgås, en för att sova, osv). Helst vill du dölja att du inte är mänsklig. Tänk om någon av dina följeslagare skulle få reda på att du är Vårkungen och har orsakat landets lidande? Fasa!

Om du är tvungen att visa dig utan mask kan du behålla illusionen av ett mänskligt ansikte i ungefär fem minuter.

Du skäms nämligen något fruktansvärt för dina dåd. Ängesten väger på ditt samvete så att du ibland bara vill göra slut på allt. Men ändå hyser du hopp. Hopp om att kunna sona dina brott. Om du bara kunde hitta tillbaks till din fars rike!

För att inte helt försjunka i ångest försöker du att så mycket som möjligt förtränga det hela. Så farligt är det väl inte med lite svält, pest och missväxt? Folk hade det säkert inte så mycket bättre förr i tiden. De är bara nostalgiska och handlingsförlamade.

Fast, om sanningen ska fram, så ljuger du ju bara för dig själv. Du tycker bara inte om att folk påminner dig om det. Jävla gnällspikar är vad de de är!

Fast när insikten om ditt hemiska ansvar slår dig så går det inte att låtsas längre, har du istället upptäckt att det hjälper att ta till flaskan. Fastän sprit i sig smakar vidrigt tycker du om känslan av ansvarslost, dimmigt rus som tillfälligt lindrar dina plågor. Du kan dricka enorma mängder, och du vet att du betar dig som en idiot när du gör det, men det skiter du i. Allt är bättre än din avgrundsdjupa ångest och skam. Synd bara att effekten går över så fort. Dagen efter är du lika ångestfull, men aldrig bakfull.

## OM MÄNNISKOR

Trots att du skäms inför människor och försöker vara snäll mot dem är du till din natur ganska föraktfull och oartig. Trots allt, hur skulle dessa dödliga kunna förstå dig och dina kval? Av alla människor ogillar du mest dessa vidriga präster som stryker omkring med sina heliga manér. Deras blotta närvaro gör dig illamående och ljudet av kyrklockor, böneläsande tål du bara inte.

I vissa fall, dock mycket sällan, drabbas du av den iskalla fruktansvärda vrede som slog dig när du dödade Melisandra och din bror. Då utstrålar du en sådan iskyla att alla barn börjar gråta, hundar flyr, gamlingar segnar ned och vargarna ylar.

## DINA FÖLJESLAGARE

Du tycker om dina följeslagare, de påminner dig lite om Småfolket; muntra, passionerade, underliga. Men din hemlighet gör att du ändå känner dig som en främling bland dem.

Som ledare för truppen är du auktoritär och distanserad. De andra har en stor respekt för dig och lyssnar när du talar. Pjäsen Vårkungens förbannelse är ditt livsverk och du arbetar ständigt på att förbättra den. Alla människor måste få en glimt av sanningen, därför uppför ni pjäsen varhelst det är möjligt.

I pjäsen spelar du rollerna av Ödet och Döden, och håller flera monologer. De är alla mörka, dystra och ödesmättade. När du är på scen brukar du försöka skrämma publiken, och du avskyr alla avbrott eller stämningförstörare. Efter så lång tid bland människor har du börjat inse vad Döden verkligen är för något (även om du själv är odödlig). Den fascinerar dig något ohyggligt sätt och du kan hålla på och prata om den i evighet. Andra favoritämnen är sorg, hat, sjukdomar, skuld och hämnd.

## WILHELM ASSAGARON KONSTANTIN

"Denne lille man (dvärg kallar de det här) är den som mest påminner om Småland. Kanske han har varit där någon gång! Han är en god man, och en mycket god lyssnare. Ibland är det skönt att ha någon att tala med, och han finns alltid tillhands. Han har också en förmåga att få Johannes och Erik att hålla sams, och han är en mycket begävd stämningsskapare på scen. Hans djur är outhärliga i pjäsen! Ja ja, jag tycker om Wilhelm, visst! Men inte när han lägger sig i mitt sätt att vara! Där går gränsen!"

## JOHANNES

"En duktig poet! Lite väl melankolisk, som om sorg och kärlek vore något romantiskt. Det är det ju inte! Han har många konstiga idéer, och ibland kan han vara påfrestande att lyssna på över ett schackparti. Men han spelar rollen av Vårkungen mycket bra, och jag TÄNKER INTE låta Erik förstöra Johannes' insatser varje gång. Nå, jag har hört att Johannes också förlorat sin älskade en gång, precis som...som...äsch, en sup till!"

## ERIK

"Muntergök! Och som alla utpräglade muntergökar är han ibland en riktig skitstövel. Han saknar varje tillstymmelse till ansvarskänsla, takt och ton. Men utan honom skulle truppen inte stå sig, hans fjanteri är nödvändigt. Men ibland måste han hållas kort! Han driver för mycket med sin bror, och framför allt har han mage att avbryta MIG på scen!!! Han måste hållas kort."



# ERIK GYCKLARE

*"Kolla här, jag har en ruskigt kul idé till hur vi ska lätta upp det här partiet! Vad sägs om att en liten räv kommer och stjälar Höstkungens byxor, när han badar alltså. Sen måste han springa runt naken och jaga räven och till sist halkar han på en stor maffig kobblaja. Sånt gillar folk!*

*Vadå "ingen scen där han badar"? Det blir väl lätt för dig att skriva in en scen till, Hake?*

*Jaså inte. Men förlåt då! Här försöker man komma med bra idéer och du bara klagar hela tiden!"*

## VEM ÄR DU?

Du är Erik, den tjusigaste, fräckaste, roligaste killen i hela vida riket. Du är möernas dröm och deras faders mardröm. Du saknar respekt för allt; Kyrkan, Lagen, Traditionen. Du dansar och leker dig igenom livet medan vanligt folk står vid sidan och gapar åt din framfart. Jösses, vilken kille du är!

Frihet är ditt honnörsord. Frihet att njuta av livet, frihet att göra vad du vill. Du avskyr småsinta bönder och borgare som tycker att "Så kan man inte göra!" eller "Det går ju inte för sig!". Sånt pack föraktar du minsann!

Frihet inkluderar också att slippa ta ansvar. Världen vimlar av folk som vill snärja in dig i sina nät och tvinga dig att känna skuld inför något som du har gjort. Speciellt kvinnor är bra på sånt. Först lockar de med socker och sen försöker de lägga ett koppel om din hals. Falska varelser är de. Men ack så härliga! Du är stolt över din förmåga att få kvinnor på rygg. Du anser dig vara världsmästare inom denna gren.

Du är dock ingen dummerjöns. Du vet vilka som har makten i världen, och det är inte du. Bara en dåre avslöjar sin brist på respekt inför någon som är mäktigare. Du kan ju spela teater och skratta åt dem bakom masken. Fast ibland händer det ju att tungan slinter. Det gör dock inte så mycket eftersom du också är en mästare på bortförklaringar.



## DIN ROLL I TRUPPEN

Såsom gycklare i Hadar Hakes resande teatertrupp är du naturligtvis enastående vig, händig, slagfärdig samt en strålände karaktärsskådespelare. Ja, egentligen är du bäst på allt!

Men, inte ens du hinner med att göra allt. Den nisch du har valt att fylla är att vara sällskapets humoristiska motvikt. När sådana där domedagsprofeter som Hake och Johannes kommer igång så är det ju rena rama turen att publiken inte trillar av pinn med en gång. Därför har du specialiserat dig på gymnastik, jonglering, eldslukning och annat som väcker publikens intresse.

Naturligtvis har du ett helt lager med roliga vitsar och farsliknande historier, dessutom är du en hejare på att framföra dem. Gosse, gosse, gosse, ingen kan berätta roliga historier som du, minsann! Ofta brukar du avbryta andra i truppen när du ser att publiken börjar få långtråkigt. Utan dina väl inpassade avbrott skulle ni aldrig klara er.

## HAKE

Angående det där med att du saknar respekt för allt och alla. Glöm det! Det finns åtminstone ett stort undantag. Han heter Hadar Hake och är ledaren för er resande trupp. Hake är en underlig figur som nästan alltid bär någon form av mask för att dölja sitt ansikte. Han är lång och smal som en fågelskrämma men är stark som en björn. När han spänner ögonen i dig vill du bara springa och gömma dig. Hake, som skriver era pjäser, är sorgsen och lynnig, och gillar att tala om Döden och Ödet. Tråkigt värre alltså! Han har en stor svaghet för dryckjom och kan bli fullständigt galen när han får ett par järn innanför kragen.

Hake är truppens kärna tack vare sin starka närvaro och målmedvetenhet. Ibland får du för dig att mannen har något mörkt men betsamt mål med sitt liv, något som du inte känner till.

## BARNDOMEN

Du och din bror är föräldralösa. Ni uppfostrades av en skogshuggare vid namn Styggbjörn som hade hittat er övergivna i skogen. Livet i Styggbjörns lilla stuga var hårt och slitsamt och du hysar sedan dess en stark motvilja mot allt vad kroppsarbete heter. När ni var stora nog att klara er själva rymde ni därifrån. D.v.s. du rymde och



tog med dig lillebror Johannes, han kommer ju aldrig att bli stor nog att klara sig själv.

## DIN BROR JOHANNES

Johannes måste vara världens största bevis på kosmisk jämvikt. Han saknar allt som du har, och han är allt som du inte vill vara. Johannes är sentimental, humorlös, initiativlös, tråkig och blyg. Han skriver långa pretentiösa dikter om kärlek och sorg som han sen gömmer för att ingen skall få se dem. Han kallar sig för skald, men har nog inte ens varit med en kvinna. Kort sagt; din bror är en tönt!

Nej, nu är du för elak. Johannes har sina ljusa sidor. Han är ju trots allt din bror. Johannes är faktiskt rätt så duktig på att skriva (även om han inte har någon humor), han är ganska klipsk och han vet hur man lyssnar på folk. Dessutom skall bröder ta hand om varandra.

## TRAGEDIN GUNNALINDA

För några år sedan var teatertruppen mycket större. Bland annat hade ni en ung kvinna med er. Hennes namn var Gunnalinda. Hon var ingen vidare gycklare men hon hade jävligt snygga former, och dansa kunde hon också.

Det som gjorde Gunnalinda lite speciell var dock att hon inte verkade bry sig om dig. Visst, ibland fungerar det helt enkelt inte och i vanliga fall hade du låtit det hela bero. Men, vad som hände var att Johannes (tro det eller ej!) började stöta på henne, och vad mer; *hon verkade dessutom uppmuntra honom!* Du förstod genast att hon bara gjorde detta för att reta och hetsa upp dig. Tanken på att en sån liten flicksnärta skulle använda din egen bror mot dig själv gjorde dig vansinnig. Du försökte få Johannes att fatta vad hon höll på med men den fjanten pratade bara på som vanligt om att du inte förstod vad "käääärlek verkligen innebar". Jööses! Att behöva höra sånt från din sillmjölke till bror!

Du bestämde dig för att Gunnalinda skulle bli din. Allt annat skulle vara en fläck på din heder. Naturligtvis blev Johannes sur, upprörd och började anklaga dig för en massa påhittade saker. Du försökte vara diplomatisk, trots allt så var det ju inte världens undergång det gällde, men din bror gjorde verkligen sitt bästa för att söka konflikt.

Till sist var du tvungen att lära honom en läxa. Ni och Gunnalinda var nere vid en å för att tvätta kläder. Medan Gunnalinda tvättade vid strandkanten blev Johannes mer och mer uppkäftig mot dig. Vid det här laget så hade du inget tålamod kvar med grabben så du slog till honom lite lätt. Innan du visste ordet av var slagsmålet igång. Johannes var rasande och du var tvungen att ge honom ett par extra snytingar för att han inte skulle skada sig. Plötsligt insåg ni att Gunnalinda inte syntes till längre. Ni hittade henne flytande i vattnet. Hon hade ramlat i och drunknat.

Det var ju en fruktansvärd olycka. Men, livet

går vidare. Tyvärr inser inte Johannes det. Han går fortfarande och grämer sig. Tydligt skyller han det hela på dig. Typiskt! Du har försökt att prata med honom om det, men det är lönlöst. Numera håller ni båda tyst om det hela, oftast i alla fall.

## WILHELM ASSAGARON KONSTANTIN

Den fjärde och siste av truppens medlemmar heter Wilhelm. Han är en missbildad liten dvärg som är så snäll att han inte ens är kul att reta. Han är truppens allt-i-allo. Han sköter om mat, dekor, rekvisita och tar hand om djuren. Wilhelm har nästan kusligt bra hand med djur och omger sig med ett helt menageri. Du har själv lärt hans pappegoja att säga "Erik är Kung, ball som få!" Hans katt, Ahasverus, tycker du mindre bra om, den brukar skita i din säng. Annars kommer du och Wilhelm bra överens, ni brukar träna akrobatik och gå och fiska tillsammans. Om han bara kunde låta bli att vara så jävla "mammig" av sig.

## ROLLSPELSTIPS

Vänligen bortse från detta stycke om du redan vet hur du skall spela Erik.

- Använd stora gester
- Hoppa runt och gör volter
- Le och skratta vänligt men överlägset
- Hoppa in och stjal showen när någon annan står på scen (speciellt under Johannes fåniga dikter)
- Försök skoja om allt, hur allvarligt det än är



# JOHANNES SKALD

*"Med en delikat, väl avvägd svepning av sin kråsförsedda hand var Johannes redo att leverera sin replik. Ansiktet var högrött och ögonen sken intensivt. Andetagen var tunga och väsende och tungan spelade som en orm där inne i munhållans grotta. Den dramatiska tystnaden var tät och mörk som januarinatten. Mycket sakta och försiktigt reser så Johannes sitt anlete mot skyarna och harklar sig.*

*Då, fram ur skuggorna! Erik. Publiken skrattar hejdlöst när han tänder eld på Wilhelms fjärt och repliken faller tungt till golvet ohörd: -Borde inte gardinerna vara blå."*

## VEM ÄR DU?

Du är Johannes, poet, konstnär, nytolkare och framför allt missförstått geni. Din skådespelartalang borde vara vida känd och med rätta hyllad i land och rike runt. Otacksam är lotten att ständigt framföra sina stycken till det yttersta utan den slöa massans förståelse, men det måste göras. Allt för konsten!

Din dröm är att få läsa dina dikter och framföra era stycken vid hovet. Tänk att för en gång skall få en bildad publik som har vett att förstå sig på sann konst och sann känsla. Men tills vidare är Hadar Hakes resande teater-trupp en bra plattform för att vidareutveckla sig.

De andra i sällskapet tycks inte riktigt förstå vikten av en seriös framtoning (möjligtvis med undantag för Hake själv). Det är helt enkelt upp till dig att föra in det melodramatiska, det melankoniska, det sköna och eviga i pjäserna. Till varje pris skall din broder Eriks försök att vulgarisera och förlöjlinga kväsas. Folket måste få se ljuset av de eviga värdena.

Det är naturligt att en sann konstnär drar sig tillbaka från de jordiska frestelserna. Kvinnor, vin och sång lämnas åt andra. Vissa skulle säga att du är tillbakadragen och rent ut av rädd för kvinnor och men de förstår helt enkelt inte det äkta

svårmod som måste bo i en sann konstnärssjäl. Kvinnor skall hyllas på avstånd så som de vördnadsbjudande varelser de är. Nu är du ju i och för sig ingen tönt och om någon påstår det tvingas du ibland bevisa att så inte är fallet genom lämpligt spiritusintag eller dylik mandomspryl. Någon form av respekt måste ju ändå visas din person. Principer är väldigt viktiga nämligen. De eviga värdena, skönhet, sanning och din integritet försvarar du när som helst med näbbar och klor. Här bör poängteras att vin och spiritus har en förödande effekt på dig. Du blir svårmodig, olyckligt kär och rasande mot världens plågor. Dagarna efteråt brukar dessutom vara ett enda långt själsligt och kroppsligt illamående.

## DIKTANDET

En av dina favoritsysselsättningar är att dikta. Det är i diktandet du får bäst utlopp för dina känslor och din talang. Du skanderar ofta dina dikter i samband med era föreställningar. Det brukar vara mycket uppskattat. Huvudtemat är så klart kärleken och betoningen ligger åt hertz und smertz hållet. Du har även utvecklat ett socialt patos de senaste åren, så vanligt folk i nöd och deras ädla känslor att ditt andra favoritämne.

## HAKE

Hadar Hake är sällskapets självskrivne ledare. Han skriver materialet och är med sin kusliga närvaro och målmedvetenhet en stark mittpunkt att falla tillbaka på. Hans mask han ständigt bär gjorde honom intressant och mystisk när ni först träffades och den känslan håller i viss mån i sig.

Som du så är han en sann konstnär och när han ibland råkar vara på något sänar bra humör diskuterar ni viktiga saker eller spelar schack. Lite synd att han så ofta tar till flaskan för att glömma eller vad det nu kan vara. (Ibland har det hänt att ni har supit er dynggraka ihop när avsaknaden efter Gunnalinda blivit för stor.)

## DIN BROR ERIK

Erik har du fått för dina synders skull. Han representerar det folkligt korkade och vulgära. Han visar ringa respekt för din skådespelar- och diktartalang. Förmodligen är han lite avundsjuk, men det skulle han aldrig erkänna. En gång i tiden minns du att ni hade ett bra förhållande och kunde fritt debattera skådespeleriets alla vink-





lingar. Sedan historien med Gunnalinda (Suck!) har en bitterhet existerat mellan er. Ibland blir du fullständigt rasande på hans arrogans och egoism. Men å andra sidan drömmer du dig ibland tillbaka till när du verkligen hade en bror och hur lyckliga ni ändå var.

### WILHELM ASSAGARON KONSTANTIN

Wilhelm är en mycket kapabel teaterman och allti-allo. Ibland blir han påträngande men det uppvägs av att faktiskt sköter så många av de praktiska göromål som du visserligen respekterar nyttan av med själv avskyr att utföra. Han tyr sig till Erik och deltar ibland i dennes sjuka upptåg, men det är nog bara för att han inte förstår bättre, den stackaren.

Wilhelm satans djur är dock ytterst irriterande. De skiter på dina scenkläder och stör under föreställningarna.

### BARNDOMEN

Du och din bror är föräldralösa. Ni uppfostrades av en skogshuggare vid namn Styggbjörn som hade hittat er övergivna i skogen. Livet i Styggbjörns lilla stuga var hårt och slitsamt men en sund uppväxt. Ni rymde tillsammans när Erik inte längre klarade av slitet. Han var ju så liten så du fick som storebror ta ditt ansvar.

### DEN FAGRA MÖN GUNNALINDA

#### OCH HENNES TRAGISKA BORTGÅNG

För några år sedan, långt före Hake blev teatersällskapets ledare var ni många fler. Bland annat tillhörde en kvinna vid namn Gunnalinda truppen. Hon var begåvad, älskvärd, blyg och icke minst vansinnigt vacker. Du blev förälskad och har inte älskat någon annan efter henne. Hon har inspirerat dig till tusentals dikter.

Givetvis kunde du inte säga något till henne. Hon skulle antagligen skrattat åt dig och sagt att hon tycker mer om Erik eller gjort något ännu värre, som lämnat truppen. Därför kunde du inte, undantaget genom din diktning, säga något.

Erik försökte i vanlig ordning "erövra" henne, och trots att du mer eller mindre talade om för honom hur mycket du älskade henne skrattade han bara åt dig. Det hela eskalerade till en stor konflikt mellan dig och Erik. Du ville inte att han skulle förstöra din föreställning om Gunnalindas bräckliga oskuldsfullhet.

När ni tre var nere vid floden en gång för att tvätta kläder hände det fruktansvärda. Du och Erik bråkade sinsemellan. Han vägrade styvnackat ta din ståndpunkt, eller ens erkänna att det låg något i vad du sa. Ni började till och med slåss med knytnävarna då Erik provocerat dängde till dig med all sin kraft. Han var som besatt och du märkte inte ens att Gunnalinda var försvunnen. Inte förän ni hittade henne flytande i

vattnet. Död.

Den händelsen är fortfarande ett blödande sår i din själ. Aldrig skall du glömma din broders svek, och din egen oförmåga att rädda den enda kvinnan du någonsin älskat. Det hela var förstås Eriks fel, men du kan ändå inte förlåta dig själv. Så fort du ser en kvinna nuförtiden, ser du Gunnalinda, och avsaknaden blir svår.

### ROLLSPELSTIPS

Vänligen bortse från detta stycke om du redan vet hur du skall spela Johannes.

- Tänk "missförstådd poet".
- Använd utstuderade och stora gester.
- Använd ord som principer, ödet, folkets röst och sann kärlek så ofta och så melodramatiskt som möjligt.



# WILHELM ASSAGARON KONSTANTIN

*"Hallå, hallå, snälla sluta bråka! Kan vi inte vara kompisar allihopa då. Snälla Hadar sätt ner flaskan, snälla. Sluta nu. La la la la. Alla är kompiar. La la la la, snyft. Alla är snälla mot varandra. La la, snyft, la la la. Snyft. AKTA! Kan du inte sätta ner stolen Johannes - Erik menade nog inget illa. Snälla, någon kan bli skadad. Titta jag håller stearin på mig själv, ha, ha, AJ, kul va, kolla jag håller. Ha ha... Snälla, sluta då..."*

## VEM ÄR DU?

Du är Dvärgen Wilhelm, sedermera skådespelare. I Hadar Hakes resande teatersällskap är du scentekniker, djurskötare, stämningsskapare, allti-allo och något av arbetsterapeut. Hur skulle t.ex. Hake kunna hålla sig borta från spriten och bröderna Erik och Johannes kunna hålla sams om inte du fanns? Du står även själv på scenen ibland, bland annat i rollen av Samvetet.

Teatersällskapet är din familj, ja hela ditt liv faktiskt. Du gör allt för att motverka all osämja mellan de andra av rädsla för att din värld skulle rasa samman om sällskapet upplöstes. Du spelar ständigt pajas och bjuder på dig själv för att lätta upp stämningen. Faktum är, att du skulle ta till vilka medel som helst för att skydda din familj, ja, det skulle du faktiskt.

Du skyr våld, och du skyr ilska. Bråk leder aldrig någonstans annat än till mer bråk. Nej, då är det mycket bättre att diskutera i lugn och ro. Du trivs allra bäst när alla är vänner, när folk visar att de tycker om varandra.

Det är en bråkig grupp, men tur då att du har så många talanger för att avleda deras ilska – kortkonster, buktaleri, eldslukning, akrobatik. Du har mycket lätt att lära, det vet du.



Du har också en massa djur som är dina vänner sedan länge. Katten Ahasverus, åsnan Ågren, papegojan Klas, ekorren Baltdhazcár, hunden Rune, uttern Cerberus, punggråttan Teomiseris och de tre vita mössen. Du har alltid haft god hand med djur, och det förvånar dig ständigt att andra människor inte tycks förstå hur mycket djur har att ge. För dig är det självklart att djur betyder precis lika mycket som människor.

## HAKE

Hadar Hake är sällskapets självskrivne ledare. Han skriver materialet och är med sin kusliga närvaro och målmedvetenhet en stark mittpunkt att falla tillbaka på.

Det enda som är synd med Hake är att han kan vara lite argsint av sig. Särskilt när han dricker. Då kan han bli jätte-elak och göra dig ledsen, vilket du vill vara så sällan som möjligt. Därför försöker du se till att han inte dricker utan ägnar sig åt sådant han är bäst på: att skriva pjäser och fixa uppträdanen.

En annan konstig grej med Hake är den där masken han alltid har på sig. Det är lite otäckt och folk stör sig på det också.

## ERIK

Erik är en rolig typ. Han är den av bröderna du oftast tyr dig till och han har blivit en jättebra kompis och förebild. Han kan skoja om allt och har exempelvis lärt Klas att säga "Erik är kung, ball som få." Synd att han och Johannes bråkar så mycket.

## JOHANNES

Johannes är en väldigt duktig skådespelare. Även fast han inte gillar djuren så mycket så tycker du mycket om honom. Han skriver dikter som är så fina att du ibland nästan börjar gråta.

## GUNNALINDA OCH LIVET FÖRE HAKE

Din far före dig var portvaktare in till Småfolkets rike i en gammal kvarn. Vid hans frånfalle blev du portvakt också, det var faktiskt ett jobb som gått i arv i hundratals år, och något du var mycket stolt över. Så en dag kom Golm, kungen för Småfolkets rike, och avskedade dig. Porten låstes inifrån, och du var ensam. Hela din värld och trygghet rasade samman, och du gav dig ut på vandring. Så småningom mötte du och blev



vän med dina djur. Ännu senare mötte du ett resande teatersällskap, som du anslöt dig till. Det blev ditt nya hem, och äntligen var du inte ensam längre. Livet som dörrvakt till småfolkets rike är numera en avlägsen men sött smakande dröm.

Så en gång för länge sen, innan Hake blev ledare för teatersällskapet så fanns det en kvinna som hette Gunnalinda. Hon var jättesnäll och tog bra hand om dig. Det var då du fortfarande var ny i truppen och oerfaren och inte som nu då du kan allt som är värt att kunna om branschen. Hon var faktiskt nästan som din mor. Ofta tänker du på hur bra och bekymmerslöst allting var på den tiden. Sommar jämt och alltid fest i byarna ni kom till. Vad du kan minnas i alla fall.

Hur som helst, Gunnalinda var förtjust i Johannes (det berättade hon för dig många gånger) och Johannes var på sitt sätt vansinnigt förälskad i Gunnalinda. Dom hade säkert gift sig och sånt med tiden men det var bara det att Erik också verkade gilla Gunnalinda, fast inte lika mycket som Johannes - tror du. En gång när alla tre var nere vid en flod så hände det fruktansvärda. Du såg alltihop från en bra bit bort. Erik och Johannes började bråka, och dom bråkade så mycket att inte ens la märke till att Gunnalinda ramlade i floden och försvann. Du sprang och sprang och bröderna bara bråkade. Gunnalinda druknade i floden för att du inte hann fram.

Efter det som hände har Erik och Johannes aldrig kommit bra överens igen. Du gör ditt bästa för att de skall bli vänner igen. En förlust av en familjemedlem till på ditt samvete skulle vara outhärdlig.

## Rollspelstips

Vänligen bortse från det nedanstående om du redan vet hur du tänker spela Wilhelm.

- Prata med dig själv och djuren när ingen annan vill lyssna.
- Tänk på att du är hälften så lång som de andra i sällskapet.
- Prata gärna fort och mycket särskilt när bröderna bråkar eller Hake super.



# PEST, MISÄR OCH OND BRÅD TOMTE...



*Riddar Hubert Wällingkrantz*

Det var en tid av barnagråt, då svultna ulvar injagade skräck i allmogen som kurade framför sina falnande torvbråsor. Det var en tid av missmod, då en gång stolta torpare ej längre gittes lyfta blicken från sina trasiga träskor. Det var en tid av sjukdom, höstmörker och dålig andedräkt.

Men det var också en trollens och tomtarnas tid, en tid då De ännu levde bland oss, till prästers fasa och ridderfolks förtret. Det var en sagornas tid.

Ni förstår, på denna tid var sagorna en del av livets nödortf. De var viktigare än mat och rikedom. En stor köttpaj var väl alltid trevligt, men på en god saga kunde man stå sig en hel vecka. Folk var ju vana att svälta, men utan sagor blev barnen till krumma elaka små knytt, mormödrarna vissnade och dog i drivor, misärens stickande dofter spred sig över bygden och allt verkade meningslöst och grått.





Randanteckningar av  
H.Hake

- Lös gör åsnan från vagnen INNAN föreställningen!
- Mata katten innan 12 akten!

# Akt I

Introduktion (Erik och Wilhelm lockar publiken inför pjäsens början)

**Wilhelm och Erik talar om tidens misär, och att pjäsen har svaret på orsakerna**

TRAMPA INTE PÅ MÖSSEN

Scenen: Skog, en brunn, Wilhelms alla djur, en sol (in på scenen Erik och Johannes).

**Vårkungen (Johannes) presenterar sig  
Höstkungen (Erik) presenterar sig  
Wilhelm talar om Landets rikedom och glädje, uppför dans med sina djur**

(Hake in på scen)  
**Presenterar sig som ödet, förebådar olycka**

Volter  
Eldstökeri  
Pantomim?!

**Bröderna dansar vidare, utför allmänna tricks och uppvisningar, avfärdar ödet**

(Underhåll publiken)

Johannes måste dansa bättre! Och se gladare ut!

# Akt II

## Scen 1

Scenen: Vårkungens slott, en port, Erik och Johannes.

Gladare

**Vårkungen (Johannes) läser dikt om hur vackert livet är**

(genom porten)

(Wilhelm leder in docka på scen, föreställande den sköna Melisandra)

Se till att hundkräket INTE JAGAR DOCKAN!

**Ödet (Hake) skymtar i bakgrunden, säger några hotfulla ord  
Höstkungen och Vårkungen blir förälskade, bedyrar sin kärlek till Melisandra (dockan)**

Erik klappar dockan på rumpen!  
BRA! Låttar upp!

(Alla går av scenen, även dockan)

## Scen 2

Scenen: Vårkungens kammare, Johannes

**Vårkungen (Johannes) läser hjärtskärande dikt om kärlek, uttrycker avundsjuka mot Höstkungen**

Gråter?  
Bra spel!



### Scen 3

Scenen: Höstkungens kammare, Erik

Höstkungen (Erik) uttrycker avundsjuka mot Vårkungen, utför en rad tricks och skämt

→ Erik får inte skratta hela tiden

### Scen 4

Scenen: Brunnen, Wilhelm, Hake och alla djur

Ödet (Hake) håller monolog om hat Wilhelm och hans djur bråkar och står i, aktivt lidande

← Skräm publiken!

(Samla pengar)

## Akt III

Scenen: Brunnen, dockan, Johannes, Erik, beväpnade med svärd, Wilhelm

Vårkungen (Johannes) håller tårfullt tal till Melisandra (dockan) och Höstkungen (Erik)

← Om Johannes Erik avbryter med en rolig historia här igen, ska jag byta hans arm

Melisandra (Wilhelms röst i kulisserna) svarar att hon älskar Höstkungen

Johannes måste SKRIKA inte mumla!

Höstkungen och Vårkungen har ilsken dialog, Samvetets röster (Wilhelm) rusar fram och tillbaka mellan dem och försöker få dem att ta reson

— Vild diskussion!  
Bra bra!

Höstkungen och Vårkungen börjar fäktas, dockan trillar ned i brunnen

← Erik fäktas bra!  
Johannes har ett gott minspel!

Höstkungen hoppar efter, Höstkungen håller vädjande tal till Vårkungen om hjälp

Vårkungen stryper sitt Samvete (Wilhelm) och lägger på locket

→ Erik får INTE komma upp ur brunnen efter det här!

Vårkungen skriker ångestladdat, lämnar scenen

(Hake gör entré, i skepnad av Döden)  
Döden håller monolog om död, förtvivlan och misär

— DARRA INTE PÅ RÖSTEN!

Wilhelm, omgiven av till synes depressiva djur, håller tal om landets fortsatta misär

→ Se till att Wilhelm skriker högre

← Skräm publiken mer!

— Få ekonien att sitta still!

## SLUT