

R E G N

LE PREJUGE VAINCU

SPELLEDARHÄFTE

S P E L A R N A S R O L L E R

	Akt ett			Akt två	Akt tre
	Scen ett	Scen två	Scen tre		
Spelare ett	Ambassadören	Fadern	Gatumusikanten	Labouristen	Den stingslige
Spelare två	Fabrikören	Modern	Tiggerskan	Nationalisten	Den desillusion.
Spelare tre	Politikern	Svärsonen	Den druckne	Premiärministern	Den ängslige
Spelare fyra	Diplomaten	Dottern	Trashanken	Den liberale	Patrioten
Spelare fem	Generalen	Farfadern	Kastanjeförsäljaren	Toryisten	Optimisten

Till spelledaren

Du skall nu spelleda Regn, en surrealistisk komposition i ett fiktivt 30/40-tal på en jord inte helt olik vår egen. Som brukligt är, när man skriver scenarion, har jag skjutit på det, och »saknat inspiration» in i det sista. Mellan första speltest, tidigt i maj 1996 och slutet på juni 1997 lyckades jag prestera hela en sida text. Det som alltså är Regn har kommit till under en väldigt kort tid, och jag anar att jag i min stressade situation inte har fått med allt. Någonstans finns det förmodligen logiska luckor. Jag kan bara be om ursäkt och hänvisa till mig själv, att jag är den jag är. Jag hoppas ändå att ni kan ha behållning av Regn och att ni får lika roligt som jag och mina spelare har haft under våra speltest.

Om du har läst lite i kompositionen märker du snart att Regn till stor del saknar en aktiv handling. Spelarnas roller påverkar inte fysiskt skedet i scenariot och istället är konversationerna det centrala. Man kan säga att spelarnas handling indirekt påverkar vad som sker i omvärlden men att detta är så subtielt uttryckt att det inte framgår. Spelarna slussas genom olika scener som olika roller och spelar brottstycken av rollernas liv. Detta har under speltesten visat sig fungera utmärkt men alla spelgrupper är som bekant olika och olika grupper tar förmodligen emot Regn på olika sätt.

Regn är med andra ord inte ett action- eller problemlösarscenario. Syftet med Regn är att förmedla en känsla, elände (döm själva om jag har lyckats!). Äventyret är uppbyggt på konversationer och filosofiska diskussioner, vissa scener bäddar för svulstiga, verbala utvecklingar och andra för en mer dystert och tungrodd dialog. Vissa scener kan explodera om spelarna trycker på rätt knappar på varandra. Det minnesvärda i Regn är inte att »man löste scenariot» utan snarare att man tillsammans skapade en bra historia.

Om du som spelledare inte tycker om Regn är det viktigt för spelarnas upplevelse att du döljer detta efter bästa förmåga. Spelarna har trots allt betalat för att få spela Regn och det är förmodligen bara av ondo om du möter dem med inställningen att scenariot är uselt. Detta gäller förstås även alla andra scenarion på alla andra konvent.

Regn är en komposition i surrealismens förtecken. Allt utspelar sig på en jord som är mycket lik vår egen. Det som skiljer dem åt i scenariot är några namn, klämodet, London—Londinicum m.m. Detta av två anledningar, dels att det har visat sig lättare att fantisera om en fiktiv värld, där man inte är bunden vid faktiska, historiska skeden i vår värld samt att speltestarna hävdade att känslan av att vara någon annanstans var viktig. Som jag skriver i spelarintroduktionen: »Vi vill i det längsta undvika situationen där den ene spelaren säger »Det var som vid El Alamein» och den andre svarar »Det har inte hänt än!«». Att förlägga handlingen i Regn till en fiktiv värld var ett led i processen att försöka undvika just detta.

Som spelledare i Regn tar du en inte allt för stor del av själva »spelandet». Som spelledare själv tycker jag att det är ganska tråkigt, och jag kommer inte att banna den spelledare som försöker ta en mer aktiv del i Regn än vad som är avsett—även om jag skulle föredra att han inte gjorde det. Vissa grupper kan vara trögstartade av en eller annan anledning; de kan vara ovana vid konversationsrollspel, ha en dålig dag, vara ovana vid miljön eller stämningen. Detta kan kräva av dig att du som spelledare måste kasta in en spelledarstyrd roll för att åter sätta bollen i rullning. Förbered därför gärna spelledarstyrda roller som du lätt kan kasta in i spelet i förväg—med lite tur kanske du slipper använda dem! Jag brukar vara den sista att lita på spelarna och jag hade aldrig vågat göra Regn så här om det inte varit för »Vansinnets teater», Martin Brodén/D7 på Stockholms spelkonvent 1996.

Där visade det sig gå utmärkt att lämna över till spelarna som rodde iland scenariot med den äran. Jag hoppas att detta går lika bra med Regn, och att du som spelledare skall ha mer behållning här—och framför allt mer att göra—än i den kompositionen.

Som nämnt ovan förekommer det i Regn inte så många spelledarstyrda roller, tonvikten på äventyret är lagd på konversationer och interaktion mellan spelarna. Som spelledare är det din uppgift att hålla scenariot flytande, förklara för spelarna var de befinner sig, vilka de är, och deras relationer till varandra. Mina förklaringar brister säkert på sina ställen och det är därför viktigt att du tar god tid på dig att sätta dig in i Regn så att du kan svara på alla frågor spelarna kan tänkas ställa.

Centralt för Regn är att de texter som du som spelledare läser för att slussa spelarna mellan de olika akterna och scenerna flyter bra, annars infinner sig aldrig stämningen som är essentiell. Jag sparade dessa textavsnitt att skriva till sist för att de var det roligaste och tacksammaste att skriva—trodde jag. Nu på slutet har jag haft allt knappare med tid och jag måste därför tillstå att texterna inte har den klass som de från början var ämnade att ha. Som spelledare inte bara kan utan bör du modifiera texterna efter eget tycke och smak, skriva om dem så att de passar dig, din rytm och din egen vokabulär, låt textavsnitten vara naturliga och inte krystade monologer! Känner du att du inte har tid, ork, lust eller inte vet vad du vill göra med dem så låt med gott samvete texterna vara!

Det finns förmodligen ingenting tråkigare än en spelledare som läser sina texter direkt från papperet, rakt upp och ned. Eftersom texterna i Regn är centrala för spelets flyt är det viktigt att du inte faller till föga för denna lättsinniga hållning gentemot dessa. Som spelledare är det din plikt att

leverera texterna med rätt känsla och på rätt sätt. Artikulera, gestikulera och dramatisera fram texterna. Det är viktigt att det som sägs är bra hellre än att det överensstämmer med det som står på papperet. Försök lära dig dem utantill efter förmåga, ha gärna papperet som stöd att brodera ut ifrån—det är texternas känsla som skall förmedlas, inte dess exakta innehåll. Återigen: Jag kommer inte att gå runt och kontrollera att de texter du läser är mina originaltexter så känn dig fri att ändra dem, lägga till och dra ifrån. Huvudsaken är att du som skall läsa dem är bekväm i dem, det kommer att märkas på spelarna.

Glöm inte att läsa igenom spelarintroduktionen, där det står hur du skall agera under Regn! Där står om spelarnas tillåtelse att improvisera och styra verkligheten. Det är ånyo din uppgift att se till att de brukar denna förmåga med måtta.

Ändra Regn om du vill. Vill du spela soldaternas i sista akten minnen som korta tillbakablickar eller vad som helst, så gör det. Du behöver inga klartecken från mig! Berätta dock gärna för mig hur det gick och vad du gjorde efteråt. Lägg märke till symboliken i Regn—Partiet, Symbolen m.m. Håll på det.

Har du frågor, saknar någonting eller inte förstår något: Ring mig. Jag finns på telefonnummer 08-411 67 36 (hemnummer) eller på 08-653 43 21 (STOCKHOLMS kansli). Det går bra att ringa lite när som helst, jag är flexibel.

Tobias Wrigstad

R E G N

a v T o b i a s W r i g s t a d

L E P R E J U G E V A I N C U T R A G E D I E

O M R E G N

Roller, akter och scener

OM DU TIDIGARE SPELLET PÅ ETT KONVENT ÄR DU SÄKERT BEKANT MED ÄVENTYR eller kompositioner som är indelade i akter och scener. Regn är indelat i tre akter varav akt ett har tre scener och akt två och tre varsin. Som den intelligente spelledaren säkert kommer att förstå, bör akt tre egentligen vara scen två i akt två men då jag blivit övertygad om detta i ett så sent skede av skrivandet har jag inte tid att rätta till denna malör. Eftersom det är helt irrelevant för kompositionen i övrigt gavs det dessutom inte högsta prioritet.

Varje scen har sin unika uppsättning roller. Detta innebär att Regn innehåller allt som allt 25 roller som spelarna skall gestalta, fem roller per man. Rollerna finns beskrivna i de fem rollhäften som utgör huvuddelen av kompositionens textmassa. Rollerna är separerade med ett ark innehållandes årtal och plats för nästkommande scen, allt för att spelarna skall slippa läsa i förväg och därigenom förlora lite av överraskningsmomentet. En tabell över vilken spelare som spelar vilken roll finns på insidan av detta häfte. Mellan akterna och scenerna läser spelledaren upp en text som knyter samman dessa med varandra på ett mer eller mindre subtilt sätt. Mellan akt ett och två läses även en text om brevskrivande kvinna »Flickan och brevet» och i akt tre en text som rubricerats »Den kollektiva tanken». Någon scen saknar helt text, på

grund av att nästkommande scens inledning täcker behovet av löptext eller för att de sammanfaller med aktens slut och d:o text. Kompositionen baseras på de konversationer och känslor som spelarna utbyter och inte på att kompositionens mål skall uppnås.

Man kan, om man verkligen vill, kalla Regn för en spårvagn, en komposition där handlingen inte går att påverka; detta är naturligtvis inte sant. Regn är ett fritt scenario—bestämmer sig spelarna för att åka till Bahamas så står det dem fritt att göra det! Spelarna har dock, liksom spelledaren, förpliktelser mot storyn, något som förhoppningsvis minimerar risken att spelarna slår in på sjövilla stickspår.

Själva beskrivningen av Regn är tämligen lös. I korta, målande drag beskrivs hur scenerna är menade att förtlöpa—inte bokstavligt utan mer till essensen. För att bilda sig en uppfattning om hur en scen kan arta sig *bör* spelledaren sätta sig in i rollerna som scenen innefattar. Som spelledare behöver du bara bekymra dig om att hålla spelarna igång och se till att de inte tappar farten. Längst bak i detta häfte beskrivs, kort, de spelledarstyrda roller som scenariot kan komma att kräva, även om det inte är helt osannorlikt att flera, av spelledaren till situationen anpassade roller kan komma att behövas.

R E G N

a v T o b i a s W r i g s t a d

L E P R E J U G E V A I N C U T R A G E D I E

D E S C R I P T I O N

Världen i Regn

VÄRLDEN I REGN ÄR, LIKSOM SÅ MYCKET ANNAT I KOMPOSITIONEN, mycket löst definierad. Först och främst skiljer fyra namn den från vår egen; England/Storbritannien—Britannica; London—Londinicum; Tyskland—Germanica; Berlin—Berlinium. Därav följer att engelsmän blir britannier och Londonbor blir Londinicumbor etcetera. Naturligtvis skiljer den sig även till historia—något man märker om man spelar Regn!—och till utseende. Utseendemässigt har jag valt att bara presentera Londinicum eftersom det inte är meningen att spelarna skall röra sig utanför staden med undantag från akt tre. Miljön i Londinicum är inspirerad av ett skyskrapoprojekt på Norrmalm i Stockholm runt sekelskiftet och presenteras nedan.

Som spelledare står det dig naturligtvis fritt att ändra Regnvärlden efter behag, arkitektur, mode, teknologi osv.

Innan du spelleder Regn är det viktigt att du presenterar Regnvärlden för dina spelare. Jag har med anledning av ovanstående valt att inte skriva någon text att dela ut till spelarna—jag vill istället att du gör en medryckande presentation. Regn går naturligtvis att spela i vår värld, men jag har valt att placera Regn här av anledningar presenterade i introduktionen till spelledaren. Namnen på de övriga länderna och städerna m.m. har jag

behållit omodifierade, det är bara det som är centralt i kompositionen som är ändrat.

Miljön i Londinium/Britannica

Husen i Londinium är höghus som sträcker sig mellan två och fyrahundra meter upp i luften. De är byggda i »trappstegsstil» för att hålla och är därför tre—fyra gånger så breda i foten som de är vid toppen. Husen är byggda till stor del under 1800-talet, vissa så sent som 1910-1920, och är ingalunda några amerikanska stål- och glaskollosser, utan vackert utsirade och i samma vackra stil som hus från samma tid i dagens London eller Stockholm. Många hus, särskilt de från tidigt 1800-tal är utsmyckade med statyer, ornament och utsirade fönsterspröjsar, en utsmyckning som exploderar vid takvåningarna där ytterväggar och tak helt täcks av statyer, fresker, utsirningar m.m.

Klädmodet är 1880/90-talets klädmode och bilarna är nästan uteslutande dieseldrivna sportbilar av 50/60-tals snitt. I Londinium eldas bara med kol, och smoggen hänger ständigt som ett tungt dis över staden. Det regnar i stort sätt alltid.

Angående väder

Som nämnts ovan så regnar det *alltid* i kompositionen och *nästan alltid* i Londinium. Trots detta står det på flera ställen att läsa att solen skiner! Och det gör den. Regn och solsken är inte en omöjlig kombination och i regnvärlden är den synnerligen vanlig. Frågan är vad som egentligen menas med att »det regnar».

R E G N

a v T o b i a s W r i g s t a d

L E P R E J U G E V A I N C U

T R A G E D I E

D E S C R I P T I O N

Acte première

REGN INLEDS MED ATT SPELLEDAREN LÄSER UPP KOMPOSITIONENS PROLOG. Efter att prologen lästs upp gör han en konstpaus. Efter konstpausen läser han sedan inledningstexten till akt etts första scen. Texterna finns beskrivna i texthäftet.

Bakgrund till Akt ett

I Regns värld är året 1939. Ett spänt läge råder mellan det germanska Riket och Europas övriga nationer, ett mörkt moln döljer solen. Överallt inspekteras vapenförråd, män kallas in till miliärtjänstgöring och köerna till inskrivningsskontoren ringlar som långa, alltjämt växande ormar över trottoarerna; I Paris och Londinicum talas inte om annat än situationen i Europa och den Germanska offensiven.

Trots att kriget står för dörren försöker man ändå låta livet ha sin gilla gång; I Londinicums operahus är det premiär på en alldeles nyskriven opera och i Paris modesalonger är det stundande kriget en fjärran, exotisk tanke.

Akt ett

Syfte

Syftet med akt ett är att skildra spänningen och diskussionerna som förs runt det stundande kriget och situationen i Europa ur tre, vitt skilda, sociala synvinklar; dels överklassen, sedan medelklassen, och till sist den absoluta underklassen. Förutom detta syftar även akt ett till att få igång spelarna och få dem i stämning. De skall alla känna av spänningen som ligger i luften och dessutom få bevittna, eller—om man så vill—delta i, det första anfallet mot den britanniska huvudstaden.

Hur akt ett är menad att fortlöpa

Scen ett

Innan prologen till Regn och inledningen till aktens första scen läses sätter sig spelarna in i sina respektive roller. I scenen gestaltar de Diplomaten, Direktören, Ambassadören, Generalen och Politikern. Alla är höga herrar och välkända inom såväl de innersta politiska kretsarna som den förnäma societeten. De har, allt enligt scenens inledningstext, råkat in i en häftig diskussion där alla egentligen är överens men de är så exalterade att de ändå höjer rösterna, gestikulerar och allt mer hetsar upp varandra. Eftersom denna diskussion styrs av spelarna finns det inte mycket för spelledaren att göra—vad spelarna vill göra av diskussionen är helt upp till dem själva. Förhoppningsvis kommer de att komma in på vad de—som ju är högt uppsatta med mäktiga vänner—kan göra åt situationen. Alla retas de av att den ynklige premiärministern håller hårt i militärens tömmar och till varje pris försöker hindra ett krigsutbrott. De kommer kanske att enas om att utarbeta en plan för att driva igenom militärens förslag att anfälla germanerna. De kommer att redogöra för sina respektive ståndpunkter och förbrödras i sitt hat mot germanen.

Efter en stunds diskussioner lugnar det ned sig precis lagom till att operans första akt är slut. Spelarna hämtas ned i matsalen av en betjänt och de blir serverade vad de vill ha att äta och dricka från menyn. Under måltiden tittar en av spelarna förstrött ut genom det stora, ljusa gula, fönstret och får se en kastanjeförsäljare. Det regnar utanför och vattendropparna rinner sakta ned för fönsterglasets. Utanför syns konturerna av Londinicum och Themsen. Där slutar aktens första scen.

Scen två

Direkt efter att scenen avslutats med en stunds tystnad får spelarna vända blad i sina karaktärshäften och bekanta sig med sina nya roller; i denna scen Farfadern, Fadern, Modern, Dottern och Svärsonen. Efter att spelarna läst igenom sina respektive roller läser spelledaren upp inledningen till scen två. Scenen utspelar sig i en frukt- och grönsakshandel som just håller på att stänga för dagen. Man plockar lådor och ställer undan frukt och grönt, klämmer på tomater för att se om de fortfarande går att sälja och går igenom dagskassan. Handelsboden är en förlängning av lägenheten där familjen också bor—inne i köket slamrar Modern med tallrikar och Farfadern hjälper till med dukningen. En skara av trashankar stannat utanför och ber att få lite av den frukt som ändå skall slängas, dessa är spelarnas roller ur scen tre. De gestaltas av spelledaren. Fadern kör dem först vred på porten, men Dottern ränner ikapp dem och ger dem ett par äpplen som bara är någon dag gamla. En av trashankarna visar sin tacksamhet genom att med våld trycka henne tätt intill sig och kyssa henne. Han låter sin hand sakta glida över hennes bröst och ned till hennes stjärt innan han släpper den vilt krängande flickan. Hon torkar med armen bort hans kyss och springer tillbaka in i handelsboden blöt av regnet. En av trashankarna, den enda kvinnan, springer strax gråtande iväg, tätt följd av en yngling. De springer in i smoggen och försvinner.

När Dottern kommer åter är det dags att sätta sig till bords. De äter en extra

fin middag i kväll med anledning av att Fadern och Svärsonen dagen därpå skall inställa sig vid inskrivningskontoret. Under middagen pratar man om framtidsdrömmar, om hur handelsboden skall klara sig utan Fadern och Svärsonen och om situationen i Europa. Den rullstolsbundne Farfadern, som tillbringar sin tid med tidningen eller framför radion, kan berätta vad han läst och hört och Dottern kan redogöra för vad skvaller hon lyssnat till ute i butiken. Det ryktas att det skall bli ransonering och leveranserna snart skall bli allt glesare. Ju mer man pratar desto mer ogenomträngligt blir det orosmoln som hänger över familjens framtid. Olusten blir allt mer påtaglig och till slut sitter de bara där och petar i maten. När stämningen sjunkit och tystnaden brett ut sig är scenen slut.

Scen tre

Scen tre tar vid där scen ett slutar—vid bilden av kastanjeförsäljaren. Spelarna gestaltar i scenen Kastanjeförsäljaren, Trashanken, Gatumusikanten, Tiggerskan och Den druckne.

Kastanjeförsäljaren vandrar på Londinicums gator för att sälja sina rostade kastanjer, men utan framgång. Han förbannar regnet som gjort det omöjligt för honom att sälja något. Han frågar förtvivlat alla han passerar men de skrattar åt honom och hans blöta kastanjer; när han befinner sig mitt på bron över Themsen vräker han dem i vattnet. Ett tag funderar han över att själv kasta sig i floden men vågar inte. Han sjunker ner på den blöta stenen, uppgiven och utmattad.

Fyra figurer har iakttagit Kastanjeförsäljarens karriär och nu när han sitter, synbart kraftlös, gör de ett samlat försök att gaska upp sin »olycksbroder». Dessa är Trashanken, Gatumusikanten, Tiggerskan och Den druckne—fyra smutsiga Londinicumbor som slagit följe genom staden. Trashanken är på väg till inskrivningskontoret för att ta värvning; likaså Gatumusikanten som låtit sig övertygas av Trashankens idealbild av armélivet. Tiggerskan, Trashank-

ens trolovade, följer honom hack i häl och Den druckne, en bekant till dem alla vinglar efter dem, berusad och sentimental. Ömsom försöker han förklara vansinnet i att ta värvning och ömsom gråter han lyckotårar av stolthet och fosterlandskärlek.

Gatumusikanten sätter sig på huk bredvid Kastanjeförsäljaren och tar honom om axlarna. Med viss ansträngning får de tillslut Kastanjeförsäljaren upp på fötter.

»Här kan du inte sitta»

»Jag har ingen annan stans att gå...»

Kastanjeförsäljaren redogör för sin situation och varför han inte kan återvända hem. Löftet om en kopp varmt thé eller en öl får honom dock att resa sig och skaran av människospillror börjar röra på sig, bort mot ett närliggande ölsjapp. Kastanjeförsäljaren blir blixtförälskad (med betoning på sexuell attraktion) i den markant äldre Tiggerskan. Tiggerskan hyser moderskänslor för honom och försöker få honom på gott humör—något som Kastanjeförsäljaren tolkar som ett gensvar på hans känslor.

Trashanken ser en chans att värva ännu en soldat till drottningens arméer och är inte sen att försöka övertyga Kastanjeförsäljaren att ta värvning. Så snart han märker Kastanjeförsäljarens aura av pessimism höjer han dock garden och väljer att istället häckla honom för att han inte tar sitt ansvar inför sitt land och sin drottning. De sitter en stund på ölsjappet innan de åter igen tvingas ut i den våta, kalla yttervärlden. Med händerna i fickorna och böjda huvuden stryker de längs Londinicums husfasader alltjämt samtalandes; Tiggerskan som ber Trashanken att slå tankarna på armén ur hågen; Gatumusikanten, smittad av Kastanjeförsäljarens pessimism, malandes på om kriget och om hur germanerna bör behandlas; Kastanjeförsäljaren suktandes efter Tiggerskan; Den druckne, omväxlande optimistisk och pessimistisk och

Trashanken, ömsom lirkandes och ömsom hotandes Kastanjeförsäljaren in i det militära. Mitt uppe i debatten svänger de runt ett gathörn; en affär, en frukt- och grönsakshandel, har ännu inte hunnit stänga. Deras hungriga magar gör sig påmind vid åsynen av fruktlådorna.

Här spelar spelarna början av scen två, de fem människospillrorna frågar om det inte finns någon gammal frukt som ändå skall kastas som de kan få och när dottern kommer i kapp dem och ger dem färska äpplen antastar Trashanken henne. Förhoppningsvis inser spelarna att de redan »har spelat» den här delen av Regn och gör precis så som då skedde. I annat fall kan spelledaren antingen leda in dem på rätt spår eller—i värsta fall—själv beskriva vad som sker. Spelledaren gestaltar i detta skede frukt- och grönsakshandlarfamiljen. Efter detta är scenen, och snart akten, slut.

Bakgrund till scenerna

Scenerna har på det hela taget inte något större behov av bakgrund. Den mesta informationen finns i karaktärerna och jag vill därför återigen passa på att nämna att spelledaren bör ha läst igenom samtliga karaktärer innan han spelleder kompositionen för att få helheten!

Scen ett

Bakgrunden till scen ett är egentligen inte relevant. Spelarnas roller är från scenens första början involverade i en hetsig diskussion och bör därför inte reflektera över sina vara eller icke vara. Den spelare som ställer sig frågan finner förhoppningsvis upp en egen förklaring och använder sig av den men det är inte orimligt att frågan kommer att ställas till spelledaren. Spelarnas roller är alla bekanta från flera års aktivt deltagande i det absoluta toppskiktet inom societeten och när de alla samtidigt befinner sig hemma i Londinicum (och detta är inte alltför ofta) brukar de träffas. Politikern var den som tog initiativet denna gång och som bokade biljetter till operans

premiärföreställning. Politikern har förmodligen dubbla avseenden med kvällens samkväm då han kanske önskar söka de andras stöd i sin strävan att skapa krig mot germanen.

Scen två

Scen två utspelar sig i en Frukt- och grönsakshandel som just håller på att stänga för dagen. Det är den sista kvällen i det civila på länge för Fadern och Svärsonen som blivit inkallade och rycker in tidigt på morgonen följande dag. Stämningen i familjen har blivit allt mer spänd sedan inkallelseorderna kom och idag, då man skall äta den sista måltiden tillsammans på, Gud vet hur länge, hänger tunga orosmoln i luften. Dagen innan har Svärsonen lämnat ett brev under Dotterns huvudkudde, ett avskedsbrev där han tar farväl, för alltid. När stunden så till sist är kommen vågar han inte pressa in avtryckaren och han måste efter flera tårfyllda och gastkramande timmar med den laddade revolvern måste han stjäla tillbaka brevet innan Dottern hinner läsa det. Han är skamsen och har nu lidit det ultimata nederlaget. Han hade dagen dessförinnan hittat och läst i Dotterns dagbok där hennes tankar om hans sexövergrepp på henne finns nedtecknade samt hur hon berättar för sin dagbok att hon är gravid.

Scen tre

Kastanjeförsäljaren, som kanske kan betraktas som en slags huvudperson i denna scen, har inte lyckats med att sälja en endaste kastanj. Han har inte tjänat några pengar, och skulle han vända hem skulle hans far med all säkerhet ge honom ett rejält kok stryk. Uppgiven och genomvåt sitter han på gatstenarna på Westminster bridge och hänger med huvudet. Det är den värsta tiden på månaden, den tid då hyran skall betalas. Hans far, den försupne hamnarbetaren, tjänar dåligt på sitt arbete och har han en dålig dag stannar han på puben, dricker upp lönen och kommer hem stupfull och ofta rosenrasande

utan synbar anledning. Hans mor har dessutom flera gången varit tvungen att prostituera sig till värden i huset för att de skall slippa bli vräkta.

De fyra figurerna som följt efter honom en bit, Trashanken, Tiggerskan, Gatumusikanten och Den druckne är på väg till inskrivningskontoret där Trashanken och Gatumusikanten skall ta värvning. De har sett Kastanjeförsäljarens upprepade misslyckanden och som varandes själva förskjutna, utstötta, smutsiga och trasiga vet de hur han måste känna sig. De sätter sig på huk framför honom och försöker försiktigt muntra upp honom. Till skillnad från människorna inne i husen bryr sig de utstötta om varandra.

Aktens avslutning

När den sista scenen, scen tre, spelats klart och spelarnas roller försvunnit in i dimman förflyttar vi oss raskt tillbaka till operahuset och de fem höga herrarna, Diplomaten, Direktören, Ambassadören, Generalen och Politikern. De har nu lugnat sig något och tittar med måttligt intresse på föreställningen. En skarp ton skär plötsligt genom luften, en skarp ton som inte hör till föreställningen. Orkestern slutar spela, sångaren tystnar och alla lyssnar de, chockade, till—flyglarmet!

Tiden står för ett ögonblick stilla, innan helvetet bryter löst och folk kastar sig mot utgångarna i vild panik. Diplomaten, Direktören, Ambassadören, Generalen och Politikern slussar sig snabbt fram genom myrgångarna och undviker den farliga trängseln. Innan de kommit ut ur operahuset växlar vi återigen scen och går tillbaka till Den druckna vandrar nu ensam på Londinicum's gator—han har lämnat Gatumusikanten och Trashanken vid inskrivningskontoret. När han hör flyglarmet börjar han, liksom alla andra fotgängare, instinktivt söka sig mot tunnelbanenedgångar, han genar tvärs över gatan och kolliderar med Ambassadörens svarta vrålåk—denne stannar inte utan fortsätter, tillsynes oberörd. Den druckne ligger blodig på trottoaren oförmögen att röra på sig; vi växlar återigen scen. Vi är nu tillbaka hos

frukt- och grönsakshandlarfamiljen. Fadern sitter försjunken i länstolen och läser tidningen, Farfadern sover sittandes i sin rullstol, Modern broderar, Dottern putsar Svärsonens skor och Svärsonen lägger patients. Plötsligt rycks de alla ur sina sysslor, och Farfadern väcks ur sin slummer, av tjutandet från sirenerna, flyglarmet! Fadern släpper tidningen och lägger en lugnande hand på Moderns. Den uppskrämda Dottern försöker söka tröst hos Svärsonen som skjuter bort henne. Farfadern rullar sin rullstol fram till fönstret och tittar ut. Här är den enda vackra skildringen i Regn; bilden av stukabombarna som sveper in över Londinicum mot bakgrunden av den nedgående solen. Efter att dessa scener och texter lästs är akten slut och det är dags att läsa *Intermède une—Flickan och brevet*.

För att aktens avslutning inte skall bli onödigt lång och för att bibehålla spelarnas intresse bör spelledaren ta pauser i skildringen av aktens avslutning för att låta spelarna komma in och växla några repliker som t.ex. Diplomaten, Direktören, Ambassadören, Generalen och Politikern eller låta Farfadern berättas sin syn för den övriga familjen etcetera. Det är viktigt för spelarna att de känner sig delaktiga i vad som sker, även om det mestadels är konversationer!

Spelledarens uppgift under akt ett

Scen ett

Under scen ett blir spelarna hämtade ned i matsalen. Spelledaren har i detta skede möjlighet att slussa spelarna genom vackra salar och korridorer, stöta samman med gamla bekanta (det är ju operans premiärföreställning, alla är där), etcetera. En kypare i frack leder dem genom operans storslagna inre och ned till matsalen. Under promenaden berättar han att klagomål rests mot dem och han ber dem att lyssna till operan eller åtminstone tala lågmält och visa hänsyn till de andra besökarna. Väl nere i matsalen visar han dem till ett fönsterbord och ger dem varsina menyer att beställa ifrån.

Om scenen uppe i balkongen inte varit vad den borde, eller om spelarna är ringrostiga eller trögstartande, kan spelledaren dra ut på vandringen och beskriva de magnifika, dystra, rödplyschbekädda operakorridorerna och salarna. De kamrater och kollegor de eventuellt möter kanske blev störda av spelarnas hetsiga diskussioner och är gramse på dem m.m. Fungerade balkongscenen bör dock detta enkla mellanspel inte dra ut på tiden.

Operamiljön

Operamiljön är dyster, rödplyschbeklädd, och vacker. Ljuskronor med regndroppsförmade kristaller, mörkt trä, mässingslister, behagligt knarrande golv och marmor. Spelarna rör sig i något trängre korridorer som löper likt gångar i en myrstack genom operahuset och kopplar samman salongen med balkongerna. Det myllrar av frackar, pälsar och dyr parfym. Matsalen ligger på första våningen och är två våningsplan hög. En balustrad löper längs de inre väggarna, de yttre väggarna pryddes av magnifika, gula facettglasfönster. Genom fönstren har man utsikt över det smogtyngda Londinicum, Big Ben och Westminster bridge. Det regnar, och vattendropparna rinner ned för fönstret och i dem bryts det vita ljuset från de sparsamt utplacerade halogenlamporna som nattetid lyser upp Londinicums gator. Precis innan scenen slutar syns en kastanjeförsäljare gå förbi ute i regnet.

Spelledarstyrda roller

De spelledarstyrda roller som kan figurera i scenen är Betjanten (som bör användas) och Mannen bredvid (som bara skall användas i nödfall). Båda rollerna finns beskrivna i spelledarens rollkompendium.

Scen två

Trashankar på besök

I inledningen till scenen, strax efter att inledningstexten lästs, stannar fem smutsiga och trasiga individer utanför och ber att få lite gammal frukt som ändå skall slängas. De är trötta och hungriga och är på väg till inskrivningskontoret för att skriva in sig i armén. Fadern, som avskyr tiggare, jagar strax iväg dem men dottern som är en mjukare person kommer strax efter med ett par alldeles färska äpplen som hon ger till dem. En av trashankarna visar sin tacksamhet genom att med våld trycka henne tätt intill sig och kyssa henne. Han låter sin hand sakta glida över hennes bröst och ned över hennes rygg och stjärt innan han släpper sitt grepp om henne. Omtumlad och chockad torkar hon med skjortärmen bort hans kyss och springer tillbaka in i handelsboden blöt av kyssen och regnet.

Tanken är att denna inledande scen skall berättas av spelledaren. Skall scenen spelas måste spelledaren förmodligen styra spelarnas handlingar vid några punkter. Genom att då och då ta över en av spelarnas roller och beskriva hur han eller hon handlar men lämna det verbala över till spelaren kan detta få en förhöjande effekt (t.ex. beskriva hur Dottern tar några färska äpplen utan att någon ser det och springer ifatt trashankarna—men låta spelaren själv sköta ropandet efter trashankarna, dialog och överräckande). På detta sätt kan spelledaren peta i händelseförloppet utan att någon spelare känner sig överkörd. Det kan dock vara svårt att styra att Fadern inte ger dem något att äta och därmed »förstör» hela upplägget. Jag rekommenderar inte att spela incidenten. Efter att Dottern blivit kysst springer en av trashankarna, den enda kvinnan, gråtande därifrån, tätt följd av en yngling. De springer in i smoggen och försvinner. Det finns ingen text i texthäftet utan spelledaren måste själv improvisera fram en text eller skriva en egen i förväg, jag föredrar det förra framför det senare för att ge en kontrast mot de andra »högläsningarna».

Lägenhetens och vardagsrummets utseende

Miljön i lägenheten är rustik men funktionell. I vardagsrummet som de dînerar i är det dock lite mer grannlåt och finsaker, broderade dukar, två ljusstakar i nysilver, tavlor, krukväxter, en länstol, en bäddsoffa, ett matbord och sex stolar samt ett litet fällbord och en kristallmottagare (radioapparat). Det doftar gott i hela huset av mat och stekos och det ryker från serveringsfatet och potatisgrytan. Genom fönstren har man full uppsikt över gatan.

Nyhetssändning över radion

När Fadern, Svärsonen och Dottern kliver in i vardagsrummet är radion på och ur hörlurarna som ligger på bordet strömmar knastrig operamusik men fragmentariska inlägg från en reporter med nasal stämma. (Volymen är kraftigt uppvriden, Farfadern har uppenbarligen lyssnat senast.) Detta är en direktsändning från operahusets premiärföreställning. Det brusar plötsligt till i hörlurarna och föreställningen avbryts för ett viktigt meddelande. Just då stänger Modern av radion för att få matro och när Fadern svär åt henne att sätta på den igen kan hon inte hitta kanalen. I förvirringen som uppstår glömmar hon att stänga av radion när de sätter sig till bords.

Spelledarstyrda roller

De spelledarstyrda rollerna i denna scen är dels de fem trashankarna som figurerar i inledningen. Incidenten med trashankarna bör spelas men kan även berättas för spelarna om spelledaren anser att detta är mer passande. Förutom trashankarna har spelledaren även en spelledarstyrd roll i den kristallmottagare (radioapparat) som står på ett litet fällbord vid en av rummets kortsidor. Denna kan börja tjuta, brusa, börja sända ett meddelande, spela musik m.m. Eftersom Regn är en surrealistisk komposition är det fullt möjligt för spelarna att hålla en konversation med radion om spelledaren så vill. Dra dig inte för någonting, så länge du tycker att det passar! Radioapparaten finns beskriven i spelledarens rollkompendium.

Scen tre

I scen tre består de svåraste momenten av att få rollerna att, först flytta sig från bron in på ett närliggande ölsjapp för att servera Kastanjeförsäljaren thé, sedan att därifrån ge sig av genom det regniga Londinicum för att slutligen hamna utanför frukt- och grönsakshandeln. Till råga på allt skall spelarna samtidigt föra diskussioner om värvning, Kastanjeförsäljarens hemsituation m.m.

Förflyttningar

När spelarna skall flytta sig från bron till ölsjappet genomför spelledaren helt sonika ett scenbyte. Så fort de bestämt sig för att gå iväg till ölsjappet klipper spelledaren alla pågående diskussioner och pratar om resan till ölsjappet, beställandet av thé och öl, vilka som sitter i baren etcetera—i imperfekt (“Ölen, hade en fadd, blaskig, snudd på utspädd smak...”).

Ölsjappet

På ölsjappet serveras öl och, om man ber om det, även thé. Det finns gott om plats men efterhand packas man in när Londinicumborna kommer för att kalla pilsner och en sång. Sångerna som sjungs är mörka och handlar om gamla krig, både verkliga och fiktiva. Maten som serveras är allt för dyr för att de skall ha råd med ens en tallrik. Om en spelare improviserar fram ett större mynt eller sedel som »fastnat i rockfodret» kan spelledaren diskret påpeka att det bara är en pilsnerkapsyl eller en skrynklig papperslapp.

Hur man skall få dem att flytta sig från bron till ölsjappet

Som beskrivet i Den drucknes roll kommer en polisman förbi och ber dem cirkulera. Inte för att de stör ordningen, utan för att han vill att de skall röra på sig och inte sitta och frysa i regnet. Han säger åt dem att gå inomhus någonstans att värma sig.

Hur man skall få dem att flytta sig från ölsjappet

Ölsjappet kan stänga för dagen eller de kan kastas ut för att de inte kan betala eller för att de uppträder olämpligt. Kanske driver hungern dem att leta efter mat någon annanstans, där de har råd.

Hur de skall "hitta" till frukt- och grönsakshandeln

De kommer naturligtvis att komma till Harper road, och frukt- och grönsakshandeln vart de än går. Med lite tur har spelarna förstått vad de skall göra, dels av den skildring som föregått händelsen i scen två och dels med hjälp av informationen i karaktärerna. I värsta fall får spelledaren berätta scenen igen, även om den inte borde vara nödvändigt.

I frukt- och grönsakshandeln

Mot slutet av scenen, när de går hungriga, kommer de att svänga runt hörnet och upptäcka en butik, en frukt- och grönsakshandel, en som ännu inte stängt för dagen. Förhoppningsvis kommer spelarna här att inse att de skall spela samma scen som de nyss spelade, spelledaren kan hjälpa dem på traven genom att se till att vid båda tillfällena använda samma beskrivning, ord och uttryck, så att spelarna förstår att detta är samma scen. Spelledaren kan—i värsta fall—själv beskriva vad som sker. Spelledaren gestaltar i detta skede frukt- och grönsakshandlarfamiljen.

Det är Trashanken som kysser Dottern i scenen. Detta gör han som ett barnsligt uppror mot Tiggerskan för att tydligt markera för henne, hennes ställning. Efter att han kysst Dottern springer Tiggerskan sårad iväg, gråtandes, tätt följd av Kastanjeförsäljaren. De försvinner i smoggen utan att lämna några spår. Trashanken, Gatumusikanten och Den druckne sätter glupskt i sig alla äpplen och försvinner tysta in i dimman.

Spelledarstyrda roller

I scen tre finns inga givna spelledarstyrda roller, undantaget frukt- och grönsakshandlarfamiljen vid scenens slut. Dock kan spelledaren tvingas rycka in för att gestalta Poliskonstapeln, Droskkusken, Ölsjappsföreståndarinnan et-cetera.

Angående konversationerna och spelet

Som spelledaren säkert redan har märkt saknar Regn någon central handling eller röd tråd. Kompositionen är uppbyggd runt konversationer mellan spelarnas olika roller och ibland även

spelledarstyrda roller. Spelledaren kan försöka styra konversationerna i rätt riktning även om det är svårt—bäst är förmodligen att lämna över ansvaret till spelarna att fylla Regn med ett meningsfullt innehåll. Varje scen innehåller i stort bara konversation och lite handling, spelarnas rollers samtal med varandra är det centrala; detta innebär dock inte att spelledaren bara han att sitta och vänta på att scenen skall ta slut så att han får läsa en text. Spelledarens uppgift är att hålla Regn flytande—stämningen måste till varje pris bevaras eftersom det är denna som trendsätter konversationerna! Genom att beskriva externa händelser som inte påverkar spelarnas roller och genom att beskriva miljöer som rollerna färdas genom (i scen tre t.ex. då de är ute och går) kan denne tillföra mycket till Regn utan att ha en direkt dialog med spelarna eller gå via en spelledarstyrd roll. (Därmed inte sagt att man inte får använda spelledarstyrda roller i Regn.)

Intermède une—Flickan och brevet

Efter att spelledaren läst akt etts avslutning gör han ånyo en konstpaus. Han läser sedan upp »Flickan och brevet»-mellanspelet[†] varefter han uppmanar spelarna att vända blad i sina rollhäften och läsa vad som händer åren 39-41 och därefter sätta sig in i sina nya roller. Sedan tar han ett djupt andetag och förbereder sig för sin nästa stora insats—introduktionsavsnittet till akt två.

† Texten flickan och brevet finns längs bak i texthäftet

R E G N

a v T o b i a s W r i g s t a d

L E P R E J U G E V A I N C U T R A G E D I E

D E S C R I P T I O N

Acte second

NÄR VI ÅTERIGEN KOMMER IN I HANDLINGEN HAR DET GÅTT LITE MER än två år. Mellan spelarroll nummer tre och fyra finns i rollhäftena avsnitt som med korta rubriker och mindre textavsnitt beskriver vad som sker. Det kan dock komma att krävas ett förtydligande. Det finns en text i texthäftet som är till för att sätta in spelarna i situationen och tidsperioden, men det vore att föredraga om spelledaren sätter samman en egen text och med sina egna ord berättar vad som hänt och vad som just nu händer. Att lyssna på alltför långa uppläsningar av texter är aldrig roligt—hur bra eller dåliga de vara månde—och därför kan en berättelse från spelledaren vara förlösande. Brodera ut, använd egna ord och lägg in nya, intressanta händelser som gör spelet mer underhållande. Allt du säger kommer spelarna förhoppningsvis att ta till sig och använda i spelet, vad du gör och säger är med andra ord av yttersta vikt.

Germanerna har landstigit på Britannica och slagit sig ända fram till Londinicum där man fastnat i ett dödläge. Med sitt artilleri har de nästa bombat sönder hela staden som ligger i spillror. De flesta Londinicumborna har flyttat ned i skyddsrummen eller flytt staden och ut på landet. Resterna

av den en gång så mäktiga brittiska armén har grävt ned sig i skyttegravar och sakta men säkert avancerar de båda arméerna mot varandra, germanerna för att inta Londinium och britannierna för att fördriva germanerna och därmed få ett slut på artilleriattacker mot huvudstaden. Båda sidorna har lidit stora förluster men det är uppenbart att den brittiska armén är den svagare.

Syfte med akt två

Syftet med akt två är att ge spelarna full frihet att verbalt strida för sina respektive ståndpunkter. De gestaltar de toppolitiker som skall besluta huruvida man skall kapitulera eller gå till ett sista desperat motanfall. Två politiker, Nationalisten och Labouristen, är i maskopi med Generalen från akt ettss första scen, om att ta till våld och tvinga fram ett anfall om Premiärministern skulle visa sig vara en kapitulationsivrare. Samtliga vakter i Towern är soldater lojala Generalen—dessa kommer inte att ingripa såvida inte Nationalisten och Labouristen byter sida eller misslyckas med att tvinga fram ett anfall. Generalen finns på plats för att ingripa om det skulle behövas.

Hur akt två är menad att fortlöpa

Aktens enda scen utspelar sig i ett skyddsrum under Towern. Som nämnt ovan gestaltar spelarna de fem politiker som har till sin uppgift att bestämma huruvida man skall gå till motanfall mot germanerna eller kapitulera, medan det fortfarande finns en liten chans att man kan få ställa några villkor. Politikerna är Toryisten, Labouristen, Den liberale, Nationalisten samt Premiärministern. Det är den sistnämnde som fattar det slutgiltiga beslutet och sålunda denne som man skall vinna över på sin sida. Toryisten och Den liberale förespråkar av olika anledningar en kapitulation, och Nationalisten och Labouristen ett anfall. Premiärministern vet inte hur han skall välja.

De diskuterar fram och tillbaka, ventilerar sina åsikter och försöker överbevisa

varandra och komma med allt starkare argument för att vinna. Premiärministerns huvuduppgift är att ställa frågor, styra debatten men är naturligtvis lika välkommen som någon annan att kasta sig in i diskussionen. Mot slutet låter han var och en hålla var sitt anförande—vad deras respektive partier står i frågan och faller sedan avgörandet. Premiärministern är fri att välja vad han vill—anfall eller kapitulation, i slutändan blir det ändå ett anfall. Detta skall spelarna dock inte känna till, eftersom det är viktigt att de får känna att de har avgörandet och makten för att scenen skall vara rolig att spela.

Om Premiärministern beslutar till kapitulationsförespråkarnas fördel är det tänkt att Nationalisten och Labouristen skall dra sina vapen och tvinga fram ett anfall. Om de på något sätt skulle misslyckas eller inte vågar så kan alltid Generalen komma dem till undsättning, eller i hemlighet sticka till Budbäraren ett förfalskat dekret. Det är i så fall viktigt att spelarna får veta detta genom att spelledaren berättar det, annars kommer anfallsordern i akt tre inte att överensstämma med slutet i akt två och det hela kommer att ge ett plumpt och ogenomtänkt intryck! Scenen kan avslutas med skottlossning eller vad helst som sker—kanske blir Nationalisten övertygad om att kapitulationen är det rätta och vänder sig mot Generalen! I så fall kan vakterna gripa in och reda upp situationen. Det borde inte vara några problem att få till ett snyggt avslut på scenen hur den än fortlöper.

Om allt går väl och anfallsförespråkarna går segrande ur debatten—med eller utan hjälp från sina revolverar—så undertecknas dekretet. Detta kan bli en stark scen där någon först vägrar att underteckna, de två förlorarna skjuter dekretet mellan sig och vill inte bli den förste att underteckna det. Det är till

slut undertecknat av samtliga parter och i samma stund kommer Budbäraren in genom dörren. Premiärministern förseglar dekretet och stoppar det i den motorcykelväska som Budbäraren medför. Förhoppningsvis säger han några avslutande ord och budbäraren försvinner.

Aktens avslutning

Akten avslutas med att man får följa med på Budbärarens färd genom ett raserat Londinicum och fram till fronten där han stannar och blickar ut över skyttegravarna. Vi växlar scen och tittar återigen ned på den söndersprängda huvudstaden. Ett skott från Towern ekar ut över staden. Akten är slut.

Spelledarens uppgift under akt två

Akt två, scen ett

I akten skall inte spelledaren behöva gestalta någon som helst roll, även om han kan komma att tvingas till det—allt beroende på spelarna. Spelarna kanske efterfrågar Generalens taktiska förmåga—scenen inleds med att Generalen avslutar sin resumé över situationen vid fronten—eller kanske måste han rycka in och hjälpa Nationalisten och Labouristen att tvinga fram ett beslut om anfall. Vakternas uppmärksamhet kan även påkallas av någon av de hotade parterna om det går så långt. Vakterna kanske inte kommer alls, eller så kommer de och ställer sig bakom Nationalisten och Labouristen med gevären riktade mot Premiärministern, Toryisten och Den liberale. Om det blir skottlossning kommer vakterna att komma inrusande, men de gör ingenting så länge Nationalisten och Labouristen har kontroll över situationen.

Skyddsrummet

Skyddsrummet är kallt och fuktigt, trots att portabla kaminer har stått på för fullt hela dagen. De ljusgula lamporna blinkar lite av och till och ventilatio-

nen är dålig, »cigarröken» ligger i tjocka drivor i taket. Inredningen är rustik och funktionell men samtidigt mer bekväm och luxuös än ett vanligt skyddsrum. Det finns bara en dörr som leder ut i ett annat skyddsrum från vilket man kan komma åt förråd eller komma upp till Towner. Det finns vakter på andra sidan dörren. Då och då—om spelledaren så önskar—kan man höra ett vislande ljud men påföljande knall. De germanska kanonerna behöver aldrig vila.

Spelldarstyrda roller

Den spelldarstyrda roll som kan förekomma i scenen är Generalen. Vakterna beskrivs inte, om spelledaren önskar ge dem karaktärsdrag är det något han eller hon får göra på eget bevåg.

R E G N

a v T o b i a s W r i g s t a d

L E P R E J U G E V A I N C U

T R A G E D I E

D E S C R I P T I O N

Acte troisième

AKT TRE UTSPELAR SIG DEN ÅTTONDE NOVEMBER—DAGEN EFTER AKT två—och Budbäraren har således kommit fram till staben med sitt bud om anfall. Vid fronten vet alla att budet skall komma, att man väntar det vilken dag som helst. Alla går i spänd väntan och delade meningar råder om vad som vore bäst: Anfall eller kapitulation. I skyttegraven sitter sex soldater, Optimisten, Den stingslige, Patrioten, Den desillusionerade, Den ängslige samt Den lemlästade. Den sistnämnde är inte vid medvetande, och de övriga har sedan länge gett upp hoppet om att han skall återfå det. Hans ben sprängdes bort av en mina och han har förlorat mycket blod. Utanför regnar det.

Syfte med akt tre

Akt tres enda scen är förmodligen kompositionens starkaste. I denna scen skall spelarna nå förtvivlans absoluta botten när de går en säker död till mötes i det sista anfallet. De får ta farväl av varandra, gråta tillsammans, berätta minnen, ge av sig själva, allt medan tiden för dem allt närmare det sista anfallet.

Hur akt tre är menad att fortlöpa

Efter att skottet från Towern ekat över Londinium och den andra akten är slut uppmanar spelledaren spelarna att vända blad i sina rollhäften och bekanta sig med sina nya roller, i denna scen fem smutsiga och trasiga soldater i en skyttegrav alldeles vid fronten. De sex soldaterna i skyttegraven är allt som finns kvar av en tjuugo man stor styrka som decimerats under framryckningarna. De väntar alla på den sista ordern, ordern om anfall—eller kapitulation.

I aktens början känner spelarna på sina nya roller och på varandra, lyssnar, försöker få kontakt med omvärlden i Fälttelefonen. Ganska omgående kommer över den sistnämnda ordern om anfall i gryningen över Fälttelefonen. Soldaterna vet inte om de skall känna sig lättade eller skrämde. Döden har länge varit på påtaglig, beskedet om att den nu skall komma är nästan befriande. När de insett vad meddelandet innebär läser spelledaren upp en text om soldaters reaktion inför den stundande döden, »När människan plötsligt...†». Efter detta lämnar han helt över till spelarna. Spelarna måste nu klara sig själva i resten av akten. Optimisten tar fram sitt sista paket cigaretter, öppnar det, tänds en och låter den gå runt. Soldaterna—Optimisten, Den stingslige, Patrioterna, Den desillusionerade och Den ängslige, delar minnen, glädje och sorg, sina innersta tankar med varandra. De förlorar sig i sina egna minnen, allt mellan himmel och jord—vad de helst av allt skulle vilja ha gjort och vad de helst av allt skulle vilja uppleva igen, innan de dog. Kanske lovar de varandra att söka upp varandras familjer, flickvänner eller kamrater efter kriget—om de överlever. Någon kanske får ett brev att ta med sig till någon anhörig om avsändaren inte skulle klara sig levande i morgon. De kanske till och med stämmer träff på en pub, klockan åtta efter kriget!

Låt spelarna ta sin tid. Vill de dela med sig av sina innersta tankar—så låt dem. Vill de sjunga *Amazing grace* eller *Auld lang syne*—så låt dem. Vill de

† Denna text finns i spelledarens texthäfte under rubriken "Den kollektiva tanken".

gråta tillsammans, eller författa brev att ge varandra—så låt dem. Låt dem sakta men säkert röka upp cigarettpaketet—ända tills den sista cigaretten!

När optimisten tar fram den sista cigaretten gör spelledaren honom uppmärksam på att detta är den sista. Han tändar den, misslyckas på första försöket, lyckas på det andra och tar ett djupt bloss. Nu vaknar Den lemlästade. Han hostar, yrar och klagar—han kan inte känna sina ben. Optimisten, Den stingslige, Patrioterna, Den desillusionerade och Den ängslige undsätter honom, håller upp hans huvud. Han ber om vatten. Skålen med det sista vattnet bärs fram och man försöker få Den lemlästade att dricka av det. Vatten rinner ned för hans kinder, hans hals och uniform. Han hostar. De ger honom ett bloss av cigaretten, optimisten håller den och för det till hans mun, hans torra läppas sluter sig runt filtret men innan han hinner dra ett bloss är han död. Han sjunker ihop, tappar cigaretten som slocknar mot den våta marken. En tunn sträng blod rinner från hans mungipa.

Plötsligt bryter ett ljud igenom tystnaden, visselpiporna—uppställning! Här tar spelledaren över och berättar hur soldaterna upphör att vara människor och istället blir maskiner, tar sina gevär, sätter på sig sina hjälmar och tränger sig ut genom den trånga öppningen och ut i skyttegravarna. Snart står de på stormstegarna och strax därefter är de försvunna i ingenmansland.

Aktens avslutning

Akten avslutas med att spelledaren läser aktens avslutningsavsnitt som skildrar soldaternas metamorfos från människor till maskiner, hur de klämmer sig ut ur skyttevärnet och till slut det öde som dem går till mötes. Efter att denna text lästs upp är äventyret slut och det enda som återstår är att, efter en kort konstpaus, läsa epilogen till Regn.

Spelledarens uppgift under akt tre

Akt tre, scen ett

Spelledarens roll skall vara så liten som möjligt i denna, den sista akten. Han skall spara allt krut till då han i scenens slutskede skall gestalta Den lemlästade. Om spelarna inte kommer igång, sitter tysta och inte förstår vad de skall göra, eller saknar inspiration kan spelledaren dock låta Den lemlästade vakna långt tidigare och vara med under hela scenen. Han har egna minnen att berätta, en familj, en hjärtevän, ja vad du vill! Tveka inte att använda Den lemlästade om det ser ut att behövas, den sista akten måste bära—det är viktigare än allt annat! Enligt order skall soldaterna inte gå utanför skyttegraven, hindra dem från att göra detta om det går—på snyggast möjliga sätt.

Skyttevärn

Skyttevärn är en rå och fuktig håla som hindras från att störta in av robusta trästockar och korrugerade plåtskivor. Det regnar utanför, man kan höra smattret på de platser där plåtskivorna är det enda skyddet mot yttervärlden. Det finns några provisoriska sängar, ett motbjudande avträde och några pallar på vilka soldaterna, undantaget den lemlästade, sitter, när scenen börjar, insvepta i filter.

Spelledarstyrda roller

Spelledarstyrda roller i akt tre är Fälttelefonen och Den lemlästade. Båda finns beskrivna i spelledarens rollkompendium.

Om texter i Regn

Samtliga texter som nämnts ovan finns att läsa i spelledarens textkompendium. Observera att det inte skall finnas någon text om »Trashankar på besök» eller avslutning till akt ett, scen tre.

R E G N

LE PREJUGE VAINCU

TEXTHÄFTE

P R O L O G E N T I L L R E G N

Minnen

Månen, en väldig, förspänd, dragare simmade långsamt upp på himlavalvet. Fångat i dess osynliga tömmar, tvinnade av kalla månstrålar, satt tidvattnet; och i takt med att tidvattnet motvilligt drogs tillbaka för att omfamnas av de rullande bränningarna blåste en kall vind in från Havet. Under de regntunga, mörka moln som vinden förde med sig in över land badade ett vidsträckt fält i smutsig smog.

Solens sista strålar letade sig ned i molnsprickorna och spred ett dunkelt sken över jorden. Vattendropparna som fastnat på daggkåpornas blad var färgade blekgrå av kolröken, och deras tyngd fick stjälkarna att böja sig. Marken var vattendränkt och rostbrun; sparsamma tuvor av tveksamt, grönt gräs vajade tungt av och an i sefyren.

Mellan tuvorna och den smala stigen stod rad efter rad med uniforma, vita träkors, ett anonymt monument över krigets elände, det ena korset identiskt med det andra, och kastade långa, formlösa skuggor över såväl jorden som den mänskliga historien. Det var, bortsett från regnet, en stilla syn—ett levande fotografi.

Mot den svartmålade wellpapphorisonten tornade resterna av det raserade S:t Emmerton upp sig. En strimma rök steg upp från sakristians skorsten, tunnades ut, och försvann.

En gammal, kutryggig man klädd i blå täckjacka med blomsterbuketter under armen banade stödd på en krycka sin väg fram på den leriga stigen. Han vek av från den och gick in mellan korsraderna, mycket noga med var han satte kryckan och fötterna. Han haltade. Han stannade tillslut framför ett kors och böjde sig ned.

PROLOG TILL AKT ETT, SCEN ETT

Den tunga luften vibrerade som av elektriska spänningar innan ett åskväder ackompanjerat av vinden, hostande och rosslande i en musikalisk kadens. Någonstans ifrån hördes ett stillsamt horn ljuda.

I det svaga, flackande ljusskenet började konturer att framträda, byggnader och gestalter; en man klädd i toga stod i mitten av vad som uppenbarligen skulle föreställa ett torg och av och an, runt omkring honom, sprang män och kvinnor, hållandes paraplyer till skydd mot ett icke befintligt regn. Han andades rytmiskt med magen, synbarligen oberörd av cirkusen runt honom.

Det small till, en skarp knall vars eko dröjde sig kvar, bet sig fast i den kvalmiga luften, för att slutligen dö ut och bli åtföljt av ännu en. *Bang, bang, bang.*

Paraplybärarnas skara blev allt tunnare och slutligen var mannen ensam på torget; tystnaden och stillheten, lika påtagligt som de tidigare knallarna, bredde ut sig.

Plötsligt hördes ljudet av strilande regn, ett stegrande vispande trumljud och bakom det en fiols stilla suckande. Vispandet upphörde lika snabbt som det kommit och ersattes av en kakofoni av toner som skakade om salongen. Tonerna formade snabbt en melodi, en dov, flämtande mollsymfoni och i övergången mellan denna och missljudet som förebådade det brast mannen ut i sång.

...

Stolarna i bänkraderna var rödplyschbeklädda och väl stoppade. Rörde man sig i dem knarrade de dovt. I dem vilade sig tungt gräddan av Londinucims societet och följde i sina teaterkikare uppmärksamt varje rörelse på scenen. Då och då nickade de menande åt varandra och åt scenen, någon rökte en »cigar». Mellan orden som sprutade fram ur sångarens på scenen mun hördes ljudet av deras dova andetag och en och annan diskret harkling. Hela salongen lyssnade andäktigt till musiken.

Bakom ljudet av andhämtningarna, de klirrande stråkarna och tenorens sång, hördes ett alltmer tilltagande ljud. Högljudda röster som då och då råkade in i upphetsad falsett.

En handfull gentlemän hade förskansat sig på balkongen och ventilerade i en livlig diskussion sina åsikter för varandra och stora delar av salongen. Synbarligen ointresserade av operan och faktumet att den rätta platsen för deras meningsutbyte låg långt från operasalongens balkonger gestikulerade de och gjorde tappra försök att överrösta varandra och musiken. Ilskna blickar nerifrån salen, knutna nävar, kalla ögon och ogudaktiga önskningar kunde inte förmå dem att sansa sig.

EPILOG TILL AKT ETT, SCEN ETT

Det sägs att vägen till mannens hjärta går genom magen. Jag vet inte om det är sant, men Generalen, Politikern, Ambassadören, Diplomaten och Fabrikören lät i den alla fall tysta mun. De lät sig väl smaka och sköt, som brukligt var, upp diskussionen till senare. Efter maten följde kaffet och den obligatoriska punschen. Ambassadören lutade sig tungt tillbaka i sin stol och jäste, han kastade en förströdd blick ut genom det stora, ljusgula facettglasfönster framför vilket de blivit placerade. Det regnade, vattendropparna slog stumt mot glaset.

Utanför tornade de stora Londinicumiska husen upp sig, kalla vita gatlyktor lyste upp Westminister bridge. En kastanjeförsäljare gick förbi.

PROLOG TILL AKT ETT, SCEN TVÅ

Den lilla frukt- och grönsakshandeln höll på att stänga för dagen. Ute i butiken räknade Fadern kassan, Svärsonen bar undan lådor och Dottern klämde på äpplen och tomater för att se om de fortfarande skulle gå att sälja i morgon. Inne i köket slamrade Modern med maten och i vardagsrummet hjälpte Farfadern motvilligt till med dukningen.

Det fanns en syster till i familjen, en syster som Svärsonen ursprungligen hade varit förlovad med. Hon fanns inte längre hos dem, hon låg intagen på Kliniken, på avdelningen för de tuberkulösa, där hon sakta tynade bort. Hela familjen hade insjuknat, men endast Systemen hade gått in i det post-primära stadiet. Läkarna hade inte givit henne mycket tid kvar att leva.

När det stod klart att hon aldrig skulle återvända hem igen, att hon sakta skulle dö bort lade den yngre systemen an på Svärsonen och denne förde över all kärlek till Systemen på henne.

Systemen var så lik Modern att varje gång Fadern såg på henne mindes han sitt sjuka barn. Modern visste detta och allt oftare sov hon på kökssoffan för att inte skänka honom obehag.

Systemens stol stod tom vid bordets ena kortända. Farfadern hade dukat vid hennes plats. De gjorde de andra obehagliga till mods.

Farfadern var den enda som inte brydde sig, han rökte lugnt på sin pipa och såg på när Modern skar upp hans kött och potatis.

De åt en extra fin måltid kvällen till ära, dagen därpå skulle Svärsonen och Fadern rycka in. Modern skruvade på sig och en tår trillade ned för Dotterns kind, men det var det ingen som såg.

EPILOG TILL AKT ETT, SCEN TVÅ

Utanför fönstret låg gatan tyst och stilla, vattnet rann i strida strömmar nedför rännstenen och försvann ned i avloppsbrunnen. En ensam bil passerade förbi, men i övrigt var allt stilla.

Tystnaden bröts endast av en gäll telefonsignal.

PROLOG TILL AKT ETT, SCEN TRE

Dropparna på Kastanjeförsäljaren ansikte var inte bara vatten. Han frös där han gick i sin tunna jacka och de stelfrusna händerna höll ett krampaktigt grepp om brickan han bar. På brickan låg rostande kastanjer, nu kalla och våta av regnet. Förtvivlat frågade han alla han passerade men inte en enda fick han såld. De knappt såg åt honom, gick förbi honom, tittade åt andra hållet, låtsades inte höra. Någon skrattade åt honom. Han kände efter i fickan, den var tom. Han svor en tyst förbannelse åt regnet.

När han kom till mitten av bron förmådde han inte längre. Han vräkte ursinnigt kastanjerna i floden och såg på när Themsens vatten förde bort brickan. Tyst funderade han för sig själv, skulle han kasta sig efter—göra slut på allt?

Modstulen och uppgiven sjönk han ihop på de blöta gatstenarna. En bil for förbi och en kaskad av vatten sköt upp från vägen och sköljde över honom. Han rörde sig inte.

Fyra trasiga individer hade följt Kastanjeförsäljarens karriär och nu när han satt där, synbart kraftlös gick de fram till honom för att se hur det var fatt. Dessa var Trashanken, Tiggerskan, Den druckne och Gatumusikanten; Londinicumbor och tillika lösdrivare. De var på väg till inskrivningskontoret. De satte sig på huk runt honom och Tiggerskan sträckte ut sin hand och tog honom om axeln.

Till skillnad ^{från} ~~mot~~ folken inne i husen så brydde de utstötta och trasiga sig om varandra.

E P I L O G T I L L A K T E T T

Operan gengöd av ett magnifikt solo, Generalen, Politikern, Ambassadören, Diplomaten och Fabrikören höjde inte på ögonbrynen. De blickade förstrött ut över folket i salongen, då och då fällde någon en kommentar. Diplomaten gäspade.

Plötsligt skars luften av en skarp och gäll ton. Sångaren på scenen kämpade tappert emot men fann sig överröstad. Han tystnade och åtföljdes strax av orkestern.

Flyglarmet!

Sekunden senare böljade hela operasalongen som ett stormigt hav; paniken var ett faktum när alla slogs för att nå utgången.

Generalen, Politikern, Ambassadören, Diplomaten och Fabrikören klev lugnt ned från balkongen och slussade sig smidigt genom de myriader av gåingar som operahuset bar inom sig. Generalen banade vägen.

...

Den druckne gick ensam på Londinicum's gator när han nåddes av ljudet från sirenerna. Han stod handfallen, oförmögen att röra sig, innan han åter kom till sans. Uppskrämda nattvandrare letade i panik efter en tunnelbanedgång och Den druckne följde efter. I samma stund som han satte foten på asfalten svängde Ambassadörens bil runt hörnet, han såg den aldrig och de möttes på gatans mitt. Den druckne kastades ett tiotal meter och blev liggande. Ambassadören saktade inte farten och fortsatte ut i natten.

Fadern satt försjunken i länstolen och läste tidningen, Farfadern sov sittandes i sin rullstol, Modern lagade ett hål på Faderns kavaj och Dottern putsade Svärsonens skor. Svärsonen lade patients.

När flyglarmet kom skakade hela huset. Farfadern rullade sin rullstol fram till fönstret och tittade ut, upp mot himlen.

Mot bakgrund av den blodröda solskivan som sänkte sig i havet vrålade flygplanen in över Londinicum. De svarta stålfåglarna tjöt och deras skrov blänkte röda när de kastade sig över sitt byte. Snart ekade knallarna mellan gatorna och gränderna, byggnader slets sönder som vore de kulisser och snart blandades återskallarna med skriken från de sårade. Jag kunde ha svurit på att stålfåglarna log när de återvände hem.

I N T E R M É D E U N È

Flickan och brevet

I en lägenhet i Amsterdam satt en ung kvinna och skrev ett brev till sin fästman i Britannica som tagit värvning i armén. Brevet var format, till stor del, som en dikt. Tårarna trillade nedför hennes kinder när hon skrev och bläcket flöt ut och satte fläckar på papperet. Hon slickade igen kuvertet och strök det ömt mot sin kind.

Det är den tyngsta sorg,
som jorden månne bära.
Att man skall mista bort,
sin allra hjärtans kära.

Det är den tyngsta sorg,
som solen övergår.
Att man skall mista den,
man aldrig nånsin får.

Nu går hon över järnvägsbron, bort mot postkontoret. I handen håller hon hårt sin skatt. Nu försvinner hon bakom krönet, ibland kan man skymta henne. Spårvagnarna står alldeles stilla.

K R I G S Å R E N 1 9 3 9 – 1 9 4 1

På våren 1940 landstiger germanerna på Britannicas kust och slår sig snabbt genom posteringarna allt längre in i landet. Trots desperata försök från den Britanniska armén att hindra dem i deras framfart når de ända fram till Londinium innan de stoppas. Britannierna gräver ned sig och man fastnar i ett dödläge. Londinium är dock inom räckhåll för germanernas artillerikanoner och sakta men säkert bombar man sönder staden med artillerield. Detta tvingar britannierna att avancera för att driva germanerna längre bort, så att deras kanoner inte når fram och i dessa strider lider armén stora förluster. Sakta men säkert tunnas de britanniska leden ut och slaget ser ut att vara förlorat.

De få Londinumbor som fortfarande är kvar i staden har bosatt sig i skyddsrummen men de flesta har flytt ut på landsbygden. Stölder och bränder härjar staden.

Det ryktas om att en kapitulation är nära förestående.

P R O L O G T I L L A K T T V Å

»Cigarrök» drev långsamt förbi taklampan i vilkens sken sex män arbetade. Svettpärlor trillade ned för deras pannor och de rökte oavbrutet. En av dem, Generalen, visade på kartan germanernas positionering och sedan de britanniska. Han rätade på sig i sin fulla längd och vände sig till de andra fem.

»Mina herrar, det kan gå. Det måste gå. Anfaller vi nu har vi en chans, väntar vi en vecka är det försent! Jag ber er, kapitulera inte. Vi kan fortfarande bjuda motstånd, vi har fortfarande styrkor kvar! Segrar vi nu är det troligt att de tvingas retirera och lämna Britannica! Ge oss den möjligheten! Vi måste anfalla, hur liten chansen att lyckas än är!»

Han vände sedan på klacken och försvann. Nationalisten och Labouristen—anfallsförespråkarna och Toryisten och Den liberale—kapitulationsivrarna vände sig mot Premiärministern som tog till orda.

E P I L O G T I L L A K T T V Å

Budbärarens motorcykel förde honom genom resterna av Londinicum. Av de höga husen var inte många kvar intakta. Gatorna var knappt framkomliga och många gånger fick han stiga av och leda cykeln. Han for över Westminster bridge, där man i Themsens grumliga vatten kunde skymta resterna av Big Bens urtavla. Han for genom öde gator och gränder, genom ett livlöst Londinicum och ut på landsbygden. Vägen kantades av kratrar. Han for förbi trasiga människor som till fots flydde staden. Han for med budet om det sista anfallet.

Så nådde han slutligen fronten. Han stannade och blickade ut över det sönderslitna landskapet, kors och tvärs löpte löpgravarna som gigantiska maskhål i jorden och avlägsna hörde man sporadiskt smattret av maskingevärself. Han tvekade innan han satte på sig glasögonen och satte kurs mot den britanniska förläggnings. Han skulle vara framme innan mörkret.

I Londinicum ekade ljudet av ett i Towern avlossat skott.

P R O L O G T I L L A K T T R E

I en förfallen skyttegrav sitter fem soldater ihopkurade och insvepta i filter. I ett hörn ligger Den lemlästade, vars ben har slitits av av en mina, han har inte varit vid medvetande sedan dess.

En av takbjälkarna har rasat och längs med den av lera hala stammen sipprar grumligt vatten, regnvatten från världen utanför som letar sig ned genom jorden och nu droppar ner i en skål och silas genom en handduk till dricksvatten. Det är här vi möter Optimisten, Den ängslige, Patrioten, Den stingslige och Den desillusionerade.

Den ängslige försöker desperat få kontakt med yttervärlden genom fälttelefonen men på alla frekvenser möts han bara av nonsens, soldater som skriker i panik, begäran om sjukvårdare, osammanhängande fraser och då och då, någon som talar germanska. Han lämnar fälttelefonen och kryper bort till sina kamrater, bort till värmen. Den desillusionerade stoppar undan ett smutsigt, sönderläst brev.

Trots att kontakten med omvärlden har varit knapphändig vet man; den skall komma vilken dag som helst—ordern, om anfall eller kapitulation. Optimisten, Den ängslige, Patrioten, Den stingslige och Den desillusionerade vet inte vad de skulle föredra.

D E N K O L L E K T I V A T A N K E N

Akt tre, scen ett

»När människan plötsligt ser slutet på sitt liv drabbas hon ofta av en obetvinglig lust att berätta; vad som har gått fel i livet, vad hon skulle vilja ha gjort och vad hon skulle vilja göra om. Kanske finns det något som ligger henne särskilt varmt om hjärtat eller något som tynger hennes bröst; när fem soldater vet att de tillsammans skall möta slutet, att de inte har någon annan att anförtro sig till med sina sista och innersta tankar, finns mycket att säga. I skyttegravarna kan det vardagligaste liv bli till den underbaraste saga.»

(Det är denna text som läses direkt efter
att anfallsordern kommit över fälttelefonen)

E P I L O G T I L L A K T T R E

Böjda över Den lemlästades döda kropp stod Den ängslige, Den stingslige, Optimisten, Patrioten och Den desillusionerade. Sakta lade de ned honom på marken, försiktigt och tog av sig mössorna.

Plötsligt trängde ljudet av visselpiporna in i skyttevärnnet, morgonen hade infunnit sig, uppställning, anfall!

Och i takt med att ljudet från visselpiporna ryckte soldaterna ur sina drömmar bleknade deras personligheter bort bakom de grova, smutsiga ansiktena och de beige uniformerna. Mekaniskt reste de sig, tog på sig sina hjälmar, hängde gevären på sina axlar och klämde sig ut genom den trånga utgången.

Solljuset stack soldaterna i ögonen när de kravlade fram ur sina tillfälliga värn, en armé av smutsiga trasdockor, och ställde upp sig.

Tystnaden var total. Inga krevader, ingen maskingevärseld eller skrik, bara ljudet av regnet som smattrade mot deras hjälmar.

När signalen kom handlade de alla som en man; upp, upp för stormstegarna och bort, bort mot de germanska ställningarna.

Den ängslige, Den stingslige, Optimisten, Patrioten och Den desillusionerade sköt mot silhuetterna i fjärran, bort mot den väntande fienden. Luften skars av de visslande ljuden som förebådade granaterna. Jord och sten slungades upp i luften där marken slets sönder. Soldaterna sprang i den kalla leran, in genom dimman, och försvann.

E P I L O G T I L L R E G N

Tårar

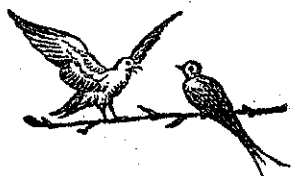
Han satte försiktigt ned buketterna framför fyra gravar, viftade med handen bort några löv som trädgårdsmästarens kratta inte fått fatt. Rättade till ett ljus som vält och tände det igen med en tändsticka.

Hans fingrar rörde ömt vid en inramad, svartvit bild av en yngling i uniform. Han tog fram en skrynklig näsduk ur bakfickan och dammade av ram och glas. Som så många gånger förut, regnet smattrade mot hans jacka och regndroppar rullade ned för glasskivan och blandade sig med den ingrodda smutsen.

I skenet av den nedgående solen betraktade han tårögt fotografiet. Ramen bar spår av en numer oläslig gravyr; Förmodligen ett namn, ett i raden.

Han ställde ned fotografiet, lutade det mot korset och lade den nedlagda blomsterbuketten till rätta. Sakta reste han sig stödd på sin krycka och kisade ut över fältet.

Tröttheten kom över honom, lade sig som en tunn hinna över hans ögon. Han blickade ut över de otaliga raderna med anonyma, men för den skull inte stumma kors. För de som hade tid att lyssna, hade de alla en sällsam historia att berätta.



R E G N

LE PREJUGE VAINCU

**SPELLEDARENS ROLL-
KOMPENDIUM**

» Betjanten »

Akt ett, scen ett

Betjanten är naturligtvis den anonyme trotjänaren. Hans språk och gester är oklanderliga och han håller sig på distans till spelarnas roller. Att det »inte är hans plats att ha en åsikt» kan vara svaret på frågan vad han tycker om kriget, maten m.m.

Han kan svara på de flesta frågor så länge det inte rör hans privata åsikter och han är alltid diplomatisk. Skulle han till äventyrs kosta på sig att säga någonting nedlåtande eller med en personlig värdeladdning skulle han omformulera sig så att meningen endast kunde tolkas så med lite god vilja. Torr, saklig och välinformerad.

» Mannen bredvid »

Akt ett, scen ett

Mannen bredvid är klädd i khakiuniform och har stora, yviga mustascher. Denne används av spelledaren för att få igång scenen om spelarna inte kommer igång eller om scenen ser ut att stagnera allt för fort. Mannen bredvid kan antingen hålla med spelarnas roller eller ha motsatt åsikt, han kan prisa dem för deras sundhet eller skälla ut dem. Mannen bredvid sitter på balkongen bredvid spelarnas roller, därav hans namn. I realiteten kan han vara Veteranen, Högdjuret, Aristokraten, Operaälskaren m.m. Mannen bredvid är precis det som behövs för att få igång eller bära upp scenen och det finns bara en Mannen bredvid.

» Radioapparaten »

Akt ett, scen två

Radioapparaten är en liten kristallmottagare av äldre modell. Den har ett knastrigt ljud och både högtalar- och hörlursmöjligheter. Modern tycks inte kunna få någon rätsida på denna högteknologiska tingest, något som kan reta fadern till vansinne ibland. Ur radioapparaten kan plötsligt strömma jazzmusik, reportage, vad helst spelledaren vill. Eftersom Regn är en komposition i surrealismens förtecken är det fullt möjligt att radio-

rösten håller en konversation med spelarna. Är det farfadern som buktalar? Var det hela bara en rad tillfälligheter? Gör precis så som du vill. Gör det som känns rätt. Det är du som är spelledare.

» Fälttelefonen »

Akt tre

Ur fälttelefonen kan komma meddelanden. En del är uppfunna av spelledaren, andra framimproviserade av Den ängslige—radiotelegrafisten. Det är svårt att få något vettigt ur fälttelefonen. Panikslagna soldater skriker, osammanhängande fraser skjuter genom etern, rapporter om skadade och sårade. Då och då hörs någon tala germanska. Vettiga meddelanden är svåra att snappa upp och så fort Den ängslige säger att han hör något kan spelledaren göra lustiga ljud, tala germanska/tyska efter förmåga och på andra sätt markera att det enda som fälttelefonen tar emot är ren och skär gallimatias. Fälttelefonen kan även komma med viktiga och intressanta meddelanden—som t.ex. anfallet i gryningen.

» Den lemlästade »

Akt tre

Den lemlästade var en gång en välbyggd, storsvuxen man som nu reducerats till en krympling. Sakta men säkert rinner hans liv ut i sanden och han hör fjärran röster, är de från den andra sidan? Han hör kamraternas samtal men är alltför svag för att svara, han orkar inte ens lyfta ögonlocken. När den sista livskraften runnit ur honom och hjärtat slår sina sista slag lyckas han dock påkalla deras uppmärksamhet. Strax efter att de samlats runt honom och optimisten ger honom cigaretten försvinner han från oss för alltid.

Kompositören har ordet!

Framställandet av Regn har inte bara inneburit slit från min sida utan även från mina trogna kamrater som ställt upp med korrekturläsning, testspelning, stått ut med att diskutera Regn och lyssna på mina nya, tokiga idéer m.m.

(utan inbördes ordning)

Hannes Heijkenskjöld
Natalie Sjölund & Sylvester
Jakob Wohlert
Linus Gabrielsson
Martin Brodén
Peter Pettersson
Mattias Boalt
Jens Heimdahl
Thomas Burgess
Axel Haig
Rolf Strömgren

och alla andra som jag glömt

F I N

C U I U S U L T I M A