En saga för fyra till fem personer nedtecknad av Jens Wistbacka © 2007

I den här sagan spelar man gosedjur. Det kan kännas konstigt och kanske till och med lite löjligt till en början. Det är din uppgift som sagoberättare att försöka komma ifrån den känslan. Försök att få spelarna att spela sina rollfigurer på ett någorlunda seriöst sätt genom att spela dina sagofigurer på ett värdigt vis. Om spelarna ändå inte vill vara serösa, låt dem spela som de vill. Det är deras upplevelse och de bör få göra den till vad de vill.

Sagan är uppbyggd i tre kapitel. Det första inledande kapitlet läser du upp för dina spelare och deras interaktion i sagan börjar i kapitel två. Även kapitlet fyra är en text som ska läsas upp för spelarna för att knyta ihop säcken.

Den här sagan har inga regler. Det finns inga tärningar att slå. Det finns inga tabeller. Det är upp till dig som sagoberättare att avgöra vad spelarna kan lyckas med. Kom ihåg att det inte är en tävling mellan dig och spelarna, låt dem lyckas oftare än misslyckas.

Var inte rädd för att improvisera. Det som jag ger dig här är sagans ramar. Allt inom dessa ramar är tänjbart och tänkbart. Låt dina spelares fantasier fylla på dina. Lyssna och använd. Var inte besviken om det bara tar en timme att spela igenom sagan. En del grupper fyller ut med rollspel, andra vill springa igenom och bara lösa problemen. Det är bara olika spelstilar.

Lycka till! Låt dig inte avskräckas. Hoppas du och spelarna kommer att ha en underhållande session av sagoläsning.

/författaren

Kapitel 1
Den skrattande mannen

(Läs det här kapitlet högt för spelarna)

”Det var en gång en liten björn av tyg. En sån där gosig sak som höll ett barn tryggt på natten och sällskap på dagen. Den här lilla bruna nallen hade levt ett lång och lyckligt liv med många barn innan han nu var i Olles famn. Olle älskade sin nalle trots att den bara hade ett öga och flera lappar påsydda för att hindra stoppningen från att ramla ut. Och nallen älskade Olle över allt annat trots att han kanske ibland var lite hårdhänt och ibland glömde bort honom.

Olle hade hittat sin nalle på vinden en solig sommardag då han och hans kompisar lekt skattjakt på vinden.

’Du ska heta Wilhelm von Björn för det ser jag att du heter’, sa Olle och tog upp Wilhelm i sin famn och dansade runt på det dammiga golvet på vinden. Det var för två sedan och de var nu oskiljaktiga vänner. Olle berätta alla sina hemligheter för Wilhelm von Björn, och han i sin tur höll dem hemliga. De tröstade varandra när det åskade och Wilhelm torkade Olles tårar när Olles mamma, Alice, hade skällt på honom för att han glömt att göra sina sysslor.

Det var nu sommar igen och Olles mamma bad honom att gå till staden och handla.

’Vi behöver ost och bröd. Kan du klara av att köpa det?’, frågade hon.

’Det är klart jag kan, jag är ju faktiskt sju år nu, åtta om några veckor.’, sa Olle stolt.

’Ja du är stora pojken.’ Hon gav honom en börs med pengar och skickade iväg honom på hans ärende. Glad i hågen sprang Olle iväg till staden.

Nu ville det sig inte bättre än att halvvägs genom skogen tappade han Wilhelm som rullade ner i ett dike. Den lilla björnen kunde bara ligga där och se sin bästa vän försvinna bakom krönet.

Plötsligt slöt sig en stor hårig hand rund nallens kropp och han lyftes bryskt upp och lades i en mörk säck.

’Ser man på, en liten nallebjörn. Snart kommer det nog en liten herre och letar efter den, och då ska jag nog leda honom på rätt väg’, sa mannen som lyft upp Wilhelm. Sen skrattade han en otäckt och långt skratt som inte slutade fören mannen började hosta.

Wilhelm von Björn kände där han låg i mörkret att mannen började gå genom skogen. Grenar från träd slog mot påsen och han kunde höra olika djur. Mannen som bar på säcken muttrade hela tiden för sig själv.

’Jag ska nog lära den där lilla pojken ett och annat. Han och jag ska leka minsann. Och det är mina lekar vi ska leka, inte några löjliga barnlekar. Hahaha!’. Wilhelm hörde hur en dörr öppnades och säcken han låg i slängdes våldsamt ner på ett golv.

’Där kan du ligga tillsammans med de andra smutsiga leksakerna, ditt lilla äckel!’, skrek mannen, slängde igen dörren och gick hånskrattande därifrån.

Den hårda smällen i golvet fick Wilhelm att förlora medvetandet. Han visste inte hur länge hand legat där när han slutligen vaknade upp. Ibland kunde gå flera dagar, ibland nästan en vecka innan han vaknat efter att ha slocknat av en smäll. Inte för att det hände så ofta. Utanför den mörka säcken hörde han nu viskande röster.

’Vilka är ni? Vad vill ni?’, frågade Wilhelm oroligt. Rösterna tystnade snabbt. Han tog nu ett modigt beslut. Han bestämde sig för att krypa ut ur säcken.. Sakta ålade han sig ut mot det dunkla ljuset i dess öppning. Väl ute mötte honom en syn han inte väntat sig. Framför honom stod en samling med gosedjur och tittade hoppfullt på honom.”

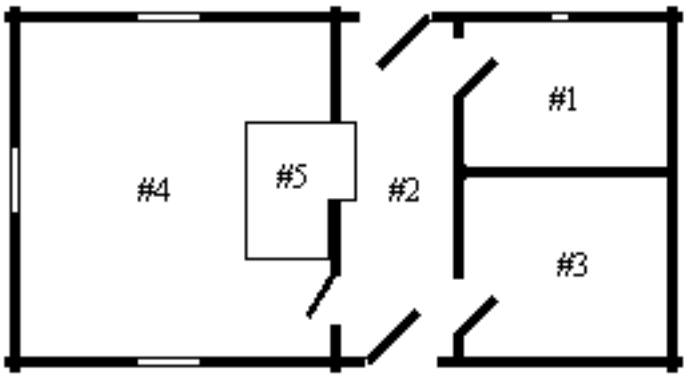
Kapitel 2

Ett rum med nya vänner, en fasansfull upptäckt och ett uppdrag

Det är nu dags att dela ut rollfigurerna till spelarna. Hur du gör det är helt upp till dig och spelarna. Om det bara är fyra spelare så lägger du en av gosedjuren åt sidan, men inte Wilhelm eftersom han är en viktig del av sagan. Det är viktigt att du som sagoberättare läser igenom spelarnas karaktärer innan spelet börjar eftersom deras motivation och bakgrund finns där. Sen är det dags för spelarna att presentera sina rollfigurer för varandra. Efter sina presentationer är det dags att beskriva för dem var de befinner sig. Kom ihåg att världen är en stor och farlig plats för ett litet gosedjur. Här nedan finns en karta över huset en kort beskrivning av vad som kan hittas i vardera rum. Kom ihåg att det är upp till dig som sagoberättare att fylla på med detaljerna. Det enda som ges är grundfakta. Huset är mycket gammalt och det finns ingen elektricitet eller telefon.

Gosedjuren befinner sig i början i rum #1 och det är mitt på dagen.

VIKTIGT: De kan höra en pojke gråta från någonstans i huset (#3). Det kan mycket väl vara Olle (vilket det är). Han svarar inte på tillrop. De kan höra honom tills de hittar honom.



#1

Ett litet rum. Det är smutsigt överallt och det ligger trasiga leksaker runt om i hela rummet. Om man samlar ihop dem så blir det åtminstone ett tjugotal. De ligger på golvet, på en bänk på en byrå och på en gammal sliten fåtölj. Ingen av de andra leksakerna är vid liv som spelarnas rollfigurer. Den enda dörren i rummet är stängd och alldeles för trög för spelarna att öppna. Det finns dock ett litet fönster på den norra väggen. Om de anstränger sig kan de nå det och få upp det och kan ta sig ut ur rummet.

#2

En hall. Här finns inte mycket möbler och de som finns är i bedrövligt skick. I taket finns en lucka som leder till vindsloftet. Det är nästan omöjligt för spelarna att ta sig upp dit. Men om de är uppfinningsrika belöna dem och låt dem komma upp. På vinden finns inget speciellt (kanske blir de attackerade av en råtta?). Dörren till rum 1 går inte att öppna. Dörren till rum #3 är låst (nyckel finns i rum #4). Dörren till rum #4 står öppen.

#3

Ett sovrum. Dörren är till en början låst, men nyckeln finns i rum #4. Det är blodstänk på golvet, på väggarna och på sängen. Det finns en liten vattenbalja med rödfärgat vatten och en handduk som ligger halv om halvt i vattnet. Det luktar instängt och surt här inne. Den enda upplysningen är från sprickorna i ytterväggarna och från den numera öppna dörren. På golvet finns också att finna en blodig hammare med hårtestar på. Flera andra instrument utnyttjade för tortyr finns om det letas. Hela rummet luktar och skriker ångest.

Här inne finns också Olle. Han är väldigt nära döden. När spelarna hittar honom är han inne på sina sista andetag. Han blir väldigt glad över att se Wilhelm von Björn. Han ber honom att ge ett brev till sin mamma. Ett brev han skrivit med en liten penna på inköpslistan han hade i sin ficka. Efter att ha gett Wilhelm lappen kramar om honom hårt, hårt för att sedan med en sista utandning dö. *Lappen finns som handut #1.*

Allt vad Den Mörka Mannen gjort med Olle står inte beskrivet här och är kanske för vissa grupper bäst att utelämna helt. Men om du känner att spelarna klarar av det bred gärna på.

#4

Vardagsrummet/kök. Här finns en fåtölj, flera pinnstolar en del trasiga. Ett köksbord står också på golvet, hotandes att falla sönder när som helst. Flera tomma konservburkar finns spridda på golvet. Flera oöppnade burkar finns i ett skåp som stor mot norra väggen. Det finns en mängd barnkläder, byxor, skjortor, och klänningar, spridda i rummet.

I rummet finns också en stor fet svart katt som slickar i sig resterna i en konservburk. Runt hans hals finns en nyckel hängande i ett halsband. Katten är mycket aggressiv. För att komma in i rum #3 måste de få tag på nyckeln. Var inte rädd för att vara våldsam mot spelarna. Ett gosedjur kan överleva utan en arm.

#5

En vedeldad spis, den är just nu tom och kall. I askan kan man hitta flera benrester från de barn som befunnit sig i stugan.

Efter att ha hittat Olle och letat igenom stugan är nästa mål att ta sig hem till Olles mamma för att ge henne brevet från Olle. Det kan också tänkas att de väntar på att Den Mörka Mannen ska komma tillbaka. Om så är fallet låt mörkret falla men ingen kommer. Försök få dem att lämna stugan och bege sig ut i skogen.

Kapitel 3
En vandring genom skogen

Sagan forstsätter nu i skogen. Våra hjältar ska ta sig hem till Olles mamma för att lämna över brevet som Olle skrivit till henne. Den här delen av sagan består av ett antal händelser på vägen hem. De sker i den turordning som följer en del är mindre dramatiska än andra. Efter den sista händelsen kommer de ut ur skogen och kan följa vägen hem. Då börjar kapitel 4.

Utanför stugan finner de snabbt en väl använd stig som leder mot staden, det är Wilhelm säker på. Det har börjat skymma, eller har det kanske till och med blivit natt? Skogen är mörk och består av barrträd och mycket undervegetation. Flera djur kan höras men de kan inte så några.

Vandringen påbörjas och efter en halvtimmes vandring kommer första händelsen.

#1

De har nu följt stigen en bra stund då den börjar tunna ut och bli mer och mer en del av skogen. Fortsättningsvis tappar man ibland bort stigen men den går att hitta igen efter lite besvär. Men om de börjar gå tillbaka till huset igen hittar de inte tillbaka till det. De kan dock återta sin vandring hem.

#2

De börjar nu känna att de är förföljda. Kvistar i deras närhet knäcks av en fot, en skugga rör sig bakom ett träd och försvinner. Det är Den Mörka Mannen som upptäckt vårt följe. Han är dock osäker på hur han ska tackla situationen. Det är ju ändå en grupp gosedjur som är ute och vandrar.

#3

De tappar bort stigen återigen och befinner sig snart i en liten öppning i skogen. Månljuset lyckas knappt komma igenom molnen för att lysa upp platsen. De kan se flera jordhögar som alla markerar en grav i barnstorlek. De är här Den Mörka Mannen begravt sina offer när han lekt färdigt med dem. Man kan räkna till 27 gravar, plus en nygrävd grav som fortfarande gapar tom; Olles framtida viloplats. De hittar snart tillbaka till stigen…

#4

Nu kommer den slutliga händelsen innan våra hjältar hittar hem. Plötsligt framför dem på stigen står en man som lösgjort sig från skuggorna i skogen. Han är klädd i en skitig svart kappa, och är själv så skitig att hans hud nästan kan uppfattas som svart. Han är enormt hårig och har ett stort skägg. Hans mål är att samla upp gosedjuren och ta med sig dem tillbaka till stugan för att undersöka dem och kanske leka nya lekar.

Han börjar med att fråga dem vilka de är, och var de är på väg. Om spelarna frågar honom vem han är svarar han att hans namn är Jacob och om de vill ha mer svar kan de följa med honom till stugan och han tar fram en stor säck och ler ett elakt leende.

Vad som nu följer är en strid mellan en ond man och flera gosedjur. Striden kan verka ojämn men om inte spelarna *verkligen* gör något dumt kommer de att vinna i slutänden. Kanske får de Jacob att falla ner i ett hål och bryta nacke, kanske tar de med gemensam kraft och slår ner honom med en vass gren. Möjligheterna är många. Var bara noga med att måla upp Jacob som ett stort hot som gärna berättar vad han gjort med barnen.

När de väl besegrat Den Mörka Mannen Jacob hittar de snart ut på den stora vägen och de är snart hemma hos Olles mamma.

Kapitel 4
En mammas tårar

(Läs det här kapitlet högt för spelarna)

”Veckan efter att Olle försvunnit hade varit en mycket lång vecka för Olles mor Alice. Varje natt somnade hon gråtandes. Hon kunde inte sluta förebrå sig själv. Om hon inte skickat iväg honom för att handla hade han fortfarande varit här och kunnat ge henne en kram. Dagarna spenderade hon med att städa, tvätta eller laga mat, vad som helst för att få tiden att gå. Hon hade redan tvättat alla kläder i huset fyra gånger tidigare då hon nu stod ute och hängde upp tvätten för femte gången den här veckan.

I sin ögonvrå såg hon någon som kom gående längs vägen. Hennes hjärta stannade mellan två slag medan hon vände sig om för att se vem det var, hoppandes på att det var hennes lilla Olle. Men vad hon fick se fick henne tro att hon drömde och fick hennes hjärta att återigen starta med ett förskräckt skutt. På vägen kom hennes sons teddybjörn gående i sällskap med flera andra gosedjur. Hon kände att hon började bli yr och skyndade sig att sätta sig ner i stolen på verandan alldeles i närheten. Hon blundade och gnuggade sina ögon. Med en försiktig blick tittade hon återigen mot vägen och hoppades att hennes förvirrade vision av levande gosedjur nu skulle vara borta. Men nej, björnen var fortfarande på väg mot henne och han verkade ha ett papper i sin ena hand som han ivrigt viftade med. Snart var han och hans sällskap framme vid hennes fötter. Han sträckte fram pappret mot henne och hon tog den motvilligt. Från teddybjörnen och hans vänner kunde höras som en gemensam suck av lättnad och de föll alla ihop livlösa vid hennes fötter. Med darrande han förde hon lappen närmare för att kunna läsa vad som stod på den. Hon såg att den var kantad av som såg ut att vara blod och hon utstötte ett förfärat litet skrik. Sakta läste hon högt vad som stod på lappen medan tårarna rann nerför hennes kinder:

’Jag vill bara säga till dig mamma att jag älskar dig. Olle.’”

SLUT

Handut #1

Wilhelm von Björn

Ägare: Olle, 7 år

Är bra på: Att trösta, lyfta saker och att veta saker.

För två år sedan hittade Olle dig på vinden. Där hade du legat i du vet inte hur många år. Din förra ägare hade växt upp och blivit vuxen och lämnat dig i en låda som satts i förvaring uppe på vinden. Under de två år som nu gått har du och Olle blivit de bästa vänner. Hans pappa jobbar på kontor och hans mamma Alice är snäll men kanske lite väl sträng ibland. Men du vet att hon älskar Olle nästan lika mycket som du.

För några dagar sedan, du är inte riktigt säker på hur länge sedan, blev Olle skickad av sin mor att handla i staden. I sin iver att göra ett gott intryck på sin mammasprang Olle så snabbt att han tappad dig halvvägs in mot stan. En stor otäck man kom snart och plockade upp dig. Han verkade vara en mycket ond man, och du är nu rädd att Olle ska komma och leta efter dig och hamna i den mörka mannens händer.

Mannen kastade hårt söcken du befann dig i ner på golvet. Smällen var hård nog för att slå dig medvetslös. När du återigen återfått medvetandet hörde du viskande röster utanför säcken och du kröp ut.

Kattsy

Ägare: Martin 10 år (senast de träffades)

Är bra på: Att slåss, retas och att vara nyfiken.

Martin och Kattsy älskade att retas. De fanns ingen som undkom deras giftiga tungor. Ja det var ju Martin som sa de elaka sakerna till folk, men Kattsy viskade åt honom vad han skulle säga. Åh så soligt de hade tillsammans. För några månader sedan lekte Martin och Kattsy kurragömma med flera av barnen på Martins skola. Kattsy fick den brillianta idén att de skulle gömma sig i skogen strax utanför skolan. Det roligaste var ju att man inte fick det för lärarna. Sagt och gjort, de hittade en jättebra plats att gömma sig på en bit in i skogen. Bekvämt var det också. De lutade sig tillbaka och somnade.

När de vaknade var det mörkt ute och en vuxen man stod lutad över dem. Innan han visste ordet av var Kattsy nerstoppad i en mark och trång ficka. Utanför kunde han höra hur Martin skrek och svor åt mannen, Kattsy låg och myste i fickan och lyssnade på svordomar och förolämpningar. Efter en lång promenad ryktes han upp ur fickan och kastades hänsynslöst in i ett rum fyllt med flera andra gosedjur och leksaker.

Här har han nu befunnit sig i några månader och planerat hur han ska fly. Under tiden har några fler leksaker fyllt på i rummet, men inget som fångat hans intresse. Så för några dagar sedan kastades det in en säck med något stort och fult i (antagligen). Det underliga den här gången var att nu för första gången rörde sig fler av de andra i rummet på sig och ställde sig och väntade vid säcken. Nu var Kattsy så nyfiken att han kunde inte låta bli ansluta sig till de andra, något speciellt måste det ju vara med den där säcken.

Ankis

Ägare: Tom, 6 år (senast de träffades)

Är bra på: Att äta, springa och att sparka boll.

Ankis vet inte hur länge sen det var sen han träffade Tom senast. Tom är hans bästa kompis och att han inte kommit och hämtat honom än, något Ankis har svårt att förstå varför. Han minns att de var ute och åkte, Tom och hans familj. Han minns att de välte och åkte ner i ett dike, efter det är det lite suddigt. Han tror att det kom någon och hjälpte upp honom och Tom, men strax efter det blev det mörkt. Innan han visste ordet av befann han sig i det här rummet tillsammans med en massa andra leksaker. Eftersom han inte kända någon av dem och dessutom bara var här tills Tom kom för att hämta honom gjorde han aldrig några ansträngningar till att ta kontakt med de andra. Inte för att de gjorde några försök att prata med honom heller...

Nu har det gått jättelång tid och när det för några dagar sedan kastades in en säck med något i, hoppades Ankis på att det var Tom som var i säcken. Eftersom han inte riktig vågade se efter stod han och väntade på att den i säcken skulle komma ut. Runt om honom slöt sig fler av de andra och väntade. Snart så måste det ju hända något...

Bernt

Ägare: Amanda, 8 år (senast de träffades)

Är bra på: Att gräva, leta och att lyssna.

För två år sedan var Bernt och Amanda ute på en utflykt i skogen tillsammans med två av Amandas vänner. De hade väldigt roligt, men plötsligt var det kväll och de visste inte var de var någonstans. De var vilse! Amanda fick panik och sprang blint djupare in i skogen med Bernt medan hennes vänners röster och rop försvann bakom dem. Efter en stund föll hon ihop i en darrande gråtande hög. Till slut somnade de...

När Bernt återigen öppnade sina ögon befann han sig i ett litet rum, med en stängd dörr och ett litet fönster. På golvet runt honom låg det några leksaker, men Amanda fanns inte att finna. Han tyckte sig dock höra henne gråta någonstans i närheten, men det tystnade snart. Bernt tappade nu lusten till livet, och allt han gjorde var att ligga still i det lilla rummet och bara vänta.

Under åren som gått hade fler och fler leksaker och gosedjur kastats in rummet men Bernt hade inte brytt sig. Inte förrän för tre dagar sen hade han brytt sig. Då kastades en säck in i rummet, och i säcken fanns något mjukt. Bernt visste inte vad det var med den där säcken men han kände för första gången sen han kommit hit hopp. Med en ansträngning reste han sig upp och anslöt sig till de andra som befann sig vi säcken och väntade på att något skulle hända.

Juniper

Ägare: Tomas, 5 år (senast de träffades)

Är bra på: Att hoppa, berätta roliga historier och att gömma saker.

För flera månader sedan rymde Tomas och Juniper hemifrån för att Tomas var arg på sin pappa. Han sprang ut i skogen och satte sig under en gran för att vänta på att hans pappa skulle komma och leta efter honom. Han väntade i flera timmar innan det slutligen kom någon. Det var inte pappa utan en man i mörk kappa som lyfte upp den nu gråtande Tomas och gick iväg med honom. Juniper blev bryskt nerskuffad i en av mannens fickor. Senare vaknade Juniper upp i ett litet rum fyllt med flera leksaker. Han vågade dock inte röra på sig utan låg och väntade.. På vad han väntade visste han inte.

Under tiden som gick slängde den mörka mannen in flera leksaker och gosedjur i rummet. Men inget fångade Junipers intresse. Inte förrän för tre dagar sedan då en säck med något mjukt i kastades in i rummet. Det var något med den som fick Juniper att återigen hoppas. Han såg att flera av de andra mjukisdjuren i rummet också fattat intresse för den mystiska säcken. I tre dagar hade de nu väntat på att något skulle hända med säcken och dess fånge.