

INTRODUKTION

	Fe
!! Bokmärket är inte definierat.	
Om att spela Broderna Stursh	1
Detta har hänt...	3
Cirkusen - en egen värld	5
AKT 1 – FREAKSHOW	6
AKT 2 – THE SHOW MUST GO ON	10
AKT 3 – SEND IN THE CLOWNS	12
SKURKAR	16
Popcornpojken Paul	16
Elefantskötaren Omar	16
Svärdsslukaren Rudulfo	17
De siamesiska tvillingarna Heidi och Vendela	17
Roddaren Tomas	18
MONSTREN	19
Den som inte ska nämnas	19
De fria skuggorna	19
Popcornens offer	19

KARAKTÄRSBLAD OCH HANDOUTS**20****KARAKTÄRER**

Snatch den mänskliga pistolkulan	21
Stella, världens starkaste kvinna	23
Baronessan Salamanca	25
Ivan Rasputinov	27
Andrej Tjechov, mannen med stålmasken	29
Direktör Charles Stursh	31
Kamrer Karlsson	33
Adella de Giovanni di Montedio de la Garda	35
Moren Abe	37
Tältmästare Marianne	39
Leonardo Zeppo	41
Adolpho Zeppo	43
Doktore Julius J. Zepporatoro	45
Minnie Zeppo	47
Madame af Dumont	49

HANDOUTS

Cirkusfolk i korthet	51
Cirkusplatser i korthet	56
Cirkusfolk i korthet (spelledaregdom)	60
20 skvalletrådar på en cirkus (spelledaregdom)	65
Saker att stora en cirkusdirektör om (spelledaregdom)	66
Saker som kan hittas i Rudolfos vagn	68
Spelledartestamente	72

BRODERNA H OCH A STURSH RESANDE CIRKUS.

OM ATT SPELLEDA BRODERNA STURSH

Scenariot är väldigt fritt hållet. Karaktärerna serveras en deckargåta och kan sedan röra sig fritt i miljön för att undersöka ledtrådarna. Tanken är att spelledaren inte ska behöva driva på spelarna, utan i huvudsak stå för att beskriva miljön. Därför kan det vara av vikt att lägga tyngdpunkten på miljö- och karaktärsbeskrivningar och låta spelarna springa lösa inom scenariots ramar.

Cirkusen är en ljus och färgglad miljö, lägg gärna till mycket klara färger, ljud och dofter i beskrivningarna av miljöer. I kontrast till detta står den mörka berättelse som spelas ut under scenariots gång.

Scenariot utspelar sig i tre akter i samma miljö, sett utifrån tre olika perspektiv:

Freaxen som vi inleder med befinner sig i botten av hierarkin. De allra flesta de stöter på kommer att behandla dem som lite mindre värda och inte ta sig tid med dem. De tvingas tränga sig på och ska uppleva att de kämpar i motvind. De hyser en stark misstro gentemot ledningen, för att inte ens tala om omvärlden, men utstötta som de är, har de i alla fall varandra och håller ihop sin lilla grupp hårt. Freaxen har friheten att gå vart de önskar utan att något eller någon kräver deras tid, å andra sidan är få dörrar naturligt öppna för dem.

Andra akten sätter ledningen i fokus, och är tänkt att präglas av tidspress och otillräcklighet. Ledningen, stressade till apstadiet och med en skenande cirkus att försöka ta hand om, blir ideligen ansatta av problem från olika håll i organisationen.

Här är alla dörrar i princip öppna, men det kommer konsekvent nya problem som kräver karaktärernas uppmärksamhet och tid. Inställningen till ledningen variera dessutom, och vissa artister kommer att

bemöta dem med förakt och oförståelse på grund av deras ”höga” position.

Tredje akten finns för att knyta ihop och skapa reflektion. Clownerna har statusen och ses upp till av alla, men själva är de ganska olyckliga individer. Samtidigt har de ansvaret för att försöka lösa plotten, och rädda en värld som aldrig kommer att ta dem på fullt allvar.

ATT SPELLEDA I TRE AKTER

Vi kommer att testa något lite annorlunda med scenariot. Vid varje ny akt får grupperna en ny spelledare som speglar hur annorlunda världen ter sig ur andra människors ögon och är ett knep att särskilja scenerna. För att detta ska fungera kommer vi behöva ha lite extra struktur.

Börja med att dela ut listan med cirkusartister, samt listan med vagnar och kartan över cirkusen.

I början på varje akt kan det dessutom vara bra att följa denna ordning

- ❖ Dela ut karaktärer
- ❖ Låt spelarna presentera sina karaktärer för varandra
- ❖ Introducera miljön för den akt som ska spelas. Försök ge spelarna en bild av hur just denna grups liv ser ut.

Dessutom önskar vi att spelledarna finns på plats vid samlingsalen en halvtimme innan speltillfället för spelledarsamling. Där fördelar vi upp vilka salar som vi kommer att köra i och vem som ska vara i vilken sal när. Du som spelledare har då ett ungefärligt schema med platser och lag. Schema kan se ut ungefär såhär:

10:00-11:30 V205 RÖ30

11:45-13:15 V204 Orchis och svettis

13:30-15.00 V25 (korridor) BEDLAM

En larmklocka, timer eller mobil är därför önskvärt om alla spelare tar med sig. Sluttiderna (90 min per del) är siktider för när man bör försöka knyta ihop varje akt och föreslå för spelarna en kort paus. Om man drar över för mycket kommer helt enkelt nästa spelare att knacka på och avbryta och spelaren som nästan dragit över får skynda sig till nästa grupp.

När det gäller scenariot så lämna kvar allt från handouthögen och ta bra med dig ditt ex av handlingen. På den är det bra om du lämna noteringar, typ stryk under där spelarna varit, vilka de träffat, om du lägger till en dialekt eller någon annan detalj som känns viktig, gör en notering om det i marginalen vid platsen eller personen. Det mesta sånt kommer förmodligen vara oviktigt i det stora, men det är trevligt med lite kontinuitetsdetaljer. Ett blankt blad medföljer dessutom scenariot för andra viktiga noteringar.

Det enda som du ska ta med dig från salen när du byter mellan akterna som spelare är den/de följande akternas beskrivningar och karaktärer.

TIDSPERSPEKTIV

Tid i scenarion är inte så noggrann. I tanken så utspelar sig handlingen över en eftermiddag -kväll, akterna kan mycket väl börja och sluta med tid som löper parallellt. Någon struktur är inte självklart, men räkna med typ en och en halv timme speltid per karaktärsuppsättning.

Verkar en akt passa spelarna perfekt, är det inget fel i att suga på den karamellen lite extra länge.

CALL OF CHTUHL

Scenariot funkar med både system och utan, stats till alla viktiga karaktärer finns till hands för de grupper som önskar. För den obekanta med systemet, håll det enkelt, slå d100 (två d10or) mot

procentchanserna (alla resultat under är lyckade) räcker för att lightanvända systemet. Monstren är inte rakt av hämtade ur Lovecraft, mest för att inte vana CoC-spelare ska känna igen och "veta" saker, men inspirerade av mytos och visst släktskap kan anas mellan Hastur och "den som inte skall nämnas".

APROPA HANDOUTS

Skvallerlistan är allmänt för akt 1 (för att ge lite tankar om vad som går runt i cirkusens skvaller och speciellt för eventuellt frågestunder hos Suger Babe eller någon annan som spelarna vill pumpa på skvaller) och för akt 2 är den tänkt för att simulera Mariannes totala koll på cirkusen och vad som pratas om.

DETTA HAR HÄNT...

Så vad händer egentligen bakom fasaden på Bröderna H och A Stursh resande cirkus? Cirkusen har gått dåligt ett tag och ett par artister har under det senaste halvåret bestämt sig för att våga ta klivet ut i "den verkliga världen" istället. Deras vagnar står uppställda längst bak i lägret, igenbommade och väntandes på att någon annan ska ansluta sig till cirkusen och rusta upp dem.

Missnöjet med ledningen pyr här och där, även om ingen talar högt om det. Och så finns det ju de som när sina drömmar om ett bättre liv med mer extrema medel än andra...

Popcornpojken Paul, elefantskötaren Omar, svärdsslukaren Rudulfo, de siamesiska tvillingarna Heidi och Vendela och roddaren Tomas är alla involverade i en plott för att uppnå sina högsta drömmar på magisk väg. Allt började med att Paul hittade en mystisk svart bok när han städade ur en gammal vagn.

Omedveten om vad det var han höll i sina händer, började han läsa i den spännande boken om alla saker som skulle bli hans, bara han genomförde en ritual för att släppa ut Den Store Guden Vars Namn Inte Får Nämnas i världen. Undan för undan slöt sig de andra till honom, lockade av bokens mystiska dragningskraft. Ingen av dem förstår till fullo bokens potential, men de är alla övertygade om dess förmåga att uppfylla deras drömmar och göra deras liv lite mer meningsfulla.

Allt har dock ett pris, naturligtvis. Svärdsslukaren Rudulfo är den första som börjar förändras markant under bokens påverkan. Han som tidigare var en ganska godmodig själ och en riktig charmör, börjar dra sig undan allt mer från rampljuset. Någonstans bak i hans huvud gnager tanken att det krävs ett offer av honom, men vad och till vem?

Rudulfo börjar dricka allt mer för att hålla rösterna och visionerna borta, och då och då påträffas han vandrande runt lägret i småtimmarna. När han frågas om detta svarar han bara undvikande att han inte vill sova på grund av drömmarna. Men så verkar han plötsligt lugna ner sig betänkligt. Han hoppar inte längre till för minsta ljud och betar sig på det hela taget mycket mer målinriktat, om än fortfarande ganska underligt. Han bryter upp sin förlovning med ballerinan.

Julie har länge misstänkt att något är fel, men Rudulfo har varit ytterst tillknäppt med sina problem även inför henne. När han bryter upp deras förlovning strax innan han ska hålla kvällens första svärdslukarshow, tycker Julie dock att hon för första gången på länge anar en glimt av den gamle Rudulfo bakom den distanserade fasaden. För ett ögonblick ser hon in i hans ögon och ser någon som är både rädd och förvirrad, och som nästan bönar om hjälp...

Rudolfo stampar iväg och lämnar Julie ensam i vagnen. Hon är naturligtvis förkrossad, men tror att han kommer ändra sig. Hon såg ju i hans ögon att han inte menade det... Rudolfo skriker dock in till sin föreställning i sina bästa kläder, ritar upp en stjärna i en cirkel på golvet i manegen och kastar han sig prompt på sitt svärd inför ögonen på alla cirkusbesökare med orden som kunde ha varit, men inte helt säkert lät som "Till dig, Herre!".

Genom en bragdinsats från cirkusledningen lugnas den hysteriska publiken. Den officiella versionen mot omvärlden är att det hela var en del av showen, och att Rudolfo återkommer igen med nya nummer snart. För cirkusfolket går det naturligtvis inte att ljuga på samma sätt och det hela betecknas som ett tragiskt självmord. Vissa drar därför snabbt slutsatsen att självmordet kan hänga ihop med att Rudolfo nyligen setts frekventera Bookie Bradstock och säkert dragit på sig stora spelskulder.

Men sanningen är en helt annan. Rudolfo har tvärt om vunnit stora summor genom att följa råd från rösterna i sitt huvud, samma röster som till och från har gett honom andra glimtar av framtiden, både positiva och negativa sådana. Glimtar som även övertygat honom om att den enda rätta handlingen är att ta sitt liv. En andra del av sanningen är att han aldrig spelat med sina egna pengar.

Clownen Leonardo har varit svartlistad av Bookie Bradstock i ett halvår och under den tiden har Rudolfo agerat som hans ombud, i början ytterst diskret men med tiden mer och mer nonchalant. Men fortfarande vet ingen mer om i vems intresse som Rudolfo lagt sina bud.

Även det lilla sällskapet av ”skurkar” kommer att se det hela som en tragisk olycka eller möjligen ett självmord, med undantag för Thomas, vars mörka sinne känner igen tecknen för offer, och gläds i hemlighet över att boken så smidigt väljer ut sina martyrer. Ju färre de är i sällskapet, desto lättare är det i hans ögon att få makten.

UNDER SCENARIOTS GANG

När äventyret börjar har svärdsslukaren Rudolfo just lämnat ballerins vagn och är på väg till sin sista föreställning. Allt detta är dock spelarna än så länge omedvetna om, där de sitter i sin vagn och väntar på att han ska dyka upp så att de kan börja sin pokerkväll.

Under äventyrets gång kommer ”skurkarna” att utföra olika ritualer som en del av återuppväckandet av Han Som Inte Bör Nämnas, vilket lagom till del 2 i scenariot resulterar i ett en osynlig barriär skapas kring cirkusen. Ingen kommer att kunna ta sig ut utanför cirkusområdet, de som försöker märker att de kan gå i oändlighet genom landskapet utan att komma längre ifrån cirkusen för det. Däremot går det bra att komma in till cirkusen, vilket clownerna sedermera kommer att märka.

Det man ser när man kommer utifrån är att hela cirkusen är insvept i en tjock dimma. Låt gärna spelarna hitta fler och fler spår efter dessa ritualer, men inga riktiga ledtrådar på vilka som kan ha gjort dem förrän clownerna kommer in i bilden.

Halvägs in i del 2 (cirkusledningens del) kommer roddaren Thomas få för sig att de är lite för många involverade i det hemliga sällskapet och övertygar Paul om att de ska döda av Omar. Paul offerar Omar i en ritual för att förbanna sina popcorn som gör alla som äter av dem slavar under hans vilja. Omars rituellt styckade och smör- och sockerindränkta kropp göms sedan i en tunna i förhoppning om att gruppens innersta drömma hinner infriats innan någon hittar kroppen. Thomas själv tar hand om Omars fez och dess innehåll.

Slutligen, i sista scenen i del 3, kommer Thomas att offra popcornpojken Paul i det stora pentagram som Paul har satt upp i manegen i huvudcirkustältet. Ritualområdet är omgärdat av hundratals ljus av i alla upptänkliga färger och former, och själv står Thomas i mitten och mässar ut boken, vänd mot en dimensionsöppning som håller på att bildas ur tomma luften.

CIRKUSEN – EN EGEN VÄRLD

Läses eller återberättas för spelarna innan akt 1.

Tänk er den slutna, mystiska, och magiska värld som en cirkus kan erbjuda. Här tas alla emot och ingen ställer några frågor om ens bakgrund, för alla vet att de egentligen inte vill höra svaren. Samhörigheten är stark, liksom misstron mot den yttervärld som i många fall har drivit människorna till den extrema livsstil som cirkuslivet innebar på det depressionstyngda 20-talet i USA.

Det är ett liv på ständigt resande fot, där de små städerna avlöser varandra längst ett aldrig sinande pärlband av samhällen och dammiga vägar. Livet här är spännande som få, men även fyllt av torftighet, vägnas monotoni, av ett evigt packande och upppackande, av att uppföra show efter show för en publik som ser likadan ut vart man än kommer, men som aldrig blir bekant. Men även i den här speciella miljön finns det ekon av normalitet. Vardagsbekymren är som de är för alla andra, att få ihop pengar, att roa sig, att älska, att avundas och att få ungarna att komma upp på morgonen utan att tjata.

Vid tiden för vårt äventyr har höstdiset börjat sänka sig på mornarna, och nätterna har börjat bli allt kallare. Mörka skogar omger cirkuskaravanen, som har färdats ovanligt länge utan att stött på något samhälle att tillfälligt slå sig ner i. Men så kommer man till Perfection, en liten stad mitt i ingenstans. Direktör Stursh förhandlar sig till att få hyra en oanvänd åker av en bonde, och cirkusen slår upp sina portar en halvmil sydväst om staden.

De dammiga vagnarna spottar ur sig en uppsjö av tält i olika storlekar och alla upptänkliga färger. Och hela lägret sveps in i en girlang av olikfärgade glödlampor och lyktor, de flesta till och med fungerande! Utanför är skogarna mörka och fälten gnistrar av frost tidigt på

mornarna, men i lägret sprider människorna, djuren och de myckna lamporna en skön värme runtomkring sig. Myllret är påtagligt. Överallt hastar artister och roddare för att ställa i ordning allt inför de kommande dagarnas föreställningar. Det är en varm värld, fylld av liv och humor.

Samtidigt finns det en baksida som man som besökare kanske inte direkt får syn på. Några av cirkusvagnarna är slitna nästan bortom användbarhet och har bräddor spikade för de glaslösa fönstren. Och det finns de, som när ingen ser på låter leendet falna och bytas mot ett bistert ansiktsuttryck, bara för att skifta tillbaka till en solig uppsyn så fort de får sällskap igen.

AKT 1 – FREAKSHOW

ATT SPELEDA FREAKSEN

Det övergripande temat i spelledarstil för akten är inspirerat av Woody Allan och tempot är tänkt att vara lågt. Stämningen är vemodig och markera att karaktärerna är längst ned i rangordningen. Folk är inte direkt oartiga mot dem, men de får inget utan gentjänster, kommer långsamt framåt och ska få känslan att ingen lyssnar på dem.

I första scenen sitter freakshowartisterna i en av cirkusvagnarna och ska spela poker. Svärdslukaren är sen. Han har haft en föreställning men borde dyka upp när som helst. Scenen ger spelarna tid att bekanta sig med karaktärerna, både sina egna och varandras. Tempo är tänkt att hållas långsamt, och utan yttre avbrott. Till slut kommer någon i alla fall vilja gå och leta upp Rudolfo. Denne/dessa får reda på av någon (publik, annan artist el. dyl.) på väg in i Rudolfos showtält att showen har varit kraftigt försenad, men nu är på väg att börja.

Karaktären kommer in lagom för att se fakiren slänga sig på sitt svärd och segna ner död. Sedan sker valfri mängd mystiskheter, tex. att svärdslukarens kropp smusslas undan av ledningen, hela saken mörkas plus annat kreativt.

Scenariot är därefter tänkt att fortsätta med att freaksen undersöka det mystiska dödsfallet i äkta deckaranda. Karaktärerna blir varnade upprepade gånger för att lägga sig i, men det beror inte helt sällan på att ingen i cirkusen är överförtjust i att bli snokad på, vare sig de har ärliga avsikter eller inte. Det är troligt att freaksen kommer att dra sig för att ta upp saker med ledningen, som är högt över deras huvuden och mest verkar motarbeta dem.

Använd gärna baronessan Salamancas papegoja som resurs här, både för att påminna freaksen om saker som har sagts och som spelarna har glömt bort (papegojan upprepar dem vid tillfälle) och för att föra in nya ledtrådar (genom saker som papegojan har hört på egen hand och nu upprepar) om spelarna misströstar för mycket.

Del 1 slutar i en cliffhanger där freaksen blir inbjudna av Omar till Rudolfos tält, och lovade en förklaring, och därefter fortsätter scenariot med del 2, som börjar med att spelarna får byta till ledningskaraktärerna när ledningen står över deras (förra) döda kroppar i tältet.

NYCKELSCENER SOM DU HELST SKA HINNA MED

POKERPARTIET

Miljö: Lite nedgången cirkusvagn, stolarna har karaktärerna ockuperat och det finns en sjätte plats på en potatislår.

Personer: Baronessan Salamanca, Ivan, Andrej Tjechov, Snatch och Stella

Handling: Det är ingen vits att börja spela förens svärdslukaren Rudolfo har kommit, eftersom han är den som för stunden sitter på lite pengar som kan vara intressant att spela av honom. Dagen har gått åt till att underhålla strögäster och skramlat in de pengars som gått från dem. Nu är det en paus när saker ska ställas i ordning för kvällens föreställning.

SVÄRDSLUKARENS SHOW

Miljö: Ett av cirkustälten, som är iordningsställt för fakirens föreställning. Ett tretotal besökare har kommit för att titta på showen. På scen finns ett

pentagram uppritat med krita och omgivet av ljus.

Personer: Fakiren, publik

Handling: Så fort en av spelarkaraktärerna kommit in och fått ett första intryck av tältet kommer svärdsbrukaren att kasta sig på sitt svärd med orden "Till dig, herre!" och segna död ner. Tältet blir snabbt avspärrat och kroppen kommer lyftas undan till ledningen av roddare under aktens gång.

ROTANDE I RUDOLFOS VAGN

Miljö: Rudolfos öde vagn

Personer: Karaktärerna

Handling: Troligtvis kommer spelarna vilja rota igenom Rudolfos vagn för att snoka till skäl till det som hänt. Vid första anblicken ser man bara ytan, en mörk och deprimerad vagn, svärd pryddigt upphängda i svärdstället (dock saknas ett svärd), mörka dikter utspridda över skrivbordet, en obäddad säng. Men börjar man vända upp och ned på saker kan följande stå att hitta;

- ❖ Anteckningar där Rudolfo skissar på ett tal för att dumpa Julia
- ❖ Skuldebrev, där Bookie Bradstock visar sig vara skyldig Rudolfo pengar
- ❖ Ballerinas rosa kudde gömd under sängen
- ❖ En lös plank med stora mängder flaskor sprit gömda bakom
- ❖ Ockulta skrifter gömda bakom en tavla
- ❖ Ett förråd av ockulta saker (fyrfat, stearinljus, offerdolk, rökelse, krita)
- ❖ En lapp signerad "V"

BALLERINANS VAGN

Miljö: Första man möts av är doften av parfym, redan utanför känner man en söt doft av mysk. När man kommer in i vagnen är dess väggar täckta av stjärnor, planscher och draperier

Personer: Ballerinan

Handling: Ballerinan kommer vara lite motvillig i att släppa in någon och skylla på att hon har en föreställning att tänka på. När spelarna kommer in kommer hon att först spela glad, men det är inte svårt att se att hon just gråtit på hennes röda ögon och en hög av näsdukar som ligger bredvid sminkbordet.

Oavsett hur försiktigt man berättar om svärdsbrukarens död kommer det att resultera i ett sammanbrott från henne. Julia har inte riktigt uppfattat hur deprimerad Rudolfo har varit sista tiden, hon har istället misstänkt att han har en affär med någon annan (hennes främsta misstankar är någon av de exotiska danserskorna) och att han bara påstått sig hänga med roddaren Thomas för att dölja sanningen.

SKVALLER

Miljö: Egentligen valfritt, men lämpligtvis hos någon skvallrig person, kanske Suger Babe

Personer: Se ovan

Någon skvallrar till freaksen om att Rudolfo har setts prata med Bookie Bradstock mycket på sistone. Självklart finns det mycket annat som kan råka komma fram vid planlösa förhör, bara utnyttja skvallerlistan.

HOS MADAME Z

Miljö: Madame Z ockulta vagn

Personer: Madame Z

Freaksen kommer förmodligen att när de kör fast hamna hos Madame Z, hon

kommer pyssla med Ivan, men också inte invända mot att spå dem. Hon är en rysk parant dam som spår i det mesta. Allt i sin ordning och först te ur samovaren och en lång rapport om hur folk mår och vad som hänt på sistone, men sedan tar hon koppen ifrån besökaren och studerar bladen.

Genom bladen kan hon svara på tre frågor som man ställer till henne. Hon har ofta rätt och direkta frågor om vad som hänt kommer inte ge henne några större besvär, hon kommer dock inte se några personer (skurkar) tydligt utan bara kunna ge vaga beskrivningar.

Om någon frågar vad som kommer att hända cirkusen under en spådom, kommer hon att tappa koppen och plötsligt börja packa. Hon kommer att vägra besvara frågor med mer än att det är för stort och för farligt och inte ens ska nämnas. Hon kommer i så fall också att snabbast möjligt lämna cirkusen. Madame Z är också Ivans tant, så han får en extra behandling av pjåskande från henne. Men låt inte hennes råd vara så vettiga att de skrämmer spelarna från att gå vidare.

STALLARNA

Miljö: en stor mängd bås med diverse riddjur (elefanter, hästar, zebror), doftar gödsel

Personer: Bookie Bradstock, Stammande Pete, Omar

Handling: Förmodligen kommer freaksen rätt snabbt hit för att prata med Bookie Bradstock som är personen som organiserar spelande på hästar, boxning osv. utanför cirkusens värld, men även brukar ha bra koll på allt och alla.

Bookie vill först inte säga vem som vunnit det senaste vadet (en hederssak påstår han), men kommer bli synligt lättad när han får veta att svärdsslukaren Rudolfo har gått bort. Visserligen stämmer det att Rudolfo hade gjort ett par bra satsningar på

sistone, men han hade inte krävt ut pengarna ännu.

Stammande Pete försöker söka kontakt med freaksen, men det tillhör hans vanliga mönster, den här gången har han dock något viktigt att meddela dem. Pete har sett Rudolfo och Omar samtala upprört en hel del om ”planen”, dock hörda han inget som kunde avslöja vilken plan det var.

Elefantskötaren Omar är däremot kort i tonen och gömmer sig bokstavligen bakom sina elefanter

VAD VET RODDAREN THOMAS?

Miljö: Mässtältet

Personer: Freaksen, Thomas, några fler roddare, Marie

Handling: Den enda ledtråden som kan leda till Thomas i det här stadiet är om man går på Julias skvaller. Frågar man Thomas vad han vet om Rudolfo och om de brukade umgås är han undvikande och säger saker som ”det finns så många som jag snackar med” ”vi har spelat lite kort ett par gånger” ”saker har väl krånglat med hans show”.

Thomas kommer inte själv komma på bluffen med en älskarinna, men om någon frågar kommer han glatt haka på det. Thomas kommer sedan att återgå till jobbet, stirrandes över sin axel, om han tror att han är obehövad kommer han att söka upp och prata med Omar om situationen.

FREAKSENS SHOWER

Miljö: I ett litet showtält

Personer: Freaksen och publik, Helena, trummisen och några roddare

Handling: Om saker går snabbt i undersökandet eller om spelarna verkar vara engagerade i rollerna och kan tänkas känna sig snuvade om de inte får spela ut den biten av karaktärerna, är detta en

scen/scener du kan ta med. Scenen behövs inte för handlingen, men kan vara ett bra medel för att förstärka miljön och rollerna.

Showerna är tänkta att se ut ungefär så här:

Ivan – Ivans show är gullig, små pudlar som hoppar genom ringar, över varandra, upp i ställningar, genom brinnande ringar och så vidare. De två kungspudlarna lyder minsta kommando, skäller, kan räkna, kan balansera dvärgpudlarna på sina ryggar. Enda som kan krångla är att pudlarna gärna gullar med Ivan.

Snatch – Helena visar upp den stora revolvorn och Snatch kryper in i en av trummorna. Under en trumvirvel snurras trumhuset i revolvorn runt. Sedan ”avlossas” en trumma i taget, allt medan Helena vädjar om att skona Snatch och låta honom slippa skjutas ut denna afton. Självklart gör hon det på ett sätt som får publiken att ropa på tills nästa trumma prövas.

Den sjätte och sista är alltid den som innehåller Snatch och får honom att flyga över tältet in i det uppställda skyddsnät som tar emot honom. Stämningen mellan honom och Helena är markant kylig, även om det är idel leenden mot publiken och en falsk fasad.

Baronessan – hennes akt är enkel. Medan klassisk musik spelas på en vevgramofon visas hon upp på en snurrande divan. Ibland äter hon druvor eller något annat exotiskt. En roddare veva långsamt runt hennes plattform.

Andrei – också en enkel show, i huvudsak sitter han med en haklapp mitt i tältet och äter saker, ofta påhejjat av publiken och en roddare gör show av att ställa fram saker som folk inte tror att han ska kunna få i sig.

Stella – Stella står och lyfter tunga vikter. Showen går ofta till så att män ur publiken

får testa att lyfta vikterna först, varpå Stella lyfter både männen och tyngderna.

BLODIGT SLUT (AKTENS SISTA SCEN)

Miljö: Börja där spelarna befinner sig, scenen är snarare tajmad efter tiden än handlingen, typ strax innan du skall byta, eller när ditt alarm piper så söker Omar upp karaktärerna.

Personer: Omar, freaksen

Handling: Omar (som insett att freaksen snokar) söker upp dem. Börja scenen med att Omar hämtar dem, han är ovanligt artig för att vara Omar och bjuder med freaksen till det avspärrade tältet där Rudolfo tog sitt liv. På vägen förkunnar han att allt ska få sin förklaring.

Lilla tältet, nu nedsläckt och avspärrat, men med alla saker från den ödesdigra föreställningen kvar på scen. Det är sen kväll och kring tältet rullar dimman fram kring marken, tjock som ärtsoppa. En skugga ligger kvar på platsen där Rudolfo stupade för sin egen klinga, den ser nästan ut att röra sig lite i det flackande ljuset av Omars lykta, annars är allt som finns kvar som tecken på det som hänt en pöl med blod.

Några fler personer kommer in i tältet tyst mässande bakom spelarkaraktärerna. Sakta ser alla hur blodpölen börjar sprida sig över tältgolvet, den rullar över golvspånen som tjockolja, och når till sist ut med tentakellika strilar till tältväggarna. Där börjar den krypa uppåt och förgrena sig tills den täcker tältduken som om den vore insidan på en organism. Sakta, sakta börjar tältväggarna pulsera...

Man bryter scenen när gruppen kommit in i tältet och man byggt upp en stämning av rys och förväntan. *Är det inte dags för en bensträckare för spelarna nu?*

AKT 2 – THE SHOW MUST GO ON

ATT SPELEDA LEDNINGEN

Ledningen är inspirerad av stämningen i tv-serien *Carnivale*, som handlar om mysiska makter, kontroll och maktlöshet. Även om ledningen har den formella makten är delen fylld av händelser bortom deras kontroll.

Ledningen får ta över undersökningen av de dödsfall som inträffat. I ren desperation försöker de mörka hela händelsen, liksom lite föregående missöden, för att inte de andra artisterna ska få panik. ”The show must go on” är mottot för dessa sönderstressade själar.

De har lite mer info än freakshowsgänget om vad som hänt, men är måna om att den inte ska läcka ut. Snabbt får de även ta över en papegoja som i scenen tidigare har följt spelarna, alla ledtrådar som behövs lyftas över mellan grupperna kan på så sätt hanteras med fågeln. Att kontakta polisen är inte ett alternativ, ingen vill blanda in yttervärlden.

När ledningen försöker undersöka saken själva blir de ideligen avbrutna av folk som slänger sina problem på dem. Sagda problem kan med fördel väljas ur bifogade lista med *Saker att störa en cirkusdirektör om*. Ett tips är att blanda randomiserade händelser (som har till uppgift att stressa ledningen och ge spelarna en känsla av det röriga cirkuslivet) med ”riktiga” ledtrådar som har till uppgift att föra scenariot framåt.

En del av punkterna på listan är också speciellt skrivna för att öka skräckstämningen. I den här scenen skall det övernaturliga göra sig påmint och bli en uppenbar faktor.

Punkterna 2, 3, 4, 8, 10 och 20 på lista med *Saker att störa en cirkusdirektör om* kan exempelvis användas för att lyfta fram lämpliga ledtrådar. Även kamrer Karlssons notisbok är viktig, inte minst för del 3 i scenariot, så påminn gärna spelarna om att skriva upp saker i den.

Ledningen har förvisso mycket hög status, men är lite alienerade från resten av cirkussällskapet vilket gör att de har svårt att få fram information från artisterna, särskilt de som anser sig stå långt under ledningen på den hierarkiska skalan.

Ledningens undersökande kommer förmodligen att sluta med att de uppdragar ”den fruktansvärda sanningen” och spelledaren avslutar akt 2 i en scen där ledningen ligger på gränsen till galenskap eller håller på att gå åt.

En fotnot kan eventuellt behövas om att moren Abe är stilig och uppvaktad av så gott som samliga kvinnor på cirkusen och även en hel del av de besökande damerna höjer ett ögonbryn till den stiliga mörke mannen.

SCENER

INLEDNINGEN

Miljö: Kontorsvagnen, ledningens officiella mötesrum och även förvaringsplats för allt pappersarbete, kassan och alla ”ods and ends” som direktören inte kommer på vart han annars ska lägga.

Personer: Direktör Charles Stursh, Kamrer Karlsson, Adella de Giovanni di Montedio de la Garda, Moren Abe, Marianne

Handling: Dela ut de nya karaktärerna (inklusive skvallerlistan till Marianne) och inled med att de har de står i kontorsvagnen och på golvet framför dem ligger ett stort kanvasknytte innehållandes svärdsbrukarens kropp.

”De senaste månaderna har det funnits som en mörk skugga över cirkusen, folk har varit mer oroliga och nippriga, några artister har försvunnit och andra har verkat deprimerade. Vad som drev Rudolf till att ta sitt liv vet ni inte. Men det stör showen, externa myndigheter brukar innebära problem och helst löser ni det här utan att blanda in någon utifrån.

Helst håller ni det även utanför radarn för de övriga i cirkusen. Åtminstone tills ni har lärt er mer om Rudolfoffs affärer och vad som känns så fel. Adella har kommit med den pratiska lösningen att göra sig av med hans kropp, gömma hans saker och säga att han schappat och bytt cirkus. En gammal hederlig cirkuslösning som alltid brukar fungera”

Inled sedan ett jazzartat tempo där för varje initiativ som ledningen själv lyckas genomföra så kommer små snabba stick av saker som avbryter dem. Men låt dem hinna undersöka lite vad som händer fortfarande.

NYA PROBLEM

Miljö: Först kontorsvagnen, sedan det avspärrade tältet där Rudolfoff tidigare tagit sitt liv. Rudolfoffs showtält har sedan ”incidenten” varit nedsläckt och avspärrat så alla saker från den ödesdigra föreställningen ligger kvar på scen. De har nu även fått sällskap av freaksens väldigt, väldigt döda kroppar som lagts ut med armar och ben formade till uddar i en femmuddig stjärna.

Personer: Ledningen, Stammande Pete och kamelryttare Abu Meiri.

Handling: Ledningen uppsöks av Stammande Pete som släpar med dem till

det avspärrade tältet där Abu Meiri funnit freaksens ritualmördade kroppar upplagda i ockult mönster. Både han och Abu är fullkomligt bortom sig och babblar på ännu mer obegripligt än vanligt.

Det verkar i alla fall som om Abu tyckte att det hela var en olycka och inte alls hans fel. Efter en del förvecklingar och missförstånd bör det framgå att han smög sig in i tältet för att stjäla några av glödlamporna till sitt eget showtält och råkade upptäcka de döda kropparna.

OMARS KROPP

Förmodligen söker spelarna själva efter Omar som de omedvetet vet är inblandad med skurkarna. Men så kommer någon och hämtar ledningen. Hästarna vägrar gå in i en box i stallet och man kan ana en liten rännil av blod komma ifrån en hög med halm i boxen. Vid närmare undersökning hittar man Omar mördad. Kroppen har fått halsen avskuren och verkar också vara insmord med något fett (smör) och är täckt med någon form av små-små kristallformationer (socker).

NOW YOU HAVE SANITY, NOW YOU DON T...

Miljö: Beror på, det är aktens sista scen, så den inträffar när timern ringer. Om ledningen då inte befinner sig vid freaksen eller Omars kroppar, så blir de hämtade dit av någon, eller i värsta fall hittar en besökares kropp.

Personer: Ledningen och döda kroppar

Handling: Framför deras ögon ser ledningen hur skuggorna till liken börjar röra sig, långsamt och försiktigt till att börja med, men mer målmedvetet ju längre tiden går. Sedan ser de bakom sig en ny skugga som tornar upp utan någon vägg att röra sig mot. Någon känner igen Rudolfoffs kontur och den höjer svärdet mot dem... Scenen klipps i lagom cliffhangerstil. Dags för en ny bensträckare och paus.

AKT 3 * SEND IN THE CLOWNS**

ATT SPELEDA CLOWNERNA

Clownernas akt är inspirerad av bröderna Marx filmer och känslan däri. Clownerna är antihjältar med hjärta av guld trots högar av brister. De är de som får rädda dagen. Sedan är det väldigt svårt för spelarna (och ofta även för spelledaren) att ha samma rappa jargong och humor som Marx, men det är en akt som kan få kontrastera mot tidigare och innehålla lite slap-stickhumor och förväxlingar.

I inledningen kommer clownerna tillbaka till cirkusen efter att varit försvunna i alla andras ögon. Sanningen är att de haft bondpermis och varit inne i byn. De snubblar in i handlingen och har spelarna svårt för övergången kan man använda kamrer Karlssons anteckningsbok som ursäkt för att leda dem på rätt spår.

Tanken här är att clownerna ska ha kompetensen att lista ut vad som hänt och vad som är på gång att hända. Förhoppningen är att man ska få till en slutscen där de stormar in med sin clownbrandbil och med hjälp av den avbryter en ritual och räddar folk. Monstren ska helst aldrig synas i bild, men anas i skuggor och dimmor.

Inled med att dela ut clownerna, beskriv lite om vilken strålande dag det varit inne i stan, hur skönt det har varit att lämna cirkusen ett tag där stämningen varit rätt tryckt de senaste månaderna.

Staden har stått som en ovanlig kontrast, vanligtvis när man lämnar cirkusen känns det som resten av världen är färglös i jämförelse, men den här gången har det varit tvärt om.

Så möts ni alla upp mitt inne i Perfection, Doktore Julius J. Zepparotor har precis

stolt presenterat sin ”fästmö” Madame Dumont II för sina syskon och föreslagit en tur till den cirkus som slagit upp utanför staden och som säkert kan bjuda på en spektakulär föreställning

SCENER

INNE I STAN

Miljö: En gata inne i Perfection

Personer: Leonardo, Adolpho, Minnie, Doktore Julius J. Zepporatoro samt Madame af Dumont och senare lite stadsbor

Handling: Clownerna har just möts, lite osagt egentligen hur mycket fru Dumont har hunnit uppfatta om de övriga. Miljön är mitt på trottoaren, cirkusen finns en bit ut och clownerna har gått in till stan, taxi finns och är inte svår att hitta, men kostar en del. Att gå tillbaka kommer ta en liten stund (fast de har inte jättebråttom tillbaka, även om de skulle vara i tjänst redan är deras nummer inte förrens sent i showen).

Men tar spelarna för lång tid på sig kan någon få syn på dem, lämpligtvis någon från golfklubben som känner igen Adolpho, eller killar i kritsträcksrandiga kostymer och med fiollådor som Leonardo har spelat poker med. Det är inget fel med att de jagas och får springa (eller snatta fordon) tillbaka.

DIMMAN KRING CIRKUSEN

Miljö: Entrén till området

Personer: Clownerna och förmodligen biljettören Hans

Handling: Den vanliga bakvägen är plötsligt lagad och de får troligtvis ta sig runt till framsidan.

Utanför ingången är cirkusen sig lik, men biljettören Hans är ovanligt nervös. Han blir överlycklig när han får syn på clownerna. De har varit efterfrågade och saker verkar lite ovanligt på tok idag. Hans är övertygad om att clownerna både kan liva upp stämningen och reda ut saker som har gått snett under dagen.

Clownerna kommer in utan problem och det borde inte vara något problem att prata in Madame af Dumonte, eller så har hon lugnt råd att betala inträde.

SPANAN I LÄGET

Väl inne kan de ta en bunt olika vändningar, låt dem ströva på eget bevåg bland platserna innan de möter på någon ur ledningen. Generellt är folk mer vänligt inställda till clownerna, de möts också med en stor respekt. Alla är öppna med vad de vet.

Skurkarna kommer inte att stå att finna och av okänd anledning verkar huvudföreställningen vara försenad och ingen är på plats i stora manegen.

ROP PÅ HJÄLP

En av orkestermedlemmarna springer in i clownerna. Han är oroligt och undrar om de vet vad som händer. Han kan berätta för clownerna att:

- ❖ Rudolfo har tagit sitt liv under mystiska omständigheterna
- ❖ Freaksen har försvunnit
- ❖ Ledningen har ingen fått något vettigt besked av
- ❖ Besökare har börjat bete sig konstigt

Kan vara bra att hinta att det är som vanligt att clownerna ska rädda dagen när saker börjar bli desperata.

LEDNINGEN UPPENBARAR SIG

Plats: Där det passar

Handling: Clownerna hittas av någon i ledningen som babblar osammanhängande och våttskrämt, har en vild stirrande blick, vitt hår, och mumlar om *"den som inte skall nämnas, det som inte skall synas, ritualen av ondska, stackars svärdsbrukaren Rudolfo, stackars Snatch och Baronessan."*

Meningen är att det ska ge dem hintar om att bekämpa det onda, och oavsett om det är Kamrer Karlsson eller någon annan i ledningen som clownerna stöter på har personen kamrens anteckningsbok och lämnar gärna eller motvilligt den till clownerna.

POPCORN! POPCORN!

Någon reflekterar över en okänd röst som ropar "Popcorn, popcorn!" och en okänd man står och säljer popcorn i cirkusens påsar. Vid närmare undersökning inser man också att hans ordförråd endast verkar bestå av ordet Popcorn och inte heller tar han betalt.

FLYKTSCEEN

(Spelas endast om spelarna väljer att fly från cirkusen, hellre än att lösa mysteriet)

Om clownerna försöker lämna cirkusen, ta sin vagn och fly, kan man använda den magiska dimman till att styra dem tillbaka. Om de försöker fly går de runt i dimman för att gång efter gång sluta upp framför ingången till cirkusen.

Alternativt kan man låta upprörda bybor vänta utanför (spelskulder, restaurangnota och golfare är alla bra anledningar för spelarna att vända in igen).

Men funkar inget annat och gruppen verkar tycka att överge sina vänner och fly är en bra ide, tar scenariot slut. Senare i veckan kan de läsa i tidning:

Reporter försvunnen

Det har nu gått en vecka sedan något hördes av orten Perfection i Texas. Lördags kväll för en vecka sedan tystnade telefonledningarna och därefter upphörde trafiken och ingen har sedan dess hörts av från orten. Vi sände i väg vår uppskattade reporter Jack Lee för att undersöka saken, men även han är nu saknad.

Herr Lee har varit en trogen medarbetare och alltid pliktrogen och pålitligt. Vi har inte heller hört något av hans kollega och tillika fotograf Stan Kirby som följde med på reportageresan. Senaste dagarna har även grannorterna Providence, New Essex och Roundtree tystnat. Våra tankar går nu ut till våra medarbetare och deras oroliga familjer.

(finns som handout)

STORA TÄLTET

*Det här är egentligen en introduktionsscen till **La grande finale***

Några personer bevakar ingången, även om det inte är något problem att ta sig in. Publiken sitter som förhäxad, kring den cirkel som omsluter en sedvanlig femuddig stjärna i mitten av manegen. Cirkeln är omringad av levande ljus. Efter en stund märker spelarna garanterat att publiken saknar skuggor, dessa är istället samlade nära ljusen och rör sig närmst dansande däromkring.

Mitt i manegen har den blivande direktörsfrun spänts upp på ett knivkastarhjul. Framför det står en liten trumma och på den ligger en kniv placerad. Man ser hur skuggorna rör sig kring kniven, nästan som de försökte lyfta den. Först har de ingen effekt, men tittar man en stund märker man att de puttar den lite.

Beskriv tältet som kusligt, med flackande ljus som sänder skuggor dansandes över tältduken. Från utsidan ser tältet ut som vanligt, men från insidan är det närmast organiskt. Väggarna är något varma när

man rör vid dem och känns läderartade. De linjer, sömmar och veck som löper längst med tältduken ser i vissa ljus ut som blodådror på en åldrad handrygg. Läger man handen eller örat mot det spåntäckta golvet känner man tydliga hjärtslag, långsamma men stadiga.

Publikens ansikten är antingen helt uttryckslösa eller förvridna i hiskeliga flin, som parodier på clownminer. Och hela tiden finns ett mässande i bakgrunden, det tränger in i huvudet och gör det svårt att tänka klart.

LA GRANDE FINALE

Miljö: Manegen mitt i stora tältet. Förhoppningen är att det här ska vara en scen där clownerna rullar in med sin lilla brandbil, släcker ljus, befriar folk, och räddar världen.

Personer: Skurkarna, publik, clownen och Dumont.

Handling: Av någon sektisk anledning drar ritualen ut på tiden. Om clownerna tar ut de som leder ritualen kommer skuggorna ta över och fortsätta deras verk. Dessutom kommer de hypnotiserade massor att zombie-mässigt börja ta sig fram emot clownerna.

Det som behöver göras är att skurkarna slås ut, de är inga lättviktare och de siamesiska tvillingarna kan splitta sig i två med vilje vilket ingen känner till. Samtidigt ska clownerna rent fysiskt kunna rå på dem, speciellt med Madame af Dumonts hjälp.

När väl alla skurkar är utslagna har skuggorna tagit över ritualen, åskådarna kommer att fortsätta mäsas i trans. Skuggorna kan göra skada och greppa saker, men är själva utan fast kropp och slag mot skuggorna går rakt igenom.

Åskådarna kan väckas ur transen med ett par örfilar eller en hink vatten. Och börjar folk kasta vatten kring sig kommer de

märka hur skuggorna försöker försvar ljusen. Dock har de inga kroppar som kan skydda mot vattnet eller röster som kan ge åskådarna nya order. När ljusen börjar slockna försvinner skuggorna från den mörklagda delen.

När sista ljuset släcks blir det helt mörk och tyst, men det är som om ett lock släpper för öronen, man hör små detaljer i ljudbilden istället för mässande. Någon tänder en spotlight som sveper ned över manegen. Inga skuggor syns till (mer än de vanliga).

Någon börjar applådera och så reser sig applådåskorna över cirkusen och jublet. Blandat med skratt börjar orkestern spela och vi tackar för oss samtidigt som Leonardo, Alphonso, Doctore Zepparatore, Minnie och Madame af Dumont bugar och niger inför publiken.

Eller så misslyckas de, och skuggorna eller Thomas skär upp buken på sitt offer, ut flödar den som inte fick nämnas, massorna mässar det som står på popcornpåsarna H.A Stursh cirkus, H.A Stursh cirkus, H.A Stursh cirkus, och våra hjältar har tur om de mister sitt förstånd innan de förgås och blir förtärda av den växta gudomen.

SKURKAR

POPCORNPOJKEN PAUL

Paul är den där lilla taniga grabben som ser ut att ha lite för många leder på sina rangliga ben och armar. Killen ingen riktigt lägger märke till, för att han ser så extraordinärt vanlig ut. Paul har en vänligt nervös uppsyn och går lite kutryggigt, en effekt av att han inte vant sig vid sin längd än.

Genom hela sitt liv har popcornpojken Paul varit en figur på vars bekostnad alla har gjort sig lustiga. När han vid 14 års ålder tog tog till sig och rymde med cirkusen kände han sig för första gången stolt över sig själv.

Han hade undansluppit sina plågoandar, och nu skulle allt bli annorlunda! Det enda som förändrades var dock att han numera blev hackad på av dvärgar och balleriner. Två år har nu gått sedan Paul anslöt sig till cirkusen. Mellan stallmockning och popcornpoppning har Paul drömt om en bättre värld, en värld där Allt Är Annorlunda, och där han, Paul, rättvist styr över cirkusen.

För han skulle så klart vara rättvis och god, om han var cirkusdirektör. Han skulle ha full insikt i alla frågor, han skulle engagera sig, lösa tvister och ta väl hand om alla artister... Och om någon betedde sig illa..! Åååh, vad han skulle sätta dit dem, de skulle bara våga behandla honom som skit, när han väl var direktör!! Han skulle...! Han skulle...

Så en dag, när han hade blivit satt på att städa ut gamle Helmut Stursh efter dennas bortgång, hittade Paul en bok. En alldeles svart bok med läderartade pärmar. Det var inte alls hans mening att ta boken, han är absolut inte den som stjal, men den hade

bara legat där, och det vore så tråkigt om någon av de andra la sina smutsiga händer på den, besudlade den vackra boken som liksom bad om att bli omhändertagen...

Boken var gammal, skriven på ett besynnerligt och svårtytt sätt, men den talade till Pauls innersta. Han förstod inte riktigt allt, men med hjälp av lite enkel magi så verkade det som om vem som helst skulle kunna frammana en ande som uppfyllde ens önskningar! Och vem kunde vara bättre lämpad, vem hade inte så innerliga önskningar som popcornpojken Paul? Äntligen skulle han bli cirkusdirektör!

Han började utföra ritualer i skydd av mörkret och sin lilla hästfilt, men på något sätt fick ett antal personer ändå reda på vad han höll på med. Det var svärdsbrukaren Rudolf, elefantskötaren Omar, de siamesiska tvillingarna Heidi och Vendela samt roddaren Tomas, som en efter en droppade in till hans små seanser och så småningom började delta efter egen förmåga.

För första gången i sitt liv kände Paul att han hade vänner, och det till på köpet vänner som han kunde dela hemligheter med! De var nästan som en hemlig klubb! Och nu var det inte långt kvar till den natt som beskrevs i boken, när planeterna stod i linje (vad nu det betyder, planeter kan väl inte stå?) då anden som bifaller önskningar kunde kallas upp ur sin djupa sömn.

De var så nära nu! Allt som behövdes var bara några enkla förberedelser...

ELEFANTSKÖTAREN OMAR

Omar är inte feg, vilket få verkar förstå, han är insiktsfull! Han inser hur omständligt det skulle bli om han blev

involverad i någon typ av problem, kanske till och med skadad, och vem skulle då sköta om elefanterna?

Nej, ingen kunde sköta elefanterna som Omar! Det var omöjligt! Bara tanken!! Fast egentligen är han lite för bra för att vara elefantskötare, så det passade alldeles utmärkt att han kom på lille Paul med att läsa ur den där boken. Pojken förstod ju knappast vad han läste, gubevars!

Här behövdes någon med öga för klassiska språk (Omar var född i södra USA, men hade fått lära sig arabiska av sin mormor som ung) som kunde hjälpa pojken att tolka denna mest intressanta av skrifter. Det enda som inte kändes riktigt bra för honom i hela den här historien var ritualen. Den verkade onekligen mycket mörk och skrämmande, även om det skulle bli bra till slut, när de alla fick sina önskningar uppfyllda.

Men det var nog bra att låta Paul sköta det hela, bara om utifall att... Han, Omar, hade ju trots allt en annan mycket viktig roll att spela i det hela. Den lilla gruppen hade utnämnt honom till Väktare Av Pappret! Omar mös och kände på pergamentsrullen med ritualen, som låg väl dolt i hans fez. Den skulle han minsann ta väl hand om, fram till den stora kvällen!

SVÄRDSSLUKAREN RUDOLFO

Rudolfo har nyligen kommit över pengar från Bookie Bradstock, en av freaksens närmsta vänner. Pengarna är förvisso inte hans egna utan sådant han har vunnit åt Leonardo Zeppo, men Rudolfo skäms över hur han spelade ihop dem och har inte velat dela med sig av hela vinsten eller ens hämta ut de senaste vinsterna.

Det kan bara inte vara rätt att ha en röst i huvudet som berättar för en vad man ska satsa på! I alla fall inte om rösten alltid ger utdelning med de bästa oddsen...

Fast det var samtidigt svårt att inte göra som rösten sa. Ibland funderade Rudolfo

på om han höll på att bli galen. Men det var inte så att han hörde en annan röst i huvudet egentligen. Inte *egentligen*... Det var mer som hans egen röst. Just så, som om han bara helt plötsligt kom på många bra saker och talade om dem för sig själv.

Så han höll inte på att bli galen, vilket ju var tur för det hade ju kunnat ställa till det lite när han läste i den där boken med de andra. Gällde att vara klar i huvudet när man läste i boken. Dessutom var han nog mest bara trött. Julia, cirkusens prima ballerina och tillika hans flickvän, krävde alla möjliga saker av honom jämt, som att han skulle lyssna på henne och komma över till hennes vagn i tid och otid och dricka te och bara prata och annat sådant. Så han var bara trött, inte alls galen. Vilken tur!

DE SIAMESISKA TVILLINGARNA HEIDI OCH VENDELA

Två mer olika systrar än Heidi och Vendela är det svårt att föreställa sig. De är sällan överens om något och har dessutom ett våldsamt temperament som gör att de ofta slåss ofta med varandra. Varandes siamesiska tvillingar blir detta naturligtvis ganska besvärligt.

Egentligen är de väldigt rara flickor båda två, men att leva sitt liv som siamesiska tvillingar har slitit hårt på deras temperament. De vill ingenting annat än att leva helt vanliga liv, med varsitt hus, varsin gård och varsin familj. Helst i varsin del av landet också...

Som det är nu så sitter de ihop från höften upp till armhålan och tvingas stå ut med varandra tag ut och dag in. De visar upp sig för publik på cirkusen och tjänar rätt gott om pengar både på inträde till showen och på dricks från den hänfödda publiken. Så även om en och annan show har fått avbrytas för att systrarna hamnat i luven på varandra och börjat bitas och dra varandra i håret, så har de det förhållandevis gott ställt.

Det som kom att förändra deras liv var en ritual som popcornpojken Paul genomförde för att bevisa för dem att boken han hittat visst hade den makt han påstod. Till tvillingarnas odelade förtjusning delades det som genom ett trollslag till två helt separata individer! De var båda två på vippen att rusa rakt ut ur vagnen där gruppen satt, roffa åt sig sina pengar och ta ett varsitt tåg, i var sin riktning mot den där gården i varsin del av landet som de drömt om, men Thomas stoppade dem.

Sakta förklarade han att ritualerna inte var klara än, att om de bara kunde stå ut lite till så skulle de verkligen, verkligen gå allt de drömt om. De behövde bara låtsas några dagar till, en vecka, högst... Ingen fick självklart veta att de delat på sig, för då skulle ledningen bli misstänksam. Som tur var hade den mystiska ritualen dessutom sett till att Heidi och Vendela nu kan morfa ihop sig efter eget huvud, så ingen behöver få veta att de är delade.

Heidi, som har varit hemligt kär i kär i roddaren Thomas en längre stund, föll genast för argumenten, och med lite övertalning från resten av gruppen så gick även Vendela med på att hålla en låg profil tills efter den slutliga ritualen.

RODDAREN TOMAS

Tomas startade sin tid här på jorden som son till en evangelisk präst, och det föll sig naturligt att han följde i sin fars fotspår. Snart fick han ett eget litet samfund och predikade Guds hårda ord för sina lamm, eller får som han brukade kalla dem...

Det gick vägen under några år, men pö om pö började församlingsmedlemmarna klaga, komma med kätterska påståenden att det var Tomas egna ord som var lag i församlingen. Charlatanerna dristades till och med till att påstå att Tomas använde bibeln för att gagna sig själv, som den gången han hade använt kollekten till att bygga sig en villa i stadens utkant. Självklart hade han handlat på det enda

rimliga sätt givet situationen när han tänt eld på kyrkan under gudstjänsten, sedan han själv tagit sig därifrån och reglerat alla dörrar.

Efter den incidenten hade han dock tappat en del av glöden i sin religiösa övertygelse, och, frångått sitt kall här i livet, drivit runt på landsbygden. Han försörjde sig på de ströjobb som fanns och när cirkusen drog förbi hade han utan att egentligen tänka på det anslutit sig till den skara av roddare som gjorde allt grovjobb med att resa cirkustälten på varje ny plats som karnevalen besökte.

Men Tomas kände fortfarande att han saknade sin gud och meningen med livet, och dagarna släpade sig fram. Så en natt fick han en uppenbarelse. Klart, men tyst som om det viskats i hans öra, hörde han en röst berätta om den stora guden som skulle komma till jorden med hans hjälp. När han tittade sig omkring såg han den fånige lille Paul och några av hans vänner sitta böjda över en bok. Han gick dit och lyssnade.

Nu hade han återfått sin mening, han hade återfått sin Gud! Självklart var det befängt att popcornpojken Paul, spolingen som själv utnämnt sig till ledare, skulle utföra ritualen. Han var inte på långa vägar värdig denna grandiosa uppgift. Endast Tomas kunde utföra den, endast han var utvald, talad direkt till, upplyft av den heliga anden.

Men det passade Tomas väl att bida sin tid till den stora dagen, och låta de andra leka med boken under tiden. De skulle säkert bli användbara senare... Särskilt Vendela. Tomas bet sig i läppen när han tänkte på henne. Enda sedan hon och hennes syster hade blivit åtskilda i en mindre ritual som gruppen utfört hade han haft ögonen på henne. Men det skulle komma en tid för sådant med... Det han behövde koncentrera sig på nu var sin gud.

MONSTREN

DEN SOM INTE SKA NÄMNAS

Kommer vi förmodligen inte se i scenariot. Om clownerna gör bort sig helt uppenbarar sig den emellertid vid slutet av ritualen när skuggorna skär upp sitt offer och växer först upp som formad av inälvorna. Ingen avgrundsande med självrespekt skulle dock låta sig hindras när det tillgängliga offrets inre organ så att säga tar slut, utan den fortsätter bara växa sig större och större tills den hukar sig under tältduken.

Den ingjuter skräck och vansinne i alla som ser den och när den väl frigjorts ur sitt fängelse genom en väl utförd ritual finns det inget som stoppar den från att öppna portarna till fångelserna där De Uråldriga fångslats, och tillsammans med dem förgöra världen.

DE FRIA SKUGGORNA

De fria skuggorna är skuggor efter dem som dött under bokens inverkan. De agerar självständigt och kan ta sig runt på egen hand oavsett vart kroppen de hör till befinner sig, men kan bara existera på gränsen mellan ljus och mörker. De behöver dock ljus för att kunna existera, i kolmörker dör de.

Det första ledet i den stora ritualen inleds redan med att Rudolfo tar livet av sig. Hans skugga kan efter ett tag observeras flackandes omkring. Den får också sällskap av skuggorna av de som under scenariot offras i bokens ära. Under den stora ritualen kommer de vara mäktiga nog att gå runt bland den förhäxade publiken i stora tältet och rycka loss deras skuggor från deras fortfarande levande kroppar. Separationen lämnar kropparna i en mässande trans.

Även om skuggorna kan agera hyfsat självständigt under de flesta förhållanden, kan de inte manipulera den verkliga världen annat än i ljuset av små eldar, exempelvis stearinljus. Styrkta av dessa kan de flytta på föremål och bära sådant som inte väger särskilt mycket, till exempel små mynt, pappersark och dylikt. Med samlad kraft kan de även flytta större saker. Ju fler skuggor, desto större saker kan de påverka. När de är nyligen befriade har de inte mycket kraft, men får fort mer av stearinljus och av mässande av ett specifikt mantra.

POPCORNENS OFFER

Paul har genomfört en ritual över sin popcornmaskin (vilket gav ett avbrott i försäljningen då han kände sig tvungen att göra sig av med alla vanliga popcorn). Ritualen gick ut på att Omar smörjes in i smör och socker och sedan mördades rituellt bland de opoppade majs kärnorna som senare under kvällen skulle poppas till förhäxade popcorn.

De som äter av popcornen hamnar i en trans och gör som någon av Han Som Inte Får Nämnas hantlangare beordrar dem. Offren fungerar mest som viljelösa zombie, enkelriktade och gör bara en eller ett par enkla saker i taget.

KARAKTÄRSBLAD OCH HANDOUTS

KARAKTÄRER

- ❖ FREAKSEN
- ❖ LEDNINGEN
- ❖ *CLOWNERNA OCH MADAME AF DUMONT*

HANDOUTS

- ❖ CIRKUSFOLK I KORTHET
- ❖ CIRKUSPLATSER I KORTHET
- ❖ *CIRKUSKARTAN*

SPELLEDARENS EGENDOM

- ❖ CIRKUSFOLK I KORTHET
- ❖ 20 SKVALLERTRADAR PÅ EN CIRKUS
- ❖ SAKER ATT STORA EN CIRKUSDIREKTÖR OM

en central roll i cirkusen, för alla vet att freaksen är det riktiga dragplåstret, även om få erkänner det i nyktert tillstånd.

Tråkigt nog får ni alldeles för lite uppskattning för det ni gör, särskilt från ledningen som, snällt uttryckt, är en samling inkompetenta och uppblåsta idioter som bara har ögon för sig själva och sina personliga kelgrisar. Nåja, ledningen får sitta på sina höga hästar, för det ger er lilla grupp möjlighet att styra och ställa bakom kulisserna på eget bevåg. Och fan ska veta att det behöver styras upp där...

SPELTIPS:

Domdera med folk, ta illa upp över kommentarer som kan tolkas handla om längd, var kort, flörta med kvinnorna

SNATCH DEN MÄNSKLIGA PISTOLKULAN



Förtryckt stolt dvärg med högtflygande planer. Liten man som tar mycket stor plats. Stundom tvär, men med hjärta av guld.

I dagens hårda cirkus räcker det inte längre med att vara dvärg för att dra publik. När Snatch var yngre var hans brist på höjd en attraktion i sig, världens minsta man stod det på hans egna vagn (byggt i halverad skala) men för ett tiotal år sedan stod det klart att det inte räckte längre. När valet stod mellan att lämna cirkusen, bli en roddare eller lära sig något nytt att locka publik med, valde Snatch det som verkade enklast och egentligen inte krävde någon talang.

Idén snodde han från en kollega på cirkusen; Karl den köttsliga kanonkulan. I smyg lät han tillverka en gigantisk revolver och en ställning. Han förförde Karls undersköna assistent Helena, endast för att kunna förmå henne att hjälpa till med Snatch egna nummer. Tillsammans med Helena utformade de ett nummer som döptes till Den storslagna ryska rouletten. Snatch kryper in i en av pistolens kammare, Helena snurrar kammaren och sedan avfyras en kammar i taget.

Varje afton försöker Helena mana publiken till att man bara ska göra ett försöka och skona Snatch flygturen och varje gång publiken med jubel manar fram ett nytt skott stiger spänningen och atmosfären. Självklart blir det alltid sex skott och Snatch flyger elegant mot skyddsnetet vid det sista skottet.

Numret är funktionellt och konkurrerade snabbt ut Karls kanon, att se en dvärg riskera att göra illa sig är överlägset när det gäller att roa publiken. Relationen till Helena övergick snabbt i en obekvämlig arbetsrelation, där det på scen alltid är leende, men efter föreställningen är det kyla och något som närmst verkar hat. I smyg så känner Snatch fortfarande en stark flamma till Helena, men det är något han aldrig skulle erkänna.

Snatch försöker trotsa sin storlek och ta mycket plats. Han talar med en hög (om än lite nasal stämma) och försöker visa sig viktig. Han läser mycket, dels för att han hoppas på att han med en bok i handen ska ge ett mer intellektuellt intryck, men också för att han trivs med att kunna saker.

Senaste åren han förkovrat sig extra i cirkustraditioner och i cirkusens olika språk, så utöver att kunna det vanliga cirkustugget, är han nu mer även så gott som flytande i ryska, tyska, romani, polska, italienska och självklart ett par olika dialekter av engelska.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN

Stella – En trevlig prick som många gånger har hjälpt till att fixa maskineriet i Snatches pistolkanon. Pålitlig och stabil.

Baronessan Salamanca – En eminent kvinna! Världsvan och intellektuell, väl värd att lyssna på. Papegojan som hon håller sig med däremot är ett odjur, som Snatch inte alls förstår sig på.

Ivan – Spillra av den man han en gång var. Snatch har till och med sätt honom jollra med sina hundar. Skam! Men en redig karl utöver sina svaga sidor...

Andrej Tjechov – Snäll pojke, men på tok för nervös. Borde räta på ryggen och våga lite mer, vilket Snatch är noga med att påpeka för honom, ofta och mycket.

Rudolfo – Freaksens inofficiella ledare. I och med att ledningen aldrig har haft tid, har svärdslukaren Rudolfo blivit freaksens ledare och Snatch närmsta anförvant.

Cirkuslivet – Inte direkt en plats i solen, men det är denna plats du har och du tänker göra bästa möjliga av situationen! Trots allt har du

Andrej Tjechov – En mycket bra pojke. Synd att alla är på honom så mycket bara. Stella brukar smussla till honom böjda gafflar och andra trasiga metalsaker som han kan äta när han blir nervös.

Rudolfo – Freaksens inofficiella ledare. I och med att ledningen aldrig har haft tid, har svärdsdukaren Rudolfo blivit freaksens ledare. Tyvärr har Rudolfo ett stormigt förhållande med den slampiga ballerinan Julia, annars hade Stella gärna involverat honom i sina planer för att slå sig ned med en bilverkstad

Cirkuslivet – Inte direkt en plats i solen, men det är denna plats du har och du tänker göra bästa möjliga av situationen! Trots allt har du en central roll i cirkusen, för alla vet att freaksen är det riktiga dragplåstret, även om få erkänner det i nyktert tillstånd.

Tråkigt nog får ni alldeles för lite uppskattning för det ni gör, särskilt från ledningen som, snällt uttryckt, är en samling inkompetenta och uppblåsta idioter som bara har ögon för sig själva och sina personliga kelgrisar. Nåja, ledningen får sitta på sina höga hästar, för det ger er lilla grupp möjlighet att styra och ställa bakom kulisserna på eget bevåg. Och fan ska veta att det behöver styras upp där...

SPELTIPS:

Fråga mycket, var snäll och lite ”mammig” mot de andra. Ge Snach relationstips när ingen annan hör. Mecka gärna med saker.

STELLA, VÄRLDENS STARKASTE KVINNA



Händig och snäll kvinna. Skrämmande yttre med muskler och tatueringar, men med hjärta av guld. Teknisk och älskar att mecka med saker.

Stella är en reslig och smått muskulös kvinna med spanskt utseende. Hennes muskler tycks dock inte stå i proportion till hennes styrka. Under sina föreställningar lyfter Stella en vuxen man över huvudet på raka armar utan större problem, och till publikens ohejdade förtjusning. Hon har även japanska tatueringar över hela kroppen, och tar ibland betalt för att visa upp dem.

Sin godmodiga attityd till trots, så trivs Stella egentligen inte alls vid cirkusen och helst av allt skulle hon vilja starta sin egen bilverkstad. På lediga stunder kan hon drömma om detta, om lukten av motorolja och bensin, om hur människor kommer till henne med sina problem och hur hon snabbt och enkelt löser dem åt dem. Som bilmekaniker skulle hon betyda någonting, vara någon. Som cirkusartist blir hon bara utstirrad.

Och är det någonting som gör Stella ledsen så är det detta eviga stirrande och pekande. Som bilmekaniker skulle hon alltid ha overall på sig och kunna tjäna sina pengar utan att behöva visa upp sin kropp. Inte för att hon inte kände sig nöjd med sitt utseende, hon var till och med tämligen förtjust i tatueringarna med de små guldfiskarna och körsbärsträden med drakar i, men hon gillade inte att de till så stor del var allmän egendom. Och hon kunde omöjligt förstå hur dansflickorna över huvudet taget kunde visa upp sig utan kläder alls, och dessutom göra än värre saker för pengar!

Som bilmekaniker skulle hon bara visa upp sig för sin man... Han skulle vara ståtlig och gentlemannamässig, kunna ta i och arbeta men samtidigt vara mjuk och snäll. Men inte så mjuk att han blir mesig, utan fast och bestämd, men åsikter om viktiga saker som

politik till exempel. Det var väldigt få som diskuterade politik vid cirkusen, de flesta levde i en värld som var bortkopplad från samhället i övrigt, men Stella ville mer än gärna ta del av aktuella nyheter och lyssnade gärna på radio när hon kom åt.

Dessvärre var det inte mycket fritid man hade som cirkusartist. En stor del av dagen gick åt till att träna inför nya nummer eller förbättra det man redan kunde. Dessutom hade Stella börjat ta sig an att laga bilar och annan mekanisk utrustning på cirkusen och fick därigenom extra pengar från ledningen. Dessa pengar lade hon i hemlighet undan i ett gammalt kassaskrin som hon förvarade under sängen. De skulle komma väl till pass när hon en dag gav sig iväg för att starta upp sin verkstad.

Medan hon mekade fortsatte hon dock att drömma om den dagen när hon fick så sig fri och starta ett riktigt liv, långt bort från alla stirrande blickar, ett liv där man fick vara sin egen chef, rå om sig själv och bara uppleva normala, vanliga saker dagarna i enda....

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN

Snatch – Stella har länge misstänkt att allt inte står rätt till mellan Snatch och Helena, och försöker att ge Snatch lite diskreta tips på vad kvinnor vill ha då och då. Än verkar han inte ha tagit till sig dem dock.

Baronessan Salamanca – Något excentrisk, men hon menar väll väl. Det kan vara lite irriterande när hon försöker göra sig för mer än de andra, men Stella har gott om overseende.

Ivan – En så vänlig själ! Han borde verkligen visa upp mer av sin mjuka sida, den som annars bara hans hundar får ta del av. Och stilig är han dessutom...

Stella – Bryr sig på tok för lite om hur hon ser ut, vilket verkligen är synd för med det där ansiktet skulle hon säkert kunna få sig en plats som guvernant eller något annat passande, hon som ändå verkar vantrivas vid cirkusen.

Rudolfo – Freaksens inofficiella ledare. I och med att ledningen aldrig har haft tid, har svärdsdukaren Rudolfo blivit freaksens ledare. Det upprör Baronessan lite, samtidigt som hon känner en tacksamhetskull att någon annan står för det vardagliga ledande och i smyg tycker hon om Rudolfo, ungefär som man uppskattar en god butler.

Cirkuslivet – Inte direkt en plats i solen, men det är denna plats du har och du tänker göra bästa möjliga av situationen! Trots allt har du en central roll i cirkusen, för alla vet att freaksen är det riktiga dragplåstret, även om få erkänner det i nyktert tillstånd.

Tråkigt nog får ni alldeles för lite uppskattning för det ni gör, särskilt från ledningen som, snällt uttryckt, är en samling inkompetenta och uppblåsta idioter som bara har ögon för sig själva och sina personliga kelgrisar. Nåja, ledningen må sitta på sina höga hästar, för det ger er lilla grupp möjlighet att styra och ställa bakom kulisserna på eget bevåg. Och fan ska veta att det behöver styras upp där...

SPELTIPS:

Borsta dig, prata med Polly, var för mer än alla andra och ge order. Avsky cirkusledningen innerligt och upplys alla om hur dåligt allting styrs här. Respektera inga andra överheter än de som fått sin position genom börd, och inga andra grupper än er lilla freak-sammanslutning.

BARONESSAN SALAMANCA



Fåfång och stolt, extremt hårig dam av börd. Freak som ser sig som stor artist och en skönhet samt den sanna kännaren av vad som är vackert.

Eulalia Danuta Salamanca kallas allmänt bara ”Baronessan”. Hennes föräldrar, saligt vara deras minne, var alltid mycket noga med att påpeka för alla att de var ättlingar till det österrikiska kungahuset, och baronessan har fortsatt denna stolta tradition. Hon är alltid mycket mån om att klä sig i propra kläder som anstår en dam av hennes börd och ställning och lade för något år sedan ut en anseelig summa pengar på en vacker arapapegoja som hon är mycket stolt över.

Papegojan lärde sig snart att tala och upprepar numera med skränig röst det mesta som baronessan eller någon i närheten säger. Djuret är helt uppenbart mycket intelligent och i hemlighet misstänker baronessan att det till och med är klokare än de flesta av hennes bekantskaper på cirkusen. Sanning att säga så känner sig baronessan egentligen lite för fin för att umgås med de andra freaksen, men ser det som sin uppgift här i livet att tillhandhålla sin kunskap och sin eminenta person, så att lite storhet må fastna på de stackars liv.

Varje morgon går hon upp tidigt för att borsta igenom sin tjocka, glänsande rödbrun päls (som täcker hela kroppen) och sin imponerande hårman. Bara exklusiva och mycket dyra borstar med äkta svinborst duger, naturligtvis, men det kan inte hjälpas. En dam måste vara mån om sitt utseende, för vart skulle världen annars vara på väg så säg! Noblesse oblige!

Baronessans akt (hon skulle aldrig säga ”show, bara *pöbel* säger ”show”...) på cirkusen består i att hon förnöjt ligger på en divan i sin finaste klänning, den med djup ringning och strasskristallsbroderier, medan någon pojke från cirkusen snurrar på en vev som får hela

ställningen som divanen står på att rotera runt, runt framför publik. Ibland äter hon vindruvor också, hon tycker särskilt mycket om just denna del av sin sh.. eh, akt!!

Och publiken bara strömmar till, de fullkomligt avgudar henne! Hon har till och med mottagit frierier per brev ibland, men så klart kan hon inte sänka sig till att äkta någon enkel plebej, det går ju bara inte. Dessutom har hon inte tid att vara gift, och inte lust heller. Det finns så mycket att göra vid cirkusen, så många stackars själar som behöver få sin vardag förgylld! Och det alldeles särskilt som cirkusledningen är en hop med höns, ja just det, *höns!* som inte duger någonting till.

Ska man få någonting gjort så måste man helt enkelt göra det själv. Baronessan är van vid att bli åtlydd, och har inga problem alls med att ta kommandot. Det är ju trots allt naturligt för adeln att styra och för andra att följa, det ligger i människans natur. Inget konstigt med det.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN

Snatch – Blåser omkring kring fotknölnarna ibland, men har sällan något av vikt att komma med. Stödjer säkert arbetarrörelsen, så som han klär sig...

Ivan – En god man, uppenbarligen, med tanke på hans familjs ställning. Men lite väl för slapphänt, särskilt med de där djuren han håller sig med. Och en av pudlarna stirrade oförskämt på Polly! Fyyy!

Andrej Tjechov – Oj, en sådan bortklemad ung man! Det är rent fasligt vad det pjoskas med honom, inte underligt att han helt saknar ryggrad. Behöver talas till med skarpa ord, för att få lite karaktär!

Stella – Den kvinna som Ivan gärna skulle göra till sin fru, om blott han var henne värdig

Rudolfo – Freaksens inofficiella ledare. I och med att ledningen aldrig har haft tid, har svärdsdukaren Rudolfo blivit freaksens ledare. En klart militär man som vågar peka med hela handen och som Ivan skulle gå i döden för

Cirkuslivet – Inte direkt en plats i solen, men det är denna plats du har och du tänker göra bästa möjliga av situationen! Trots allt har du en central roll i cirkusen, för alla vet att freaksen är det riktiga dragplåstret, även om få erkänner det i nyktert tillstånd.

Tråkigt nog får ni alldeles för lite uppskattning för det ni gör, särskilt från ledningen som, snällt uttryckt, är en samling inkompetenta och uppblåsta idioter som bara har ögon för sig själva och sina personliga kelgrisar. Nåja, ledningen må sitta på sina höga hästar, för det ger er lilla grupp möjlighet att styra och ställa bakom kulisserna på eget bevåg. Och fan ska veta att det behöver styras upp där...

SPELTIPS:

Pyssla med pudlarna, gulla med dem i smyg, sura över småsaker, gnäll över kommunister, misstro ledningen och demokratiska påfund (och arbetare). Använd gärna ord som ”grandiost” och ”storslaget” när du beskriver sådant som är bra och ”lågt” samt ”pluttigt” om sådant som är dåligt.

IVAN RASPUTINOV



Bitter man från ryska tundra. I manegen glittrande pudelkonstnär och utanför den stolt jägare och känd bolsjevikhatare. Men en öm man som älskar sina pudlar i smyg.

Ivan Rasputinov är en bitter man. Hans anfäder var alla stolta jägare från ryska tundran. Modiga män som med enkla vapen gick ut och fällde storvilt. Hans far var jägarmästare hos självaste tsar Nikolai. Varje son i familjen tränades från barnsben till jakt och i unga år specialiserades deras kunskaper. Den äldsta sonen Boris skulle självklart bli björnjägare som sin far, Victor, son nummer två, lärde sig allt om vargjakt, Vlademir inriktade sig på vildsvin och som fjärde sonen föll det på Ivans lott att lära sig fågeljakt.

Med stolta visioner om att skaffa fasaner och svanar till tsarens bord, lärde sig så Ivan allt om fåglar, hagelgevär och fågelhundar. Men så kom de mörka åren när bolsjevikerna tog över makten och hela släkten Rasputinov tvingades fly. Sönerna spriddes över nya länder och Ivan hamnade med två av sina systrar och gamla moster Olga i USA.

Här var inte fågeljakten stor och att livnära sig på det som ung pojke var det inte tal om. Helst skulle han som man (tolv år gammal) helst försörjt sina systrar och sin gamla tant. Men nu blev det Olga som ordnade för dem. Hon tog arbete som spåkvinnor under det exotiska namnet Madame Z i bröderna Stursh cirkus.

Med tiden giftes systrarna bort, medan Ivan fick använda den enda talang som var relevant för den nya miljön. Hans stolta fågelhundar, tuperades i löjligen frisyrier och tack vare hans goda hand med dem lyckades han skapa sin egen akt. I manegen, iförd glittrande trikåer och hög hatt, är han Ivanov och Hans Magiska Pudlar. Men så fort han lämnar rampljuset, tar han på sig en hård min och en karg attityd.

Innerst inne är han en god man, men vill så gärna leva upp till sina förfäders karga arketyper. Han går utanför scenen klädd i sin fars gamla björnskinnsrock och mörka slitna kläder. Han har två kungspudlar och tio dvärgpudlar (helst skulle han bara ha haft kungspudlar, men dvärgpudlarna var mycket billigare) som han till synes styr med järnhand, men när ingen ser på gullar han och jollar med dem. Med ursäkten att deras pälsar behöver det, har han nästa alltid en i pudel knäet som han håller på och borstar.

Ivan älskar att prata om den gamla tiden och sitt hjärtas ryssland. Politik diskuterar han med ett eldigt förakt mot kommunism och även mot fjantigheter som demokrati, allt är bättre när var och en vet sin plats. Ivans plats är egentligen på tundran och han älskar att vara utomhus, men tyvärr ställer den torra vinden i Amerika till det för pudlarnas frisyrier. Därför har Ivan kommit att ty sig mer till några andra sanna arbetare inom cirkusen och de har format en grupp med enklare konster. Mellan föreställningarna samlas de för lite kortspel och te ur Ivan samovar, stundtals spetsat med lite vodka.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN

Snatch – en hyvens liten man, på den gamla goda tiden hade han utgjort en perfekt underhållningsdvärg för tsarens hov

Baronessan Salamanca – Cirkusen äldste blod. Ivan respekterar en person med blått blod, även om pudlarna gärna sätter efter hennes fågel. Hennes adliga blod går för övrigt inte att ta miste på, den kroppsbehåring som hon har måste vara konsekvensen av många generationers royal inavel

Andrej Tjechov – Nervös och lite klen, kanske proletär, men samtidigt en broder i cirkusen

Rudolfo – Freaksens inofficiella ledare. I och med att ledningen aldrig har haft tid, har svärslukaren Rudolfo blivit freaksens ledare. Riktig stilig också i sin scenkostym. Du är jättesugen på att smaka på hans svärd.

Cirkuslivet – Inte direkt en plats i solen, men det är denna plats du har och du tänker göra bästa möjliga av situationen! Trots allt har du en central roll i cirkusen, för alla vet att freaksen är det riktiga dragplåstret, även om få erkänner det i nyktert tillstånd.

Tråkigt nog får ni alldeles för lite uppskattning för det ni gör, särskilt från ledningen som, snällt uttryckt, är en samling inkompetenta och uppblåsta idioter som bara har ögon för sig själva och sina personliga kelgrisar. Nåja, ledningen må sitta på sina höga hästar, för det ger er lilla grupp möjlighet att styra och ställa bakom kulisserna på eget bevåg.

SPELTIPS:

Smått på saker, var försiktig och lite nervös. Håll ihop gruppen. Titta på pojkar i smyg, och undra över vad som skulle hända om Baronessan rakade sig.

ANDREJ TJECHOV



En pojke som föredrar att leka med andra pojkar eller hänga bland likasinnade utstötta.

Andrej är en nervös ung man som ofta ses gnaganses på en spik eller en bit plåt. Hans nummer går ut på att äta stora mängder stål i diverse former; spikar, nålar, saxar, burkar etc., en vana som han haft sen tidig barndom. Han upptäcktes av gamle direktören redan som liten palt när cirkusen hade vägarna förbi hans föräldrars gård. När direktören frågade den lilla pojken vid brunnen om cirkusen fick ta för sig av vattnet där, hade pojken Andrej i blotta förskräckelsen tuggat i sig en bult som han haft i handen.

Detta fascinerade naturligtvis direktören som genast stegade upp till huset och erbjöd mor och far Tjechov en rund summa pengar för deras son. Familjen, som nyligen emigrerat till Amerika och slagit sig ner på en mager bit mark hade nog med barn att försörja och det bestämdes fort att Andrej skulle få en bättre framtid vid cirkusen. Där har han inte lyckas slå igenom än dock, något som inte minst märkts på att direktören har förvägrat honom en egen poster.

Färdandes med cirkusen från stad till stad har Andrej vuxit upp till en timid person, ett drag som förstärks ytterligare av hans kropps-konstitution som närmast kan beskrivas som ”ranglig och gänglig”. Han har lätt för att glömma att äta riktig mat när han har magen behagligt full av spikar och koppartråd och i vilket fall som helst så är potatis och rovor inte alls lika tillfredsställande att tugga i sig som gaffeln de serveras med.

För det är inte bara under sin show som Andrej sätter i sig metallföremål. Även till vardags måste han tvångsmässigt äta metall ibland, för att lugna sina nerver. När inga dylika stålföremål finns i närheten får Andrej nervösa utbrott, och måste bäras iväg av Stella eller någon annan för att få vila i en sval vagn en stund.

När han inte jobbar med sin föreställning, tycker Andrej om att spendera så mycket tid som möjligt med de andra pojkarna på cirkusen, utförandes alla möjliga småsysslor.

En del av dem har börjat hänga efter flickor, särskilt efter de snälla damerna som dansar i ett av de färgglada tälten, men själv förblir Andrej pojkskaran trogen. Fickor är konstiga och fåniga, till skillnad från de unga män han umgås med. De å sin sida är minsann stiliga på riktigt, och trevliga och bra och stiliga och... När Andrej börjar tänka så här är det vanligtvis läge att knapra i sig en handfull nålar och gå och lägga sig någonstans svalt en stund.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN

Snatch – Trevlig, och han har världens kanske häftigaste show, med en jättestor pistol och allt!

Baronessan Salamanca – Otäck, hårig dam med en fullkomligt skräckinjagande papegoja!

Ivan – Nu när Andrej faktiskt räknas som vuxen vill han gärna vara precis som Ivan, som är mycket manlig och inte rädd för någonting alls. Fast pudlarna är ganska otäcka...

Stella – Tant Stella är alltid jättesnäll och trevlig. Så länge hon är i närheten så kan man vara lite lugnare. Dessutom har hon jättegoda gafflar.

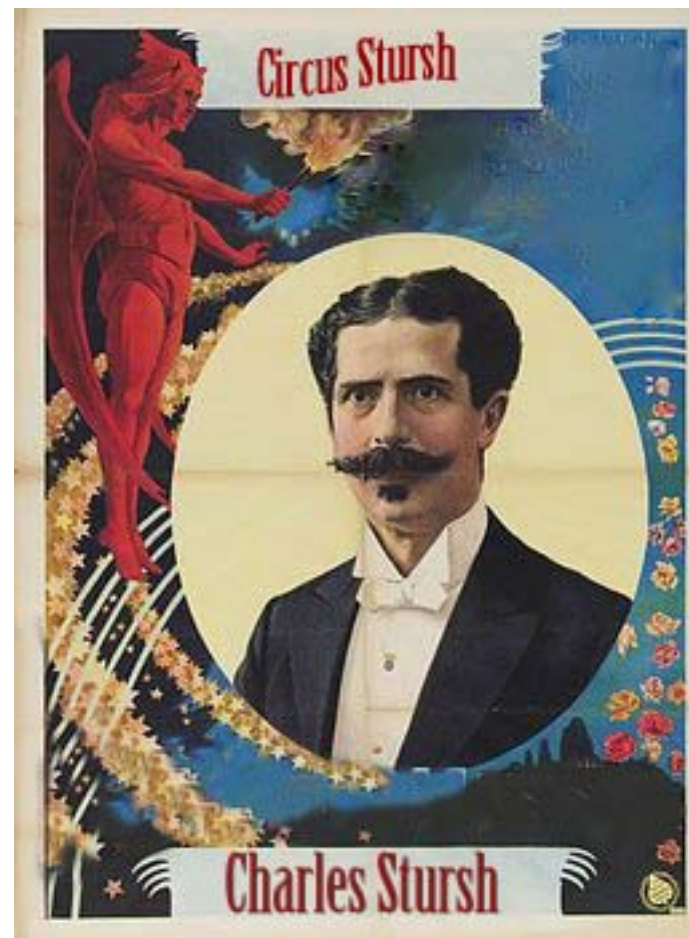
Marianne – Mirakelkvinnan som gör allt som ingen annan i ledningen hinner med. Undrar om man kunde be henne ordna de nya biljetterna också..?

Cirkusen – Cirkusen är ditt liv, du njuter av sitt jobb varje dag och tycker att det är värt all jäkt och all stress. Cirkusen är också en egen värld, skild från externa makter, här är du och ledningen ansvariga för allt och alla. ”The show must go on” är mottot, som om cirkusen vore en evigt puls som måste fortsätta slå

SPELTIPS:

Lyssna på alla, bry dig, ta i folk som du pratar med, låt inget hindra cirkusen från att flyta på så smidigt som möjligt. Var skrockfull.

DIREKTOR CHARLES STURSH



En visionär och drömmare. En hyvens kille med ont om tid. En man som lever sin dröm!

En man med passion för cirkusen. Som sig bör bär cirkusen hans namn, eller snarare tvärt om, när han köpt cirkusen passade han helt sonika på att byta namn. Charles var rik som barn och ärvde en inte helt oansenlig summa pengar av sina föräldrar.

Hans uppfostra inkluderade vanligtvis ”fina” nöje som opera, konstmuseum och teater, men en gång när han var tio år tog hans mormor och morfar med honom till cirkus och upplevelsen öppnade hans ögon. I årtal därefter drömde han om den magiska värld han skymtat för en kväll och i smyg försökte han träna sig till någon av de fantastiska roller han mött.

Efter att skurit sig i halsen i ett försök att sluka svärd, krossat mingvaser i försök att jonglera och brutit benet i en hemgjord trapets, kom hans mor en dag på honom med piskan i högsta hugg över familjens hund och det blev droppen som fick hennes bågare att rinna över. Charles sändes till en psykolog som tog de barnsliga idéerna ur hans huvud, men tanken dog inte helt.

När Charles vid trettiofem års ålder ärvde familjens förmögenhet (inte för att han hade något större behov av pengar), bestämde han sig för att vända sitt liv upp och ner. Han sålde familjeindustrin och satte en agent på att hitta en cirkus till salu. Lämpligt nog hade en av bröderna H och A Stursh just avlidit och lämnat efter sig en komplett cirkus med tält, artister och allt. Charles var inte sen att slå till.

Bland artister och andra som reser med cirkusen är Charles kanske inte direkt respekterad, men han står i alla fall på god fot med de flesta. Hans välvillighet och ”öppen dörr”- policy har dock gjort att folk i ett kommer till honom med både små och stora bekymmer.

Han har försökt bli du med alla på cirkusen och försöker förmå dem att sluta kalla honom direktör och säga Charles istället. Med cirkusen följde cirkuskrocken, och även den tog Charles till sitt hjärta. Han är numera den som mest högljutt förespråkar att kokhett vatten inte får hällas på marken, ty då skällas andarna som bor under jordytan och andra dylika skrockfullheter. Och när saker går dåligt är det ju lätt att skylla på cirkusandarna, för har man gjort sitt bästa och något ändå går snett så måste ju någon ockult makt ligga bakom!

Till sättet är Charles en stora gesters man. Han pratar högt och inspirerat. Han har stora visioner och fanns bara tiden skulle han gärna genomföra dem. Att tänka efter innan man yttrar en idé förefaller för Charles som ett slöseri med tid.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Moren Abe – En av de ursprungliga Sturshbrödernas oäkta son. Utåt är Abe och Charles bröder, (cirkusen måste ju ledas av två bröder...) men sinsemellan har de kommit överens om att Charles är den som har direktörshatten, medan Abe håller reda på lejonet och kommer med goda råd. Abe är framförallt med sina rötter i det mörkaste av Afrika en hejare på allt som har med djurliv att göra.

Kamrer Karlsson – en räddare i nöden, en man som uppskattar siffror och anteckningar

Adella de G. di M. de la G. – En av cirkusens främsta och mest betagande stjärnor. Charles är inte säker på hur det gick till, men en dag när han diskret beundrade hennes barm svarade han ja på något. Efter den stunden har de varit förlovade och Adella styr Charles med järnhand mot bröllopet. Samtidigt skall han kunna göra så mycket sämre kap och har blivit rätt förtjust i kvinnan

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Moren Abe – Officiellt direktörens ”oäkta broder” av marknadsföringsskäl, expert på okända djur och ledningens sakkunnige i djurskötsel

Direktör Stursh – En hederns man, god vän och bokföringsmässigt kaos, Karlsson skulle gärna göra något annat i cirkusen, men är samtidigt medveten om sin vikt som protokollförare och bokhållare

Adella Adella de G. di M. de la G – Direktörens förföriskt vackra fästmö och högra hand

Marianne – Mirakelkvinnan som gör allt som ingen annan i ledningen hinner med

Cirkusen – Cirkusen lever sitt egna kaotiska liv och är som en envis eldsvåda, alltid finns det något nytt att åtgärda och ingen har en känsla för ordning. Cirkusen är också en egen värld, skild från externa makter, här är du och ledningen ansvariga för allt och alla. ”The show must go on” är mottot, som om cirkusen vore en evigt puls som måste fortsätta slå.

SPELTIPS:

Räta till saker, anteckna, harkla dig innan du tar ord, fördela ordet och försök se till att en i taget talar, sammanfatta saker så alla hänger med.

KAMRER KARLSSON



Grå byråkrat som hoppades på något mer. För alldaglig för att kunna vara bitter. Noggrann och protokollförande.

Livet som kamrer är så grått som man tror, rader med grå män som sitter framför grå skrivmaskiner och räknar. Bokföring är allt annat än spännande, rutinen är evig och vardagen som en evig måndag. En dag på väg till bussen gick kamrer Karlsson förbi samma ödsliga fält som han passerar varje dag. Liksom oftast föll ett lätt regn över kamrerens paraply och det var knappt han noterade det som var rest på fältet.

Men något fångade hans blick i ögonvrån och han vände blicken och tittade för första gången på många år upp från asfalten. Hans blick mötte en färgsprakande värld skilt från allt det grå på kontoret och i hans vardag. Kamrer Karlsson har inget minne av hur länge han stod och stirrade på cirkusen, men under tiden bildades en tanke i hans bakhuvud och den tanken var ”vad f-n”. Tills sist skred kamrer Karlsson ut på fältet plaskandes sina galoscher i leran och stannade vid den första person han hittade och frågade efter vem som var arbetsplatsens personalchef.

På något sätt blev så Kamrer Karlsson anställd på cirkusen från den stunden och spenderade ett halvår med att mocka djur, resa tält, packa ihop tält mm. Han gjorde inget av detta bra (praktiska sysslor är inte riktigt hans starka sida...) men han gjorde dem med stor entusiasm och bara ett minimum av genererade katastrofer.

Men en dag råkade Direktören sätta sig bredvid Karlsson en lunch och fråga vem han var och hur länge han varit vid cirkusen. Vid det laget hade en hel del av jargongen och språket satt sig hos Karlsson och han kunde förklara med viss passion vad han gjorde där och hur han hamnat i så härligt praktiska uppgifter och till sist flytt undan allt vad avskyvärda siffror hette.

Direktören nickade och lyssnade tålmodigt, sedan förkunnade han att Kamrer Karlsson skulle få nya arbetsuppgifter. Efter kaffet tillhörde Kamrer Karlsson ledningen och kunde infinna sig i direktörens vagn för att genast reda ut bokföringen.

Kamrer Karlsson är den som håller ordningen och för bok på cirkusen. Han bär ständigt runt på block och penna och för noteringar om alla ärenden som kommer till ledningens bord. Till naturen är han ängslig och försiktig, men drömmer om att vara modig. Hans mål i livet är att uppleva saker och vara den bereste och modige man han egentligen inte är.

Livet på cirkusen har bokförningen till trots varit positiv för kamreren. Han har fått se mycket mer av världen och då han ständigt är med och löser och håller bok över ledningen och cirkusen, får han se och nästan vara delaktig i alla delar av verksamheten. Låt sen gå för att han inte kan byta en glödlampa själv, men han har en hel lista på folk han kan fråga om hjälp, sorterad efter vilken typ av lampa det rör sig om.

Karlsson är försynt, även om han inte är blyg. Han vet sin plats, men försöker även rätta sig efter att hans plats är en del av ledningen och en viktig sådan. Med tiden har han insatt att utan hans arbete skulle allting förfalla i kaos. Därför dra han sig aldrig för att påpeka de ekonomiska aspekterna, de organisatoriska klurigheterna eller för att påminna folk om hur saker har löst tidigare (allt är dokumenterat i hans lilla anteckningsbok). När folk kommer med dumma förslag åkallar kamreren uppmärksamhet med en liten harkling eller ett mindre försynt hostande, sedan upplyser han de övriga i ledningen om vilka aspekter som de inte ska glömma bort att ta hänsyn till

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Moren Abe - Utåt sätt, direktörens oäkta broder, men på riktigt en vilde hämtad från de mest vilda delarna av Afrika. Symboliskt med i ledningen och cirkusens ledande expert på vilda djur.

Direktör Stursh – Mannen som stal Adelas ädla hjärta. Söt, men behöver fixas till lite. Till exempel försöker han få folk att tilltala honom vid förnamn, något som självklart inte går för sig. Tur att han har Adela som kan tala folk till rätta.

Kamrer Karlsson – bokförare och praktisk att ha, Adela ser till att han antecknar allt av vikt.

Marianne – Mirakelkvinnan som gör allt som ingen annan i ledningen hinner med.

Cirkusen – en blandad kärlek, så många år som Adela strävat för att komma ifrån cirkusen, men nu har den blivit hennes hem och tillsammans med Challe strävar hon efter att göra den till världens bästa, smidigaste, populäraste cirkus och ett drömhem för alla. Cirkusen är också en egen värld, skiljd från externa makter, här är hon och ledningen ansvariga för allt och alla. ”The show must go on” är mottot, som om cirkusen vore en evigt puls som måste fortsätta slå.

SPELTIPS:

Mamma direktören. Organisera men var kaotisk, tala med yviga gester. Var skrockfull.

ADELLA DE GIOVANNI DI MONTEDIO DE LA GARDA



Diva och älskad aktris. Förlovad och ansvarstagande över det som skall bli hennes... Ta-da! Här är jag! Se på mig!

Släkten de Giovanni di Montedio de la Garda är en italiensk/spansk cirkusläkt med anor daterade tillbaka till 1500-talet. Någon gång tidigt 1800-tal skolade de om sig från en clowntradition med anor från den tidiga commedia del'arte och satsade på lindans istället. På den tiden hade akrobatiken en uppsving inom nöjesindustrin. Men i det moderna samhället och med varieténs framgångar har satsningen visat sig vara ett misstag.

De Giovanni di Montedio de la Garda är fortfarande stolta över sin bakgrund och kan upplevas som snobbiga perfektionister, samtidigt brukar deras föreställningar alltid vara fyllda av underverk som får publiken att häpna. De finns representerade i alla världens främsta cirkusar och här i bröderna Stursh sällskap har en av släktens mer spanska grenar funnits med i tre generationer.

Men på senare tid är rollen lite förändrad. Strax efter Raol de Giovanni di Montedio de la Garda dog av ett fall och hans hustru Lucia de Giovanni di Montedio de la Garda tvingades flytta åter till förfädernas Barcelona på grund av sin reumatism, lämnades deras yppiga dotter att själv föra traditionen vidare. Men Adella de Giovanni di Montedio de la Garda hade en annan tanke.

Adella har sedan barnsben haft en plan. Hon ska hitta sig ett kap, en riktig karl, helst rik och belevad. Han ska bli handlös förälskad i henne och överösa henne med gåvor och komplimanger och gifta henne bort från cirkusen. Men hon blev förrådd av sitt hjärta. Hon föll pladask för cirkusens nya direktör och hans fylliga mustach. Med alla de konstens knep hon förberett för en kommande hertig eller Kennedy, gav hon sig an en enklare man.

Hon intalar sig själv att han trots allt är en direktör och att cirkusen kan bli deras egna förtrollande kungarrike. Och en cirkusdirektör kan vara värdigt en de Giovanni di Montedio de la Garda.

Lille Challe föll pladask för hennes fantastiska figur, yppiga behag och lömska charm. Även om det stundom verkar som det egentligen är hennes stora hjärta och Adellas omsorg för andra som tilltalade hans hjärta. Snabbt dök det upp en ring på hennes finger och så snart det är lite lugnare ska de ha tid att knyta äktenskapens band på riktigt.

Men tiden är svår att få att räcka till. Även om det inte egentligen är hennes formella ansvar ännu, har Adella redan tagit sig an att hjälpa Challe att piffa till deras cirkus och organisera upp ledningens arbete. Adella är en stark förespråkare av de gamla cirkustraditionerna, och tämligen konservativ i sin syn på hur cirkusen ska drivas. Vissa saker har man helt enkelt alltid gjort! Som att stanna alla runtgående maskiner den 15:e september, på Copernikusdagen. Ingenting fick gå runt denna dag. Allt som gick runt, som kärror etc. skulle vara indraget i sina skjul dagen före. Detta var helt naturligt för Adella, som vuxit upp med den starka tron att cirkusen inte bara styrdes av det man kunde se. Många verkar numera fnysa åt dylika traditioner och kallar dem ”skrock” men Adella har i alla fall fått Charles att genomdriva dem som sig bör.

Tyvärr har hon inte längre samma tid för scenen som tidigare och det blir färre föreställningar gjorda. Detta syns väl på hennes frodiga kurvor som ökar i omfattning, men hon går fortfarande ner i sina trikåer och stoltserar gärna omkring i scenkläder även vid sidan av manegen.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Direktör Stursh – Trevlig visionär, något godtrogen, men svårt att önska sig en bättre ”bror”.

Kamrer Karlsson – bokhållare som för anteckningar över allt som händer.

Adella de G. di M. de la G – Direktörens fästmö och högra hand.

Marianne – Mirakelkvinnan som gör allt som ingen annan i ledningen hinner med.

Cirkusen – En udda plats och magisk värld, här är Abe automatiskt tagen för att vara en gud med djur och alla litar på Abe och behandlar honom som en jämlike eller sin överman. Cirkusen är också en egen värld, skiljd från externa makter, här är han och ledningen ansvariga för allt och alla. ”The show must go on” är mottot, som om cirkusen vore en evigt puls som måste fortsätta slå.

SPELTIPS:

Var rädd för alla djur, mata lejonet, flörta med kvinnor, flexa musklerna och brösta upp dig

MOREN ABE



Mycket lånad attityd. Kvinnotycke och omtyckt av kvinnor. Trots vad alla tror livrädd för djur och det lejon som följer honom som en skugga.

Även om cirkusen är så fördomsfri som en kultur kan bli är det ovanligt med färgade. Alla europeiska stammar finns blandade i cirkusens värld med Abe är den enda mörka mannen. Det utnyttja så klart till fullo, Abe har alltid fått arbeta med exotiska djur och nu senast har han fått i uppgift att ta hans om lejonet Leo.

Någonstans är det förmodat att han ska ha en instinktiv kunskap i hur att hantera afrikanska djur och att det ska ligga i blodet om inte uppfostran. Nu är det ett par generationer sedan någon i Abes släkt var född utanför Amerikas gränser. Det bästa sätt som han lärt sig hantera djur är att lita på sin muskelstyrka och när det verkar osäkert om det räcker övergå till att förlita sig på rappa ben.

När den nya direktör Stursh köpte cirkusen av de ursprungliga bröderna Hans och Adolf Stursh, lurade clownerna i Direktör Charles att Abe var bröderna av Stursh oäkta son. Direktören köpte motvilligt sedan resonemanget att det borde vara åtminstone två bröder Stursh.

Så utåt är Abe och Charles bröder men sinsemellan har de överenskommelsen att Charles är den som har direktörshatten, medan Abe håller reda på lejonet och kommer med goda råd. Detta passar Abe utmärkt, han får det lite lugnare och hänga med kring ledningen mer. Framförallt håller det honom borta från alla djur och alla som tror att han ska kunna hantera.

Egentligen vet han inget om vad man bör göra med vilda djur, även om han numera har en rätt god hand med lejonet Leo. Där har visserligen taktiken varit att göda lejonet tills det inte orkar med så

mycket annat. Nu för tiden följer Leo efter Abe som en hund, ivrigt väntandes på de köttstycken Abe matar honom med så fort han känner sig nervös.

Abe är uppvuxen i New Yorks slum och talar egentligen med en utpräglad dialekt. Men han har kommit att försöka dölja sitt ursprung och trivs rätt bra med den myt som florerar inom cirkusen att han ska ha kommit till USA bara för några år sedan rakt ifrån de mörkaste afrikanska savannerna. Det hänger självklart inte ihop med bilden utåt av att han skulle vara de ursprungliga brödernas oäkta son, men inom cirkusen är inte folk så noggranna med sådana detaljer.

En annan fördel med myten om hans afrikanska ursprung är att det tilltalar kvinnorna. Han försöker därför lägga sig till med en afrikansk brytning istället för sin slang och när det inte funkar bröstar han upp sina muskler och anlägger en tyst och svårmodig min. Han kan även vid lämpliga lägen dra sig till minnes sig en anekdot om hur tigrarna slogs på de mäktiga savannerna i hans hemland.

Abe är ingen handlingens man, men han känner för de andra i ledningen och försöker alltid räcka dem en hand eller ett råd. Han gör hellre saker än tänker, så när ledningen behöver få något gjort tar han gärna med allihopa för att kunna få rådgivning på plats.

Till sitt yttre är Abe en ståtlig man, han är två meter hög och mer bredaxlad än de flesta. Han har kommit att lägga så gott som alla sina pengar på extra kött till lejonet, så han äger bara sina scenkläder. Men hans scenkostym är en iögonfallande sak gjord i vad som verkar vara äkta leopardskin.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Direktör Stursh – En bra visionär men något godtrogen och hopplöst förvirrad. Behöver en stadig hand som styr honom rätt.

Kamrer Karlsson – En ordnad karl, men han verkar olycklig med sin uppgift, trots att han är så bra på siffror. Man borde göra ngt för honom, kanske ta sig an hans bokföringsuppgifter.

Adella Adella de G. di M. de la G – Direktörens fästmö och högra hand. Dessvärre även hon hopplöst opraktisk om än tämligen målmedveten. Men säkert inte omöjlig, behöver få lite tips på hur man styr upp direktören bara.

Moren Abe- Utåt sätt direktörens oäkta broder, men på riktigt en vilde hämtad från det mest vilda delarna av Afrika, symboliskt med i ledningen och cirkusens ledande expert på vilda djur.

Cirkusen – Marianne lever med cirkusen. Allt ska flyta och det är mycket småpyssel, samtidigt är cirkusen hennes familj och hon ser efter den som en höna över sina kycklingar. Cirkusen är också en egen värld, skiljd från externa makter, här är hon och ledningen ansvariga för allt och alla. ”The show must go on” är mottot, som om cirkusen vore en evigt puls som måste fortsätta slå.

SPELTIPS:

Ordna saker, var positiv, engagera alla i lösa problem (som du alltid uppfattar som små). Peppa folk, prata med alla på cirkusen på samma sätt

TÄLTMÄSTARE MARIANNE



Solsken och den som kan lösa allt. Du med alla och allas förtrogna. Maniskt företagsam och ser en solsida till varje problem.

Allt-i-allo för ledningen. Chef för roddare och icke uppträdande personal. Kokar kaffe samtidigt som hon ger kamreren besked om löner, samtidigt som hon förhandlar med artisterna, samtidigt som hon målar nya posters, samtidigt som hon snyter något av sina 5 barn, någon annans barn eller möjligen direktören. Hon är någonstans mellan 25 och 40 år gammal och vad hon heter i efternamn har vid det här laget glömts av de flesta.

För Marianne kommer organiserande lika lätt som simning för en anka. Hon behöver bara några enstaka timmars sömn per natt och har därmed alltid haft massor av tid över att ta tag i sådana där saker som alla andra verkar ha svårt för av någon anledning. Dessutom känns det skönt att organisera saker för att sen kunna luta sig tillbaka och se hur allt flyter på i jämna, väl definierade mönster.

Inte för att Marianne lutar sig tillbaka särskilt ofta, eller särskilt långa stunder i taget dock... På cirkusen finns alltid någonting att göra, och allt eftersom har Marianne fått fler och fler arbetsuppgifter sig tilldelade, ofta för att hon ändå hade gjort dem inofficiellt ett tag redan och lika gärna kunde få bli ansvarig fullt ut.

Den senaste uppgiften som Marianne har fått överta är rollen som Tältmästare, vilket nu är hennes officiella titel. Innan hade det varit roddaren Piotrs uppgift att hålla ordning på tält och manskap, men efter ett tag blev det uppenbart för direktören att det nog var Marianne som fick det mesta att hända.

Piotrs verkar ha tagit mycket illa vid sig av det här, vilket Marianne har lite svårt att förstå eftersom han ju faktiskt gör samma sak som han alltid ha gjort (vilket inte är mycket...) och vad är väl en titel?

En annan sak som Marianne har börjat ta sig an är direktörens ”öppen dörr”-policy. Det är en god tanke, och direktören är en god man, men det fungerar helt enkelt inte att ha artister och besökare springandes i ledningsvagnen hela tiden. Ingen får ju någonting ordentligt gjort på det sättet!

Vad Charles skulle behöva (Marianna kallar säger alltid Charles, titlar är verkligen så onödiga!) är ett schema med besökstider och ett ärendehanteringssystem. Och kanske en sekreterare... Här kanske man skulle kunna ta in en av de unga flickor som dansar på scen om kvällarna. Gabrielle brukar ha dagarna lediga och är en hejare på skrivmaskin.

Kanske skulle hon kunna skriva rent lite saker åt kamrer Karlsson också, den stackars mannen får ju alldeles för lite frisk luft. Fast det är väl tveksamt om Gabrielle kan räkna något, så den uppgiften får nog falla på Marianne. Det borde gå att gå igenom räkenskaperna samtidigt som hon intervjuar nya artister under veckan. Hon sitter ju ändå och för anteckningar då, så det borde verkligen inte bli något problem.

Och på tal om räkenskaper så måste hon komma ihåg att prata med Abe om att hans lejon börjar bli lite för dyrt i drift. Visserligen misstänker hon att Abe köper kött för sina egna pengar, utöver det som cirkusen står för, men det är ju inte direkt hållbart. Lejonet måste helt enkelt lära sig att äta grönsaker, som ju är så mycket billigare och dessutom nyttiga. Om man nu kan få sina tre tonårspojkar att äta rovor, borde ett lejon bli en barnlek.

Julius – Yngst av bröderna, men trots det den som nog tar bäst vara på sig själv. Storskrävlare och slipad affärsman under namnet Doktore Julius J. Zepporatoro, den mer självgående brodern och verbal fightingpartner. Har en äldre änka i släptåg, en Fru af Dumont

Minnie - lillasyster och bördernas ljus och godhet. Ambitiös och fylld av energi, lätt att hålla igång med extra socker.

Cirkusen – Ett hem som inget annat. Det är svårt att bli tagen på allvar som clown, men samtidigt verkar alla lita på att man kan ordna upp vad det än är som är fel. Clownerna har hög status, och därmed också höga krav på sig. Hjärtat finns hos Cirkus Stursh och näst efter familjen är det viktigaste i Leonardos liv.

SPELTIPS:

Prata snabbt, slå vad om saker, narras, flörta och värna om dina syskon. Försök hitta Rudolfo för att få ut lite cash

LEONARDO ZEPPPO



”Spelskulder är hederskulder och alla vet väl om att heder inte har något pris i pengar”

Ordvrängande skojare som uppskattar livets goda. Slacker.

Att roa folk är något som är trivialt, att locka fram skratt, gråt och andra känslor enkelt. Men att spela, räkna odds och vinna fru fortuna gunst, det kräver sann talang. Leonardo har liksom sina bröder och sin lillasyster fötts och uppfostrats till clowner. När pojkarna vara i tonåren och lilla Minnie fortfarande mest ett knytt, dog deras föräldrar i en tragikomisk ballongolycka och Leonardo kände på sig att det var hans plikt och kall att försörja dem.

Nu lider clownen ingen nöd, men Leonardo önskade mer för sina bröder, sin lilla lillasyster och framförallt för sig själv. Nu är Leonardo är så gott som rik, bara några till lyckade pokersittningar, rätt kast i tärning och kanske man också hinner smita för bi en kapplöpning, sedan är förmögenheten ordnad, så fort som skulderna är betalda det vill säga.

Tyvärr är spelandet mer än en passion än en talang för Leonardo. Han är svartlistad hos cirkusens bookie, och har i ett halvår kört alla sina bud via svärdsbrukaren Rudolfo. Sista tiden verkar det till och med ha gett lite avkastning, vilket förvånat Leonardo som trodde han hade benkoll på satsningarna och trots att inget skulle gått in, kom Rudolfo tillbaka med utdelning. Därför har han mer och mer kommit med vaga satsningar och låtit Rudolfo placera in dem efter eget huvud.

Leonardo må ha en tveksam talang för spel och dobbel, med han tar igen det med färdigheter som absolut hör, musikalitet, charm och en rapp käft. Han kan spela vilket instrument som helst och i manegen framför han clownernas paradmarsch på den lilla-lilla brandbil som de gör entré i (och ur, ett tjugotal gånger varje akt).

Leonardo kan prata omkull vem som helst och gör det gärna genom att presentera saker i självklara uttalanden. Han har med framgång lurat folk att tro på hans ord snarare än det de själva kan se med egna ögon. Ett par udda uttalanden kan om inte annat göra folk nog förvånade så de stannar upp och funderar medan man själv kan smita undan.

En talang som Leonardo har skaffat sig är att alltid vara snabb på att ducka, oavsett om det rör sig om en ursäktad knytnäve för en förolämpning, eller att en plötsligt hemkommen äkta make, eller en obetald skuldsedel. En sak kunde Leonardo dock inte ducka, när han föräldrar plötsligt gick bort stod han som äldst av bröderna med ansvar för att upprätthålla Bröderna Stursh cirkus clowntradition. Snabbt var han tvungen att drilla sig och sina bröder i olika nummer. På senare tid har de fastnat för brandbilsrutinen och även lillasyster Minnie har fått börja vara med.

Trots det blir det en hel del bondpermis där Leonardo försöker vinna hem den stora förmögenheten. Tyvärr gick dagens parti inte åt rätt håll. De han spelade med anade oråd och verkade ha råkat ut för poker-pärontricket tidigare. Skyndsamt slöt han därför upp med syskonen och hastar åter till kvällens föreställning. Om Leonardo inte missuppfattat allt har han en schysst vinst att hämta ut via svärdsbrukaren i alla fall.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Adolpho – Mellanbrodern, den stumme clownen, näst efter Minnie den Leonardo oroar sig mest för. Adolpho har en förkärlek för skämt och spratt, så väl att utsätta folk för det som att råka ut för dem. Kan prata men gör det sällan, så i vanliga fall gäller tut för ja, två för nej

Dagen till ära har det både blivit lite lyckat flörtande i golfhuset med en spelare söta dotter och när pappan kom tillbaka var banan övergiven och det fanns möjlighet att fly ut dit för en tur över femtonde till artonde innan det blev för sent. Sedan slöt Adolpho upp med sina syskon och Julius senaste fästmö.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Leonardo – Storebror, ansvarsfull när det gäller släkten och clownriet. Den som sköter numren på scen och förhandlar med direktören, men utanför en hopplös snacksalig man, med stora spelskulder

Julius – Yngst av bröderna, men trots det den som nog tar bäst vara på sig själv. Storskrävlare och slipad affärsman under namnet Doktore Julius J. Zepporatoro, den mer självgående brodern och verbal fightingpartner. Har en äldre änka i släptåg, en Madame af Dumont

Minnie - lillasyster och bördernas ljus och godhet. Ambitiös och fylld av energi, lätt att hålla igång med extra socker

Cirkusen – Ett hem som inget annat. Det är svårt att bli tagen på allvar som clown, men samtidigt verkar alla lita på att man kan ordna upp vad det än är som är fel. Clownerna har hög status, och därmed också höga krav på sig. Näst efter familjen det viktigaste i livet.

SPELTIPS:

Tala minimalt mycket, tuta hellre, mima, kör practical jokes, var barnslig, spela trombon

ADOLPHO ZEPPA



Busigt vuxet barn. Stum, men ändå inte. Lekfull och glad. Enda lasterna trumpet och golf.

Den stumma clownen. Många i cirkusen tror att Adolpho är stum på riktigt men egentligen är han mest lat. Att hålla sig ifrån att prata är ett bra sätt att smita ifrån arbete. Med sig har han alltid en tuta att signalera med, under uppträdande fungerar den utmärkt för att dra till sig uppmärksamhet och för humoristiska effekter, till varda funkar den också bra till att svara på frågor oftast med ett tut för ja och två för nej. Adolpho är förtjust i barn och har samma humor. Damer är också något han uppskattar även om det inte är alltid de ser med samma ögon på en clown.

Egentligen var det en slump att han blev ”stum” clown från början. En dag när hans far läste upp recensionerna för sina söner kom han till Adolpho som för första gången var med. Fadern läste ” Sedan kom en ung clown in, med hög hatt, rufsigt hår och han var väldigt roligt tills ...” Sedan avbröt sig fadern, läste om Leonardos recension och sin egen och mors, vek ihop tidningen och gick för att öva på nya ballongdjur.

Det var inte svårt för Adolpho att lyfta tidningen ur sin faders bakficka. Han läste om artikeln om dem och när han kom till meningen om sig själv kunde han läsa ”Sedan kom en ung clown in, med hög hatt, rufsigt hår och han var väldigt roligt tills *han började prata*”

Adolpho trivs väl med sitt liv och lever ett underbart ungarliv med sina bröder och sin lilla lillasyster. Hans brorsor är tokiga och mysiga och uppskattar hans små hyss och spontana initiativ. Men den han egentligen känner sig mest lik är lillasyster Minnie, han var precis som henne när han var i den åldern.

Men han och hans bröder tvingades ta lite ansvar då deras föräldrar dog och lilla Minnie bara var ett litet knyte. Så sina försök att bli den kompletta multiclownen fick han lämna där hän och nöja sig med att snubbla runt brandbilen med sina bröder och vara den som sprutar vatten på sig själv, de andra och lite av publiken.

Adolpho har tiden till trots hunnit lära sig en del olika clownkonster. Han spelar trombon med hela sin själ så ofta läget ges eller kan tas. Han är kunnig i de flesta ballongdjur (även om bläckfisken fortfarande ger honom vissa problem), han är en mästare på att falla hejdlöst och framförallt så kan han practical jokes. Han är en mästare på att dra undan stolar, vända sig om med plankor, spruta vatten med blommor och alla andra klassiker och några nya knep.

Utöver det är Adolphos passion golf, vilket är en utmaning när man sällan lyckas smita iväg ifrån cirkusen. Och hittar man en golfbana rynkar de andra spelarna oftast på näsan åt en man i stora pösiga kläder, vit rufsigt peruk, hög hatt och en tuta i näven.

Men det till trots har Adolpho lyckats spela sig till ett acceptabelt handikapp. Och ingen större fara skedd om man blir bortjagad från banan, då brukar det alltid finnas några intressanta flickor att jaga efter vid klubbhuset. Ibland är de uttråkade nog för att falla för lite underhållning och man kan få sig lite kul. Och är de inte det får man med glimten i ögat jaga efter dem ut över golfbanan, vilket garanterat stör deras makars spel och ger en själv ett än större leende på läpparna.

DOKTORE JULIUS J. ZEPPORATORO

Adolpho – Mellanbrodern, den stumme clownen, näst efter Minnie den Leonardo oroar sig mest för. Adolpho har en förkärlek för skämt och spratt, så väl att utsätta folk för det som att råka ut för dem. Kan prata men gör det sällan, så i vanliga fall gäller tut för ja, två för nej

Minnie - lillasyster och bördernas ljus och godhet. Ambitiös och fylld av energi, lätt att hålla igång med extra socker.

Cirkusen – Ett hem som inget annat. Det är svårt att bli tagen på allvar som clown, men samtidigt verkar alla lita på att man kan ordna upp vad det än är som är fel. Clownerna har hög status, och därmed också höga krav på sig. Lite kravfyllt dock, efter ledningen fungerar clownerna enligt tradition som cirkusens inofficiella lösare av alla problem.

SPELTIPS:

Flörta oartigt med madamen, värna om syskonen, försök tjäna pengar, luras, prata bort folk



Kvacksalvare, gigolo, hästhandlare och opportunist. Alltid redo för en ny romans eller en chans till affär. Postorderexamen i det mesta.

Clowneriet är ett arv. Julius och hans bröder fick ärva ett par akter av sina saliga föräldrar tillsammans med ansvaret för sin lillasysters uppfostran. I manegen rullar han in bakom en stolt liten brandbil, han och hans bröder myllrar ut fem gånger utan att återvända in (vad publiken ser), de busar runt med stegen och sprutar vatten på varandra och utvalda offer på första raderna.

Utanför manegen hinner de dock med lite liv. Julius ser sig gärna som inspirerade av Robin Hood kombinerat med Alister Crowley, han lurar från de rika för att ge till de fattiga. I vanliga fallet är visserligen de fattiga han själv och eventuellt hans syskon. Trots ett hjärta av guld och egentligen goda intentioner kan han inte låta bli att dra till historier och så fort han får chansen säljer han mirakelkurer, andelsboenden i Florida eller håller gästföreläsningar om kvantfysik på närmsta universitet som cirkusen passerar. Allt i förhoppning om att tjäna stora pengar.

Tack vare sin rappa käft, kvicktänkthet och snabba fötter i värsta fall, kommer Julius undan med det mesta. Han har även med tiden skaffat sig kunskaper (och postorderexamens) i det mesta, tillräckligt för att passa in och kunna fejka en dialog.

Julius föredrar två sorters kvinnor, unga och fagra för sänghalmen och gamla, rikta och lättlurade för potentiella äktenskap. Hans senaste byte är änkan af Dumont II som han mötte på eftermiddagens bondpermis. Vad han uppfattat är hon stad vid god kassa och har max ett tiotal år kvar att leva. Julius har också tagit med i beräkningen att hon saknar arvingar och att hon inte verkar

helt otrevlig (så länge man inte tittar henne i ansiktet allt för långa stunder).

Madame af Dumont har fallit för Zepporatoros mirakelelixir nummer 7 (riktigt taskig burbon, honung och en uns mynta) och i ett mer överförfriskat stadium har de ätit en god och ståtlig middag på det som verkade vara ortens bästa restaurang.

Under måltiden hade även Julius turen att någon annan hade planerat ett frieri, så efter att med enkelhet lyft en ring ur en ficka friade han. Allt för att strax efter fly scenen då de inte tagit emot hans kredit som blivande herr Dumont och som herren vid bordet bredvid hade inlett en kärleksförklaring trevandes över den västficka som inte längre innehöll någon ring.

Skyndsamt har de mött upp med Julius bröder och lilla Minnie och skyndar sig nu tillbaka till cirkusen. Snabb föreställning med någon bra ursäkt för varför han lämnar sin fästmö sällskap vid manegen för att köra clown-brandbilen och sedan skall han få sig en tur i halmen med Madame af Dumont. Han vet sedan tidigare just vilket hörn som är tillräckligt dåligt belyst och bakifrån är alla fruntimmer rätt lika. Sedan får han skynda sig åter till restauranten för att se om han kan hinna få sig ett nyp av den snygga servitrisen också.

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Leonardo – Storebror, ansvarsfull när det gäller slakten och clowneriet. Den som sköter numren på scen och förhandlar med direktören, men utanför en hopplös snacksalig man, med stora spelskulder

Adolpho – Mellanbrodern, den stumme clownen, näst efter Minnie den Leonardo oroar sig mest för. Adolpho har en förkärlek för skämt och spratt, så väl att utsätta folk för det som att råka ut för dem. Kan prata men gör det sällan, så i vanliga fall gäller tut för ja, två för nej

Julius – Yngst av bröderna, men trots det den som nog tar bäst vara på sig själv. Storskrävlare och slipad affärsman under namnet Doktore Julius J. Zepporatoro, den mer självgående brodern och verbal fightingpartner. Har en äldre änka i släptåg, en Madame af Dumont.

Cirkusen – Oj vad ballt det är att bo på en cirkus och clownerna är liksom högst i status och cirkusen är deras ansvar, så om nått strular måste man liksom fixa allting. Och ibland måste Minnie påminna brorsorna om hur viktiga de är och att de också måste ta ansvar för cirkusen.

SPELTIPS:

Prata så mycket du kan, mima dåligt (och förklara vad du gör), studsa, var optimistisk och positiv, håll ihop gruppen

MINNIE ZEPPO



Alltid glad, alltid uppmuntrande och alltid positiv. Hela cirkusens ögonsten och motivator. En studsande och pratande liten clownflicka med tofsar och nyväckta mimambitioner.

Minnies föräldrar dog i en tragikomisk ballongolycka när Minnie var riktigt liten. Hon har istället uppfostrats av sina tre äldre bröder (Leonardo, Adolpho och Julius). Hennes tre bröder är hennes hela värld och i hela hennes liv har hon velat bli precis som dem. Hon kan inte tro dem om det minsta ont, utan ser upp till dem och tar deras eventuella fel och brister som potentiella storheter.

Vanligtvis agerar Minnie extra clown i hennes bröders nummer, men hon har med tiden provat alla nummer på cirkusen och sökte tills igår efter sitt rätta kall. Men i en uppenbarelse efter en kort men lovande extrakarriär som levande kanonkula, insåg hon att hon är som klippt och skuren som mimartist, något hon sedan dess inte kunnat sluta prata om.

Men bara lite över en och femtio i strumplästen och knappa femtio kilo skulle man kunna ta Minnie för att vara klen, men hon är ett litet spänstigt stycke och framförallt proppade med energi. Än mer går hon igång om hon får i sig socker. Hennes bröder har till och med försökt lindra hennes sockerrus med sprit, men hon har aldrig fått upp smaken för det. Men socker är hennes drog, med bara ett par små bon-bons kan hon hålla igång hela nätter, studsandes upp och ned och idel pratandes.

Ofta behandlar folk henne som en flicka, men hon ser gärna sig själv som en kvinna. Fast med tre äldre bröder som uppfostrat henne är det knepigt med övergången från lillasyster till kvinna. Minnie har börjat försöka flörta med pojkar, men de knep som hon lärt sig av sina bröder funkar rätt dåligt. Killar verkar inte uppskatta att man visslar efter dem eller nyper dem i häcken. Plus att vad hon förstätt

är det bäst att flytta med yngre och killar under fjorton är inte alltid så intresserade av flickor.

Det roligast man kan göra är så klart att hänga med sina bröder, men det känns lite motvilligt att lämna cirkusen. Men när brorsorna tar bondpermis kan man inte låta bli. Idag har Minnie försökt hjälpa Adolpho med hans golfklubbor, men männen där hade något emot deras kläder och att Adolpho inte pratade, men Minnie både mimade och sa till dem på skarpen. När de flydde därifrån separerades de dock. Istället lyckades Minnie hitta Leonardo och hjälpte honom att preparera pärontricket, men flickor var inte välkomna vid pokerbordet så länge.

Trots att Minnie förklarade att hon bara mimade sina kort och marker. Kan visserligen berott på att Leonarodo alltid läst hennes kort och varje gång lyckads hon mima fyrtal i ess. När hon istället sökte upp Julius hade han bråttom tillbaka till cirkusen och med sig hade han sin senaste fästmö. Så snabbt tillbaka till cirkusen, men det ska bli kul att pröva det gamla brandbilsnumret som mimartist istället, undra vad Leonardo tror om att ändra lite på det för mer mimande, bästa att fråga med en gång...

RELATIONER TILL ANDRA I GRUPPEN:

Leonardo – Storebror, ansvarsfull när det gäller släkten och clownriet. Den som sköter numren på scen och förhandlar med direktören, men utanför en hopplös snacksalig man, med stora spelskulder

Vad ”Doktorn” hunnit nämna så är hans ena broder (Leonardo) rik och ägnar sig åt valutaspekulationer, hans andra bror är uppenbart stum, men vad hon förstått professionell musiker och deras lillasyster är framgångsrikt vid scenen och filmen och i full färd med att vidareutbilda sig till mimkonstnär.

Det känns egentligen lite kymigt att utnyttja clownerna, de verkar ha hjärtat på rätta stället och vilja väldigt väl. Men de är Madde Dumonts väg in i cirkusen och det perfekta alibit. Det är inte heller så jobbigt att hålla uppe fasaden av rik änka och det är en kul roll att spela på.

SPELTIPS:

Flörta med doktorn, spela lite lullig och full i bus, domdera lite, var fin i kanten, begär guidningar av cirkusen och försök få se allt. Vänta med att avslöja dig, helst till ni räddat världen, men då går det bra att inte bara avslöja sig som Pinkertondetektiv utan även riva av sig tantförklädnaden och avslöja sig som underskön ung kvinna.

MADAME AF DUMONT



Hemlig agent, spelandes rik berusad och lättlurad änka, i hopp om att komma åt hemligheterna på Cirkus Stursh. Bakom rollen av rik och fåfång äldre änka, döljer sig ett klippiskt bombnedslag.

Madeleine Dumont är en av Pinkertons främsta fältagenter. Hon lyckats alltid knäcka de fall som givits henne och hon sätter stolthet i att arbeta för en så framgångsrik byrå. På senare tid har hon till och med fått sköta ett flertal ärenden som skett i samarbete med staten och federal polis.

Den senaste månaden har hon dock koncentrerat sig på att undersöka den mytomspunna Stursh cirkus. För några år sedan var cirkusens turnéväg fylld av mystiska dödsfall och ryktena talade om svartkonst och ond magi. Men så slutade allt plötsligt när ena brodern dog och den andra förlorade vettet.

Nu verkade den sekt som härjat på cirkusen återupptagit sin verksamhet och denna gång sker det i större utsträckning. Bröderna som var de ursprungligt misstänkta verkar ha några ersättare. Kanske den nya ledningen eller några trogna följeslagare som åter vågat starta dess ockulta verksamhet?

Till att börja med följde allt samma mönster. Döda djur, försvunna personer och märkliga fenomen återkom i cirkusens spår. De växte dock i omfång jämfört med tidigare, vilket vid det här laget borde innebära att fem rituella offer och fem personer skulle förlora sitt förstånd! Där slutade det i alla fall förra gången, men någon hade uppenbarligen kommit undan.

Idag vid lunch hade Madde Dumont tänkte sig att till sist komma fallet riktigt in på livet och hitta sekten och avslöja dem. Men cirkusens värld visade sig mycket svårare än någon annan att ta sig in i. Den hade sina egna regler och kodexar. Och att snabbt få jobb,

eller ens få en tid med den ljusskygga ledningen var ett dödsdömt projekt. Uppgivet tog hon sig åter till staden för att omgruppera och pröva åter till aftonen.

Men ibland är turen med en. Under eftermiddagen mötte hon den förunderlige Doktore Julius J. Zepparatoro. Mannen som uppvaktat henne och lovat att bota hennes alla krämpor med en ”förunderliga mirakelmedicin”. Men framförallt en man som hon kände igen från cirkusens affischer. En clown med bisyssla som kvacksalvare och uppenbara försök att leka giggolo.

Madde Dumont har under titeln Madame Dumont den andra lurat i ”Doktorn” att hon är en rik änka från trakten, redo för åtminstone ett litet äventyr. Han har å sin sida försökt förse henne med stora mängder av den dåligt förklädda bourbon som han kallar för sin mirakelmedicin nummer sju, vilket hon med stor entusiasm fejkat att hon druckit.

”Doktorn” har även friat, något som hon glatt fnissat bort och tagit som ursäkt för att kräva att han ska presentera henne för hans familj och visa upp sin arbetsplats. Han har dock inte ännu avslöjat att han arbetar som clown, så det ska bli intressant att höra hans ursäkter.

Framförallt är han den perfekta vägen in i cirkusen och med honom eller hans syskon skulle Madde Dumont ha ett perfekt alibi att undersöka cirkusen.

De har just mött upp hans syskon (uppenbart resten av clownerna) och på ett charmigt sett försöker han bortförklara syskonen och lägga fram cirkusen som en charmant och rustik underhållningsplats att ta sig till.

CIRKUSFOLK I KORTHET

❖ LEDNINGEN

DIREKTÖR CHARLES STURSH

En visionernas man, med passion för cirkusen.

KAMRER KARLSSON

Cirkusens ordningsamma kamrer, som längtar mer efter äventyr än dubbelbokföring.

ADELLA DE GIOVANNI DI MONTEDIO DE LA GARDA

Medelålders aktris med sikte på att bli direkrörsfru

MÖREN ABE

Högaktad man med lejonshow och tillika direktörens bror.

MARIANNE

Tältmästare och allt-i-allo för ledningen.

❖ CLOWNERNA

LEONARDO ZEPPPO

Charmig clown med visst spelberoende

ADOLPHO ZEPPPO

Den stumma clownen.

DOKTÖRE JULIUS J. ZEPPORATORO

Clown med välsmort munnläder. Säljer mirakelkurer, andelsboenden i Florida, postorderexamens och annat matnyttigt på fritiden.

MINNIE ZEPPPO

Clownlärling och lillasyster bland clownerna

❖ CIRKISARTISTER

LORD FREKELSTOON OCH HANS FLODHÄSTARNA

Brittisk lord som söker äventyr och turnerar med sina flodhästar som inte kan några trix

KAMELRYTTARE ABU MEIRI

Arabisk herre som inte talar ett ord på något vettigt språk

LOLA OCH DE FANTASTISKA DODSKALLEAPORNA

Dam som håller en mycket uppskattad apshow där aporna bl.a. hoppar genom brinnande ringar.

RYTTARSSYSKONEN

Svea och Sven från Sverige. Rider på islandshästar.

ELEFANTSKÖTAREN OMAR

Elefantskötare med röd fez och nervöst sätt

JONGLOREN JEAN-PIERRE

Känd för sitt höns-och-knivar-nummer

BALLERINAN JULIE

Självutnämnd primadonna. Förlovad med svärdsdukaren Rudolfo

KIM QIN-CHOI OCH HANS TIGLAL

Läser din framtid i tigerspillning och gör väldigt gott te, förhoppningsvis utan tigerspillning i. Kan inte säga ”r”

UTBRYTNINGSKONSTNÄREN AMAL VISHWAMU

Indisk entusiast med förkärlek för kedjor, och hittas ofta upplåst i något nytt han prövar

TRAPPETSKONSTNÄRERNA NATACHA OCH BYCHKOV SOLVONI

Gammalt cirkusryskt högtflygande par

TROLLKARLEN MANGIFICO FANTASICO

Stöp i sin frack och gör alltid pampiga entréer.

DEN VACKRA ASSISTENTEN

Mangificos assistent som bara dök upp en dag, ingen vet vad hon heter eller var hon kommer ifrån.

❖ VAD-DU-VILL ARTISTERNA**BOXAREN VLADEMIR THE WALL WATSHINSKI**

Möter vem som helst för pengar, obesegrad man utan smärtnerver

CLARA

Exotisk danserska med flödiga former

GABRIELLE

Exotisk danserska och glädjeflicka med stor beundrarskara på cirkusen

YLVA

Exotisk danserska från Norge, med rågblont hår och en vass tunga

ANNE

Exotisk danserska, syster till Gabrielle men inte alls lika populär

❖ **FREAKSHOWARTISTER**

BARONESSAN SALAMANCA

Freak med imponerande hårman och papegoja

IVAN

Pudelfantast med hundshow

ANDREJ TJECHOV, MANNEN MED STÅLMAGEN

Nervös ung man med smak för metall

SNATCH DEN MÄNSKLIGA PISTOLKULAN

Högtflygande dvärg

HELENA DEN UNDERSK NA

Snatch assistent, försöker hålla sin skönhet vid liv.

STELLA, VÄRLDENS STARKASTE KVINNA

Muskulös kvinna med bilmekanikerintressen

DE SIAMESISKA TVILLINGARNA HEIDI OCH VENDELA

Olika systrar med gemensam kropp

VIKTOR VAN TOOR

Gummimannen. Kan till synes böja sina leder åt vilket håll som helst och även dra armar och ben ur led.

ORMTJUSAREN OSCAR

Exceptionellt vacker ung man med långt, svart hår och många ormar

FAKIR HANSRAJ VISHWAMU

Ödmjuk indier som mest mediterar på spikmattor

TEA, DET MÄNSKLIGA MONSTRET

Teas kropp är täckt av ärrvävnad, efter att hon som liten räddades ur en brinnande kyrka. Vän med Doktor Tvåörnar, som ser om hennes ärr.

SVÄRDSSLUKAREN RUDULFO

Populär fakir med hisnande svärdselukarakt

❖ **STURSH ORKESTER**

DIRIGENT KOZOIL

Bandleddaren Kozoil själv är en fet tubaspelare, som försöker och styra och ställa med sin orkester, men är själv ytterst oorganiserad och bra på att följa order.

TRUMMISEN JERZY

Trumslagarepojke som spelar på allt som låter

TROMBONISTEN RYSZARD

Stolt man, med stor mage och dirigentambitioner, vilket gör att han smyg dirigerar med trombonen

ALTSAXOFONISTEN PEZDA

Riktig odugling med tvåfagert leende. Den alla kvinnor faller för och lånar ut pengar till, trots att han har stora spelskulder

BANJONISTEN BOB

Glad kille från amerikanska södern, lätt efter och alltid ett solsken, har sex tår per fot

SÄNGERSKAN SUGER BABE

Cirkusens största källa till skvaller. Snygg blondin som faller för fel karlar, har nyligen dumpat Pezda. Har ett mindre problem med spriten

TRUMPETAREN EMIL

Högljudd kille som älskar solon. Strosar gärna därför omkring utan resten av orkestern

BARRYTONSSAXOFONISTEN KOZOLI

Moloken typ som har ett förflutet som begravningsentreprenör

STÄBASISTEN BRYZSKA

Olyckskorp och hypokondriker

❖ RODDARE**F.D. RODDARCHEFEN PIOTR**

Hade ansvaret för cirkusen hantlangare innan Marianne visade sig göra det bättre. Bitter och tystlåten. Typ arbetsledare idag

BOOKIE BRADSTOCK

Roddare som bedriver dobbelverksamhet på cirkusen

BONES

Roddare, som försöker hjälpa till extra i sjukvårdstältet eller cirkusolyckor

BESTER

Naturintresserad roddare

RODDAREN TOMAS

Roddare med gudstro

NIMROD

Cirkusens näst bästa bärare, stor roddare med hjärta av guld

RODDAREN PAULIN

Känd för sitt varierande humör

FRANKLIN

Roddare som försöker dölja sitt franska blod med att kalla sig Franklin istället för François, men har en omiskännlig brytning

CHECOV

Naturintresserad roddare

BENJAMIN

Cirkusens senaste tillskott, blyg roddare som är på flykt från rättvisan

PEGGY-SUE

Nått så udda som en kvinnlig roddare, men hon går som en karl, hon ser ut som en karl och hon lär kyyyysa som en karl ska (enligt de exotiska danserskorna)

❖ **DE ÖVRIGA PÅ CIRKUSEN**

MARIE MED MATEN

Cirkusens kokerska, stor dam med mycket behag och blonda flätor. Tror att allting kan serveras bara man dränker det i vitlök. Alltid glad och optimistisk. Låter helst norrläsk

MADAME Z

Rysk parant dam som spår i det mesta. Madame Z är också Ivans moster, så han får en extra behandling av pjåskande från henne.

STAMMANDE PETE

Freakwannabee, killen som stammar hysteriskt och som jobbar med att mocka stallarna. Har en mängd ”nästantalanger”.

INROPAREN ZSOLT

En smal herre som fungerar som manager för Vlademir och som hallick åt danserskorna. Enda man på cirkusen som äger en (fungerande) revolver.

POPCORNPOJKEN PAUL

Säljer popcorn

DOKTOR TVÅ RNAR

Indian, verkar vara försupen, men är egentligen mest lat

GAMLE GUBBEN ASTOR STURSH

Den ena av de två ursprungliga bröderna. En senil herre i rullstol.

BILJETT REN HANS

Hans är killen som sitter och ta betalt av folk i entrén till cirkusen. En drömmare vanligtvis försedd med en bok.

LASARUS

Ballerinans apa. Mästertjuv och sockervaddssälskare

CIRKUSPLATSER I KORTHET

1. DIREKTÖRSTURSHS VAGN

En kaotisk ungarlys, smutsvätt, kaffekoppar och papper om vart annat. Direktören är nästan aldrig inne utan spenderar den mesta tiden i "kontoret"

2. KONTORET

Välorganiserat kontor, ett bord i mitten som ledningen oftast samlas kring, pinnstolar, och en shiffonje. Böcker i prydliga högar och anteckningsmaterial på bordet. I hörnet en liten säng då vagnen också fungerar som sängplats för kamrer Karlsson

3. STJÄRNLOGEN FÖR DE GIOVANNI DI MONTEDIO DE LA GARDA

Den mest extravaganta vagnen på cirkusen. Utsidan smyckad på med bilder på akrobaterna och hennes föräldrar, inuti fylld av rosa plysch, boafjädrar, trikåer och spetskläder, vikvägg och massa bilder av Adele i hennes glansdagar. Mycket små gulliga kuddar, en stor divan, men Adela är vanligtvis inte inne, mer troligtvis i kontoret eller i direktörens röriga vagn.

4. LEJONVAGNEN

En vagn delad i två delar, ena bakom galler med halm och två stora metallskålar (en för kött och en för vatten) och andra delen med en hängmatta uppsatt och lite böcker på golvet.

5. MARIANNES VAGN

I princip cirkusens dagis, där Mariannes egna barn samsas om plats med andra cirkusartisternas barn under föreställningarna. Några av de äldre barnen agerar barnvakt, och det är allmänt känt att alla som kommer inom en 10 meters radie av Mariannes vagn drabbas av hörselskador och ärtbeskjutning.

6. CLOWNERNAS VAGN

En rörig vagn med två våningssängar. Tre av slafarna är obäddade, medan den sista överslafen är prydligt bäddad och fylld av flickiga saker. Under en säng sticker en trave golfklubbor ut och under den ser man en bunt medicinflaskor. Över den andra överslafen är taket tapetserat med sporttabeller, hästresultat och boxningsrapporter. Mitt i rummet finns ett bord med en radio och ett par kortlekar (med ovanligt få ess)

7. BARONESSAN SALAMANCAS VAGN

I baronessans vagn kan man slå sig ner på vackra gamla barockmöbler, om man inte har något emot att få hår på kläderna... Vagnen är flådigt inredd och domineras av en snäv men imponerande himmelsäng och ett sminkbord. Här och där står även lådor innehållandes borstar och hårpomada. Den enda bokhyllan domineras av "Whem aer whem i socitheten", en läderinbunden skrift i tio band.

8. PUDELVAGNEN

En prydligt inredd vagn, en vägg är fylld av hundburar, ett dussin små och två stora. Ett skåp är prytt av ett stort porträtt på tsar Nikolai och bredvid den står en ståtlig gyllne samovar. Sängen är dold bakom ett mörkrött draperi.

9. ANDRES POKERVAGN

Den spartansk vagn där scenariot startar. Här finns förutom ett runt bord (med en bok under ett av benen som hindrar det från att tippa), två våningssängar som om nätterna huserar Andrej och tre andra pojkar. Dessa jobbar normalt som roddare och allt i allo, och sover i princip bara i vagnen, så freaksen har tagit för vana att spela poker där om kvällarna eftersom man får vara i fred för de andra artisterna.

10. SNATCHS LILLA VAGN

En vagn som är hälften så stor som alla andra, alla möbler är gjorda i lagom mått för en dvärg, vagnen har en liten säng, ett litet bord och några små pallar. På släp efter har man en vagn med Snatch jättepistol och en stor banderoll som annonserar den flygande dvärgen.

11. STELLAS BIL OCH VAGN

Stellas vagn är snarast ett släp, täckt med en stor oljeduk uppspänd över en träram. Här förvarar Stella sina styrke träningsredskap, liksom det mesta som behövs för att mecka med cirkusens övriga bilar. Självt sover hon oftast i bilen eller, om det blir riktigt kallt, på en liten fällsäng i vagnen för ogifta damer med moral.

12. DE SIAMESISKA TVILLINGARNA HEIDI OCH VENDELAS VAGN

Heidi och Vendela delar sin vagn med Marie och Clara, men bara på pappret eftersom de två senare fröknarna har en tendens att sova vid sina respektive jobb. Ingen klandrar dem dock (förutom möjligen Heidi och Vendela, i smyg...) för vagnen saknar all form av personlig stil och trivsel. Tvillingarna kan aldrig komma överens om hur de ska inreda sin del och de två andra flickorna har bara inte brytt sig. Här finns således bara en våningssäng och en snäv dubbelsäng, tre reskoffertar och ett litet skamfilat bord.

13. RÖDDARARNAS SLAFVAGN

En vagn med en handfull hängmattor, det finns en bunt kistor med personliga ägodelar längs golvet, och i vagnen förvars under färd köksutrustningen, matborden och bänkar till att äta.

14. TÄLTET FÖR DE ANDRA

De som inte har en plats i en vagn har plats i ett enkelt tält, här ligger enkla filtter på marken och de flesta har en liten kappsäck med personliga saker. Här bor folks som biljettören, Stammande Pete och popcornpojken.

15. LÄKAREN

Ett litet tält märkt med ett rött kors, det finns en brist uppställd där doktor Tvåörnar ligger och tar igen sig om dagarna.

16. RYTTARVAGNEN

Svea och Sven, Lord Fekelstoon, Abu och Omar delar en vagn tydligt uppdelad i fyra delar. Lordens är dekorerad med bilder på kungligheter och inredd med en ton av klass och brittisk snobbism, den svenska sidan har en stor svensk flagga och en stor dubbelsäng, men inget mer. Abus sida är enkel med en bädd, en matta och en kompass, som huvudkudde ligger koranen. Omars sida har en stor hög med kuddar och en vattenpipa ståendes pyrandes. Medan svenskarna och lorden oftast återfinns i hytten är Omar nästan jämt med sina elefanter och Abu är vangligt vis bara inne när han ber och är annars ute och vandrar i området

17. STURSHS ORKESTERS VAGN

Orkestern har egen vagn som transporterar de både bor i och som deras instrument färdas i. Enda undantaget är sångerskan Suger Babe som delar vagn med Helena. Orkesterns vagn är ett kaos av sängar i oordning. Notblad ligger utställda, blandat med uniformsdelar, notställ tjänst gör som klädhängare och instrumentlådor som resväskor.

ORKESTERDIKET

Orkesterns dike är byggt på en ställning över sceningången till manegen. Här huserar vanligtvis några ur orkestern, övandes eller jammandes något modernt jazzstycke.

18. STORA TÄLTET

Det stora tältet ser ut som ett cirkustält ska. Det är ett runt tält, med läktarplatser runt om en stor manege fylld med sågspån. Ovanpå sågspånen ligger det en stor rund matta med en femuddig stjärna på, en säkerhetsåtgärd som infördes efter en incident där det blev klart för direktören

hur dåligt det kan vara att ha sågspån som underlag när ens shower innehåller eldslukarmoment...

I ena ändan har tältet en stor ingång för besökarna och i andra änden finns en sceningång med diverse utrustning vid sidan av och en plats för orkestern ovanför ingången.

19. VAGNEN FÖR OGFITA DAMER MED MORAL

Snatch assistent Helena och Suger Babe från orkestern delar en vagn som de försöker hålla uppe anseendet kring till skillnad från de exotiska dansarnas vagn. De har klara ljus, små eleganta stolar och spetsduk på bordet, varsin säng med tunna tyger som hänger för. Dock är de flickorna i fråga riktiga festtjejer och har ett stort förråd av absint och anordnar ofta pokerkvällar

20. MADAME ZS VAGN

I en vagn märkt "Lär känna din framtid – låt Madame Z skåda ditt öde" spår Madame Z folk. Vagnen är inredd för kunder och markerad i mystik. Den är fylld av kristallkulator, tekannor, tarott-lekar, drömfångare osv. Madame Z (Olga för de som känner henne) har tagit i och har med allt, så att en del kunder har flytt för rökelsen. Möblerna är ståtliga mörkrädda sammetskläder och det som vid första anblick är ett stort familjeporträtt är en bild av gamla tsarfamiljen. Hennes säng är noggrant undangömd i ett sängskåp.

21. DE SMÅ TÄLTEN

Ett mindre tält i samma modell som det stora tältet, utanför pryds det av flaggor om vilka som uppträder. Här uppträder freaksen och en hel del ordinarie artister kör extrashower här för att få ihop extra pengar. Det är i tält 21b som svärdslukaren har sin sista show i början av scenariot och sedan kommer det vara stängt för kvällen, enda som rör sig här inne är skuggor och mer sådana än vad som borde finnas.

22. SVÄRDSSLUKAREN RUDOLFOS VAGN

Rudolfos vagn är nyligen omgjord, den är inredd med mörka dova färger och doftar av rökelse och mysk. Rudolfos bord är täckt av böcker och anteckningsblad med mörka dikter. Han säng är obäddad, men det är uppenbart att det är en säng som numera bara används av en person. En stor samling svärd som är upphängda i en ställning.

23. GAMLE GUBBEN STURSHS VAGN

Den gamle Astor Stursh har en egen vagn, diskret och omärkt, men med en ramp som leder upp till den. Då gamle Stursh numera är rullstolsbunden rör han sig inte mycket ute, utan finns nästan alltid inne i sin vagn. Men han gillar att hålla koll och därför är vagnen utrustad med ett hemgjort periskop som sticker upp igenom taket.

24. TROLLKARLEN MANGIFICO FANTASICOS VAGN

Där Mangifico Fantastico och hans assistent bor. En udda vagn utan synliga dörrar. Inuti är den täckt av vita tyger som döljer allt innehåll.

25. MÄSSTÄLTET

Ett stort tält med enkla bord och enkla bänkar. I borten änden finns en kokplats och serveringsbord. Mackor och kaffe finns alltid tillgängligt. I anslutning till kokplatsen finns även förrådsvagnen, där även Marianne med Maten har sin brits och vaktar om nätterna så ingen plundrar av maten. I mässtältet eller i samlingstälten utanför finns nästan alltid lite folk.

26. SAMLINGSTÄLTEN

I de två öppna tälten vid mässtältet samlas folk för att äta, umgås eller vila i skuggan av de färggranna tältdukarna.

27. TERRARIEVAGNEN

Oscar lever i samma vagn som i övrigt är fylld av glaslådor med sand och ormar såklart. Golvet är täckt av mattor och kuddar som enda möblering.

28. VA-DU-VILL TÄLTET (ENDAST FÖR VUXNA)

Det tält där boxning och exotisk dans anordnas. Utanför står en Zoltz och ser till

att endast herrar besöker showerna. Dansen dominerar, men med jämna mellanrum avbryts den och folk får utmana Väggen Vlademir för att visa sin manlighet, självklart beskådade av någon av danserskorna som lockar dem att försöka visa upp sig. Det finns inga sittplatser i tältet, men en fyrkantig scen är rest i mitten. Ett rep är uppspant för att hålla åskådare på behörigt avstånd och kämpar kvar.

29. DANSERSKORNAS VAGN

Ett horhus på hjul, men sängplatser, vikväggar, rikligt spritskåp, vattenpipa, massa kuddar och röda lampor. Det finns ett par stolar utanför där man kan slå sig ned och vänta om dörren är stängd (men någon verkar vara inne). Vagnen är inte direkt ljudisolerad vilket gör att man hör tydligt vad som försiggår där inne. Om danserskorna inte är upptagna i vagnen eller med att dans sitter de själva utanför sin vagn och försöker locka nya gäster.

30. INDIERNAS VAGN

Fakiren och Utbrytaren delar en enkel vagn, med en bunt kedjor och burar, kombinerat med bl.a. spikmattor, även om gärna de två indierna gärna bjuder in folk på lite te eller enklare riskakor är deras

vagn den minst gästvänligt inredda på hela cirkusen.

31. SOLVONIS VAGN

Trapetskonstnärerna Natacha och Bychkov Solvoni har en anrik vagn som gott i arv inom deras familj. Vagnen har träningsredskap i taket och en förberedd vagg fylld med leksaker som skvallrar om parets önskan om att utöka sin familj

32. BOXARENS VAGN

Vlademir delar en vagn med Zoltz, den domineras av sandsäck och andra träningsredskap.

BILARNA

Cirkusen äger ett tjugotal bilar av varierande kvalitet, de flesta är nödunderhållna lastbilar och varje bil får vanligtvis ta ett par vagnar på släp. Bilarna körs undan när cirkusen ställts upp och varje vagn har lastats ut. Bilar tillhör inte det vanligaste och är bland de tyngre inventeringarna i cirkusen. Och ingen mer än Stella vet egentligen hur man får dem driftsäkra och vilka som för dagen tros kunna starta.

CIRKUSFOLK I KORTHET (spelledaregendom)

❖ **LEDNINGEN**

DIREKTÖR CHARLES STURSH

En visionernas man, med passion för cirkusen.

KAMRER KARLSSON

Cirkusens ordningsamma kamrer, som längtar mer efter äventyr än dubbelbokföring.

ADELLA DE GIOVANNI DI MONTEDIO DE LA GARDA

Medelålders aktris med sikte på att bli direktörsfru

MÖREN ABE

Högaktad man med lejonshow och tillika direktörens bror.

MARIANNE

Tältmästare och allt-i-allo för ledningen.

❖ **CLOWNERNA**

LEONARDO ZEPPÒ

Charmig clown med visst spelberoende

ADOLPHO ZEPPÒ

Den stumma clownen.

MINNIE ZEPPÒ

Clownlärling och lillasyster bland clownerna

DOKTÖR JULIUS J. ZEPPORATORO

Clown med välsmort munnläder. Säljer mirakelkurer, andelsboenden i Florida, postorderexamens och annat matnyttigt på fritiden.

❖ **CIRKISARTISTER**

FLODHÄSTARNA OCH DERAS SKÖTTARE LORD FREKELSTOON

Brittisk lord som söker äventyr och turnerar med sina flodhästar som inte kan några trix

KAMELRYTTARE ABU MEIRI

Arabisk herre som inte talar ett ord på något vettigt språk

LOLA OCH DE FANTASTISKA DOKSKALLEAPORNA

Dam som håller en mycket uppskattad apshow där aporna bl.a. hoppar genom brinnande ringar.

RYTTARSKONEN

Svea och Sven från Sverige. Rider på islandshästar.

ELEFANTSK TAREN OMAR

Elefantskötare med röd fez och nervöst sätt.
Önd skurk!

JONGL REN JEAN-PIERRE

Känd för sitt höns-och-knivar-nummer

ORMTJUSAREN OSCAR

Exceptionellt vacker ung man med långt, svart hår och många ormar

CLARA

Exotisk danserska med flödiga former

GABRIELLE

Exotisk danserska och glädjeflicka med stor beundrarskara på cirkusen

YLVA

Exotisk danserska från Norge, med rågblont hår och en vass tunga

ANNE

Exotisk danserska, syster till Gabrielle men inte alls lika populär

BALLERINAN JULIE

Självutnämnd primadonna. Förlovad med svärdsbrukaren Rudolfo

KIM QIN-CHOI

Läser din framtid i tigerspillning och gör väldigt gott te, förhoppningsvis utan tigerspillning i.
Kan inte säga ”r”

UTBRYTNINGSKONSTNÄREN AMAL VISHWAMU

Indisk entusiast med förkärlek för kedjor, och hittas ofta upplåst i något nytt han prövar

FAKIR HANSRAJ VISHWAMU

Ödmjuk indier som mest mediterar på spikmattor

TRAPPETSKONSTNÄRERNA NATACHA OCH BYCHKOV SOLVONI

Gammalt cirkusryskt högtflygande par

BOXAREN VLADIMIR THE WALL WATSHINSKI

Möter vem som helst för pengar, obese grad man utan smärtnerver

MADAME Z

Rysk parant dam som spår i det mesta. Madame Z är också Ivans moster, så han får en extra behandling av pjåskande från henne.

TROLLKARLEN MANGIFICO FANTASICO

Stöp i sin frack och gör alltid pampiga entréer. Han vet att någon annan pysslar med magi i det fördolda på cirkusen och kan luras till att berätta det.

DEN VACKRA ASSISTENTEN

Mangificos assistent som bara dök upp en dag, ingen vet vad hon heter eller var hon kommer ifrån. Assistenten själv säger ingenting utan bara fnittrar nervös. Hon vet bokstavligen ingenting.

❖ **FREAKSHOWARTISTER**

BARONESSAN SALAMANCA

Freak med imponerande hårman och papegoja

IVAN

Pudelfantast med hundshow

ANDREJ TJECHOV, MANNEN MED STÄLMAGEN

Nervös ung man med smak för metall

SNATCH DEN MÄNSKLIGA PISTOLKULAN

Högtflygande dvärg

HELENA DEN UNDERSKA

Snatch assistent, försöker hålla sin skönhet vid liv.

STELLA, VÄRLDENS STARKASTE KVINNA

Muskulös kvinna med bilmekanikerintressen

DE SIAMESISKA TVILLINGARNA HEIDI OCH VENDELA

Olika systrar med gemensam kropp

Onda skurkar!

VIKTOR VAN TÖOR

Gummimannen. Kan till synes böja sina leder åt vilket håll som helst och även dra armar och ben ur led.

STAMMANDE PETE

Freakwannabee, killen som stammar hysteriskt och som jobbar med att mocka stallarna, han försöker hitta sig en talang som freak och visar gärna upp hur han nästan kan böja sina leder som en ormmänniska, att han kan jonglera med två bollar (nästan med tre), och likartade nästantalanger.

TEA, DET MÄNSKLIGA MÖNSTRET

Teas kropp är täckt av ärrvävnad, efter att hon som liten räddades ur en brinnande kyrka. Vän med Doktor Tvåörnar, som ser om hennes ärr.

SVÄRDSSLUKAREN RUDOLFO

Populär fakir med hisnande svärdslukarakt

Ond skurk! Dör i början på akt 1 och är aldrig med i bild.

❖ **STURSH ORKESTER**

DIRIGENT KOZOIL OCH STURSH ORKESTER

Egensinnigt storband i matchande uniformer. Bandleadaren Kozoil själv är en fet tubaspelare.

TRUMMISEN JERZY

Trumslagarepojke som spelar på allt som låter

TROMBONISTEN RYSZARD

Stolt man, med stor mage och dirigentambitioner, vilket gör att han smyg dirigerar med trombonen

ALTSAXOFONISTEN PEZDA

Riktig odugling med tvålfagert leende Den alla kvinnor faller för och lånar ut pengar till, trots att han har stora spelskulder

BANJONISTEN BOB

Glad kille från amerikanska södern, lätt efter och alltid ett solsken, har sex tår per fot

SÄNGERSKAN SUGER BABE

Cirkusens största källa till skvaller. Snygg blondin som faller för fel karlar, har nyligen dumpat Pezda. Har ett mindre problem med spriten

TRUMPETAREN EMIL

Högljudd kille som älskar solon. Strosar gärna därför omkring utan resten av orkestern

BARRYTONSSAXOFONISTEN KOZOLI

Moloken typ som har ett förflutet som begravningsentreprenör

STÄBASISTEN BRYZSKA

Olyckskorp och hypokondriker

❖ **RODDARE OCH ANDRA**

RODDARCHEFEN PIOTR

Hade ansvaret för cirkusen hantlangare innan Marianne visade sig göra det bättre. Bitter och tystlåten.

BOOKIE BRADSTOCK

Roddare som bedriver dobbelverksamhet på cirkusen

BONES

Roddare, som försöker hjälpa till extra i sjukvårdstältet eller cirkusolyckor

BESTER

Naturintresserad roddare

RODDAREN TOMAS

Roddare med gudstro

Ond skurk!

NIMROD

Cirkusens näst bästa bärare, stor roddare med hjärta av guld

RODDAREN PAULIN

Känd för sitt varierande humör

FRANKLIN

Roddare som försöker dölja sitt franska blod med att kalla sig Franklin istället för François, men har en omisskännlig brytning

CHECOV

Naturintresserad roddare

BENJAMIN

Cirkusens senaste tillskott, blyg roddare som är på flykt från rättvisan

PEGGY-SUE

Nått så udda som en kvinnlig roddare, men hon går som en karl, hon ser ut som en karl och hon lär kyyyysa som en karl ska (enligt de exotiska danserskorna)

MARIE MED MATEN

Cirkusens kokerska, stor dam med mycket behag och blonda flätor. Tror att allting kan serveras bara man dränker det i vitlök. Alltid glad och optimistisk. Låter helst norrläsk

INROPAREN ZSOLT

En smal herre som fungerar som manager för Vlademir och som hallick åt danserskorna. Enda man på cirkusen som äger en (fungerande) revolver.

POPCORNPOJKEN PAUL

Säljer popcorn

Ond skurk!

DOKTOR TVÅ RNAR

Indian, verkar vara försupen, men är egentligen mest lat

GAMLE GUBBEN ASTOR STURSH

Den ena av de två ursprungliga bröderna. En senil herre i rullstol.

BILJETT REN HANS

Hans är killen som sitter och ta betalt av folk i entrén till cirkusen. En drömmare vanligtvis försedd med en bok.

LASARUS

Ballerinans apa. Mästertjuv och sockervaddsälskare

20 SKVALLERTRADAR PÅ EN CIRKUS (SPELLEDAREGENDOM)

1. En av de exotiska danserskorna är gravid
2. Ena av de siamesiska tvillingarna är ihop med en av roddarna, den andra med ballerinan's apa.
3. Trollkarens assistent är blott en magisk illusion, ingen kan vara så snygg
4. Direktören har problem med spriten
5. Barrytonsaxofonisten har inte problem med spriten
6. Kamrer Karlsson har sett i trikåer, antingen tar han trapetslektioner eller så besöker han danserskorna
7. Kyrka på orten kommer att protestera mot söndagens föreställning
8. Freakens funderar på att bilda eget fackförbund
9. Popcornpojken Paul och elefantskötare Omar är ihop
10. Trollkarens assistent är trollkaren själv i peruk, tack vare ett avancerat trick med speglar
11. Clownerna har rymt från cirkusen
12. Orkestern har ett nytt jazznummer, men de vägrar spela den om inte Suger Babe har något sexigare på sig när hon sjunger
13. Lordens flodhästar är övergödda rakade hundar
14. Lejonet är tamt och ofarligt
15. Julia mördade Rudolfo för att komma åt hans pengar
16. Trollkarens assistent är en vanlig tjej som både är hans syster och flickvän
17. Cirkusen håller på att gå i ekonomisk konkurs
18. Rudolfo har stora spelskulder
19. Efter midnatt har cirkusarnas indier hemliga ritualer i lilla tältet
20. Danserskorna tar inte betalt av alla kunder

SAKER ATT STORA EN CIRKUSDIREKTÖR OM (SPELLEDAREGENDOM)

1. Cirkustält 22 brinner! En av aporna fastnade i den brinnande ringen hon skulle hoppa igenom och fattade eld i svansen. Innan Lola han släcka lilla Chikita, tog tältduken eld och brinner nu friskt
2. Baronessans papegoja har fångats in, den skriker upprört saker som ”Omar, Omar, den skurken, kra” eller ”kra, inga spelskulder, kra, Rudolfo”. Om den bara pratade ordentligt kunde den säkert komma med massa ledtrådar och om spelarna vill sluta sig till att den kan lämna tips från deras tidigare karaktärer, låt dem gärna utnyttja det
3. De siamesiska tvillingarna kan inte komma överens om vilken klänning de ska ha på sig och slåss på gårdsplanen igen.
4. Popcornen är slut och popcornpojken Paul är borta!
5. Roddaren Pauline, känd för sitt ojämna humör, vill visa upp en ny skylt hon har målat. Hon kommer bli mycket upprörd och ha sönder någonting om hon inte hörsammas.
6. Två tonårspojkar vill tacka direktören personligen för en fantastisk ormtjusarshow.
7. Uppretad cirkusbesökare är besviken på att pariserhjulet inte var högt nog för att man skulle kunna se Paris från toppen. Han kräver pengarna tillbaka och en skriftlig ursäkt införd i den lokala tidningen.
8. Hela lagret av stearinljus har försvunnit ur mässtältet och spåkvinnan i vagn 6 är rasande för hon saknar ljus till sin show.
9. Föreningen Kvinnorösten kräver kvotring av manliga dansare till den exotiska dansen i tält 4. De kommer inte ge sig förrän man har fått fram en man som kan dansa.
10. En kvinna som kallar sig Maud den Allseende söker anställning på cirkusen och kommer vilja hålla en kort seans för att visa sina förmågor.
11. Allt vatten i mässtälten har bytts ut till blod.
12. Två lokala ficktjuvar har fångats in (de konkurrerade med de certifierade ficktjuvarna på cirkusen) och släpas inför rätta till direktören.
13. Lilla cirkusbesökande Sofias är försvunnen! Hennes far gråter hysteriskt och kräver att cirkuspersonalen går man ur huse för att hitta hans dotter. Efter lite letande återfinns hon bland flodhästarna.
14. En liten apa (Lasarus) hoppar på besökare och stjälar deras sockervadd
15. En roddare var oförskämnd mot någons fru och den förbistrade maken kräver en ursäkt

16. Folk kommer och frågar efter clownen med den löjliga hatten, han är skyldig dem pengar som han satsat på bokstavligen fel häst. Ingen hittar någon av clownerna, men vem som helst som de kan gräva fram i clownmundering duger att klå upp.
17. Biljettören behöver växel och kassan borde då kontrollräknas och bokföras.
18. Orkestern stämmer instrumenten bredvid ledningens vagn och för mängder av oväsen
19. Gamle gubben Stursh dyker upp och vill domdera, han har i ett anfall av senilitet eller retsamhet glömt att han sålt cirkusen.
20. Svärslukarens kropp försvinner och får liv som en skugga.
21. Den indiske fakiren börjar leviterar utan att mena det, det går att binda fast honom vid marken, men han flyger annars iväg och stannar i huvudhöjd. Han behåller lugnet men uttrycker viss oro över situationen
22. Den andre gamle Stursh (den avlidna brodern) dyker upp som astral skepnad, han försöker säga något men inga ljud hörs, efter en stund så bleknar han bort
23. Ballerinan Julias dörr verkar gå i baklås, den har mystiskt fastnat som om någon inte vill släppa ut henne. Man kan dock få ut henne via ett fönster med lite övertalning, men dörren förblir stängd
24. Trummor och mässande hörs över hela cirkusen, men ingen vet varifrån ljuden kommer. Andra höga ljud kommer få trummorna och mässandet att sluta, men om man lyssnar riktigt nog kan ana ett svagt mässande i vindens sus
25. En besökare söker upp ledningen, han är oroad över att hans skugga är försvunnen
26. En av roddarna (Bones) har upptäckt att alla råttor håller på att lämna området och tänkte kolla om ledningen hade koll på varför. Inget problem egentligen, men Bones är nyfiken och tror att det är ledningens förtjänst
27. En flicka har hittat sin älskade beagle "Finfin" uppskuren, efter att han varit försvunnen hela förmiddagen
28. Ivans pudlar får fnatt och inget kan tysta dem, släpper man ut dem ur burarna försöker de rymma till Madame Z:as vagn

SAKER SOM KAN HITTAS I RUDOLFOS VAGN

Ärade herr Rudolfo!

Olcott håller precis på att omorganisera det teosofiska samfundet i New York. Det kommer att bestå av lärda ockultister och kabbalister, av artonhundratalets hermetiska filosofer, ja av ivriga egyptologer och forntidsforskare över huvud taget. Vi tänker jämföra spiritismen och forna tiders magi, och skall följa föreskrifterna i den gamla kabbalan, både den judiska och den egyptiska. Själv studerar jag hermetisk filosofi både teoretiskt och praktiskt. Det skulle vara ytterst intressant att komma i kontakt med Edert sällskap som jag uppfattat ägnar sig åt likartade saker.

Högt ärade hälsningar

Eric the red Riowes

Ett nytt Solvarv ligger återigen framför oss. Fjorton Dagar efter den 21 december ger oss den 4 januari, vilket är tidpunkten för Det Ockulta Nyåret, då de 14 Hierarkierna nedstiger i De Inre Sfärerna. Liksom timmarna före gryningen är dygnets mörkaste timmar så är dagarna kring vintersolståndet årets mörkaste period. På samma sätt förblir de 14 Hierarkiernas Inkarnation ett Mysterium för de Oinvigda.

Efter ett par dagars stillastående mörker så vänder ljuset återigen tillbaka till oss. Vi välkomnar på nytt den som inte skall nämnas återkomst. Den onämbara som kommer för att frälsa oss från mörkret. Detta är tidpunkten för de gamla, den som inte skall nämnas eller vår Gudomliga princip pånyttfödelse. Det är nu dags för oss att blicka tillbaka på det gamla årets mödor och strävanden och besluta om nya föresatser inför det nya året.

men det är ju inte snart nog!

Möts vi ikväll? Stjärnorna lär stå rätt och tiden är
mogen. Ell sist kan vi åtskiljas
/N

kära julia!

~~vi kan väl vara vänner...~~

~~du är värd någon bättre~~

~~det finns ingen annan jag lovar men...~~

~~far åt fanders~~

~~du måste förstå mitt perspektiv också~~

Skuldbrev

Rudolfo Smith har rätt att inkräva 100 dollar av Bookie Bradstock

Förruttnelse, hasta, o älskade brud,
att bädda vårt ensliga läger!
Förskjuten av världen, förskjuten av Gud,
blott dig till förhoppning jag äger.
Fort, smycka vår kammar -- på svartklädda båren
den suckande älskarn din boning skall nå.
Fort, tillred vår brudsäng -- med nejlikor våren
skall henne beså.
Slut ömt i ditt sköte min smäktande kropp,
förkväv i ditt famntag min smärta!
I maskar lös tanken och känslorna opp,
i aska mitt brinnande hjärta.
Rik är du, o flicka! -- i hemgift du giver
den stora, den grönskande jorden åt mig.
Jag plågas häruppe, men lycklig jag bliver
därnere hos dig.
Till vällustens ljuva, förtrollande kvalm
oss svartklädda brudsvenner följa.
Vår bröllopssång ringes av klockornas malm,
och gröna gardiner oss dölja.
När stormarna ute på världshavet råda,
när fasor den blodade jorden bebo,
när fejderna rasa, vi slumra dock båda
i gyllene ro.

*Urklipp ut tidningen Texas Star 29/9
1923*

Reporter försvunnen

Det har nu gått en vecka sedan något hördes av orten Perfection i Texas. Lördagskväll för en vecka sedan tystnade telefonledningarna och därefter upphörde trafiken och ingen har sedan dess hörts av från orten. Vi sände i väg vår uppskattade reporter Jack Lee för att undersöka saken, men även han är nu saknad.

Herr Lee har varit en trogen medarbetare och alltid plikttrogen och pålitligt. Vi har inte heller hört något av hans kollega och tillika fotograf Stan Kirby som följde med på reportageresan. Senaste dagarna har även grannorterna Providence, New Essex och Roundtree tystnat. Våra tankar går nu ut till våra medarbetare och deras oroliga familjer.

SPELLEDARTESTAMENTE GRUPP: _____

Spelare _____	
Spelare _____	Spelare _____
Spelare _____	Spelare _____

Akt 1

- Rotande i Rs vagn
- Prat med Julia
- Försök att träffa ledningen
- Spådda av Madame Z
- Prat med Bookie
- Snack med Thomas
- _____
- _____
- _____

Slutscen

Hade freaksen på sig något viktigt?

Akt 2

- Rudolfos lik
- Freaksens lik
- Omars kropp
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Slutscen

Var finns liken?

(Affisch, förstasidan)