



Anton Karps sista dagar

Ett barnkammarrim

Johan Salomonsson

*Anton Karps sista dagar
Ett barnkammarin*

Johan Salomonsson



Göteborg 980217

Förord

“Anton Karps sista dagar” är en berättelse inspirerad av klassiska barnböcker såsom “Alice i underlandet”, “Trollkarlen från Oz” och “Peter Pan”. Inslag finns också från "Momo, eller kampen om tiden", "Varför är det så ont om Q?" och ett antal andra barndomsfavoriter. "Anton Karps sista dagar" är med andra ord en nostalgisk blandning av min barndoms litterära upplevelser. Bland de visuella förebilderna kan nämnas kortfilmerna om Wallace och Gromit samt den tecknade höjdarserien "Oliver och Colombinas äventyr" (Va, är det bara jag som kommer ihåg den?). Stämningen är både uppsluppen och melankolisk, och det centrala temat är den flytande gränsen mellan fantasi och verklighet.

Berättelsen är uppbyggd av ett antal scener som alla består av följande:

- Drama: Den troliga händelseutvecklingen i kort.
- Kuliss: En beskrivning av den plats där scenen utspelar sig. Detta är oftast ingen exakt beskrivning utan bara några intressanta detaljer och stämningsskapande associationsord som du själv får improvisera utifrån.
- Biroller: Beskrivningar av viktiga spelldarpersoner som uppträder för första gången.
- Statister: Enradsbeskrivningar av spelldarpersoner som du kanske känner för att blanda in i historien.

De problem som berättelsens huvudpersoner stöter på har inga givna lösningar utan allting bygger på fantasifull improvisation, både från spelarna och från dig som spelleder. Ta ut svängarna så mycket det går inom berättelsens ramar. Kom dock ihåg att det ska vara barnsligt men inte löjligt!

Ett stort tack till alla som ställde upp och speltestade. Ni bidrog alla med er fantasi till denna berättelse.

Berättelsen i kort

“Anton Karps sista dagar” är ett friformsscenario för fyra spelare. En av dessa gestaltar huvudpersonen, barnboks författaren Anton Karp, och det är ur hans perspektiv berättelsen upplevs. De övriga tre har vardera två roller, en som de gestaltar i verkligheten och en som de gestaltar i Anton Karps fantasi/feberdrömmar.

Verkligheten representeras av en anonym svensk storstad med dystra industrikomplex någon gång under andra världskriget. Detta är inte nödvändigtvis den värld vi känner utan en mörkare och mer hopplös värld. Ständig regngrå höst råder och staden kurar ihop sig under det överhängande krigshotet. Ibland tycks luftvärnets strålkastare fånga upp en vinge, en propeller, men det kanske bara är rädslan som spelar folk ett spratt. Fantasin representeras av Chimärien, det sagorike som Anton Karp har skrivit om i sina barnböcker. Chimärien kännetecknas av glädje och bekymmerslöshet, och de faror som finns har mer med mörkerrädsla att göra än med verklig fara. Här och var tränger dock grå fragment av verkligheten in i fantasin.

När berättelsen tar sin början ligger Anton Karp på sin dödsbädd och funderar på sitt liv. Hans fru älskar honom inte längre utan är otrogen med hans förläggare, förläggaren ser honom bara som en inkomstkälla, och han behandlas av en inkompetent läkare. Hans sista önskan är att få återse sin utomäktenskapliga dotter så att han kan tala om att han alltid har tänkt på henne och vill testamentera allt han äger till henne. Tyvärr har han tappat kontakten med henne och vet inte var hon befinner sig numera. Det är då hans undermedvetna börjar tala till honom i hans feberdrömmar i form utav tre av de figurer som han har skrivit om i sina barnböcker. Dessa är lekfulla travestier av frun, förläggaren och läkaren. De leder honom genom hans egen hjärnas vindlingar, samtidigt som han fysiskt vandrar genom storstaden. Vid några tillfällen vaknar han upp ur sina feberdrömmar och finner sig då jagad av frun, förläggaren och läkaren. I sina feberdrömmar jagas han av sin egen rädsla för att bli bortglömd, vilket representeras av bland annat de hotfulla grå männen. Feberdrömmarna försätter honom dock huvudsakligen i ett lyckorus eftersom han får se sina fantasier bli verklighet.

Till slut leder hans undermedvetna honom rätt och han finner dottern när hon sjunger på Operan. Förmodligen har han sett hennes namn i en dagstidning utan att medvetet registrera detta. De faller i varandras armar och får äntligen tillfälle att tala om att de alltid har funnits i varandras hjärtan. Dottern försäkrar Anton att hon aldrig kommer att glömma bort honom och lättad dör han i hennes famn. Han lever dock vidare i hennes minne.

Tidsschema

- 0:00 – Karaktärsgenomläsning
- 0:30 – Scen 1: På dödsbädden
- 0:45 – Scen 2: Gammelsumparn
- 1:00 – Scen 3: En sko av glas
- 1:45 – Scen 4: Månvindar
- 2:00 – Scen 5: I manegen
- 3:00 – Scen 6: Pirater!
- 3:15 – Scen 7: Vid molnens kant
- 4:00 – Scen 8: De hungriga odjuren
- 4:15 – Scen 9: Marknaden Som Inte Finns Men Bara Lite
- 5:00 – Slut

Scen 1 - På dödsbädden

Drama

Anton Karp ligger i sin säng (kuliss 1) svårt sjuk i tuberkolos och tänker med vemod tillbaks på sitt liv. Han borde ha gjort så mycket mer än bara skriva en massa barnböcker för barn han inte kände. Men det gjorde han inte, och nu ligger han här och väntar på att dö.

Nedifrån köket på första våningen hör han röster. Det är hans fru Inga-Lill, förläggaren Bert Wijkander och doktor Brink. De verkar upptagna. Försiktigt plockar han fram det testamente som han i hemlighet har börjat skriva och slutför detta. Tyvärr saknar han två pålitliga personer som kan bevittna testamentet, och han vet inte heller var hans dotter befinner sig numera.

Plötsligt kommer Inga-Lill, Bert och doktor Brink in i rummet, och Anton hinner precis gömma undan testamentet. Doktor Brink gör en av sina standardundersökningar och suckar över Antons tillstånd några gånger. Inga-Lill och Bert låtsas vara oroliga för honom. Därefter går de ut igen.

Anton blir plötsligt medveten om att någon annan har kommit in i rummet. Det är älvaporlinsdockan Glitterlill som har kommit för att rädda honom. Hon berättar att de grå männen börjar komma allt närmare och bara Gammelsumparn i Chimärien kan hjälpa Anton. Efter att ha lyckats övertyga honom om faran följer han med henne iklädd pyjamas och nattmössa.

De smyger sig förbi köket och ut på stadens gator (kuliss 2) där Alfabert och doktor Blink otåligt väntar. Efter en snabb presentation vandrar de alla genom staden (de grå männen kan skådas på avstånd där de står blickstilla i en mörk portuppgång, eller så kanske deras skuggor kommer krypande ur någon gränd) tills de ser det varma ljuset från Chimärien – fantasins, nostalgins och melankolins hemvist – i slutet på Återvändsgränden. Läs barnkammarrimmet "Chimärien".

Kulisser

- **Kuliss 1:** Ett tyst, mörkt sovrum där lukten av damm och sjukdom ligger tung i luften. Rester från ett helt liv ligger kringspjitt i rummet: Dopsked, skolböcker, fotografier, konfirmationsbibel, skrivmaskin, en oavslutad barnbok, med mera. Genom fönstret skimtar natthimlen där luftvärnets strålkastare sveper fram och tillbaks och rök från de upptornade fabrikkorstenarna förmörkar himlen ytterligare. Ensamhet, vemod, borttynande, ett sista gömställe undan en värld full av kyla, järn, blod och hat.
- **Kuliss 2:** Storstadens mörka, öde gator. Husfasadernas fönster gapar tomt, hotfulla krigsmoln tornar upp sig på natthimlen. Paranoia, kyla, en känsla av att vara liten och utsatt.

Biroller

De grå männen: Dessa ljudlösa män är iklädda mörkgrå rockar och vidbrättade hattar. Deras ansikten är lika grå som kläderna och totalt uttryckslösa. Man kan bara ana ögonen under deras hattbrätten. De tycks utstråla kyla, död och glömska, eller är det kanske så att de helt enkelt saknar utstrålning? De har ingen egen vilja utan representerar människors glömska. De är det kollektiva medvetandets städare av överblivna minnen och har bland annat till uppgift att hämta de människor som glöms bort.



Chimärien

Ser du därborta det allra svagaste sken
Försök dig nu skynda, rör på dina ben
För detta ljus finns bara i dina drömmar
Du skådar nu fantasins starka sömmar
De som fogar samman sagans rike, Chimärien
Javisst, det är sant, nu är du här igen

På en äng svajar solrosor gula i stilla takt
De sjunger en visa om solens strålars makt
Röda ballonger bärs fram av vindens fläktar
I dessa hänger humlor och samlar nektar
För så brukar de göra i sagans rike, Chimärien
Och de är alla glada att du är här igen

Se, en stad, där vimplar svajar från sneda tak
Här finns inte en gata som är riktigt rak
Vartenda litet hus med godisfärg är målat
Och med spunnet socker har man inte snålat
För det är omtyckt i sagans rike, Chimärien
Ja, det var ju det jag sa, du är här igen

Ballerinan dansar fram där fjärilar yr
Sotaren från en heltokig skorsten flyr
En kock sprattlar under en förvälld plätt
På en takås sitter fåglar och spelar klarinett
Det är sådant man ser i sagans rike, Chimärien
Och du vet att du verkligen är här igen

Allt du här ser är för ledsnad en god tröst
Känn så det bubblar av glädje i ditt bröst
Men förr eller senare slutar ditt besök
Och de sköna synerna upplöses i suddig rök
Då måste du lämna sagans rike, Chimärien
Men du kan lita på att du snart är här igen



Scen 2 - Gammelsumparn

Drama

Våra vänner tar sig via förvirrande stegar, trappor och tvättlinor upp på ett hus där Gammelsumparn väntar inne på sitt utedass. Denne undrar hur det har gått och berömmar Glitterlill för att hon har skött sitt uppdrag väl. Därefter bjuder han på vedervidrigt kaffe, förklarar att Anton är i stor fara och spår i sin tusenåriga kaffesump. I denna ser han Antons väg till räddning från de grå männen. Anton måste bege sig till As-kungens palats och bevista den stora balen. Glitterlill, Alfabert och doktor Blink måste naturligtvis också följa med. Där kommer Anton sättas på prov, men Gammelsumparn är lite (njae, väldigt) oklar på exakt hur. Han mumlar även något om nycklar, nyckelpigor och att finna sig själv.

Kuliss

Ett rangligt utedass som är större än man kan tro inuti med sittplatser för alla. Dasset balanserar högst uppe på taket på ett komplext och överdimensionerat tyrolerhus med otaliga balkonger, blomlådor, tvättlinor, vinschdrivna hisskorgar, fritt hängande hammockar och hängbroar. Huset befinner sig i den chimäriska huvudstadens gytter av fantasifulla och färgglada hus, en del upp-och-nedvända. Soligt, glatt, uppspelt, förvirrande.

Biroll

Gammelsumparn: En knotig gammal gubbe som trots sin aktningvärda ålder är nästan helt rynkfri, precis som en gammal kinesisk mystiker. Han är iförd en kanariegul sidenrob och på huvudet sitter hans kaffetänkarhjälm. Detta är en kaffebryggare bestående av ett otal glaskupor, glasrör och slangar samt en tratt med tusenårig kaffesump. Alltihop bubblar och vibrerar glatt när vatten och kaffe pumpas runt. En slang hänger ned på sidan och avslutas i en tappkran, vilken Gammelsumparn serverar kaffet ur. Gammelsumparn kan spå i kaffesumpen, men hans ögon är dåliga och spådomarna osäkra. Förmodligen borde inte Chimäriens invånare ta dem på så stort allvar, men de är väldigt förtjusta i spådomar och dessutom ser Gammelsumparn väldigt vis ut. För övrigt är Gammelsumparn en mycket välmenande gubbe, om än något förvirrad och osammanhängande.



Scen 3 - En sko av glas

Drama

Våra hjältar anländer till As-kungens Kristallpalats (kuliss 1) strax efter solnedgången då de första gästerna har börjat anlända i sina pumpavagnar. Alfabert har en massa inbjudningsbokstäver på sig, så de släpps in i balsalen utan problem. Balen är en sagolik tillställning och As-kungen övervakar den från sin tron. Han flankeras av sin hedersvakt på ena sidan och den rådgivande panelen på den andra. Gästerna för inte-lektuella diskussioner och dansar wienervals, vilket innefattar ett stort intag av wienerbröd.

När våra vänner har froterat sig en stund med de övriga gästerna utbryter plötsligt en elektricitetsstorm uppe i balsalstaket och de jättelika kristallkronorna faller en efter en till golvet (orsaken är att en av de grå männen befinner sig utanför palatset och någon av våra vänner kan tänkas skymta honom innan han försvinner in i skuggorna). Gästerna skingras i panik och det blir becksvalt när även eldflugorna flyr sin kos.

När allt har lugnat ned sig utbrister As-kungen i gråt. Han hade fått syn på den vackraste av kvinnor ute i balsalen. Han kan inte beskriva henne närmare eftersom han saknar ord för hennes skönhet. Alfabert får order av As-kungen om att finna henne. Den enda ledtråden är en smäcker sko av glas, kvarlämnad tillsammans med ytterligare ett hundratal skor. As-kungen drar sig tillbaka till sin kammare och vill inte bli störd förrän de har funnit hans drömkvinna.

Våra vänner får nu söka bäst de kan. Antingen går de runt och knackar dörr (det är omständligt) eller så går Alfabert ut med en kunglig kungörelse om att de kvinnor som förlorade sina skor under balen ska inställa sig för skoprovning. Sedan kan de prova skon på alla damerna, och då uppdragas det snart att den tillhör Flodina Ballerina.

As-kungen tillkallas och när han får syn på Flodina Ballerina uppstår omedelbart kärlek mellan de två. Eftersom våra vänner har gett As-kungen det han alltid har åtrått mest vill han som tack göra detsamma för dem genom att skänka dem en kristallnyckel. Denna är nyckeln till innehavarens innersta önskningar och skulle kunna hjälpa Anton att undkomma de grå männen. Tyvärr har As-kungen inte nyckeln på sig utan en gammal vän, cirkusdirektören Direktörn, förvarar den åt honom. As-kungen lånar ut sin flygödlan Monty samt piloten Kent (dessa gör en vådlig landning mitt på balsalgolvet när de tillkallas) för att de snabbt ska kunna ta sig till cirkusen, Den Kungliga Drömcirkusen. Våra vänner går ombord på Monty, och Kent drar upp ankaret. Därefter välkomnar han dem ombord på flyg 323, ber dem släcka sina cigaretter (själv röker han lugnt vidare) och utför en av sina hårresande starter.

Kuliss

Kristallpalatset består av glittrande kristall och gravitationstrotsande torn. Balsalen är bländande vacker med glittrande kristallkronor upplysta av eldflugor. Världigt och knäppt. Alfaberts skrivkammare och experimentverkstad finns uppe i ett av tornen.

Biroller

- **As-kungen:** Chimäriens regent är en nedstämd jättegammal med överbett. Han känner sig ensam och övergiven, och hans olycka gör att han ser ganska skräpiga ut. Kungakronan har förlorat sin glans, de en gång vackra kläderna är luggslitna och riksäpplet är maskätet.
- **Flodina Ballerina:** En gigantisk flodhästkvinnor iklädd ballerinakjol. Hennes smäckra fötter avviker i hög grad från hennes gigantiska kroppshyddor.
- **Kent:** En kedjerökande pilotvessla med flygarhuva. Han kan närmast beskrivas som en våghalsig raggare med överdimensionerat självförtroende.
- **Monty:** Godmodig, tobakstuggande flygödlan med blåglittrande fjäll. Han är försedd med mekaniska extravanger eftersom han har en psykisk blockering som gör att han inte kan flyga utan dessa. Passagerarna sitter i en gondol på hans rygg.

Statister

- **Balens orkester:** Symfoniorkester bestående av frackklädda plingviner.
- **Hedersvakt:** Strutsar som gömmer sina huvuden i hål i golvet så fort det hettar till.
- **Den rådgivande panelen:** Tjattrande markattor som ständigt babblar och bråkar med varandra.
- Höiga fågelskrämmor.
- Tingliga älvor.
- Stressade kaniner.
- Snobbiga giraffdamer.
- Enbenta tennsoldater.
- Speldoseballeriner.
- En vårtig, danslysten häxa med ångdriven kvast och en svart katt som fyller på kol.
- En skrytsam storviltjägare med korkgevär.



Scen 4 - Månrvindar

Drama

Våra vänner ger sig av och Kent rekommenderar en genväg. Denna går via månen (kuliss 1). Tyvärr tvingas de göra en vansklig nödlandning här när Monty får slut på bränsle, det vill säga tuggtobak. De sprider ut sig på månens yta för att leta efter mer tuggtobak. Anton stöter på en månvarsel och finner sig snart jagad av en hel hord av dessa...

...men plötsligt skingras hans feberhallucinationer och han upptäcker att han står framför det gamla observatoriet i hans hemstad (kuliss 2). Rop hörs en bit bort och där kommer Inga-Lill, Bert och doktor Brink springande, alla mycket upprörda. En vild jakt genom stadsparkens sovande trädgårdar och labrynter vidtar...

...tills Glitterlill drar honom i säkerhet bakom en fontän och han är tillbaka på månen där de precis har undkommit månvarselerna. Läs barnkammarrimmet "På månen".

Kulisser

- **Kuliss 1:** Månen, en steril plats där glömskans vindar sveper upp damm från en porös, ostaktig yta.
- **Kuliss 2:** Stadsparken. Det är gryning, himlen är blygrå och staden har svepts in i en överklig morgondimma. Tystnad, inget fågelkvitter. Observatoriet, ögat mot rymden, är stängt.

Biroller

Månvarsel: En meter höga, grå, spindeltonna varelser med stora, halvgenomskinliga ögon. Till att börja med är de mycket skygga. Om de vidrör en person med fantasi börjar de suga åt sig offrets psykiska energi tills denne blir katatonisk. När de gör detta syns elektriska urladdningar i deras ögon. Om offret försöker undkomma klänger de sig fast vid denne och kallar på sina gelikar på telepatisk väg. De representerar idétorka.

På månen

Nu sitter våra vänner fast på månen
Och Monty vägrar flyga den fånen
”Vad ska vi göra på månens yta?”
”Smälta ost i en jättelik gryta?”

Överallt ser de bara poröst mångrus
Och de som behöver tuggbart snus
”Vi måste allihop leta efter tobak”
”Till vår ödla som då flyger till tack”

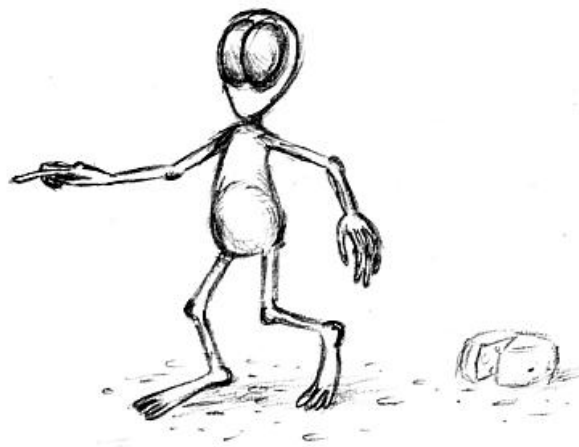
Kent lyfter på en ostaktig sten
En månvarelse sticker ut sitt ben
”Bu” säger Kent, blåser en rökring
”Hu” säger varelsen, springer omkring

På andra sidan månen tittar Glitterlill
Hon tobak här snabbt hitta vill
”Men här finns ju bara Camembert”
”Fast så krämig att man blir kär”

Doktorn får syn på en Roquefort, han
En mycket läcker en och grann
”Den osten ska jag genast äta opp”
”Och skölja ned med medicin i kopp”

Alfabert tar det lugnt, en sådan lurk!
Han hittar bokstäver på en burk
”Låt mig nu läsa, T-O-B-A-K”
”Aha, utan stress kan jag nu återgå”

Med tobak i mun Monty från månen far
Glitterlill följande ord glatt i munnen tar
”Besöket var inte helt utan gagn, hör ni”
”För jag fick med mig en äkta Brie”



Scen 5 - I manegen

Drama

Våra hjältar kommer fram till Den Kungliga Drömcirkusen (kuliss 1) i skymningen, en timma före föreställningen. De första besökande barnen har precis börjat anlända och står i en liten klunga utanför de ännu stängda cirkusgrindarna. De finner Direktörn i hans vagn. Han känner naturligtvis igen doktor Blink och kallar honom vid hans gamla cirkusnamn, Puttefnask (vilket alla andra på cirkusen också gör). Just nu har han dock fullt upp med att studera kvällsföreställningens schema och oja sig över sina problem. Han har pantsatt As-kungens nyckel för att betala tältreparationer och behöver nu kvällens intäkter i form av hjärtliga applåder, glada tillrop, skratt och slängkyssar för att lösa ut den igen. Tyvärr har Borst-Olga rakat av sitt skägg, och Bong och Bang vägrar prata med varandra. Direktörn anser deras nummer vara väsentliga, så våra vänner måste fixa skivan och se till att föreställningen genomförs. Plats för innovation!

Under deras försök att ställa allt till rätta exploderar Nitros husvagn då han övar efter maten. Någon skalleklant har tydligen hållt böner i hans mat. De stöter även på Ernesto som nedlåtande kallar Puttefnask för en olärd svikare.

Under själva föreställningen uppstår ytterligare problem som de måste lösa undan för undan. Till exempel täpps Grummes snabel igen av bubbelgum, Constrictas lejon Hans somnar, Lina får akut svindel och blir paralyserad, och så vidare. Det verkar minst sagt som om någon försöker sabotera föreställningen. Direktörn springer hela tiden runt med en säck och samlar in kvällens intäkter samtidigt som han manar på våra vänner att få föreställningen att flyta.

Så småningom blir det dags för clownnumret. Ernesto rullar in sin clownmaskin och kallar på Puttefnask med bister uppsyn. Sedan börjar han spela och doktor Blink får springa för livet. Ernesto spelar fortare och fortare, och snart börjar gröten från maskinen översvämma manegen och krypa fram över träbänkarna där barnen sitter. Ernesto skrattar vansinnigt och förklarar att han är trött på att alla skrattar åt honom. Nu är det hans tur att skratta! Våra vänner måste ta sig igenom gröten och stoppa galningen. När de lyckas jublar barnen så vilt att intäkterna slår nytt rekord. Därefter avslutas föreställningen och barnen vandrar tillbaks över fältet mot gryningen.

Efter föreställningen beger de sig tillsammans med Direktörn till pantbanken (kuliss 2) där herr Skata styr och ställer. De betalar herr Skata genom att låta denne stoppa ned huvudet i Direktörns säck och förtjust motta ett antal slängkyssar. Därefter får de äntligen nyckeln. Direktörn vet inte vart den går men tror att molntydaren på De Hungriga Odjurens Berg kan hjälpa dem.

Kulisser

- **Kuliss 1:** Den Kungliga Drömcirkusen har slagits upp på ett stort fält utanför en liten by. Den domineras av ett stort, randigt cirkustält med vimplar och mängder av färgade lyktor. Tältet omges av cirkusvagnar och djurburar. Rörigt, omtumlande, förvirrande, spännande, lite farligt.
- **Kuliss 2:** Pantbanken ligger inne i byn och är en liten butik fullbelamrad med allehanda ting vars gemensamma nämnare är att de alla glittrar och gnistrar.

Biroller

- **Direktörn:** Cirkusdirektör och dvärg, klädd i frack. Han är stundom jovialisk, stundom maniskt upprörd. Han tar sin uppgift som givare av goda drömmar till barn i verkligheten på största allvar.
- **Ernesto:** Clown. En tålmodig pedant som alltid har full kontroll på vad han gör. Han går omkring på styltor för att visa sin överlägsenhet. Han är mycket besviken på doktor Blink för att denne rymde. Hans favoritnummer inkluderar en clownmaskin och kräver två clowner. Maskinen består av ett positiv som slungar pajar, sprutar vatten, hivar snöbollar, kastar gröt och skjuter av fyrverkeripjäser när den ene clownen spelar på det. Den andre clownen får febrilt springa runt i manegen och försöka undgå alla projektiler.

- **Borst-Olga:** Före detta skäggig dam som normalt sett gör uppvisningar med sina dresserade fladdermöss (formation, saltomortaler, flygstrider). Fladdermössen startar från hennes skägg där de också sover. Denna morgon upptäckte hon att någon hade rakat av henne skägget och fladdermössen var försvunna. Hon kommer ihåg att hon hörde ett elakt skratt i sömnen. Nu kallar hon sig istället för Borsjtj-Olga och bjuder på rödbetsoppa.
- **Bong och Bang:** Siamesiska tvillingar och jonglörer vars specialitet är att hjula. Båda har fått kärleksbrev från Constricta, och därför är de nu vansinnigt svartsjuka på varandra.
- **Constricta:** Ormtjuserska och lejonämjerska. Sensualiteten själv med en mun som kan suga giftet ur vilket ormbett som helst. Hon har inte skickat några kärleksbrev till någon någonsin!
- **Hans:** Constrictas enda lejon. Han är vegetarian, så håll tummarna för att ingen råkar ge honom kött för då drabbas han av sömnsjuka.
- **Punjab:** Fakir och elefantskötare. Han sköter Grumme. Om han hör krita gnissla mot en krittavla drabbas han av överkänslighet och kan då inte ligga på sin spikmatta med Grumme stående ovanpå.
- **Grumme:** Såpbubbleblåsande elefant som blåser bubblor med pudlar i. Ibland övar han bubbelblåsandet med sina bubbelgum av märket Ganesha. Om någon skulle byta ut dessa mot Bombay Surpris istället kommer snabeln täppas igen och hans såpbubblor gå sönder hela tiden.
- **Kocken:** En spinkig karl som dryper av matflott och har tjocka glasögon. Dessutom har han en enorm slaktarkniv och är fortfarande sur för sitt finporlin som Puttefnask förstörde. Han utför ett knivkastarnummer tillsammans med sin fru. Vi får hoppas att ingen byter ut hans glasögon.
- **Herr Skata:** En gniden pantlånare och jätteskata.

Statister

- **Cirkusens besökare:** Barn från verkligheten som kommer till cirkusen i sina drömmar. De är alla klädda i pyjamas. Utan föreställning kan de få mardrömmar istället. Före föreställningen kommer de vandrande från sina sängkamrar i en lång ringlande kö som sträcker sig mot horisonten.
- **Nitro:** Eldslukare som kan fisa långa eldkvastar. Av säkerhetsskäl äter han aldrig bönor.
- **Lina:** Lindanserska som drabbas av akut svindel om hon får syn på en spindel.
- **Benlös:** Gummimannen som gärna provar nya ställningar. Tänk om någon skickar honom en bild på en ställning som är helt omöjlig och leder till att han fastnar!
- **Pudlar:** Ett stort antal vita, välklippta pudlar som springer i vägen än vart man går.



Scen 6 - Pirater!

Drama

Våra vänner flyger iväg mot De Hungriga Odjurens Berg och Kent rekommenderar en genväg. Denna går över Piratsjön (kuliss 1) där de naturligtvis blir beskjutna av piraternas kanongryta. Piraterna får in en träff, Monty vippar till och Anton faller, faller...

...faller omkull på gatan (kuliss 2). Människor jaktar förbi och bryr sig inte om Anton. Ur folkmassorna lösgör sig ett antal grå män. De omringar den liggande Anton och stirrar kallt på honom. Plötsligt tränger sig Inga-Lill, Bert och doktor Brink fram mellan de grå männen. De släpar iväg Anton till Berts bil och föser in honom i baksätet. Innan de kliver in själva avbryts de av en poliskonstapel som ifrågasätter deras sätt att parkera på och undrar vad de gör med den gamle mannen. Då öppnas bildörren på andra sidan och...

...Glitterlill släpper ut Anton ur den fängelsehåla där piraterna har låst in honom. Läs barnkammarrimmet "En ödlekrasch"

Kulisser

- **Kuliss 1:** Piratsjön. En till synes stillsam liten sjö med flygfisk och en och annan Shang-haj.
- **Kuliss 2:** Den stora huvudgatan i Antons hemstad. Spårvagnar skramlar förbi, gengasbilar tutar, ett lätt duggregn faller över staden och allt är lika grått som vanligt. Luftvärnskanonernas siluetter avtecknar sig mot den döda himlen.

Biroll

Poliskonstapel: En korrekt polisman som i högsta grad ogillar felparkerade bilar.

Statister

Vedervärdiga pirater: Dessa usla skurkar guppar omkring i en jättelik järngryta och rövar allt de kommer över. De representerar hotet från ett världskrig som kommer allt närmare.

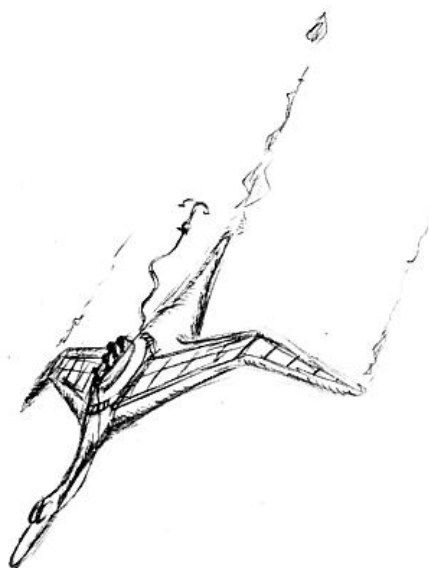
En ödlekrasch

Oj, så det smäller, vi attackeras av pirater
Uslingarna försöker i Monty skjuta en krater
Hoppsan, men se, där faller stackars Anton ur
Piraterna tar honom och skjuter en sista skur
Bort de sedan seglar i sin oljestinkande gryta
Montys vingar krasar när han träffar sjöns yta
”Hjälp, hur ska vi oss ur denna knipa ta?”
”Det här går väl aldrig bra!”

Kent fattar en kastrull och iväg han ror
Glosögda fiskar tittar upp, usch vad de glör
Snart vi når en skräckinjagande ö av järn
Längst upp vi anar ett taggigt, ointagligt värn
”Ack och ve, vi har kommit till piraternas ö”
”Här skola alla ovälkomna alltför snart dö”
”Hjälp, hur ska vi oss ur denna knipa ta?”
”Det här går väl aldrig bra!”

Glitterlill, den allra modigaste bland töser
Hon sig oförväget uppför järnstupet klöser
Smyger in bland piraternas djupaste gångar
Hittar snart Anton bland alla glåmiga fångar
Men vägen tillbaks är blockerad av en pirat
Och han ser inte ut att vilja bli vår kamrat
”Hjälp, hur ska vi oss ur denna knipa ta?”
”Det här går väl aldrig bra!”

Kvickt smyger vi in i det varma köket
Ingen märker oss här i det allmänna köket
Glitterlill tar en säck med bönor i handen
Finner sedan en trappa ned till stranden
Ger Monty bönor för här vill vi inte dröna
Nu med jetdrift vi far över havet det gröna
”Se där, så kan man sig ur en knipa ta!”
”Det här gick ju riktigt bra!”



Scen 7 - Vid molnens kant

Drama

Efter att ha lämnat Kent och Monty (vars förstörda mekaniska extravingar hindrar honom från att flyga) och vandrat genom djup snö uppför De Hungriga Odjurens Berg når våra vänner molntydaren Alto Stratus observatorium (kuliss 1). De tar sig igenom laboratoriet och finner Alto Stratus inne i observatoriet där han ligger som en bilmekaniker under sin fantastiska mekaniska molnskådarmaskin. Genom att hissa upp kristallnyckeln i en väderballong skulle han kunna avläsa vad Moder Jord vet om dess ursprung, men han är missmodig eftersom molnskådarmaskinen har gett väldigt underliga resultat på sistone. Han säger också att han nog skulle kunna laga Glitterlills medaljong, men först och främst måste han laga sin maskin.

Våra vänner hjälper honom finna felet genom att upptäcka att en av mössen lämnar vita fotspår efter sig. Det är en grå mus som försökt förklä sig. I munnen bär den ett kugghjul. Den försvinner genom ett hål i väggen och därinne skymtar en pytteliten stege som leder nedåt. Våra vänner går ned i källaren och finner där fler spår som via en hög med vitt kalk leder vidare in i en potatiskällare. Här finner de en smal, mörk gång som leder fram till en miniatyrhall. I hallen kan de skåda de blinda väntarmössen och deras mystiska domedagsklocka (kuliss 2). Mössen rör sig inte och försöker inte hindra våra vänner från att ta klockan.

Med de försvunna delarna i klockan kan Alto Stratus laga molnskådarmaskinen. Därefter firar han upp en väderballong och använder molnskådarmaskinen för att avläsa Moder Jords röst i molnens rörelser. Resultatet talar om att nyckelkristallen har sitt ursprung på Marknaden Som Inte Finns Men Bara Lite i Chimäriens huvudstad. Alto Stratus lagar också Glitterlills medaljong genom att gå ut på berget och sänka ned den i en rykande molnkälla. Molnen i medaljongen börjar röra på sig och när Glitterlill tar på sig medaljongen igen kan hon flyga.

Kulisser

- **Kuliss 1:** På bergets soliga topp ovan molnen kan skådas ett mellanting mellan en polarstation och ett rymdobservatorium. På den isiga dörren sitter ett anslag med texten "Knacka och kliv på". Innanför väntar ett laboratorium med en röra av klätterpinnar, små rutschkanor och ekorrhjul som sammanbinder ett otal arkivskåp och ingången till observatoriet. Små vita möss springer omkring med obskyra diagram över molnrörelser i sina små munnar. De gnager in små hålkombinationer i diagrammen innan de arkiverar dem. Tempo, effektivitet, förvirring, datorstruktur. Observatoriet består av en stor panoramaglasbubbla och utsikten är spektakulär. Här står en jättelik, intrikat maskin med en gigantisk grammofontratt och snurrande kugghjul. Den drivs av snö som skyfflas in i ett kylskåp (en tiningmotor). Långa diagram matas ut från maskinen. Pysanden, knäppa ljud.
- **Kuliss 2:** Källaren är trång och mörk. Klaustrofobi, alienering.

Biroller

- **Alto Stratus:** En småtokig uppfinnare och vetenskapsman som är urtypen för den sagoaktige magikern/astronomen, så när som på att han har små moln på sin spetsiga hatt istället för stjärnor. Hans skägg är långt och vitt, och han talar fikonspråk. Hans mål är att förstå Moder Jord.
- **De blinda väntarmössen:** Grå möss som sitter tyst på små stolar i en halvcirkel nere i källaren. Två av mössen sitter på varsin tron och har en kungakrona respektive drottningkrona på huvudet. Alla mössen är blinda och rör sig inte en millimeter, men man kan ändå känna hur deras uppmärksamhet riktas mot en. Av de delar de har stulit från Alto Stratus har de byggt en mystisk domedagsklocka. Denna representerar Antons tid som sakta rinner ut.

Scen 8 - De hungriga odjuren

Drama

Våra hjältar får låna två pulkor av Alto Stratus för att snabbt ta sig ned för berget (kuliss 1). Tyvärr upptäcks de av de hungriga odjuren och en vild jakt vidtar. Anton och Glitterlill far rakt in i en vit snödriva, vit som taket i ett sjukhus...

...det stora sjukhuset i Antons hemstad (kuliss 2). En sjuksköterska kommer in och talar om att han har blivit påkörd av en bil. Hans fru och två vänner är på väg. I samma ögonblick som hon säger detta stiger de tre in och säger att de kommit för att ta med honom hem. Han placeras i en rullstol och de börjar rulla iväg honom genom en sjukhuskorridor. Plötsligt lutar sig Glitterlill fram och viskar "Ska vi sätta lite fart?" Rullstolen far iväg genom korridoren, utför en trappa, genom luften...

...och ner på kullerstensbeläggningen på en smal gränd i Chimäriens huvudstad dit pulkfärden har fört dem. Läs barnkammarrimmet "En svindlande pulkfärd".

Kulisser

- **Kuliss 1:** Bergets opistade nedförsbackar med våldsamma gupp och oväntade stup.
- **Kuliss 2:** Sjukhuset. Ett stort, sterilt sjukhus vars syfte är att göra folk friska, inte att få dem må bra.

Biroller

- **De Hungriga Odjuren:** Groteska, snörvlande, dreglande monster. De representerar dödens käftar.
- **Sjuksköterskan:** En korrekt ung kvinna med entonig röst och överexponerat leende.

En svindlande pulkfärd

Av Alto Stratus vi pulkor nu får
Han har dem vallat så de snabbare går
”De kanske inte svänger speciellt bra”
”Dock säkert de flesta vid näsan dra”
Men det tisslar och tasslar, gnyr och morrar
Vad i allsin dar är det som knorrar?

Strunt i det, utför vi nu susar fram
Trotsar med pulkorna varje snökam
Alfabert blundar hårt inför varje stup
Doktor Blink tar sig lugnt en sup
Men hör så det låter, väser och morrar
Nu överallt omkring oss det knorrar

Ånej, det är bergets hungriga odjur
Varför har ingen satt dem i en bur?
Hemskingarna kommer från alla de håll
Nu är allt våra chanser lika med noll
Oj, vad de frustar, pustar och morrar
Och man hör tomma magar som knorrar

Något oroande syns i deras blickar
Ständigt de sig om munnen slickar
De blottar vassa tänder hårda som stål
Andedräkten borde åtgärdas med tvål
Förväntansfullt de nu skrockar och morrar
I takt med deras magar som glatt knorrar

Utför backen vi far, vi vill inte stanna
För här blir vi dagens monsterpyttipanna
Och se, pulkorna var verkligen snabba
Och snart vi åt odjuren gott kan flabba
För på efterkälken de dreglar och morrar
Och utan oss resten av dagen nu knorrar



Scen 9 - Marknaden Som Inte Finns Men Bara Lite

Drama

Våra vänner glider in på Marknaden Som Inte Finns Men Bara Lite (kuliss 1). Ingen är speciellt intresserad av att hjälpa våra vänner med nyckeln, men efter lite köpslående får de veta att en sierska, Den Sanna Sångens Jungfru, kan hjälpa dem. De finner en stor, öppen plats där den omnämnda sierskan omges av ett hav av folk. Alla här verkar inneha en likadan kristallnyckel som Anton, och de väntar på att så småningom få komma fram till sierskan så att hon kan sja om vad deras kristallnycklar ska användas till. Med sin sång sätter hon varje framsträckt kristallnyckel i svängning, varvid de viskar fram unika svar beroende på ägare. Ingen är intresserad av att släppa fram Anton, och Glitterlill är inte tillräckligt stark för att flyga fram med honom.

Plötsligt får Anton syn på sierskans ansikte. Det är Kajsa Lindh! Han börjar tränga sig fram genom den protesterande folkmassan som plötsligt visar sig vara publiken på Operan (kuliss 2). På scenen står Kajsa Lindh och sjunger, och efter Anton kommer Inga-Lill, Bert och doktor Brink springande. Anton börjar kastas fram och tillbaks mellan verkligheten och Chimärien, och de andra spelarna är ena stunden en del av den dystra verkligheten och försöker stoppa Anton, i nästa en del av Antons feberdrömmar och försöker hålla undan folk. Ur folkmassan lösgör sig också ett antal grå män som sakta närmar sig, både i verkligheten och i fantasin.

Till slut når Anton fram till scenen och talar om för Kajsa vem han är. Hon tror honom omedelbart och säger att hon länge har vetat vem han är. Hon har läst och älskat alla hans barnböcker och känt att de var skrivna för henne. Hon behöver inga pengar, utan river testamentet i småbitar. Hon kommer alltid att tänka på Anton och älska honom som sin far. Nöjd dör Anton i hennes famn...

...men i Chimärien splittras kristallnyckeln i små färgglada skalbaggar som omringar de grå männen och driver bort dem. Anton är räddad och väljs enhälligt till hedersmedborgare, varvid hans yttre förvandlas till en sagoberättarfarbrors med nattmössa, flygande säng och allt. Därefter blir det stor fest i huvudstaden, och alla de vänner de mött under berättelsens gång deltar.

Kulisser

- **Kuliss 1:** Marknaden breder ut sig både på bredden och höjden där den klättrar uppför branta, ravinliknande husfasader. Hissnande, fantastiskt, omtumlande.
- **Kuliss 2:** Operan är en klassisk operabyggnad och en kulturens högborg där arvet från tidigare generationer tynger ned obildat patrasck.

Biröll

Kajsa Lindh: En sympatisk kvinna i trettioårsåldern. Hon har en blomkrans i håret och är iförd en vit klädnad passande för en sierska/wagnersk ungfru. Hennes sång är ljuv som en sommarbris.

Statister

- **Försäljare:** Dessa trängs med varandra och ropar ut sina varor som är allt ifrån drivved och bortglömda dagar till joddlande ostron och racersniglar. En misslyckad igelkott säljer ballonger. Vissa försäljare kan tänkas försöka lura av nykomlingar deras kristallnycklar eller påstå sig veta vilket lås de kan öppna. Skälmar och bedragare.
- **De väntande massorna:** En salig blandning av folk som alla på ett eller annat sätt har kommit över kristallnycklar. Många har väntat här längre än vad de kommer ihåg (förmodligen längre än den tid det tar att rulla en snorkråka) och tänker minsann inte tolerera att någon tränger sig före. Försök diskutera med en butter noshörning, en hyperaktiv hattmakare (du vet vem), en kacklande hönsfamilj eller en klåfingrig bläckfisk så får du se hur lätt det är!
- **Operapublik:** Irriterade, oförstående grå människor som hatar allt som rubbar deras cirklar.

Anton Karj

Bakgrund

Dina dagar är räknade, det vet du. De senaste månaderna har du legat svårt sjuk i tuberkolos, och av dina hostningar att döma kommer dina lungor inte att orka med så många andetag till. Ditt sängliggande tillstånd har fått dig att fundera på vad du gjort av ditt liv? Du har skrivit sagoböcker för barn, fantiserat om främmande världar med komiska varelser och fantastiska mojänger. Men det var bara verklighetsflykt för att undkomma den här grå, trista världen. Och nu ligger du och väntar på att få dö. Kanske hade ditt liv känts mer meningsfullt om du hade haft några barn. Är det därför du har skrivit dina böcker, för att du önskar att du hade egna barn att berätta dina sagor för?

Kanske är det denna barnlöshet som har gjort att Inga-Lill, din fru, inte längre älskar dig. Hon har aldrig sagt något, men hennes kyla mot dig är uppenbar. Än värre är att hon har en kärleksaffär med din förläggare, Bert Wijkander. Bert har alltid stöttat dig genom åren, men han har nog i första hand sett dig som en inkomstkälla och inte som en vän. Nu har du en känsla av att de båda två väntar på att du ska dö.

Inga-Lill har anlitat en läkare, doktor Brink, för att sköta dig i hemmet. Du känner honom sedan tidigare eftersom han har varit i Inga-Lills familjs tjänst sedan en lång tid tillbaka. Du har en vag känsla av att det inte är den bästa läkaren hon kunde fått tag i, men det spelar knappast någon större roll längre.

Det finns dock en sak kvar som du skulle vilja utträta innan du dör. Även om ditt äktenskap har varit barnlöst, så har du faktiskt en dotter. Innan du träffade Inga-Lill hade du en kärleksaffär med en annan kvinna, Sarah Lindh, och en tid efter det att ni hade skiljts åt fick hon en dotter. Du tyckte att ni skulle gifta er, men hon ville inte att barnet skulle vara orsaken till att du äktade henne. Du träffade dottern, Kajsa, några gånger innan du gifte dig med Inga-Lill. Nu vet du inte vad det har blivit av Kajsa, men du skulle väldigt gärna vilja träffa henne innan du dör. Om inte annat så skulle du vilja tala om att du har tänkt mycket på henne och skrivit alla dina böcker för henne, den dotter du aldrig fick ge din mänskliga värme. Om hon behöver pengar har du en rejäl slant undanstoppad. Du har börjat skriva ett testamente till hennes förmån, men du har ännu inte fått det bevitnat av två personer, eftersom du aldrig träffar några människor du kan lita på. Naturligtvis kan du inte berätta något för Inga-Lill som förmodligen skulle göra allt för att stoppa ett sådant testamente. Om du ändå kunde få gå ut!

Personlighet

Du har alltid varit en fantasifull person som älskar att berätta tokroliga historier. Du har dock aldrig muntligt berättat dina historier utan föredrar att bara nedteckna dem. Kanske är du en ensling som har insett att andra människor inte förstår sig på dina fantasier och idéer, åtminstone inte vuxna människor. På sistone har du blivit mer eftertänksam och grubblande, och du översvämmas av existentiella frågor. Du har ingen att prata med om dina funderingar och för istället långa diskussioner med imaginära personer i din fantasi.

Sjukdomen får dig att hosta hemskt och du har även märkt att ditt minne har börjat svika dig. Ibland har du svårt att skilja på dröm och verklighet. I dina feberdrömmar kastas du mellan uppsluppen glädje och frustrerad ångest. Du har en känsla av att ditt undermedvetna försöker tala om någonting för dig genom drömmarna. Om du bara kunde lista ut vad!

Det yttre

Du är en bit över femtio år men ser äldre ut. Håret är tunt och stripigt och sjukdomen har gjort dig blek med insjunkna kinder. Du är klädd i randig pyjamas och nattmössa.



Chimärien

Dina böcker utspelar sig alla i sagoriket Chimärien, en fantastisk plats där fantasin styr framför logiken. Här finns skimrande palats, smaragdgröna skogar, hus stora som skolådor och gränder små som raviner. Invånarna består av allt från enbenta tennsoldater till sjungande grodor, och glädje och uppsluppenhet kännetecknar allting som sker här. Överlag kan Chimärien ses som en travesti av den grå, trista, industrialiserade verkligheten, vilket inte minst märks på alla lustiga och knäppa maskiner och uppfinningar som översvämmar Chimärien. I Chimäriens huvudstad finns till och med ett tekniskråd bestående av käbblande gamlingar med höga hattar som synar och försöker reda ut vad många uppfinningar egentligen är till för.

De senaste åren har din fantasi trutit och du har inte skrivit så mycket. Sedan du blev sjuk har dock Chimärien börjat komma till dig i dina drömmar och dess invånare har fått nytt liv. Ibland drömmer du att Glitterlill, en vacker älvaporlinsdocka, kommer till din säng och berättar historier om Chimärien för dig. Glitterlill är din sagobild av hur Inga-Lill var då ni var nyförälskade, och du är mycket förtjust i denna karaktär. En annan favorit är stroppen Alfabert, en kunglig skriftställare. Han är naturligtvis modellerad efter din förläggare. Här finns också den vimsige doktor Blink, en humörsdoktor som är en skämtsam avbild av doktor Brink. Och sedan får vi ju inte glömma den profetiske Gammelsumparn, den fula As-kungen, den kedjerökande pilotvesslan Kent, med flera. När du tänker på alla dessa kära skapelser brukar du känna dig bättre till sinnes. Ibland känns det nästan som om de får eget liv, och då brukar du vara väldigt nyfiken på vad de egentligen tycker och tänker. Tyvärr börjar ditt minne bli dåligt och du blandar numera ihop allt fler detaljer och glömmar bort vad dina berättelser handlar om. Och vad verkligheten handlar om... Du börjar till och med tappa tron på dina egna skapelser. Finns det någon mening med dem eller är de bara fria fantasier, precis som normala människor i din omgivning alltid har sagt?

Speltips: Anton har visserligen hittat på Chimärien, men i hans feberdrömmar börjar allting flyta samman och han kan inte längre riktigt hålla isär allt han har skrivit. Även om det mesta i Chimärien är bekant för honom så blir han ändå överraskad av det som sker där. Han är hela tiden på väg att tappa greppet om vad som händer och kanske börjar han även tappa förståndet.

Inga-Lill Karj

Bakgrund

När du för många år sedan gifte dig med Anton älskade du honom verkligen. Han var så rolig och fantasifull, och han skrev underbara böcker för barn. Barn, ja! Du längtade så mycket efter att ni skulle skaffa egna barn. Så blev det emellertid inte, och allt eftersom åren gick började du alltmer se Antons böcker som ett hån mot er barnlöshet. Så småningom såg du dig om efter någon som kunde ge dig det som Anton inte kunde. Det var då du fick upp ögonen för Antons stilige förläggare, Bert Wijkander, och ni inledde en kärleksaffär. Han gav dig blommor och presenter, och brydde sig verkligen om dig. Nu är Anton svårt sjuk i tuberkolos och har nog inte lång tid kvar. Om han bara kunde dö så du kunde få gifta dig med Bert istället! Du kommer att få ett rejält arv efter Anton och då kan du och Bert starta ett nytt liv tillsammans.

Om inte... innan Anton träffade dig hade han en kort affär med en annan kvinna, Sarah Lindh. De fick ett barn, en flicka, men gifte sig av någon anledning aldrig. Ett sådant svin! Andra kan han göra med barn, men dig har han dömt till barnlöshet. Han har inte hållit kontakten med sin dotter, men du tror att han fortfarande tänker på henne. Hon heter Kajsa Lindh och är sångerska på Operan, fast det vet inte Anton. Men tänk om han försöker kontakta henne och kanske vill testamentera allt till henne. Det måste stoppas till varje pris! Han ska hållas kvar i sitt rum tills han dör. Det är därför som du har anlitat doktor Brink, en gammal familjedoktor som bland annat har behandlat din far för diverse inbillade krämpor. Doktor Brink är en kvackare och dessutom lättledd. Du har gett honom lite extra betalt för att han inte ska flytta Anton till stadens stora sjukhus, där denne skulle kunna kontakta andra människor och få veta var dottern finns. Tänk om Anton skulle få för sig att skriva om sitt testamente! Nå, numera lider han av ständiga hallucinationer och feberdrömmar, så han kan inte ha lång tid kvar.

Personlighet

Din en gång i tiden så glada personlighet har förbytt i en förbistrad, gnällig attityd. Du är trött på att höra din mans dumma fantasier. Du vill ha en riktig, omtänksam man som vet hur man behandlar en kvinna. Du anser dig själv vara en romantiker och lyssnar inte på vad andra säger om att du inte ser romantiken där den finns utan alltid tror att gräset är grönare på andra sidan. Du är övertygad om att pengar ska hjälpa dig finna lyckan.

Det yttre

Du är en bit över 40 år. Ditt hår är mörkt och oftast uppsatt i en hård knut i nacken. Linjerna i ditt ansikte börjar sakta övergå i djupa, bistra rynkor. Du försöker klä dig ståndsmässigt, men det märks tydligt att du bara har råd med kläder av låg kvalitet.

Glitterlill

Bakgrund

Du är en älvaporslinsdocka som bor i Chimärien, sagans rike. Här ägnar du din tid åt att leta upp spännande äventyr. Du älskar att reta gallfeber på lönnfeta krokodiller, åka snålskjuts med parallaxfåglar eller leta efter försvunna duktativer. Du bor hos din farbror Gammelsumparn som är en vis gammal man, och du tar ofta med dig besynnerliga fynd från dina äventyr till honom.

Eftersom du är en älva har du älvvingar, men trots detta kan du inte flyga utan svävar bara några centimeter över marken. Detta bereder dig stor sorg. Du innehar ett smycke bestående av en liten glasmedaljong i vilken moln kan skådas. Dessa borde röra sig, men det gör de inte. Förmodligen är det därför som dina vingar inte bär dig mot himlens fria höjder. Det sägs att det finns en lärdd man som vet allt om molnens hemligheter. Han skulle säkert kunna laga smycket, men du vet inte var han bor. Om du ändå kunde flyga...

Ibland lämnar du Chimärien och besöker en man i verkligheten. Anton heter han och du är kär i honom. Vad roligt det skulle vara om han kunde bosätta sig i Chimärien... men det är inte tillåtet. Du får nöja dig med att besöka honom om nätterna och berätta om Chimärien för honom. Han brukar skriva ned dina berättelser så att barnen i verkligheten också ska få höra om fantasins rike och drömma vackra drömmar.

Men nu är Anton i fara. Det har Gammelsumparn berättat för dig. Glömskans grå män är ute efter honom. Du måste ta med honom till Chimärien så att Gammelsumparn kan läsa hans öde. Dina två bästa vänner följer med för att hjälpa till med räddningen. Den ena är Alfabert. Han är en artig och belevad man som är skriftställare åt As-kungen, Chimäriens regent. Ja, Alfabert kan faktiskt skriva, nästan som på riktigt. Han är lite förtjust i dig, men du älskar ju Anton. Din andra vän är doktor Blink. Han är rolig! Han håller humöret uppe på alla genom sina små upptåg och ingen kan vara sjuk särskilt länge i hans närhet. Ibland kan han vara lite svår att få tyst på, vilket inte är så bra när man hamnar i ondskefulla mardrömmar där monster letar efter en.

För att hämta Anton måste du smyga dig in i hans sovrum i verkligheten och övertala honom att följa med till Chimärien. Inga andra människor får märka något. Sedan ska ni ta er till Återvändsgränden utan att stöta på några grå män. Kom ihåg att Anton måste ta med sig en viktig pappersbit, tastalente eller någonting!

Personlighet

Du är romantisk ut i fingerspetsarna och ser skönhet i allt. Dina känslor sitter utanpå, vilket inte minst märks på att du blir glad av andras lycka och ledsen av andras olycka. Ditt klingande skratt hörs dock oftare än din gråt. Du talar alltid om hur mycket du tycker om andra och pussar dem på kinden, och du brukar sprida glitter över folk för att de ska bli vackra. Ibland är du lite lillgammal och snusföruftig till sättet. Allt som oftast gör du små skutt i hopp om att du ska lyfta och flyga iväg.

Det yttre

Du är en porslinsdocka med plutande läppar, rosiga kinder, stora ögon och blont hår med glitter i. Klädseln består av en salig blandning av spets, glittrande paljetter och färggranna slöjor och det är fel storlekar på de flesta plaggen, ungefär som ett litet barn som har klätt ut sig i sin mormors gamla avlagda kläder. På ryggen fladdrar ett par sköra älvvingar snabbare än vad ögat kan uppfatta.

Speltips: Glitterlill är modellerad efter hur Inga-Lill var som nyförälskad samt en travesti av Inga-Lills nuvarande tillstånd. Se henne som en naiv och överdriven bild av hur Inga-Lill skulle kunna vara i en bättre värld.



Bert Wijkander

Bakgrund

Sedan många år tillbaka har du varit Anton Karps förläggare. Hans böcker har varit en stadig och trygg inkomstkälla, om ej så stor, men numera verkar intresset minska för hans underliga böcker. De är ju totalt överkliga; barn vill lära sig hur saker och ting fungerar på riktigt. ("Så funkar det"-serien har varit en stor framgång.) Han skriver inte så mycket längre eftersom han har drabbats av tuberkolos och är ganska krasslig. Förmodligen har han inte lång tid kvar, men det bekymrar dig inte särskilt mycket. Du har sedan en tid haft ett hemligt förhållande med hans fru, Inga-Lill, och om Anton dör så slipper ni fortsätta smussla med det hela. Inte för att du är kär i henne, men hon lär ärva åtskilligt med pengar efter Anton. Du vet precis hur mycket Anton har tjänat på sina böcker, och han har inte precis haft spenderbyxorna på här i livet.

Du vet egentligen inte varför du inledde affären med Inga-Lill. Kanske för att det verkade spännande. Spänningen är borta nu, och Inga-Lill verkar tro att ni ska gifta er när Anton dör. Nå, du kanske kan få henne att investera pengarna hon ärver i ditt förlag innan du gör slut med henne.

Anton är en ganska ynkelig typ egentligen. Han har aldrig kunnat hantera verkligheten särskilt väl. Senil börjar han bli också. Han yrar jämt om en massa underligheter som du tror kommer från hans böcker. Ibland pratar han med dig som om du är en annan person. Det är sorgligt att se och förmodligen är det lika bra att han får dö. Tills dess vill Inga-Lill att Anton ska stanna i sitt sovrum, förmodligen för att han inte ska kunna sprida några rykten om er två. Det är nog en bra idé. Hon har nämnt att Anton har en oäkta dotter också och vill väl inte att han ska kontakta henne.

Inga-Lill har anlitat en viss doktor Brink för att sköta Anton. Han verkar nästan lika virrig som Anton och ger intryck av att vara totalt inkompetent. Nå, det viktiga är att han håller Anton kvar i hemmet tills det är över. Doktor Brink själv verkar för godtrogen för att inse att han utnyttjas.

Personlighet

Du är en tillgjord gentleman som utstrålar arrogans. Ditt ständiga försäljarleende är ordentligt inövat och du kan prata dig ur alla knipor. Ibland anklagas du för att ha ett överdrivet stort självförtroende, men det stör dig inte. Du använder gärna fina och tillkrånglade ord för att framhålla hur sofistikerad du är.

Det yttre

Du är en stilig man en bit över 40 och liknar i ditt eget tycke Clark Gable. Ditt svarta hår är välkammat och du har en tunn mustasch. Du klär dig i skräddarsydda kostymer och sidenscarfar.

Alfabert

Bakgrund

Du är skriftställare åt sagoriket Chimäriens regent, As-kungen. Som skriftställare nedtecknar du As-kungens kungliga kungörelser, trycker upp dem i oräkneliga äksemplar med hjälp av en skalbaggekopieringsmaskin (skalbaggarna doppas i bläck och springer fram texten) och sprider dem från ett av det kungliga pallatsets torn (för det mesta brukar vindarna föra arken till stadsdammen, så numera använder du vattenfast bläck).

Du har varit skriftställare sedan den gamle skriftställaren, herr Dyslex, råkade skriva att As-kungen var impotent istället för imponant. As-kungen visste att du vid den tiden sökte anslag för att utveckla en kråkkopieringsmaskin. Han biföll detta och gav dig en experimentverkstad i pallatset mot att du blev den nye skriftställaren. Sedan dess har du övergivit din idé om en kråkkopieringsmaskin eftersom den bara producerade kråkfötter.

Din stora passion är att samla på bokstäver som du stoppar på dig i alla dina otaliga fickor. Det är högst anmärkningsvärt så många bokstäver som bara ligger och skräpar utan att någon lägger märke till dem. Konstigt nog har du ännu inte hittat ett enda Q, så dessa håller du alltid lite extra utkik efter. Du är en av de få i Chimärien som kan skriva, även om du kanske inte alltid följer de korrekta, tråkiga skrivreglerna utan skriver lite som du vill. Man måste ju få improvisera. Det är nyttig hjärngymnastik har du hört.

Du har två riktigt goda vänner. Den ena är Glitterlill, en glad älvaporslinsdocka som jämt glider fram några sentameter över marken. Hon brukar besöka en man i verkligheten, Anton, och berätta om Chimärien för honom. Det är bra för på så sätt glömmar inte verklighetens invånare bort fantasin. Nu hotas Anton av en utsäglig fara och Glitterlill har bett dig och dåktorr Blink att hjälpa henne rädda honom och ta med honom till hennes farbror Gammelsumparn. Självklart har du lovat att ställa upp eftersom du är väldigt förtjust i Glitterlill.

Dåktorr Blink är Chimäriens ende dåktorr. När någon mår riktigt useldåligt kommer han på hembesök och muntrar upp den sjuke med diverse roliga historier och medusiner som man blir alldeles vimmelsnurrig av. Det fungerar alltid. Han är väldigt vimmelsnurrig själv. Han kanske inte borde dricka så mycket av sina egna medusiner.

Personlighet

Du är en förfinad schäntleman av den gamla skolan (så gammal att hela du är full med damm som yr omkring när du plockar upp din näsduk ur fickan). Du är alltid artig och belevad, damernas riddare (oavsett om de behöver hjälp eller ej) och du föredrar att prata framför att lyssna. Du använder ofta konstiga ord som du hittar på själv.

Det yttre

Du är klädd i en för liten kostym som stramar över axlarna och stussen. På huvudet har du en maläna hög hatt. En svärm av mal följer dig överallt tillsammans med diverse damm och bokstäver som jämt slinker ut ur dina fickor.

Speltips: Alfabert är modellerad efter hur Bert var på den gamla goda tiden då han verkligen var Antons vän samt en travesti av Berts nuvarande tillstånd. Se honom som en naiv och överdriven bild av hur Bert skulle kunna vara i en bättre värld.



Doktor Brink

Bakgrund

Du är en läkare som för länge sedan lämnat sötebrödsdagarna bakom dig. Numera lever du på några få rika kunder som huvudsakligen lider av hypokondri. Det är inte speciellt uppbyggligt för ditt ego, men det håller åtminstone din ekonomi flytande.

En av de få patienter som faktiskt är sjuk är Anton Karp. Anton är i den övre medelåldern, men han verkar mycket äldre än så. Förmodligen har livsgnistan lämnat honom. Han är barnboksförfattare, fast numera skriver han inget. Han börjar väl bli senil och det verkar ibland som om han lider av hallucinationer. Det som kommer att knäcka honom är dock tuberkolos och feber. Han har fruktansvärda feberdrömmar som får honom att svetta floder och yra vilt. Ibland ropar han på någon som heter Kajsa, vem nu det kan vara.

Antons fru, Inga-Lill Karp, är den som har anlitat dig för att se till Anton i hemmet istället för att föra honom till ett sjukhus. Han kan inte ha lång tid kvar och kanske är det fru Karps önskan att han ska få dö i sitt eget hem. Fast du undrar om hon inte har någon baktanke med det hela. Inga-Lill är en okänslig kvinna som inte verkar bry sig om sin stackars döende man. Frågan är om hon inte till och med önskar livet ur honom. Nå, du får väldigt bra betalt. Dessutom har du tidigare skött om hennes far, så du känner henne ganska väl och har svårt att avvisa hennes önskan. Kanske är det lika bra att Anton får dö snart, så förvirrad som han har varit på sistone. Visserligen är du läkare och måste upprätthålla läkarkårens heder genom att göra ditt bästa för den stackaren, men fru Karp betalar väldigt bra och det är inte ditt fel om någon skulle råka lämna fönstret på glänt så att kall luft letar sig in. I det här fallet skulle nog dödshjälp vara en välgärning.

En person som du ofta träffar vid dina hembesök hos paret Karp är Bert Wijkander. Han är Antons förläggare och verkar lite stöppig. Han är säkert bekymrad över att Anton ska dö så att denne inte kan skriva några fler inkomstbringande böcker. Men är inte han och fru Karp lite väl intima med varandra ibland? Nej, det måste vara inbillning! Vart tog stetoskopet vägen, nu igen? Ah, runt halsen! Så dant!

Personlighet

Du är en ganska virrig och disträ person. Du uppfattas nog ofta som lättledd och godtrogen, men innerst inne vet du vad som sker i din omvärld. Detta undviker du dock att visa för att slippa bli indragen i otrevligheter. Du har för länge sedan insett att du är en kvackare men vill inte riktigt erkänna detta för dig själv.

Det yttre

Du är omkring 60 år. Ditt hår är tjockt och lockigt, och du har stora, yviga polisonger. Du är oftast klädd i en enkel tweedkavaj vid dina hembesök och har en stor läkarväska med en massa onyttiga instrument och läkemedel som du inte har riktigt koll på hur man använder på bästa sätt.

Doktor Blink

Bakgrund

Du är sagoriket Chimäriens ende läkare. Visserligen är du bara en lyckosam kvackare som tror att det räcker med att muntra upp folk för att de ska bli friska, men detta fungerar eftersom du bor i Chimärien. Du brukar ge patienter och andra behövande hemgjorda drinkar, piller och bakverk, och ofta utsätter du dem för olika handgripliga skämt. Du har också en viss förkärlek för att smutta på dina egna mediciner och blir ibland lite väl snurrig och oregerlig. Men medicin är ju så gott, och dessutom så är det bara i förebyggande syfte som du dricker av dem. Hick!

En gång i tiden, när du var mindre (eller har du någonsin varit mindre, ingen åldras ju i Chimärien?) skulle du bli cirkusartist. Detta var på Den Kungliga Drömcirkusen, vars cirkusdirektör var en liten dvärg vid namn Direktörn. Tyvärr hade du inte talang för någonting och alla som fick dig till lärling höll på att gå upp i limningen. Till slut ådrogs det clownen Ernesto att lära upp dig i sina konster eftersom ingen hade så mycket tålmod som han. Lustigt nog visade det sig att du var riktigt bra på att få folk att skratta, men du lyckades aldrig lära dig numren ordentligt. Du brukade smygträna inför cirkusdjuren, och dessa blev anmärkningsvärt pigga och friska av att se dina upptåg. Efter att av misstag ha använt kockens finporstin i tallrikskrossarnumret rymde du från cirkusen. Du började nu utge dig för att vara doktor och botade folk med hjälp av dina upptåg och diverse dekokter som du snappat upp från cirkuskocken.

Du har två riktigt goda vänner i Chimärien. Den ena är Glitterlill, en älvaporslinsdocka som alltid är frisk och glad. Hon är bra att ha med vi läkandet, så du har utsett henne till hederssjuksköterska. Hon brukar berätta sagor för en man vid namn Anton som bor i verkligheten. Anton skriver sedan ned sagorna för barn i verkligheten. Det är nyttigt för Chimärien som får fantasikraft från dessa barn. Anton är nu i fara och Glitterlill måste ha hjälp att rädda honom och ta med honom till sin farbror Gammelsumparn. Du har naturligtvis lovat att ställa upp eftersom du ändå har glömt vad det var du skulle göra idag.

Din andre gode vän är Alfabert. Han är en mycket kunnig man som nog kan nästan alla bokstäverna i alfabetet. Det är därför han är skriftställare åt Chimäriens regent, As-kungen. Ibland tar han sig själv på lite för stort allvar och då ser du alltid till att spela honom några upplivande spratt.

Personlighet

Du är fruktansvärt virrig och har mer än en gång gått vilse i din garderob. Som tur är har du ett gott humör och ser positivt på allt, än hur illa det verkar. Inget ont som inte har något gott med sig (som du brukar säga till dina patienter när du ger dem en polkaget).

Det yttre

Du är klädd i en läkarrock dekorerad med smileys och har gigantiska polisonger. Du bär på en läkarväska med en jättesmiley på. I denna finns allt från pruttkuddar och nypsliga kräfhattar till färdigvispade gräddpajer och en hembränningsapparat.

Speltips: Doktor Blink är modellerad efter hur doktor Brink var på den tiden då han var engagerad i sitt arbete samt en travesti av doktor Brinks nuvarande tillstånd. Se honom som en naiv och överdriven bild av hur doktor Brink skulle kunna vara i en bättre värld.



Slutet gott, allting gott! Hick!

Anton Karps sista dagar

Ett barnkammarrim

Tisdag förliden vecka avled författaren Anton Karp efter en längre tids sjukdom och han begravdes igår i all stillhet. Hans namn säger kanske inte dagens ungdom så mycket, men vi som växte upp med hans underbara barnböcker kommer alltid att komma ihåg honom med värme i våra hjärtan. Naturligtvis har hans böcker alltid levt i skuggan av andra mer internationellt kända verk, såsom Alice i Underlandet, Trollkarlen från Oz och Peter Pan, men de förtjänar att jämföras med dessa. Det är därför med stor sorg vi säger farväl till denne barndomsvän. Som hyllning publicerar vi nedanstående barnkammarrim som igår inlämnades till redaktionen av en ung kvinna. Hon uppgav inte sitt namn, men berättade att hon kände herr Karp väl och att han skrev detta rim under sina sista dagar som en föraning om sin annalkande hädanfärd.

Titta, där ligger Anton Karp på sin dödsbädd
Det kan nog tänkas att han är en aning rädd
I hans sovrum är det så lugnt och stilla
Utanför bullrar staden alltför illa
Hotande kanonpipor riktas mot skyn
Visst är detta en deprimerande syn!
Fabriksmaskiner håller en rytm så fast
Skift på skift - aldrig någonsin tar de rast
Regnet gör allting i den stora staden vått
Det enda människor ser är dödande grått
Anton däremot ser liv bland maskiner
Han hör annat än tristess som viner
Fridsamma munkars klockor som klingar
Det ljuva fladdrandet av fjärilsvingar
Som färg hans tankar över staden sprids
I hans sinne allting till lycka förvrids
Framför oss vi nu ett skimrande sagorike ser
Där allt vi trodde var omöjligt ständigt sker
En flygande ödla idogt sin tobak tuggar
Porslinsdockan den söta sina ögon gnuggar
Skalbaggar kungliga kungörelser skriver
Skriftställaren själv sin arma skalle river
En doktor så glad dricker sin medicin
Småbarn tittar på med glada grin
Den kedjerökande vesslan ständigt hostar
Månen är gjord av grönmögelostar
Visst är väl allt detta vackert att skåda
Här glada tankar en yster dans tråda
Men snart kan fantasin vara ett minne blott
Då Antons sinne slutgiltigt lämnar sitt slott