

## Bondens år

### Vår

- † Bryta ogräset med harfven
- † Plöja fältet
- † Gödsla
- † Harfva
- † Så vårsäd
- † Eventuellt Svedjebruk, om det är ett dåligt år
- † Eventuellt vält, om det är korn som sås
- † Sätta potatis
- † Flotta timmer
- † Klippa får
- † Lamning
- † Största högtid: Påsken

### Sommar

- † Slåtra slätterängar och vall
- † Torka och vända slättret
- † Hifva in det i höloften
- † Sätta ut korna på bete, skicka dem till fäbodarna
- † Mjölka, kärna, ysta i fäbodarna
- † Bygga lador
- † Dika ut åkern, hugga bort stubbar, rensa sten
- † Största högtid: Midsommar

### Höst

- † Skörda
- † Tröska säden
- † Så höstsäd (ploga, gödsla, harva, så, ev. vält)

- † Ev. Svedjebruk
- † Hämta tillbaka korna från fäbodvallen
- † Samla ihop och betala skatt och tionde (fjärdingsman ansvarig)
- † Klippa får
- † Fardag: Tjenstefolk kan lemna och nytt kan anskaffas
- † Vestgötens ankomst med varor
- † Största högtid: Mickelmäss

### Vinter

- † Mata boskapen med hö
- † Hugga timmer
- † Resa runt på skidor och besöka släkt och vänner
- † Köra for (frakta varor mellan marknader)
- † Största högtid: Jul

### Saker som ske året om

- † Mjölkning
- † Se efter gården, laga och reparera
- † Resa till stad för att sälja eller köpa
- † Jagt och fiske
- † Slakta lamm eller kalv
- † Skjutsverksamhet och gästgifveri
- † Bränna bränvin (för den som har egen panna)
- † Sticka, väfva
- † Tvätta
- † Kalvning
- † Hemslöjd

# HERRANS BOK



[=] så länge är dygden blott *objektiv*, buden lefva ej *uti* oss, utan *utom* oss, fruktan är lydnadens motiv, och sorg är hela omgifvelsen ; detta är första steget. Men när sjelfva vårt lif blir böjdt för dygden: när vi lyda buden, emedan det som de bjuda är vårt väsendes lust, då lefva de uti oss, fröjd är hela omgifvelsen, och dygden har blifvit *subjektiv* (vår verkliga egendom).

Carl Jonas Love Almqvist  
Monografi (1844-1845)

## Att spela HERRAN

HERRAN är godheten, gemenskapen och tryggheten i socknens famn. Men HERRAN är äfven strikta kraf, förtryckande af olikheter, och skambeläggande af individens känslor och begär.

HERRAN spelar Syndarens moral och skamkänslor, och kan således berätta att en Syndare skäms för si och så, eller att denne vet, att si och så är korrekt eller felaktigt handlande i HERRANS ögon.

Betänk, att HERRANS magt ligger i skammen.

HERRANS uppgifter i dramat äro hufvudsakligen följande:

- I. Att representera både gemenskap och förtryck, trygghet och trångsynthet.
- II. Att tydligt demonstrera, att det är skillnad på folk och folk.
- III. Att spela sina roller ärligt och mänskligt, med en blick mot dramat. HERRAN är from och fulländad, men Hans tjänare äro det icke.
- IV. Att pressa Syndarne till att begå felsteg, och tukta dem, när så sker.

V. Men äfven! att visa förlåtenhet när de ångra sig.

## Ägandeskap

Alla anständiga människor i socknen spelas af HERRAN, men Huldran spelar de oanständiga, som listas i hennes bok.

## Skammen

HERRAN kan, när han känner, att så är befogat, tildela en spelare en markör, kallad en *Skam*, baserat på Syndarens beteende. Skam har följande effekter:

- I. Den Syndare som har en ensam Skam, kanske sofva litet sämre om natten, men är i öfrigt opåverkad.
- II. Den som bär på 2:ne Skam, kan icke dölja sin skam för andra, utan de kunna se den i hans blickar och anlete.
- III. Den som bär på 3:ne Skam är riktigt illa ute ! Kyrkoherden kan, när han så behagar, gifva en order till denna roll-person, som då måste lyda omedelbart, eller deklarerar sig Skamlös, alternativt supa ned sig (mer om detta nedan).

Syndaren kan minska sin Skam genom att:

- I. bedja till HERRAN om förlåtelse. (-1 Skam.)
- II. lätta sitt hjärta för en vänlig själ. (-1 Skam.)
- III. läxa upp någon annan öfver dennes okristliga beteende. Detta öfverför en Skam till den olycklige mottagaren !

IV. supa sig full på brännvin. Detta rensar bort all Skam, och gör Syndaren immun fram till nästa morgon. HERRAN kan dock dela ut Skam vid tillvaknandet!

## De Skamlösa

En roll-person kan blifva Skamlös genom att sjelf deklarerar sig sådan, eller genom att blifva *Bergtagen* av oknytt. HERRAN äger ingen makt mot en Skamlös person.

Alla anständiga personer känna naturligt igen en Skamlös människa, och veta således om, att hon icke är en anständig person. De behandla henne sjelffallet derefter!

En Skamlös person kan endast upphöra att vara Skamlös, genom att bedja till HERRAN om förlåtelse för sitt oanständiga uppträdande, och lofva bot och bättring. Om HERRAN tror på Syndarens upprigtighet är denne återigen en anständig människa, och om hon äfven var *Bergtagen*, så upphör hon att så vara, och förlorar dermed äfven oknyttens gåfvor.

## Välsignelser

HERRAN kan sända sin himmelska frid till en roll-person när denne ber till Honom, och dermed göra personen *Signad*. Denne erhåller följande effekter i dramat:

- I. Syndaren behöfver ej längre bekymra sig om Skam.
- II. Syndaren kan använda de medel, som vanligtvis används för att minska Skam, för att istället göra sig af med *Begärelser*, undantaget att supa sig full.
- III. Syndaren är immun mot inflytande af oknyttens gåfvor, brukade af en *Bergtagen*, tillika mot oknyttens sjelfa.

IV. Alla anständiga människor känna igen en *Signad*, och Syndaren erhåller respekt och vördnad från sin omgifning.

HERRAN kan dock i hvilket ögonblick som helst frånta den *Signade* sin status, om denne uppträder på ett sätt, som är oförenligt med en sådan upphöjelse. När detta sker erhåller denna roll-person genast 3:ne Skam!

## Herrens bön

*Fader Vår, som äst i himlom! befat warder  
Ditt namn: tillkomme Ditt rike: ske Din  
vilje, såsom i himmelen, så och på jorden:  
vårt dagliga bröd gif oss idag: och förlåt oss  
våra skulder, såsom och vi förlåte dem oss  
skyldige äro: och inled oss icke i frestelse, utan  
fräls oss ifrån ondo : ty riket är Ditt, och  
makten och härligheten i ewigbet.*

*Amen.*

# Oknyttens gåfvor

## Huldran

Huldrans gåfva är obygdens domän, vildmarkens bemästrande. Den som är bergtagen af huldran kan finna näring, trygghet och frihet i obygdens, och kommer alltid att klara sig, så länge han eller hon håller sig utanför bygdens gränser.

## Dverggar

Dvergarnas gåfva är dvergastålet. En knif af dvergastål ser ut som en vanlig knif, men den bergtagne som gör bruk deraf, kommer aldrig att blifva besegrad i strid.

## Tomtar

Tomtens gåfva är gårdens välsignelse. Den som blifvit bergtagen af tomten kommer alltid att finna sina djur välgödda, sina skördar ymnige och sina marker ofredade av naturens sköflingar.

## Troll

Trollens gåfva är rikedom. Den som blir bergtagen af trollen finner sig belönad med guld eller annan rikedom, i sådan mängd, att den bergtagne kan köpa sig gård och mark, om denne så skulle önska.

## Elfvor

Elfvornas gåfva är inget annat än sjukdomen åt dem, som göra den Bergtagne orätt. Den Bergtagne tillgifves makten, att förbanna någon med sjukdom, som därefter kan spridas, efter huldrans behag.

## Näcken

Näckens gåfva är musiken. Den som lärt sig sjunga eller spela fiol af Näcken kommer att kunna skapa musik så vacker, att alla som däraf tar del, finner musikanten trollbindande. Alla som lyssnar på den Bergtagnas musik, utom Syndarne, spelas af Huldran istället för HERRAN, och därmed äfven immuna mot Skam, fram till nästa soluppgång.

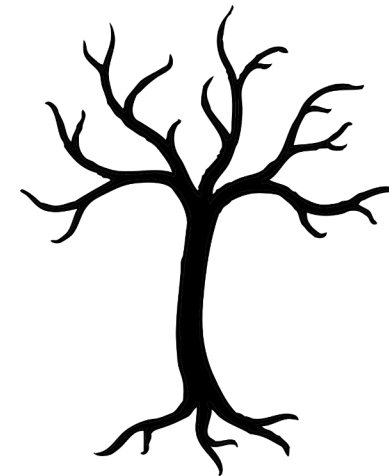
## Vättar

Vättarne röra sig i små och osynliga utrymmen, och höra därmed, hvad som fördolt för andra är. Den som mottar vättarnes gåfva har dermed möjligheten att känna till alla bygdens hemligheter. Spelaren må när som helst uppfinna en mörk hemlighet om någon sockensperson, som denne i sitt innersta vet, att det är sanning.

## Hexa

En hexas gåfva kan vara i stort sett hvad som helst, då hexornas krafter äro mystiska och varierade. Dock skall hänsyn tagas till regeln om trolldomens begränsningar, att den icke kan erhålla effekter, som inte voro möjliga, att via världsliga medel bortförklaras, om än med ansträngning.

# HULDRANS BOK



Och inom honom sjelf fann han dessa berg och strömmar. Han förekom sig sjelf som en mörk skogsström, forsande fram ur dunkla djup, hvars mysterier han måste genomforska, uppträcka en dag. Och i dessa djup rörde sig underliga, dunkla gestalter, några gräsliga, stygga, andra af gudomlig höghet och skönhet. Han såg dem vakande eller sofvande, de lefde ända in i hans drömmar, ingåfvo osägliga marter, eller den saligaste fröjd.

Fredrika Bremer  
Midsommar-resan (1848)

## Att spela Huldran

Huldran är friheten, skapelsekraften, människans ofjättrade kraft och möjligheter, men äfven galenskapen, sjelfviskheten och skamlösheten.

Huldran är i kontroll öfver Syndarens begär. Huldran är i magt att säga, att Syndaren önskar si och så, att Syndaren känner si och så, att ett eller annat begär eller lusta väcks i Syndarens inre.

Dessa begär kunna vara våldsamma eller lätta. Lusta, hat och avund äro Huldrans känslor, men äfven lättja, kärlek och skogsglädje. Huldrans pligter gentemot dramat äro hufvudsakligen följande:

- I. Att locka fram de begär som Syndarne hysa i sina hjertan, medelst öppna frågor, om det räcker, ledande frågor, om der kräfv, eller genom att sjelf skapa dem, genom Begärelser.
- II. Att vara både vacker och god, men samtdigt förskräcklig och sjelfisk.
- III. Att gestalta oknytt och människor, gifva gåvor, ställa till med hyss, och komplicera Syndarnes lif.

- IV. Att tillsammans med HERRAN plåga Syndarne.

## Ägandeskap

Huldran spelar:

- I. Landstrykare, resandefolk och judar, men **ICKE** vestgötar, lantmätare, resande bönder och frälse, eller annat anständigt folk.
- II. Människor, som supit sig fulla på bränvin, exklusifve Syndare.
- III. Klok-gummor, klok-gubbar, dårar och häxor.
- IV. Alla former af oknytt, såsom tomtar, troll och huldran sjelf.

Huldran är äfven i kontroll öfver handlingens utspelande, alltså hvar, när och hur scenen utspelar sig.

I scener, där en roll-person är helt ensam, kan *och bör* Huldran tala direkt till Syndaren. Detta är icke ett verkligt samtal mellan tvenne individer, utan ett *dramaturgiskt trick*, som används, för att blottlägga Syndarens inre tankar och drifkrafter.

## Begärelse

Huldran kan tildela en spelare en markör, kallad *Begärelse*, när Syndarens begär och drömmar väcks, men icke få utlopp. Dessa Begärelser hafva följande effekter :

- I. Den roll-person som har en Begärelse (eller mer), kan hemsökas af Huldrans drömmar. I dessa scener spelar Huldran alla roller utom drömmaren.
- II. När en person med 2:ne (eller fler) Begärelser super sig redlös på bränvin,

kan Huldran när hon så behagar ta öfver kontrollen och berätta hvad Syndaren tar sig för.

- III. Huldran kan nu ta kontrollen äfven när Syndaren är nykter.

Syndaren kan minska sina Begärelser på följande vis:

- I. Arbeta sig till utmattningens gräns. (-1 Begärelse.)
- II. Hamna i slagsmål eller idka konsumgånge. (-2 Begärelser.)
- III. Idka sjelfbefläckelse. (-1 Begärelse, +1 Skam.)
- IV. Ge utlopp för sina undertryckta begär. (Aflägsnar så många Begärelser, som Huldran anser lämpligt.)

## Regeln om de osynlige

Regeln om de osynlige säger, att *oknytt endast kunna visa sig när en Syndare är ensam*.

Dessutom måste all trolldom vara af sådan natur, att *anständigt folk aldrig tvingas erkänna, att den sker*.

## Oknyttens gåfvor

Om en roll-person äter eller dicker något, som *gifvits henne af oknytt*, eller om hon *spendrar natten med dem*, eller annars om *både spelaren och Huldran äro öfverens* om att så är fallet, så blifver Syndaren *Bergtagen*. Att vara Bergtagen har tvenne effekter på spelets reglor:

- I. Syndaren är *Skamlös*.

- II. Syndaren mottager en trollsk gåfva. Gåfvans natur och effekter äro upp till Huldran att bestämma, men förslag finnes på bokens baksida.

## Laster, begär och skamliga hemligheter

- Lusta efter gift man/qvinna
- Ilska öfver egen fattigdom
- Ovilja att slita på fälten
- Begär efter någon af samma kön
- Vilja att få vara ensam
- Spelskulder
- Afvund
- Njutning af att plåga djur
- Irritation mot någons attityd
- Drömmar om frihet
- Vilja att bli prisad och älskad
- Ett hetsigt humör
- Minnet af en förödmjukelse
- Kärlek till spriten
- Brottsligt förflutet
- Maktens njutning
- Löften till oknytt
- Hat mot HERRAN
- En konstnärssjäl
- Uppror mot en förtryckare
- Utpressning
- Kärlek till god mat och dryck
- Behof af att visa sig duktig
- Nyfikenhet inför oknytt

## Några händelser, som kunna inträffa på gården

### 1. Ett brott

- 1.Slagsmål
- 2.Mord
- 3.Stöld
- 4.Skadegörelse
- 5.Ofredande
- 6.Hor

### 2. En olycka

- 1.Brand
- 2.Sjukdom
- 3.Rovdjursattack
- 4.Oväder
- 5.Torka
- 6.Ogräs

### 3. En graviditet

- 1.Efterlängtnad
- 2.Oönskad
- 3.Lönskaläge
- 4.Hor
- 5.Missfall
- 6.Utomsoknes kvinna som kommer för att föda

### 4. En besökare

- 1.Lantmätare
- 2.Gårdfarihandlare
- 3.Resandefolk
- 4.Landstrykare
- 5.Adels- eller tjänsteman på genomresa
- 6.Långväga släktingar

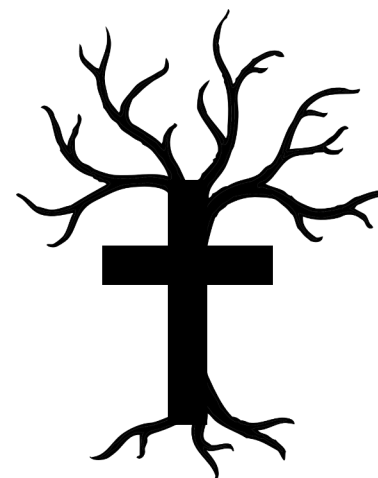
### 5. Mysterium

- 1.Mystiska ljus eller ljud
- 2.Tillkommen boskap
- 3.Underliga märken
- 4.Märkliga drömmar
- 5.Predikosjuka
- 6.Vansinne

### 6. Sammankomst

- 1.Husförhör
- 2.Festligheter
- 3.Sockenstämma
- 4.Bröllop
- 5.Begravning
- 6.Väckelsemöte

# SYNDARENS BOK



Men herr Hugo frågar mig, af hvad slag mitt drama är ? Komed i är det icke. Tragiskt skulle det, deremot, väl kunna kallas i anseende till den upplösning och katastrof jag finner drabba de fleste här. Men för hufvudpersonen själf låter det nästan mest som Lyrik.

Carl Jonas Love Almqvist  
Törnrosens bok VII (1835)

## Att spela en Syndare

Syndarens pligter gentemot dramat äro hufvudsakligen som följer:

- I. Att ärligt och naturligt gestalta, med en blick på dramats bästa.
- II. Att låta sig frestas af Huldran, och till Henne bekänna sina ogudaktiga begär.
- III. Att låta sig tuktas af Herren, och kämpa med sitt samvete och sin gudfrugtan.
- IV. Att taga djerfa beslut, och låta dessa beslut få rigtiga och djupa konsekvenser.

## Skammen

HERRAN kan, när Han anser, att så är befogat, tildela en spelare en *marqueur*, kallad en *Skam*, baserat på Syndarens beteende. Skam har följande effekter :

- I. Den Syndare som har en ensam Skam, kanske sofva litet sämre om natten, men är i öfrigt opåverkad.
- II. Den som bär på 2:ne Skam, kan icke dölja sin skam för andra, utan de kunna se den i hans blickar och anlete.

- III. Den som bär på 3:ne Skam är rigtigt illa ute! HERRAN kan, när Han så behagar, gifva en order till denna Syndare, som då måste lyda omedelbart, eller deklarerera sig Skamlös, alternativt supa ned sig (mer om detta nedan).

Syndaren kan minska sin Skam genom att:

- I. bedja till HERRAN om förlåtelse. (-1 Skam.)
- II. lätta sitt hjärta för en vänlig själ. (-1 Skam.)
- III. läxa upp någon annan öfver dennes okristliga beteende. Detta öfverför en Skam till den olycklige mottagaren !
- IV. supa sig full på bränvin. Detta rensar bort all Skam, och gör Syndaren immun, fram till följande morgon.

## Skamlös

En Syndare kan blifva *Skamlös* genom att själf förklara sig sådan, eller annars genom att blifva *Bergtagen* af Huldran. En Skamlös roll-person är immun mot alle Skammens effekter, men alla anständiga människor känna igen en Skamlös, och behandla denne derefter.

En Skamlös person kan endast upphöra att vara Skamlös, genom att bedja till HERRAN om förlåtelse för sitt oanständiga uppträdande, och lofva bot och bättring.

## Signad

HERRAN kan sända sin himmelska frid till en roll-person när denne ber till Honom, och dermed göra personen *Signad*. Denne erhåller följande effekter i dramat:

- I. Syndaren behöfver ej längre bekymra sig om Skam.
- II. Syndaren kan använda de medel, som vanligtvis används för att minska Skam, för att istället göra sig af med Begärelser, undantaget att supa sig full.
- III. Syndaren är immun mot inflytande af oknyttens gåfvor, brukade af en Bergtagen, tillika mot oknyttens själfa.
- IV. Alla anständiga människor känna igen en Signad, och Syndaren erhåller respekt och vördnad från sin omgifning.

## Begärelser

Huldran kan utdela en *marqueur*, kallad *Begärelse*, när Syndarens begär och drömmar väckas, men icke få utlopp. Begärelser ha följande effekter :

- I. Den Syndare, som har en Begärelse (eller mer), kan hemsökas af Huldrans drömmar. I dessa scener spelar Huldran alla roller utom drömmaren.
- II. När en person med 2:ne (eller fler) Begärelser super sig redlös på bränvin, kan Huldran, när hon så behagar, ta öfver kontrollen och berätta hvad Syndaren tar sig för.
- III. Huldran kan nu ta kontrollen äfven när Syndaren är nykter.

Syndaren kan minska sina Begärelser på följande vis:

- I. Arbeta sig till utmattningens gräns. (-1 Begärelse.)

- II. Hamna i slagsmål eller idka konsumgånge. (-2 Begärelser.)
- III. Idka sjelfbefläckelse. (-1 Begärelse, +1 Skam.)
- IV. Gifva utlopp för sina undertryckta begär. (Aflägsnar så många Begärelser, som Huldran anser lämpligt.)

## Våld

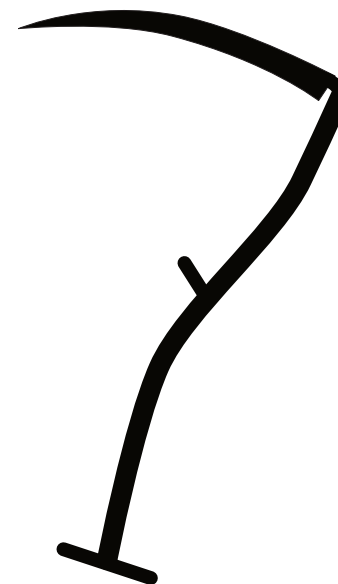
När någon tillgriper våld, konsultera denna lista, för att afgöra, hvem som går segrande ur kraftmätningen :

- I. Hvem är bäst beväpnad ? Eldvapen gå före eggvapen, som vinna öfver tillhyggen, och sist komma näfvarne.
- II. Hvilken sida har det numerära öfverläget ?
- III. Hvem är kroppsligt starkare ?
- IV. Hvem tager initiatifvet ?

## Namn-lista

- Karl Andersson
- Lars Jönsson
- Fredrik Knåpare
- Rättar-Sven
- Erik Modig
- Knut Brorsson
- Herman Bondesson
- Snickare-Klas
- Grå Lennart
- Gunnar Andersson Sträng
- Pär Stigsson
- Nils-Göran Torkelsson
- Nisse på kullen
- Klas Einarsson
- Ture Birgittasson
- Märten Ivarsson
- Fritjof Läspe
- Lars-Gunnar Davidsson
- Torpare-Bengt Larsson
- Jonas Söderman
- Arfvid Cronholm
- Sten Ljung
- Efraim Liljehammar
- August Hierta
- Johannes Dufva
- Eugen Wallman
- Stina Göransdotter
- Kajsa Fredriksdotter
- Lillans Britt-Inger
- Agda Andersdotter
- Märta Larsdotter
- Eva Klasdotter
- Rut Nilsson
- Kusa-Ulla
- Matilda Svensdotter
- Emma Kurtdotter
- Eva-Lotta Yngvesdotter
- Toka-Dagny
- Maj Dansdotter
- Britta Kjellsdotter
- Emmy Lindén
- Kristina Månsdotter
- Helena Bosdotter
- Ylva Johannesdotter
- Söppe-Stina
- Linda Didriksdotter
- Eulalia Persdotter
- Maj-Britt Lisander
- Anne Vanderwaahl
- Gunnvor Borg
- Trudy Skooglundh
- Elisabeth Cederblad
- Johanna af Sparre

# GÅRDS- BOKEN



Du skall veta Erland, att farfar min var det, som här på Björknäs först började bryta jord och lägga åker, som det heter på vårt språk, han var det, som urtappade den mosse, som nu utgör vår bästa odlingsmark ; och min far han byggde stugan och vestra logen. Jag har väl ej gjort mycket, men dock något ; täppan med sina kål och morotsängar, sina aplar och körsbärsträd, och alléen fram till stora vägen, stenkällaren med hvalfda taket, tröskladan och boden med spåntaket, skam tal om ' ett, så är det mitt verk.

Carl August Adlersparre  
Smärre skizzer I (1849)

## Välj typ av gård

† *Skattehemman* drifvas af en skattebonde, en bonde som själf äger marken, på hvilken gården står. Bonden betalar för detta skatt till kronan, däraf namnet.

† *Kronobemman* drifvas af en kronabonde, som skiljer sig från skattebonden i det att han brukar kronans mark, och icke sin egen. Han betalar ett arrende för den marken, istället för skatt. Kronobonden står dermed i något lägre kurs än skattebonden, och kan icke stoltsera med titeln "hemmansägare".

† *Frälsehemman* drifvas istället af frälset, det vill säga adel eller prästerskap. De betala ingen skatt på sina marker.

† *Bruk* drifvas af en brukspatron, som använder marken till industriell verksamhet. Bruken äro viktiga för Sveriges styrka, och en brukspatron är bland det finaste en människa kan vara, utan att vara adlig. Bruket tillverkar ofta stångjärn genom en stångjärnshammare, kanske papper eller sågat timmer, och ofta flera af dessa varor. Odling sker dock fortfarande, för brukspersonalens hushållning.

## Välj storlek

En liten gård kanske bara innefattar bondens familj, någon dräng och någon piga. En stor gård kan äga vittsträckta marker, flertalet torp med sina torpare, ett tjugotal drängar och pigor och flera generationer av bondens familj. Räkna med att ett skattehemman är större än ett kronohemman, men mindre än ett frälsehemman. Ett bruk är ofta mycket stort, då det behöfs kolare och eldvakter och mästersmeder och smedsvennar, samt all det folk, som en vanlig gård också kräver.

## Hvad finns på gården?

En större gård kan hafva flertalet personer och verksamheter förutom bondens familj och tjänstefolk. Bestäm gemensamt de viktigaste, och skrif ned dessa på ett papper. Senare komma dessa att namngifvas. Här är en lista med exempel:

- † Pigor och drängar
- † Drängfogde
- † Torpare
- † Inhysehjon
- † Sockenskräddare
- † Knekt i soldattorp
- † Gästgifveri
- † Skjutsverksamhet
- † Snickare
- † Klockgumma/gubbe
- † Backstugusittare
- † Flottare (på våren)
- † Fädbodvall (ligger längre bort)
- † Djur (kor, oxar, får, grisar, hästar, höns)

På en större gård, en präst- eller herrgård, eller ett bruk, kan man äfven tänka sig att finare folk bo:

- † Informator
- † Guvernans/Bonne
- † Författare/poet
- † Vetenskapsman
- † Diverse släktingar

På ett bruk kan äfven följande arbetare behövas:

- |                              |               |
|------------------------------|---------------|
| † Hammarsmedja               | † Spiksmed    |
| † Mästersmed                 | † Kolare      |
| † Mästersven                 | † Kolaredräng |
| † Smeddräng                  | † Eldvakt     |
| † Hytta/smältugn             | † Bruksfogde  |
| † Knippsmedja (för finsmide) | † Brukspräst  |
|                              | † Bokhållare  |

När detta är gemensamt afhandlat, är tiden kommen att beskrifva gården. Huldran börjar med att beskrifva marken runtomkring gården. Hvilken typ af landskap omgifver den? Löfskog? Barrskog? Fält? Berg? Se nedan några namn på platser som kunna användas, om muserna vägra, att infinna sig!

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| † Stockbotjärn   | † Fröjamarken  |
| † Östra skog     | † Grådal       |
| † Kristallkullen | † Vildmora     |
| † Rötäckra       | † Lillån       |
| † Klätterholmen  | † Gistna skans |
| † Lörbäcka       | † Ersbrottet   |
| † Ramforsarna    | † Äldereken    |
| † Vitterklyftan  | † Systradråpet |
| † Kalklippan     | † Fackla kärr  |
| † Pansmossen     | † Tysteved     |
| † Vitesund       | † Skogsruinen  |
| † Gammelstugorna | † Gladebäcken  |

HERRAN fortsätter, och beskrifver hushållet med dess byggnader och främsta innehållare. De personer som redan skrifvits ned böra namngifvas i detta steg, och ytterligare personer kunna läggas till efter behag. Det är icke nödvändigt, att samtliga personer på gården namngifvas! Äfven de viktigaste byggnaderna på gården böra namngifvas.

Nedan finnes ett antal exempel på byggnader på gården:

- † Bondestugan
- † Drängstugan
- † Ladugårdar
- † Tröskloge
- † Visthusbod
- † Torp
- † Stenkällare
- † Fruktträdgård
- † Utsädesförråd
- † Verktygsbod

Efter detta är det Syndarnes tur. De beskrifva gemensamt några detaljer på gården. Målningen af husen, huru gårdsgården löper vid skogsbrynet, den smakrika nässelsoppan som Mamsell Klara lagar när någon af pigorna är sjuk, och så vidare.

Därefter beskrifva de sina rollpersoner, som kunna tagas af de roller som redan skrifvits på papperet, eller som nya.