

Hagbanes Schicksal

Regiehinweise

Besetzung

Hauptcharaktere

| | | |
|-------------------|--|----------------------|
| HAGBANE (DORINDA) | böses, altes Weib; ebenfalls die schöne `Dorinda` im Prolog | Solo – Sänger |
| OSWAIN | Prinz; stark, mutig und geduldig | Solo – Sänger |
| HERR TROTTER | weiser, alter Dachs; Anführer der Waldbewohner | |
| JOSHUA | der älteste der 3 Kinder, sensibel | |
| ANDREW | der jüngste der 3 Kinder; lebhaft, frech | |
| SOPHIE | ihre Schwester; einfühlsam, fürsorglich | Solo – Sänger |

Zweitcharaktere

| | | |
|----------------|---|----------------------|
| FRAU TROTTER | Dachs; gemütlich, Frau von Herrn Trotter | |
| ALDRED | Hermelin; Oberbefehlshaber der Waldbewohner, misstraut den Kindern | |
| TOLPATSCH | ungeschickte Maus | Trio - Sänger |
| MURMEL | Maus, die erst am Ende deutlich spricht | Trio – Sänger |
| GRUMMEL | Maus, die sich andauernd beklagt | Trio – Sänger |
| TERRAS & SORDA | boshafte Zauberer, können bis Szene 6 Waldbewohner spielen | Solo – Sänger |

Nebencharaktere (kleine Sprechrollen)

| | | |
|-------------------|--|--|
| BÄUME (2 oder 4) | erzählende Rolle | |
| KÖNIGIN TALISANNA | Oswains Mutter, nur im Prolog, wird dann ein Waldbewohner | |
| FRAU | hinter den Kulissen (nur Szene 1); kann dann Waldbewohner / Gefangenen spielen | |
| POLIZIST | hinter den Kulissen (nur Szene 1); kann dann Waldbewohner / Gefangenen / Arca spielen | |
| HASE 1/ 2 | eifrige, aufgeregte Waldbewohner, kann auch von einem Schauspieler gespielt werden | |
| FOXY | Fuchs, Waldbewohner | |
| STIGGLE | Wiesel; Waldbewohner | |
| GROG 1/ 2 | Hagbanes Gefolge, d.h. Bösewichte; hässlich, grün und sehen aus wie Reptilien | |
| ARCA | großer weißer Adler; stark, mutig, zuverlässig kommt nicht vor Szene 8, kann auch den Polizisten und/ oder einen Waldbewohner spielen | |

Chorteil (nicht sprechend)

| | |
|--------------------|--|
| VATER HASE | nicht-sprechende Rolle |
| STERNENBECKEN (3+) | formen Fluss & Sternenbecken; <i>mögliche Doppelbesetzung als Flammentänzer und/ oder Waldbewohner</i> |
| FLAMMENTÄNZER (3+) | formen ein Feuer; <i>mögliche Doppelbesetzung als Sternenbecken und/ oder Waldbewohner/ Bösewichte</i> |
| GRIMS (3+) | Hagbanes fledermausartigen Kreaturen, schwarze Flügel – Bösewichte |
| GROG extra | extra hässlich, grün, reptilienartig – Bösewichte |
| WALDBEWohner extra | verschiedene Tiere – manche treten als Gefangene auf (Szene 10) |

Requisiten

Merestone (möglichst mit Glüheffekt)
Teil des Merestone (Prolog)
Schwert für Aldred
Ring und Umhang mit Kapuze für Oswain
etwas um die Kinder zu fesseln (Szene 1)
Stock für Foxy, Speer für Hase 1 (Szene 1)
batteriebetriebende Kerze für Trotter (Szene 2)
Felsen, um sich dahinter zu verstecken Unterbühne links
Zauberstab für Hagbane
Taschentuch für Trotter (Szene 3 & 10)
magischer Spiegel – Lichteffekt hilfreich (Szene 3)
Spiegelstücke (Szene 3)
Hexenkessel (Szene 7/12)
Zutaten & große Löffel für den Zaubertrank (Szene 7)
Becher für die Kinder (Szene 7)
Pfahl, an den Sophie `gefesselt` werden kann (Szene 7)
Speere für Grog 3 & 4 (Szene 10)
weiße Flagge für Tolpatsch (Szene 10)
Pulver und Zutaten für Zauberspruch (Szene 12)
Zauberbuch für Hagbane (Szene 12)
Netz oder Seil zum Einfangen der Kinder (Szene 13)
königliche Kleidung/ Krone für Oswain (Szene 13/14)

Regisseurs Überblick

| | |
|-----------------------|---|
| <u>Prolog</u> | Die Bäume begrüßen uns im bedeutenden Alamore-Wald. Instrumental Der Alamore-Wald Track 1 Oswains Traum. Dorinda und Königin Talisanna streiten sich um den Merestone. Lied 1 Der Merestone Track 2 |
| <u>Szene 1</u> | Joshua zerstört sein Fahrrad im Park. Kurz danach finden sich Joshua, sein Bruder und seine Schwester an einem sehr sonderbaren Ort wieder und werden von Tieren gefangen genommen. Soundeffekt Zerstörtes Fahrrad Track 3 Instrumental Durchgang–Gefühl Track 4 |
| <u>Szene 2</u> | Die Kinder treffen die Waldbewohner, die glauben, dass ihr Kommen eine sehr alte Prophezeiung erfüllt. Herr Trotter, ein weiser Dachs, gibt Joshua einen magischen Spiegel. Lied 2 Schau in die Flamme Track 5 Sprechgesang Irgendwo in der Zukunft Track 6 |
| <u>Szene 3</u> | Soundeffekt Magischer Spiegel Track 7 Die böse Hagbane sagt einen Zauberspruch, zerbricht den Spiegel und nimmt Joshua mit. Instrumental Hagbanes Auftritt Track 8 Soundeffekt blendender Blitz Track 9 Lied 3 Was willst du von mir? Track 10 |
| <u>Szene 4</u> | Soundeffekt Spiegel ist zerstört Track 11 Oswain überquert den Fluss, wenn er den Wald betritt. Der magische Spiegel ist repariert. Instrumental Hoffnung Track 12 Soundeffekt Spiegel ist repariert Track 13 |
| <u>Szene 5</u> | Tolpatsch, Murrel und Grummel treffen ein, um ihre Hilfe anzubieten. Lied 4 Powermäuse Track 14 |
| <u>Szene 6</u> | Hagbane verhört Joshua. Sie lässt ihn gefesselt zurück, die Mäuse finden ihn. Lied 5 Armes Kind Track 15 |
| <u>Szene 7</u> | Das Zaubergebräu. Terras und Sorda betäuben die Jungen und nehmen Sophie gefangen. Lied 6 Man nehme eine Spinne Track 16 |
| <u>Szene 8</u> | Arca rettet Sophie. Es gibt einen Kampf mit den Grims und Groggs. Lied 7 Jemand muss mir helfen Track 17 Instrumental Die Attacke von den Grims Track 18 |

| | | | |
|------------------------|--|-----------------------------------|-----------------|
| <u>Szene 9</u> | Oswain trifft ein und beweist seine Identität. Er hat einen Plan um Hagbane auszutricksen. | | |
| | Instrumental | Hoffnung | Track 19 |
| <u>Szene 10</u> | Die Waldbewohner treffen Hagbane und schaffen es, sie auszutricksen. Die Gefangenen sind wieder frei. Alles <i>scheint</i> gelöst zu sein... | | |
| | Instrumental | Vorbereitung für den Kampf | Track 20 |
| | Instrumental | Schlossalarm | Track 21 |
| <u>Szene 11</u> | Sophie erzählt Oswain von einem Traum, den sie gehabt hat. | | |
| | Instrumental | Sophies Traum | Track 22 |
| | Oswain findet die Wahrheit über Hagbane heraus, und sein Schicksal ist an sie gebunden. | | |
| | Lied 8 | Oswains Schicksal | Track 23 |
| <u>Szene 12</u> | Hagbane hört von Oswains Erscheinen. | | |
| | Soundeffekt | Zauberstab der Macht | Track 24 |
| <u>Szene 13</u> | Hagbane fängt die Kinder und will sie bei lebendigem Leib verbrennen, wenn Oswain eintrifft. Aldred opfert sich selber, um sie zu retten. Hagbane und Oswain werden von dem Feuer (Tänzer!) verzehrt. | | |
| | Instrumental | Opfer – Paukenschlag | Track 25 |
| | Soundeffekt | Blendender Blitz | Track 26 |
| | Lied 9 | Feuer | Track 27 |
| <u>Szene 14</u> | Waldbewohner sind erleichtert, dass Hagbane tot ist. Die Tiere feiern den Frieden, der über den Wald gekommen ist, aber sie müssen einen Preis dafür bezahlen – den Verlust von Aldred und Oswain. Zu ihrem Erstaunen erscheint Oswain, zum Leben erweckt, wie das Orakel es vorausgesagt hat. | | |
| | Song 2 | Schau in die Flamme | Track 28 |
| | Instrumental | Fanfare | Track 29 |
| | Song 10 | Frieden kommt | Track 30 |

Set/ Bühnenbild

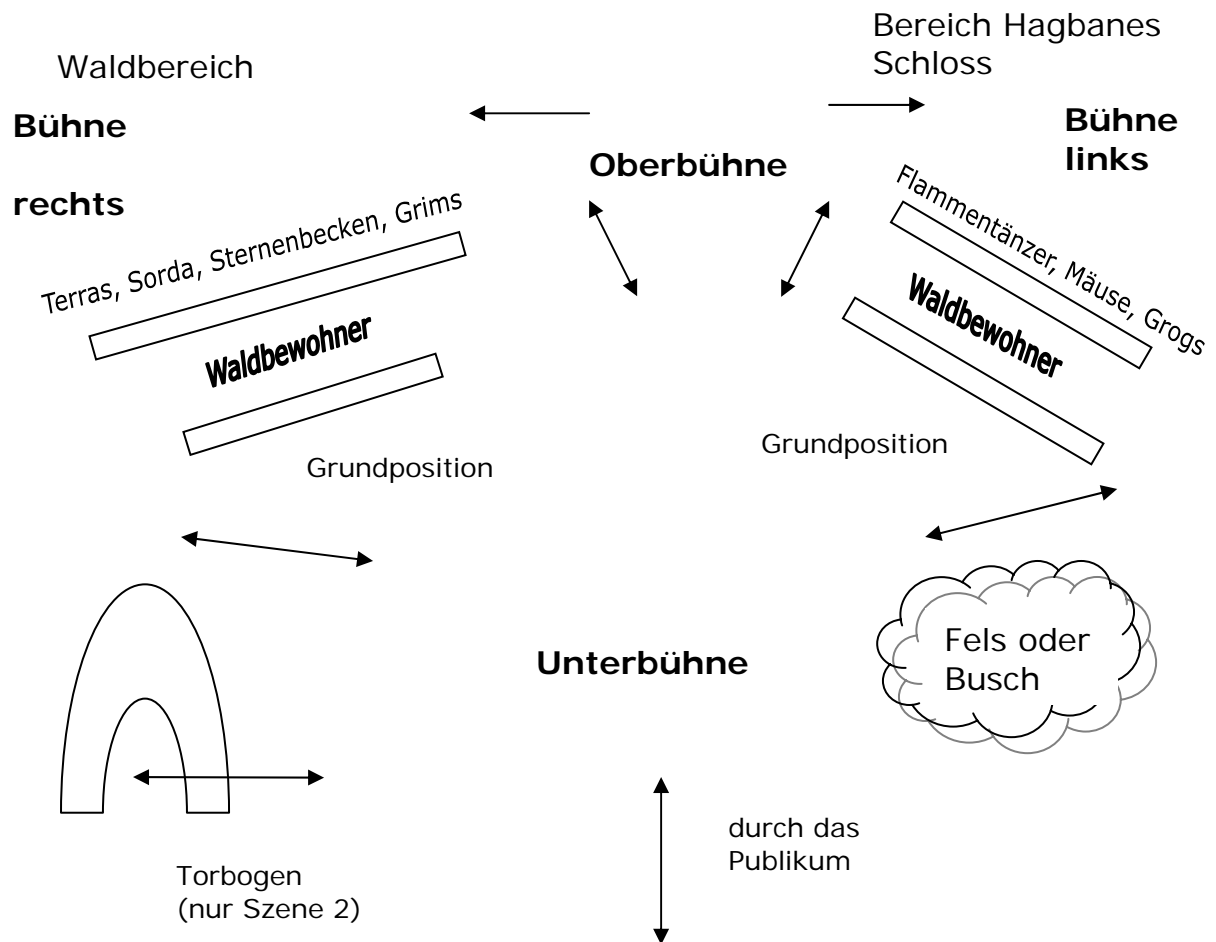
Das Set kann minimal so aussehen wie unten gezeigt, oder wird aufgebaut in verschiedenen Bereichen, wenn es der Platz erlaubt. Die Skizze beinhaltet Bühnenpositionen für den Chor, wenn es wichtig ist, sie immer in dem einen Spielbereich zu haben. Auf dem Bühnenbild sollten kahle Bäume dargestellt sein. Hagbanes Schloss kann als Kulisse auf der linken Bühnenseite aufgebaut werden.

Torbogen – sollte nach Szene 2 entfernt werden.

Fels, um sich dahinter zu verstecken (Unterbühne links) – benötigt für verschiedene Charaktere in verschiedenen Szenen, so dass er die ganze Zeit auf der Bühne sein sollte.

Beweglicher Pfahl, an den Sophie gefesselt werden kann (Unterbühne links, nur in Szene 7).

Bühnenplan – Originalproduktion



Die Pfeile zeigen Ausgangs-/ Eingangsrichtungen.