
ANTIHELT

- EN EVENTYRLIG (ANTI?)HELTEKOMMEDIEN FOR FEM SPILLERE OG EN SPILLEDER

AF ELIAS HELFER



INDHOLD

| | |
|---|---|
| Indledning..... | 2 |
| Tak til: | 2 |
| Sådan spilles Antihelt..... | 3 |
| Scenariet kort..... | 3 |
| Scenariets verden og stemning..... | 3 |
| Roller og oversigtsplancher | 3 |
| Optakt til spillet | 3 |
| Opvarmning | 3 |
| Udlevering af roller | 4 |
| Selve spillet | 4 |
| At sætte scener..... | 4 |
| Spillederrollen i scenariet | 4 |
| Hvad gør jeg hvis jeg mangler spillere? | 4 |
| Scenariets forløb..... | 5 |
| Prolog..... | 5 |
| Kapitel 1 | 5 |
| Kapitel 2 | 5 |
| Kapitel 3 | 5 |
| Kapitel 4 | 5 |
| Kapitel 5 | 5 |
| Epilog | 5 |

Handouts:

Karakterer

Kapitelplancher

Scenariet er skrevet og layoutet af Elias Helfer

elias.hefer@gmail.com

Forsideillustration: Oliver Zeeberg Nielsen

INDLEDNING

Dette scenarie opstod en sen aften da jeg sad og så animationsfilmen "Rango." Rango er en film om en kælekamæleon der pludselig befinder sig i en lille by midt i Nevadas ørken. Byen er i krise fordi det livsvigtige vand er ikke flyder længere. Rango udgiver sig for at være en rigtig helt - og ender selvfølgelig med at være nødt til rent faktisk at blive byens helt og skaffe dem vandet tilbage. Filmen er underholdende og godt lavet - men undervejs kunne jeg ikke lade være med at tænke på hvor mange andre film der er skrevet over samme læst. Ikke at historierne er identiske, men minder nok om hinanden til at man kan regne store dele af plottet ud på forhånd: der er selvfølgelig en pige som Rango falder for, Rango bliver overrasket over, hvor meget virkeligheden bider fra sig og får kolde fødder, men ender med at komme tilbage og redde byen sammen med sin pige (som selvfølgelig bliver blød i samme øjeblik helten erkender sit be- drag).

Og så var kimen til dette scenarie sået. For rollespil lever af det genkendelige. For at vi kan spille et rollespil, må vi kende de enkelte delelementer i spillet - også selvom vi ikke kender den blanding, de optræder i i det givne spil. Så når vi kan genkende en histories form, kan vi også spille den. Så er der kun tilbage at finde en passende udklædning til det. Og derfor har du her Antihelt: et miskmask af Don Quixote, Don Juan, Illiaden og Rango. Jeg håber det vil bringe jer fornøjelse at spille (eller læse) det.

TAK TIL:

Oliver Zeeberg Nielsen for forsidebilledet.

Kristian Bach Pedersen og Morten Greis Petersen for råd og vejledning.

Bifrost og Avalon for scenarieworkshops uden hvilke dette scenarie ikke ville være blevet til – og deltagerne i workshopperne for værdifuld sparring.

SÅDAN SPILLES ANTIHELDT

SCENARIET KORT

Ved en pejs i en lille landsby sidder en abu (kort form af "abuela"/"abuelo," som betyder "bedstemor/far") sammen med sine fem børnebørn. Det er aften, og børnene skal til at i seng. Men de plager, og til sidst får de overtalt Abu til at fortælle en historie – "Historien om dengang, Abu" – dengang livet i landsbyen blev markant ændret, og landsbyens næsten blev udslettet, men ikke blev det.

Sådan starter *Antihelt*. Derfra går vi tilbage til *dengang* hvor Don Ector ankommer til landsbyen med sin følgesvend, Sancho Palermo. De vækker landsbyens tillid, og landsbyens ældste, Senor Néstor, får dem til at love at hjælpe landsbyen mod den onde Don Minelau. Don Minelau har nemlig en plan om at jævne byen med jorden for at bygge en stor dæmning til at vande sine marker og sprede landsbyens befolkning til de andre byer i sit territorium.

I landsbyen findes også den smukke Senora Elena, den smukkeste kvinde i miles omkreds. Men hun er i sorg over sin afdøde mand, og afviser til at begynde med både Don Ectors og Don Minelaus tilnærmelser.

Undervejs skulle Elena gerne blive lunere stemt, mens Néstors skyld i genvordighederne afsløres, og Ector tager sit liv op til overvejelse.

SCENARIETS VERDEN OG STEMNING

Antihelt finder sted i en romantiseret version af middelalderens Spanien. Der er smukke kvinder, store helte og ærefulde modstandere. Landsbyen ligger i bjergene, omgivet af olivenlunde og vinmarker.

Scenariets stemning skal gerne være eventyrlig, romantisk og let – vi ved godt at de gode ler til sidst. Det er dog ikke en crazy-komedie. Ting har konsekvenser,

og der må meget gerne være triste scener undervejs. Falde-på-halen lagkagekomik skal holdes på et minimum.

ROLLER OG OVERSIGTSPLANCHER

Der er tre forskellige kategorier af roller i spillet:

- Hovedkaraktererne har en sides karakterark hver. Disse uddeles til spillerne inden spillet starter.
- Abus børnebørn har nogle korte beskrivelser, og uddeles tilfældigt til spillerne i forbindelse med den første scene. De er der mest til at skabe stemning i rammescenerne.
- Bipersonerne klippes ud og lægges på bordet så alle kan nå dem. Der er fælles råderet over bipersonerne, og man må meget gerne opfinde flere undervejs.

Derudover medfølger der en planche til hvert kapitel i historien. Disse er inddelt således at de scener der har med en bestemt person at gøre alle peger i en bestemt retning. Det er meningen at spillerne skal sætte sig så de sidder der hvor deres karakters scener står opført.

OPTAKT TIL SPILLET

OPVARMNING

Jeg vil altid anbefale en eller anden form for opvarmning før man spiller rollespil. Du kan bruge mine forslag, eller du kan finde på noget selv – det vigtigste er at man lige får rørt sine fortællemuskler.

- [Fysisk opvarmning] "Skal vi ikke alle...": Alle går ud på gulvet. Du starter med at råbe: "Skal vi ikke alle sammen [løbe gadedrengeløb]?" Alle andre svarer "Jo!" så højt de kan, og gør det du har foreslået, indtil en eller anden råber "Skal vi ikke alle sammen..." igen.

- [Impro-opvarmning] Fortæl en historie et ord ad gangen: stil jer i en cirkel. I skal nu fortælle en historie hvor hver person kun må sige ét ord ad gangen.

TRE TIPS TIL SPILLEDEREN:

1. Genintroducer: læg mærke til små detaljer, og henvis til dem senere.
2. Brug fortællerstemmen aktivt: du kan sagtens bruge Abuelas stemme til at komme med kommentarer til hændelserne uden for rammescenerne.
3. Pres spillerne: lad ikke spillerne slippe alt for let om ved tingene. Hvis du synes en scene blev for letbenet, kan du bede dem tage den om.

- [Rolleopvarmning] Den varme stol: Når I har udleveret karakterer, og præsenteret hvem i er, går I bordet rundt. Alle stiller ét spørgsmål til personens rolle.

UDLEVERING AF ROLLER

Uddel roller efter et princip du vurderer vil fungere.

SELVE SPILLET

Antihelt er bygget op over en fast struktur med en prolog, fem kapitler og en epilog.

Du starter spillet ved at lægge prologens planche på bordet, og uddele rollerne som Abus børnebørn til spillerne. Derefter sætter du scenen i hytten hos Abu, der fortæller for sine børnebørn. Herfra glider I over i de andre to scener i prologen. Når de er spillet, går du tilbage til Abu for en kort introduktion til første kapitel imens du lægger kapitlets planche frem.

Herefter går spillet rundt om bordet indtil alle kapitlets mål er nået. Så vender du tilbage til Abu imens andet kapitels planche lægges frem, og så videre.

NB: Som udgangspunkt må spillerne gerne se plancherne på forhånd. Læg dem evt. frem foran dig på bordet.

AT SÆTTE SCENER

I løbet af kapitlerne går turen rundt om bordet. Når en spiller har tur, sætter han en scene ved at sige hvor scenen finder sted, hvad der foregår i scenen og hvem der er til stede af hovedkarakterer og bipersoner. Spilleren er også ansvarlig for at caste birollerne i scenen. Derefter spilles scenen, der klippes, og turen går videre til den næste.

Undervejs har spilleren der satte scenen ikke større autoritet end de andre spillere. Alle har lov til at indskyde detaljer, lige som alle kan introducere en birolle,

eller endda deres hovedkarakter, i scenen, hvis blot det ikke forstyrrer scenen.

Opstår der uenigheder om hvordan scenen skal forløbe, må I forhandle indtil I når frem til et resultat der er acceptabelt for alle. Der er ingen konfliktløsningsmekanisme i Antihelt, for selvom karaktererne er i konflikt med hinanden, skal I arbejde sammen om at skabe historien.

SPILLEDERROLLEN I SCENARIET

Som spilleleder i Antihelt er din vigtigste opgave at få scenariet til at glide.

PRINCIPPER FOR AT SÆTTE EN SCENE:

- En scene bør bringe historien videre. Hvilket mål bringer scenen jer videre imod?
- Sæt en scene ved at fortælle hvor scenen foregår, hvem der er til stede, og hvad der skal ske.
- Du skal definere hvad der skal ske i scenen, men ikke fortælle hvordan scenen slutter.
- 3-reglen: fortæl gerne 3 detaljer om scenen der adskiller den fra de andre scener i historien.
- Husk at klippe så snart scenen har udspillet sit formål.

Det gør du eksempelvis ved at coache spillerne når de sætter scener. Hjælp dem med at formulere scenens formål, få dem til at give en god beskrivelse af scenen, og spil biroller i scenen.

Du har også et stort ansvar for at holde øje med at historien bevæger sig fremad, og at I får skabt en sammenhængende historie. Hvor spillerne har hovedansvaret for deres egne karakterers historier, har du hovedansvaret for den fælles historie.

Derudover kan du selvfølgelig bruge rammescenerne til at lede scenariet i en retning. Det kan du gøre subtilt ved at komme med antydninger ("Men desværre kunne alt ikke fortsætte i fryd og harmoni uendeligt"), eller ved at fortælle hvad der kommer til at ske ("Ector blev nødt til at gøre noget ved truslen fra Don Minelau"). Du skal selvfølgelig gøre begge dele med varsom hånd - men husk: det er også din historie.

HVAD GØR JEG HVIS JEG MANGLER SPILLERE?

Historien i Antihelt er designet til at have fem hovedkarakterer, og jeg ville være lidt forsigtig med at spille det med færre - noget af dynamikken i scenariet kan risikere at gå fløjten. Du kan dog forsøge at gøre Néstor til en biperson, og gøre det til en fælles opgave at varetage hans funktioner i scenariet - hans vigtigste funktion i scenariet er at lægge pres på Don Ector og agere modspil til Sancho Palermo. Man kunne også

forsøge at gøre Sancho til en biperson, men han fungerer som modspil til Ector, Elena, OG Néstor, så han kan let komme til at mangle i scenariets dynamik.

Til gengæld kunne det sagtens fungere at du tog en af hovedkaraktererne på dig - ikke Ector eller Elena, men de tre andre kunne alle sagtens varetages af en SL/spiller. I så fald må du sikre dig at du stadig holder øje med at scenariet når i mål.

SCENARIETS FORLØB

PROLOG

I prologen skal vi have præsenteret historien og personerne, og konflikten antydnet. Prologen består af tre scener:

RAMMEFORTÆLLINGEN: En Abu ("bedste") sidder ved kaminen med sine børnebørn, og gør klar til at fortælle historien om dengang. Herfra klippes tilbage til dengang da det hele startede.

LANDSBYEN I PROBLEMER: Den aristokratiske, men hårde, Don Minelau ankommer til landsbyen for endnu en gang at kræve at de forlader deres landsby. Néstor trygler ham om at vise dem nåde mens hele landsbyen bakker ham op.

SOM TYVE I NATTEN: "Don" Ector og hans følgesvend, Sancho Palermo, flygter i huj og hast fra en landsby før de bliver klynget op som bedragere.

KAPITEL 1

Don Ector og Sancho ankommer til landsbyen hvor de vækker en del opmærksomhed. Elena fanger Ectors opmærksomhed, men vil intet have med ham at gøre.

KAPITEL 2

Ector og Sancho færdes i byen, og gør ikke mine til at gøre noget ved Don Minelau. Til gengæld gør Ector tilnærmelser til Elena, men afvises, og Sancho opdager, at Néstor ikke har helt rent mel i posen.

KAPITEL 3

Tingene spidser til. Sancho finder ud af at det ikke er muligt for dem at forlade landsbyen foreløbigt. Imens presser Néstor Ector til at gå imod Minelau, men Ector får ikke et ben til jorden overfor adelsmanden.

KAPITEL 4

Her når historien bunden. Ector er tilsyneladende besejret, psykisk og/eller fysisk. Minelau har sejret. Men Elena har set en anden side af Ector, og ved kapitlets udgang har han fået fornyet mod.

KAPITEL 5

Historien nærmer sig sin afslutning. Ector og venner går op imod Minelau. Det ser ud som om de er ved at tabe, men til sidst besejres Minelau.

EPILOG

Hvad sker der efter scenariet? Finder Elena og Ector sammen, eller skilles de? Hvad bliver Sanchos fremtid? Kan Néstor overleve sin udåd? Kan Minelau? Og, sidst, men ikke mindst: hvem er Abu?

DON ECTOR, (ANTI)HELTEN

Du er Don Ector. Den store helt, der rejser rundt sammen med sin tro følgesvend, Sancho Palermo, og bedriver heltegerninger. Du er ridderlig, stærk, modig, charmant, aristokratisk - enhver ungpiges OG enhver svigermors drøm.

Eller, sådan fremstår du. I virkeligheden er du en hyrde, der blev træt af de brægende flokke, og i stedet drog ud sammen med en gammel stratenrøver for at bedrage fattige bønder og leve godt på deres godtroenhed.

Sådan har du levet nogle år nu. I rejser fra by til by, bedrager bønderne og bedårer pigerne, og rejser før nogen aner uråd. Men du er ved at være træt af det. Du mangler noget. Noget rigtigt!

DIN FUNKTION Du er scenariets hovedperson. Scenariet handler om at du skal forvandles fra at være en bedrager til noget ægte. Det betyder ikke nødvendigvis at du bliver en ægte helt – måske skal du tilbage til at være en hyrde?

DIT MÅL Du vil gerne finde noget ægte i dit liv. Eller måske vil du i virkeligheden hellere fortsætte det magelige liv. Hvem siger, det sande liv er særlig rart?

DIT FORHOLD TIL...

...SANCHO PALERMO Din tro følgesvend. Han fik ideen til jeres svindelnummer. Det bliver svært at overbevise ham om at I skal opgive jeres omrejsende, komfortable liv.

...SEÑOR NÉSTOR Den uofficielle borgmester i den by, I kommer til. Han giver jer en hjertelig velkomst i byen. Snart beder han jer dog også gøre noget til gengæld: besejre skurken Don Menelau. Og så har Néstor en hemmelighed som han meget gerne vil holde fra jer.

...DON MINELAU Skurken, Don Minelau, er ved at lægge sidste hånd på den dæmning, han er ved at bygge. Og når du kommer i vejen, vil han gøre hvad han kan for at skaffe dig af banen. Derudover gør han kur til Elena, og ser ikke med milde øjne på konkurrenter.

...SEÑORA ELENA Den skønneste kvinde i landsbyen - ja, måske i verden. Et syn af hende, og du er helt leveret. Du MÅ have hende. Desværre reagerer hun ikke just på samme måde. Du må gøre noget drastisk hvis du skal vinde hende.

SENORA ELENA, DEN ATTRÅEDE

Du er Senora Elena, landsbyens – for ikke at sige landets – smukkeste, men også mest viljestærke og stædige, kvinde. Alle byens drenge sukker efter dig, men du vil ikke være nogen mands. Du har været gift, men din mand er død, formodentligt for Minelau's hånd.

DIN FUNKTION Din rolle i historien er at være den kvinde både Don Ector og Don Minelau stræber efter, og som han må kæmpe for at vinde. For at få dig, må han ændre sig og blive et andet, mere sandt menneske.

DIT MÅL Dit mål er at redde landsbyen og hævne din mand. Derudover er det at forvandle enten Ector eller Minelau til en mand du kan elske. Læg mærke til at du ikke nødvendigvis behøver at blive gift med Ector - I kan også skilles som venner, eller finde ud af at I ikke passer sammen.

DIT FORHOLD TIL...

...SANCHO PALERMO Din umiddelbare modstander er Sancho Palermo, for I er de to, der kæmper om Don Ectors indre. Sancho ser gerne, at Don Ector forbliver, som han er, og vil gerne fortsætte sin omrejsende tilværelse.

Du tiltrækkes ikke just af den lusede, lille mand – kan du finde ind til noget ved ham, du kan respektere?

...DON MINELAU Han vil ramme din landsby, og han vil forsøge at forhindre Ector i at blive en helt. Han kan dog godt derved komme til at hjælpe dig, ved at han piller Ectors facade fra hinanden. Han kan også godt finde på at bejle til dig i løbet af historien. Hvordan mon du reagerer overfor adelsmanden, der på en gang er belevet og høflig og måske har slået din mand ihjel?

...SEÑOR NESTOR Señor Néstor er din landsbyøverste, og han har været god ved dig efter din mand døde. Men det betyder ikke, at han er din allierede i et og alt. For ham er byen vigtigere end alt andet - også dig. Han vil måske forsøge at få dig til at lade dig charmere af Ector, eller af Minelau hvis han bejler til dig.

...DON ECTOR Du kan godt se Don Ectors charme – men du frastødes af hans glittede overflade og fornemmelsen af en falsk person. Når overfladen krakelerer, kommer nogle mere tiltrækkende sider dog til syne.

SANCHO PALERMO, FØLGESVENDEN

Du er Sancho Palermo, Don Ectors følgesvend gennem mange år. Hvor han er charmerende, flamboyant og idealistisk er du snedig, kløgtig og pragmatisk. Du nyder dit liv i luksus, og har ikke megen lyst til slå dig ned til en grå og kedelig tilværelse som ærlig borger.

DIN FUNKTION Du er Heltens Følgesvend. Du hjælper ham med at bedrage byen, og er hans væbner. Derudover er du ham, der holder Don Ector fast i sin levevis som bedrager.

DIT MÅL Dit mål er at kunne fortsætte en levevis i luksus – og det vil som udgangspunkt sige, at Don Ector må holde fast i sit liv som bedrager. Som udgangspunkt ligger det i kortene, at Ector skal opgive sin levevis, og du må derfor være klar over, at du næppe får dit mål fuldt og helt. Det betyder ikke, at du ikke skal kæmpe for det i løbet af scenariet – men du skal være klar til at give afkald på det, når tiden er til det, for at få en tilfredsstillende slutning.

DIT FORHOLD TIL...

...SENORA ELENA Din væsentligste modstander i historien er Den Attråede, Senora Elena. Hun vil forsøge at få Don Ector til at blive en ærlig mand, som hun kan gifte sig med. Hun vil måske endda forsøge at få ham til at afskrive sig dig, hans ældste ven.

...DON MINELAU Skurken, Don Minelau, vil se dig som Don Ectors allierede, og han vil derfor som udgangspunkt være dig fjendtligt stemt. Hvis han får lejlighed til det, vil han afsløre Don Ector som bedrager. Han kan dog godt finde på at forsøge at købe dig for at få ram på Ector. Er du til salg?

...SEÑOR NÉSTOR Landsbyens Ældste, Señor Néstor, vil forsøge at få Ector til at lave så meget som muligt for så lille en løn som muligt. Du vil gerne lave så lidt som muligt for så meget som muligt. Derudover finder du efterhånden ud af at Néstor har lig i lasten. Hvordan bruger du den oplysning?

...DON ECTOR Du har været Ectors følgesvend i mange år. Oprindeligt var det dig der fandt på jeres svindelnummer, men efterhånden kom I til at leve jeres bedrageri: han var føreren, du følgesvenden. Er du tilfreds med det?

DON MINELAU, SKURKEN

Du er Don Minelau. Du er en rigtig adelig. Du er aristokratisk, elegant, arrogant, stolt, storsindet, nærtagende og besiderisk. Du har store planer. Men for at dine planer skal blive til noget, må den lille landsby ryddes og jævnes med jorden. Derfor må det blive sådan - koste hvad det koste vil.

Du har en håndlanger, Agénor, der nok er dum, grov og fej, men som er dig lydige i et og alt.

DIN FUNKTION Du er historiens skurk. Det er dig der skal true vor helt, og din plan er anledningen til alt, hvad der ellers sker i scenariet. Det betyder også, at du skal forberede dig på, at du ikke kommer til at få opfyldt din plan. Til gengæld er det en mulighed at du kan blive frelst – hvis det er det, du vil.

DIT MÅL At jævne byen med jorden, så du kan bygge en dæmning.

DIT FORHOLD TIL...

...SENOR NESTOR

Senor Néstor er din primære modstander i byen. Han er byboernes talsmand der kæmper hårdt og indædt for at forhindre dine planer. Hvad kun du og han ved, er at han i sin tid handlede med dig og så godt som solgte dig byen. Det er der for så vidt ingen af jer, der er interesserede i, at andre finder ud af - men det er værre for ham end for dig.

...SENORA ELENA

Senora Elena er den smukkeste kvinde i byen, og du vil have hende. Du mener vel nok, hun er en fornuftig kvinde, der kan se, at du er et godt parti, på trods af, at du vil jævne hendes by med jorden. Til gengæld er det lidt et problem, at du har slået hendes mand ihjel. Og så skal du selvfølgelig kappes med Don Ector om Elenas gunst.

...DON ECTOR

Du og Ector er det primære modstanderpar i historien – ud over at I vil have den samme kvinde, må Ector dyste med dig for at bevise, at han er en helt. Og du må skille dig af med Ector før du kan opnå dit mål.

...SANCHO PALERMO

Din konflikt med Ector bringer dig også indirekte i konflikt med Sancho Palermo. Det er i Sanchos interesse, at Ector ser så heltmodig ud som muligt - det er i din interesse at få landsbyen til at tvivle på hans evner. Medmindre altså du kan vinde ham over på din side...

SEÑOR NÉSTOR, LANDSBYÆLDSTEN

Du er señor Néstor, landsbyens uofficielle borgmester. Du er en rar ældre mand der byder Vor Helt velkommen i byen, og beder ham hjælpe jer med jeres problemer. Samtidig er du ikke uden skyld i landsbyens problemer. Tvært imod har du i hemmelighed gjort handler med Don Minelau, hvor du vist nok er kommet til at love ham byen.

Du har en søn, Antiloco, som er lidt af en døgenigt. Du kan ikke bruge ham til meget.

DIN FUNKTION Det er dig der giver Ector hans mission og holder ham til ilden. Samtidig er du også bedrageren der er skyld i landsbyens problemer.

DIT MÅL Dit mål er derfor først og fremmest at redde byen - og for det andet at forhindre at landsbyboerne får nys om dine hemmelige handler med skurken Minelau. Disse handler kommer frem i løbet af historien, og så må du finde ud af, hvordan du så reagerer.

DIT FORHOLD TIL...

...DON MINELAU

Du kæmper med Minelau på to fronter: for det første forsøger du at forhindre at han ødelægger din by. Det er denne kamp Don Ector skal kæmpe for dig. For det andet skal du sikre dig at din beskidte hemmelighed ikke kommer for en dag.

...DON ECTOR

Du skal selvfølgelig bruge Don Ector til at få besejret Minelau. Han er lige hvad du skal bruge: ung, stærk, forfængelig og ikke alt for kløgtig. Men han er mere interesseret i at nyde byens tilbedelse og jage Elena. Han får brug for nogle venlige påmindelser om, hvad han bør bruge sin tid til.

...SANCHO PALERMO

Du kan bruge Ector. Sancho Palermo, derimod, har du ikke meget at bruge til. Han er ikke nogen helt, og vil næppe hjælpe dig med at skynde på Don Ector. Dertil kommer, at Sancho er den mistænkelige af de to, og at han hurtigt kommer på sporet af dit bedrag.

...SENORA ELENA

Du betragter Senora Elena nærmest som en datter. En meget problematisk teenagedatter der ikke vil makke ret, og som risikerer dels at distrahere både Ector og Minelau, dels at opdage dine lyssky foretagender. Og så nægter hun selvfølgelig pure at lade sig forlove, selv hvis det kunne redde hele byen.

ABUS BØRNEBØRN

BIBI

Du er den yngste i børneflokket. Du kan lige knap forstå hvad historien handler om – men du vil gerne høre Abu fortælle sammen med de andre børn.

PEPE

Du er næsten lige så lille som Bibi. Du kan ikke helt koncentrere dig om Abus historie, men du synes det er sjovt at få fortalt historier.

NINI

Du elsker Abus historier, og sidder altid med åben mund og polypper mens du lytter. Du vil helst at de andre ikke afbryder.

CHIKO

Du elsker Abus historier, og har altid en milliard spørgsmål til historien. Men når Abu beder dig om at være stille, så gør du det bedste du har lært – for du vil ikke risikere at Abu bliver sur, og ikke vil lade dig høre resten

ROBERTO

Du er den ældste i flokken. Du synes faktisk du er for gammel til at høre historier mere, og du kender altså udmærket godt historien – men når alt kommer til alt kan du ikke lade være med at lade dig rive med.

BIPERSONER

PATROCLO, DEN LILLE DRENG

En lille dreng der har hørt lidt for mange eventyr om ædle helte og frygtelige uhyrer. Så da Ector dukker op, ser Alfredo alle sine eventyrhelte i fysisk form. Bare han ikke bliver skuffet.

AGÉNOR, BØLLEN

Minelaus højre hånd. Agénor har intet af Minelaus stil, ære, intelligens og finesse. Til gengæld er han stærk, snu, nederdrægtig og uden nogen som helst form for skrubler.

CRISEIDA, DEN LETTE KVINDE

En kvinde med en sult efter mænd. Særligt flotte handyr som Ector. Desværre har Ector en anden i tankerne. Det har Sancho til gengæld ikke. Mon Ectors stjerneglans smitter af på ham?

ANTILOCO, BONDEKNOLDEN

Antiloco er Néstors voksne søn. Han er en simpel mand der ikke just har imponeret sin far. Han ved ikke helt hvad han skal tænke om Ector: på den ene side er han imponeret af den flotte helt. På den anden side ville han gerne at det var ham der reddede byen.

...Abu går i gang med at fortælle sine børnebørn historien om dengang



...Don Minelau gentager sit krav overfor landsbyen, og er ubøjeleg overfor deres bønner.

...Don Ector og Sancho Palermo forlader en by i al hast.

...Abu fortsætter sin fortælling.

...Néstor har et sammenstød med Don Mineiaus håndlangere.

...Néstor byder de nyankomne helle velkommen i byen.

...Elena giver udtryk for sin foragt for Ector.

...Elena afviser Mineiaus tilnærmelser.

...Ector ser Elena, og forelsker sig i hende.

... Ector gør et godt indtryk på byens beboere.

...Don Mineiau mødes med Elena.

...Don Mineiau udtrykker sin foragt for Don Ector.

...Sancho giver udtryk for sin foragt for byens beboere - Néstor ikke mindst.

...Sancho nyder godt af Don Ector popularitet.

KAPITEL 1

- I HVILKET...

SEÑOR NÉSTOR

DON MINEAU

SEÑORA ELENA

SANCHO PALERMO

DON ECTOR

...Abu fortsætter sin fortælling.

...Don Mirrelau møder Ector for første gang.

...Don Mirrelau præsenterer Nestor.

...Sancho får færtten af, at Nestor ikke har helt rent mel i posen.

...Sancho gør sit til at landsbyen ikke opdager Ectors bedrag.

...Ector gør kur til Elena.

...Ector fører sig frem med sin heltemodighed.

...Nestor døjer med konsekvenserne af sin handel med Mirrelau.

...Nestor beder Ector om at redde byen.

...Elena afviser Ectors tilnærmelser.

...Elena gør sit for at komme byens trængsler til livs.

KAPITEL 2 - I HVILKET...

SEÑOR NESTOR

DON MIRELAU

SEÑORA ELENA

SANCHO PALERMO

DON ECTOR

...Abu fortsætter sin fortælling.

...Néstor presser Ector for at få ham til at handle.

...Néstor modtager Minalaus ultimatum og reagerer derpå.

...Elena udfordrer Ectors mandsmod.

...Elena har et sammenstød med Néstor.

...Ector går op imod Minalau, men er overmodig og besejres.

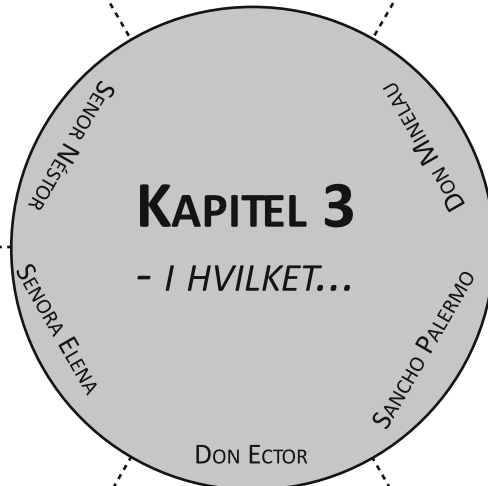
...Ector bliver katebald mellem alle de andre i historien.

...Don Minalau udfordrer Ectors mandsmod (måske ansigt til ansigt, måske ikke).

...Don Minalau stiller byen et ultimatum.

...Sancho vil have Ector til at forlade byen.

...Sancho indser, at det er umuligt for dem at forlade byen.



...Abu fortsætter sin fortælling.

...Minelau gør et par
registratør op.

...Minelau er sikker på sin sgr.

KAPITEL 4 - I HVILKET...

SEÑOR NÉSTOR

DON MINELAU

SEÑORA ELENA

SANCHO PALERMO

DON ECTOR

...Néstor indrømmer sin skyld
i landsbyens problemer.
Hvordan reagerer Néstor på
sit nederlag?

...Elena bliver varmere stemt
overfor Ector.

...Elena skrider til handling.

...Sancho tager et valg, der får
stor betydning for resten af
historien.
Hvordan mon Sancho har det
med det? Og Ector?

...Ector når bunden.

...Ector, med venners hjælp,
finder en ny beslutsomhed, og
gør klar til at gøre op med
Minelau.

...Abu fortsætter sin fortælling.

...truslen mod landsbyen
endegyldigt forsvinder.

...Don Minelau udflytter sin
forpagt for Don Ector.

...Minelau sætter alt ind på at
gøre op med Ector.

...Néstor må tage
konsekvensen af sine
handlinger.

...Elena tager sin situation op
til overvejelse.



...Sancho gør sin indflydelse
gældende i konflikten.

...Ector prøver at gøre op med
Minelau, men det lykkes ikke
umiddelbart.

...Abu afslutter sin fortælling.

...De medvirkendes videre
skæbner antydes.



...Abus identitet afsløres.

...Børnebørnene sendes i seng.