

DET STORE

EVENTYR

AF MP

EN RØVERHISTORIE TIL

PENTACON '96



ET SCENARIO FOR SEKS SPILLERE

Indhold

Indledning	3
PROLOG: I ET LILLE LAND LANGT VÆK	7
TORTUR - EN EFTER EN	8
FANGEHULLET MED KRØBLINGEN	9
TILBAGE EFTER SKATTEKORTET	10
DET STORE KORT - 1. Højdepunkt	12
HVOR FANDEN ER KRYDSET?	14
DET STORE BJERG	16
SANDHEDENS TIME - 2. Højdepunkt	18
I HELVEDET	20
Epilog: Happy Ending?	21
SKATTEKORTET TIL SPILLEDEREN	22
SKATTEKORTET TIL RØVERNE	23
Ali, lederen	24
Aben - Abdulahs ven	25
Abdulah - eventyreren	26
"ROTTEN" - bor i kloak	27
MAURIANA - fortryllet prinsesse	28
AZRAF (DEN ONDE PRINS KASSIM)	29

FORORD

Dette scenarie er en **historie**. Det betyder det skal fortælles og ikke spilles i den forstand, at der slås en masse terninger. Den er en hyldest til gode gamle eventyrfortællinger som man dyrkede før nutidens medier kom til. Derfor er der hverken triste tal eller lagt op til terning rul. Til en række af handlingskapitlerne startes der med en kort episk indledning. Med udgangspunkt i disse kan du "storytelle" alt efter lyst og kunnen. Bipersonerne er i historien bevidst flade da tiden skal bruges på at du kære spilleleder fortæller historien, og spillerne agerer hovedpersoner som er i centrum fra start til slut.

Jeg vil gerne sige tak til spillere fra Jacta Est Alea og alle andre som har bidraget med hjælp og gode råd - TAK. Følgende er en liste over ting hvorfra jeg har hentet inspiration: Verdens bedste eventyr 1984, Vampire the Masquerade 1992, Bjerges erobring (Mountain Conquest) 1966, Adskillige film, ferieophold i Tunesien, Harun og Eventyrhavet, De Sataniske vers (begge Salman Rushdie), Det Nye Testamente, Hekse og heksetro 1992, en betydelig ubevidst påvirkning fra Stephen King, Roger Waters "Amused To Death" (som satte det hele igang med sangen "Three wishes") fra 1992, eventyrerne "Alladin og hans fantastiske lampe" og "Ali Baba og de fyrretyve røvere" fra 1001 Nats Eventyr.

MP, FORFATTEREN

DET ER EKSTREMT VIGTIGT, AT DET KUN ER DEN PERSON DER SKAL SPILLE EN GIVEN HOVEDPERSON, DER LÆSER KARAKTERARKET TIL DEN PERSON. F.EKS.. STÅR DER ØVERST PÅ PRINSESSENS KARAKTERARK, AT HUN ER PRINSESSE, OG DET MÅ DE ØVRIGE JO IKKE VIDE!!!!

C INDLEDNING

Forfatteren

Når du læser de ord, som findes på denne og de følgende sider er det mig som er forfatteren bag historien. Men når du om et lille stykke tid er færdig med læsningen, er fortællingen ikke længere min. Den ligger og skulper rundt i dine hænder, forsøger at finde revner mellem fingrene. Den gør sig ulækker på en hver tænkelig måde. Et fremmedlegeme, din krop ikke vil acceptere. Derfor skal du gøre historien til din. Forme den i dine hænder, drikke hver en lille dråbe af massen, og heraf føde et nyt lille barn, der kan vokse sig stort og unikt.

Eller med andre ord. Disse linier er tekst og ikke i sig selv rollespil. De er mit oplæg til et eventyr, som du sammen med spillerne skal skabe. På DIN og spillernes helt egen unikke facon. Husk det når du læser. Forhåbentlig er eventyret inspirerende nok til at give dig nye idéer og indfaldsvinkler. Lav selv et flowchart over handlingen. Læs DET STORE EVENTYR et par gange, lig det så til side og brug det som en madopskrift. Hvad vil din kære familie f.eks. sige til at få serveret side 17 i "Palles Kogebog", når de sidder med sultne maver og venter på deller og persillesovs?

God fornøjelse!

Følelsesmæssige effekter

Dette er et handlingsmættet eventyr. Der skal hele tiden ske nye uventede ting. Det skal pirre spillernes *fantasi*, og hele tiden spille på *nysgerrigheden*. Samtidig er mange af scenerne klassiske. Spillerne skal kunne *genkende* en masse træk fra diverse eventyr og film inden for genren. Det er meget vigtigt at spillerne kan leve sig ind i historien - og blive ét med hovedpersonerne. Og det skal være *spændende*! Der skal både *skræmmes* og skabes *dramatik* et utal af gange.

Tema

Kampen mellem det gode og onde er nødvendig. Der må eventyr, historier og konflikter til, hvis menneskene skal finde en ramme for livet, der gør det til en gave. Både fysiske konflikter og kampe i det personlige sind må finde sted for en sand lykke.

Denne historie handler om et land, hvor eventyrbøgerne er blevet væk! Eller i hvert fald er de der ikke... For selvfølgelig har nogle fjernet dem - rent fysisk ligger alle eventyrene i et stort grumt bjerg. Hovedpersonerne er røvere på jagt efter disse eventyr, som de tror er uendelig store skatte (hvilket de jo sådan set også er). Røverne er blandt de sidste i landet, som ikke går rundt og ser apatiske og ligeglade ud. Scenariet er en metafor på nutidens verden.

Tid, Sted & Stemning

Eventyret udspiller sig i et fjernt land, i en fjern tid. Som i et godt gammeldags eventyr er dette land ikke nærmere præciseret, men det tager udgangspunkt i den arabiske/persiske verden. Gå på biblioteket og læs "1001 Nats Eventyr". Efter få historier er du både inde i tiden og stemningen. Grum, men ikke uden visdom. Den fattige vinder over den gerrige, som det går særdeles ilde.

M.h.t. stemningen tror jeg ikke historien gør sig særlig godt, hvis du fremstiller den som latterlig. Det er en seriøs historie, hvor der både skal bides negle og grines. Der skal være vold, død og splat sammen med happy ending og konstant håb forude. Det vigtige er, at du hele tiden holder en intenst stemning, hvor hovedpersonerne konstant er udsat for fare, sære begivenheder og episke storladne scener. Natten kommer pludselig og omslutter totalt den uforsigtige. Men det bliver også morgen igen....

.....

.....

Baggrund for eventyret

To brødre (tvillinger) bliver født i et middelrigt købmandshjem. Da brødrene er fire år gamle brænder hele huset ned, og moderen og faderen dør. Faktisk er det den ene af tvillingerne Kassim, som satte ild til huset. Han ser den anden bror Ali hoppe ud af et vindue, med ild i klæderne. Pyt, tænker Kassim, han bliver overladt til slummen.

Kassim løber op til Kongen og dronningen, der ikke selv har kunnet få børn. Han fortæller, at hele hans familie inklusiv Ali er døde. Kongen og Dronningen kikker på hinanden, og så adoptere de Kassim, da Kassims fader var en god ven af kongen.

Da huset brændte lykkedes det Ali at kaste sig ud fra et vindue og ned i en brønd, der slukkede den ild, som havde fæstnet sig i hans klæder. I bunden af brønden var en underjordisk kanal, der første Ali med sig.

På samme tid som dette skete var der krig i landet. Nabolandets hære, ledet af den grimme fyrste Tykfyz, stormer ind over grænserne. Kongen er magtesløs, så han hidkalder den store gode troldmand Abrakadas. Hjælp mig, skriger Kongen. Troldmanden går straks i gang med et stort ritual. Han vil lave det største og bedste eventyr, der vil få alle fjendens mænd til at falde om af betagelse over den gode historie. Desværre går ritualet ikke helt som planlagt. Abrakadas bliver opslugt af "Det Store eventyr" (den største af alle eventyrbøger), og bogen flyver dernæst midt ud i ørkenen, hvor et mærkeligt bjerg ligger. Her gemmer den sig bag et utal af prøver, som ingen siden har våget at løse. Fjenden stormer stadig frem, og en masse mennesker bliver dræbt. Når sandheden skal frem - rigtig mange mennesker. Men da nabolandets fyrste står foran selve kongens by, kommer et brev fra fyrstens kone - hun skal føde! Så fyrsten vender hjem. Og freden lægger sig nu over landet..

Årene går. Uden eventyr og historier. Samtaler mellem folk går i stå. Arbejdet bliver passet, men livsglæden forsvinder fra folk. Kun få bliver ved

med at prøve at finde på historier, trods det ikke er muligt. Nu er der jo ingen der ved hvor eventyrbøgerne er blevet af, på nær kongen. Og han tør ikke fortælle det til nogen som helst. Den før så gode og glade konge bliver syg og gammel. For hver dag bliver hans helbred dårligere og dårligere. Og han opdager slet ikke at Kassim overtager magten og indfører den ene grufulde lov efter den anden i det før så gode lille land. Hvis Kassim havde været ond som barn (og det havde han jo!), er han ubeskrivelig ond som næsten voksen prins.

Plottet

Mens Kassim er blevet prins, er Ali vokset op hos "Rotten", der fandt ham dengang i den underjordiske kanal. De to venner Ali & Rotten har de seneste år stået i spidsen for en røverbande, der ved *dette* eventyrs start, er fanget af prinsens gendarmer. Banden har nemlig fundet et skattekort, der skal vise vejen til umådelig rigdom. Det er selvfølgelig alle eventyrbøgerne, men det ved jo hverken Kassim eller røverbanden.

Eventyret går så ud på, at røverbanden med prinsen i hælene finder de umådelige rigdomme. Da det endelig sker dukker alle prinsens soldater op, og røverne er fanget. Kassim bliver dog rasende, da han indser at det kun er bøger. Han røber at han er Alis bror, og smider en stor bog på gulvet (gæt hvilken!). Så sker der ting og sager... Hovedpersonerne er en tur omkring helvedet, Kassim brænder alle de gode eventyr af, mens den grimme kvinde i røvergruppen viser sig at være fyrste Tykfyzs datter, og dermed prinsesse. Hendes grimme udseende skyldes selvfølgelig blot trolddom, så det hele ender forhåbentlig med, at Ali bliver konge, og fyrstens datter dronning. De to bliver så regenter over begge lande, der nu bliver fyldt med både gode og grimme eventyr, og alle lever de lykkeligt til deres dages ende.



Hovedpersonerne

Røverbanden som er "heltene" i denne historie består af fem medlemmer, hvoraf den ene, en grim kvinde, er kommet til for nyligt. Hun er fyrstens prinsesse i magisk forklædning. I starten af eventyret kommer en gammel olding også med i gruppen. Denne olding er den onde prins i magisk forklædning, og broder til lederen af gruppen Ali. Det er historiens aktører.

Ali: Leder af gruppen. Han er planlæggeren, vil ofre sit liv flere gange for røverbanden, der er hans "familie". Ansvarsfuld, tænksom, ærlig over for sine venner.

Rotten: En efterhånden lidt ældre mand, der ligner en rotte. Deraf tilnavnet. Han reddede Ali, da lederen var fire år, så rotten og Ali er de bedste venner man kan forestille sig. De stoler blindt på hinanden. Rotten er flink, hurtig og kan under ingen omstændigheder sidde stille. Han er loyal og trofast.

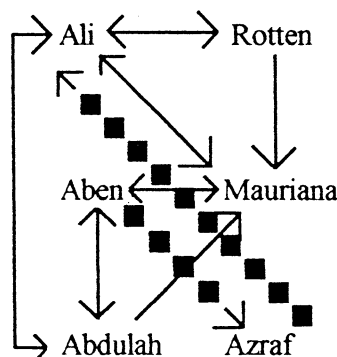
Abdulah: Rendyrket eventyrer. Altid på farten, vil gøre alt for penge, blot missionen har et hæderligt formål. En overdreven nysgerrighed fylder ham altid. En sand indiana-Jones, Hans Solo etc. **Altid** i godt humør, altid ukuelig og parat til at sætte livet på spil. Den sande helt. Charmende er han også. En mere sympatisk tyv kan man ikke opdrive. Han har tillid til Ali, som han aldrig ville sætte sig op i mod. Dog er der jo intet i vejen for at tage sagen i egen hånd..!

Aben: Abdulahs trofaste ven er en stor abe alla den vi alle kender fra Star Wars. Den er ekstremt intelligent for at være en abe, dens sprog består af grynt/skrig og nogle få menneskeord. Til gengæld forstår den stort set alt hvad der bliver sagt. Den er ekstremt følsom og ærekær. Ingen ridder i det gamle England havde en større ære end denne abe. Men den er også impulsiv. Konstant vil den gerne løse problemerne for sin ven Abdulah, for at vise for dygtig den er. En rigtig banse, der har en lidt brutal fremfærd, dog uden at mene det ondt. Temperamentet koger blot over gang i mellem.

Mauriana: Frygtelig grim lille kvinde. I virkeligheden en fortryllet prinsesse, der er på jagt efter en prins. Selvstændig, klog og følsom. Hun er en rigtig prinsesse, men forsøger selvfølgelig at skjule dette. Hun er ny i gruppen, og har imponeret de andre med sin intelligent og hurtighed med en kniv.

Krøblingen: Den onde prins Kassim i trolddommens forklædning. Som krøbling er han ekstremt svag, tåler næsten ingen ting, langt stort beskidt skæg. En bums. Han elsker alkohol, men blot et lille glas og han er kanonfuld - kommer i fremragende humør. Taler om de gode gamle dage, før den onde prins kom til. Krøblingen kalder sig Azraf.

Det er røverbanden:



En kontinuert pil betyder sympati fra en person til den person pilen er rettet mod. Hvis pilen er stippet betyder det had i pilens retning.

NB: Giv prinsen til en spiller, som du tror er en "god" rollespiller. Denne skal sættes ekstra godt ind i plottet, så du ikke under selve spillet skal fortælle ham hvordan han skal forholde sig.

Plot - oversigt

1. Prolog: I et lille land langt væk...
2. Tortur - En efter en
3. Fangehullet med krøblingen
4. Tilbage efter skattekortet
5. Det Store kort - 1. Højdepunkt
6. Hvor fanden er det kryds?
7. Det Store Bjerg
8. Sandhedens time - 2. Højdepunkt
9. I helvedet
10. Epilog: Happy ending?

Prolog: I et lille land langt væk...

En kort introduktion - hovedsagelig *storytelling*, der giver et view over landet, hvor eventyret udspilles. Først et stort overblik, og dernæst zoom på hovedpersonernes situation - taget til fange af den onde prins.

Tortur - En efter en

Den onde prins gendarmertorturerer hovedpersonerne, for at få dem til at røbe hvor de har gjort af det skattekort, de netop har fundet. Et skattekort som fører til umådelige skatte.

Fangehullet med krøblingen

Prinsen regner ikke med at de vil røbe hvor skattekortet er, så han forvandler sig til en krøbling, der sidder i den celle hovedpersonerne bliver smidt ned i. Han kender en hemmelig vej ud, men vil kun fortælle om den, hvis han må følges videre med hovedpersonerne når de kommer ud..

Tilbage efter skattekortet

Rotten har kastet kortet ned i kloakken, og dermed ender det som alt andet i nettet under hans hjem; der hvor kloakkens vand løber ud. Hovedpersonerne der sammen med krøblingen er sluppet ud tager til rottens hjem. Møder *tingen* på vejen, og netop som de når rottens hjem, og han har taget kortet frem kommer gendarmertorturerende - hæsblæsende flugt/kamp gennem byen.

Det Store kort - 1. Højdepunkt

Hovedpersonerne er sluppet af med gendarmertorturererne i denne omgang. Sidder uden for byen. Rotten tager det store kort frem, og stemningen koger. Siden prinsen er så interesseret i kortet, må det føre til helt fantastiske skatte. Men... kortet er selvfølgelig ikke lige til at regne ud, så det kræver sin tid.

Hvor fanden er det kryds?

Handlingsmættet del. Røverne går nu på jagt efter skattekammeret, men det er ikke så lige til. Der sker en masse, men det er mest fyld og op til SL hvor meget der skal være af dette.

Det Store Bjerg

Endelig finder de frem til sted, hvor de umådelige skatte skal være. Men selv indgangen er svær at finde, og bag den venter tre prøver før skattekammeret nås.

Sandhedens time - 2. Højdepunkt

Men... skattene er eventyrbøger, så prinsen går amok. Gendarmertorturerer kommer stormende ind. Prinsen vender sig mod sin bror og siger ham sandheden. Prinsessen træder frem, og hendes magiske forklædning som grim kone forsvinder. Den onde prins tager hende, og sender de øvrige i helvedet.

I helvedet

Røverne møder nu fanden. Han er overbebyrdet med onde mennesker, da den onde prins er gået i gang med at brande alle de gode eventyret, mens der læses højt af de grumme. Så han bliver lettere irriteret over at røverne kommer rendende, så han sender dem retur. Evt. beholder han en, som medhjælper, da han har alt for mange overarbejdstimer.

Epilog: Happy ending?

Røverne vender tilbage fra helvedet. Skal rede prinsessen, det lille land og fordrive den onde prins, der brander alle de gode eventyr. Dette lykkes forhåbentligt, så spillerne kan få sig en succes oplevelse af dimensioner. Men det skal være svært, og dermed også fyldt med drama og store armbevægelser. Det hele slutter forhåbentlig med bryllup mellem røvernes leder og den yndige prinsesse, så fortidens ring kan blive sluttet, og de to lande kan slutte fred. Den gode gamle konge dræber den onde prins, og hviler så ind med fred i sjælen. Vores venner lever lykkeligt til deres dages ende.

C PROLOG I ET LILLE LAND LANGT VÆK

Forhistorien

Du skal starte spillet med en fortælling... Der var en gang... Denne skal give spillerne en følelse af at komme flyvende hen over landet, og så zoome ind på røverbanden. Du skal fortælle om landets tilstand, hvor næsten alle går apatiske rundt, den syge gamle konge, den onde prins der hersker osv. Synsvinklen skal først være oppe fra, men derefter skal du skifte over i en lang beretning om hvordan de dårligst stillet i landet har fået det endnu dårligere. Dette synsvinkel-skifte er vigtigt. På den måde får spillerne først en masse indirekte oplysninger til senere brug, men glemmer så disse når du går ind i hvor elendig pøblen har det. De får røvernes synsvinkel, der ikke direkte tænker på, at der ikke er nogle eventyr-bøger længere, men godt ved det.

Når du er færdig med fortællingen, ca. 10 minutter, deler du karaktererne ud. Evt. kan du også gøre det omvendt - dele karakterne ud først. I fortællingen skal du komme ind påfølgende i nogen lunde given rækkefølge:

- Lille land langt borte i en svunden tid
- Landet bliver indvandret af nabolandet, men pludselig rejser fyrsten hjem
- Alle eventyr-bøger forsvandt i krigen, ingen ved hvor hen. Ingen kan fortælle historier
- Siden krigen med nabolandet er kongen blevet syg, og landet trist
- Folket har mistet livsglæden, er apatiske, triste
- Den onde prins Kassim regerer med hård hånd, fængslerne fyldte
- Alle fattige bliver tortureret, udpint, grumme love, prinsens livgarde
- En lille flok røvere finder et skattekort, der ifølge kortet fører til ufattelige skatte
- Uden grund (men det sker ofte!) bliver røverne omringet af soldater og ført til slottet
- I er denne gruppe røvere! Nogle af de få

som stadig kæmper for at der skal være eventyr

- Fortæl dem, at de har fundet et skattekort, sidder og kikker på det i en gyde, da soldater pludselig stormer frem fra alle kanter - vild flugt, panik, men de bliver fanget - skattekortet er væk! Rotten har smidt det ud i kloakken - fortæl ham dette når du gennemgår hans karakter.

Praktiske forberedelser

Når karaktererne er delt ud tager du en efter en ud for døren, og snakker med vedkommende om rollen. Hver sikker på, at de har forstået den figur de skal spille ned til mindste detalje; kropssprog, talemåde, væremåde, holdninger, relationer til de andre i røverbanden, temperament, udseende, hvilken type de er. Bed dem om at give et lille "nummer" på hvordan deres karakter opfører sig.

Dernæst skal du bruge tre lokaliteter. Ét hvor du placerer krøblingen, f.eks. et toilet. Et andet hvor de andre står fastholdt i en lille sal. Det tredje sted, er der hvor de bliver tortureret en efter en. Dermed er vi klar til næste scene. Forsøg at få disse lokaliteter til at ligne det som de skal i eventyret. Tænk på belysning, plads, hvordan folk sidder/ligger etc.

Tidslinie

- År 1106: De to sønner fødes
- År 1111: Kassim sætter ild til hus
- År 1112: Krigen bryder ud
- År 1113: Prinsessen fødes, krig slut, eventyr væk
- År 1139: Det store eventyr starter

Evt. kan du helt lade være med at bruge årstal, hvis du foretrækker en mere "ren stil" helt uden konkret tid.

C . TORTUR - EN EFTER EN

I Midten af noget der kunne ligne en puritansk kristen kirke, hvor man har fjernet bænkene, og erstattet dem med halm og afføring fra gud ved hvad, står en sømbeslået afhøringsstol. Denne er helstøbt i et mørkt metal, og fyldt med 8-10 centimeter lange jernpigge. Under stolen er et lille ildsted.. I en pervers rituel cirkel omkring stolen står diverse andre apparater. Hovedknuser, testikelpresser, demonstrative store skruestikker, en stor jernplade med enorme lodder oven på, mens et knust (stadigt gispende) menneske ligger under. Cirklen bliver sluttet af en pinebænk.

Prinsens plan

Prinsen ved godt, at det nok ikke vil lykkes hans folk at få røverne til at tilstå hvor de ufattelige skatte er. Derfor har han ladet sit udseende forvandle til en krøblings. Hans livvakter har så sat ham i en celle, hvor røverne siden en efter en vil blive smidt ned.

Krøblingen (som jo er Prinsen) ved at hvis man graver en meter til venstre gennem muren, f.eks. med teskeer kommer man til en hemmelig gang, der fører ud af fangekælderen. Han er selv for gammel til at grave, men foreslår røverne når de kommer, at hvis de vil love at tage sig af ham resten af den tid han lever (nok ikke mere end et par år) vil han røbe hvordan de kan komme ud.

Forhøret

Du bør torturere røverne i følgende rækkefølge: Mauriana (kvinderne først) - ABEN - Rotten - Ali - Abdulah. På den måde tror jeg der er størst chance for at krøblingen får dem overtalt til at tage ham med. Husk at de også kommer ned til ham en efter en, efterhånden som de bliver tortureret.

Torturmetoderne er frygtelige og følgende er

nogle gode idéer.

- **Pinebænken** kan uden besvær trække et menneskes krop mere end 50 centimeter længere, ved hjælp af et håndsving. På væggen til højre hænger et synligt bevis. Legemets skuldre, knæ, hofter og albuer er trukket af led, mens musklerne er revet af lemmerne. Øjnene er faldet ud af det aflange hoved.
- Metalhætten på **hovedknuseren** kan presses ned over ofrets hoved ved at stramme skruen øverst på apparatet. Trykket kan presse tænderne ind i kæberne, øjnene ud af deres sokler og knuse hjerneskalen.
- **Testikelpresseren** kan nok få de fleste mænd til at vride sig blot ved synet. Den består af to små runde cylindre med små spidse nåle indvendig. Disse bliver fastlåst på ofrets testikler, hvorefter torturmesterne begynder at dreje skruen, på den jerntang der forbinder testikkelholderne. Det medfører, at de små nåle begynder at bore sig ind i testiklerne fra alle sider.
- **Diverse Skruestikker, afhøringsstolen**, der langsomt opvarmes, tunge blylodder, simpel pisk og seksuel udnyttelse f.eks. med hjælp af brunstige svin, heste etc. Vridning af næsen, ørefigner osv.
- **Torturmesterne** er klædt i sexistiske læderremme, og spørgsmålene er enkle og utvetydige: Hvor er skatten? Hvis nogle af røverne siger noget om, at de kun har fundet et skattekort... vil torturmesterne selvfølgelig have dette, men hvem har det...? Det har ingen af dem, for rotten smed det i kloakken. Det er kun Rotten der ved dette. De andre ved ikke rigtig hvor det blev af i panikken. Under "forhøret" vil prinsen ikke vise sig. Han sidder jo forvandlet til krøbling nede i kælderen.

C . C . C

★ FÅNGEHULLETT MED KRØBLINGEN

Fangehullet er et lille rundt rum, med form som en pære, hvor der øverst er en lille bitte åbning på størrelse med en vindrue. Ind af dette hul kommer et svagt lys, der kæmper for at udfylde det pæreformede rum. Indgangen er brutalt spæret af en virkelig tyk jerndør, med en højde på kun en meter. Både vægge, gulv og loft er ud i ét, bestående af en hård mørkebrun lerart. Temperaturen er ikke meget over ti grader C, mens luftfugtigheden derimod er høj nok til at væde klæderne våde i løbet af en time eller to.

Krøblingens tilbud

Hovedpersonerne kommer nu indtil krøblingen (prinsen), hvis plan er, at komme med på deres skattejagt. Krøblingen fortæller at der nok skal være et par år mere i hans oldgamle legeme, hvis blot han ikke sad fanget her. Hvis ikke han kommer ud dør han nok i løbet af et par uger. Han sidder i fangehullet fordi han drak et lille krus øl, hvilket er forbudt.

Til hovedpersonernes store overraskelse fortæller krøblingen videre, at han kender en hemmelig vej ud af fangehullet, men at han er for gammel til at udnytte den. Hvis røverne **personligt** vil love at tage sig af ham, når de kommer ud vil han fortælle sin hemmelighed. Det eneste jeg behøver er et krus vand eller to, og så en portion god bønnegrød.

Hovedpersonerne skal selvfølgelig overtales til dette, men hvis du har været hård nok under torturen, og tilmed har afsluttet hver afhøring med "Vi ses i morgen igen... HA HA HA!!!" fra torturnesterne, skulle de nok have rimelig stor lyst til at gå med på krøblingens krav.

Den hemmelige gang

Hvis de indvilliger fortæller krøblingen nu med lysende øjne og tandløs gummer, at der en meter fra fangehullet (til venstre) er et lille rum, hvorfra der skulle gå en hemmelig gang. Han ved det fordi en af hans venner har siddet i denne celle (navnet står på muren). Han gravet den fint til igen, så soldaterne troede han var forsvundet ved trolddom. (fortæl dette til ham som skal spille prinsen).

Muren er dog rimelig hård, men bruger de skeerne fra aftenmåltidet kan de i løbet af en nat grave sig i gennem. Skeerne skal først afleveres igen om morgenen, efter "morgenmaden". Og rigtig nok, ligger der et lille rum ca. en meter fra fangehullet. I dette hænger et skelet ned fra loftet. Hiver man kraftigt af alt sin styrke i dette skelet, vil en lem gå op i gulvet. Denne fører direkte til en hemmelig gang ud af slottet. Krøblingen lader som om han ikke ved hvad man skal gøre, når de kommer ind i det lille rum.

Undslippelsen

Forhåbentlig lykkes planen! Soldaterne vil ført begynde at lede efter røverne næste morgen, når de opdager at de er væk. Denne forfølgelse af røverne vil fortsætte resten af eventyret, men selvfølgelig skal den ikke lykkes. Prinsen har beordret soldaterne til at lade som om de gør deres bedste for at fange røverne, men da banden skal vise krøblingen vej til de uendelige skatte skal soldaterne ikke for alvor slå til før det øjeblik hvor banden har fundet skattene. Om soldaterne skal være rigtige mennesker, eller skabt ved magi og alle se ens ud og ligne prinsen en smule - er op til dig!

• • •

C TILBAGE EFTER SKATTEKORTET

Skumring. Røverne står med deres tortureret kroppe i en lille gyde uden for slottet. Byen er ikke stået op i nu. Ikke at det gør den store forskel. Folk lever ikke rigtig længere. De ser så triste ud, som dovent øl uden smag eller duft. Henne på hjørnet står to ordensholdere, der hvis man ikke kikker godt efter minder op to saltstøtter.

Flashback

Enten kan du spille den scene, hvor rotten kastede skattekortet i kloakken, som et flash back, eller blot lade ham fortælle det til de andre. Med et flash back bliver det lidt mere dramatisk.

Tingen i kloakken

Rotten kastede skattekortet i kloakken, da det med strømmen vil havne i hans hjem, hvor store net fanger den slags ting. I Rottens karakterbeskrivelse er der lagt op til, at han nu fører røverne og krøblingen ned i kloaksystemet og videre til hans hjem.

Kloakken er det sted hvor "byens blod" løber. Nu hvor eventyrbøgerne er væk er det noget sølle blod. Kloakken er næsten tom for vand. Rotterne ligger døde eller kikker blot ligegyldigt på røverne, når de kommer trampene. Selv den normalt ilde bræk-agtige lugt er væk, og det virker forkert. Perverst og som et brud på en naturlov. Lidt vand er der dog tilbage. Det strømmer uden en lyd gennem rørene. Den eneste lyd som engang i mellem kommer frem er en svag hulken. En blanding af pensioneret dødsangst og små piger og drenges lyse stemmer. På samme tid ufatteligt rusten og umådelig ungdommelig.

Da røverne runder et hjørne ser de en klump ligge lidt længere fremme i røret. Klumpen har ben og arme, og sågar et hovedet. Men intet tøj, og alligevel er det en klump, for alle legerne er vokset sammen og fyldt ud af en masse fedt, som

var det kødrester fra en slagters baglokale. Når røverne kommer tættere på (og det er de nød til!) kan de se et vandsirret og ualmindelig ækelt væsen, som i fordums tid må have været et menneske. Neglene på fødderne går i en lang bue op til knæene hvor de er groet fast. Armene er tynde og fyldt med gnavende orme. Slapt ligger de en to meter hen over gulvet. Tingens læber, der er opblæste og svulmet bevæger sig. Langsomt. Ud kommer en svag piben. Tingen foretager sig intet. Absolut intet. Kun hvis nogen bøjer sig ned over den eller går over, vil armene fare op fra gulvet og indfange personen. Tingen skriger nu og der går hul på kroppen adskillige steder. Det strømmer ud med slim. Tingen hiver personen helt ind til sig, som var det et lille barn. Forestil dig at tingen er en mor, der tror hun har fundet sit barn, som hun ikke har set siden fødslen...

Tingen er et symbol på moderen der savner sine børn - byen uden eventyr, hvor de eneste børn er de gamle mennesker.

Rottens hule

Efter at have passeret tingen, og været kommet et godt stykke længere når de frem til rottens hule, der ligger forenden af kloakken. Det er et rigtig hyggested med en masse lort. Det hele hænger sammen af et stort net spændt ud under loftet i en halvstor grotte. Under den hængende hule er fiskenet, som opsamler alt hvad der kommer forbi. F.eks. et skattekort...

I modsætning til det øvrige kloaksystem er der masser vand i og omkring rottens bo. en "sidste bastion"... Rotten fisker kortet op fra nettet - "Dagens fangst" siger han og smiler (eller hvad han nu gør). Men glæden varer ikke længe, for der lyder plask i vandet, og frem af mørket kommer en robåd fyldt med soldater - FLUGT!

Selvfølgelig lykkes det at slippe af med soldaterne, om det skal ske ved kamp eller kløgt er op til dig kære Spilleleder - hvis spillerne trænger til action så giv dem en heroisk kamp. Hvis de vir-

ker mere tændt på rollespil, så lav en hæsbæsende flugt gennem kloaksystem, basarer etc. Der er folk i byen som vil hjælpe dem - f.eks. kan en lille tyk fyr stå klar med kameler. Lav nogle store *view* dvs. flotte scener, hvor røverne stormer gennem huse, basarer der styrter sammen, hop ud fra vinduer i 10 meters højde, klatre op af gavler, forsvinde i baggårde - hele tiden med soldaterne i hælene - og evt. flere der kommer til. Få så meget til at styrte sammen som muligt. Giv hovedpersonerne en følelse af, at det er dem som skaber historien. Som en James Bond eller Jack i "Nu går den vilde skattejagt" pløjer de byen rundt for at ende på nogle kameler, der stormer ud af byen, mens de sidste forfølgende gendarmere ligger hovedkuls i en mødding eller butik. Det må gerne være lidt sjovt, men mest af alt - MEGET DRAMATISK. Husk også at de har oldingen på slæb.

Idé fra spiltest: Soldaterne affyrer store kanoner, men rammer selvfølgelig ikke hovedpersonerne men alt andet. Kanonkugler der kommer flyvende lige mod røverne kan ikke undgå at skabe dramatik. Under en spiltest blev der affyret en kæmpe kanon, hvor en kugle på størrelse med et lille hus kom trillende nedad gaden mod hovedpersonerne. Nogle kastede sig til side, mens Abdulah hoppede op på kuglen, mens hans kamel fulgte ham ved siden af. Derefter styrede Abdulah kuglen gennem gaderne - løbende oven på den, indtil de nåede byporten, hvor kuglen så smadrede gennem og dermed gjorde det muligt for gruppen at undslippe.

Den tavse By

Disse dramatiske scener skal give nogle billeder af byen, som sætter sig fast i røvernes hoveder. Det er en arabisk by og der burde være liv og aktivitet ud over alt hvad en vesterlænding kan forestille sig. Men det er der ikke. Folk går rundt som var de i trance eller hypnotiseret. De ser hverken glade eller sure ud. Lige glade med alt. Tavse og i hver deres verdener. Byen er diffus og tåget. Ingen ting står klart og skarpt. Alt er en grødagtig masse.

Men når hovedpersonerne virkelig udfordrer

skæbnen og kaster sig ud i næsten sindssyge handlinger og de lykkes kommer der et lille smil frem på læben på en lille gammel mand eller kone der står på gaden. Nogle få af de gamle har ikke helt glemt eventyrfortællingerne, så når røverne laver rav i den og får gendarmene til at fremstå som tåber, kan disse få gamle ikke lade være med at smile med deres tandløs gummer. Det er disse "billeder" af gamle, der smiler barnligt og glædesfyldt når hovedpersonerne opfører sig som helte i et eventyr, som skal fæstne sig hos spillerne. Det er meget vigtigt. Midt i den tavse by er der et spinkelt håb, som snart vil dø, hvis ingen gør noget..

Hvis hovedpersonerne får hjælp er det også fra de gamle. Du må meget gerne få det frem, at de gamle mennesker er de eneste som rigtig ligner børn... De er heller ikke bange for at sige sandheden - eventyrerne er væk! Da vi var yngre var der liv og glæde. Der var røvere og soldater og de var alle med til at skabe eventyr og ballade. Da var det værd at leve. Den onde prins har forvandlet det hele.

Nogle vil endda gå så hvidt til at kalde prinsen for djævlens søn. Han er nemlig ikke født af kongen og dronningen, men kom som lille dreng til slottet. Ingen ved hvorfra...!

En gammel klog kone har dog en mere spøgefuld teori. Hun mener slet ikke det er prinsens skyld. Han er et fæ. "Kik den gamle konge i øjnene og sandheden vil stå deri", siger hun og falder tilbage i en mærkelig drømmeagtig tilstand på kanten til døden.

Det kan være svært at få viklet disse gamle mennesker ind i historien, men forsøg så godt du kan. Hver gang hovedpersonerne får hjælp eller kommer gennem et hus, er det de gamle mennesker som kommunikerer med røverne. Alle andre ignorerer totalt hovedpersonerne.

Evt. kan nogle gamle mennesker også komme røverne til hjælp med en stegepande i hovedet på en gendarm i rette øjeblik - og lignende.

At det kun er gamle mennesker som handler skal give røverne et præj om at det er fortidens skygge der dvæler over byen. En skygge der er så lang, at det kun er de gamle som stadig kan huske hvordan det var før eventyrbøgerne forsvandt.

Når røverne ridder ud af byen, skal den forsvinde bag dem ualmindelig hurtigt. Et symbol på byens ligegyldighed.

• • •

.....

.....

☾ DET STORE KORT - 1. HØJDEPUNKT

Et fint smalt korthylster i elfenben med detaljerede små indskårne tegninger af fabeldyr. Den ene ende af det tredive centimeter lange hylster er massivt, mens der sidder en korkprop i den anden ende. Tingen har en sær duft af uendelig ælde og sød tobak. Bag korkpropen gemmer sig en smal gang, hvori et langt rundfoldet pergament med smuldrende overflade ligger. Svedige vibrerende hænder hiver forsigtigt pergamentet ud, mens de øvrige står på nakken af hændernes ejermand. Lader fingrene glide let hen over det gamle brune papir, mens øjnene følger bevægelsen minutios. Bryder seglet, og næsten af sig selv folder skattekortet sig ud.

Hvad nu?

Når hovedpersonerne er kommet ud af byen får de nok lyst til at kikke lidt nærmere på det kort, som har været årsag til tortur og indædt eftersøgning. Der ligger en lille flok småbjerge ikke langt fra byen. Dette er et oplagt sted at slå lejr, men alt er selvfølgelig muligt.

Det som kommer nu skal være et højdepunkt i scenariet. Fem røvere (og en olding, som jo egentlig er den onde prins) står nu med skattekortet, som må være ufattelig meget værd, siden den onde prins er så villig efter at få det. Kan man forstille sig noget mere klassisk? En flok ludfattige (eventyrlystne) røvere skal folde et skattekort ud, som nær har kostet dem livet. Dette skal spilles i absolut **slow motion**. Langsommere end klimakset i en italiensk spaghetti Western, hvor det tager en halv time for en flue at kravle fra den ene side på en hat til den anden. Få spillerne til at kikke på hinanden - smile grådigt og beskriv hvordan de sveder mere og mere, mens nysgerrigheden er ved at kvæle dem. Beskriv hver enkel kropsbevægelse med så mange adjektiver du kan komme på. Går det stadig ikke langsomt nok så begynd at fortælle om hvordan en sveddråbe klatre ned fra panden og videre gennem

ansigtets fure, som var det en ensom mand på vej gennem ørkenen. Hvordan dråben bliver opsnappet af en sulten tunge der konstant slikker sig om en knasende tør rødsprængt mund. Beskriv hvordan savlet løber ud af abens mundviger, mens der kommer mærkelige lyde nede fra dens mave, samtidig med at den har stukket venstre hånd så langt op i numsen, at albueleddet snart forsvinder fra solens lys.

Alle er helt oppe at køre. Få det til at gå så langsomt at det næsten fremkalder irritation. Det er meget vigtigt at spillerne lever sig fuldstændig ind i situationen. Evt. kan du få dem til at rejse sig fra spillebordet og sætte/stille sig på gulvet i en cirkel på sammen måde som de står/sidder i eventyret. Sænk stemmen til det laveste niveau, hvor de stadig kan høre dig. Få dem til at rette deres blikke mod kortet (handout) så de næsten glemmer din tilstedeværelse. Lykkes det at trække tempoet ned til nulpunktet så træk dig tilbage i baggrunden og lad spillerne selv "køre" showet. Rotten pakker formodentlig skattekortet (handouttet) ud, og på dette er der rigeligt at studere og diskutere, til at de kan stå/sidde helt for sig selv uden dit nærvær i adskillige minutter.

Nøgleord er: Stemning, kropssprog, langsomt, sænket stemme, dæmpet belysning, højtidelighed, duft (f.eks. røgelsespinde), koncentration.

Spillerne skal føle at dette øjeblik er så vigtigt for dig at du kan begynde at tude hvert øjeblik det skal være. Hvis du kan gå i en eller anden form for sygelig trance vil det være perfekt.

Der er flere grunde til at jeg vægter denne scene så højt. Det er første gang, at der for alvor bliver lejlighed til interaktivitet røverne imellem. Det er nu deres personlighed træder frem. Indtil dette punkt har det været meget action-betonet. Hvis det kniber med kommunikationen, så tag et par af personerne uden for døren enkeltvis, hvor du inspirerer dem til at konversere og udspørge nogle af de andre. F.eks. må oldingen godt vise, at han ikke er for glad for Ali, og Mauriana må godt lege lidt med de mandlige røvers følelser. Aben

kan ikke lide Azraf osv. Disse ting er vigtige, så hvis spillerne ikke selv kan finde ud af at komme i gang med disse intriger, så hjælp dem på vej!

Rent plotmæssigt er scenen også vigtig. Det er først nu hovedpersonerne "får" et konkret mål at gå efter. Det er et skift i handlingen fra at være desorienteret til at opnå indsigt og tage beslutninger for hvad der skal ske. Skattejagten begynder!

Beslutning...

Når røverne har gransket kortet længe nok går det op for dem hvad det viser. Teksten på kortet lyder: "Når rottens øje skuer gennem djævlens hånd er skattens vej fundet thi der skal De trykke på Krabin og indgangen til de største skatte åbenbare sig vil".

Djævlens hånd er træet midt på krabbesletten, mens rottens øje er søen oven over de to kameleer. Flodens kontur til venstre for "øjet" danner et billede af en rotte. Dvs. skatten gemmer sig i det store bjerg, da en ret linie fra søen gennem træet rammer dette bjerg. Resten af teksten siger noget om hvor indgangen er, det kommer jeg ind på senere i kapitlet "Det Store Bjerg".

..... Når de er ved at regne kortet ud, og hvis de har rollespillet en hel del (i tid mindst en tyve minutter til en halv time) så genér dem lidt. Der kan dukke soldater op i det fjerne, det kan begynde at regne helt vildt, eller der kommer et nys nede fra den brønd de sidder ved.... En eller anden har hørt alt hvad de har snakket om.

Efter småproblemerne er det sikkert ved at være aften, og tid til at sove. Her er endnu en oplagt mulighed for noget godt rollespil. Inspirér (gerne ved at tage nogle enkeltvis uden for døren) de mandlige røvere til at forsøge at gøre opmærksom på sig selv over for Mauriana - fortæl dem, at selv om hun er ufattelig grim, er der alligevel et eller andet ved hende.....! Forsøg at skabe lidt jalousi, men uden at spillerne fornemmer at det blot er noget du skaber.

Tidlig om morgenen kan der komme en gammel mand flyvende(!). Han lander midt i lejren og in-

den han dør får han fremstammet noget med den onde prins...tæt på...gendarmer på vej... Solen er på vej op og i horisonten ses en støvsky, det må være gendarmerne der kommer...afgang!

Om der skal ske noget om natten er helt op til dig. Jeg foreslår at der ikke sker det store. Dog vil det være en god idé med lidt lyde midt på natten. Som om nogen lusker rundt der ude... (gendarmer, der holder øje med deres prins).

Nu er det jo slet ikke sikkert at røverne kan regne kortet rigtigt ud, så hvad der sker nu ligger i meget løse rammer. Bedst er det da også hvis de ikke lige med det samme drøner hen til Det Store Bjerg.

Option: Cut scene

For at øge det dramatiske i scenariet (og samtidig give hovedpersonerne et hint) kan du på et tidspunkt afbryde med følgende scene:

...En stort slag, fyrstens tropper stormer ind over landet, og står til at besætte hele landet.. Pludselig vender de imidlertid om, og kongen ånder lettet op. Det var på den tid, at dette skattekort blev lavet, ca. 30 år siden...

Scenen kan bruges mens hovedpersonerne sidder og kikker på kortet. Scenerne kommer frem for det indre blik hvis man kikker længe og intenst på kortet.

• • •

.....

.....

C HVOR FANDEN ER KRYDSET?

Mens solen som en kinesisk udfoldet vifte er på vej ned i vest er horisonten foran de fantastiske orange og pupurrøde farver fyldt af en stor grå sky af oprevet grus og sand. Røverne kikker ængstelig på skyen af gendarmere som nærmer sig, mens de samtidig vender og drejer skattekortet. Hvor fanden er det kryds!

Få gruppen lidt på afveje

Røverne har skattekortet, og bør relativt nemt kunne finde frem til skattens herligheder. Under spiltetene har det vist sig at det næsten er for nemt, men det er jo heller ikke det væsentlige. Vigtigst er det, at du absolut ikke hjælper gruppen gennem denne del, men tværtimod leder dem så meget på vildspor som muligt. I det følgende kommer fem subplots, der hver spiller direkte på en af hovedpersonernes følelsesmæssige egenskaber (der er ikke noget subplots til prinsen, da hans dobbeltrolle i sig selv fylder så meget)..

På skattekortet er det meste fyldt, men under spiltet har det vist sig at det kan være rigtig sjovt, hvis man kan få lokket røverne lidt på afveje. Jeg vil ikke her komme med en lang række detaljer om stederne - brug fantasien og improvisér! F.eks. er det ikke svært at forestille sig at der bor en grim mosekone nede i sumpen, og hendes trolde fanger dumme røvere med deres net. Troldene kan godt lide at spise mennesker, men mosekonen vil selvfølgelig gerne hjælpe røverne på visse betingelser... etc.

Hovedstaden er det eneste sted, som røverne (eksklusiv den onde prins og prinsessen) har været, som de kan huske. Aben har jo også engang være uden for byen, men det kan den ikke rigtig huske noget fra. Hovedstaden er den eneste store by, ellers er der tale om små landsbyer.

1. Skyldfølelse

På et tidspunkt kommer røverne til en ødelagt landsby. Byen blev plyndret under krigen for ca. tredive år siden af fyrste Tykfyz - og alt står som fra dengang - ingen ting er rørt siden. Midt i hovedgaden sidder gamle Ibrahim. En knoglet og oldgammel mand, som solen for længst har udtørret til en visse gren, som meget snart smuldre. Han sidder og venter på at børnene skal komme tilbage! - Men nu skal han dø, så han spørger røverne om de ikke vil ovetage hans post; og så dør han. Røverne har nu et alvorligt problem, hvis de lover at ovetage posten.

Træk prinsessen til side og fortæl hende om den skyldfølelse og afmagt der vælter frem i hende, når hun står i denne by. Hun ser for sit indre hvordan hendes far og hans gendarmere har ødelagt og plyndret.

2. Ukendt fortid

Da Aben var lille blev han overladt af sin far på en strandbred. Her fandt nogle onde aber ham, og ville bruge stakkels lille abe til onde ritualer - som de da også begyndte på. Heldigvis kom en karavane af mennesker forbi - et cirkus, og alle de onde aber flygtede, mens Aben blev fanget. Siden kom han til at holde meget af at være i cirkuset. Dette er selvfølgelig ikke noget Aben kan huske, men det ligger i hans underbevidsthed; især savnet af faderen, og især de onde abers leder, en stor ond abe.

Hvis røverne kommer til en sø (f.eks. rottens øje) får Aben det ekstremt dårligt og bliver bange da han ser skikkelser ude mellem palmerne på øen - det er de onde aber - og pludselig står nogle af barnsdommens billeder klart for Aben - beskriv. Hvis røverne kommer ud til øen, er *skikkelserne* mennesker og tilmed kannibalér. De har lært at tale af en stor abe (Abens far selvfølgelig), så de taler mærkeligt og på præcis samme måde som



Aben, dvs. du som spilleleder skal tale lige som den spiller der er Aben. Kannibalerne fanger en af røverne og fører ham til deres lejr, hvor han eller hun skal koges. De andre må så rede personen. Aben er vildt bange. Kannibalerne er gode, men de spiser mennesker som vi idag spiser svin eller bøffer. De har også spist Abens far, efter han havde lært dem at tale. De kan fortælle Aben at han havde en god fader, der ledte efter sin søn.

3. Den flammende gård

Røverne ser først en røgkegle, og tættere på er det en gård, som er ved at blive kvalt i ild. Helt tæt på må røverne sande at de er kommet for sent. Ude på gårdspladsen ligger manden gennembordet med et af de spyd som den onde prins gendarmer bruger.

Ali er rystet - ude af stand til at handle i første omgang. Husker nu tydeligere end nogen sinde hvordan hans egen familie brændte inde da han var lille.

Fortæl gruppen at det ikke er usædvanligt at den onde prins gendarmer brander folks huse af, hvis de ikke makker ret. Især ude på landet. (Dette er et klart hint til Ali om at prinsen er hans bror, men forhåbentlig ikke så stort et hint, så han bliver overbevist om dette.)

4. Stakkels jomfru

Lige uden for en landsby ser røverne en sort sky hænge lavt over jorden, og inde fra skyen lyder gråd. Det er jomfruen Jillabea fra landsbyen - som skal ofres til den onde syvhovedet sødrage, så den ikke ødelægger hele landsbyen. Sødragen er på vej op af floden. Jomfruen, der er klædt i sort græder, men skriger samtidig at røverne skal forsvinde så de ikke også bliver spist.

En oplagt chance for Abdulah til at rede en smuk jomfru. Hun er desværre lovet ud til en anden, men gør Abdulah sig rigtig godt, kan det jo være at hun stikker af med ham. Men husk. Drager er ikke noget man spøger med, så hvis ikke røverne

gør en ekstrem god indsats (helst med list og snilde frem for vold) vil dragen blive så sur at den udsletter hele landsbyen.

5. Solens hede er ikke en rottes ven

Rotten har opholdt sig i hovedstaden hele livet og det meste af tiden nede i kloakkens velsignende skygge, og ellers kun været oppe på arbejde om natten. Så turen ud på krabbesletten tager hårdt på den gamle rotte, der konstant har brug for vand, får udslet, lungebesvær, træk i hjertet, krampe og svimmelhedsanfald. Optrap disse, og gør Rotten opmærksom på at han helst ikke vil være til besvær, så han forsøger så hvidt muligt at dysse sine problemer ned.

Brug af subplots

De gange jeg har spilstestet historien er der ikke blevet plads til mere end to-tre subplots, så tag ovenstående som foreslag, der ikke skal presses ind for enhver pris, men bruges hvis røverne viser initiativ og bevæger sig mange forskellige steder hen. eller sagt på en anden måde. Bliver gruppen det samme sted, skal alt ovenstående ikke bare ske. Det er røverne der er hovedpersonerne, og de skal skabe handlingen. De må for guds skyld ikke føle at du sidder og fyrer events af. Så brug **kun** et subplot hvis det falder godt ind, og som resultat af et valg fra hovedpersonernes side. Tager de f.eks. hen til en sø er det oplagt at bruge subplottet "ukendt fortid".

• • •

.....

.....

☾ DET STORE BJERG

På afstand ser muren renvasket og hvid ud. Men søger øjet tættere på, så tæt det kan komme, så går den frygtelige sandhed op for én. Overalt er indhugget navne på de døde i krigen mod nabofyrsten, i den frygtelige krig for tredive år siden. De fleste passerer muren uden nogen sinde at opdage denne "hemmelighed", mens de få som ikke lader sig nøjes med det overfladiske bliver ramt for livet.

Indgangen til herlighederne

Nu er det jo ikke meningen at man sådan lige skal kunne finde indgangen til Det Store Bjerg. Derfor er indgangen konstrueret som følger. Først skal man gennem en smal klippeskakt som findes der hvor en ret linie fra søen (rottens øje) går gennem træet (djævlens hånd) og rammer Det Store Bjerg - ca. 600 meter oppe. Skakten ligner et nøglehul og ses tydeligt hvis man kikker efter den. Vejen op til hullet er svær, men ikke umulig. Næsten hele vejen op kan nås ved at gå på en bjergsti som snor sig op af bjerget. Det sidste lille stykke må man bruge en entrehage eller andet bjergbestigningsudstyr, men er hovedpersonerne lidt fantasifulde bør det ikke være et problem.

Når hovedpersonerne har bevæget sig gennem skakten kommer de til en botanisk park, en slags oase, der ligger som en kløft inde mellem et bundt bjerge, hvoraf det største danner hele baggrunden. Et sted i bunden af dalen kan man se en rund stenkant danne en bue. Kanten er en slags mur med en højde på ca. en meter. Kommer man tættere på ændres billedet. Pga. højdeforskel ser kanten kun ud til at være en meter, men går man helt hen til den, kan man kikke ned i en stor "arena", som ligger et niveau lavere. Der er ca. tyve meter ned til bunden, og derfor er muren altså ikke en meter men ca. 21 meter. På muren rundt (nede i arenaen) er store statuer af soldater i kamp.

Følger hovedpersonerne muren rundt - går det nedad - og de kommer til indgangen til arenaen. Der står et lille guldschild, hvorpå det står angivet at dette sted er til minde for de soldater som faldt i krigen mod nabofyrsten for tredive år siden. Går hovedpersonerne ind i arenaen og ud til muren vil de opdage at overalt på den står navne - soldater som døde i krigen. Disse navne er fint indhugget i muren, og kan kun ses hvis man kommer tæt på.

Indgangen findes ved at trykke på navnet Krabin, hvis navn står på skattekortet. Dette udløser en hemmelig port, som åbner sig. En lang gang snor sig nu af sted mod Det Store Bjerg, og fører ind i det.

Inde i bjerget venter de uhyggeligste prøver, som naturligvis må klares hvis man skal gøre sig fortjent til at få fingre i de ufattelige store skatte. Det første som møder røverne er en gammel mand med hvidt skæg som sidder fastspændt i en mærkelig stor stol i et aflangt rum. Manden er selvfølgelig Abrakadas, som er låst fast til stolen ved trolddom, der kun kan brydes hvis nogle eventyrer løser den store prøve, som består i at finde "nøglen" som gemmer sig bag en af de tre døre, som er i rummet. Kun når Abrakadas er løst fra stolen vil gangen videre til de uendelige skatte vise sig. Abrakadas fortæller naturligvis ikke hvorfor han sidder fastspændt, og at de uendelige skatte "blot" er alle eventyrbøgerne.

Bag hver af de tre dører gennem der sig hver sin eventyrverden - nærmest drømmeagtig hvor alting kan lade sig gøre, som i "Alice i eventyrland". Ingen af stederne vil det lykkes gruppen at få fat i nøglen, men hver gang de vender tilbage med fiasko vil Abrakadas spørge - hvad skete der? - Og røverne fortæller. Det er disse fortællinger som er "nøglen". Og når den sidste af de fortællinger er fortalt vil Abrakadas blive til røg der flyver væk, og en gang ind til de uendelige skatte vil åbenbare sig.

De tre dører og deres verdener er som følger:



Isdøren

På den første dør er et tykt lag is. Det er frygtelig koldt at tage i håndtaget, når røverne har passeret døren er de midt inde i en verden, og døren bag dem er væk. De havner på et koldt snedækket bjerg, og lidt længere oppe af den bjergsti de står på ligger en hytte hvor en mand står og hiver sig i skægget. En flok røvere har nemlig stjålet hans kone. Han ved hvor nøglen er, og vil sige det hvis de reder hans kone. Dette vil ikke lykkes. Netop som de er ved at indhente røverne starter de andre røvere et sneskred, der får mandens hytte til at styrte ned i dybet, og røverne lige så. Mens de flyver skrigende nedad kommer de pludselig tilbage til Abrakadas, hvor de lander midt på gulvet. Der er selvfølgelig mulighed for en hel del action og dramatiske scener i jagen op af bjerget.

Vanddøren

Den anden dør er fugtig og vandet siver langsomt ud gennem den rådne dør som lugter af tang og hav. Bag døren gemmer sig en verden under havet. En parallel til hovedstaden. Røverne havner midt på en kro, hvor krofatter Hans ligger hulkende midt på gulvet. Eller evt. er det meste inventar blot smadret. Krofatter er blevet antastet af Mc Docoll, der ejer et hav af kroer i byen. Alle kroerne er kedelige og ens, men sælger godt og bruger ufine forretningsmetoder. Det går slet ikke for Hans der forsøger at konkurrere med Docoll. Hans bror har nøglen, og vil skaffe den til gruppen hvis de kan hjælpe Hans mod Docoll. Dette skal selvfølgelig ikke lykkes - Docolls folk kommer og klipper Hans kro løs, så den bobler op til overfladen, hvor der ingen kunder er. Gruppen får enten tæsk eller ryger med op, hvor de så forsvinder tilbage til Abrakadas.

Trædøren

Den sidste dør er fyldt med mos, og der vokser grene ud af nøglehullet. Bag den findes en skov, hvor lillebondeby ligger. Røverne bliver stoppet af fire krigere, halvanden meter høje, der med

vandet drivende ud af øjnene kikker med glæde på hovedpersonerne og udbryder: "Er i rigtige helte? Er i sådan nogle som reder jomfruer, dræber drager osv.!"

Krigerne vil dog hurtig skifte til en mere bekymret mine og forklare at de har et voldsomt problem. Ikke langt herfra i en stor lysning kommer de mest frygtindgydende brøl og enorme rystelser. Ingen fra lillebondeby tør længere gå gennem lysningen, og dermed er byen totalt isoleret. Lillebondeby har nøglen og vil give den hvis røvere vil hjælpe. Hvis røverne går med til dette vil de når de nærmer sig lysningen høre brølen og en kraftig dunken i jorden. I lysningen er et hoved som stikker op af jorden. Et enormt hoved, ca. halvanden meter højt og lige så bredt. Tilmed stikker noget af en arm også op af jorden. En arm på længde med en flagstang.

Det er en kæmpe som er slået ned i jorden for flere måneder siden. Den råber på hjælp og mad. Alt vegetation omkring den er spist. Den er indtørret og forpint. Den kan ikke gøre røverne noget, hvis de holder sig på afstand. Hvis de ikke fare i flæsket på den, vil kæmpen med store runde bedende øje bede om hjælp. Dens historie er: For nogle måneder siden kom jeg gående til denne skov, for nyde solen i denne lysning. Desværre løb jeg ind i min gamle ærkefjende, som huggede min kone. Jeg slog ham direkte til himmels, men han nåede også at slå mig ned i jorden. Heldigvis var jeg stærkest. Jeg ramte ham med et strålende upper cut. Han er ikke kommet ned endnu (fra himlen)!!!

Lige gyldigt hvor længe og hvor meget røverne graver kan de ikke få kæmpen fri - det er hårdt granit han er banket ned i. I lillebondeby bor en troldmand der kan trylle kæmpen lille. Folkene i lillebondeby kan fortælle at det er kæmpen som har nøglen. Når kæmpen er blevet lille og dermed kommet fri bliver han stor igen, griner og sparker alle røverne til himmels i et spark - tilbage til Abrakadas igen!

Når røverne har været gennem alle tre dører og tre gange har fortalt Abrakadas hvad som de har oplevet bag døren forsvinder stolen og den gamle mand i en røgsky og en ny gang kommer til syne. Røverne kan nu gå ind til de uendelige skatte!

© © ©



★ SANDHEDENS TIME - 2. HØJDEPUNKT

Endelig står de i salen med de uendelige skatte. Men hvad er nu det? Overalt ligger stabler med bøger. Røde fint indbundne små træbøger. Store støvede grå værker. Aflange tynde papirsroller. Bøger i alle størrelser, farver og materialer. Og alle er de eventyr! Hvor fanden er skattene? Er dette.... Prinsens temperament koger. Hans magiske forklædning springer itu. I samme vælter hans soldater ind i salen. Med fråde og savl stående i alle retninger kikker prinsen sin bror ind i øjnene og siger ham sandheden. I næste øjeblik åbner prisen en eventyrbog, og da går det helt amok i centrum af Det Store Bjerg.

Midt i eventyr

Gruppen kommer til sidst (det må vi da håbe!) ind til herlighederne, som jo er alle eventyrbøgerne. Tænk på biblioteket i filmen "Rosens navn" eller hvis du ikke har set denne, så bare forestil dig et umådelig stort rum fyldt med bøger af enhver slags. Der er digte på bark, papirsroller med kalligrafiske symboler på, små søde børmerim osv. Alle eventyr er her. Både de "gode" og de "onde".

Når krøblingen ser dette går han i spåner. Trolddommen ophæves og han bliver til den onde prins. Samtidig kommer hans gendarm væltende ind over vores venner; og holder dem fast. Prinsen er rasende. Han spytter, fægter vildt med armene og flår bøger i stykker. Så kikker han pludselig op. Hans læber folder sig til et satanisk smil - kikker på lederen, og begynder så at grine, stadig tomatrød i ansigtet, og med fråde om munden. "Din lille usling til en bror!..." og så kommer hele sandheden frem. Som i en James Bond film, hvor superskurken fortæller Bond om sine planer. - At det var ham der brændte huset ned, så hele familien døde, og han derefter løb op til kongen & dronningen. Prinsens øjne lyser af vandvid mens han fortæller dette. "Og nu skal min bror en gang for alle fjernes fra jordens overflade, så han ikke længere kan stå mig i vejen".

Ovenstående er meget vigtigt. Det mest centrale i hele scenariet. Bedst er det selvfølgelig at den som spiller prinsen reagerer sådan af sig selv, men ellers bliver du nok nød til at "overtage" lidt og fortælle hvordan prinsen ser ud, samtidig med at du stikker ham en lille seddel du har lavet før spillet, hvorpå der står hvordan han skal reagere. En mulighed er også at sætte den som skal spille prinsen ind i scenariets grundtræk allerede fra start, men det kan tage lidt af glæden fra denne hvad mindre han er typen der går mere op i rollespil og teater end plot og opklaring.

Hvad der helt præcist sker nu, er ikke helt til at sige. Bedst er det hvis du har fået motiveret et stærkt forhold mellem lederen og prinsessen; så vil hun måske træde frem nu og sige noget i retning af "tag mig i stedet, men lad din bror gå fri". Prinsen vil fnyse af den grimme kvinde, men da vil hendes trolddoms grimhed forsvinde, og den smukkeste, dejligste, vidunderligste jomfruelige prinsesse vil stå ansigt til ansigt med den onde prins. Et ultimativt højdepunkt i scenariet. Så beskriv i slow motion og få tiden til at stå stille; de andre hovedpersoners hjerner arbejder sandsynligvis på højtryk netop nu! Hvis prinsessen ikke træder frem, kan du evt. give hende idéen på en lille seddel, eller hvis du er en mere ond spilleleder så lad blot hendes trolddom ophæve når prinsen truer sin bror.

Den onde prins ser blot en chance for trods alt at få en "skat" med sig, så han tager prinsessen, og åbner så en frygtelig ond eventyrbog (Det Store Eventyr), han læser op fra. Med denne bog sender han de øvrige direkte til helvedet. Det gør han med ordene: "jeg skal gøre de værste eventyr til virkelighed, og brænde resten, så i kan mærke varmen helt ned i helvedet, hvor jeg nu sender jer hen!"

De fire røvere forsvinder i intetheden, kun lidt røg og krudtslam hænger i luften. Gendarmene holder prinsessen tilbage. Hvad den onde prins nu gør er jo op til ham, men det ligger i kortene at han tager prinsessen med for at gifte sig med hende, og får sine gendarm til at samle alle de

onde eventyr i én bunke uden for bjerget. Og de øvrige i en anden. De onde tager han med sig til byen, mens han beordrer de øvrige brændt. Der er så mange eventyr at det vil tage mange dage at slæbe dem ud af bjerget; så prinsen tager nok tilbage til hovedstaden, og lader gendarmene ordne det grove arbejde.

Nu skal du så køre et parallelt spil mellem hvad der sker i helvedet og hvad prinsen (og den stakels prinsesse) foretager sig. Nemmest er det nok, at tage den ene af parterne uden for døren, mens de andre bliver i rollespilslokalet.

Hvad prinsen gør med sit land er jo op til ham, men da han er ond, skal du lade ham gøre de frygteligste ting. Lad ham opsluges af onde eventyr i en sådan grad at han mister den sidste jordforbindelse og bliver til en slags ond ånd. Rent fysisk kan dette ske ved at prinsen bliver tyndere og tyndere, mens han til sidst blot er et gennemsigtigt slør i sit tøj!

Det apatiske samfund forvandles ved oplæsningen af de onde eventyr til rendyrket ondt samfund, hvor vold og galskab hersker. Almindelige folk bliver til onde troldmænd, der sprænger hinanden og deres omgivelser i luften. Alle går sort klædt, og ingen smiler. Håndværkerne begynder at bygge konkave huse, mens de normalformede konvekse huse rives ned. Alle prøver at snyde alle (og dermed også sig selv). Ingen ønsker at være lykkelige. Anarki bryder ud. Prinsen har ikke længere kontrol over sit land, selvom hans gendarmer torturerer og plyndrer værre end nogen sinde. Fængslerne afskaffes. Det er billigere og ondere med dødsstraf eller måneds lang tortur indtil døden indtræffer. Bare smør på. Der bliver hældt store svovlsyrebad ud fra de højeste huse og tårne, så byen bliver mørk og beskidt.

Jo ondere og mere ukontrollabelt samfundet bliver jo ondere og mere brutalt slår prinsen ned. Motiver ham til dette, f.eks. gennem hans rådgivere. Prinsessen kan føre sin egen kamp for at rede lyset, men det lykkes selvfølgelig ikke. Prinsen har snor i hende.

Det eneste håb er vores venner i helvedet - de fire røvere altså!

Flash back

Når prinsen taber besindelsen, og fortæller røverlederen at de er brødre, kan du køre det som et flash back til dengang Kassim satte ild til huset, og løb op til slottet. på den måde tegnes hovedkonflikten i scenariet stærkest. Dramatik skal der til.

• • •



C★ I HELVEDET

..hvis man på grundvold hygger med guld, sølv, kostbare sten, træ, strå, så skal der engang åbenbares, hvad slags arbejde enhver har udført; thi dagen skal gøre det klart, for den som bryder frem med ild, og ilden skal prøve, hvordan enhvers arbejde er. Hvis det arbejde, som er bygget derpå, består, da skal han få løn; hvis ens arbejde bliver opbrændt, da skal han miste lønnen; men selv han skal blive frelst, dog som gennem ild. Ny Testamente, Paulus' 1. brev til Korinterne 3,12-15.

Havnet i helvedet

Fire af røverne står nu i et ovalt rum, hvor rød ild slikker op af grottens vægge. Det er varmt, og vandet driver fra kroppen og forsvinder ned i de tørre sprækker i gulvet, der er dækket af et tyndt lag aske. Ud af ilden kommer Fanden og hans tjenere. Ganske almindelige mennesker.

Fanden træder frem: Hvad satan vil i her?

Eventyrerne må så forklare hvorfor de er her. Fanden lytter og tager dem så med ud i en enorm grotte, hvor folk plukker en slags jordbær på en lige så så enorm mark. Faktisk er grotten så stor og lang, af man ikke kan se dens sider. Fanden peger ud over det hele - Se dette. Alt dette skal jeg holde styr på. Hvert år kommer der en masse onde mennesker og dyr som skal lære at fungere i sociale sammenhænge. Men på det sidste er det gået helt amok Lad mig vise jer noget.

Fanden tager gruppen videre gennem markerne og ned af en trappe i jorden. Her kommer de til noget der ligner en stor lufthavnsterminal, stopfyldt med mennesker. Se!, siger fanden. Alle disse skal jeg tage mig af. Det vrimler med onde mennesker der ikke har orden i deres papirer. Den sidste måneds tid er der kommet dobbelt så mange som ellers. Hvis det fortsætter bliver min kollega Gud arbejdsløs. (Det tager tid at komme i helvedet, så der er næsten gået en måned siden den onde prins sendte røverne til helvedet!).

Gruppen bliver taget med ud i terminalen, mens fanden fortæller videre. Alle eventyr er nødvendige. Uden eventyr går det slet ikke. Og både de grumme og de gode eventyr behøves. Der skal jo både være noget at lave for Gud og for mig. Ikk?

De er nu nået frem til fandens kontor. Her har han et stort tryllespejl. Han beder røverne kikke ind i spejlet. Her ser de den onde prins gendamer brande gode eventyr af. Derefter flyttes billedet i spejlet til byen, hvor folk slår hinanden ihjel, er sure, har bygget konkave huse osv. Så bliver billedet sløret, og et nyt ukendt land kommer til syne. Her går folk lalleglade rundt og er tilfreds med ALT. Dødsygt, kommenterer fanden. Drag nu hjem, og sørg for at der bliver læst eventyr af enhver slags. Jeg vil i hvert fald ikke ha' så nogle som jer. Fanden åbner en dør, og sparker røverne ud. Så hårdt at de besvimer.

Jeg har bevidst fremstillet helvedet surrealistisk og med moderne træk, f.eks. at det ligner en lufthavn. Helvedet er jo tidsløst og ikke bestemt af om det er oldtid eller nutid. Desuden bliver hele pointen i scenariet givet af fanden. Og mere endnu. Inspirationen kommer også fra den geniale tyske instruktør Fassbinder, som både i teaterstykker og film lagde scener ind med en tydelig distance til publikum - sådan er helvedet. Her træder forfatteren tydeligt frem, og de arabiske "kuliser" bliver revet væk. Spillerne skal forstå denne distance.

C C C



G EPILOG: HAPPY ENDING?**Tilbage**

Når de vågner ligger de i en lille bjerghytte, hvor en gammel mand og hans kone tager sig af dem. De har sovet i tre døgn. Hytten ligger mindre end et par dages rejse fra hovedstaden, så nu er det tid for at lægge en plan, der gøre det af med den onde prins, rede prinsessen, og alle eventyrerne.

Først er der den store kløft, hvor slaver brænder gode eventyr af. Dette skal stoppes. Dernæst er der selve hovedstaden, hvor den onde prins er ondere end nogen sinde. Evt. kan de høre at prinsen og prinsessen skal giftes om tre dage, men så absolut ikke med prinsessens gode vilje.

Det hele skal slutte så melodramatisk som muligt. Røverne bliver store helte, den store prins går op i røg, og røvernes leder og prinsessen får hinanden. Eventyrbøgerne bliver fundet frem igen, og alt bliver igen som i de gode gamle dage. Det hele skal foregå i et opskruet tempo, ligesom starten. Det skal være en succes-oplevelse ud over alle breder. Hovedpersonerne skal føle at de reder hele verden, at det er svært, men selvfølgelig lykkes. Prinsen og hans onde gendarm kæmper imod til det sidste. F.eks. kan den gamle konge komme til i sidste øjeblik, da prinsen er på vej til at dræbe sin bror. Kongen smækker den onde prins ned, og kan da sove ind med fred i sjælen.

Det hele afsluttes med et storslået bryllup, hvor røverlederens venner udnævnes til vigtige poster. Folket er lykkeligt. Samtidig med at underlægningsmusikken stiger i styrke, og rulleteksterne kommer frem, afholdes den største og bedste fest i mands minde. Alle røvere, tyve osv. er inviteret. Alle fattige sjæle er inviteret med. For håbentlig har hovedpersonerne fattet fandens budskab (og dermed forfatterens): der er brug for eventyr - både de gode og de onde.

Alternative slutninger

Hvis du er af den mening at en dertermineret happy ending er lidt for pruttet er der selvfølgelig også andre muligheder. Prinsessen kan være blevet sindssyg apatisk (som datteren i Blickers stilfulde Hosekrammeren), og dermed stå som en tragedie og omkostning ved røvernes jagt på eventyrbøgerne. Fanden kan beholde en enkel til at hjælpe ham i helvedet. Prinsessen kan i ét sidste vandvittigt slag hive alle røverne med i faldet, eller evt. kongen. En evig forbandelse kan ligge sig over landet.

Som princip bør røverne gøre sig fortjent til et "god" slutning. Har de ikke gjort nok for sagen under vejs er det selvfølgelig helt på plads at straffe dem. Men husk, at døden ikke er særlig tragisk i sig selv. At blive kastet i fangehullet (og dermed blive sat helt tilbage til starten) er langt værre. Sindssyge og apati deslige. Sexuelle overgreb fra prinsens side er også en alternativ løsning. Det mest oplagte er dog at, brænde prinsessen og røverlederen på et bål. På den måde er den onde cirkel sluttet i bedste Dreyer stil (se f.eks. den geniale "La Passion de Jeanne d'Arc"). Hvis man altså vil have en tragisk slutning på eventyret.

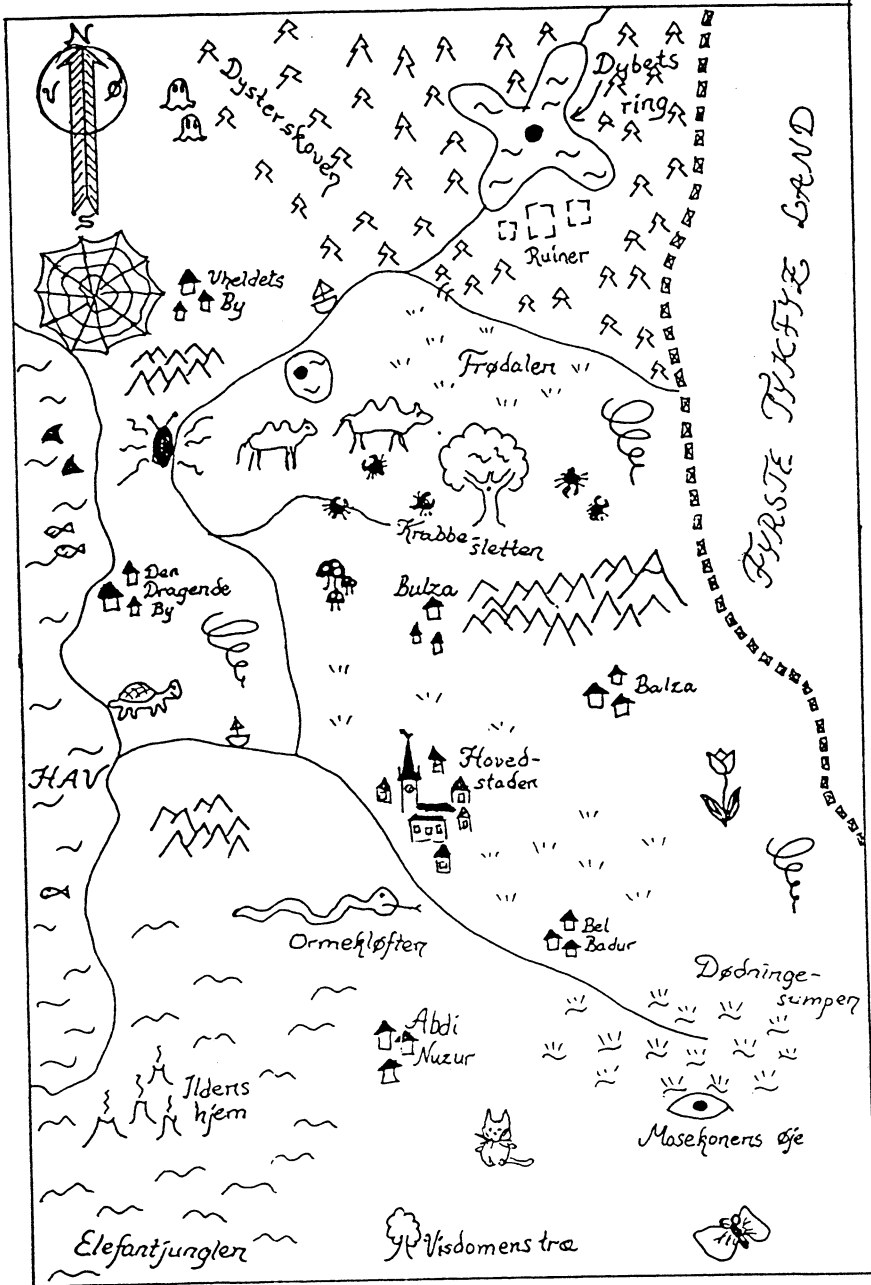
G G G

SKATTEKORTET TIL SPILLELEDEREN

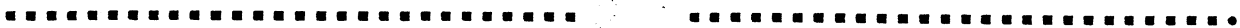
NAR ROTTENS ØJE SKUER GENNEM

SKIFTELENS STAND ER SKIFTELENS VEG FUNDET, THI DER

INDGANGEN TIL DE STØRSTE SKITTE ÅBENBARE SIG VIA



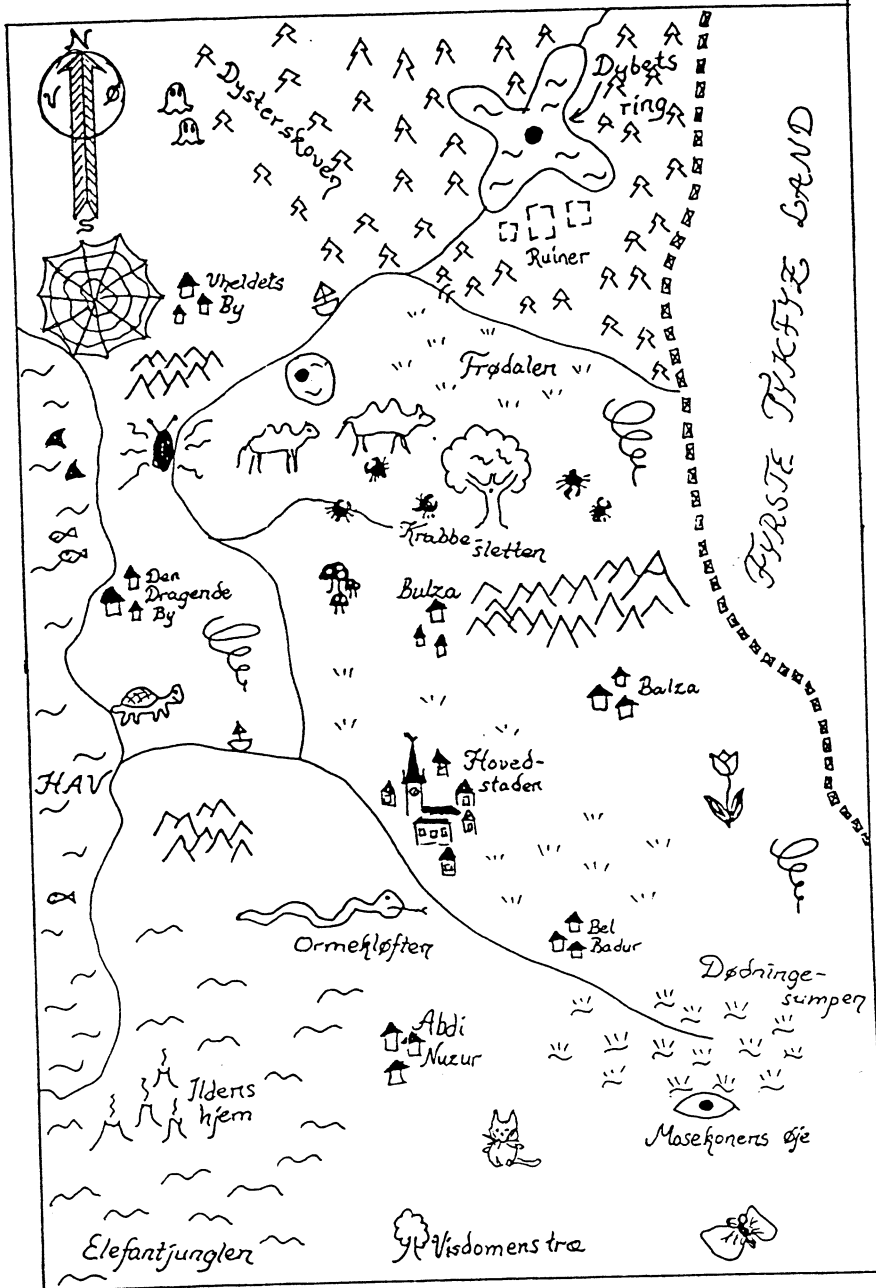
OG SKAL DE TRYKKE PÅ KARABIN OG



SKATTEKORTET TIL RØVERNE

NAR ROTTENS ØJE SKUER GENVEJ

INDGANGEN TIL DE STØRSTE SKATTE ÅBENBARE SIG VIA



FURSTE TRUFFE LAND

SKATTEKORTET ER SKATTENS VEJ FUNDET, TIL DER

SKAL DE TRYKKE PÅ KARABIN OG



C ★ ALI - LEDER AF RØVERGRUPPEN

FAKTA: Stor, stærk, fuldskæg, 33 år gammel (født i 1106), både fysisk og psykisk er Ali en mand der har levet i hovedstadens hårde miljø i mange år - og overlevet det.

PROFIL: Han er leder af en røvergruppe. Planlæggeren, der vil ofre sit liv flere gange for røverbanden, der er hans familie. Ansvarfuld, tænksom, ærlig over for sine venner. Ikke egoist, men forsøger at skabe noget som lever videre når han engang dør. Han opnår tilfredsstillelse ved at hjælpe andre mennesker - og dermed finde en mening i tilværelsen.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Du og dine venner er røvere, og er alle opvokset i hovedstaden, som i sjældent har været uden for. Landet regeres af den onde prins og hans nådesløse gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtlig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og hverken kongen eller landet er kommet sig over krigen. Tværtimod. De fleste mennesker ser passivt til, mens prinsens hårde hånd gør det engang smukke og livlige land til en mere og mere grå diffus klump. Så det er ikke så fedt at være røver for tiden..

OPVÆKST: Da du skrigende kom ud af din mors mave for 33 år siden, var din far en rig købmand, der stod på god fod med kongen. De fem første år af dit liv levede du i købmandsgården, men så indtraf den nat som totalt forandrede dit liv. Købmandsgården brændte ned - og du var den eneste som overlevede. Både din mor, far og din bror brændte inde. Det er meget lidt du kan huske fra dengang. Du havnede i kloakken, hvor "rotten" (din bedste ven idag) tog sig af dig. På den måde blev du røver, og er siden blevet røverleder for en af de få bander som endnu ikke er blevet fanget af den onde prins og hans gendarmere.

DRØM: En drøm har du ofte haft. En lille dreng står grinende i et flammende hus. Men ellers har du ikke mareridt så tit.

FORHOLD TIL DE ANDRE RØVERE:

Rotten er din bedste ven. Du skylder ham alt. Du står i uendelig gæld til dette venlige væsen. Du lytter altid til hvad han har at sige, han er mere end en far for dig. Er du i tvivl, er det ham du går til.

Abdulah har en vildskab og initiativrighed som du beundrer dybt. Du stoler på hans ærlighed over for dig, men ikke altid på hans dømmekraft.

Aben er Abdulahs ven, og derfor også med i banden. Det er en enorm fyr (over 2 m. høj), som er mere intelligent end nogen anden abe i dette land. Den har det med at få jer ud i alvorlige problemer, så du har meget let ved at blive rasende på den, men undskylder altid bagefter, når den bliver ked af det.

Mauriana Er ny i banden. Hun redede jer ud af en slem knibe, og har endvidere vist stor kunnen med sine knive. Du er vist nok forelsket i denne kvinde, selv om det er en følelse du ikke helt kan forenes med, da hun er grimmere end nogen anden kvinde du har set. Endvidere har hun en lidt mærkelig fremmede accent, da hun er oppe nord fra.

ROLLESPIL: Ali er både en overlever og en leder som Robin Hood. Men dog ikke med samme glæde. Selv om han smiler, er det sjældent spontan latter der kommer fra hans mund. Han prøver at skjule den sorg som stadig hviler i ham fra dengang hans familie brændte til døde. Det som skete den nat ligger stadig fortrængt og lurer i en afkrog af Alis hjerne - derfor finder han aldrig ro i sig selv, men er bedre til at løse alle andres problemer. **Kropssprog:** Som en skovhugger. Ikke en listetyv, men som en vild overlever i det vilde vesten. Rynker tit panden og klør sig i skægget når han tænker. Taler med høj mørk stemme. Vender sig væk, hvis hans følelser tager overhånd, det gælder både hvis forelsket, rasende, ked af det etc. Virker kejtet i den slags situationer. Svinger et bredsværd bedre end nogen anden gør det.



C ABEN - ABDULAHS VEN

FAKTA: En fuldvoksen abe, af langt højere intelligent end alle andre kendte aber. Dens sprog består af grynt og skrig, og nogle få menneskeord, mens den forstår stort set alt hvad der bliver sagt. Den er STOR og bamset.

PROFIL: Eventyreren Abdulahs trofaste ven - alla den vi kender fra Star Wars. Den er ekstrem følsom og ærekær. Ingen ridder i det gamle England havde en større ære end den. Men der er også impulsiv. Konstant vil den gerne løse problemerne for sin ven Abdulah, for at vise hvor dygtig den er. En rigtig bamse, der har en lidt for brutal fremfærd, dog uden at mene det ondt. Temperamentet koger blot over en gang i mellem.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Du og dine venner er røvere. Landet regeres af den onde prins og hans nådesløse' gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtlig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og hverken kongen eller landet er kommet sig over krigen. Tværtimod. De fleste mennesker ser passivt til, mens prinsens hårde hånd gør det engang smukke og livlige land til en mere og mere grå diffus klump. Så det er ikke så fedt at være røver for tiden..

OPVÆKST: Du ved ikke hvornår du blev født, men det skete et sted ude mod vest, der hvor solen går ned. Du kan ikke huske noget fra din barndom, men som ung abe kom du til dette land, hvor du blev brugt i et omrejsende cirkus. For små ti år siden lukkede cirkuset, og du strejfede modløst og ensom rundt, end til den dag du løb ind i Abdulah, en eventyrer og røver. I slog følge, og dit humør steg. Idag kan du slet ikke undvære ham. Han betyder alt for dig. I er begge med i Alis røverbande, og har været det i en del år.

DRØM: Det er sjældent at du har mareridt, men det sker af og til. Særligt er der én slags drøm du tit har haft. Den foregår på en strand eller flodbred, hvor en mase aber danser rundt omkring dig, mens de synger vildt og intenst. En enorm abe træder frem, og løfter dig op -og du vågner!

FORHOLD TIL DE ANDRE RØVERE:

Abdulah betyder mere for dig end noget andet, du vil gøre alt for ham. Du følger ham trofast som du har gjort det i snart mange år, hans liv og vel er vigtigere end noget andet.

Mauriana er en ny kvinde som er kommet med i røverbanden. Hun er utrolig sød, og dine øjne har forlængst forelsket sig i hende. Du har konstant lyst til at give hende et ordentlig knus.

Ali Leder af røverbanden. Han er ikke så rar, men en god leder. Han skælder dig tit ud, hvilket gør dig ufattelig ked af det - hver gang.

Rotten En halvgammel hyggelig fyr, der ofte løser problemerne når det brander på, har flere gange reddet dig ud af besværligheder.

ROLLESPIL: En sød bamse, der mener det godt, men oftest kommer frygtlig galt af sted, da han altid prøver at vise Abdulah og de andre at han godt kan. En slags egoist, men i positiv forstand - som et lille barn der vil have forældrenes opmærksomhed hele tiden. "Nu skal jeg vise jer" typen. Desuden er han utrolig følelsesladet, eller aldrig ligeglad - men enten enormt vred, ked af det, glad etc. **Kropssprog:** Som en teddybjørn, store ansigtsgramasser, enorme armbevægelser, klør sig i håret eller under armene med begge hænder samtidig. Forsøg at ligne en abe. Normalt har du en sæk med store stenlugler. Disse lugler er du efterhånden blevet ret god til at ramme folks hoveder med. Ellers slår du også en proper næve.



C ABDULAH - EVENTYREREN

FAKTA: 36 år gammel (født i 1103), eventyrer, overlever og altid med et smil på læben. Stærk, smidig, og stadig lynhurtig i opfattelsen.

PROFIL: Rendyrket eventyrer. Altid på farten, vil gøre alt for penge, blot missionen har et relativt hæderligt formål. En overdreven nysgerrighed driver Abdulah. En sand Indiana Jones, Hans Solo etc. Altid i godt humør, altid ukuelig og parrat til at sætte livet på spil. Den sande helt. Charmerende er han også. En mere sympatisk tyv kan ikke opdrives.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Du og dine venner er røvere, og er alle opvokset i hovedstaden, som i sjældent har været uden for. Landet regeres af den onde prins og hans nådesløse gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtlig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og hverken kongen eller landet er kommet sig over krigen. Tværtimod. De fleste mennesker ser passivt til, mens prinsens hårde hånd gør det engang smukke og livlige land til en mere og mere grå diffus klump. Så det er ikke så fedt at være røver for tiden..

OPVÆKST: Du er født og opvokset i hovedstaden, som du kender som din egen baglomme. Din far var sømand, på havene mod sydvest, mens din mor "opdragede" dig og dine søskende - 4 piger. Sidste gang du så din far var da du var 7 år gammel, hvor han drog ud på en lang rejse. Din mor lever alene i et lille hus, som også er dit eneste hjem, men pga. de mange ting du har rodet dig ud i, kan du ikke bo der. De sidste ti år har du været på farten, sammen med din trofaste ven - en næsten talende abe, som er din bedste ven, og de senere år som medlem af en røverbande ledet af en mand ved navn Ali.

FORHOLD TIL DE ANDRE RØVERE:

Aben Er din bedste ven. Han er som den søn du aldrig har fået. Der er ikke ret meget du føler ansvar for her i livet, men en undtagelse gælder denne abe. Selvom aben gang på gang får jer viklet ind i alvorlige problemer, er din kærlighed til ham uendelig.

Ali Bandens leder. Du har tillid til ham, og vil aldrig sætte dig op i mod ham. Dog er der jo intet i vejen for at tage sagen i egen hånd...!

Mauriana Ny i banden, en kvinde med knive farlige som tigere. Ubeskrivelig grim, og lige så sød og mystisk. Du har en mærkelig følelse af, at ikke tro på hendes grimhed, som om hendes øjne fortæller noget andet.

Rotten En ældre snu rad, som er ven med Ali. Reel fyr, der har skaffet jer ud af mange problemer.

ROLLESPIL: Han er sin egen - ikke på nogens side. Hverken ledertypen eller følgeren, men en rebelsk overlever, der altid er superoptimist - og kaster sig ud i alt der minder det mindste om problemer. Søger konfrontationerne. Ikke bange for noget eller nogen. Altid ukuelig. **Kropssprog:** Smidig, hurtige bevægelse, smiler skævt (tænk på Harrison Ford), altid glad, ser folk lige ind i øjnene uden at blinke (også når han lyver), super cool uden at være for smart, ret ryg og blikket vendt lige frem. I dit bælte sidder der normalt altid et par bolaer som du behersker perfekt.



C "ROTTEN" - BOR I KLOAK

FAKTA: Lidt ældre mand, 54 år, men stadig smidig og ferm til at bruge sine hænder. Ligner lidt en rotte, og bor i en kloak.

PROFIL: Flink, hurtig og kan under ingen omstændigheder sidde stille. Skal altid *rode* med et eller andet. Samler ting, smider aldrig ud. En genbruger, der sætter pris på mange af de ting som andre overser eller forkaster. Elsker at løse problemer. Hans hænder kunne lige så godt have siddet på en håndværker, og hans hjerne er skabt til at udregne ting, som de fleste andre må give op over for. Rotten har brug for venner, som han er loyal over for. Han kan lide at hygge sig, uden at skulle være leder eller sin egen herre. Nyder at være i selskab med andre.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Du og dine venner er røvere, og er alle opvokset i hovedstaden, som i sjældent har været uden for. Landet regeres af den onde prins og hans nådesløse gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtlig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og hverken kongen eller landet er kommet sig over krigen. Tværtimod. De fleste mennesker ser passivt til, mens prinsens hårde hånd gør det engang smukke og livlige land til en mere og mere grå diffus klump. Så det er ikke så fedt at være røver for tiden..

OPVÆKST: Født i 1084 i hovedstadens slum. Hvem din far er har du ingen anelse om, og din mor døde da du havde levet i 16 år, af sygdom. Hun var kærlig og god, men magtede ikke dig og dine søskende. Du var en mærkelig lille dreng, som ofte var alene, hvor du lavede små mærkelige opfindelser. Kun din mor elskede dig, mens både dine søskende og folk så dig som en særling, pga. dit rotteagtige udseende. Da din mor døde blev du hjemløs, og tjente til dagen og vejen som tyv. Som årene gik blev du ret efterspurgt pga. dine færdigheder, men du brød dig egentlig ikke om, at tjene rige folk, der brugte dig til at stjæle fra hinanden, så du flyttede ned i kloakken, hvor du byggede dit hus som en fornem bolig som et net udspændt under loftet i en stor grotte. Her har du levet siden - de sidste 29 år sammen med Ali, der nu er røverleder for den bande du er med i. Da Ali var 5 år gammel brændte hans familie inde, mens han undveg ved at kaste sig i kloakken, hvorefter han havnede i din bolig.

FORHOLD TIL DE ANDRE RØVERE:

Ali er som en søn for dig. Du har opdraget ham, og selv om han nu er en fuldvoksen stor mand, som er leder for jeres røverbande, føler du stadig et stort ansvar for ham. Du stoler blindt på Ali.

Mauriana - ny i banden. Kommer oppe nord fra. Ung, men grimmere end selv du er. Om det er derfor ved du, ikke men du føler et nært slægtskab med hende, og du holder meget af, at tale med Mauriana, du føler hun er til at stole på.

Abdulah En rigtig eventyrer, som har været med i banden i mange år. Altid i godt humør, og fyldt med krudt i røven.

Aben er Abdulahs ven, og evige følgesven. Den er utrolig klog, og forstår alt hvad man siger til den. Faktisk er den mere menneskelig end de fleste mennesker du har mødt.

ROLLESPIL: Du holder af at blive brugt til noget - giver gerne råd om alt mellem himmel og jord, hvis du bliver spurgt. Problemer er til for at løses, det er dit motto. Bliver du opmærksom på et eller andet problematisk krybler det i dig for at løse det. **Kropssprog:** Små fine bevægelser, har altid noget i hænderne, som du leger med, smiler uden at åbne munden alt for meget, har hovedet et stykke foran kroppen - og bevæger det rundt i stedet for at bevæge øjnene.





MAURIANA - FORTRYLLET PRINSESSE

FAKTA: Datter af fyrsten Tykfyz - og dermed prinsesse. Smuk og henrivende. Håbløs romantiker, men også modig og stærk både fysisk og psykisk. 26 år gammel (født i 1113).

PROFIL: Prinsesse Mauriana er på jagt efter sin prins, og har derfor ved trolddoms hjælp forvandlet sig til en frygtelig grim lille kvinde. Men inde i er hun den samme. Selvstændig, klog og følsom. Hun er en rigtig prinsesse, men forsøger selvfølgelig at skjule dette. Hun er ny i røvergruppen, og har imponeret de øvrige med sin kniv.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Du er for nyligt kommet til landet, og er blevet optaget i en røverbande. Landet regeres af den onde prins og hans nådesløse gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtelig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod din far fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og hverken kongen eller landet er kommet sig over krigen. Tværtimod. De fleste mennesker ser passivt til, mens prinsens hårde hånd gør det engang smukke og livlige land til en mere og mere grå diffus klump. Så det er ikke så fedt at være røver for tiden..

OPVÆKST: Du blev født da din far var i krig med Kongen af det lille land. Da du kom til verden afbrød Tykfyz og tog hjem for at se om han havde fået en søn. Og det havde han jo ikke! Siden har han aldrig rigtig været sig selv. Blot ligget modløst i sin seng og kikket op i loftet. Din moder døde ved fødslen. På din faders borg blev du oplært i både skrivekunsten, sprog og trolddom. Men sjovest var det at være sammen med andre børn. Da de ofte var fattige blev det dig forbudt at lege med dem. Ofte sneg du dig ud - især for at være sammen med en gammel skrædder, der fortalte vilde historier og lærte dig at kaste med kniv så selv fanden må være blevet misundelig. NU hvor du er blevet 26 og stadig ikke har fundet din prins, har du besluttet dig for at finde ham. Du er henrivende smuk, men vil finde en "rigtig prins", så du har forvandlet dig med trolddom til den grimteste kvinde man kan forestille sig. Siden er du rejst til det lille land, og er blevet optaget i en røverbande, som du hjalp ud af en slem knibe.

DRØM: Én drøm har du tit haft. En person i helrustning kommer ridende og fanger dig med en lasso - binder knuder på dine bryster og trækker dig med til en stor slagmark, hvor tusindevis af døde kroppe ligger. Her efterlader personen dig, og mens han ridder væk begynder de døde at røre på sig.. Du vågner skrigende.

FORHOLD TIL DE ANDRE RØVERE:

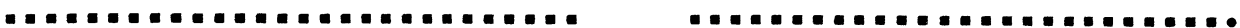
Ali Leder af røvergruppen. Han er lidt sammenbidt, men du kan utrolig godt lide ham. Han er som den bekymret og kærlige far du aldrig har haft. Han virker ærlig og god, og du kan ikke helt undsige at være lidt forelsket i ham

Abdulah En rigtig eventyr, springer direkte ud i de største fare - altid med et smil på læben. En charme-trold er han også.

Aben Abdulahs trofaste ven - følger ham overalt. I starten syntes du aben virkede noget brutal, men efterhånden er du kommet til at holde utrolig meget af den. En stor bamse - er han.

Rotten En lidt ældre mand, som åbenbart har en stor stjerne hos Ali. Han virker flink.

ROLLESPIL: Du er retfærdig - der findes en sandhed i alle mennesker. Du er god og ren - og leder efter prinsen på den hvide hest. Romantiker. Du er kærlig og åben. Kan ikke lide smerte og hader onde mennesker der udnytter andre. **Kropssprog:** Selv om din trolddom har gjort dig tyk og grim er dine bevægelser fine og præget af en fyrstelig opvækst. Du lader ofte dine hænder glide gennem håret. Din fremtoning er høflig og charmerende.



C AZRAF (DEN ONDE PRINS KASSIM)

FAKTA: Smal, lille, 33 år gammel (født i 1106). Snedigt udtryk i et hårdt ansigt. Ufattelig ond.

PROFIL: Den onde prins Kassim skyr ingen midler for at nå målet. Regerer det lille land med ufattelig hård hånd. Han har forvandlet sig til en gammel svag krøbling, for at snyde røverne til at tro, at han er gammel mand ved navn Azraf og ikke den onde prins. Som krøbling er han ekstremt svaglig, tåler næsten ingen ting, har et langt stort beskidt skæg. En bums. Han elsker alkohol, men blot et lille glas gør ham kanonfuld - kommer i fremragende humør. Taler om de gode gamle dage, før den onde prins kom til. Alt sammen er selvfølgelig skuespil.

BAGGRUND: Det Store Eventyr foregår i et glemt land i svunden tid, år 1139. Et land som må ligge i det vi idag kalder Persien. Landet regeres af dig og dine nådesløse gendarmere. Den gamle konge lever stadig, men er frygtlig syg og dør nok snart. Han tabte ganske vidst ikke krigen mod fyrst Tykfyz for små tredive år siden, men mange døde, og dette er han aldrig kommet sig over. Det passer dig fint, for det giver dig lejlighed til at lave onde love og udpine og fange slyngler der går mod dine planer om at blive den mægtigste person i verden.

OPVÆKST: Da du skrigende kom ud af din mors mave for 33 år siden, var din far en rig købmand, der stod på god fod med kongen. De fem første år af dit liv levede du i købmandsgården, men så indtraf den nat som totalt forandrede dit liv. Købmandsgården brændte ned - og du var den eneste som overlevede. Både din mor, far og din bror brændte inde. Det var dig som satte ild til gården. Da du havde set din familie brændte inde (kun din bror undslap fra et vindue - pyt med ham) gik du op til slottet, da kongen var en god ven af din fader. Kongen og dronningen adopterede dig, da de ikke selv kunne få børn. På den måde blev du til den onde prins. Kongen blev mere og mere syg, og du blev den egentlige "konge" af det lille land. Dit mål er alt udslette alle godhed, da den er den eneste egentlige fjende mod den magt du håber at kunne få. Verdens største magt.

RØVERBANDEN:

En røverbande ledet af din bror (!!!), som ikke ved du er hans bror har fundet et skattekort, som dine agenter har fortalt dig fører til de største skatte der findes i denne verden. Derfor har du fanget røvergruppen. Dine folk vil torturere dem, men derefter smide dem ned i et fangehul, hvor du sidder forvandlet til en krøbling, du kender en hemmelig vej ud, som du vil fortælle hvis de til gengæld vil tage sig af dig når i kommer ud. Du har så bedt dine bedste gendarmere om at forfølge røvergruppen, mens du er i gruppen som krøbling. Gendarmene skal lade som de prøver at stoppe røverne, men hele tiden lade dem slippe. Først når i står inde i skatkammeret skal dine soldater komme brasende så du kan få det hele og fortælle din bror hvor dum han er - at du er hans bror, at det var dig som satte ild til gården og hvordan du blev prins.

Dine folk har fortalt dig at din bror Ali og hans røvergruppen hører til de skrappeste i dette land. Aldrig før er de blevet fanget. Med i gruppen er også en frygtelig grim kvinde man ikke ved noget om.

ROLLESPIL: Alt skal ske på hans præmisser. Tolererer ikke folk der stiller sig i vejen. Magt og styrke er det eneste han respekterer. Lad andre gøre arbejdet - spring over hvor gærdet er lavest. En svindler, slyngel, skurk - amoralsk. Kan spille en hvilken som helst rolle - onskaben selv. **Kropssprog:** Som olding er du krumrygget, lille, svag, hostende, savlende. Som prins er du en Hitler.