

DINO+SAURUS

Af Cleo Hatting

ET LILLE
NOVELLESCENARIO
OM KÆRLIGHED;
OM AT JAGE LYKKEN;
OM AT FINDE UD AF,
HVAD DER EGENTLIG
BETYDER NOGET;
OG OM AT VÆRE
DINOSAUR.

INDHOLD

Introduktion	2
Stemnings-inspiration.....	2
Det praktiske.....	2
Rollerne.....	3
GM	3
Dino.....	3
Saurus	3
Rex.....	3
Scener og struktur.....	4
Scenernes opbygning.....	4
Afslutningen	4
Opvarmning.....	5
Dinotopia	5
Saurustan.....	5
Kapitel 1.....	6
Scene 1 – Drømmen om Dinotopia.....	6
Scene 2 – Vi kan gøre det!.....	6
Scene 3 – Dinotopia.....	6
Scene 4 – Kære Dino.....	6
Kapitel 2, 3 og 4	7
Scene 1 – Jeg gjorde det!.....	7
Scene 2 – Hvad så nu?.....	7
Scene 3A – Jeg blev nødt til at se dig.....	7
Scene 4A – Du bliver aldrig til noget.....	7
Scene 3B – Det eneste rigtige valg	7
Kapitel 5A.....	8
Scene 1 – Målstregen.....	8
Scene 2 – Det er slut	8
Scene 3 – Det perfekte liv	8
Scene 4 – Virkeligheden	8
Kapitel 5A.....	9
Scene 1 – Målstregen.....	9
Scene 2 – Det er slut	9
Scene 3 – Det perfekte liv	9
Scene 4 – Virkeligheden	9

DINO+SAURUS

INTRODUKTION

I en lille bitte by omgivet af bregner bor to dinosaurer. De elsker hinanden meget, meget højt; der er ikke det, de ikke ville gøre for hinanden. Og lige præcis derfor, rejser Dino alene til Dinotopia for at jage lykken, imens Saurus venter derhjemme.

Men det er ikke let at være en lille dinosaur i en stor verden – slet ikke når man er langt væk fra den, man elsker, og ens indre tyrannosaurus hele tiden presser på og fortæller en, hvorfor man ikke gør det godt nok.

Dino+Saurus er et Pixar-filmsinspireret novellescenarie om kærlighed, om at jage lykken og om at finde ud af, hvad der egentlig er vigtigt. Det er en fortælling med plads til latter, skæve vinkler og brontosaurus-trapper; tragedie, bitre tårer og en lille smule ondt i hjertet.

STEMNINGS-INSPIRATION

Pixar's Finding Nemo, Monsters Inc., A Bug's Life
T-Rex Trying
James Gurney's Dinotopia

DET PRAKTISKE

Scenariet tager ca. 1 time og er for 3 spillere og 1 GM.

Udover selve scenariet skal du bruge:

- Udprint af karakterarkene (fordelt på kapitler)
- Tre stole, der kan flyttes rundt på
- Et spejl (et lille håndspejl kan gøre det – det skal bare kunne flyttes og placeres mellem to af spillerne)

SÅ GØR VI SÅDAN...

ROLLERNE

Til hvert kapitel er der en seddel med en illustration, et citat og tre stemningsord til hver af de tre roller. Rollerne skifter ved hvert kapitel.

Illustrationen og citatet er ment som inspiration og retningslinjer til, hvordan rollen har det i det givne kapitel. Spillerne behøves ikke at inkludere alle stemningsord i rollen.

GM

GM's rolle i Dino+Sarus er minimal; GM står for at sætte de forskellige kapitler og scener op. Derudover kan GM hjælpe med at cut'e scenerne, og hjælpe spillerne, hvis de er tøvende/meget stille/går i stå/etc., ved at give spillerne ideer og tanker (f.eks. "Dino kommer til at tænke på dengang, at..." eller "Rex føler pludseligt, at...").

DINO

Dino er scenariets hovedperson og omdrejningspunkt. Dino er naiv, sød og meget godmodig. Dino er splittet mellem sin trang til at være hos kæresten Saurus og sit alterego Rex. Dinos største ønske er at gøre Saurus lykkelig; problemet er bare, at Dino ikke er sikker på, hvordan det gøres bedst.

SAURUS

Saurus er Dinos kæreste. Saurus er kærlig og sympatisk, og dens største ønske er at leve sammen med Dino – om det er blandt bregner i Saurustan eller i sus og dus i Dinotopia betyder ikke rigtig noget. Saurus værdsætter dog alt det, Dino gør.

REX

Rex er Dinos alterego; den del af Dino, der skubber mod succes og materiel rigdom. Rex er overbevist om, at den ved, hvad der er bedst for Dino, og hvordan Dino virkelig kan gøre Saurus lykkelig.

SCENER OG STRUKTUR

Dino+Saurus starter med ca. 15 min. opvarmning (se side 4). Hvis GM eller spilleren har lyst til at køre det i længere tid, er der dog intet der stopper dem.

Selve scenariet er bygget op omkring 5 kapitler: et opstarts-kapitel(1), tre midterkapitler(2-4) og et slut-kapitel(5a/5b). Hvert kapitel består af fire scener.

De tre midterkapitler(2-4) har samme opbygning.

Der er to forskellige slutninger (5a/5b) – den ene lykkelig, den anden ulykkelig.

Både GM og spillere kan cut'e scener; det er derfor vigtigt, at GM deler beskrivelserne af de enkelte scener med spillerne, således at spillerne også ved, hvad målene med de enkelte scener er.

SCENERNES OPBYGNING

Der er 4 forskellige former for scener, der fungerer på hver deres vis:

- Samtale:** karaktererne sidder over for hinanden, holder i hånden og fører en fri samtale.
- Spejl:** Dino og Rex sidder overfor hinanden. Rex holder spejlet således at Dino kigger på sit eget spejlbillede og ikke kan se Rex. Dino starter samtalen.
- Fortælling:** Spilleren, der har Dino i det givne kapitel, fortæller i tredje person en historie om, hvordan Dino klarer sig.
- Brev:** Saurus og Dino sidder over for hinanden og holder i hånden. Saurus "opfører" et brev til Dino. Dino har ikke mulighed for at svare.

Karaktererne skifter mellem hvert kapitel. Der er to karakterer i spil i hver scene (med undtagelse af fortællescenerne og den endelige slutscene). Det er op til GM, hvorvidt karaktererne bliver delt tilfældigt ud, går på skift etc.

OBS! Hvis Dino vælger at tage hjem i kap. 2, 3 eller 4 er der en "Hvis Dino tager hjem-Saurus", som Saurus-spilleren skal have. Spilleren kan vælge at spille op ad begge karaktersedler.

AFSLUTNINGEN

Lykkelig eller ulykkelig?

Hvorvidt spillerne ender med den lykkelige slutning (**kap. 5A**) eller den ulykkelige slutning (**kap. 5B**), afgøres i midterkapitlerne.

Det bliver en lykkelig slutning hvis...

- ...Dino tog hjem i alle midterkapitlerne
- ...Dino tog hjem i kap. 4
- ...Dino tog hjem i kap. 3 og 4

Det bliver en ulykkelig slutning hvis...

- ...Dino aldrig tog hjem for at besøge Saurus
- ...Dino kun tog hjem i kap. 2
- ...Dino kun tog hjem i kap. 2 og 3

OPVARMNING

DER VAR EN GANG ET STED, DER HED...

DINOTOPIA

Formålet med denne øvelse, er – udover at få spillerne varmet op – at hjælpe spillerne med at komme ind i "Pixar"-stemningen og at få defineret storbyen Dinotopia. Forhåbentligt kan øvelsen give spillerne nogle bipersoner eller sjove ideer, de senere kan bruge i selve scenariet.

Spiller 1 giver to ord: en dinosaur og en funktion eller ting. Spiller 2 går så igang med at fortælle om, hvordan disse to ord hænger sammen og hvordan det passer ind i Dinotopia.

EKSEMPEL: Ordene er "brontosaurus" og "trappe". Spiller 2 må digte en historie om, hvor i Saurustan, man finder disse to ting, og hvad det overhovedet er; er det måske en brontosaurus, der agerer trappe for nogle af de mindre dinosaurer? Eller er der måske et trappebygningsfirma styret af brontosauruser i Dinotopia? Det er op til spiller 2.

Lad legen køre en et par runder, hvor spiller 1 starter med at give to ord til spiller 2; spiller 2 forklarer og sender derefter to ord til spiller 3; spiller 3 forklarer og sender to ord til spiller 1 etc.

SAURUSTAN

Formålet her er at få defineret den lille landsby Saurustan. Derudover skulle spillerne gerne få en fornemmelse af hinanden og en form for konsensus mht. fortællehastighed og flow.

Legen starter ved, at spiller 1 fortæller om en en alm. dag hos Dino og Saurus. I løbet af fortællingen kan spiller 2 sige "farve" og spiller 1 skal så gå i dybden med beskrivelserne og bremse plottet i et bevæge sig fremad. Spiller 3 kan sige "videre", når fortællingen skal bevæge sig hurtigere fremad og skrue ned for beskrivelserne.

EKSEMPEL: Spiller 1 fortæller om, hvordan Dino og Saurus går en tur i bregneparken.

Spiller 2 siger "farve"; Spiller 1 går i begynder at beskrive, hvordan solen skinner ned på stien, de følger; hvordan en teodaktyl svæver fredfyldt ude i horisonten etc.

Spiller 3 siger "videre"; Spiller 1 fortæller om, hvordan Dino og Saurus går videre og finder en lille bæk, de begynder at soppe i, da en af deres venner kommer løbende forbi og siger... etc.

Alt efter hvor hurtigt spillerne finder et godt fælles tempo, og hvor lang en historie den første spiller får fortalt, kan man vælge, om man vil køre legen flere gange eller kun en enkelt. Det afhænger af spillergruppen.

KAPITEL 1

DER VAR ENGANG...

SCENE 1 – DRØMMEN OM DINOTOPIA

Samtale

Dino og Saurus definerer deres drøm om en storslået fremtid i Dinotopia. Her kan der med fordel trækkes på det, der blev leget med i opvarmningen.

SCENE 2 – VI KAN GØRE DET!

Spejl

Dino og Rex opmuntrer hinanden om at skulle afsted til Dinotopia.

SCENE 3 – DINOTOPIA

Fortælling

Dino er ankommet til Dinotopia. Spilleren fortæller om, hvordan Dino er ankommet, Dinos første indtryk, hvad der sker i Dinotopia etc.

SCENE 4 – KÆRE DINO...

Brev

Saurus' første brev til Dino. Saurus er stolt og glæder sig til at høre om alt det, Dino oplever.

KAPITEL 2, 3 OG 4

SCENE 1 – JEG GJORDE DET!

Fortælling

Dino har opnået noget i Dinotopia. Det kan være en af de ting, Saurus og Dino talte om i kap. 1, men det er op til Dino-spilleren.

Der er dog noget problematisk/noget der er gået galt. Det er Dino selv, der bestemmer, hvad der er blevet opnået, og hvad det nyopståede problem er.

SCENE 2 – HVAD SÅ NU?

Spejl

Dino og Rex diskuterer, hvorvidt Dino skal blive i Dinotopia og arbejde for den fremtid, som Dino og Saurus drømmer om, eller om Dino skal opgive et af målene og tage hjem til Saurus.

Det er op til spilleren, der har Dino i dette kapitel, hvad der skal ske.

Hvis spilleren vælger at tage tilbage til Saurustan: spil scenerne 3A og 4A

Hvis spilleren vælger at blive i Dinotopia: spil scenerne 3B

SCENE 3A – JEG BLEV NØDT TIL AT SE DIG

Samtale

(OBS! Hvis Dino tager hjem, skal Saurus have "Hvis Dino tager hjem"-Saurus-karakteren)

Dino og Saurus er sammen i Saurustan og glade for at se hinanden. De taler om Dinos oplevelser i Dinotopia og om deres drømme. De taler om det Dino har opnået og det, der er gået galt.

SCENE 4A – DU BLIVER ALDRIG TIL NOGET

Spejl

Rex er rasende over at Dino har givet op og kører på Dinos samvittighed, indtil Dino er overbevist om, at det er bedst at tage af sted igen.

SCENE 3B – DET ENESTE RIGTIGE VALG

Brev

Saurus opfører sit brev til Dino.

Saurus bliver gradvist mere utilfreds, frustreret og ked af, at Dino ikke kommer hjem.

KAPITEL 5A

OG DE LEVEDE LYKKELIGT...

SCENE 1 – MÅLSTREGEN

Fortælling

Dino fortæller om alt det, der er sket i Dinotopia; både det gode og det dårlige; alle succeserne og alt det, der gik galt.

SCENE 2 – DET ER SLUT

Spejl

Dino gider ikke mere og vil hjem til Saurus. Rex protesterer, men Dino har besluttet sig.

SCENE 3 – DET PERFEKTE LIV

Samtale

Dino kommer hjem til Saurus, og de er begge meget lykkelige, lige meget hvor meget/lidt, Dino har opnået.

SCENE 4 – VIRKELIGHEDEN

Samtale

Dino og Saurus' samtale fra scene 3 fortsætter. Rex sætter sig bag Dino.

Rex kan nu deltage i samtalen ved at "plante" tanker i Dinos hoved; Rex lægger en hånd på Dinos skulder og siger, hvad den mener (Saurus kan ikke høre, hvad Rex siger).

Scenens mål er for Saurus at tale Rex ned gennem samtalen med Dino. Enten giver Rex op på et tidspunkt eller også kan Dino vælge at ignorere Rex, og kun høre på Saurus.

HAPPY ENDING!

KAPITEL 5A

MEN JEG GJORDE JO ALT DET RIGTIGE...

SCENE 1 – MÅLSTREGEN

Fortælling

Dino fortæller om alt det, der er sket i Dinotopia; både det gode og det dårlige; alle succeserne og alt det, der gik galt.

SCENE 2 – DET ER SLUT

Spejl

Dino gider ikke mere og vil hjem til Saurus. Rex protesterer, men Dino har besluttet sig.

SCENE 3 – DET PERFEKTE LIV

Samtale

Dino forestiller sig hjemkomsten, hvor Saurus er lykkelig og glad og venter med åbne arme. Scenen er Dinos drøm om den perfekte hjemkomst. Dvs. det ikke er det, der virkelig sker – this is all in Dino's head.

SCENE 4 – VIRKELIGHEDEN

Dino kommer hjem. Saurus er rejst.

Dino-monolog: Saurus og Rex sidder bag ved Dino, og monologen stopper først, når Saurus og Rex hver har lagt en hånd på Dinos skulder (de skal ikke være enige om, hvornår de gør det – det er når de hver især synes, at Dino har undskyldt/lider/etc. nok eller bare har givet op på Dino)

Det er Dinos "undskyldning" for at have været væk/for ikke at have gjort dem lykkelige/etc.

Stilhed er helt okay.



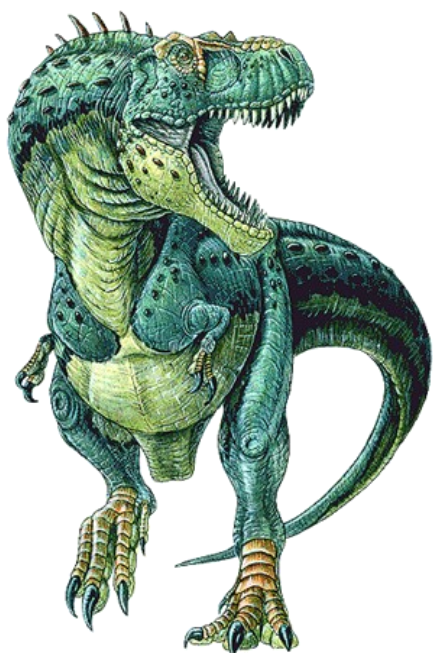
”Jeg elsker Saurus! Der er ikke det, jeg ikke ville gøre, for at Saurus bliver virkelig lykkelig.”

Forventningsfuld, ihærdig, spændt



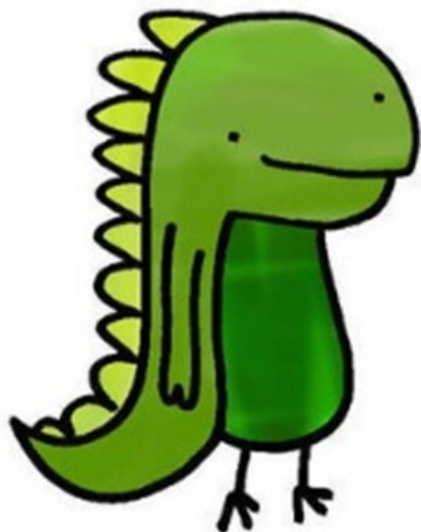
”Dino er min eneste ene; vi skal bruge hele vores liv sammen, og det bliver helt fantastisk!”

Lykkelig, kærlig, opmuntrende



”Jeg ved, hvad der er bedst for Dino. Hvis Saurus skal være virkelig lykkelig, ved jeg præcis, hvordan det skal gøres.”

Forventningsfuld, ambitiøs, visionær



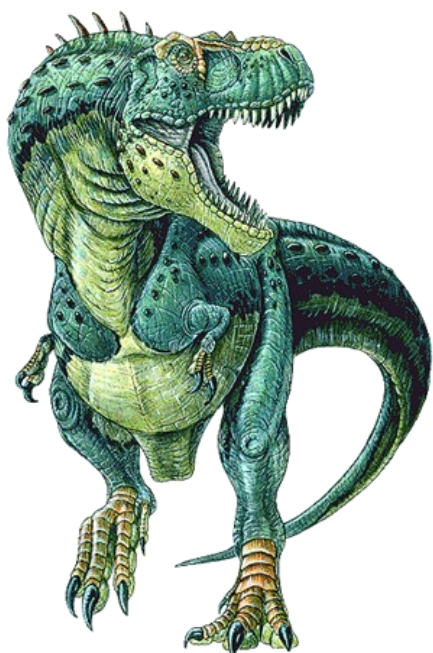
”Saurus skal have alt, Saurus nogensinde kunne drømme om. Det er op til mig at klare det; vores fremtid ligger i mine hænder.”

Forventningsfuld, længselsfuld, spændt



”Dino ville gøre alt for mig. Men jeg ville helst, at Dino bare var hos mig. Hvordan skal vi være lykkelige, hvis vi ikke engang er sammen?”

Fortvivlet, bedrøvet, længselsfuld



”Hvis Dino virkelig vil gøre Saurus lykkelig, skal der arbejdes hårdt! Det er den eneste vej frem.”

Bestemt, ambitiøs, visionær



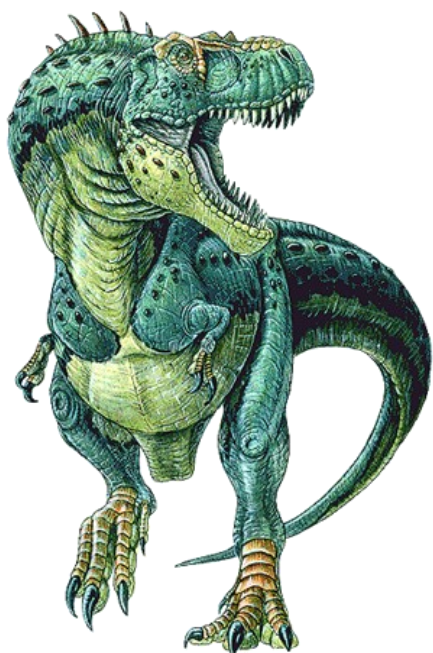
”Jeg savner Saurus så meget, det gør ondt. Men hvis vi skal have en lykkelig fremtid, bliver jeg jo nødt til at gøre det her. Gør jeg ikke?”

Usikker, tvivlsom, bedrøvet



”Jeg savner Dino så meget, det gør ondt!! Hvorfor kommer Dino ikke bare hjem? Alting skal nok blive godt, hvis bare vi er sammen.”

Længelsfuld, frustreret, trøstesløs



”Dino bliver nødt til at stoppe med at spilde tiden på savn og tvivl, hvis Saurus nogensinde skal få den fremtid, de de drømmer om.”

Bestemt, aggressiv, bedrevidende



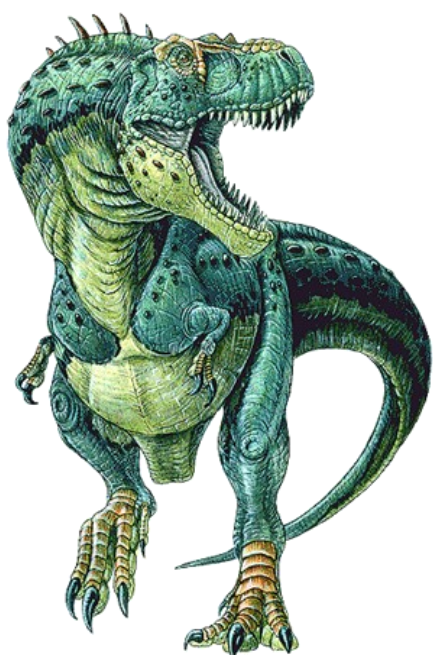
”Jeg vil hjem. Men hvordan skal Saurus blive lykkelig, hvis jeg bare giver op? Saurus forstår det ikke. Det er jo for det bedste. Er det ikke?”

Frustreret, håbløs, desperat



”Kom nu hjem, Dino! Jeg er ligeglad med din succes; jeg er ligeglad med Dinotopia. Kom nu bare hjem! Jeg gider ikke at være alene længere.”

Desperat, vred, skuffet



”Stop med at pive og tag dig sammen, Dino! Saurus forstår ikke, at det her er for de bedre. Hvis ikke du tager dig sammen, ender du alene og forladt med dine tabte drømme.”

Aggressiv, bebrejdende, rasende



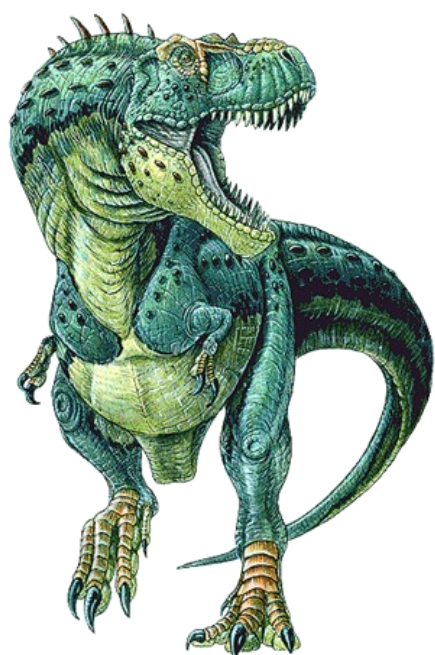
”Jeg gjorde det! Alle vores drømme bliver opfyldt. Vi kan endelig blive lykkelige. Jeg kan ikke vente med at hente Saurus og fortælle om alt det, jeg har oplevet!”

Beslutsom, lykkelig, forhåbningsfuld



”Du er hos mig igen, og jeg kunne ikke være mere lykkelig! Det er lige meget, hvor vi er, så længe vi er sammen. Jeg elsker dig så uendeligt højt, Dino.”

Euforisk, varm, lykkelig



”Du har ødelagt det hele! Vi kan sagtens få mere. Du forstår jo ingenting, Dino. Saurus kommer til at hade dig. Du kan ikke bare give op!”

Harmdirrende, indcædt, gal



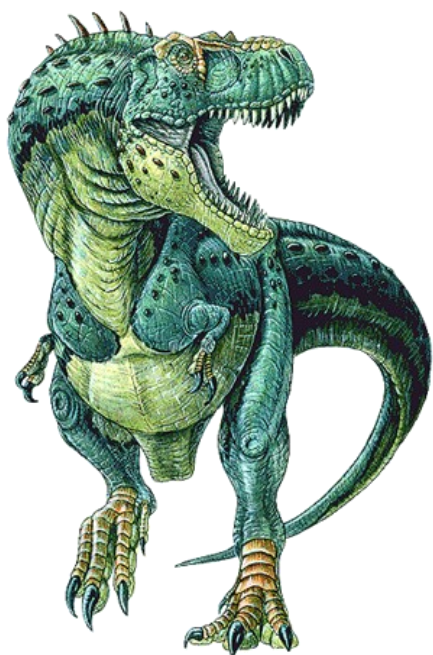
”Jeg gjorde det! Alle vores drømme bliver opfyldt. Vi kan endelig blive lykkelige. Jeg kan ikke vente med at hente Saurus og fortælle om alt det, jeg har oplevet!”

Beslutsom, lykkelig, euforisk



”Du er hos mig nu, og jeg kunne ikke være mere lykkelig! Du har gjort så meget for mig — du har opfyldt alle vores drømme. Jeg elsker dig, Dino.”

Euforisk, varm, lykkelig



”Intet kan stoppe os nu! Der er så meget mere. Du kan ikke give op nu; det kan du bare ikke. Verden ligger for vores fødder!”

Storhedsvanvittig, rasende, hovmodig

”Hvis Dino tager hjem”-Saurus



”Du har oplevet så mange spændende ting, Dino. Jeg vil høre det hele! Men først senere; nu vil jeg bare nyde, at du endelig er hos mig igen.”

Kærlig, lykkelig, spændt