

På Den Anden Side



Ingrid Kaaber Pors & Mikkel Bistrup Andersen

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Menneskelige dyr i en umenneskelig verden.....	3
Scenariets røde tråd	4
Sådan spillede scenariet	5
Opbygning af scener	8
Scenekatalog	9
Karakterer (printes dobbeltsidet).....	17

Skrevet af Ingrid Kaaber Pors & Mikkel Bistrup Andersen

Danny Meyer Wilson & Nina Runa Essendrop for test og tålmodighed,

Deltagerne på forfatterweekend for fantastiske ideer,

Venner, familie, TV2-Squad og andre bekendte for endeløs støtte hele vejen igennem.

Og til dig, for at ville spille vores scenarie og bringe det til virkelighed!



Dette scenarier er dedikeret til og skrevet til minde om Lone Bistrup Andreasen.

Må dine stjerner lyse ekstra klart på himlen.

Pitch: Når verden er ved at gå under i klimakatastrofe og kaos, drager dyreverdenens usandsynlige helte på et sidste forsøg om at redde det hele, ved at finde Det Sidste Træ - for deres folk, verden og ikke mindst deres egen overlevelse.



Introduktion

”Hey-hey-hey. Det kan godt være, at verden går under om lidt, pestkontrollen er på bælene af os og vi skal finde det allersidste træ der er i live. Hårde odds, hva’? Men, på den anden side, har vi hinanden ikke? Og den der flammekaster derovre.”

”På Den Anden Side” er et fortæller-novellescenario, der udforsker dualiteten af at finde sjov, vilje og livsglæde i en verden, der er ved at dø i overforbrug, klimaforandringer og apokalypse. I et scenekatalog propfyldt med propfyldt med humor, gakkede scener og improfortællinger, følger man fire dyr fra skoven, der hurtigt må blive “voksne” for at overleve i en hård ny verden, det ikke har nogle svar på, hvad er det rigtige eller forkerte at gøre. Scenariet er på en knivsæg mellem det eksistentielle, skræmmende dommedagsscenario, der er klimaapokalypsen, og de rebelske eventyr og sort komik, som man kan finde selv ved verdens undergang.

For at understøtte denne balancegang, er scenariets scenekatalog tydeligt skåret med klart formål, en fast start og introduktion til hver scene, og senere en masse forgrenede scener, der hver har et fast slutpunkt. Denne faste struktur giver en masse frirum til dig som spiller og dine spillere, til selv at udforske hvad det sker indenfor de disse faste rammer.

På den anden side har et særligt fokus på den levende, fortalte fortælling mellem spillere og spillere. dette gøres selvfølgelig bedst med en masse falde-på-halen-komik og improfortællinger, men det er op til jer, om jeres scenarier fokus indenfor scenekatalogets rammer drejes et andet sted hen. Med andre ord: Dette scenarier fornemmeste opgave, at videregive en fortælling om, at hver

spillergruppes fokus er validt – om det er at fokusere det store abstrakte apokalypse, de små dyrs fortællinger, deres bo og familie eller noget helt andet.



Menneskelige dyr i en umenneskelig verden

Scenariets verden er ikke ulig vores verden, omend sat i en klimaapokalyptisk fremtid, med lossepladser af skrald ophobet i landskabet, efterhånden som menneskeheden sluger de sidste grønne åndehuller. Men hvor vores verdens klimaproblemer er spækket med kompleksitet, international politik og uholdbare økonomier, men stadig kan reddes er scenariets verden en, der ikke længere kan reddes; her prøver hvert dyr og kræ at overleve til den bitre ende - uden at blive fanget af pestkontrollen i melletiden.

Et dyr i denne apokalyptiske verden, har menneskelige eller antropomorfismetræk, ikke ulig Dreamworks mange animationsfilm, såsom “Over Hækken”, Madagaskar”-firlogien og “Kung Fu Panda” trilogien. Dette vil sige, at de kan tale, tænke og bruge deres poter (og resten af kroppen) lige så smidigt og raffineret som os mennesker. Samtidig, så opfører dig sig også menneskeligt, med følelser, tanker og logisk tænkning. Dog er verden også fyldt med over-the-top falde-på-halen-komik og kampe a la “Tom & Jerry” eller “Chip & Chap”-tegnefilmene, hvor dyrehovedpersonerne bruger ’tegniseriefysik’ til at gøre det af med hinanden - dog altid uden held.

Rent praktisk, betyder det, at en rag-tag heltegruppe bestående af en arret grævlingekriger, et hurtigt talende, barmhjertigt egern, en ordrimende, opfinderisk skildpadde

og en ærefuld ninjafro måske er en usandsynlig firkløver, men ikke en umulig en.

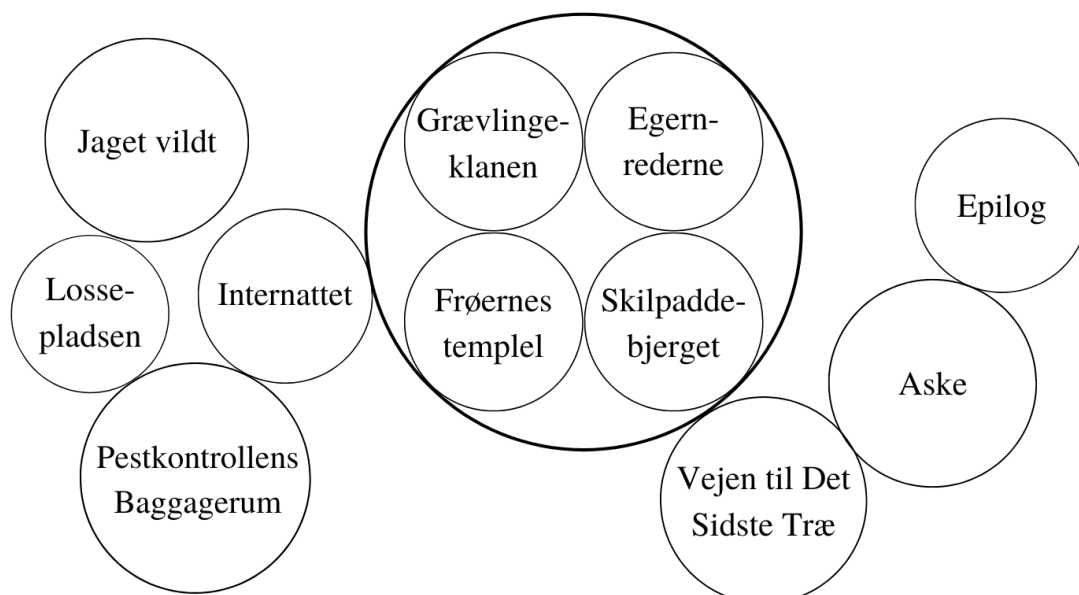


Scenariets røde tråd

Dyrene i denne verden er truet af udryddelse og holder bravt imod menneskehedens ekspandering og grove udnyttelse af naturens ressourcer. Deres fire folk, grævlingerne, egernene, skilpadderne og frøerne prøver desperat at overleve selvom det menneskeskabte klimakatastrofe skubber deres samfund tættere og tættere på undergangens rand.

Scenariet følger fire skæve dyreeksistenser, der drager afsted på hver sin rejse, for at finde meningen med livet selvom dommedag er nær. Scenariet starter med, at de mødes i midten af en losseplads, jaget af hver sin trussel, og bliver sammen smækket i pestkontrollens bagagerum. På turen hen til internettet lærer de hinanden at kende, og redder fire stakkels skabninger, som de tager med på deres færd. Med de såredes ve og vel som førsteprioritet, drager de mod deres

hjemlande, hvor de en af gangen møder deres samfunds desperate klyngen til hykleriske og skadelige samfundsmodeller. Dog, for at redde deres nye venner, drager de på missioner om at hjembringe dele af Det Sidste Træ, der vil hjælpe deres folk med at bibeholde illusionen om at deres samfund ikke er ved at gå til grunde. Dog, før de når træet, har pestkontrollen brændt det ned, og de står tilbage med asken. Uden nogen mulighed for at redde træet, og fuldføre missionen, står de helt på egne ben. Hvad skal de gøre, når de alene står med beslutningen? Scenariet slutter med fremtidsdigtning og epilog, der baner vejen for vores heltes sidste dage, hvor de enten redder sig selv, deres nye venner, deres folk eller alle tre dele. Hvad de gør på den anden side af nedbrændingen, er helt op til dem selv og deres spilleder.



Overblik over scenekatalogets scener, illustreret som tangerende bobler. Start til venstre, og det går mod højre mod den sidste bobel: Epilog.



Sådan spillede scenariet;

De næste kapitler er din guide til at lede spillerne igennem scenariet fra start til slut. I "På den anden side" er det din opgave som spilleleder, at introducere og forberede spillerne til de forskellige scener. Du skal spille både skurke og biroller, og du agerer som scenariets primære fortæller.



Introduktion til dig som spilleleder

"På den anden side", inviterer til en atypisk spillelederoplevelse til bordrollespilsbordet - nemlig at du er medspiller fremfor spillernes modstander, og meddigter på spillernes fortællinger fremfor alene at være den, der digter scenariets og scenernes gang. I scenariet skal du give modspil, ikke for at vinde over dem eller dikterer de mest logiske udfald af deres ideer, men i stedet for at køre scenariet på en måde, der giver dig og dine spillere episke øjeblikke, helt modige brandtaler og grineflip over sort humor (samt meget mere).

Derfor opfordrer vi at have fokus på, din rolle som rammesætter og overbliksholder. Din ypperste opgave, er at sikre at scenariets røde tråd ikke forsvinder, men komplimenterer jeres kreative kaos.

Scenariet kød og blod findes i din og dine spillers improvisering, fortællinger og sjove påfund, indenfor scenekatalogets skeletramme. Scenekataloget er stramt skåret, med tydelige start og slutninger på scenerne - dette er for at du som spilleleder trygt kan holde styr på historiens gang, imens dig og dine spillere udfylder de skrevne rammer med improviseret vildskab, både baseret scenernes nedskrevne forløb - men også alle de actionsekvenser, vilde heists og sociale parader dig og dine spillere kan mase mellem linjerne! For kun med tryghed kommer episk improvisering!

Denne meddigtning og spillelederrolle udformer sig i løbet af scenariet, side om side med, at dine spillere langsomt træder ind i deres spilleroller. Du kan med fordel læne dig op af scenariets virkemidler, der introduceres i scene

2 og 3, efterhånden som du bliver komfortabel med din meddigterrolle.



Sådan introducere du scenariet

Start med at introducér spillerne til scenariet setting og spillestil. Her kan der med fordel tages inspiration eller læses højt fra afsnittene "introduktion" og "Menneskelige dyr i en umenneskelig verden" til det første, og læse det forrige afsnit for det andet. Det er vigtigt, at nævne for spillerne, at scenariet er et improscenarie og en fælles fortælling mellem spilleleder og spillere, så de får en forståelse for, at man er velkomne til at byde ind og bygge videre på hinandens fortællinger. Når alle er indforstået med settingen og har en nogenlunde idé af spillestilen, kan I gå videre til spillecasting og rollefordeling.

Casting og rollefordeling

Som spilleleder behøves du ikke læse alle rollerne igennem, men det er vigtigt, at du har en forståelse for hver rolle og hvordan de integreres med hinanden og omverden, så du bedst muligt kan caste rollerne til de rigtige spillere. Her kan du læse korte introduktioner af karakterne og nogle tips til rollefordeling.

OBS: Alle roller og biroller er så vidt muligt skrevet akønnet, dvs. At rollernes eventuelle køn (eller mangel på samme) kan bestemmes af dig og dine spillere. Det er ikke nødvendigt at give rollerne køn eller kønsudtryk, det er helt op til jer, om I tilføjer dette til scenariet



Spillerrollerne, kort fortalt:

Grævlingen har aldrig helt forstået sit folks krigslyst, der alt for ofte kæmper om territorie og hævn. Kan man ikke bare slås med den passion og ære, der kommer helt inde fra sjælen? Frustrationen over sit folk har ledt grævlingen til at udvikle et kæmpe temperament og en krigerisk natur.

Egernet har aldrig passet ind i egnen kolonien - de var altid udenfor, og ønsker intet mere end et sted at høre til. De har alt energi i verden og massere af charme, men er ikke den skarpeste kniv i skuffen.

Skildpadden har altid været den særlige snegl - dens nysgerrighed overfor menneskehedens teknologi og fleksibilitet til at udvikle sig under verdenens hårdere og hårdere kår - meget ulig andre skildpadder. De har altid en den bedste plan, og den helt rigtige opfindelse til at udføre den!

Frøen har aldrig levet op til de forrige generationers forventninger - om at være større, stærkere og bedre ved jorden end dem det kom før dem. De ønsker intet mere, end at bevise deres værd, ved at vende sejrrig hjem!

Simpel rollefordeling:

Grævlingen gives til spilleren, det er mest lattermild/udadvendt, det ikke har noget imod at være holdets overbærende store søskende og barbariske kæmper.

Egernet gives til den mest friske spiller/den spiller det ikke er bange for at dumme sig, alt imens at de er holdets 'lim', når folk begynder at blive uvenner.

Skildpadden gives til den spiller, det har den særeste form for humor, ikke er bange for at lave ordrim og skøre opfindelser eller være holdets kryptiske kloge-Åge,

Frøen gives til den spiller, der sidst har vundet Total Ninja Destruction/ønsker at være ninja i et andet liv, nyder at spille ærefulde roller og være holdets ledestjerne, når alt ser sort ud.



Biroller og spillernes fire folk (spillet af spilleder)

Som spilleder kommer du til at spille mange forskellige roller i scenariet, derfor har du her en samlet oversigt over de vigtigste biroller, som spillerne kommer til at møde i løbet af scenariet.

Pestkontrollen

I scene 1 og videre frem, møder spillerne pestkontrollen, der er scenariets tilbagevendende fjende. Rollen som pestkontrollen spilles bedst, når man spiller den som den ondeste skurk, altså over-the-top og virkelig skurkeagtig, for at opspille spillernes forhold til dem (ikke ulig de givne hovedpersonernes forhold til jægeren fra "Looney Toons", "pestkontrollen" fra "over hækken, Politidamen fra "Madagaskar 4, osv.). Pestkontrollen er et ondt og simpel menneske, hvis ypperste mission er at fange alle de sidste skadedyr på planeten. Dog er de ikke den skarpeste kniv i skuffen, så det lykkedes ikke hver gang.

Pestkontrollens fanger

I scene 3, møder spillerrollerne fire stakkels dyr, der er blevet fanget af pestkontrollen før dem. Deres gemyt er venligt og åbent – de har alle sammen brug for hjælp for at komme hjem til deres folk, der hvor spillernes karakterer også kommer fra. Deres personligheder har alle det fællestræk, at de er taknemmelige for hjælpen de får, ydmyge og forstående for heltenes situation, men ellers må du gerne digte videre på deres person (læs evt. de næste paragraffer for inspiration).

Grævlingerne

Grævlingerne er et krigerisk folk, der har samlet sig i mindre grævlingeklaner, der kæmper om verdens sidste græsmarker, i en uendelig, meningsløs stridighed. I al deres historie, har de kun kommunikeret med dominans og styrke - og nu når fred er mere nødvendigt end

nogensinde, kender de ikke ordene. - især når deres kultur hylder styrke og blodtrofæer som det vigtigste, og alle der ikke er stærke eller ikke vil i kamp er svæklinge i deres øjne.

Egernerne

Egernene har samlet sig i grådige, forfængelige kolonier, der stjæler skovens sidste mad for sport og forfængelige prale rettigheder, uden at dele med andre dyr. Årets høst er gået så vidt, at de endda har taget livet af de sidste nøddebuse i et ubæredygtigt foretagende om at kunne prale af at have det største vinterforråd og dermed være på toppen af den sociale pyramide. I en egerkoloni passer du kun ind, hvis du bidrager til kolonien, men ingen ved præcis hvordan man bidrager.

Skildpadderne

Skildpadderne er et klogt flok, men hvor de ikke er langsomme i kroppen, er de det i at ændre holdninger og forandre sig med tiden. De nægter at se verdens undergang i øjnene, og er trukket sig tilbage til kun at praktisere fortidens forældede traditioner og skikke, da de 'altid' har virket. Så selvom deres historiebøger og traditioner ikke har oplevet klimakatastrofer før, har de trukket sig til fortiden, for at glemme om fremtiden og alt hvad det er med mennesker at gøre.

Frøerne

Frøerne er et ærefuldt folk, som har samlet sig i vandhuler, som de kalder for frøtempler. Frøerne går utrolig med op i ære og at være pligttopfyldende overfor de forrige generationer, så meget, at ingen tør at sige højt, at deres leder ikke lever i balance med planeten, og i stedet overforbruger af de nyere generationers ressourcer - især når det er frøernes ypperste tradition og ære at være bedre, stærkere og efterlade jorden bedre end de forrige generationer.

Opbygning af scener

Scenariet er bygget sådan, at du som spilleleder altid kun behøves at læse en scene eller to fremad. Du behøves ikke læse hele scenekataloget før du starter scenariet, men det er en god idé, så du har det store overblik.

Hver scene i scenariet består af en beskrivelse, et startpunkt og et slutpunkt. Hvordan spillerne kommer fra start til slut er helt op til dem, og de kan gøre brug af de forskellige virkemidler for at improvisere fede scener. Spillerne har stor frihed til at tolke og spille deres karakterer, og det er derfor op til dig som spilleleder, at være deres guide, og lede dem på rette vej uden at stå i vejen for deres improviseret scener. Scenariet er i sin natur løst, og derfor er det vigtigt, at spillerne altid ledes hen til slutpunktet for hver scene på den ene eller anden måde, så det er en god overgang til næste scene.

Scenerne har en fast opbygning, med et formål for scenen – dette skal ses som hvad scenens hensigt er, og hvad der spillerne i den givne scene skal have som hovedfokus. Efter formålet følger selve scenen, hvor alt i *kursiv* er inspiration til fortælling, så du kan sætte scenen op, og brødtekst er noter til dig og hvordan bipersonerne kan/skal spilles. I scener hvor du skal introducere et nyt virkemiddel vil du kunne læse om virkemidlet i en lille faktaboks under scenebeskrivelsen, hvor du vil kunne finde en beskrivelse og nogle eksempler på hvordan virkemidlet kan bruges.

Kort om virkemidler:

“På den anden side” er opbygget af improfortællinger mellem spillere og spilleleder, hvor man er sammen om at skabe fortællingen. Til at hjælpe på rette vej har scenariet derfor flere virkemidler, der hjælper med at skabe fortællingen. I løbet af scenariet vil du blive introduceret til virkemidlerne “på den anden side” og “sammen om sagerne”, der begge er beskrevet i scenekataloget, når du har brug for at introducere dem til spillerne.

Begge kan findes i faktabokse som denne her.



Scenekatalog

Husk at give spillerne mulighed for at læse deres karakterark, og stille off-game spørgsmål, før i kaster jer ud i scenekataloget, da scenerne starter i medias-res!

Scene 1 – Jaget vildt

Formål: At starte scenariet og træde ind i spillet

Læs højt: *“Den første til at bryde stilheden mellem de fire jagtede dyr, er egernet, der hastigt forklarer hvorfor de bliver jagtet af en umanerligt ilter enøjet kat: Egern, hvorfor er det du bliver jagtet?”*

Her kan egernet referer til sit karakterark for inspiration eller selv komme med en hastigt forklaring.

Læs højt: *“Rotternes hylende latter kan høres i baggrunden, efterhånden som du, Grævling, endelig har vrikket den sidste af, der havde bidt sig fast på din rumpe. Grævling, de andre stirrer, kan du lüige forklar’ hvordan det det er en ærefuld kamp igen?”*

Her kan grævlingen referer til sit karakter ark for inspiration eller selv komme med en hastigt forklaring.

Læs højt: *“Frø, du kigger mistænksomt på de andre, mens du holder dit skarpe pilegrenssværd frem for dig - er de på storkens side? Hvor gemmer den sig i skyggerne. Med et, så ser du dens skygge mørkne over dig, og med et slet-ikke-skræmt-kræk springer du til side: Hvad siger du, for at redde ansigt?”*

Her kan frøen referer til sit karakterark for inspiration eller selv komme med en hastigt forklaring.

Læs højt: *“Med et, så bliver kattens jamren, rottens hyl og storkens vingeslag forstummet: Skildpadde, du ryster på hovedet af de andre, og peger op skikkelsen det tårner sig op over lossepladsbakkerne: Skildpadde, hvad siger du for at overbevise de andre om pestkontrollen er den største trussel mod jer?”*

Her kan skildpadden referer til sit karakterark for inspiration eller selv komme med en hastigt forklaring.

Scenen slutter når: alle fire karakterer er introduceret og landet i scenen, og de er blevet jagtet til lossepladsen.

Scene 2 – Lossepladsen

Formål: Starte scenariet og sætte stemningen for actionscener, samt introducere det første virkemiddel: “på den anden side”.

Læs højt: *“De fire dyr rumler sammen inde på lossepladsen. De tror endelig de er sluppet væk, men pestkontrollen giver ikke op, og dyrene må finde en måde at slippe af med dem på!”*

I denne scene skal spillerne op mod pestkontrollen, og afprøve virkemidlet “på den anden side”. Husk at du som spilleder agere som medspiller, og derfor kan du med fordel selv gøre brug af “på den anden side”. Giv spillerne kamp til stregen, men lad dem føle, at de har vundet over pestkontrollen. Du kan for eksempel slutte scenen med at sige noget i retning af...

Læs højt: *“Mens i var optaget i kampens bøde er der kommet forstærkninger fra pestkontrollen. I gør jeres bedste for at slippe væk, men de er simpelthen for mange, og i bliver taget til fange og smidt sammen ind i bagagerummet.”*

Scenen slutter når: De hver især har prøvet virkemidlet af, og bliver fanget af pestkontrollen, på den mest episke, komiske måde og smides i hans bagagerum.

Virkemiddel: På den anden side

“På den anden side” er scenariet primære virkemiddel, som både dig, som spilleleder, og dine spillere kommer til at bruge flittigt i løbet af scenariet.

Med dette virkemiddel kan man vende en hvilken som helst situation og bygge videre på hinandens ideer. Spillerne kan trække præcis det de har brug for frem eller finde det i nærheden ved blot at sige “på den anden side”. Virkemidlet er ment til, at spillerne nemt kan improvisere nye scener og bygge videre på hinandens ideer, uden at blinke eller planlægge imellem aktionsekvenserne.

Eksempel: *“Det kan godt være katten løber efter os, men på den anden side, så tager jeg en bananskrald og smider foran den, så den falder.”*

“GM svarer: Okay, du smider bananen så katten skvatter midt i det hele - dog lander den ovenpå Frø, hvis du [frø] ikke når at gøre noget for at undgå det!”

“Frø svarer: Fint, men på den anden side, når katten er lige over mig, så klargøre jeg midt sværd til at stikke den i maven....”

Og sådan kan det forløbe, indtil du som spilleleder vurderer, at de har tortureret katten nok til, at den flygter eller at der kommer noget helt andet ind i scenen!

Scene 3 – Pestkontrollens Baggagerum

Formål: Karaktererne får mulighed for at introducere sig selv for hinanden og der introduceres til scenariets andet virkemiddel: “sammen om sagerne”

Læs højt: *“Med et hårdt ryk, bliver I smidt en i en modbydelig lille celle, i pestkontrollens bagrum.*

Manden smiler nederdrægtigt; Prøv at slip ud herfra, små dyrepus! Jeg vil ikke vente på jer!

Med store tramp smækker han bilen, og baggagerummet lukker sig med et klik.

Det er knapt nok plads til, at I alle kan sidde komfortabelt i tremmeburet - den mindste bevægelse er millimeter fra at træde på egernhaler, frølår og det det er værre. Hvordan kommer i ud?”

Det virker som om, at jeres individuelle forsøg ikke har nogen effekt på tremmerne. Måske kunne det værre en idé at samarbejde? Men hvad kan I hver især hjælpe hinanden med? Og, hov, har I egentlig introduceret jer selv ordentligt til hinanden?

Giv spillerne mulighed for at beskrive deres roller. Dette kan være deres rolles fysiske udseende, deres barndom eller noget tredje. Når alle spillerne har budt ind med deres karakterbeskrivelse, og de i fællesskab er ved at brygge en plan, så introducer scenariets andet virkemiddel; sammen om sagerne (se infoboks i slutningen af beskrivelsen).

Når de bruger dette virkemiddel succesfuldt, slipper de ud af buret. Stild så mange ‘fællesskabs’-forhindringer op det skal til, så alle får mulighed for at gøre brug af virkemidlet.

Scenen slutter når: Alle har haft mulighed for at introducere sig selv og De er sluppet ud af bagagerummet.

Virkemiddel: Sammen om sagerne

“Sammen om sagerne” er et virkemiddel, hvor spillerne kan lave sejere og vildere scener, hvis de arbejder sammen om et fælles mål.

“Sammen om sagerne” gør det muligt for spillerne, at skabe vilde scener sammen, og bygge videre på hinandens samlet fortælling. Spillerne kan kigge på hinanden og spørger eller sige: Lad os gøre det sammen. Herefter kan spillerne sammen udspille en mindre aktionscene, hvor de gør noget sejt sammen! Dette virkemiddel er ment til at opfordre spillerne til at samarbejde om deres ideer og bruges flittigt sammen med “på den anden side” Her er det vigtigt, at begge parter bidrager aktivt; dvs. At man ikke kan bruge denne mekanik ved bare at sige “jeg hjælper!” eller “Jeg gør det sammen med ham!”.:

Eksempel: *Skildpadde siger: Jeg kaster en vandballon i fjæset på katten! Egernet tilføjer: Øj, lad os gøre det sammen! Jeg distraherer katten på samme tid, så den ikke ser vandballonen komme, så den rammer lige mellem øjnene!*

At gøre ting sammen, er ikke en garanti for at det lykkes hver gang, men højner chancen for, at deres planer er mere vellykket end mislykket. Det er op til dig som spilleder, hvad deres samarbejde giver af effekt til deres planer.

Scene 4 – Internatet

Formål: Introduktion af de fire tilskadekomne og en mission begynder at blomstre!

Læs højt: *”Når i braser ud af bagagerummet, lander i på det kolde betongulv af pestkontrollens internat. Bilen har været parkeret i et par minutter, og i kigger op mod reoler og reoler af tremmekasser - hvoraf fire af dem er det noget der bevæger sig bag dem. En bange stemme hvisker: ”Hvem der?””*

Bag tremmer sidder 4 stakkels skikkelser:

En skildpadde, det hiver efter vejret, da en sodavandsindpakning strammer om dens hals.

Et egern, hvis hale ligger i en skæv vinkel; egernet brækkede den, da en stamme faldt ned over den ved en af de sidste skovfældninger.

En grævling, med ar og knapt helede sår ned af den ene side af kroppen; en truck strejfede den, da den hoppede for sit liv i en nærkollision.

En frø, der er syglig gul og blå af vandforgiftning, efter den var nødsaget til at overleve ved at drikke af en kontamineret vandhul.

Disse fire stakler kan gå og stå sely, men kan på ingen måde stikke af og vende hjem på egen hånd. De spørger de fire spillere om deres hjælp til at komme hjem - til steder der er hjemmevante for hver enkelt karakter hver især.

Opfordrer spillerne til at hjælpe dem hjem – måske kan de endda genvinde heltestatus og ære (og meget mere) i processen!

Scenen slutter når: de hjælper de fire stakler med at bryde ud af deres kasser, og tager dem med på deres færd - med løftet om at bringe dem tilbage til deres hjemsteder.

Forberedelse til Scene 5.1, 5.2, 5.3 & 5.4 – Møderne med de fire folk

I denne scene forløber fire mini-scener, hvor spillerne møder de fire forskellige dyrs bosteder. Disse scener er løse, og kan inkludere alt fra verbale konfrontationer, aktionsekvenser og/eller andre situationer som dig og dine spillere fortæller jer frem til.

Det specielle ved disse 4 scener, er at du som spilleleder ikke er den eneste, der er med til at beskrive og opdigte verdenen omkring spillerne (som ellers har været tilfældet indtil nu). Den karakter, der hører hjemme hos det folk de besøger (egernet i egerkolonierne, grævlingen i grævlingeklanerne, osv.), er selvfølgelig eksperter i deres egen kultur på godt og ondt, og ved derfor hvad de enkelte folk forventer af de fire helte, når de mødes i kultursammenstødene. Dette gøres ved, at du som spilleleder stiller dem spørgsmål, de så kan være med til at digte svaret og udfaldet af situationen. Om deres forsøg lykkedes, er stadig op til dig at gøre alene. Denne meddigtning skal ses som en social version af på den anden side mekanikken, fremfor aktionsekvenser.

Derfor lægger hver scene op til, at den pågældende karakter tager føringen, så de og deres kompagnoner kommer helskindet igennem kultursammenstødet. Hvad det enkelte sammenstød består af, beskrives i den enkelte scene.

Det er også helt op til spillerne og dig, om de fire stakkels dyr de reddede fra internatet tager med videre på heltens rejse, eller finder hjemsted hos deres folk.

De vælger selv hvilken rækkefølge de ønsker at besøge de fire folk, men vi anbefaler at starte med grævlingeklanen (og følge i den skrevne rækkefølge), hvis de ikke kan beslutte sig internt.

Scene 5.1 – Mødet med grævlingeklanen

Formål: Konfrontation med grævlingeklanen og deres meningsløse stridigheder.

I denne scene møder de høvdingen af grævlingeklanen, der ikke har meget mere end latter til overs for den skadede Grævlings situation. For hvis man virkelig var stærk nok, så ville man kunne slå enhver modstander, selv en 'truck'. I løbet af samtalen bliver det tydeligt, at høvdingen nok ikke helt ved, hvad en truck er. Dog er de ikke interesserede i at lære hvad det er, selv hvis spillerne byder op til showkamp, armlægning for at bevise den skadede grævlings værd eller noget tredje (men det siger de nok efter, at have nydt en god omgang slåskamp). Dog er der en ting, spillerne kan bringe dem: Bark fra Det Sidste Træ - de er løbet tør for barkpulver til deres krigsmaling... og hvad er krig uden krigsmaling? Meningsløst!

Læs højt: *“Grævling, det er her du er med til at tage føringen. Hvis du og dine venner skal overleve klanens kulturlabyrint, af politik og styrkeprøver for at komme i nærheden af høvdingen, har de brug for din hjælp.”*

Spørgsmål du kan stille Grævlingen (spilleren), for sammen at skabe scenen:

Vagterne lukker jer ikke ind bag klanens murer - de griner af dine små kompagnoner og siger "Ha! De klarer da aldrig styrkeprøven der skal til for at komme ind! - Grævling, hvad er det for nogle mærkelige venner du har fundet?" Hvordan kommer i ind? Med snak, knytnæve, eller bare at hoppe over hegnet? Så længe det er vilje, er det en vej!

Høvdingen har 'travlt' og vil ikke vise sig, før jeres ærinde er vigtigt. Dog ved du, at hun altid kommer løbende ved den første betydning af en styrkeprøve - om det så er en showdans, en slåskamp, visning af et helt nyt våben eller noget helt tredje.. Man skal bare kunne vise det bedste af sin slags.

Høvdingen inviterer jer ind, og er ikke lydhør overfor at genvinde den skadede grævlings ære. Hvad er I villige til at gøre, for at få dem til at hytte? Give din egen ære i bytte? Give dem en slåskamp?

Efter deres forsøg, afslører høvdingen, at de kun vil blive overbevist om historiens sandhed og genvinde Grævlings ære (og tilgive hvad end kaos de har forvoldet), hvis de kan hjembringe et barkstykke fra Det Sidste Træ.

Scenen slutter når: Barken fra det Sidste træ er blevet nævnt som en udvej på situationen de roder sig ud i løbet af scenen. Herefter er de opfordret til at stikke af eller drage videre, eller blive jaget ud, alt efter hvordan forløbet er gået.

Scene 5.2 – Mødet i frøernes tempel

Formål: Konfrontation med frøfamilien og deres urimelige høje krav til de nye generationer.

I denne scene møder de frøfamiliens overhoveder, "tempellederne", der ikke har meget til overs for den skadedes frø ulykkelige situation. For hvis frøen bare havde fulgt traditionerne, som alle andre, var den slet ikke blevet syg i første omgang. De virker ikke lydhører overfor, at den syge frø vitterligt ikke havde andet vand at drikke - de er næsten overtroisk affejende overfor situationen. Selv ikke den smukkeste tecemeroni eller dybeste buk kan overbevise dem om, at den skadede frø kan reddes, og genoptages i deres rækker - medmindre at frøen kan hjembringe den syge frø et nyt sværd - bestående af en gren fra Det Sidste Træ. Dog er det en underlig forespørgsel - er de løbet tør for piletræer i grotten? Det ville være et aktivt brud på traditionerne at skabe et sværd fra en anden træsort.

Læs højt: "Frø, det er her du er med til at guide dine venner igennem frøernes traditioner. Hvis du og dine venner skal overleve frøernes obskure teritualer, høflighedsgestusser og dybe buk, det kræves for en audiens med tempellederne, har de brug for din vejledning."

Spørgsmål du kan stille Frøen (spilleren), for sammen at skabe scenen:

Vandfaldet står foran jer, med vagter i skyggerne der ser jeres mindste bevægelse. Ak. For alt i verden kan man bare ikke gå igennem vandfaldet. Men hvad skal man så? Og hvordan får du dine venner til at gøre det overbevisende, at de for det blotte øje 'sagtens kunne passe ind'?

Som altid, vil tempellederne kun møde de mest fromme af alle. Og med dine nye venner, er de nok ekstra skrappe i evalueringen. Hvordan forbereder du dine venner på initieringsceremonien? Er der ting man skal gøre på en absolut bestemt måde? Vandgud, har de lært at bukke ordentligt?

Efter en mere (eller mindre) succesfuld initieringsceremoni, sidder i endelig ansigt til ansigt med tempellederne. De afskyr at blive afbrudt, især når de tænker. Hvordan kan I overbevise dem om, at den sygelige frø ikke har givet templet vanære? Give dit sværd i bytte? Din ære? Det dybeste buk?

Scenen slutter når: Grenen fra det Sidste træ er blevet nævnt som en udvej på situationen de roder sig ud i løbet af scenen. Herefter er de opfordret til at stikke af eller drage videre, eller blive jaget ud, alt efter hvordan forløbet er gået.

Scene 5.3 – Mødet ved egerneiderne

Formål: Konfrontation med egernekolonierne og deres forfængelige overforbrug.

I denne scene skal spillerne møde lederen af egernekolonierne, der ikke har brug for det skadede egerne. Et egerne med en grim, knækket hale er slet ikke god nok til at lukke ind i kolonierne. Selvom spillerne kæmper, viger lederne ikke fra dette skønhedsideal, selv hvis de tilbyder gaver, smukkeseringskonkurrencer eller flatterende taler. Det siger de dog først, efter alle deres gaver er givet og forsøgt brugt. Dog er der en ting egernekolonien desperat mangler: Uden et egerne fra Det Sidste Træ, kan de ikke genplante nøddebuskene de har ødelagt - og uden de nøddebusk, er koloniernes grundlag kun pudsede valnøddeskaller, sladderblade og afbrændte trækroner.

Læs højt: *“Egerne, det er nu du skal sikre dine kammeraters overlevelse. Hvis I skal komme ud af mødet med Egernelederne, uden fnis, sladder og klikker jager jer ud af døren igen, skal de bruge lidt af din charmerende finesse.”*

Spørgsmål du kan stille Egernet (spilleren), for sammen at skabe scenen:

Egernekolonierne strækker sig over jer, i slidte, nedbrændte træer. I hører allerede de første fnis og gisp fra spejderne, der skynder sig tilbage til hovedkolonien for at melde jeres ankomst. Hvordan sørger I for, at jeres første møde med egernekolonien går godt? Hvordan går I, står I, agerer I? Et godt førsteindtryk er alfa-og-omega i egernekredse.

For at møde egernelederne, skal man officielt have et møde, der passer ind i mellem neglefilningstider og pudsning af forrådsnødder. Uofficielt, skal man være sej nok. Men hvordan knækker du [egerne] og dine venner de sociale koder, og får audiens? Har I noget at vise? En gave? Kan I charmere jer igennem?

Efter I endelig har fået kontakt med egernelederne, kommer jeres store test - hvordan holder i den gode tone, overfor de forfængelige egerne? De praler af deres overforbrug, at de har dræbt skovens sidste buske for at ‘de bare skulle have alle nødderne til at spise... bla-bla-bla.’ - deres fnidren er endeløs.

Hvordan kan I skære igennem, og få dem til at acceptere det stakkels egerne tilbage i rækkerne?

Efter de har forsøgt, at få dem til at acceptere egernet, siger kolonilederen, at han vil overveje at tage egernet ind i kolonien igen, hvis spillerne kan få et egerne fra Det Sidste Træ, og bringe det hjem til kolonien.

Scenen slutter når: Ageret fra det Sidste træ er blevet nævnt som en udvej på situationen de roder sig ud i løbet af scenen. Herefter er de opfordret til at stikke af eller drage videre, eller blive jaget ud, alt efter hvordan forløbet er gået.

Scene 5.4 – Mødet på skildpaddebjerget

Formål: Konfrontation med de ældre skildpadder og deres tiltagende fornægtelse af verdens tilstand.

I denne scene møder spillerne de ældre skildpadder, der er de mest indflydelsesrige skildpadder i bjerget. Skildpadderne tager gerne plastikringen af den skadede skildpaddes hals, men vil ellers ikke røre

eller snakke med dem - de er 'blevet korruperet af menesketing' og deres ar vil kun minde dem om tingenes tilstand. De holder fast i denne holdning, lige meget hvordan spillerne tilbyder at hjælpe med sagen - hverken subtile ordrim, opvisninger eller dueller kan få dem til at overbevise dem om verdens tilstand. Kun hvis spillerne bringer et blad fra Det Sidste Træ til dem, vil de lade skildpadderne ind i deres rækker igen. Dog er motivationen for bladet en anden - det er tydeligt, at de har sværere og sværere ved at ignorere verdens undergang - men bladet vil forsikre dem om, at alt nok skal gå.

Læs højt: *"Skildpadde, du ved at dit folk ikke er så glade for nye folk og nye ideer. Hvis du og dine venner overhovedet skal have en chance for at møde de ældre, skal de have dine råd for at kunne passe ind og være 'rigtige' skildpadder."*

Spørgsmål du kan stille Skildpadde (spilleren), for sammen at skabe scenen:

Den runde skilpaddeport er lukket foran jer. Et par øjne kigger igennem slisken. "Du er ikke en skildpadde - Hvad er kodeordet?" Arg. Du havde glemt alt om den individuelle test. Du håber dine venner kan klare den - ej, de har brug for hjælp. Hvordan forbereder du dem? Giver du dem svarene, forklæder dem som skildpadder eller noget helt tredje?

Skildpadderne kigger kryptisk på jeres heltegruppe, og især på alle jer det har bragt menneskeskabt ting med jer. Hvordan kan du få overbevist de forsigtige skildpadder, at du og dine venner ikke er farlige, på trods af jeres opfindelser, skarpe kløer og nytænkende sprog? Et forkert skridt i skildpaddernes usagte traditioner, sære ordrim og knibende øjne kan få jer smidt på porten.

Igennem jeres forsøg, har I fået et møde med de ældre skildpadder. Dog, ligesom de andre, ser de mærkeligt på den halvvalte skildpadde, og vil helst ikke have noget at gøre med ham. Hvordan kan du og dine venner overbevise dem om, at de er nødt til at se verdenssituationen i øjnene, og redde jeres stakkels ven? Er det noget i er villig til at bytte? Vise dem?

Scenen slutter når: Bladet fra det Sidste træ er blevet nævnt som en udvej på situationen de roder sig ud i løbet af scenen. Herefter er de opfordret til at stikke af eller drage videre, eller blive jaget ud, alt efter hvordan forløbet er gået.

Scene 6 – Vejen til det sidste træ

Formål: Deres vej mod Det sidste Træ bliver afbrudt af den sidste konfrontation med pestkontrollen og dermed scenariets sidste (planlagte) actionsekvens.

Efter at have mødt de fire folk, drager gruppen mod deres endelige mål - Det Sidste Træ.

Læs højt: *"Jeres samtale bliver med et afbrudt af lyden af sirener. Bilen er alt for velkendt, og et skummelt smil træder ud af førersiden, og I ser igen ind i pestkontrollens onde, onde øjne. Han er armeret til tænderne, med ting det blinker skarpt i sollyset. Han er her ikke for at fange jer denne gang. Men det det er meget værre."*

Dette er scenariets sidste actionsekvens, så hvis du og dine spillere har brygget nogle vilde angreb og opfindelser, så er det med fordel her de skal bruges!

Pestkontrollen er farligere end nogensinde, og er armeret til tænderne med fælder, giftgas, røgslør og havesakse (og det det er meget værre). Han giver spillerne kamp til stregen, alt imens han håner dem med skældsord.

Det er op til dig som spilleleder at tune ind på dine spillere, hvornår scenen giver mest mening at stoppe i et endeligt knockout. Når dette øjeblik oprinder, så læs dette højt: *"Pestkontrollens smil flimrer på hans læber."*

Med et grynt retter han ryggen, og råber: 'Hva' er det virkelig alt hvad I har? - I må angribe med værre end det!' Hans knæ skælver. Det skal nok kun en stor, fælles knock-out for at slå ham ud nu!"

Læs højt, når han bliver knock-outet: *"Pestkontrollen falder ned på sin ryg, med et kæmpe brag. Hans krop er banket godt og grundigt - han kommer ikke til at rejse sig med det samme. Mandens smil famler, som han siger: 'I er virkelig blevet en familie hva'? Tænk at 4 møgdyr skulle være enden på mig. Men det er desværre er det for sent - se selv.' Han peger med en bævende finger bag ham. Med rædsel i øjnene, følger i den til de blusende flammer, på den anden side af klippen. Det Sidste Træ står opslugt i flammer."*

Scenen slutter: Når pestkontrollen er overvundet, og de har hørt pestkontrollens sidste onde monolog.

Scene 7 – Aske

Formål: De finder træet totalt nedbrændt - hvad gør de så?

Læs højt: *"I kan ikke nå det. Selvom I løber med alt hvad I har lært, brænder træet væk foran jer. Når i kommer op på den anden side, er det ingen blade. Ingen agern. Ingen grene. Ingen bark. De sidste rester forkuller i vinden foran jeres øjne. Der er en fin bunke aske glødende ved jeres fødder. Alt er stille. Hvad gør I nu?"*

Intet fra træet kan reddes - hverken blade, agern, grene eller bark. Det sidste træ er helt brændt ned, og der er intet spillerne kan gøre. De må godt prøve, men det skal gøres alt, at intet virker og alt håb er ude. Prøv virkelig kan give dem en følelse af håbløshed.

Scenen slutter når: scenen begynder at fade ud, og spillerne kigger mod rollernes fremtid.

Scene 8 – Epilog

Formål: At afslutte scenariet, ved at se lyspunkterne i dyrenes nærmeste fremtid ved brug af scenariets virkemidler

I epilogen vendes virkemidlerne "på den anden side" og "sammen om sagerne" en smule på hoved. I stedet for at bruges til vilde improfortællinger, så bruges virkemidlerne til faktisk at se tingene fra en anden side.

Læs højt: *"Alt håb er ude. Træet er brændt ned, menneskene vandt, og der er intet i kan gøre ved det. Men man kan jo altid se efter tingene på den anden side"*

Fortæl spillerne, at dette er deres mulighed for at sætte tingene i et større billede. Ja, træet er brændt ned, og alting virker håbløst, men de har hinanden, og alt det de lærte af deres eventyr sammen.

Scenen slutter når: Det findes en naturlig slutning til deres fremtidsdigtning, ved brug af "på den anden" og "sammen om sagerne" virkemidlerne, og folk føler det er fortalt en god slutning på historien, og scenariet langsomt er slut.





Grævlingen



Hvem er du?

Du har aldrig forstået dit folks store krigshyst, deres territoriale kampe og deres hævngrædighed. Hvorfor kan man ikke bare slås og grine med den passion og ære, der brænder inde i sjælen? Hvorfor skal alting altid handle om hævn eller grådighed?

Du kommer fra en af mange grævlingestammer, der kæmper om at udvide sit territorium i skoven, og selvom du altid har været glad for kamp og ære, så har du aldrig forstået, hvorfor kamp ikke kunne gøres for sjov og man i stedet kunne kæmpe for fred i seriøsitet. Dine grævlingevenner har aldrig taget dine refleksioner seriøst, og nu når Undergangstiderne er over jer alle, var dine forslag om at genopbygge verden stærkere sammen, i stedet for at lede meningsløs krig faldt på døve ører. Du forlod stammen i frustration, og blev hurtigt hvirvlet rundt i en armlægningskonkurrence med kloakrotter ... hvis de bare kunne stoppe med at snyde!

Din rolle i gruppen:

Du er den, der aldrig er bange for at sige sin mening. Du har været i kamp mange gange, og er gruppens kampklare crazyperson altid klar med bjørnefælder, knaldperler og andet gøgl.

3 Karaktertræk:

- Du har følelserne udenpå pelsen, og man er aldrig i tvivl om hvad du føler og du bliver nemt revet med i situationen.
- Du er den største i gruppen. Og kender ikke til ordet frygt.
- Man skal aldrig indrømme sine svagheder! Slet ikke, at du hader vand, og ikke kan svømme.

Hvad er du blevet fortalt om de andre dyrefolk:

Egernene er altid lidt fine på den - de deler aldrig deres madforråd, en god joke eller vil deltage i bare én omgang armwrestling. Det egentlig som om, at egern aldrig slås, men det er tydeligt, der er forskellige kolonier - og de ikke kan lide hinanden. Hvorfor stopper de ikke bare uvenskaberne med en god kamp - de går da glip af det fedeste ved livet! Så får de i det mindste snakket om det!

Skildpadderne er langsomme til at skifte mening og tænker alt for meget. Hvorfor skal der hele tiden alt mulig gammelt og fint til? Der er intet værre end at skulle stoppe for at tænke tingene igennem, så det gøres ordentligt - det er da lidt tabt bag en vogn. Hvorfor kan man ikke bare gå med den simple løsning ligesom os, og bruge det, det er til rådighed?

Froerne er altid de samme ærefulde krigere, det snakker om ritualer, orden og jeg skal give dig af kedelige regler. De er så tæt på den passionerede kampstil, og stadig så langt fra! De må se et eller andet i de ritualer -måske er det noget at lære fra dem? En kampstil, der endelig kan hjælpe dig med at vise dit værd derhjemme?

Inspirationsord til virkemidler og impro!

Mukkert	Muskler	Knaldperler
Bjørnefælde	Metalklør	Guldtænder
Ansigtsmaling	Hakadans	En stor sten



Egernet



Hvem er du?

Du har aldrig helt forstået vigtigheden i at være den sejeste, mest populære eller hvad end ellers man kan kaldes i sociale cirkler. Hvorfor kan man ikke bare glemme forfængeligheden, og nyde vinden bag ørerne som man hopper fra gren til gren, og kun samler de nødder ind man har brug for?

Egernet har aldrig passet ind i egerkolonierne - de har aldrig været helt snusfornuftige nok til at tolke på de andre egerens klikespil og relationer. Egerets afslappede attitude til egerernes sociale hierarkier har gjort dem til en særting blandt sit folk - ikke at deres manglende færdigheder inde for matematik hjalp synderligt. I et samfund der er dedikeret til at hamstre forråd til vinteren, er det svært at være til nytte, når man ikke helt kan tælle på fingrene. Selvom du så gerne ville høre til et sted, blev du til sidst skubbet i et socialt eksil, og blev hurtigt jaget væk af en fæl skovkat, der jagtede dig ind mod lossepladserne. Man er åbenbart så flot, at selv kattene ikke kan lade en være!

Din rolle i gruppen:

Du er holdets hyper atlet og charmerende ansigt udadtil, med klør og hale til at bakke begge dele op. Så længe der ikke stilles svære spørgsmål, kan du altid smyg dig ud af en situation!

3 Karaktertræk:

- Du er energisk og løber aldrig tør for energi og fyrer hellere en uigennemtænkt bemærkning af, end at sidde stille.
- Du kan ikke helt forstå matematik eller komplekse planer om det så gjaldt dit liv.
- Du føler sjældent at du passer ind, og prøver derfor at tilpasse dig til folk omkring dig.

Hvad er du blevet fortalt om de andre dyrefolk:

Grævlingerne er aggressive, vilde og primitive væsner, der bare går op i at slås. At se dem fra trætoppene og sladder omkring dem, virker de som et folk, der wrestler først og snakker senere - og godt kunne bruge nogle negletips hen af vejen. Men de virker også underligt tilfredse? Alting virker lidt mere simpelt hos dem - man er nok aldrig i tvivl, om man hører til.

Skildpadderne er altid så kloge! De ved bare alting, hvis man kan tyde deres ord. Gad vide om de kan lære mig matematik? Jeg har hørt fra flere eger, at hvis skildpadder lærte at klatre i træer, kunne de være det sejeste dyr i skoven. Heldigvis virker det til, at de ikke har megen interesse for at lære nyt - af hvad man hører, har de vist trukket sig meget de sidste par år. En skam.

Froerne virker til at være mere som os - i hvert fald i størrelsen. Der cirkulerer altid vilde historier om 'frøninjæer', men det virker til at være en myte - desværre. De har vidst også en masse traditioner? Teritualer? Det virker meget uoverskueligt, men på den anden side - ville det ikke være ret fedt, hvis reglerne blev sagt højt? Så behøvede man ikke at gætte på, hvordan man passede ind.

Inspirationsord til virkemidler og impro!

Superfart	Karnevalsmaske	Lim
Sukkerenergi	Bananskræld	Spærreild
Klatring-distraktion!	Stenslynge	Tunnel



Skildpadden



Hvem er du?

Din fascination og nysgerrighed for den store verden har altid gjort dig særlig iblandt skildpadderne. Hvor de bellere vil lade som om, at alt var fint, og ligesom i gamle dage, har du aktivt draget ud for at finde denne nye verdens vidundere - og mareridt.

Skildpadden har altid været den sære snegl - dens nysgerrighed overfor menneskehedens teknologi har altid gjort den anderledes i forhold til de andre skildpadder. Skildpadderne holder stadig fast i den gamle verden, hvor der ikke fandtes mennesker på deres levesteder, lossepladserne stadig kun var i byerne og alt åndede fred. Skildpadden har igennem sine opfindelser og forskning ikke forsøgt andet, end at få de andres øjne op for verden - så de kan nå at tilpasse sig apokalypsen, før det er for sent. Men om tingenes tilstand virkede indlysende blev du prompte sendt på en dannelses- rejse da du stillede spørgsmålstegn til traditionerne - og før du fik lov til at orientere dig udenfor bjergets murer, blev du prompte jagtet vildt af pestkontrollen!

Din rolle i gruppen:

Du er den sære snegl i gruppen. Din nysgerrighed overfor menneskehedens teknologi og dine finurlige opfindelser gør dig til den kreative, men lidt ensomme i gruppen.

3 Karaktertræk:

- Du er super klog, og har altid en mærkelig opfindelse ved hånden eller en plan om at lave en!
- Din humor består ordspil og sjove ordtrim, om så omverdenen synes de er 'dårlige'.
- Du hader at flyde med strømmen, og vil hellere genopfinde den dybe tallerken end at bruge en, der allerede er lavet - selv hvis det andet nogen gange vil være nemmere.

Hvad er du blevet fortalt om de andre dyrefolk:

Grævløngerne er altid så fysiske og frembrusende, at man kan undre sig over, at de ikke har revet hinanden i stykker endnu. Dog er deres kampen for overlevelse brav, og tænk hvad de kunne opnå, hvis de bare tænkte sig om en ekstra gang - og faktisk snakke om tingene som logiske dyr istedet for kun at tænke på krig og pralerettigheder. Hm. Gad vide, hvis jeg lærte dem en opfindelse eller to?

Egernerne snakker meget og taler egentlig om ingenting. Folk siger, vi er de kryptiske, men historierne om egenernes klikker, usagte spilleragler og sociale straffe giver mig hovedpine. Dog er deres store foderregnskab og matematiske evner imponerende, men i de sidste år virker det til at de har regnet forkert. Der er i hvert fald færre og færre nøddebuse tilbage...

Frøerne snakker meget om ære, traditioner og forrige generationer, at de næsten skulle blive bedste venner med de gamle skildpadder. Mon nogen af dem tænker fremad? For deres levestil kan ikke fortsætte, hvis deres tevand bliver forgiftet eller deres træsværd knækker... Gad vide, om nogen af dem, kunne være åben for at prøve metalvåben af?

Inspirationsord til virkemidler og impro!

Puns	Elektricitet	Katapult
Faldskærm	Flammekaster	Ordrim
Bowling-kugle	Rustning	Minimissil



Frøen



Hvem er du?

Selvom du gør dit bedste, har det aldrig været godt nok i tempelfrøernes øjne. Som den nye generation er dig og dine medfrøer, blev I sat til at redde verden - en umulig mission, uden de ældres hjælp. Men din bøn om deres hjælp ville de ikke høre på - og sendte dig afsted alene som straf.

Frøerne har traditionerne tro altid skulle leve op til de ældre generationers forventninger - gøre alting bedre, større og vildere end dem der kom før. Dog har de sidste generationer ikke kun skulle gøre verden til et bedre sted, men også redde den fra de forrige generationers overforbrug og ubalance med jordens ressourcer. Men da du bragte problemet til de ældre tempelfrøer, reagerede de med vrede, det er uhørt at kritisere de ældre - og abnormt at anklage dem for ansvarsfralæggelse! Selvom du ikke ønskede andet end hjælp til at bevise dit værd, blev du prompte sendt på at fikse verdens undergang helt alene. Og så, før din ærefulde rejse var helt gået i gang, blev du angrebet af frøernes værste fjende - storken, og blev fløjet langt væk fra hjemlandet.

Din rolle i gruppen:

Du giver aldrig op! Og ser altid det lyse tingene, selv når det ser sortest ud! Din ære vil ikke lade dig fejle, og ninja-agtige træning fra de forrige generationer af frøer gør dig til en hurtig og farlig fjende.

3 Karaktertræk:

- Du forsøger at leve livet ærefuldt og med respekt, også overfor fremmede og dem i nød.
- Frøer er intet uden deres ære! Derfor kan man aldrig afvise en udfordring eller bryde et løfte!
- Alt skal være præcist, perfekt og efter bogen, og man skal ikke lyve, hviske eller andet, hvis du ikke ønsker ulykke over dig! Det er i hvert fald det du er blevet fortalt.

Hvad er du blevet fortalt om de andre dyrefolk:

Grævløerne er eftersigende så blændet af deres egen krigslyst og tørst for sejr, at de ikke bukkes før de slås! Det er højst ulogisk, at man ikke anerkender alle nuancerne af kamp - dramaet, følelserne, passionen... Ak! Hvis de ikke var så store dyr, kunne jeg lære dem det! Selv deres gamle der stadig slås - de går vidst ikke på pension som vores gamle. Måske lytter de så mere til deres unge?

Egernerne er et folk uden traditioner, der drukner i sociale klikker og unødvendige popularitetskonkurrencer. I stedet for at leve efter det man har brug for, og kigge efter verden, så man lever i balance, er de ved at drukne i forfængelighed og overforbrug. De har så mange gaver - de kan ride med vinden, bestige hvert træ og i stedet vælger de at bruge tiden på at file deres negle?

Hvor *Skildpadder* kan dykke lavest, kan vi hoppe højest. Hvor vi er hurtige krigere, er skildpadderne de kloge taktikere - endda med deres egen form for respekt og traditioner! Deres rivende intelligens er uden lige, dog bruger de den mest til at huske gammel, velafprøvet viden, end at tænke nyt. Gad vide, hvad en skildpadder ville tænke, hvis de hørte, jeg var sendt afsted på min ærefulde mission?

Inspirationsord til virkemidler og impro!

Høflighed	Snubletråd	Samuraisværd
Kastestjerne	Pusterør	Vandballon
Trampolin	Gribekrog	Røgbombe