WOTANS KOBBEL
&
DEN MAGISKE FEMKAMP

FASTAVAL 2021

EN
TRYLLESTAVE & ELIKSIR
CO-PRODUKTION
AF
OSCILOWSKI & JESUS BAR MITZVAH

Skrevet af
Marie Wolfsberg Oscilowski & Thor Fejerskov Jensen

Layoutet & Forsidedesign af
Thor Fejerskov Jensen

Tak til
Kristian Bach Petersen for korrektur

Tak til vores spiltestere:
Ann Kristine Eriksen, Maria Bergmann Hamming, Eva Mærsk, Louise Skriver Lægteskov, Morten Pedersen, Simon Rexen Buchholtz, Chris Blæsbjerg, Kristoffer Thurøe, Josefine Mikuta Poulsen

Tak til
Jonas Sanberg & Kristian Bach Petersen for synopsis-feedback

Tak til
Mads Egedal Kirchhoff og Marie Skouenborg for scenarieansvarlighed

INDHOLDSFORTEGNELSE

VELKOMMEN TIL SCENARIET 3
TRUDVANGS MAGISKE VERDEN 5
FORTÆLLING OG STRUKTUR 9
ROLLER 11
BIROLLER 13
SPÅDOMME 15
TEKNISKE UDFORDRINGER 17
SCENEKATALOG 18
SCENEOVERSIGT 31

HANDOUTS

INTRODUKTION TIL SPILLERNE
TRUDVANGS NI HUSE
ROLLER
SPÅDOMME

VELKOMMEN TIL SCENARIET

Tak fordi du har givet dig i kast med at spillede Wotans Kobbel og Den Magiske Femkamp. Vi håber at du og din gruppe får en sjov og god oplevelse. Wotans Kobbel er skrevet til rollespilskongressen Fastaval 2021, og er designet til at skulle afvikles via onlineplatformen Zoom. Du kan sagtens køre scenariet fysisk, I så fald kan du se bort fra de elementer der relaterer sig til at spille online.

Wotans Kobbel er sat i Harry Potter universet, men det er ikke nødvendigt at have kendskab til det på forhånd. De elementer der bliver brugt fra universet beskriver vi senere i scenariet. Hvis du har en spillergruppe med en eller flere Harry Potter fans, er det vigtigt at du gør det klart, at det her scenarie ikke forholder sig til kanon, og at spillerne kan bygge videre, finde på og lave om som det passer dem. Hvis du har en spillergruppe, der ikke kender Harry Potter-universet kan du lægge ekstra vægt at introducerer magi, som du finder i afsnittet **TRUDVANGS** Magiske Verden, og introducerer de elementer vi bruger fra Harry Potter, som du finder under Fortælling.

Wotans Kobbel er et hybridscenarie mellem Young Adult og sportsgenren. Fra Young Adult genren får scenariet sit fokus på forelskelse, at finde sig selv og blive voksen, at føle sig udenfor og anderledes. Fra sportsfilmsgenren får sceneraiet elementerne underdogfortælling, holdånd og konkurrence. I Wotans Kobbel er det især det at føle sig anderledes og udenfor, for så at finde et nyt sammenhold på et hold der er omdrejningspunktet. Hvis nogen bliver forelsket i nogle andre undervejs er det dog klart en bonus.

Wotans Kobbel bliver spillet med fastlagte scener, som alle har en ramme med et mål og fokus, så spillerne ved hvad de skal spille hen imod. Det der især er i fokus for oplevelsen, er spillernes udforskning af rollerne og deres følelsesliv.

Katalysatoren for at rollerne kan finde hinanden er Den Magiske Femkamp. Den er organiseret af den Internationale Sportskomité i troldmandsverdenen. Scenariet starter med at de fem roller rekrutterer hinanden til holdet. Når holdet er samlet, får de kraftig modstand fra de andre elever på skolen. Det presser dem sammen og giver dem lyst til at bevise hvad de kan. Gennem individuelle scener, hvor rollerne oplever forskellige teenagerproblemer støtter rollerne hinanden og deres relationer udbygges. Til sidst rejser gruppen til Schweitz for at deltage i Femkampen. Alt efter hvad spillerne gør undervejs der forskellige muligheder for hvordan femkampen afgøres, men ligegyldigt hvad bliver rollerne budt velkommen hjem til **TRUDVANG** med åbne arme.

Vi ved godt at der teknisk set er syv discipliner og tre prøver.
Det lyder bare bedre med Den Magiske Femkamp og Trekamp var ligesom taget.

TRUDVANGS MAGISKE VERDEN

HVOR?

Wotans Kobbel foregår på den skandinaviske skole for trolddom og heksekunst - **TRUDVANG. TRUDVANG** ligger et ikke nærmere defineret sted i Skandinavien. Det er et naturskønt sted med skov, søer og bjerge i horisonten. Det ligger isoleret, og er ligesom andre magiske steder rundt om i verden beskyttet af magi, så ikke-magiske mennesker enten ikke ser stedet eller simpelthen fortrylles til at gå væk fra eller uden om stedet.

TRUDVANG er indrettet ligesom skolesystemet i Danmark. **TRUDVANG** har elever fra 7. klasse til 3.g, og fungerer som en kostskole eller efterskole, hvor eleverne kan tage hjem i de fleste weekender og i ferierne. De fleste elever kommer fra troldmandsslægter, men enkelte fødes ind i familier hvor der ikke er magi. Eleverne er inddelt i årgange som har timer sammen i mindre grupper eller klasser, nogle obligatoriske og nogle efter valg og særlige evner inden for en bestemt magisk retning. Eleverne er også inddelt i huse. Der er ni huse på **TRUDVANG** som alle er opkaldt efter nordiske guder (og et efter Loke, som jo er en jætte). Nogle mener at de nordiske guder eksisterede engang og var særligt stærke troldmænd og hekse, andre mener at de var/er faktiske guder, under alle omstændigheder omtaler man dem med stor respekt.

Hvert hus har nogle egenskaber tilknyttet, og på **TRUDVANG** mener man at de elever der er tilknyttet et hus, også indeholder disse egenskaber og kvaliteter. Det er muligt at skifte hus undervejs i

sin skoletid. Det anses for helt normalt ikke helt at være sikker på hvem man er og at det kan ændre sig i løbet af de skelsættende år man går på skolen. Typisk kan man skifte en gang om året, men der er eksempler på elever, der har skiftet flere gange i løbet af et år.

Sidst i scenariet kan du finde en oversigt over husene og deres egenskaber. Hver spiller får også en oversigt.

Når du beskriver **TRUDVANG**, kan du trække på ting du har set i film og læst i bøger om gamle kostskoler rundt om i verden, og når du beder spillerne fortælle med er det også i denne retning de kan tænke. Der er biblioteker med gamle bøger. En spisesal hvor hvert hus har et langbord. Hvert hus har et fællesrum, hvor eleverne kan sidde om aftenen og hygge. Udendørs er der urtehaver og drivhuse, hvor ingredienser til eliksirer dyrkes, der er sportsanlæg, søer og dyrestalde. Der er naturskønt med adgang til skove og søer og der er bjerge i baggrunden.

HVAD?

Magi udføres for det meste med tryllestave ligesom de fleste andre steder i verden. Eleverne får deres tryllestave når de starter på skolen. Tryllestaven kanaliserer magi og kan derfor i nogle tilfælde medføre kraftigere magi, men i de fleste tilfælde ofte bare mere præcis magi. På **TRUDVANG** bruger de indimellem også magi udført med hænderne i stedet for tryllestaven. De gør det eksempelvis, når de kanaliserer elementerne og når de spår. Magi med hænderne bruges mest i samfund der er tæt forbundet til naturen, og derfor anses det af mange af de andre europæiske skoler som dårligere og barbarisk magi.

TRUDVANG trækker på nordisk mytologi. Husene er opkaldt efter de nordiske guder, der er udskårne ulve, ravne, ottebenede heste og lignende på døre og i husene. Når eleverne skal håndtere magiske væsner, er det jætter, lygtemænd, marer, nisser og lignende. Det kan være en god ide at tale om hvad spillerne tænker, når de tænker norden og Skandinavien. Især hvis du har ikke-skandinaviske spillere på dit hold.

HVORDAN?

Magi kan mange forskellige ting, men vi bruger primært seks retninger.

Forvandling er magi der forvandler en ting eller et væsen til noget andet for en kortere periode.

Besværgelser kaster man ofte på ting til at få dem til gøre noget, fx svæve eller lyse, komme til dig eller blive stødt væk.

Forsvar mod mørkets kræfter, hvor eleverne lærer forsvars- og angrebsmagi, og hvordan man duellerer.

Magiske dyr og væsner handler dels om hvordan man interagerer med ufarlige, men brugbare dyr. Dels hvordan man håndterer farlige dyr og væsner, hvilket især er det vi bruger i sidste prøve

Eliksirer er trylledrikke der kan alt fra at få folk til at falde i søvn, til gifte og modgifte, til flydende held og meget mere.

Spådom er magien der giver dig indsigt i fremtiden. De kan både komme som syner, men seersker kan også spå i andre ting. De fleste steder spår man i teblade og krystalkugler, men på **TRUDVANG** spår man typisk ved hjælp af indvolde. Jo vigtigere spådommen er, jo større er dyret.

FORTÆLLING OG STRUKTUR

HARRY HVEM?

Harry Potter var en dreng der gik på skolen Hogwarts – skolen for troldmandsskab og heksekunst. Han kæmpede mod den onde troldmand Lord Voldemort, hvis mål blandt andet var at kun renblodede troldmænd kunne blive uddannet på Hogwarts.

> Renblodede troldmænd og hekse kommer fra familier hvor alle har magiske evner. Ind i mellem fødes børn med magiske evner ind i ikke-magiske familier, og de bliver naturligvis trænet i at bruge dem. Den praksis bruger man over hele verden, selvom nogle mener at det fortynder det "rene blod".

Harry Potter og hans to venner besejrede Lord Voldemort og er nu anerkendte i hele troldmandsverdenen, men især i England.

Under Harrys skoletid deltog han i Den Magiske Trekamp, og i finalen døde en af de andre elever, fordi Lord Voldemort slog ham ihjel. Derfor har man ikke gjort noget lignende siden.

Forskellen mellem Hogwarts og **TRUDVANG** er lidt ligesom forskellen på en dansk efterskole og en engelsk kostskole. I Danmark bruger man fornavn om sine lærere, man kører i minibus og spiser rugbrød. På engelske kostskoler er man Des, bruger efternavne på lærerene og har skoleuniformer. Fælles er at de skoler eleverne er på er gamle, smukke slotte, med udskårede trælofter, store balsale og himmelsenge.

Selvom **TRUDVANG** er skandinavisk med nordiske værdier, så er det stadig en magisk og smuk verden, hvor tingene stadig bare er lidt mere historisk lækre og smukke.

STRUKTUR

Scenariet er inddelt i tre akter.

Første akt har fokus på at introducere rollerne for hinanden og spillerne, at starte konflikterne op og at introducere Den Magiske Femkamp.

Andet akt fokuserer på hvordan skolens øvrige elever fryser rollerne ude, og latterliggør deres deltagelse Den Magiske Femkamp. Det ydre pres, hjælper gruppen med at finde hinanden som hold. Deres relationer uddybes enten som venskab eller som kærlighedsrelation.

Tredje akt er resolution og klimaks på fortællingen. De sidste konflikter konfronteres eller afsluttes, relationer afsløres i deres sande form og Den Magiske Femkamp afsluttes.

Scenariet spilles i en række scener, med muligheder for at spillerne selv kan byde ind i sidste akt, for at afslutte deres fortællinger. Scenerne er bygget op af en rammesætning og en måde scenen afsluttes. Det giver spillerne mulighed for selv at udforske den enkelte scene, men hjælper dem ved at give dem noget de kan arbejde hen imod.

Der er tre forskellige slags scener. Almindelige rollespilsscener, som beskrevet ovenfor. Så er der montagescener, hvor du ved spørgsmål lader rollerne fortælle hvad der er sket over en given periode og i den første af prøverne i Femkampen. Den sidste slags scener er spådomsscener, som vil blive forklaret i et afsnit for sig.

Når du sætter scener, beskriver du først hvad scenen går ud på, så hvad den slutter med. Hvis det ikke lykkedes at trække scenen i den rigtige retning, så klipper du scenen.

Herefter beskriver du starten eller får den rolle der er i fokus til det. Det står nærmere beskrevet i scenekataloget

Vi anbefaler at du holder pause mellem introduktionen og 1 akt, og imellem 2 og 3 akt. Hold det kort, og fortæl det til spillerne på forhånd.

Der vil være tre billedfiler til dig med scenariet. Det er oversigtsark over akterne. Download dem inden start og skift billede hver gang du skifter akt. På den måde har spillerne hele tiden overblik over hvor langt i fortællingen de er og hvad der er fokus på.

ROLLER

Scenariet har fem roller. Nogle af dem kender hinanden godt, andre ved bare hvem de andre er, som man gør med unge man går på årgang med..

Der er masser af forskellige kroge spillerne kan tage fat i og udforske i rolleteksten. Det er rollerne og deres følelsesliv der er kernen i scenariet, og derfor skulle der gerne være forskellige veje for spillerne at tage, så alle kan få en god oplevelse. I relationerne til de andre roller er der indlagt forskellige spirer af romantisk karakter, men det er på ingen måde de eneste veje at gå.

Relationerne er antydet, fordi netop relationerne og muligheden for forelskelsesspil er der hvor spillerne har størst indflydelse. Det er tænkt som muligheder at gå, og derfor har vi skrevet rollerne så det ikke bliver forudbestemt fra os præcis hvad der skal ske her.
Alle rollerne går i hvad der svarer til 1.g og er ca. 16-17 år

Magne er det altid glade hjerte i gruppen. Det er ham der brænder allermest for konkurrencen. Han er den der er allermest bevidst om at han ikke hører til nogen steder, men som også mest aktivt søger et sted, at passe ind. Hans tvillingesøster Nanna er også en del af gruppen.

Ene er så konkurrenceminded at hun ser alle relationer som udvekslinger. Hun har svært ved at forstå ægte interesse. Hun er den der er mest tilfreds med sit hus, men er også, selvom hun har svært ved at indse det, utrolig ensom.

Solveig er bange for at blive såret, og derfor skubber hun folk væk. Hun vil så gerne turde stole på folk og finde ægte venner, men tør ikke. Solveig er i Hus Freja sammen med Nanna.

Nanna passer ikke ind samme sted som alle andre i hendes familie. Det nager hende, og får hende til at føle sig som en fiasko. Hun er hvad man nok ville kalde emo, men på den måde som kun en ung, smuk og blond teenagepige kan være det.

Lauge prøver alt for meget, og det gør hans liv lidt svært. Han er klog, men socialt akavet og har svært ved at aflæse sociale situationer. Han kæmper også med de mere lyssky sider i Hus Loke, og hører heller ikke rigtig til der. Lauge og Magne er venner, fordi Magne som den eneste ikke får ødelagt sit humør af at Lauge konstant verbalt træder i spinaten.

CASTING

Når du caster er der i virkeligheden kun en ting du skal være særligt opmærksom på, og det er rollen som **Nanna**. Hun skal samle trådene i spådomsscenerne, og derfor er det vigtigt at det er en der er tryg ved at finde på og fortælle, der spiller hende.

Magne er nok den rolle der er nemmest at gå til.

Ene kan være svær at balancere, men virker til gengæld fint selv for nye spillere, fordi hendes konflikter er nemme at sætte sig ind i og iscenesætte.

Solveig kan være svær at spille, fordi man skal balancere hendes skarpe tunge, og hendes usikkerhed.

Lauge skal helst spilles af en der formår at sige dumme ting, og stadig charmere.

BIROLLER

I løbet af scenariet er der et par biroller du som spilleder skal spille. Her er en kort beskrivelse af dem og deres funktion.

TRUDVANG

Karl Bue - Kontaktlærer for Hus Odin

Karl Bue er kontaktlærer for Hus Odin. Det er en super nem tjans, som han er rigtig glad for. Lige nu er der ikke nogen elever i huset og det har der ikke været længe. Karl er primært ansat på TRUDVANG fordi de har et meget veludstyret bibliotek, og han er meget optaget af sine studier af Magiens Historie i Norden.
Gruppen opsøger ham, fordi de har brug for, at der er en lærer tilknyttet holdet. Til at starte med er han ikke interesseret, men det vil være en fordel for ham at sige ja så han kan sige til Rektor, at han faktisk har elever.
Eleverne kan slå på at han ikke behøver at lave noget, men bare kan have sit navn på som kontaktlærer for holdet, så han kan have god samvittighed overfor rektor.

Harald, Asbjørn og Sol, Fra Hus Thor

De tre bøller fra Hus Thor, der gør livet surt for gruppen. De er en gruppe klassiske bøller, der mobber gruppen, og som altid presser det lige til grænsen og måske lidt ekstra.
De skal bruges til at udfordre gruppen, og give dem en følelse af at være udskud, og nogle tabere. Nogle af deres påfund er at kaste hundekiks efter rollerne, kalde dem hvalpe og gø af dem på gangene.

DET BRITISKE HOLD FRA HOGWARTS

Holdkaptajn James Wood
Aurora Goldmann, Merietta Wylder, Malkin Laws, Daniel Parkinson

Holdet fra Hogwarts er gruppens antagonister i selve Femkampen, og de tror generelt, at de er bedre end alle de andre, fordi de er briter og fra samme skole som Harry Potter. De har intet tilovers for **TRUDVANGS** hold, og anser dem som en flok ucivilisere vilde fra norden med en masse barbariske skikke.

Daniel Parkinson er undtagelsen på holdet. Han er generelt en flink fyr, og synes at det skal være fair for alle deltagere. Han skal bruges til at vise at heller ikke de andre skoler kun er på en bestemt måde. Han kan også bruges til at skabe jalousi internt på holdet, ved at vise interesse for en eller flere af rollerne til ankomstfesten i Schweiz.

SPÅDOMME

Der er to spådomsscener i Wotans Kobbel. Spådomme fylder meget i nordisk mytologi. Nornerne, de tre skæbnegudinder, spinder menneskets skæbnetråde og deres fremtid. Den fremtid kan magiske mennesker få indblik igennem spådomsritualer. Som nævnt spår skandinaviske hekse og troldmænd ved at ofre et dyr og spå i dets indvolde. Jo vigtigere spådommen er, jo større er dyret. I scenariet beslutter Nanna på et tidspunkt at spå gruppens fremtid i Femkampen. Den anden spådom er anden prøve i Femkampen.

Spådomme i scenariet er en gruppescene. Ved en spådomsscene får hver spiller en tegning, som de skal tolke på. Der er masser af forskellige symboler, ord og runer som spillerne kan tolke i forskellige retninger. Som spilleder spørger du hver rolle hvad de ser og tolker på deres billede og til sidst beder du Nanna fortælle hvad hun ser i dyret hun spår i. Det er altså den spillers opgave at samle trådende hun har tolket i sit billede, og de ting de andre spillere har sagt. Spådommene er en måde at hinte for spillerne hvad der sker senere, så de kan spille hen imod det.

Det kan være lidt intimiderende for spillerne at spå. Derfor er det vigtigt, at du gør det klart at de ikke skal gætte noget bestemt. Især i sidste spådom, hvor spillerne skal spå om hvad der skal ske i sidste prøvelse, kan du hjælpe spillerne med at føle sig mere sikre. Gør det klart at dommerne ser tilfredse ud med det de hører spået, og når spillerne nævner noget konkret, så forsøg at huske det så du kan inkorporere så meget som muligt i labyrint-prøven.

Rent teknisk er spådomsbillederne markeret og vil være en del af den samlede pakke til hver spiller. Husk at sige, at de ikke skal se på billederne før du siger til.

Sig til Nannaspilleren at det er en god ide, hvis vedkommende har noget at skrive stikord ned på. Det er en hjælp især i sidste spådom, når rollen skal svare på hvad, hvor og hvordan sidste prøve kommer til at foregå

TEKNISKE UDFORDRINGER OG DERES LØSNINGER

Hver rolle har en billedfil de skal bruge som baggrund når I spiller. Baggrunden har et billede af rollen, de stikord der beskriver rollen kort og det hus rollen tilhører. Nogle computere har for dårligt kamera til at få baggrundsbillederne til at virke, og så skal de spillere bare droppe det. Lad være med at bruge alt for lang tid på det, da det er drænende.

Derudover har rollen to andre billedfiler, som de skal vente med at kigge på til I skal spille spådomsscenerne.

Du får tre billedfiler som en del af scenariet, en for hver akt, som du skal bruge som baggrundsbillede. De hjælper spillerne til at have overblik over scenariets fremgang.

Når du har castet rollerne, så bed dem om at navngive sig selv til deres rollenavn. Det gør det meget nemmere når I spiller.

Hvis du har en spiller på en tablet, er det en god idé **ikke** at caste den person som Nanna, det er svært at skifte mellem Zoom og spådommene.

SCENEKATALOG

AKT 1

Første akt handler om at introducerer de store temaer, rollerne til hinanden, starte interne relationer og samle holdet.

“Holdet Samles”

Scenariet starter med en række korte scener, hvor rollerne rekrutterer hinanden. Du skal starte med at høre, hvem der gerne vil overbevise Magne om at invitere sig med på det hold, de tror han har. Herefter inviterer Magne en af de andre med, og så ruller bolden videre derfra, sådan at det er den der er blevet inviteret i sidste scene, der inviterer den næste.

Når du sætter de små scener, så findes den der skal inviteres i sit opholdsrum, undtagen Nanna der kan findes på biblioteket. Bed spillerne der bliver opsøgt om at beskrive det lokale de sidder i, og hvad de laver og start så scenen med at de bliver opsøgt. Det er muligt for en rolle at sige nej til at være med første gang de bliver inviteret. Hvis de gør det, spørger du hvem der så forsøger at overtale vedkommende, som så skal sige ja.

Når alle roller er med på holdet slutter introduktionscenerne.

“Rektors Urimelige Krav”

For at rollerne kan deltage i konkurrencen er det et krav fra rektor Astrid Sortebjerg, at de skal have en lærer tilknyttet.

Rollerne har forsøgt sig med lidt forskellige lærere der alle har sagt nej. De beslutter at opsøge Karl Bue, den excentriske kontaktlærer for det tomme Hus Odin og skolens bibliotekar. Han har indtil videre været utrolig tilfreds med sin opgave med at være kontaktlærer for et tomt hus, men rektor er begyndt at se skævt til hans manglende kontakt med elever og hans ensidige fokus på sin forskning.

Scenen slutter, når rollerne har overtalt Karl Bus til at være deres kontaktlærer.

“Udstødt”

De andre elever har fundet ud af at Karl Bue er deres kontaktlærer. For at understrege hvor latterlige rollerne er, og hvor åndssvag de synes Femkampen er, har de hængt et banner op over Hus Odins bord i spisesalen. Her har de skrevet Odins Hvalpe, og de gør det klart, at de forventer at rollerne nu sidder ved det bord og spiser. Alene og udstødt. Hvis nogen af rollerne sætter sig ved deres normale borde, får de af vide at de ikke kan sidde sammen med dem, men skal sidde henne ved de andre hvalpe.

Scenen slutter, når nogen græder.

“Odins hus”

Selv Karl Bues stenhjerte synes det er synd for “Odins Hvalpe”. Han opsøger rollerne og tilbyder dem at træne i Hus Odins fælleslokale, for de kan jo ligeså godt følge med hele Odin-tingen, når nu de andre elever har koblet holdet og huset sammen.
Gruppen sidder i salen og snakken falder på holdnavne.

Scenen slutter når holdet har fundet et.

AKT 2

I anden akt kan rollerne udfolde deres interne relationer i enkeltscener. Holdet gør sig klar til Schweiz. De tilbydes lette løsninger på svære situationer.

“Jeg kan ikke”

Nanna har haft det svært. Hus Freja har frosset hende ude, holdet er nyt for hende. Hun er usikker på de relationer, hun er ved at skabe. Få Nanna til at fortælle, hvor hun holder til, når hun skal tænke.

Spørg hvem af de andre der opsøger hende, og lad scenen starte med at Nanna bliver opsøgt.

Scenen slutter når de to bliver afbrudt. Hvis ingen af rollerne gør det inden scenen trækker i langdrag, så afbryder du. Det er vigtigt at det ikke bliver for langt i spyttet, men giv samtidig spillerne en chance for at spille scenen ud.

“Den onde studievejleder”

Ene er blevet anbefalet en holdsport af studievejlederen. Men efter at Ene har valgt det eneste hold hun er velkommen på, har han alligevel ændret mening. Scenen starter uden for studievejlederens kontor, hvor Ene er blevet bedt om at genoverveje sine valg.

Spørg hvem af de andre der støder til Ene og lad dem udspille scenen, hvor Ene skal beslutte sig for hvad hun gør.

Scenen slutter når Ene har truffet en beslutning om sin fremtid på holdet.

Denne scene er lidt speciel, fordi Ene kan beslutte at trække sig fra holdet. Det gør spilleren nok ikke, men hvis vedkommende gør, så spil endnu en scene, hvor hun skal fortælle holdet at hun trækker sig, så de kan overbevise hende om at lade være.

Hvis spilleren stadig lader Ene trække sig, så sig off game, at det betyder at Ene ikke længere er en del af historien og hvis spilleren insisterer kan du bede vedkommende logge af. Det her er et ekstremt tilfælde, og vi forestiller os ikke at det kommer til at ske, men hvis det gør er du nu forberedt.

Montagescene: “Øvelse gør mester”

Scenen er en måde at springe i tid, hvor spillerne har mulighed for at signalere til de andre hvordan deres roller udvikler sig.

Stil spørgsmålene i nedenstående rækkefølge.
Magne: Hvordan passer du på de andre på holdet?
Solveig: Hvordan er det at være en del af et hold?
Ene: Hvad har du lært af at være en del af holdet?
Nanna: Hvad har du lært om dig selv efter du kom med på holdet?
Lauge: Hvordan hjælper du de andre på holdet?

“Spådom om holdets fremtid i konkurrencen”

Når Trudvang deltager i konkurrencer af anden art, er det normalt kotumen at spådomslæreren spår holdet. Men spådomslæreren har valgt ikke at tilbyde dette til rollerne. Derfor har Nanna besluttet at gøre det selv. Scenen starter en sen aften hvor spillerne har sneget sig ud og ned i Hus Odin. Her har Nanna medbragt en høne (eller fået Lauge til det), som hun ofrer få at få indsigt i fremtiden. Når alle roller har fortalt hvad de ser (ud fra de billeder der er en del af deres roller), samler Nanna trådene og fortæller hvad hun ser ske for dem i Femkampen.

Scenen slutter når rollerne har haft mulighed for at reagere på spådommen.

“Misset træning”

Magne er normalt den, der dukker først op til træning. Men denne gang er han slet ikke kommet. Spørg Magne hvor han holder til, og spørg de andre hvem der finder ham der?

Scenen slutter, når nogen har afsløret en hemmelighed.

“Make it work!”

Lauge har valgt at designe uniformer til hele holdet. Han vil så gerne gøre de andre glade. Beskriv hvordan Lauge har udstillet uniformerne. Bed spilleren beskrive dem, og spørg så hvem der ankommer først. Sig til de andre spillere at de ankommer som de synes er passende.

Scenen slutter, når holdet har besluttet om de vil bruge uniformerne.

“Ulvehyl på gangene”

Skolens bøller har udset sig den lidt ensomme Solveig som særligt offer for deres chikane. De har kastet hundekiks efter hende, og har en tendens til at dukke op når hun er alene. Efter Avancerede Eliksirer sker det endnu engang, men denne gang dukker nogle fra holdet op og forsvarer Solveig. Sig til spillerne at de kan bryde ind når de finder det passende. Imens spiller du en af bøllerne.

Scenen slutter, når Solveig forsvarer sig selv.

“Rejsen til Schweiz”

Gruppen er på vej til Schweiz. De bliver kørt til toget i en minibus. Spørg dem hvem der sidder ved siden af hvem i toget.
Om aftenen bliver toget forvandlet til et man kan sove i. Alle sover i køjesenge. Solveig har hørt om eliksiren Felix Felicis - flydende held. De skal diskutere om de vil bruge eliksiren i konkurrencen, selvom det er snyd.

Scenen slutter, når de har truffet en beslutning.

AKT 3

I tredje akt handler alting om at afslutte. Trekampen afsluttes, og vinderen kåres. Det er også her rollernes interne historier kan finde deres afslutning.

“Velkommen til Schweiz”

Konkurrencen foregår på et gammelt slot indrettet til lejligheden, med store hotelagtige værelser i gammel stil, store sale til konkurrencerne og i bjergene en sindrigt fortryllet labyrint. Der er tykke tæpper, store lysekroner, mørkt træ og velourgardiner. Og et meget gammelt bibliotek, som er yderst tiltalende for hr. Bue.
Holdet får anvist deres værelser - et til pigerne og et til drengene.

Om aftenen er der fest, bed spillerne fortælle hvordan deres roller gør sig klar til festen. Det er en storslået mulighed for et ægte teen moment, hvor nogen ankommer og andre spændt venter for foden af trappen.

Ved festen skal du give rollerne mulighed for at være akavede i deres pæne tøj. Giv dem lidt frihed. Men de skal møde holdet fra Hogwarts, der holder hof med de andre hold. Især deres holdkaptajn er en kæmpe nar, der kalder dem uciviliserede til deres åbne ansigt, og trækker festen væk fra dem.

Daniel Parkinson er medlem af holdet, og beklager sine

holdkammeraters opførsel. Han er generelt mere fascineret end skræmt over Trudvangs anderledes former for magi. Hvis der er behov for eksternt pres på kærligheds relationerne, kan du passende bruge ham som en måde at gøre en eller flere af rollerne jaloux.

Giv spillerne mulighed for at sætte scener

Montage: Første prøvelse

Scenen er sat til at vise hvad der sker i første prøvelse. Husk at spørge dem om de snyder, hvis de ikke har truffet en endelig beslutning om Felix Felicis.
Hvilke eliksirer skal I lave Solveig? Hvordan går det?
Ene skal duellere mod deltageren fra Frankrig. Hvordan går det?
Hvad forvandler du Lauge? Hvad bliver det til?
Hvilke besværgelser skal I fremvise Nanna? Hvordan går det?
Magne skal deltage i en quiz, med forskellige spørgsmål om magi. Hvordan klare Magne det?

Fortæl kort hvordan holdet klarer sig. De lægger som femte eller sjette hold ud af femten. Hvis alle beskriver hvordan de klarer det virkelig godt, kan du rygge dem lidt op. Det er vigtigt, at de kan klare sig bedre i anden prøve og stadig ikke ligge helt i toppen.

“Hjælp fra en uventet kant”

Det er egentlig meningen at anden prøve skal være hemmelig. Om aftenen efter første prøve, mens holdet sidder på pigernes værelse banker det på døren. Daniel banker på og fortæller at deres hold har fået at vide, at anden prøve handler om at skulle spå hvad tredje prøve går ud på. Det vil have direkte indflydelse på tredje opgave. Han synes det er uretfærdigt og deler derfor sin viden.

Scenen slutter, når rollerne har besluttet hvordan de vil forberede sig.

Spådomsscene: Anden prøve.

Denne scene fungerer ligesom første spådomsscene, men her skal rollerne fortælle hvad der kommer til at ske, hvem der kommer til at være involveret og hvor det kommer til at foregå.
Du må gerne nævne at dommerne ser positive ud, så spillerne ikke føler sig usikre, men i stedet bliver bekræftet i at de gør det rigtigt. Husk hvad de siger og inkorporer så meget du kan i sidste prøve.

“Labyrinten”

Sidste prøve er en labyrint. Spillerne bliver sendt ind som tredje hold, fordi de klarede spådomsprøven så flot.

Spørg spillerne hvad de møder. Hvis de har nævnt noget konkret, så brug det. Ellers så møder de magiske væsner de skal forbi, illusioner de skal bryde, magiske planter der forsøger at lulle dem i søvn.

Når de har mødt et par udfordringer støder de på Daniel. Han har runer skåret ind i håndfladerne. Han er ikke til at få kontakt med og har vendt det hvide ud af øjnene. Rollerne genkender det som at han bliver brugt som et slags magisk batteri. Hans hold dræner ham. Det er som sådan ikke farligt, bortset fra at de har efterladt ham i en labyrint fyldt med monstre. Hvis gruppen vælger at tage ham med gør det dem langsommere. De kan ikke bryde besværgelsen.

Beskriv scenen hvor de når til midten af Labyrinten. Hvordan holdet fra Hogwarts raser mod midten. Rollerne vil højst sandsynligt forsøge at stoppe dem og scenen må du køre efter hvad spillerne har valgt at gøre tidligere, men her er et par muligheder.
Hvis spillerne har valgt at efterlade Daniel er det holdet fra Hogwarts der kommer først, og holdet fra Trudvang taber uden større ståhej.

Hvis de har taget Daniel med og ikke truffet andre skæbnesvangre valg, vinder holdet fra Hogwarts, men de udskammes for at have dårlig sportsmandsånd, og rollerne får en særlig pris for at udvise bedste sportsmandsånd. De andre hold hylder dem.

Hvis holdet har taget flydende held, så vinder de konkurrencen. Hvis holdet har givet andre flydende held, bliver det opdaget og det hold bliver diskvalificeret, men rollerne vinder ikke.

“Vinderen afsløres”

Når vinderen afgøres fortæller du en kort scene ud fra ovenstående scenarier.

“Hus Odin”

Spillerne vender hjem. Endnu engang hentes de i en minibus på stationen. Tilbage på Trudvang gør ingen noget større ståhej ud af deres ankomst. Karl Bue trækker dem til side og fortæller, at han ikke ville synes det var det værste i verden, hvis Hus Odin blev genopfundet som noget nyt og mere moderne. Men han gider ikke hvem som helst, så det kan rollerne jo lige overveje. De har mulighed for at snakke sammen, og sætte de sidste enkeltscener.

“Wotans Kobbel”

I scenariets sidste scene skal spillerne ind i spisesalen. Det er en spejling af første spisesalsscene. Beskriv hvordan der er helt stille da de træder ind. Beskriv hvordan banneret over Hus Odins bord er blevet skiftet ud, så der nu står holdets officielle navn, og beskriv så hvordan alle de andre elever byder dem tilbage med klapsalver. Herefter slutter scenariet.

OVERSIGTSARK TIL SPILSTART

Fortæl at scenariet tager ca. 4 timer at spille.

Fortæl om settingen for scenariet

- Det er ikke nødvendigt at være Harry Potter Fan for at spille scenariet.

  - Harry Potter var en dreng der kæmpede mod en ond troldmand i 90'erne
  - Dengang var der en magisk trekamp, hvor en af deltagerne døde
  - Harry Potter gik på Hogwarts, der er en af de ældste skoler og placeret i England

- Magi udøves med tryllestav normalt, men på Trudvang også med hænderne. Det anses for barbarisk og underlødigt andre steder.

  - Beskriv de former for magi der bruges - Forvandling, Besværgelser, Magiske dyr og væsner, Eliksirer og Forsvar mod Mørkets Kræfter

  - Forklar hvordan spådomme virker på Trudvang, og hvordan det er anderledes fra andre steder (spå i indvolde frem for teblade).

- Forklar om Trudvang

  - Ligger naturskønt i Skandinavien.
  - Gammelt slot - tænk smukke bygninger og udskårede træpaneler
  - Ni huse - der er et handout
  - 7. Klasse til 3.g, alle roller går i 1.g
  - Det er dansk inspireret, dvs. ingen uniformer, på fornavn med lærerne osv.
  - Det er skandinavisk folklore der trækkes på, hvad betyder det?

Fortæl om rollerne

- Magne altid positiv, og meget begejstret for Femkampen. Har skiftet hus mange gange. Er rodløs.
- Ene er ekstremt konkurrenceorienteret. Vil gerne være med fordi hun skal deltage i en gruppeaktivitet. Er ensom.
- Solveig er bange for at blive såret. Bliver aldrig spurgt om hun vil være med til noget. Savner venner.
- Nanna er tvilling til Magne. Emo og meget optaget af social retfærdighed.
- Lauge er Magnes akavede ven. Dygtig i skolen, men siger altid dumme ting, der gør folk sure.

- Alle roller har kroge til kærlighedsrelationer til hinanden på tværs af køn. Spillerne skal naturligvis kunne spille på dem de er trygge ved.
- Hvis man er usikker på om en spiller er med på en kærlighedsrelation kan man sende en besked til denne i zoom eller på den digitale platform man benytter,

Fortæl om strukturen i scenariet

- Tre akter - giv stikord og fortæl at de står på dit baggrundsbillede
- Almindelig scener sætter du. Der bliver givet en slutning, så spillerne har et mål med scenen. Hvis det ikke virker klipper du scenen.
- Det er muligt at komme med input til scener i tredje akt.
- Montagescener er spørgsmål du stiller, og som spillerne svarer på som deres rolle.
- Spådomsscener er særlige
  - Alle har et billede som I tolker ud fra
  - Man kan ikke tolke forkert
  - Nanna-rollen samler trådene i de scener.

Når du har introduceret elementerne caster du spillerne. Fortæl dem at de skal bruge baggrundsbilledet. Fortæl dem at der er pause når de har læst rollerne og mellem 2. Og 3. Akt.

SCENEOVERSIGT

AKT 1
(CA. 45 MIN)

Skolen, holddannelse, introduktion af karakterer

“Holdet Samles”
Hvem spørger Magne? Bolden ruller her fra.

“Rektors urimelige krav”
Rektor siger, at for at have et hold til Femkampen skal man have en kontaktlærer. Mange lærere har allerede sagt nej. Gruppen opsøger den excentriske Karl Bue.
Slutter når I har overtalt Karl.

“Udstødt”
I spisesalen. De andre har fundet ud af at Hus Odins kontaktlærer er tilknyttet holdet. De har hængt et banner over Oins bord.
Slutter når nogen græder.

“Odins hus”
Karl Bue tilbyder dem Hus Odins fælleslokale til at træne i, da det står tomt.
Slutter når I har fundet et holdnavn.

AKT 2
(CA. 75-90 MIN)

Konflikt, sammenhold, moralske dilemmaer

“Jeg kan ikke”
Nanna har en krise. Hvor er hun? Hvem opsøger hende?
Slutter når nogen afbryder.

“Studievejlederens Onde Plan”
Ene har været hos studievejlederen, som har spurgt om det nu er fornuftig brug af tid at deltage i konkurrencen. Hvem finder hende lige efter?
Slutter når Ene har truffet en beslutning om holdet.

Montagescene: “Øvelse gør mester”
Magne: Hvordan passer du på de andre på holdet?
Solveig: Hvordan er det at være en del af et hold?
Ene: Hvad har du lært af at være en del af holdet?
Nanna: Hvad har du lært om dig selv efter du kom med på holdet?
Lauge: Hvordan hjælper du de andre på holdet?

“Spådom om holdets fremtid i konkurrencen”
Som traditionen siger, bliver hold der skal deltage i konkurrencer spået. Ingen har tilbudt at spå jer, så Nanna gør det.
Slutter når der har været mulighed for at reagere.

“Misset træning”
Magne er ikke dukket op. Hvorfor? Hvem opsøger ham?
Slutter når nogen deler en hemmelighed.

“Make it work!”
Lauge har designet uniformer til holdet skal afsted.
Hvordan ser de ud?
Hvordan reagerer I andre?
Slutter når I er blevet enige om, om I bruger uniformen.

“Ulvehyl på gangene”
Solveig bliver passet op på gangen. Hvem kommer til undsætning?
Slutter når Solveig forsvarer sig selv.

“Rejsen til Schweiz”
Gruppen er på vej til Schweiz. Taktik-snak.
Hvem sidder ved siden af hvem?
Felix felisis om aftenen i sovevognen.
Slutter når I som gruppe har besluttet om de vil snyde eller ej

AKT 3
(CA. 60 MIN)

Resolution og klimaks

“Velkommen til Schweiz”
Tjek in
Fest om aftenen. Hvordan gør de sig klar?
Hogwarts-holdet er afvisende.
De møder Daniel.

Mulighed for at sætte individuelle scener.

Montage: Første prøvelse
Hvilken eliksirer skal I lave Solveig? Hvordan går det?
Ene skal duellere mod deltageren fra Frankrig. Hvordan går det?
Hvad forvandler du Lauge? Hvad bliver det til?
Hvilke besværgelser skal I fremvise Nanna? Hvordan går det?
Magne skal deltage i en quiz, med forskellige spørgsmål om magi.
Hvordan klare Magne det?

“Hjælp fra en uventet kant”
Anden prøve er hemmelig, men Hogwarts har fået at vide hvad det går ud på. Daniel har dårlig samvittighed og fortæller rollerne at de skal spå og forudse, hvad de skal i tredje opgave.
Slutter når rollerne har besluttet hvordan de forbereder sig.

Spådomsscene: Anden prøve.
Slutter når Nanna har samlet trådene

“Labyrinten”
Rollerne har klaret spådommen så godt, at de er tredje hold der træder ind i labyrinten.
I finder Daniel. Han bliver brugt som magisk batteri.
Slutter når pokalen bliver rørt af et hold

“Vinderen afsløres”

“Hus Odin”
Karl Bue tilbyder dem at blive i Hus Odin.
Sidste mulighed for at snakke.
Slutter når rollerne har reageret.

“Wotans Kobbel”
Banneret over jeres bord er lavet om. I bliver modtaget med klapsalver.

TRUDVANGS NI HUSE

IDUN
Atletisk
Arbejdsomhed
Vedholdenhed
Perfektionisme

FRIG
Viden
Fremsynethed
Beskytter
Husholdnig

LOKE
Spøgefuld
Forandrelighed
Iderighed
Kreativ

BALDER
Skønhed
Kunstnere
Nytækning
Abstrakt

FREJA
Frugtbarhed
Frisind
Rummelighed
Kærlighed

THOR
Råstyrke
Stædig
Dumdristighed
Mod

NJORD
Elementerne
Tilbagetrukken
Uselvisk
Meditation

TYR
Dyr
Fælleskab
Forsvar
Selvopofrelse

ODIN
Traditionel
Konservativ
Individualist
Status Quo

NANNA

Emo, ensom og betænksom

HUS FREJA
(Frugtbarhed, Frisind, Rummelighed, Kærlighed)

Den dag du startede på Trudvang føltes det som om verden lukkede sig omkring dig. Vejen strakte sig foran dig som en tunnel. Ingen frihed til at bevæge sig, bare den sti der allerede var lagt for dig af andre. Alle i din familie har fundet sig til rette i Hus Freja. Nogle af dem har selvfølgelig prøvet et af de andre, sådan bare for at være sikker på at de er det rigtige sted, men ingen har nogensinde valgt et andet hus. Du tænkte, at du ligeså godt kunne få det overstået og starte der. Din mor sagde også til dig, at hun glædede sig til at du ville blive en del af hendes hus. Så nu er du her, og det er jo fint nok. Du har bare ikke den der følelse som andre beskriver. Som om at ens hus er et par behagelige tøfler, man føler sig tilpas i. At man i ens Hus føler sig fri til at tænke, føle og sige hvad man vil, hvor de andre føles som ens forlængede familie. Kan det stadig nå at komme, selv efter 3 år?

Under alle omstændigheder kan du ikke skifte. Du tager nemlig familiens traditioner alvorligt, og gør hvad du kan for at gøre dem derhjemme stolte. Især på grund af din tvillingebror Magne. Han er ligeglad med traditioner. Han gør bare hvad der passer ham. Han har skiftet hus hvert semester siden I startede på skolen. Lige nu er han i Njord af alle steder. Hvad mon han gør, når han er igennem dem alle og ikke passer ind nogen steder? Han er altid så lalleglad og optimistisk, og selvom noget i dig lidt ønsker at din bror får noget realitetssans ind i hovedet, så er du også bekymret for hvad der sker når han opdager hvor mørk og trist verden er. Hvad hvis Ragnerok faktisk kommer en dag? Så er han bare totalt uforberedt. Men hvis Ragnerok kommer, så er det hele måske i virkeligheden ligemeget?

Nogle gange ville du bare ønske du bare kunne ligge på din seng, høre musik og tænke over livets forgængelighed. Det er bare svært når Magne er i problemer og du har runer for.

Du er bekymret for om verden bevæger sig hurtigt nok fremad. Hvem tager sig af nissernes rettighed til ferie og løn under sygdom? Får de egentlig overhovedet løn? Der er så mange magiske væsner, der bliver behandlet dårligt i det magiske samfund. For eksempel varulve. Hvad har de nogensinde gjort nogen? Altså ud over at bide nogen ved fuldmåne. Og det er jo ikke deres skyld at de har en sygdom, vel? Nogen burde gøre noget.

DEN MAGISKE FEMKAMP

Dengang det hed Den Magiske Trekamp blev de fysisk stærke - altså mænd - favoriseret helt vildt. Det har været sådan en testosteronfest, hvor mænd kan klappe hinanden på skuldrene og vise hvor gode de er. Det skulle eftersigende være anderledes nu, og måske er troldmandsverden begyndt at bevæge sig ind i det 21'ende århundrede (men altså, det hedder stadig trold*mand*sverdenen, ikke? Så lad være med at håbe for meget. Så bliver man alligevel bare skuffet). Men Magne har snakket så meget om den konkurrence nu, at du nogengange er begyndt at planlægge hvad man skulle gøre. Men det vil sikkert bare blive dødsygt. Der er sikkert ingen der ville være med på holdet alligevel. I hvert fald ikke hvis du spurgte. Alle synes det er nederen. Hvis du skulle være med, skulle du nok være den der stod for besværgelser. Det er dit bedste fag. Så kunne du være med for Magnes skyld. Hjælpe ham med ikke at komme i for store problemer, som han ellers plejer. Du er heller ikke sikker på at det overhovedet kan undgås at du skal med, for på det sidste er du begyndt at Se ting når du spår i indvolde. Du kan ligesom se hvordan tråde samler sig og peger i samme retning. Mod noget du skal vinde.

HUS FREJA

Dit største ønske er at vågne en dag, og så faktisk føle at du passer ind. Sådan ægte. Desværre tror du bare ikke det kommer til at ske. Der er alligevel heller ikke rigtig andre steder du har lyst til at være. Det ville være for stor en skuffelse for dem derhjemme, og hvilket hus skulle du også vælge? Hvor passer du egentlig ind? Er du fordømt til at være en ensomt svævende asteroide i rummet, alene for evigt?

DE ANDRE

Magne er din tvillingebror, og han er både den mest irriterende du kender, og den du ved altid har din ryg. Han er ikke så god til fokusere, så selvom han sagtens kan, så reflekteres det ikke rigtig i hans karakterer. Du ville nogle gange ønske han tog tingene mere seriøst, men samtidig er det nok også meget godt at blive mindet om at alting ikke er så slemt hele tiden.

Ene kan alting. Det er rigtigt. Men behøver hun sige det hele tiden? Hun burde måske også prøve at være lidt mere i nuet. Det er i hvert fald ærgerligt altid at fokusere på det man kan få en dag og ikke det man har lige nu. Du er alligevel heller ikke helt sikker på der er en fremtid for nogen af jer med alt den globale opvarmning.

Lauge er Magnes misforståede ven. Han er ekstremt langsomt opfattende af en der er så klog at være. Der er altså nogle ting man bare ikke siger. Han er så irriterende altså. Du ved ikke helt hvorfor du lader ham gå dig sådan på. Der er bare et eller andet ved ham. Nogle gange ligger du vågen og tænker over hvorfor det er du ikke kan lade være med at tænke på ham.

Solveig er som et ensomt skib på havet. Ej det lyder sådan lommepoetisk, men det er bare sådan du tænker. Hun er bare fascinerende. Og modig. Og så er hun så smuk. Med store brune øjne, og så bare den måde hun bevæger sig på. Du ville ønske du kendte hende bedre. Især nu hvor I er i samme hus, men hun kan nok bare ikke lide dig.

FIF TIL SPILLEREN

Især i starten, må du gerne være den negative stemme. Den der minder om at resten af skolen synes Den Magiske Femkamp er åndssvag. Gør det gerne meget, så har du et udgangspunkt at udvikle din rolle fra.

Din rolle vil i virkeligheden bare gerne høre til, og måske er det dig der spørger ind til de andre, så de ikke splitter fra gruppen? Du kan tage det i en romantisk retning, hvis du har lyst.

Du kan ikke lide at nogen er mærket på forhånd. Påtal gerne social uretfærdighed, så kan I i gruppen enten finde fælles fodfæste eller blive uvenner, begge dele giver sjovt spil.

ENE

Vedholdende, dygtig, konkurreceorienteret

HUS THOR
(råstyrke, dumdristighed, stædighed, modig)

Hvis man ikke vinder, er man ingenting. Når der er noget på spil, så er det der du finder din bedste motivation. Er der et fag der er svært? Find ud af hvem der klarer sig bedst, og klar dig bedre. Sådan har du altid været. Måske kommer det sig af at være i vokset op med mange søskende, hvor der altid var nogen der var ældre og større eller kunne råbe højere. Du har altid kæmpet og konkurreret og det giver en helt særlig rus, når du så opnår det du har sat dig for.

Det behøver ikke engang være en kamp mod andre, det kan også bare være at sætte sig for at få en bedre karakter end sidste gang, eller få tre topkarakterer i streg. Bare der er et mål. Nogle gange gør det andre lidt trætte af dig. Det er ikke altid de gider se hvem der kan spise flest kylletter i kantinen eller løbe om kap ned til skoven, eller se hvem der kan holde vejret længst under vandet i søen. Du har aldrig rigtig været god til det der med at forstå at nogen bare er venner, for dig er det mere en udveksling. Du hjælper en med runer, de hjælper dig med Forvandling. Det der med bare at sidde og snakke, det er bare ikke dig. Uden formål bliver du rastløs. Frygten for at svagheden kommer snigende hvis du ikke er konstant agtpågivende er der hele tiden i baghovedet. Fremtiden skal huske de ting du har gjort. Du vil være en af dem der ender på et samlekort.

Alligevel kan du ikke lade være med at se på andre der griner sammen, eller trøster hinanden. Det er der ikke nogen der gør for dig. Du kan jo sagtens klare dig selv. Det er bare lidt ensomt nogle gange.
Næste skridt i din femårsplan er at komme ind på en af prestige-pladserne i det internationale troldmandssamfund, og studie-vejlederen siger, at så bliver du nødt til at have en balanceret profil. Lige nu læner den sig alt for meget mod det individualistiske, så du

bliver nødt til at finde en holdaktivitet, selvom det slet ikke er dig. Det der med at være afhængig af at andre leverer lige så meget som dig? Det er simpelthen angstprovokerende.

HUS THOR

Du kan godt lide at det er o.k. at være konkurrenceminded i Hus Thor. Men nogle gange virker det som om du er det mere end de andre. Som om du tager alting mere alvorligt. Hvor du deltager for at vinde, virker det mest som om de andre i dit hus gør det, fordi de bare vil have det sjovt. Du hører dem godt sukke af dig bag din ryg, og du er selvfølgelig helt ligeglad. *Helt* ligeglad.

DEN MAGISKE FEMKAMP

Selvfølgelig er det fjollet. Det ved alle. Men samtidig er det også en mulighed. For det første, fordi det er en holdaktivitet for en kortere periode, så du behøver ikke være med så længe. For det andet er du sikker på at du sikkert er bedst til alle de ting I skal, så du kan bare se de andre lidt som fyld. For det tredje ville det være enestående, hvis Trudvang kunne vinde den første Magiske Femkamp, og at du er med på holdet. Det ville se virkelig godt ud på din profil. Så skal du bare have Magne til at spørge dig om du vil være med, og den er straks værre.

DE ANDRE

Magne har ikke talt om andet end Femkampen den sidste måned. Han var engang en del af Hus Thor, og ville have en masse potentiale, hvis han ikke hele tiden skiftede fokus (og hus) og begyndte at tage ting seriøst. Han er også en af de eneste der aldrig har bedt dig om noget. I løbetrænede sammen dengang, fordi du havde brug for en der kunne presse dig, men hver gang du spurgte ham hvad han så ville til gengæld, sagde han bare at han godt kunne lide at løbe med dig. Men der er vel ingen der bare er sammen med dig for din egen skyld. Vel? Du stoppede i hvert fald træningen for ikke at stå i gæld. Men nu hvor han er i Hus Njord tager du nogle gange dig selv i at se efter ham i spisesalen. Han smiler altid til dig og det giver dig sådan en mærkelig varm følelse inden i.

Nanna er Magnes søster og det kan man slet ikke se. Hun tager tingene seriøst, hun er alvorlig, hun er smuk, og i det hele taget bare irriterende perfekt. Måske dog lidt sortsynet. Du har aldrig rigtig talt med hende, men hun er en af dem du holder øje med til besværgelser fordi hun måske er bedre end dig. Men kun lidt endnu.

Lauge er en del af Hus Loke, så ham kan man ikke stole på, det ved alle. Til gengæld er han også god til ret mange ting. Især Forvandling selvfølgelig, og det kunne man sikkert godt bruge til noget, hvis man skulle med til Den Magiske Femkamp.

Solveig smiler ikke så meget, men det er nok fordi alle altid beder hende om at gøre det. Hvilket er en ret mærkelig ting at sige til folk. Det er der heller aldrig nogen der siger til dig. Måske fordi de ved du kan bryde dem i gulvet. Måske skulle du tilbyde at lære hende at bryde, hvis hun så vil lære dig at blive bedre til eliksirer?

FIF TIL SPILLEREN

Her er nogle gode råd, til hvad du kan gøre i scenariet.

Sig til de andre at de gør det forkert. Især i starten kan det skabe noget konflikt, som kan give fedt spil.

Kræv at de andre tager det seriøst. Det er jo ikke den Magiske Venskabskamp det her.

Vær akavet omkring følelsesmæssige relationer. Det giver nogle fede situationer, hvis du ender med at skulle trøste nogen, men overhovedet ikke kan finde ud af det.

LAUGE

Hjælpsom, klog, akavet

HUS LOKE
(spøgefuld, foranderlighed, iderighed, kreativ)

Hvorfor siger folk aldrig bare hvad de mener ligeud? Hvorfor skal alting altid være en gætteleg? Så er det jo klart at man kommer til at træde ved siden af eller gøre nogen utilpasse. Men det er altså ikke med vilje! Virkelig.

Du vil bare gerne hjælpe, passe dine ting og træde så lidt som muligt i spinaten.

Heldigvis er du ret god til alt der har med skole og lektier at gøre, og som regel er du også bedre end, ja, de andre. Ikke sådan for at prale eller noget, du kan bare godt lide at kunne og vide ting. Og så er det også en god måde, at komme på god fod med folk du er kommet til at fornærme, at hjælpe dem med lektierne til Forvandling, eller med at terpe til Magiens Historie.

Når man er en del af Hus Loke, kan bølgerne ærlig talt godt gå lidt højt ind imellem. Både fordi nogle forventer det værste af et hus dedikeret til en af jætteslægt, men også fordi Loke-folk altid får de vildeste ideer og det kan svinge mellem godt og skidt og for meget, for lidt og lige tilpas. Men det betyder også at tingene ikke altid går helt rigtigt til, og det er altså ikke i orden. Der skal være retfærdighed til, ellers kan det være ligemeget. Det kan gøre dig virkelig vred, når nogen er bevidst ondskabsfulde eller snyder. Altså der skal jo være plads til sjov og også ballade, men det er jo ikke meningen at nogen skal blive kede af det. Det er der nogen der godt kan tåle at blive mindet om.

HUS LOKE

Det er næsten en kliché når man er i Hus Loke, men dit yndlingsfag er Forvandling. Det er der med at kunne gøre en ting til en anden, det viser bare at alle har potentialet for blive noget andet eller mere end hvad man umiddelbart ser. Det er rart at vide at man ikke er fanget i en form for evigt. Hvis du kunne hjælpe andre med at nå deres sande form - det ville være perfekt.

Der er ikke rigtig nogen i Hus Loke der kender dig. Eller, de inviterer dig med til ting, men det er mest som sådan en eftertanke. Det tætteste du kommer på en rigtig kammerat er Magne, og et af de eneste huse han ikke har været en del af er Loke. Og hvis din ven ikke passer ind i Loke, gør du så?

DEN MAGISKE FEMKAMP

Alle har hørt om Den Magiske Femkamp. Som i alle. Der er ikke rigtig nogen på skolen der virker til at synes det er super fedt, men personligt synes du egentlig det lyder ret sjovt. Det handler jo om at vide ting og kunne ting og du ved ting og kan ting!

Det ville være fedt, hvis der ikke var nogen der døde, ligesom dengang i 1995. Det bekymrer dig lidt, når Magne snakker om konkurrencen, for dengang sagde de også at der ikke var nogen der kunne dø. Men måske er det anderledes denne gang? Eller ej, selvfølgelig er det anderledes. Ikke? Der er nok ikke nogen der spørger om du vil være med, for alle bortset fra Magne synes det er åndssvagt, men du håber næsten at nogen spørger dig. Næsten.

DE ANDRE

Magne virker altid glad og som om det bare er nemt for ham at passe ind alle steder. Sådan gad du godt at være. Du ville ønske han valgte Hus Loke som sit næste hus, så du ikke skulle være helt så alene. Det ville være rart i det mindste at være to. Men han ville nok ikke blive der alligevel.

Nanna er Magnes søster. Du er lidt bange for hende, for hun snakker altid om Ragnerok og forgængelighed og går i sort tøj. Alligevel ville du ønske du turde tale med hende. Hun har sådan noget flot, gyldent hår som du nogle gange forestiller dig at lade fingrene løbe igennem. Men det bør du nok ikke gøre. Det er du næsten sikker på er for mærkeligt. Hun prøver altid dig en chance for ikke at sige noget dumt. Det gør det selvfølgelig ekstra nemt at kløjes i det, men du sætter pris på at hun ikke bare hader dig.

Ene er god til alt andet end have venner. Hun har forretnings-forbindelser. Altså hun er bedre end dig til at skubbe folk væk. Du kommer i det mindste kun til at sige dumme ting. Ene gør det med vilje. Du siger undskyld, hun er bare ligeglad.

Solveig virker ensom, men som om det er noget hun selv har valgt. Hun virker også ret sur, ret tit. Måske skulle man foreslå at hun smilede noget mere. Når man smiler til verden, smiler den til en, som man siger.

FIF TIL SPILLEREN

Her er nogle gode råd, til hvad du kan gøre i scenariet.

Kom til at sige det forkerte. Det er sjovt og giver de andre noget at reagere på.

Stil spørgsmål. Du forstår ikke altid hvad folk mener, så du kan sætte spotlight på forviklinger og hemmelige forelskelser ved at spørge direkte ind til det.

Vær positiv omkring fem-kampen. Mange af de andre vil være negativt indstillet og du er en af dem, der faktisk synes det er fedt.

MAGNE

Optimist, rodløs, priviligeret

HUS NJORD
(Elementerne, vild natur, uselvisk)

Da du startede på Trudvang åbnede verden sig for dine fødder. Det var som om der bare var muligheder over det hele, og det var en helt fantastisk følelse. Derhjemme er alle sådan ægte Freja-agtige. De vil gerne have at alle har det godt, de vil gerne være åbensindede og alt det der, og det vil du også, men måske er det bare ikke kun i hus Freja man bedst kan være de ting

Nanna har allerede valgt hus Freja for livet, og det er vildt mærkeligt, for det passer bare slet ikke til hende. Det er ikke fordi det er forkert, hun er bare ikke som resten af familien. Det har hun så bare besluttet sig for at være alligevel. Det er bare synd at lade sig begrænse sådan.

Du har skiftet hus hvert semester siden du startede for rigtigt at mærke efter hvor du hører til. Det er bare ikke lykkedes endnu. Du startede i Frigg, fordi du tænkte at det med fordybelse måske var noget du godt kunne dyrke lidt mere. De var bare så stille hele tiden, og så glad er du heller ikke for bøger. Så prøvede du Idun, fordi du er ret glad for bruge din krop, men du er simpelthen ikke detaljeorienteret nok, og det med at dyrke urter i drivhusene gjorde det ærlig talt til et langt halvt år.
Efter det prøvede du Tyr, for det er sådan noget med indre ro og fællesskab og du var ret sikker på at det måtte være din hylde, for der var virkelig rum og plads der. Men så var der det med dyrene og det var bare på en eller anden måde for træls at skulle muge ud og den slags.
Efter det prøvede du Thor og det var faktisk meget fedt. Mest fordi du er ret god til de der atletiske ting og at spille bold, bryde og den slags, og mange af de andre var vildt flinke. Det var bare det med at alt hele tiden var en konkurrence. Det er du ærlig talt normalt ikke så

meget til. Og nu er du så i Njord. Og du var helt sikker på at sådan noget med frisk luft ville være sundt for dig, og måske fordi det var så anderledes, ville det være fedt. Men det der med vild natur er sådan noget med at trekke, lave bål og sove i telt HELE TIDEN. Ej men altså. Der er så lang tid til sommer, hvor du kan skifte igen.

HUSE

Selvom regning ikke er din stærke side, så kan du godt se, at med den fart du har på så kan du lige nå gennem alle ni huse inden du stopper på Trudvang om to år. Men hvis du gør det, vil det være som nomade. Så vil du aldrig have slået rødder. Og det vil du jo gerne. Eller, kun hvis det er det rigtige sted, og det sted har du helt sikkert ikke fundet endnu, men hvad gør du når du stopper på Trudvang og aldrig har fundet ud af hvilket hus du tilhører og hvem du egentlig er?

DEN MAGISKE FEMKAMP

Normalt er du ikke så meget til konkurrence, i hvert fald ikke når det er en til en, men det der med at man er et hold, det er altså fedt! Og det kan godt være at de andre på Trudvang er totalt negative lige nu, men det skal da nok gå over! Altså helt ærligt. Det kunne være så fedt at være med. Du skal bare finde nogle andre også, for det er altså svært at være et hold hvis man kun er en. Nanna skal nok ende med at sige ja. Du bliver bare ved med at spørge. Hun er også vildt god til det der besværgelse og skole-noget. Det er du ikke. Det er nok det sværeste, for i virkeligheden er der ikke så mange af de der skoleting du er sådan rigtig god til. Men du har også haft virkelig travlt med at finde ud af hvem du er, og det må da være meget vigtigere end runer og eliksirer. I det mindste har du erfaring med mange ting. Du er også god til at lytte, så efter Tyr-delen af dit liv ved du fx at man skal bruge et våben af jern og ben, for at bekæmpe en mare, efter Frigg ved du præcis hvornår Den Store Jættekrig startede, og hvem der var generaler, og efter Idun kender du utrolig meget til gødning. Fx er dragegødning fatisk nogle gange for voldsomt for nogle af de mere sarte planter og hvis man gøder mynte med det, så går det da først helt amok med at gro. Du ved måske ikke så meget om en bestemt ting, men du ved lidt om mange forskellige ting. Men hvad kan man bruge det til?

DE ANDRE

Lauge er super sød. Han har et smukt smil, og han gør dig glad når du er sammen med ham. Han bliver bare rigtig tit misforstået af alle andre. Han laver tit sjov, på en måde alle ikke forstår. Altså du ved jo godt, at han ikke mener noget ondt med det han siger, men nogle gange ville du ønske at der var en lidt langsommere forbindelse mellem tanke og tale.

Selvom **Nanna** er din søster, ville du nogle gange ønske at I i det mindste ikke var tvillinger. Alle sammenligner jer altid, og det er bare træls når hun er meget bedre til alting. Til gengæld er det rart altid at have en man kan stole 100 % på.

Ene er god til alting. Det er vildt fascinerende at se. Da I var i hus sammen spurgte hun nogle gange om I skulle løbetræne, og det sagde du selvfølgelig ja til, men hun spurgte altid hvad du ville have til gengæld, og da du ikke havde noget forslag holdt hun op med at spørge om I skulle løbe sammen. Det var ret trist. Du ved ikke hvad du gjorde forkert. Du savner den tid brugte sammen, bare jer to. Også selvom der ikke blev sagt så meget.

Solveig holder alle fra sig i strakt arm. Det er synd, for hun virker som om hun har mange spændende holdninger til ting. Du elsker at høre folk der taler passioneret om ting. Du kunne godt forestille dig bare at sidde og se hende tale. Hendes mund er også ret flot, og hendes læber… Du ved ikke rigtig om du tør tale med hende, hun bider altså nogle gange hovedet af folk. Men som din far altid siger, man fanger altid flere bier med honning.

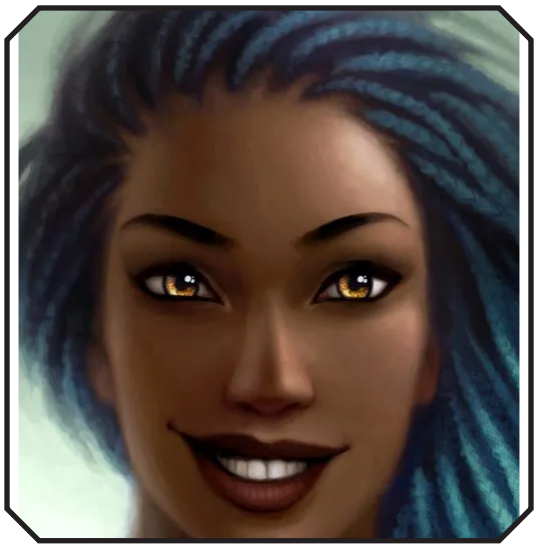
FIF TIL SPILLEREN

Her er nogle gode råd, til hvad du kan gøre i scenariet.

Tag den optimistiske ja-hat på. Måske er Magne ikke helt enig, men man skal bakke hinanden op, ikke skubbe hinanden ned. Du er måden at sikre at nogle af de mere negativt stemte roller får modspil

Det er vigtigt for dig at gruppen er samlet. Med blod, sved, tårer og afpresning. Hvad der end skal til, skal gruppen være samlet.

Har du lyst er det klart en mulighed at starte romantiske forviklinger ved også her at have lidt svært ved at vælge hvilken hest Magne skal satse på.



SOLVEIG

Panser, provokerende, nem at smigre

HUS FREJA
(Frugtbarhed, Frisind, Rummelighed, Kærlighed)

“Når du nu har sådan et glad navn, burde du så ikke smile mere?” Det var der seriøst en der sagde til dig forleden. Som om det er fordi du ikke smiler, at du ikke har nogen venner. Det er fordi folk ikke kan tåle når nogen endelig siger sandheden. Og så - måske - fordi du ikke altid siger sandheden så pænt.

Hver gang du tænker, at du vil gøre en indsats og blive ægte venner med nogen, så er der et eller andet der stopper dig. Hvad nu, hvis det hele bare er en ond spøg, og de ikke rigtigt vil være venner? Hvad nu hvis de bare er ude på at såre dig? Folk kan være virkelig onde! Det er bare også lidt ensomt altid at spise alene. Nogle gange ville du ønske, at du blev inviteret med ned til bålfester ved vandet, eller til at lave ritualer i kælderen. Du hjælper også gerne når folk spørger dig. Du er bare ikke altid sikker på, om de ikke bare spørger dig, bare fordi du er nem at overtale. Det er som om at når andre får hvad de vil have, så er du stadig alene bagefter.

Din mor siger, at en dag skal du nok finde din rette form og plads og at det hele bliver bedre. Din anden mor siger at folk er nogle fordomsfulde idioter, og at man ikke kan stole på nogen. Men selv hun fandt en at bruge livet med, så måske er der også håb for dig. Måske skal du bare øve dig lidt. Små skridt. Grine af en dårlig vittighed en gang imellem, i stedet for at fortælle hvordan den kunne være bedre? Men skal man virkelig lave om på sig selv for at gøre andre glade? Hvorfor skal det være så svært at være menneske? Der er helt sikkert ingen der nogensinde har haft det så svært som dig.

HUS FREJA

Selvom I allesammen skal forestille at være rummelige og elske alle, så virker det altså ikke rigtig til at der er plads til dig. Du er nok ikke meget bedre selv, for selvom du fra et moralsk standpunkt godt kan se at der skal være plads til alle, så er de fleste mennesker altså bare idioter. Men i Hus Freja prøver folk i det mindste, og det er jo ikke sådan at man kan lade være at være i et hus.

DEN MAGISKE FEMKAMP

Alle har hørt om Den Magiske Femkamp. Som i alle. Der er ikke rigtig nogen på skolen der virker til at synes det er super fedt, personligt er du lidt ligeglad. Det har alligevel ikke noget med dig at gøre, for det er sådan noget hold-noget og det er ikke ligefrem det du gør dig mest i. Der er garanteret heller ikke nogen der spørger dig, hvis der faktisk kommer et hold. Hvis man skal være positiv er det meget fedt, at det ikke er sådan et elitært show, som Turneringen tilbage i 1995, nu hvor alle kan være med. Det lyder også som om de har ændret konceptet så færre kommer til at dø, hvilket mildest talt er på tide. Det er også meget fedt at det ikke alt sammen handler om dueller, men at man også skal kunne fx eliksirer som er dit yndlingsfag. Noget hvor man kan koncentrere sig om at finde den rette balance i tingene. Hvor der handler om at føle sig frem, ligeså meget som at veje, og mose og hakke. Følelsen af at have lavet noget helt rigtigt, kunne komme det på flaske og have et bevis på at du har udrettet noget, det er helt fantastisk.

DE ANDRE

Magne er sådan lidt lalleglad i sin tilgang til verden. Sådan som kun en der aldrig rigtig er blevet såret kan være det. Det er ærlig talt lidt trættende. Men samtidig er han også bare enormt positiv. Helt modsat dig selv, og selvom du prøver at lade være, kan du ikke helt slippe hvor utrolig flotte øjne han har.

Nanna er Magnes søster og det kan man slet ikke se - bortset fra de der øjne. De er bare så smukke. Og når hun taler om en eller andet besværgelse, så lyser de helt op. Hun virker utilpas i sin egen hud. Det kender du godt. Hun virker som om hun har så meget at byde på. Du ville ønske du kendte hende bedre, især nu hvor I er i samme hus, men hun kan nok ikke lide dig.

Lauge siger altid sådan nogle stupide ting. Men på en eller anden måde ender alle altid med at tilgive ham, fordi han ser så fjoget ud når nogen forklarer ham hvorfor han var en idiot. Og det er vel godt at han lærer det hen ad vejen?

Ene er en perfektionist. Hun er vel nærmest perfekt kan man sige. Nogen synes hun er lidt for skarp, du synes bare det er rart med ærlighed.

FIF TIL SPILLEREN

Her er nogle gode råd, til hvad du kan gøre i scenariet.

Vær ærlig. Din rolle er den der kan få hemmeligheder på bordet.

Spil med. Selvom det kan virke modvilligt, vil din rolle i virkeligheden gerne være en del af noget større og kan derfor gå med på ideer, selvom det måske er under brok.

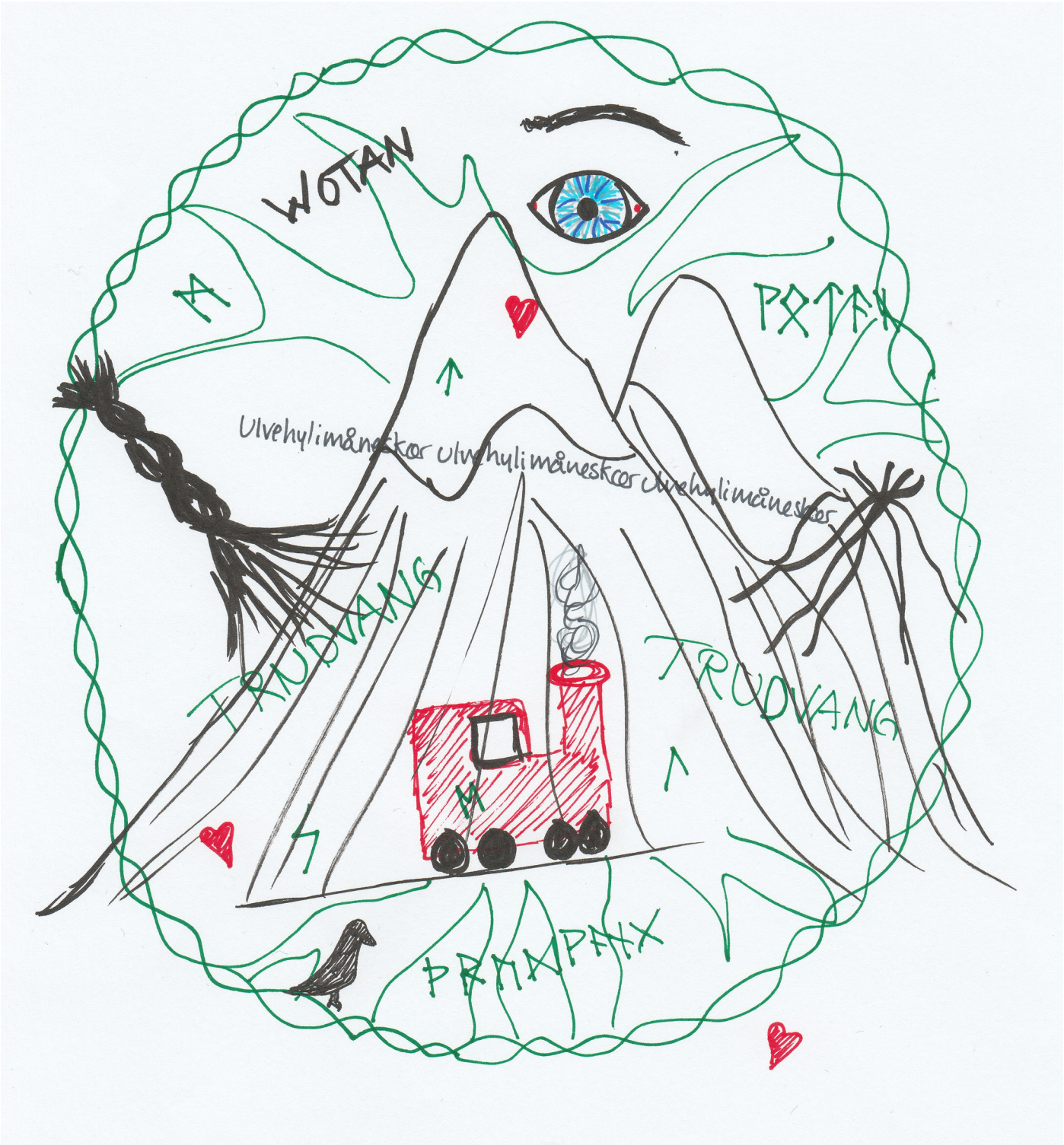
Selvom det kan virke til, at din rolle kan være svær i en gruppedynamik, så har du altid mulighed for at lade dig smigre til at være med. Inde bag alt det provokerende, er der en der bare helst ikke vil såres.

Stil spørgsmål. Tving folk til at indrømme ting de helst ikke vil (som deres roller) ved at spørge dem lige ud. Solveig synes ærlighed er vejen frem.

SPÅDOM 1 - NANNA

SPÅDOMME 1 - ENE

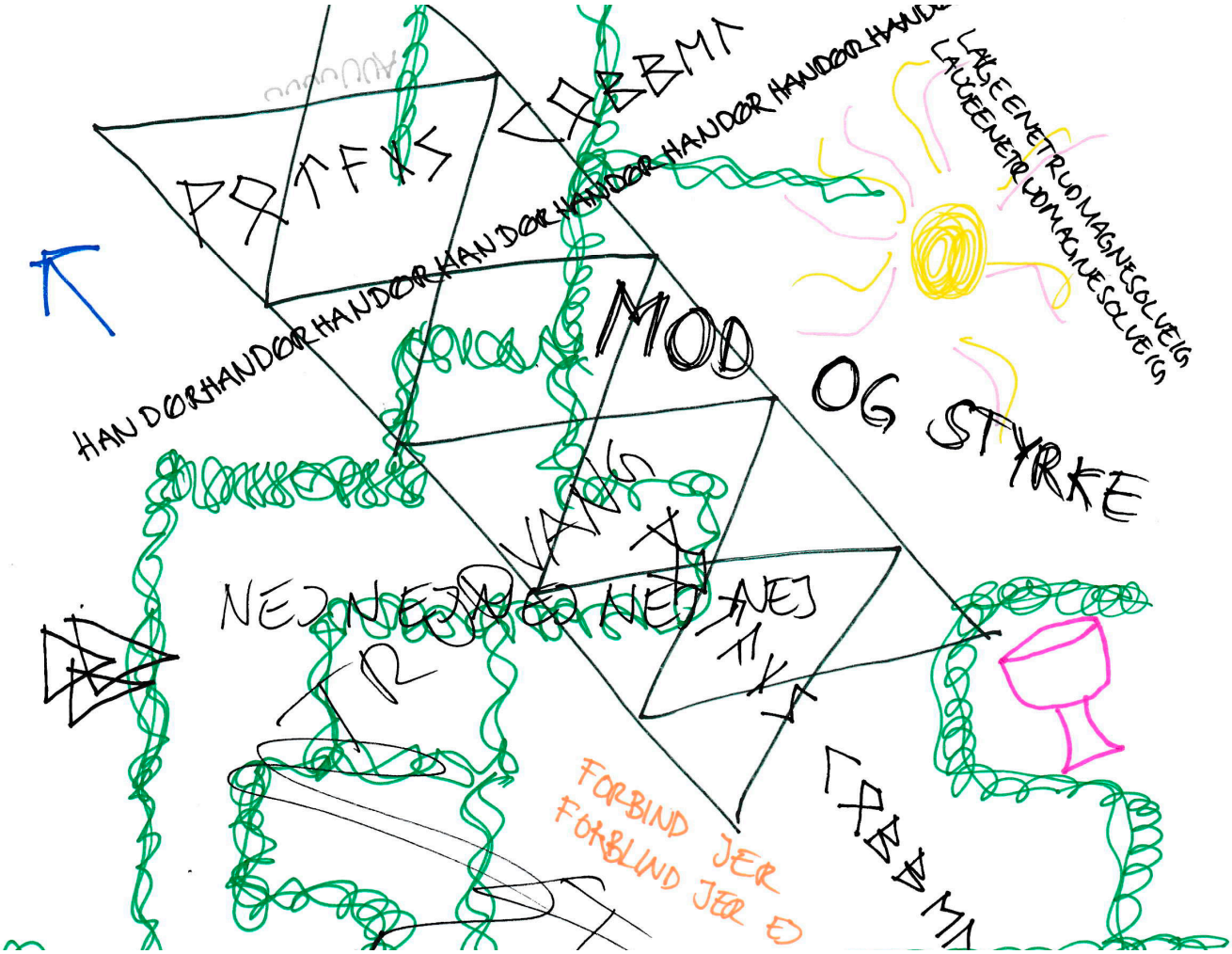
SPÅDOMME 1 - LAUGE



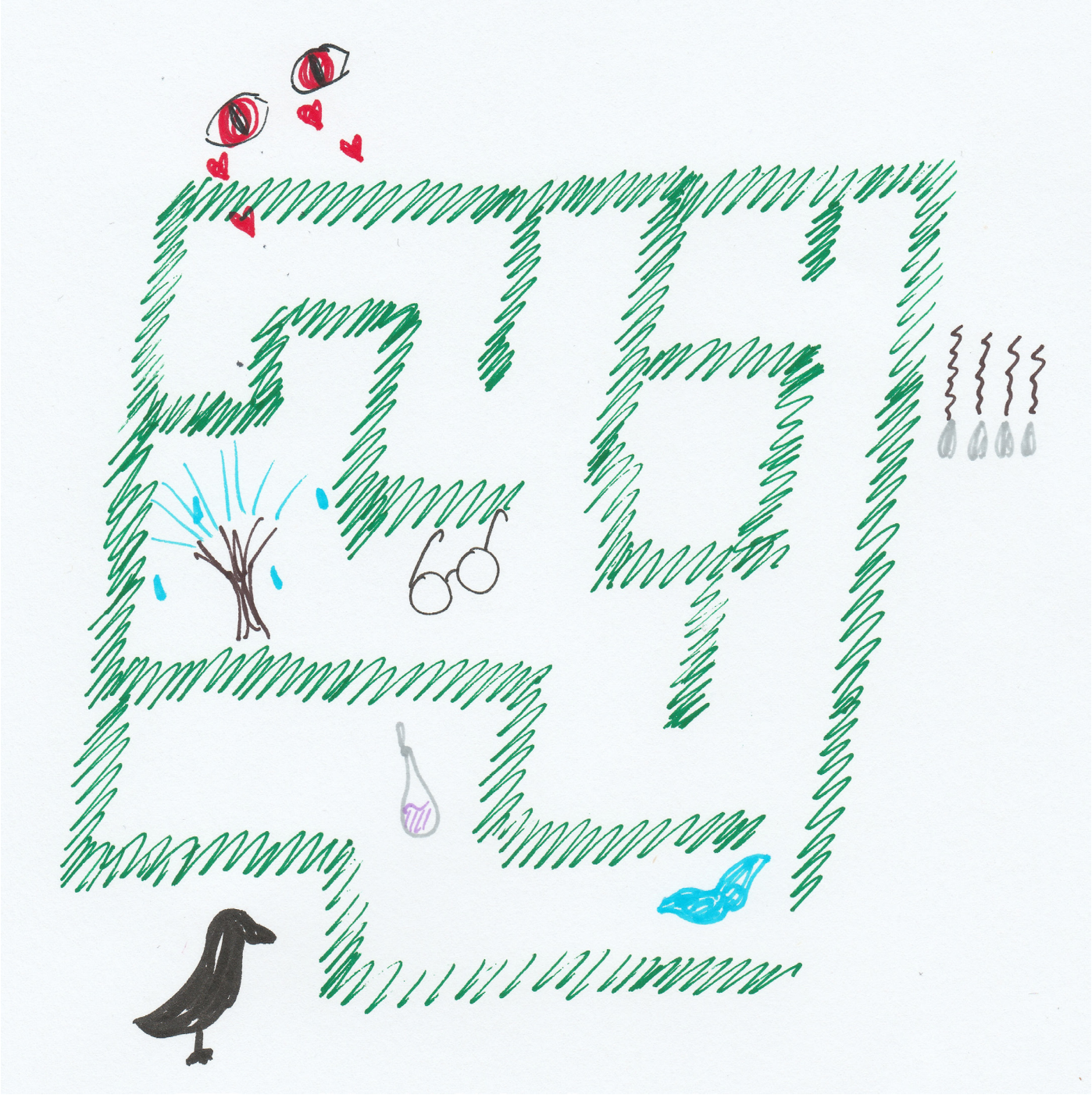
SPÅDOMME 1 - MAGNE

SPÅDOMME 1 - SOLVEIG

SPÅDOMME 2 - NANNA



SPÅDOMME 2 - MAGNE



SPÅDOMME 2 - LAUGE

SPÅDOMME 2 - ENE

SPÅDOMME 2 - SOLVEIG