

Den Magiske Skole

Et scenarie om eleverne på en magisk skole i København

Indhold

1. Om spillet
2. Setting
3. Præmis
4. Om skolen
5. Workshop
6. Dragebold
7. Tidsplan
8. Bragehornet og Pointsystemet
9. Tak til

1) Om spillet

Den Magiske skole er oprindeligt en børnekampagne for ca. 50 børn, der foregår en gang om måneden i Rollespilsfabrikkens lokaler. Spillet er inspireret, og sat i samme univers, som College of Wizardry rollespillene. Selvom spillet er tænkt til børn i alderen 8-13 år, så kan det sagtens køres for både unge og voksne. Se punktet "Den Magiske Skole for voksne"

I Den Magiske Skole er man elev på en magisk skole, hvor man går til undervisning i fag som bæstologi og alkymi. Man er rivaler med de andre huse på skolen i kampen om at vinde *Bragehornet* ved at tjene flest point, udleveret af skolens lærestabel. Det er et scenarie der handler om at leve sig ind i det magiske univers, og de mysterier det involverer.

Hvad skal jeg forvente at få ud af Den Magiske Skole?

I den magiske skole påtager du dig rollen som elev på en magisk skole. Du vil gå til undervisning, spise frokost med dine hus-kammerater imens prøve at løse mystiske gåder der gemmer på skolens mystiske historie, og om skolen virkelig er så sikker som folk går og påstår. Der kommer til at være diskussioner og konflikter der omhandler de mondænes plads i verden, hvordan andre magiske væsener skal behandles, og måske endda om nogle magikere er bedre end andre, udelukkende baseret på deres opvækst.

Du kan blive inspireret af Harry Potter, og se scenariet som et ophold på Hogwarts og de mysterier det indebærer.

Hvad skal jeg IKKE forvente at få ud af Den Magiske Skole?

Et action-baseret rollespil hvor man kommer til at have vilde kampe med farlige væsener. Stort intriger der omhandler hvem der er den mægtigste magiker af dem alle.

Hvilke temaer er der til Den Magiske Skole?

Drama, opklare mysterier, traditioner, os vs. dem, etiske dilemmaer, fordomme, sammenhold, skolehierarki og klikker.

2) Setting

Den Magiske Skole foregår i nutiden, på den fiktive skole for magikere *Mimers Brønd*. Skolen og den magiske verden er gemt for de ikke-magiske mennesker, også kendt som *mondæne*. Eleverne og lærerne på skolen kan komme fra forskellige baggrunde og familier, men de har alle det tilfælles at de har magiske kræfter.

3) Præmis

Mimers Brønd er den magiske grundskole i København. Den har været lukket ned ("*under renovation*") de seneste 6 år, pga. en række mystiske uheld der indtræf omkring skolen i 2011.

Tinget, der består af de ledende magikere i Danmark, og *Vogterne* mener nu at være kommet til bunds i sagen, og have ryddet op efter ulykkerne. Men der er få iblandt dem, der frygter at de der stod bag stadig er på fri fod og vil det magiske samfund ondt.

Hvad skete der i 2011?

I løbet af foråret kom mange elever ud for voldsomme ulykker. Alt fra undslupne bæster fra kælderen til pludselige eksplosioner i alkymisternes laboratorium. Nogle forsvandt sporløst i huset og vendte aldrig tilbage. Det var som at skolen selv havde vendt sig mod eleverne og lærerne. Da 2 af skolens lærere døde, mens de forsvarede elevernes flugt fra blodtørstige jætter, lukkede Tinget endelige skolen. Årets eksamener blev aflyst, og Vogterne blev sat til at undersøge skolen og bekæmpe hvad end der var på spil.

Hvad var årsagen, og hvem stod bag, helt kort

Blandt lærerstaben var dengang *søgeren* Johanne Gyldenstjerne. På sine rejser havde hun fundet mange gamle hemmeligheder og magiske genstande, og en af disse var det magiske drikkehorn, Urgelmir. Ifølge sagnet er det lavet af selveste Urjættens horn, som Guderne brød fra hans pandeskal. Da det rygtedes i den Magiske Verden at Urgelmir var gemt på Mimers Brønd, vendte mange mørke kræfter deres øjne mod skolen, og forsøgte at få fat på det. Nogle af disse er den mørke loge "*Jernringen*", der søger magt på trods af alle love og regler. Jernringen fik næsten fat i hornet, inden de blev stoppet af Jættekvinden Angrboda og hendes yngel. Jætteynglen valgte at angribe alle for at være sikre på at ingen undslap dem. Lærernes heltedige offer sikrede dog at eleverne slap bort, og jætterne trak sig tilbage til Jættehjem. Hornet gemmer sig stadig på Mimers Brønd, og Jernringen har ikke opgivet at få fat på det...

Skolen genåbner

Efter 6 års pause, er skolen nu genåbnet med Valdemar Graae tilbage som rektor. Lærerstaben består af gamle, såvel som nye lærere, og er klar til at tage imod den nye årgang af elever. Grundet de tragiske episoder inden skolens lukning, er der stadig massere af rygter og hemmeligheder som både Tinget og skolens administration prøver at holde skjult for de nye elever.

4) Om skolen

Sammen med folkeskolens indstiftelse i 1800-tallet, blev Mimers Brønd sammen med andre magiske undervisningsinstitutioner. Princippet var ligesom med folkeskolen, at alle magiske børn skulle udnervises sammen, uanset stand, for at styrke fællesskab og sammenhold i samfundet.

Inden de magiske grundskoler blev stiftet, foregik undervisningen via De Gamle Huse. Gamle og vigtige familier styrede deres private institutioner, hvilket resulterede i et selektivt system hvor kun dem med høj nok status kunne få undervisning. Sammen med grundskolernes stiftelse, blev de forskellige huse fordelt imellem de nye skoler. I Mimers Brønd er der Hus Særimner, Hus Nidhugg, Hus Munin, og Hus Fenris.

Hus Særimner	Hus Nidhugg
<p><u>Stifter:</u> Thormod Stentryne <u>Symbol:</u> Grisen <u>Værdier:</u> Stolte & Stædig <u>Farve:</u> Rød</p> <p>Huset Særimner har en lang historie. Det blev stiftet af vikingekongen Harald Blåtands dygtigste stridsmagiker, den barske Thormod Stentryne.</p> <p>Medlemmerne er kendt for aldrig at give op overfor modstand, og for hjælpsomhed overfor deres venner. Det forpligter at være en del af skolens ældste hus, og hus Særimner holder på traditionerne og lærer gerne fra sig, også til dem der måske ikke er så interesserede.</p>	<p><u>Stifter:</u> Margrethe I <u>Symbol:</u> Ormen <u>Værdier:</u> Viljestærk & Vis <u>Farve:</u> Guld</p> <p>Margrethe d. 1 er den eneste magiker der har regeret over Danmark. Hun stiftede Hus Nidhug som et samlingssted for magikere, der ville bruge deres kræfter til at skabe noget stort i verden.</p> <p>Husets medlemmer er kendt for at være gode til at skabe venner, og få folk til at samarbejde. Nogle synes måske også at medlemmerne blander sig i ting, der ikke vedkommer dem. Men for Hus Nidhug er ingen pris for lav, for en bedre verden.</p>
Hus Fenris	Hus Munin
<p><u>Stifter:</u> Ulf Hvide <u>Symbol:</u> Ulven <u>Værdier:</u> Ambitiøs & Kløgtig <u>Farve:</u> Hvid</p> <p>Huset Fenris er kendt som dem, der vil det hele. Også når de må gå lige til kanten af hvad der er tilladt. I Hus Fenris er mestre i at ligge komplicerede planer, og gennemtænke alting før de gør noget.</p> <p>Mange tidligere medlemmer har vigtige poster i den magiske verden, og de forventer sig meget af de unge fra Hus Fenris.</p>	<p><u>Stifter:</u> Maren Ravn <u>Symbol:</u> Ravnen <u>Værdier:</u> Målrettet & Nysgerrig <u>Farve:</u> Sort</p> <p>I Hus Munin har medlemmerne altid stillet de store spørgsmål, og søgt efter svar på verdens dybeste hemmeligheder. De er kendt for at have en stor viden, og for altid at stille spørgsmål ved den måde tingene hænger sammen på.</p> <p>En sag skal altid ses fra så mange sider som muligt, mener medlemmerne fra hus Munin, og det gør dem både gode til at lave og løse konflikter mellem andre.</p>

5) Workshops

Inden briefings og workshops går i gang, skal spillerne deles ind i huse hvis de ikke er blevet gjort det på forhånd. Der skal være ca. lige mange spillere i hvert hus. De 4 huse er symboliseret med hvert deres farvede slips. Det er op til jer hvordan i inddeler spillerne i husene.

Når alle spillere har fået et hus og et slips, samles de i deres grupper for at modtage briefings og workshops. Der bliver startet med 2 praktiske briefings, og så en karakterbyggende workshop. Hjælpere og Rektor bruger tiden på at sætte det sidste op.

Husene bliver tildelt følgende lærere, som under spillet vil fungere som husets overhoved. Deres funktion er at skabe lærer/elev relationer og holdånd. Lærerne går selvfølgelig også meget op i deres huse.

Hus Fenris har Professor Hvide, lærer i kampmagi.

Hus Særimner har Professor Blomgreen, lærer i Bæstologi

Hus Nidhugg har Professor Zantar i Alkymi.

Hus Munin – har Professor Springdal i Runemagi.

6) Dragebold

Efter frokostpausen spilles der Dragebold. Dragebold er præcis ligesom høvdingebold, bortset fra at der spilles med 3 bolde i stedet for 1.

I dragebold bliver høvdingen kaldt for *Dragen*, og boldene for *Drageæg*.

Banen består af et rektangel opdelt på midten, og så to afmærkede sektioner i hver ende kaldet *Dragegrotten*.



Spillerne fylder deres banehalvdel op, på hver deres side af midterlinjen, og husets overhoved stiller sig i Dragegrotten bag modstanderen. I illustrationen er det ene holds spillerområde vist med blå, og det andet med rødt.

De tre drageæg bliver lagt langs midterlinjen imens spillerne stiller sig så deres ene fod rører den bagerste linje inden dragegrotten. Når spillet startes, løber spillerne hen for at få fat i drageæggene.

Når en spiller bliver ramt af et drageæg, går det over til deres *drage*, hvor de hjælper til ved at kaste drageæg efter modstandernes rygge. Hvis man griber et drageæg, dør den spiller der kastede det.

Når der kun er en spiller tilbage på et hold, bliver deres *drage* sat i spil. *Dragen* har 3 liv, og når et holds *drage* er nedkæmpet har holdet tabt.

Holder man et drageæg kan man IKKE bevæge sig, og man er ikke immun for at blive ramt af andre drageæg. Man kan IKKE blive genoplivet i dragebold.

7) Tidsplan

Tidsplanen er kopieret fra en standard afvikling af Den Magiske Skole. Klokkeslettene er retningslinjer. Ikke regler du skal følge til punkt og prikke.

Der er skemaer til at hænge op som bilag.

Der er 10 minutters pause mellem hver undervisning.

08:30 – 09:30 - Afviklere mødes, morgenmad og der snakkes plot og undervisning

09:30 – 10:00 - Det sidste sættes op, folk kommer i kostumer

10:00 – 10:30 - Indtjek af børn, uddeling af kofter, slips og tryllestav.

10:30 – 11:15 - Offgame velkommen og briefing efterfulgt af briefing og workshops i huse.

11:15 – 11:25 – Rektors velkomsttale, ordensregler, planen for dagens undervisning, præsentation af lærerne.

11:25 – 12:00 – Undervisningstime I

12:10 – 12:45 – Undervisningstime II

12:45 – 13:15 – Frokostpause (op til jer om det er in- eller off-game)

13:15 – 14:00 – Drageboldsturnering

14:05 – 14:40 – Undervisningstime III

14:50 – 15:25 – Undervisningstime IV

15:35 – 16:10 – Undervisningstime V

16:15 – 16:30 – Optælling af point og Rektors afsluttende tale

16:30 – 16:45 – Aflevering af kostumer, tryllestave, og slips

16:45 – 17:30 – Oprydning og nedpakning

8) Lærestabelen og undervisning

Der er 5 professorer der underviser i hvert deres fag. Hvordan lærerne opfører sig er op til spillerens egen fortolkning. Professorerne har et pre-skrevet efternavn der er kønsneutralt. Her er der en kort oversigt over de forskellige fag. Undervisningsplaner for de individuelle fag findes i bilagene.

Professor Hviid, Professor i Kampmagi

I Kampmagi lærer man hvordan man bruger sin tryllestav forsvarligt og sikkert. Man kommer til at øve offensive og defensive besværgelser mod hinanden.

Professor Blomgreen, Professor i Bæstologi

I Bæstologi lærer man hvordan man forstå magiske væsener og bæster, og hvordan man håndterer et eventuelt sammenstød med et farligt bæst.

Professor Zantar, Professor i Alkymi

I Alkymi lærer man hvordan man forsvarligt laver en eliksir uden at sprænge skolen i luften. Man prøver hands-on at behandle og blande ingredienserne sammen.

Professor Gaade, Professor i Magiske Runer

I Magiske Runer lærer man at analysere, lave, og deaktivere magiske runer. Der vil blive snakket om runers effekter, og hvordan de er brugt igennem tiden.

Rektor Graae, Underviser i Magisk Etik

I Magisk Etik snakker man om den magiske verden og de problematikker det medfølger. Der vil blive opstillet nogle etiske dilemmaer som eleverne vil diskutere og prøve at forstå.

9) Pointsystemet

Det er en stor tradition på Mimers Brønd at konkurrere om Bragehornet. Bragehornet er et ældgammelt artefakt som skolen fik foræret ved sin stiftelse.

I løbet af den første dag på skolen, kan eleverne optjene point til deres hus ved hjælp af god opførsel, og stort engagement i timerne. Det er kun lærerstabelen der kan uddele point, og som udgangspunkt kan en lærer max uddele 10 point til et hus pr undervisningstime. Dog skal man passe på da point også kan blive taget fra et hus hvis de ikke opfører sig ordentligt.

Pointsystemet fungerer ved at hvert hus bliver repræsenteret af en kop hvor der bliver lagt små perler i husets farve ned i. En perle tæller som et point. Det hus med flest point ved spillets afslutning har vundet bragehornet. Hvis der er tid til det, må huset gerne holde en KORT takketale.

Da Bragehornet og kopperne er magisk beskyttede kan eleverne ikke røre ved dem eller snyde med pointene. *Dette er en off-game regel 😊*

Det er vigtigt at understrege at spillet ikke handler om at vinde Bragehornet, men at det derimod blot er en del af spillet. Man taber altså ikke spillet ved ikke at vinde bragehornet, ligesom man heller ikke vinder spillet ved at vinde hornet.