

# Midtlivs Blues – En Varulvs Valg



**Troels Ken Pedersen**

Fastaval 2021

## Indhold, praktisk & tak

Velkommen til Hemnes' liv.....	3
Formidlerens rolle.....	5
Udforskning.....	6
Spilstart og opvarmning.....	8
Formidlernoter til afgørelsesscenen.....	10
Scenekatalog.....	11

*En lun, humoristisk fortællenovelle om den midaldrende varuhv Hemnes. Spillerne skal hjælpe ham med at vælge om han vil håndtere sin krise ved at købe en sportsvogn, eller ved at købe en motorcykel.*

**Deltagere:** 3-4 spillere plus en medspillende formidler

**Tid:** 1½ time

**Sprog:** Dansk og engelsk

**Aldersgrænse:** 13+

**Læsemængde:** 1-5 sider (man vælger selv hvor meget)

## Praktisk, online

I skal bruge en videomøde-tjeneste. Når I spiller, bør I bruge gallery view, så I kan se hinandens ansigter, og se hvornår nogen gerne vil sige noget. To skærme er at foretrække for alle deltagere, men én går an. Send en fil med scenekataloget til spillerne. (Klip den selv ud af PDF'en eller spørg forfatteren.) Fremhæv det dvælende tempo – forsinket signal gør det *rigtig* vigtigt at man ikke skynder sig.

## Praktisk, offline

Print fire ekstra eksemplarer af siderne med scenekataloget, 11-18, så hver deltager kan have et katalog hver og ikke behøver at slås om et enkelt. Hvis pesten stadig hærger, så gør rent, hold afstand, luft ud mm.

## Tak til...

*Forfatterkollektivet Arbejdstitel* for hjælp til idé-udvikling, Mads Brynnum for sparring, Lotte Melchior Larsen for korrektur.

Tak for spilstest: Anne, Lotte, Lærke, Marie-Luise, Nicolaj, Nis, Dennis, Ingrid, Kenneth og Terese.

Tak til Jeppe & Maria Bergmann Hamming for klippe-teknikken, som er inspireret af *Forrykt*, og til Monica Dam for at introducere mig til Moon Moon.

## Velkommen til Hemnes' liv

*Midtlivs Blues – En Varulvs Valg* er et komisk novelle-scenarie om middelklasse-mænds midtlivskriser. Spillet tager udgangspunkt i Hemnes, som tilfældigvis også er varulv.<sup>1</sup> Spillerne udforsker hans lettere krise-ramte, midaldrende liv igennem en række scener, før de hjælper ham med at træffe det valg, titlen hentyder til. Valget står mellem hvorvidt han skal håndtere sin midtlivskrise ved at købe en motorcykel, eller ved at købe en sportsvogn. Til sidst fortæller de om hvor glad og tilfreds Hemnes er med det valg, de har hjulpet ham med at træffe.

### Spil og stil

Dette er et kort men dog langsomt scenarie, som anvender en blanding af fortælling/beskrivelse og karakterspil, og som har en medspillende formidler snarere end en spilleleder. I starten og slutningen fortæller spillerne efter tur rundt om bordet. I midterdelen af spillet skiftes de til at vælge scener fra et scenekatalog. Alle midterscenerne er struktureret omkring en biperson, som er vigtig i varulven Hemnes'<sup>2</sup> liv. Hemnes spilles af scene-vælgeren, den centrale biperson spilles af en frivillig, og resten bidrager med beskrivelse og

---

<sup>1</sup> Det er faktisk overhovedet ikke tilfældigt, men det vender vi tilbage til.

<sup>2</sup> Varulve har særlige varulvenavne, og disse har omfattende sammenfald med IKEA-produkter. Jeg har hørt at det ikke er sundt at påpege dette over for varulve.

står for at klippe. I den næstsidste scene, hvor valget træffes, spiller formidleren en vampyr-bankrådgiver, mens resten alle spiller Hemnes på samme tid.

Spillerne udforsker Hemnes' liv ved at vælge og spille fire scener ud af fem mulige af de midterste scener. Både rækkefølgen, fravalget og fortolkningen betyder noget for den version af Hemnes' liv, vi får oprullet.

Humoren er lun og charmerende-absurd mere end grufuldt tåkrummende – det er nærmere *Modern Family*<sup>3</sup> med varulve, end det er Klovn. I starten af spillet bæres humoren af skæve sammensætninger af stereotyper, og i spillets løb overtager scenariets klippe-mekanik noget af læsset, idet den også fungerer som en *running gag*, der kun bliver sjovere af gentagelse.

### Hemnes' liv

Hemnes er i gang med at gå *legit* og forvandle sit landlige varulvekobbel fra en gammeldags bande til en moderne, veldrevet familievirksomhed. Rivalen Söderhamns varulvekobbel er old school skumle varulve – præcis den slags uorden, Hemnes som alfahan stræber mod at komme væk fra. Hemnes har fået en masse børn med sin mage Vittsjö, og de fylder en del. Alderen trykker efterhånden noget, både

---

<sup>3</sup> Oprindeligt sagde jeg Frasier, men unge mennesker oplyste mig om at kun gamle mennesker kender Frasier.

i form af en midaldrende krop og i form af at han får sværere og sværere ved at forstå de unge, men han er ikke så gammel at han ikke stadig kan mærke blodet rulle i årerne, såvel i ophidselse som i panik. Han er langt fra en fiasko, men alligevel er hans liv ikke helt, hvad han drømte om.

## Sportsvogne og motorcykler

På overfladen er der noget want vs need-komik ved Hemnes og hans valg af køretøj – han *burde* komme overens med sin dødelighed, og i stedet bekymrer han sig om hvorvidt han skal have en sportsvogn eller en motorcykel. Men det er nu ikke *helt* ligegyldigt, for køretøjerne repræsenterer to forskellige maskuline idealer at stræbe efter, og spillets scener tjener til at hjælpe Hemnes med at finde ud af hvilken mand han ville ønske, han var.

## Varulve

Varulve er sjove! Urban Fantasy er sjovt! Og så er det morsomt at tage en genre, hvis stil i så høj grad handler om det sexede, spændstige og ungdommelige, og twistede den med topmave og tandlægeaftaler. Desuden er det nyttigt at have spillets åbenlyst grinagtige stereotyper til at handle om noget andet end midaldrende mænds latterlighed, for det gør det oplagt at behandle kriseramte maskulinitet mere kærligt end hånlige. Og dette er et kærligt scenarie.

## Urban Fantasy

Historier med overnaturlige elementer, sat i moderne tid. De overnaturlige elementer er typisk ting som vampyrer, varulve, hekse & alfer. For de almindelige mennesker i historierne er de overnaturlige elementer ofte ukendte og forvirrende, men for læserne/seerne er de typisk ret genkendelige – vi bliver præsenteret for en vampyr, og så forstår vi helt grundlæggende hvad der er. Der kan være twists (f. eks. vampyrer der glitrer i sollys i stedet for at bryde i brand), men modellen er velkendt. Dette er i modsætning til faktisk, gammel folkløse, hvor tingene hurtigt bliver meget sære og forvirrende når man graver lidt ned i de konkrete historier.

**Eksempler:** Buffy the Vampire Slayer, Twilight, True Blood, Being Human

## Formidlerens rolle

Formidleren er en spiller, der ved lidt mere end de andre om hvad der foregår – fordi formidleren har læst denne tekst. Læser du dette, er der en god chance for at formidleren er dig. Helt grundlæggende er du her, fordi rene køre-fra-bladet spil er krævende og sårbare. Her er en opsummering i punktform af din rolle.

- **Spiller** – ud over hvad du ellers er, så er du en rigtig, levende spiller af spillet.
- **Ordstyrer** – det er dit job at guide gruppen gennem spilstarten, opvarmningen og scenerne.
- **Eksempel** – du spiller med, og de andre spillere vil naturligt se på dig for at lære hvad de skal gøre.
- **Bagstopper** – opstår der tvivl & tøven om procedurer undervejs, hjælper du med at få spillet videre.
- **Cheerleader** – det løfter spillet helt enormt at du smiler, nikker når nogen gør noget rigtigt og griner når nogen siger noget sjovt.
- **Bankrådgiver** – du har en nøglerolle i forbindelse med afgørelsens øjeblik.

## Fire eller fem deltagere?

Din rolle som formidler er i princippet den samme, uanset om der er fire eller fem deltagere (dvs dig og tre eller fire andre), men i praksis er der nogle ting, der skal vægtes lidt forskelligt. Er I fem i alt, skal du deltage men være omhyggelig med ikke at fylde for meget. Du skal undlade at vælge/sætte en scene i midten,<sup>4</sup> og du bør overveje kun at spille en frivillig biperson hvis der ikke er entusiastiske frivillige til en scene. Er I derimod fire i alt, bør du (uden at dominere!) fylde din fulde fjerdedel som spiller i midter-scenerne – dog helst uden at vælge scene som den første. Hvis I er fire, er det en god idé at skubbe til de andre deltagere for at klippe aggressivt, og påpege det også mellem eller under scenerne, om nødvendigt.

## Scenesætning

Startscenen, afgørelsen og slutscenen introducerer du, men midter-scenerne kan de andre spillere vælge og introducere – faktisk skal de vælge én hver. Meningen er at en af de andre spillere ud fra scene-listen (som er på alle sider af scenekataloget, og hver spiller har et katalog) vælger en scene, læser oplægget og selv introducerer scenen. Hvis en spiller ikke har lyst til at introducere (f. eks. fordi de er usikre eller ordblinde, men de behøver ikke forklare sig), kan du tilbyde at gøre det, eller de kan bede dig om det.

---

<sup>4</sup> *Stelton*, afgørelsesscenen, er dit moment of glory!

## Ingen spilleder!

Du ville formentlig relativt nemt kunne tage kontrol med spillet, og så ville de andre deltagere sidde og forvente at du skulle være sjov, og at du skulle fortælle dem om Hemnes' liv. Det er ikke meningen. I skal med udgangspunkt i scenariet være sjove sammen, og sammen skal I udforske Hemnes' liv.



## Udforskning

For at være kvalificerede til at hjælpe Hemnes med at træffe et godt valg skal I sammen gå på opdagelse i hans liv. Det er ret vigtigt at alle er med på at udforskningen er en spillerforpligtelse, og at det betyder en hel del hvordan I fortolker både Hemnes og bipersonerne. Scenariet kommer til at flyve for alvor, hvis I er legende nysgerrige sammen. Dette er også grunden til at alle får et scenekatalog hver med den fulde tekst til scenerne, ikke bare dig – så det er tydeligt at alle har ansvar for at være fulde partnere i at vælge, introducere og spille scenerne. Dette er også grunden til at I skal vælge en scene fra – den sidste, der vælger en midter-scene, skal også have noget at vælge mellem.<sup>5</sup>

## Beskrivelse og karakterspil

Startscenen og slutscenen er ren beskrivelse, hvor I efter tur kommer med kortfattede fortælle-indspark på en sætning eller to, som 'rundesang', dvs. efter fast tur. Og afgørelses-scenen er speciel. I midter-scenerne er reglen at scenevælgeren taler for Hemnes, og at en frivillig anden deltager taler for scenens biperson, mens de øvrige deltagere bidrager med beskrivelse. Her er det ikke efter fast tur – man kommer med indskud, som man får lyst og det passer. Dette virker bedst, hvis tempoet i scenerne ikke er vildt

<sup>5</sup> Plus, det giver genspilbarhed. Lad mig nu bare fantasere om at have skrevet et scenarie som folk kunne finde på at spille flere gange...

højt. Hvis spillerne begynder at tale i munden på hinanden eller det ikke er muligt at få beskrivelse indskudt uden at afbryde, bør du påtale problemet.

## Klipning

Spillerne klipper. Du er en af spillerne, og netop her er din formidler-funktion som eksempel vigtig. Klipning kræver to spillere, én til at sætte op og én til at udføre, og skal udføres af de spillere, der ikke spiller karakterer i en scene. Den første spiller fortæller hvordan en af Hemnes' og Vittsjös mange unger kommer ind i scenen, men uden at gøre eller sige mere. Dette signalerer for alle at scenen kan slutte hvert øjeblik, det skal være, men det *behøver* ikke at være øjeblikkeligt. Selve klippet falder i det øjeblik, en anden fortælle-spiller gennem ungen stiller et eller andet barnligt spørgsmål – vi får aldrig svaret.

Scenerne er små øjebliksbilleder af Hemnes' liv, ikke fuldendte dramatiske kompositioner med klare kurver og konklusioner. Det er helt OK at I rykker videre, selv om der er ufærdigt drama i scenen. Faktisk er det godt, hvis der bliver klippet lidt aggressivt.

## Dårlig ulve-videnskab

En pæn del af vore pop-kultur-idéer om varulve – alfahanner på toppen af et voldeligt dominans-hierarki – stammer fra forældet videnskab om rigtige ulve. Begrebet ”alfahan” blev oprindeligt formuleret af Rudolph Schenkel i 1947 på baggrund af studier af ulve i fangenskab, og senere for alvor gjort populært af L. D. Mech i hans bog ”The Wolf” fra 1970. Mech afsvor selv begreberne alfa, beta, omega osv til beskrivelse af ulve i 1999 med den forklaring, at ulve kun opfører sig sådan i fangenskab på alt for lidt plads, dvs under aldeles unaturlige forhold. I den vilde natur er et ulvekobbel typisk et ynglende par og deres unger fra det sidste par år. Den generelle teori om ulves hierarkier (som er så tragisk og stædigt populær som billede på menneske-hierarkier) er altså lavet på baggrund af ulve-udgaven af bander i et dårligt styret fængsel...

## Spilstart og opvarmning

Byd de andre deltagere velkommen til *Midtlivs Blues – En Varulvs Valg*. Giv dem scene-kataloger, men sig at de ikke behøver læse endnu (scenelisten hjælper til at danne sig et overblik over Hemnes' liv).

**Hemnes' liv.** Giv et rids ud ud fra hvad du ved.

**Forventninger** – hvad scenariet er og ikke er.

- **Urban Fantasy** – vi er i standard, pop-kulturel Urban Fantasy. Varulve er hverken forfærdeligt forbandede stakler som i (nogle) folkeeventyr eller militante øko-fascister som i White Wolfs udgave.
- **Novellescenarie** – men der er ingen grund til at skynde sig alt for meget. Det er OK at tage sig tid både i og mellem scenerne.
- **En varulvs valg** – spillet har et fokus. Vi skal hjælpe Hemnes med at vælge om han vil købe en sportsvogn eller en motorcykel. For at hjælpe ham med at træffe et godt valg udforsker vi hans liv.
- **Fortællescenarie med elementer af karakterspil** – vi er fælles om den centrale karakter, Hemnes.
- **Medspillende formidler** – ikke spilleleder.

- **Humor** kræver ikke at vi skal prøve VILDT HÅRDT på at være sjove. Det skal nok blive morsomt – stol på scenariet og dine medspillere, og bare sig hvad der ligger lige for.
- **Et venligt scenarie** – dette er et grundlæggende rart scenarie, hvor det handler mere om kærlig forståelse end om foragt for tåber. Hvis man under spillet ikke har noget at gøre lige nu, er det faktisk en god idé at bruge tiden på at tænke venlige tanker om Hemnes.

## Spørgsmål?

Giv de andre deltagere en chance for at stille spørgsmål.

## Opvarmning

Først et par simple øvelser for at tale jer varme, lære teknikker og skyde jer ind på spillets temaer. Først et par øvelser i at beskrive efter tur, som 'rundesang'. Én siger en sætning eller to om emnet, og så siger den næste en sætning eller to, og så videre rundt om bordet eller videokaldet. Man skal ikke bruge lang tid på at tænke over noget super fedt at sige, det er fint at gå efter hvad der ligger lige for.

Er I online, kan 'rundt om bordet' foregå ved at man følger spillernes brugernavne alfabetisk, starter et vilkårligt sted på listen, følger den til enden og så starter forfra, indtil man når



ned, hvor man startede. Hvis rækkefølgen skrider en lille smule er det OK, så længe alle får talt.

**Beskriv en sportsvogn.** Det skal være rent positivt og handle om hvor fed den er – helt uden ironi. Gå én gang rundt, så alle har sagt noget (to hvis de slet ikke er til at stoppe).

**Beskriv en motorcykel.** Igen, rent positivt. Én gang rundt.

**Beskriv hvordan en mand med en sportsvogn er sej.** Hvad er det for en mand, man gerne vil være hvis man har en sportsvogn? Rent positivt, én gang rundt.

**Beskriv hvordan en mand med en motorcykel er cool.** Hvad er det for en mand, man gerne vil være hvis man har en motorcykel? Rent positivt, én gang rundt.

**To-faktor klipning,** af de deltagere som *ikke* spiller karakter i scenen, ved hjælp af spørgelystne børn. Du fortæller en scene, og så skal de andre på et tidspunkt klippe ved, at én introducerer en af Hemnes' unger, og at en *anden* så sætter den samme unge til at stille et barnligt spørgsmål som vi aldrig får svaret på. De to ting behøver ikke være lige efter hinanden. Klippingen skal ikke vente på at scenen er færdig, kun på at vi har set øjeblikket og smagt på det. Aggressiv klipning er godt – specielt hvis I er fire spillere, bør du fremhæve dette.

Formidler, fortæl om hvordan Hemnes dirigerer rundt på andre varulve fra koblet, der flytter kasser fra en bulet varevogn til en skrammet varevogn (for det er hvad Hemnes og koblet kører nu). Prik til de andre og sig at fra nu af ville det være OK at klippe, hvis ingen går i gang med at klippe efter et rimeligt stykke tid.

## Spil spillet!

Før scenekataloget er der en side med formidlernoter til afgørelsesscenen, *Stelton*. Noterne bør du have læst på forhånd, men jeg regner med at du kan nøjes med at støtte dig til scenekataloget under selve spillet.

Spil først startscenen. Derefter spiller I fire af de næste fem scener, i fri rækkefølge som afgøres ved at nogen vælger en scene ud fra listen på højre side af den scene, I er ved nu. Ingen skal vælge mere end en scene. Når I har spillet fire af de fem midterste scener, går I videre til afgørelsesscenen, og så selvfølgelig til slutscenen.

## Formidlernoter til afgørelsesscenen

De vigtigste ting står egentlig i selve scenekataloget, hvor spillerne også ser dem. Dette er blot specifikke formidlerinstrukser til afgørelsesscenen *Stelton*.



Her træffes valget! Alle de andre deltagere karakter-spiller Hemnes samtidig, så han siger hvad end enhver af dem siger. De forhandler så med hinanden, men underforstået, om hvad han skal vælge. Den proces skal du understøtte og hjælpe som Stelton, vampyr-femme-fatale-bankrådgiveren. Giv den gas og overspil hende pænt hårdt. Hvis du kan se et ordspil eller en tvetydighed, der hentyder til blod eller sex, så slå til! Hav sensuelt udtryksfulde hænder.

Start med at sige at Hemnes sagtens kan låne til hvad end han vælger – han skal ikke bekymre sig så meget om pengene, han skal bare træffe det bedste valg. Og det bedste valg hænger ikke bare på køreegenskaber, men på hvilken slags mand han er, og hvilken slags mand han gerne vil være. Penge og praktiske detaljer er ikke *rigtig* vigtige – drømme og håb er vigtige.

Spørg derefter ind til de ting som Hemnes siger. Hvis der er en spiller som tidligt går meget stærkt efter at få den ene mulighed til at dominere, så udfordr (blødt og venligt) og sørg for at de andre deltagere kommer til orde. Formentlig vil de bearbejde begge muligheder, og så vil der danne sig en konsensus. Hvis ingen konsensus danner sig af sig selv og de kører fast, så hjælp dem, men helst uden selv at gøre dig til fortaler for det ene eller det andet køretøj.

Klip når Hemnes har valgt, og gå til sidste slutscene.

## Startscene: Hemnes (alfahan)

**Teknik:** Ren fortælle-scene, *beskrivelse* rundesang.

Fortæl mindst to runder, og så længe det er sjovt. Der er ingen talende roller. Formidler introducerer.

**Oplæg:** Hemnes, den midaldrende varulve-han, sidder på sit hjemmekontor ved sit bord. På bordet ligger to åbne motor-kataloger – et med sportsvogne, et med motorcykler. Hemnes er rastløs og utilfreds, og bladrer ubeslutsomt i katalogerne.

**Klip:** I to trin. Først beskriver én spiller hvordan en af Hemnes' og Vittsjös unger nysgerrigt stikker hovedet ind i scenen. Scenen fortsætter. En anden spiller stiller gennem ungen et barnligt spørgsmål – dette klipper scenen (vi får ikke svaret).

Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## Scene-oversigt

*Startscene, Hemnes (alfahan)*

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## Vittsjö (Hemnes' mage)

**Teknik:** Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karacterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Vittsjö. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidler om det.

**Oplæg:** Vittsjö har fået en fantastisk idé som hun vil fortælle Hemnes om – hun er glad og stolt. Hvis koblet begynder at gå i spandex-tøj omkring fuldmåne, kan de spare en masse penge på tøj, der ofte går i stykker når de forvandler sig til muskuløse vilddyr.

*Vittsjö* er Hemnes' mage. Da hun og Hemnes først fik fært af hinandens duft, vidste de med det samme at de skulle være mager for livet. Episk kærlighed under fuldmånens berusende skær. Det er nu 25 år og en del unger siden.

**Klipning:** Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

*Vittsjö* (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## Billy (den unge, stærke han)

**Teknik:** Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Billy. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

**Oplæg:** Hemnes har udset sin ældste søn Billy til at efterfølge sig som leder en dag. Billy er bøsse, og det er OK – Hemnes er ikke fordomsfuld. Men Billy identificerer sig seksuelt som 'bjørn', og Hemnes forstår ikke hvordan dét kan give mening for en varulv. Billy skal afsted til bjørnefest i aften, og nu vil Hemnes have snakken.

*Billy* er en stærk, rolig, hyggelig bamse med fuldskæg og skovmandsskjorte. Han er bøsse og tilhører homo-subkulturen 'bears', hvor idealet er meget maskulint, men på en krammelig, skovhuggeragtig måde. Billy har respekt for Hemnes og forklarer tålmodigt. Igen.

**Klipning:** Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

*Billy* (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## **Kallax** (den unge, smarte hun)

**Teknik:** Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Kallax. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

**Oplæg:** Hemnes skal sende Kallax ud på en vigtig leverings-opgave for koblet. Kallax er ret smart, og Hemnes vil gerne være en god rollemodel for hende. Hun er i løbetid og dufter så fantastisk, at Hemnes bliver helt befippet.

*Kallax* er 20 år gammel og rocker sin læderjakke og sine stramme jeans. Hun er ambitiøs og vil gerne tjene masser af penge til koblet. Kallax ser Hemnes som en faderfigur, slet ikke som en romantisk figur.

**Klipning:** Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## **Scene-oversigt**

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

*Kallax* (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## **Pax** (nysgerrig unge)

**Teknik:** Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karacterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Pax. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

**Oplæg:** Hemnes står under et stort træ. Oppe i træet sidder Pax og vil eller kan ikke komme ned – det er uklart. Pax insisterer på at være en kat. Hemnes skal have Pax med til en tandlægeaftale, og har hverken lyst til at skælde ud eller klatre.

**Pax** er en nysgerrig varulveunge med krudt i halen og masser af fantasi. Nogle gange så meget fantasi at det er svært for de voksne at følge med.

**Klipning:** Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## **Scene-oversigt**

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (*nysgerrig unge*)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## Söderhamn (rivalen)

**Teknik:** Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Söderhamn. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

**Oplæg:** Hemnes og Söderhamn løber ind i hinanden på parkeringspladsen foran byggemarkedet. Der er vidner i det fjerne, så det bliver ikke nu de slås (igen). Til gengæld kommer de til at true og fornærme hinanden en masse. Hvem er en rigtig alfa, og hvem er egentlig bare en opblæst beta?

**Söderhamn** er alfahan for sit eget konkurrerende varulve-kobbel, og ligesom Hemnes er han midaldrende, med hårde, behårede muskler og en solid topmave. Hvor Hemnes har forsøgt at modernisere og gå *legit*, er Söderhamn en old-school, landlig varulv.

**Klipning:** Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

## Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken



## Afgørelsen: Stelton (bankrådgiveren)

**Scenens formål:** *Hemnes skal vælge mellem sportsvogn og motorcykel. Før I går i gang, skal alle bruge et øjeblik på at reflektere over de scener fra Hemnes' liv, I har udforsket.*

**Teknik:** Rent *karacterspil*. Formidleren taler for Stelton. Alle andre spillere taler for Hemnes – når de siger noget, siger Hemnes dét. Rækkefølgen er fri, man skal bare ikke tale i munden på hinanden.

Formidler introducerer scenen.

**Oplæg:** Vi befinder os i en underjordisk bankhvælvning af sort marmor og rustfrit stål, oplyst af dusinvis af stearinlys. Møblerne er mørk mahogni og blodrødt fløjl.

På hver side af et bord sidder Hemnes og hans bankrådgiver, vampyren Stelton, for at tale om anskaffelsen af et køretøj.

**Stelton** er en gotisk skønhed i spadseredragt af sort silke. Hun gør sit bedste for at hjælpe ham med at træffe det valg, han vil blive gladest for.

**Klipning:** Formidler klipper scenen når Hemnes er nået til en beslutning. Det sker ved at Stelton tager en knivskarp fyldepen frem og beder Hemnes række sit håndled frem...

## Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

\*\*\*

**Vittsjö** (Hemnes' mage)

**Billy** (den unge, stærke han)

**Kallax** (den unge, smarte hun)

**Pax** (nysgerrig unge)

**Söderhamn** (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

\*\*\*

*Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)*

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

## Slutscene: Hemnes (alfahan)

**Teknik:** Ren fortælle-scene, *beskrivelse* rundesang.

Fortæl mindst to runder, og i øvrigt så længe det er sjovt. Der er ingen talende roller. Formidler introducerer scenen.

**Oplæg:** En stille landevej i solskin. Hemnes som kommer fræsende med sit udvalgte køretøj. Alt er i orden her – dette er en lykkelig scene.

**Klipning:** Formidler klipper scenen ved at takke de øvrige deltagere for at spille scenariet.

