

DRAGESLOTTET

DEN STJÅLNE DRAGETÅKEN

Det andre eventyret • 20-30 minutter



Oversikt

- Oppdrag: Redd Solglimt, stans tåkemaskinen og hindre Drageslottet i å synke.
- Start: Dronning Amalia tar heltene med til Dragefesten som æresgjester.
- Skurk: Malakar stjeler dragetåke til sitt planlagte flygende trollmannsslott.
- Slutt: Heltene gir Malakar én skade. Han får panikk og flykter.

Malakar er mektig, egoistisk og selvopptatt, men ikke ute etter å skade noen. Problemet er at han mener hans egne store planer er viktigere enn alle andre. Når han selv er i fare, blir han straks feig.

Forberedelser

Finn frem karakterkort, én T6, blyant, kart og klippekort. Bruk dronning Amalia og Malakar fra det første eventyret. Klipp i tillegg ut Mira, Solglimt, tåkedragen, 3 røykflaks og 2 levende rustninger.

For 2 helter bruker du 2 røykflaks. For 3–4 helter bruker du alle 3. Eventyret har én kort valgfri kamp og en finale der gode ideer er like viktige som angrep.

Veien gjennom eventyret

Heltene begynner i borggården. Derfra går de inn i hovedhallen og velger mellom nøkkelgangen og den direkte veien til rustningssalen. Nøkkelgangen munner også ut i rustningssalen, så alle kommer dit. Bak rustningene står den låste tårndøren. Når den åpnes, går en vindeltrapp opp til Malakars maskin.

Nye gaver fra dronningen

Etter jakten på kronjuvelene har dronning Amalia laget en personlig magisk gave til hver helt. Hver helt får én av gavene under. Tilpass utseendet og navnet til klassen og spør gjerne barnet hva gaven skal være.

- Åpne: Helten lærer en ny formular. Bruk 1 mana og pek på en synlig låst dør, port eller kiste. Låsen åpner seg. Formularen åpner ikke portaler eller hele magiske maskiner.
- Beskyttelsesgave: En amulett, kappe, skjoldspenne, hjelm eller annen passende gave gir +1 forsvar, men aldri mer enn 6.
- Angrepsgave: Et fortryllet våpen, armbånd, siktekorn, stavmerke eller annen passende gave gir +1 angrep, men aldri mer enn 6.

Har følget minst tre helter, deler dronningen ut minst én av hver gavetype. Har følget færre helter, velger barna fritt. Minst én helt bør få Åpne hvis dere vil prøve formularen, men tårnnøkkelen gjør at den ikke er nødvendig for å fullføre eventyret. Bonusene regnes med så lenge helten bærer gaven.

Scene 1: Æresgjestene

LES HØYT

Noen dager har gått siden dere fant kronjuvelene. På Solslottet skinner morgensolen inn gjennom de høye vinduene. Dronning Amalia venter ved et bord med små pakker i gullpapir.

Vis dronningens kort.

Dronning Amalia

«Dere reddet kronjuvelene og viste at ekte helter hjelper andre. Derfor har jeg en gave til hver av dere.»

Åpne pakkene én om gangen. Fortell hvilken kraft gaven har, og la barnet bestemme hva slags ting som passer til helten. En kriger kan for eksempel få et glødende sverdfeste, mens en magiker kan få en runestein til staven. Skriv gavens navn og bonus ved karakterkortet.

La en helt som får Åpne, prøve formularen på en liten låst eske med frokostkaker. Ingen trenger bruke mana under denne øvelsen.

LES HØYT

Utenfor venter en gullvogn trukket av to hvite hester. Dronningen smiler. «I dag skal dere ikke jakte på tyver. Dere skal være mine æresgjester på Dragefesten!»

Scene 2: Dragefesten

LES HØYT

Vognen ruller opp gjennom myke skyer. På toppen av åsen stiger Drageslottet frem. Tårnene er så høye at de nesten kiler månen. Flagg vaier i vinden, bjeller ringer, og små drager lager runde røykskyer over borggården.

Vis Mira og Solglimt. Mira er slottets vennlige vokter. Solglimt er et lite dragebarn som skal tenne den store festlykten med sitt første ordentlige dragepust.

La heltene utforske og velge én eller to ting:

- gi Solglimt en kake eller finne på annen dragemat
- ringe i den store skybjellen
- hilse på Mira og undersøke nøkkelringen hennes
- se på de tomme rustningene i den store salen
- lage en røykfigur sammen med en liten drage

Still spørsmål som «Hva slags røykfigur lager helten?» og «Hva sier helten til Solglimt?» La scenen vare noen minutter.

LES HØYT

Dronning Amalia løfter hånden. Hele borggården blir stille. Solglimt klatrer opp på en liten gullkrakk foran festlykten, trekker pusten dypt og åpner munnen.

Bak en steinstatue høres et nys. «A-tsjø!»

Før noen rekker å se etter, blir all tåken rundt slottet lilla. Tre fnisende røykflaks suser ut av tårnet. Festlykten slukner. Solglimt forsvinner i en sky, og hele slottet rister.

Malakars stemme fra skyene

«Ingen grunn til panikk! Den store Malakar har bare lånt litt dragemagi. Svært lite, faktisk. Nesten ingenting. Dere trenger ikke sende noen etter meg!»

Dronning Amalia

«Jeg kjenner den stemmen. Helter, Drageslottet synker. Finn Solglimt og stans Malakar!»

Dronningen blir i borggården for å holde gjestene rolige. Mira griper den tomme nøkkelringen sin og blir med heltene. Hun peker mot de åpne dobbeltdørene bak festlykten: Det er den eneste veien inn til dragetårnet.

Gå videre til scene 3.

Scene 3: Veiskillet

LES HØYT

Dere løper gjennom dobbeltdørene og inn i hovedhallen. Rett frem deler gangen seg i to. Til venstre driver lilla røyk og lav fnising inn mellom smale steinsøyler. Til høyre går små kloremerker over gulvet og gjennom en bred dør merket «Rustningssal». Et skilt viser at begge veiene går mot dragetårnet.

Mira forklarer at nøkkelgangen til venstre går rundt salen og kommer inn gjennom en sidedør. Den brede døren til høyre er korteste vei til tårnet.

Spør tydelig: «Vil dere følge den lilla røyken til venstre, eller kloremerkene til høyre?»

- lilla røyk og fnising mot nøkkelgangen
- små kloremerker etter Solglimt mot rustningsalen

Følger de røyken, spiller dere nøkkelgangen og deretter rustningssalen. Følger de kloremerkene, går dere rett til rustningssalen. De kan fortsatt undersøke nøkkelgangen senere dersom de trenger tårnnøkkelen.

Nøkkelgangen

LES HØYT

Gangen er full av små røykringer. Midt i luften svever Miras store tårnnøkkel. Hver gang dere nærmer dere, griper et røykflaks nøkkelen og kaster den videre til et annet.

Røykflaksene er rampete, ikke onde. Heltene kan fange dem med en kappe, lokke dem med blanke ting, blåse dem bort, fortelle en morsom vits eller kjempe.

Røykflaks

1 helse, 2 angrep, 4 forsvar. De andre flykter når ett røykflaks mister sitt hjerte. Etter scenen kan heltene ta tårnnøkkelen.

Et røykflaks kan røpe: «Mesteren trenger mer tåke! Mye mer tåke! Og kanskje en større hatt!»

I enden av gangen står en åpen sidedør. Gjennom den ser heltene ryggen på to marsjerende rustninger. Be dem gå gjennom døren, og fortsett med Rustningssalen.

Rustningsalen

LES HØYT

Enten dere kommer gjennom den brede hoveddøren eller sidedøren fra nøkkelgangen, ser dere det samme: To tomme rustninger marsjerer frem og tilbake foran en høy tårndør. Klang, klang, klang! Den ene løfter hånden. «Stans! Ingen helter får passere!» Den andre bøyer seg nærmere. «Hvordan ser egentlig en helt ut?»

Malakar har glemt å forklare ordren. Heltene kan si at de ikke er helter, vise de kongelige gavene og gi en kongelig ordre, finne på et hemmelig ridderord, snike seg forbi eller kjempe.

Godta et hvilket som helst morsomt ridderord. Rustningene gjentar ordet høyt, hilser og slipper heltene forbi.

Levende rustning

2 helse, 3 angrep, 5 forsvar. Hvis det blir kamp, stanser begge når én rustning mister begge hjertene.

Når rustningene flytter seg eller blir beseiret, kan heltene gå bort til den høye tårndøren. Fortsett med scene 4.

Scene 4: Den låste tårndøren

LES HØYT

Skyer er skåret inn i den høye tårndøren. Innenfra høres Solglimt: «Pip! Pip!» Døren er låst, og lilla røyk siver ut gjennom nøkkelhullet.

Heltene må velge:

- bruke tårnnøkkelen fra røykflaksene
- bruke 1 mana og formularen Åpne
- prøve en annen god løsning, som å dirke opp låsen eller bryte den opp

Har de verken nøkkel eller Åpne, viser Mira dem sidedøren til nøkkelgangen. Spør: «Vil dere gå og hente nøkkelen, eller prøve deres egen plan på låsen?» Spill nøkkelgangen nå hvis de velger nøkkelen, og gå deretter tilbake hit.

Når døren åpnes, får heltene tilbake 1 brukt mana fordi de har fullført et møte.

LES HØYT

Bak døren snor en smal vindeltrapp seg oppover. For hvert drønn ovenfra drysser støv fra taket. Solglimts piping blir tydeligere for hvert trinn.

Heltene går opp trappen. Fortsett med scene 5.

Scene 5: Malakars store maskin

Vis Solglimt, tåkedragen og Malakar.

Tåkedragen

6 helse, 5 angrep, 5 forsvar, 4 mana. Den er vennlig og fanget. Bruk bare verdiene hvis heltene velger å angripe den; etter ett treff stanser den og forsøker å snakke med dem.

LES HØYT

På toppen av tårnet står en maskin av kobberrør, hjul og tre store røykkrystaller. Solglimt sitter fanget i en glassklokke. Den store tåkedragen er bundet av lilla røykringer. For hvert dunk fra maskinen synker slottet litt lenger ned gjennom skyene.

Malakar står på en kasse for å se høyere ut.

Malakar

«Stans der! Dere forstår ikke stor kunst. Med denne tåken skal jeg bygge verdens flotteste flygende trollmannsslott. Alle kommer til å se opp på meg!»

Mira

«Du får Drageslottet til å falle!»

Malakar

«Bare litt. Det kan sikkert løftes opp igjen senere.»

Heltene kan angripe Malakar, men maskinen lager et røykskjold rundt ham. Han har fortsatt 6 helse, 5 angrep, 6 forsvar og 8 mana. Først må heltene svekke maskinen.

Stans maskinen

Heltene trenger to gode handlinger. La hvert barn foreslå noe. Eksempler:

- vri to kobberventiler i motsatt retning
- bruke Åpne på glassklokken og befri Solglimt
- knuse eller dekke til en røykkrystall
- få tåkedragen løs fra røykringene
- bruke magisk pil på et tannhjul
- bruke rå kraft, tau, vann eller en morsom plan

Ingen bestemt løsning er nødvendig. Be om terningkast bare når utfallet er spennende; 4 eller mer er et passende mål.

Mens heltene arbeider, bruker Malakar høyst én magisk pil per runde. Han bruker ellers mana på ufarlige røykskyer, store lyder og forsøk på å gjemme seg.

Malakar

«Slutt å røre den! Den er svært kostbar. Og nesten ferdig. Og bare en liten smule ute av kontroll!»

Etter to gode handlinger sprekker røykskjoldet. Solglimt blåser en liten flamme mot Malakars støvel. Malakar hopper ned fra kassen og mister balansen.

Spilleleder

Den neste helten som angriper Malakar treffer automatisk. Helten kan bruke et våpen eller magisk pil. La barnet beskrive angrepet. Kryss over nøyaktig ett av Malakars hjerter.

Så snart Malakar har mistet dette ene hjertet, stanser kampen. Fortsett straks med scene 6; Malakar rekker ikke å angripe igjen.

Scene 6: Malakar flykter

LES HØYT

Malakar stirrer på det ene krysset på kortet sitt. «Dere skadet meg! Meg! Den største trollmannen i hele verden!»

Tåkedragen bøyer det store hodet ned mot ham og trekker pusten.

Malakar

«Vi kan sikkert snakke om dette.»

Dragen nyser en sky rett i ansiktet hans. Malakar hyler, åpner en altfor liten lilla portal og presser seg gjennom. Kappen sitter fast et øyeblikk før den forsvinner med et lite popp.

Malakar har bare mistet ett hjerte. Han er fremdeles mektig og kan komme tilbake.

Maskinen stanser. Tåkedragen løfter Drageslottet tilbake over skyene, og Solglimt blir fri.

LES HØYT

Mira leder dere ned vindeltrappen og gjennom rustningssalen. Rustningene hilser høyt idet dere går forbi. Da dere kommer ut i borggården, venter dronningen og alle gjestene ved den slukte festlykten.

Fortsett med avslutningen.

Avslutning: Dragefesten

LES HØYT

Da solen går ned, tennes hundre små lykter langs borgmuren. Solglimt klatrer opp på gullkrakken igjen. Denne gangen kommer en liten, varm flamme. Festlykten lyser som en ny sol, og alle jubler.

Dronning Amalia

«Dere reddet kronjuvelene. Nå har dere reddet et helt slott. Jeg begynner å tro at ingen fest er trygg uten dere.»

Solglimt lager en røykfigur av hver helt. La barna fortelle hvordan figuren ser ut, hva helten gjorde best, og hva helten vil si hvis Malakar kommer tilbake.

Hvis barna står fast

Mira kan gi to tydelige valg. En Åpne-gave kan blinke ved en låst dør. Solglimt kan peke mot en del av maskinen, og tåkedragen kan prøve å riste løs én røykring. Alle gode valg fører historien videre.

Utskriftsdeler

- Store klippekort: dronning Amalia, Malakar og tåkedragen.
- Navngitte klippekort: Mira og Solglimt.
- Vanlige klippekort: 3 røykflaks og 2 levende rustninger.
- Kart på rutenett: borggården, nøkkelgangen, rustningsalen og dragetårnet.
- To blanke ruteark med svært svake ruter.

STORE KLIPPEKORT

DRONNING AMALIA



MALAKAR



HELSE	♥♥♥♥♥♥♥
ANGREP	✂✂✂✂✂
FORSVAR	🛡🛡🛡🛡🛡
MANA	💎💎💎💎💎💎💎

KLIPPEKORT: VENNER PÅ DRAGESLOTTET

MIRA



SOLGLIMT



KLIPPEKORT: TÅKEDRAGEN

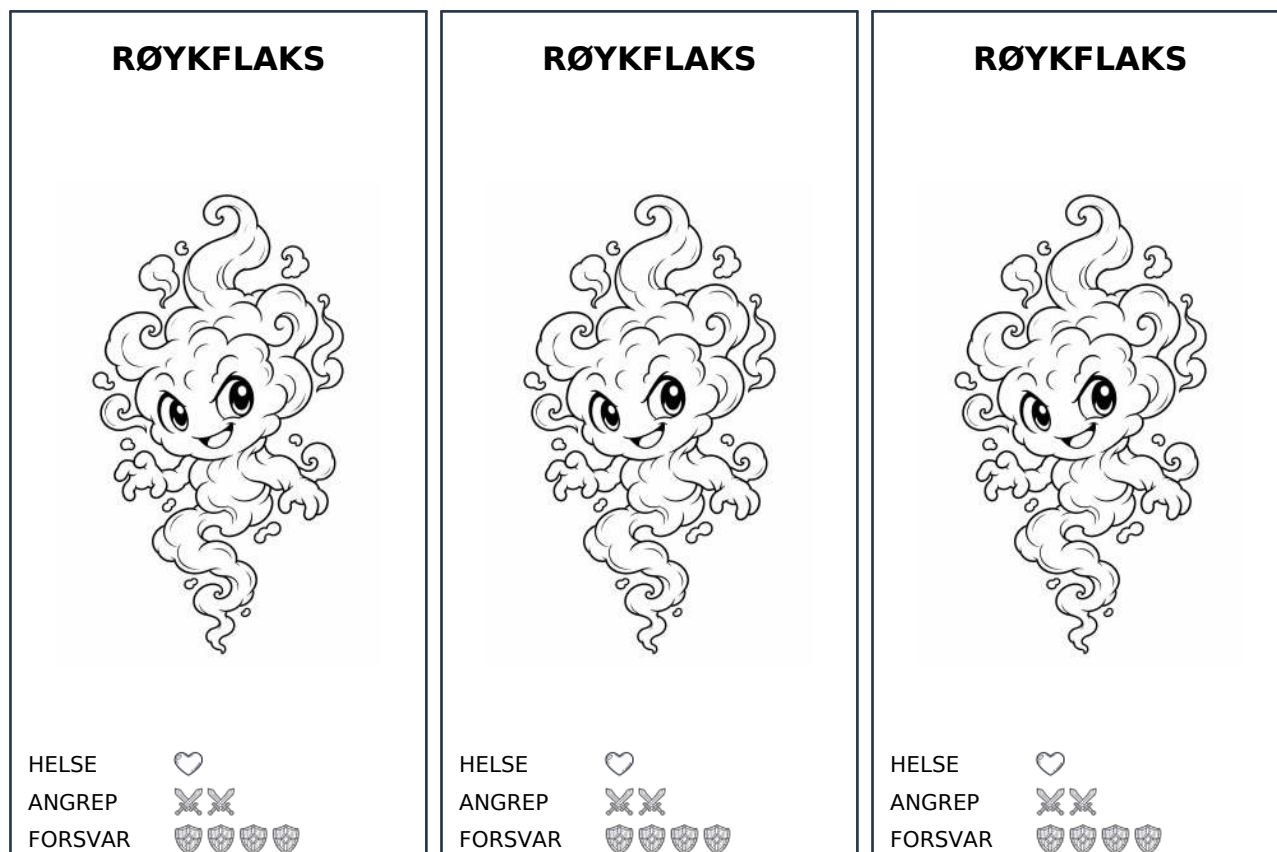
Tåkedragen er fanget og vennlig. Bruk bare verdiene dersom heltene angriper den.

TÅKEDRAGEN



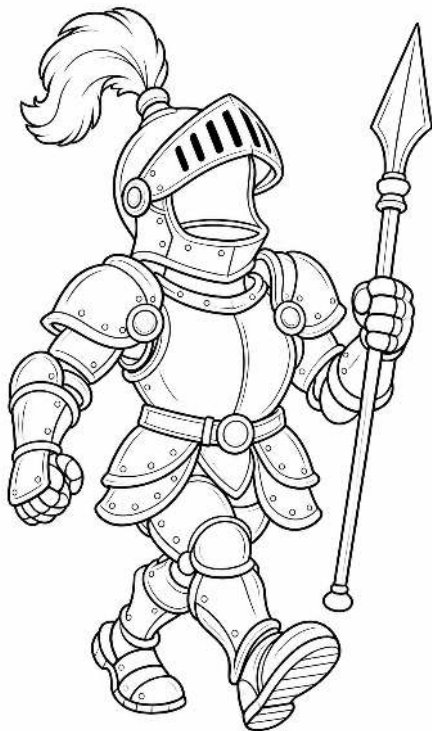
HELSE	♥♥♥♥♥♥♥
ANGREP	✂✂✂✂✂
FORSVAR	🛡🛡🛡🛡🛡
MANA	✨✨✨✨

KLIPPEKORT: RØYKFLAKS



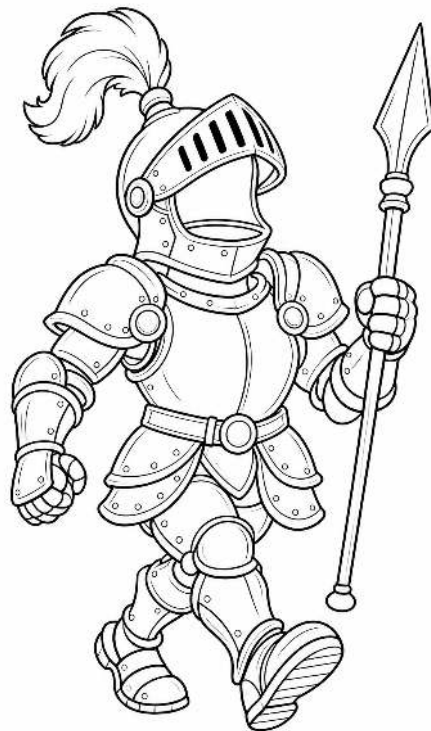
KLIPPEKORT: LEVENDE RUSTNINGER

LEVENDE RUSTNING



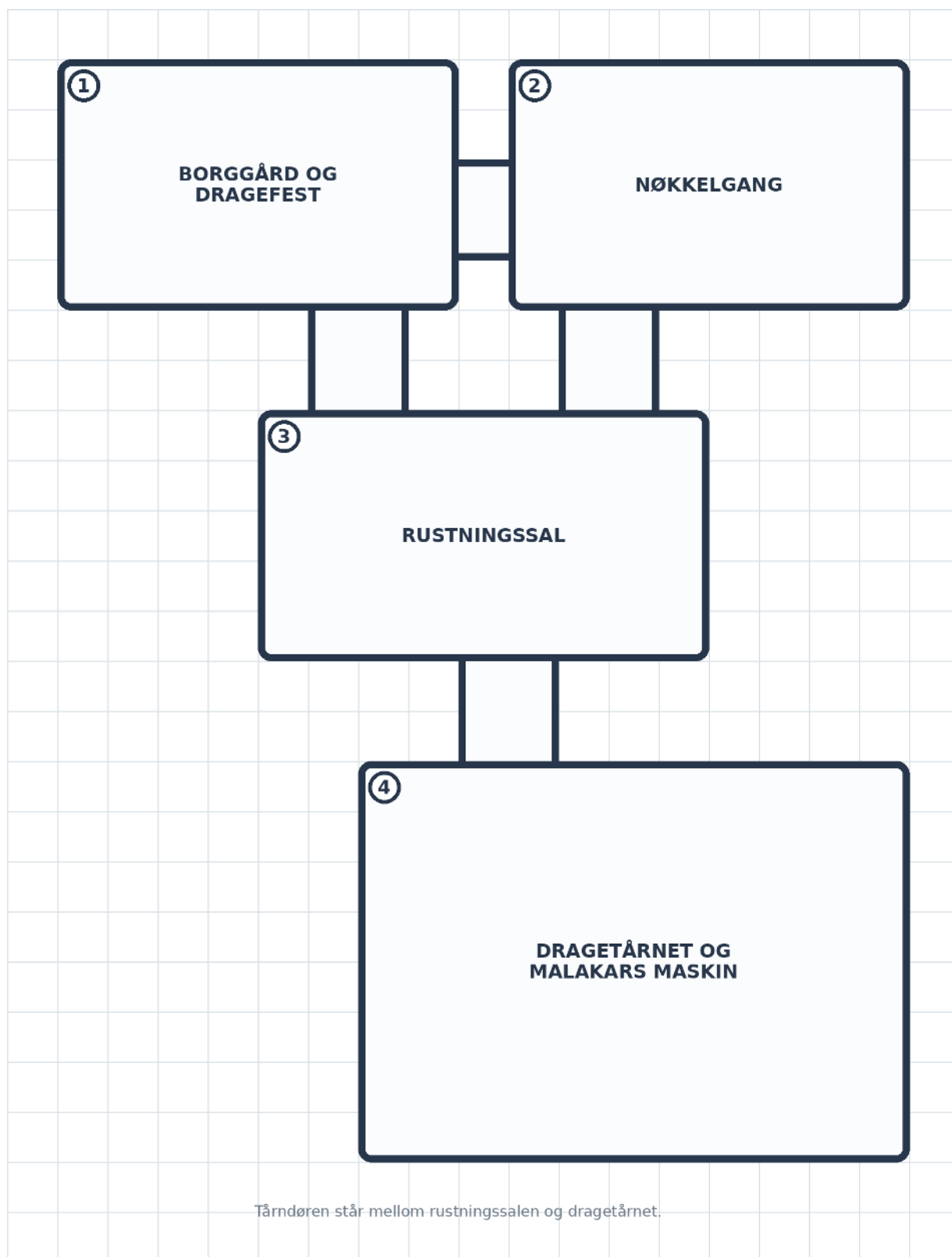
HELSE ♥ ♥
ANGREP ✕ ✕ ✕
FORSVAR ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

LEVENDE RUSTNING

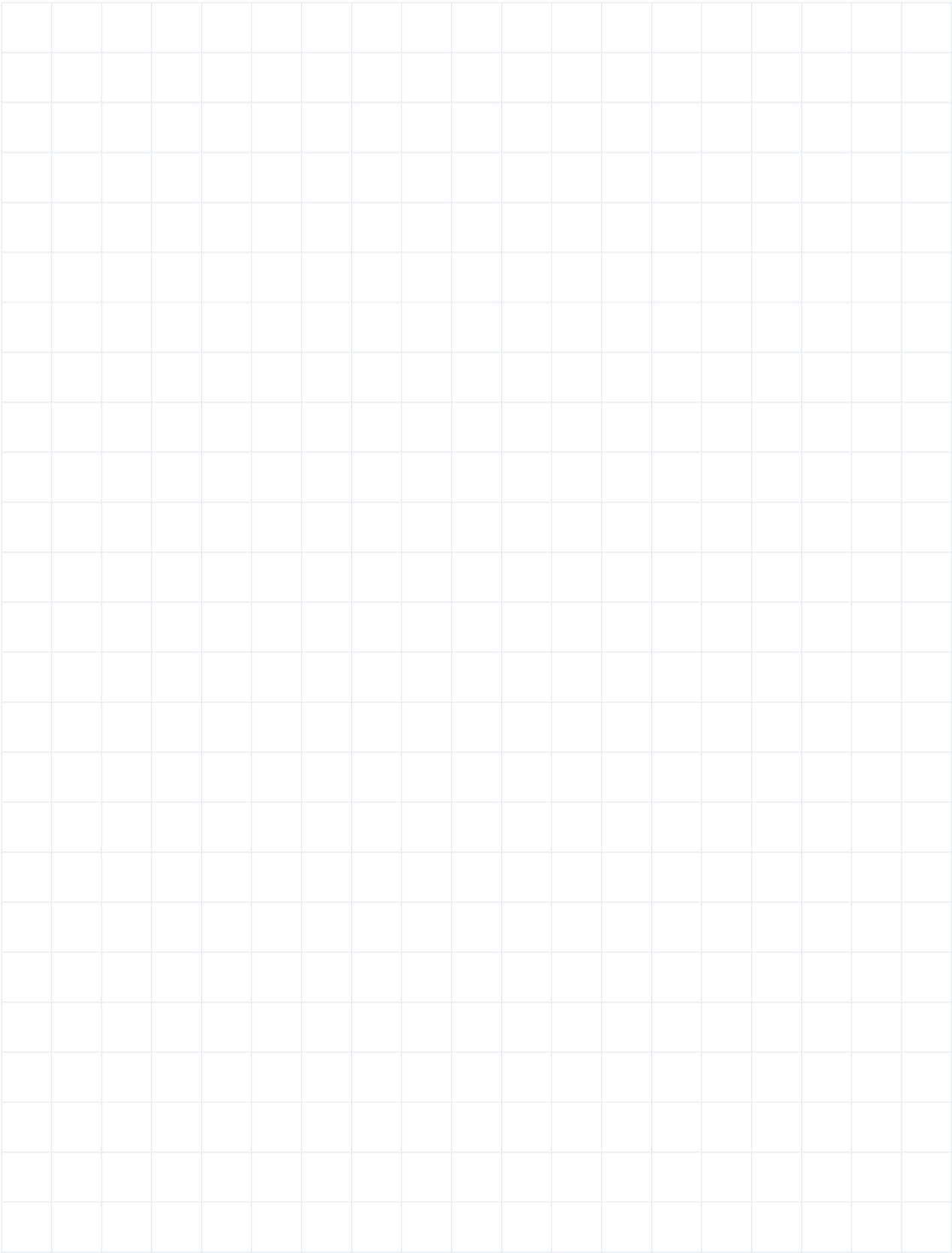


HELSE ♥ ♥
ANGREP ✕ ✕ ✕
FORSVAR ♣ ♣ ♣ ♣ ♣

KART: DRAGESLOTTET



BLANKT RUTEARK 1



BLANKT RUTEARK 2

