

FJELLFLAMMEN

UNDER DRAGESLOTTET

Det tredje eventyret • omtrent 30 minutter



Oversikt

- Oppdrag: Finn ut hvem som rister fjellet, redd glødedragene og stans boremaskinen før Fjellflammen sprekker.
- Start: Eventyret begynner samme kveld som «Drageslottet – den stjålne dragetåken» slutter.
- Veivalg: Heltene velger trollbroen eller dragegangen. Rutene møtes ved runedøren.
- Skurk: Malakar vil bruke Fjellflammen som varmeovn i sitt framtidige flygende trollmannsslott.
- Slutt: Heltene stanser maskinen. Malakar forstår at han har tapt og rømmer.

Forberedelser

Finn frem heltekort, gavene fra tidligere eventyr, én T6, blyant, kart og klippekort. Bruk de eksisterende figurene av dronning Amalia, Malakar, Solglimt, Tåkedragen, huleflaks og steinvokter. Klipp i tillegg ut 3 hule troll og 3 glødedrager.

For 2 helter bruker du 1 troll ved trollbroen og 1 i finalen. For 3–4 helter bruker du 2 troll ved broen og 1 i finalen. Bruk 2 glødedrager for 2 helter og alle 3 for 3–4 helter.

Eventyret har to sikre korte kamper og flere kamper som kan unngås med gode ideer. La fiender flykte eller overgi seg når utfallet er tydelig, slik at eventyret holder seg rundt 30 minutter.

Veien gjennom eventyret

Dragefesten fører til den sprukne kjellertrappen og hulekrysset. Venstre rute går over trollbroen. Høyre rute går gjennom dragegangen. Begge rutene ender foran runedøren. Bak døren ligger Fjellflammen og Malakars maskin.

Ny skatt: Morgengløden

Tåkedragen gir hele følget en liten krystalllykt som heter Morgengløden. Følget velger én helt som bærer den. Den kan brukes én gang i hvert eventyr til å skape Lys uten å bruke mana.

Tåkedragen lærer også én valgt helt formularen Lys. Helten kan senere bruke 1 mana for å:

- lyse opp et mørkt rom resten av scenen
- avsløre skjulte spor, skrift eller symboler
- få et monster som gjemmer seg i mørke til å komme frem

Lys gjør ikke skade og brukes i stedet for et vanlig angrep dersom det brukes i kamp. Morgengløden og formularen beholdes i senere eventyr.

Scene 1: Festen fortsetter

LES HØYT

Hundre lykter skinner langs muren på Drageslottet. Solglimt har tent den store festlykten, og røykfigurer danser over borggården. Musikken starter igjen. For første gang denne dagen ser alt ut til å være i orden.

Vis Tåkedragen og Solglimt.

Tåkedragen

«Dere befrikk oss da Malakar stjal tåken vår. Drager glemmer ikke ekte venner. Derfor skal dere få noe fra den eldste skatten vår.»

Tåkedragen åpner en liten sølvkiste. Inni ligger Morgengløden, en krystall som lyser som soloppgang. La barna velge hvem som bærer lykten og hvem som lærer Lys. Det kan være samme helt eller to forskjellige.

La heltene prøve lyset. Ingen bruker mana nå. Lyset viser små, glitrende dragespor rundt føttene deres.

LES HØYT

Før jubelen rekker å stilne, hopper koppene på bordet. DUNK! Festlykten svaier. DUNK! En sprekk løper over steingulvet og ned trappen til slottets kjeller. Fra dypet høres et brøl og lyden av metall mot stein.

Mira

«Det finnes gamle dragehuler under slottet, men ingen har brukt dem på hundre år.»

Et sammenkrøllet papir blåser opp gjennom sprekken. På det står: «MALAKARS HELT HEMMELIGE BORREPLAN. IKKE LES.»

Dronning Amalia

«Jeg tror vi vet hvem som står bak. Helter, vil dere gå ned og finne ut hva Malakar gjør?»

La hvert barn svare. Når de sier ja, gir Mira dem et tau og peker mot kjellertrappen. Dronningen og Tåkedragen blir igjen for å holde slottet stabilt. Solglimt følger heltene ned.

Gå videre til scene 2.

Scene 2: Den sprukne trappen

LES HØYT

Kjellertrappen blir smalere og mørkere. Etter tjue trinn finnes ikke flere fakler. Langt under dere blinker et svakt rødt lys. Mellom dere og lyset har tre trinn sprukket og falt ned i et mørkt hull.

Heltene må velge hvordan de kommer over:

- bruke Morgengløden eller formularen Lys for å se sikre fotfester
- feste Miras tau og klatre
- hoppe over sprekken
- finne på en annen trygg løsning

La hver helt rulle én T6. Med en god plan lykkes de på 3 eller mer; ellers på 4 eller mer. Ved bom sklir helten. En annen kan gripe tauet med 3 eller mer. Ingen mister hjerter; gi heller helten en støvete

rumpe eller en mistet støvel.

På bunnen angriper 2 huleflaks fra mørket.

Huleflaks

1 helse, 2 angrep, 3 forsvar. Når én faller, flykter den andre. Bruker en helt Lys, kommer begge frem og mister sitt neste angrep.

Etter møtet får alle tilbake 1 brukt mana.

LES HØYT

Bak huleflaksene åpner hulen seg. Veien deler seg rundt en dyp sprekk. Til venstre står en skjev trebro med et skilt: «TROLLBRO – BETAL ELLER SNU». Til høyre gløder små dragespor mellom krystallene.

Spør tydelig: «Vil dere gå over trollbroen til venstre, eller følge dragesporene til høyre?»

- Velger de trollbroen, gå til scene 3A.
- Velger de dragesporene, gå til scene 3B.

Scene 3A: Trollbroen

LES HØYT

Broen knirker over en sprekk som er så dyp at steiner aldri ser ut til å treffe bunnen. Midt på broen sitter bergtroll rundt en gryte. Det største trollet reiser seg og rister en nøkkeling.

Hule troll

«Malakar sier ingen får passere. Men Malakar har også glemt å betale oss. Har dere tre gullmynter, fire kaker eller én veldig god grunn?»

Heltene kan:

- gi trollene mat eller en morsom erstatning for betaling
- fortelle at Malakar aldri kommer til å betale dem
- lure trollene til å se en annen vei
- utfordre dem til en terningkonkurranse
- kjempe

Ved terningkonkurranse velger heltene styrke, balanse eller høyest brøl. Ett barn ruller for følget, ett troll ruller. Heltene vinner likt resultat. La barna finne på hvordan gavene og klassene deres hjelper.

Hule troll

3 helse, 4 angrep, 4 forsvar. Når ett troll mister 2 hjerter, overgir alle seg og klager over arbeidsforholdene.

Trollene gir heltene en trekantet kobbernøkkel og forteller at den åpner kontrollskapet ved den store runedøren. De kan også røpe: «Sjefen vår er inne hos den bråkete trollmannen. Han har lovet henne en krone.»

På den andre siden av broen fører en kort tunnel til runedøren. Gå videre til scene 4.

Scene 3B: Dragegangen

LES HØYT

Tunnelen blir varm. Tre små glødedrager ligger rundt et reir av blanke steiner. En jernslange fra Malakars maskin går gjennom reiret og suger det røde lyset ut av krystallene. Dragene freser og sperrer veien.

Glødedragene tror først at heltene arbeider for Malakar. Heltene kan:

- vise Morgengløden eller de kongelige gavene
- la Solglimt snakke med dragene
- trekke jernslangen ut av reiret
- gi dem mat eller en blank skatt
- kjempe seg forbi

Hvis noen trekker i slangen, rull én T6. 4 eller mer river den løs. En annen helt kan hjelpe og gi +1 på kastet.

Glødedrage

2 helse, 3 angrep, 4 forsvar. Når én drage mister 1 hjerte, stanser de andre og lytter. De vil heller redde reiret enn å slåss.

Når dragene stoler på heltene, klører de tre symboler i gulvet i denne rekkefølgen: flamme, vinge, fjell. En drage sier: «Maskinen er bak runedøren. Trykk slik, ellers våkner steinen.»

Bak reiret fører tunnelen til runedøren. Gå videre til scene 4.

Scene 4: Runedøren

LES HØYT

De to tunnelene møtes foran en rund steindør. Ved siden av døren står et låst kobberskap. På døren er tre store knapper: en flamme, en vinge og et fjell. Under dem står det med nesten usynlig skrift: «Vekk varmen. Kall dragen. Åpne fjellet.»

Heltene må finne riktig rekkefølge: flamme, vinge, fjell.

De kan finne svaret på flere måter:

- bruke kobbernøkkelen fra trollene på kontrollskapet; inni står rekkefølgen
- bruke Åpne på kontrollskapet
- bruke Lys; da kommer tallene 1, 2 og 3 frem over knappene
- bruke ledetråden fra glødedragene
- tolke skriften eller prøve seg frem

Be barna legge frem planen før de trykker. Trykker de riktig, ruller døren til side. Gå videre til scene 5.

Trykker de feil, våkner én steinvokter ved veggen. Etter ett treff stopper den, peker strengt på knappene og viser riktig rekkefølge før den sovner igjen.

Steinvokter

3 helse, 4 angrep, 5 forsvar.

Etter gåten eller kampen får alle tilbake 1 brukt mana.

LES HØYT

Runedøren ruller opp. Varm luft strømmer mot dere. Foran dere går en smal steintrapp ned til en kjempestor, rød krystall. Rundt den står kobberrør, tannhjul og en boremaskin som rister hele fjellet.

Gå videre til scene 5.

Scene 5: Fjellflammen

Vis Malakar og ett bergtroll. Legg Malakars kort synlig med 6 helse, 5 angrep, 6 forsvar og 8 mana.

LES HØYT

Midt i hulen står Fjellflammen, en krystall større enn en vogn. Malakars boremaskin har laget en sprekk tvers gjennom den. Små glødedrager er fanget bak et gitter. Ved en stor spak står trolldjefen med en altfor liten papirkrone. Malakar peker ivrig på målere og later som alt går etter planen.

Malakar

«Dere igjen? Dette er ikke tyveri. Det er avansert oppvarming! Mitt flygende slott kan da ikke være kaldt.»

Trolldjefen

«Du sa jeg skulle få gullkrone.»

Malakar

«Papir er mye lettere. Bedre for et flygende slott.»

Første kamprunde

Trolldjefen stiller seg foran maskinen og angriper. Spill minst én kort kamprunde: La alle heltene få én tur, og la trolldjefen rulle ett angrep. Heltene kan angripe, bruke magi eller forsøke å få henne til å se at Malakar har lurt henne. Etter denne runden kan de også nå delene av maskinen.

Maskinen har et lilla skjold. Vanlige angrep på Malakar virker ikke ennå. Heltene må utføre tre gode handlinger før fjellet sprekker. La ulike barn foreslå og utføre handlingene.

Mulige handlinger:

- overbevise trolldjefen om at Malakar har lurt henne
- åpne gitteret med nøkkel, Åpne eller rå kraft
- trekke hovedspaken tilbake
- bruke Lys for å finne den løse skyggebolten
- bruke magisk pil eller våpen på et tannhjul
- få Solglimt eller glødedragene til å varme et frosset rør
- finne på en annen god løsning

Ved fare eller motstand ruller helten én T6. En god plan lykkes på 3 eller mer; en vanskelig handling på 4 eller mer. Angrep følger vanlige kampregler.

Trolldjefen kjemper bare så lenge hun tror på Malakar.

Trolldjef

4 helse, 4 angrep, 5 forsvar. Når hun mister 2 hjerter eller noen viser at kronen er papir, river hun den i stykker og slutter å kjempe.

Malakar kan bruke én magisk pil mellom heltenes handlinger, men bruker helst mana på røyk, høye smell og beskyttelse. Ikke la ham slå ut en helt som allerede har bare 1 hjerte.

Etter tre gode handlinger stopper boret. Gitteret åpnes, glødedragene flyr ut og Fjellflammen begynner å gro sammen. Malakars skjold slukner.

Malakar

«Nei, nei, nei! Dere har ødelagt oppvarmingen, trollene har sagt opp, og dragene er på deres side. Dette er et svært dårlig tidspunkt å bli værende.»

La én helt få forsøke et siste angrep eller en smart handling. Malakar bruker en mana på et stort lilla speilskjold, så han tar ikke skade denne gangen. Deretter åpner han en portal.

Gå straks videre til scene 6.

Scene 6: Malakar rømmer igjen

LES HØYT

Malakar løfter kappen og hopper mot portalen. Han treffer kanten, spretter bakover og prøver igjen. «Dette er en planlagt og svært verdig tilbaketrekning!» roper han. På tredje forsøk forsvinner han med et lilla plopp. Papirkronen blir liggende igjen på gulvet.

Maskinen faller fra hverandre i ufarlige deler. Trollsjeften sparker den siste bolten løs. Glødedragene legger seg rundt Fjellflammen, og hulen fylles av et rolig, varmt lys.

Trollsjeften

«Hvis noen spør, hjelp trollene hele tiden.»

Solglimt viser veien tilbake gjennom runedøren. La heltene velge om de går via trollbroen eller dragegangen. På veien kan de si farvel til dem de møtte.

Avslutning: Dragenes takk

LES HØYT

Da dere kommer opp i borggården, står Drageslottet støtt igjen. Tåkedragen bøyer hodet. Morgengløden skinner sterkere enn før, som om den husker lyset fra Fjellflammen.

Dronning Amalia

«Tre eventyr, tre redninger og tre ganger har Malakar løpt sin vei. Jeg tror vi bør holde øye med horisonten.»

Følget beholder Morgengløden og formularen Lys. Trollsjeften sender også med en liten pose blanke hulesteiner. La hvert barn beskrive én stein og fortelle:

- hva helten gjorde modigst
- hvilket sted i hulen helten likte best
- hva helten tror Malakar bygger nå

Hvis barna står fast

- Solglimt peker mot ett av de to sporene ved hulekrysset.
 - Trollene klager høyt over at Malakar ikke har betalt dem.
 - Morgengløden blinker når Lys kan avsløre noe.
 - Glødedragene tegner flamme, vinge og fjell.
 - Ved maskinen kan trollsjeften rope: «Ikke rør spaken min!» og dermed peke ut en mulig handling.
- Gi alltid to tydelige valg og la begge føre historien videre.

Utskriftsdeler

PDF-en inneholder:

- Store klippekort: Malakar og Tåkedragen.
- Navngitt klippekort: Solglimt.
- Vanlige klippekort: 3 hule troll, 3 glødedrager, 2 huleflaks og 1 steinvokter.
- Kart på rutenett med begge rutene gjennom hulen.
- To blanke ruteark med svært svake ruter.

GJENGANGERE

MALAKAR



HELSE	♥♥♥♥♥♥
ANGREP	✕✕✕✕✕
FORSVAR	🛡️🛡️🛡️🛡️🛡️
MANA	⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡

TÅKEDRAGEN

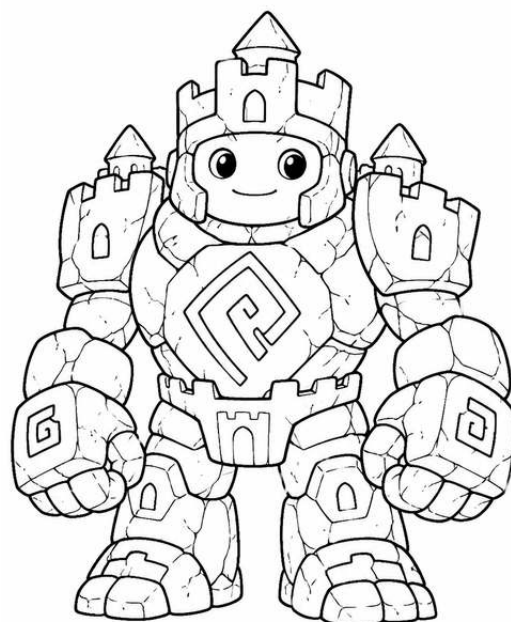


SOLGLIMT OG STEINVOKTEREN

SOLGLIMT



STEINVOKTER



HELSE



ANGREP



FORSVAR



KLIPPEKORT: HULETROLL

HULETROLL	HULETROLL	TROLLSJEF
		
HELSE ♥♥♥	HELSE ♥♥♥	HELSE ♥♥♥♥
ANGREP ✕✕✕✕	ANGREP ✕✕✕✕	ANGREP ✕✕✕✕
FORSVAR 🛡️🛡️🛡️🛡️	FORSVAR 🛡️🛡️🛡️🛡️	FORSVAR 🛡️🛡️🛡️🛡️🛡️

KLIPPEKORT: GLØDEDRAGER

GLØDEDRAGE



HELSE  
 ANGREP   
 FORSVAR    

GLØDEDRAGE



HELSE  
 ANGREP   
 FORSVAR    

GLØDEDRAGE



HELSE  
 ANGREP   
 FORSVAR    

KLIPPEKORT: HULEFLAKS

HULEFLAKS



HELSE
ANGREP
FORSVAR



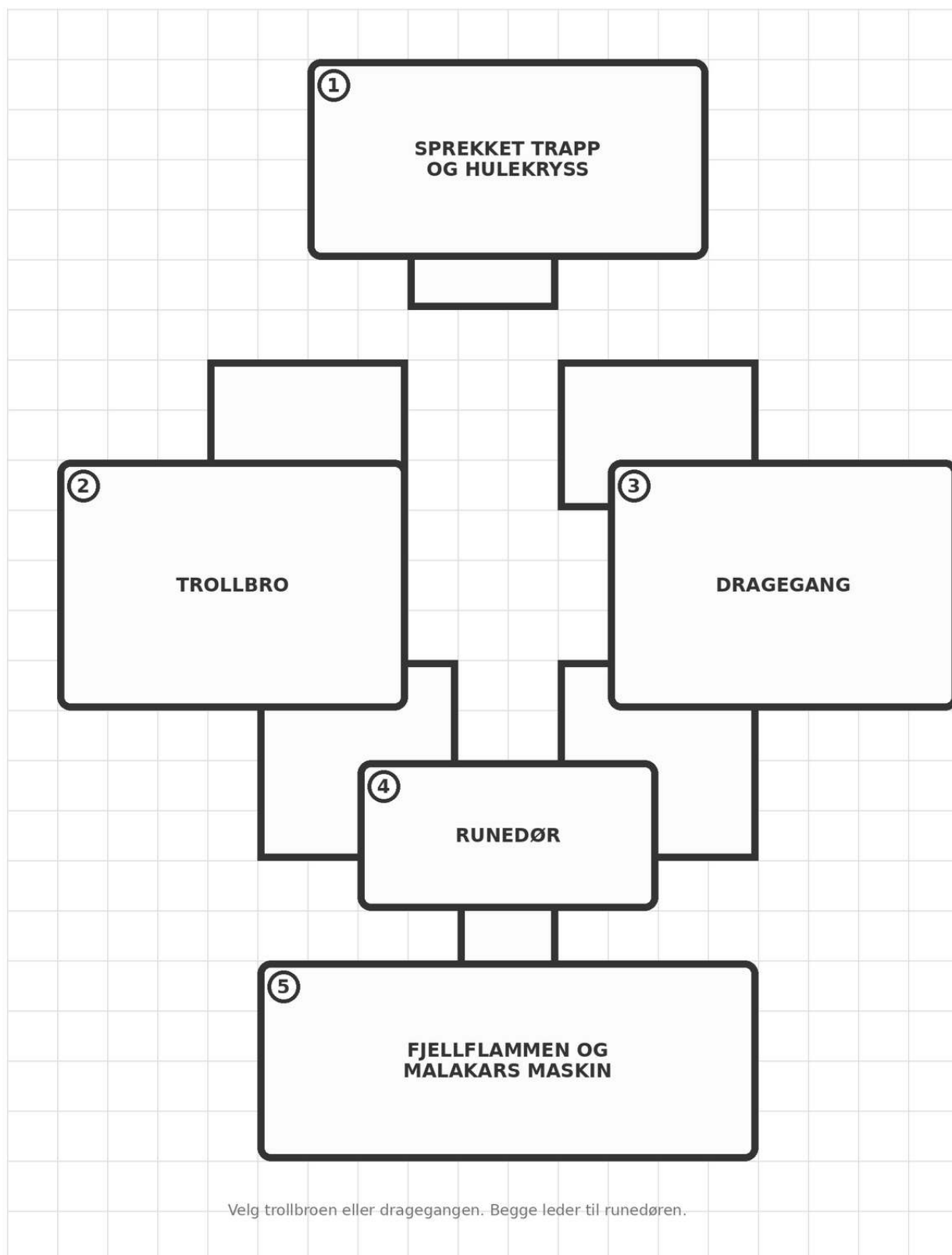
HULEFLAKS



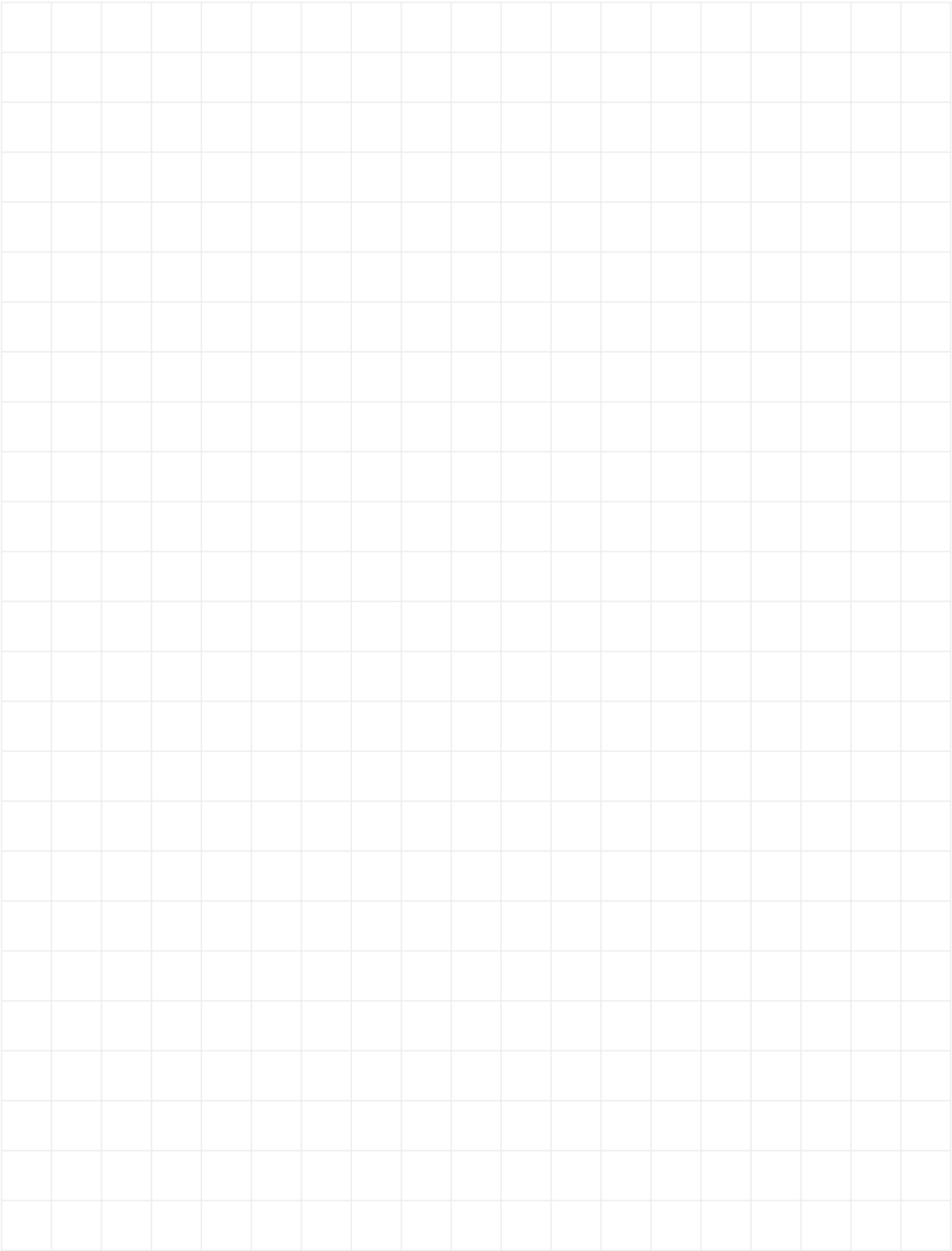
HELSE
ANGREP
FORSVAR



KART: FJELLFLAMMEN



BLANKT RUTEARK 1



BLANKT RUTEARK 2

