TORDENHORNET OG TROLLET I FJELLET

Det femte eventyret • kamp • omtrent 60 minutter





Oversikt

• Oppdrag: Ta tilbake Tordenhornet før Trollkongen blåser i det tre ganger ved fullmåne.

• Fare: Det tredje støtet vekker en fjellkjempe som er stor nok til å knuse hele dronningens rike.

• Vei: Gjennom Svartskogen, forbi Månelunden og ned i Trollkongens huleganger.

• Allierte: Bukken Brage og enhjørningen Månestråle blir med og slåss.

• Skurk: Trollkongen Murrmanke vil vekke kjempen og gjøre seg til hersker over ruinene.

Dette eventyret har mye kamp og lite forhandling. Fiendene er sinte, angriper først og flykter når de er beseiret. Kampene skal være raske, trygge og fulle av ting barna kan velte, kutte, dytte, tenne eller bruke på uventede måter.

Forberedelser

Finn frem heltekort, gavene fra tidligere eventyr, Morgengløden, én T6, blyant og klippekort.

Klipp ut:

• 3 kamptroll

• 2 stangtroll

• Brage

• 3 skyggeulver

• 3 måneflaggermus

• 2 vredesspøkelser

• 2 skogstroll

• Månestråle

• 2 slimpadder

• 3 hammersopper

• 1 pansret huletroll

• Trollkongen Murrmanke

• fjellkjempen

For 2 helter bruker du 2 kamptroll, 2 skyggeulver, 2 måneflaggermus, 1 spøkelse, 1 skogstroll, 1 slimpadde og 2 hammersopper. For 3–4 helter bruker du alle.

Hvis tiden blir knapp, hopp over måneflaggermusene eller hammersoppene. Ikke hopp over Brage, Månestråle, spøkelsene eller finalen.

Kampregler for eventyret

Fiendene slår hardt, men de angriper aldri en helt som allerede er bevisstløs. Når en fiende mister alle hjertene, blir den slått i bakken, flykter, setter seg fast eller mister lysten til å slåss. Ingen trenger å dø.

Etter hver kamp får alle helter tilbake 1 brukt mana. Etter annenhver kamp får følget en kort pustepause: Alle våkne helter får tilbake 1 hjerte.

Kreativ kamp

I hver kamp finnes ting som kan brukes. En god idé lykkes uten kast hvis ingen prøver å stoppe helten. Under press lykkes den på 3 eller mer. En vanskelig eller farlig idé lykkes på 4 eller mer.

En kreativ handling kan:

• gi én skade

• få en fiende til å miste neste angrep

• senke fiendens forsvar med 2 én runde

• flytte fienden til et farlig eller morsomt sted

• hjelpe Brage eller Månestråle med et spesialangrep

La barna foreslå andre virkninger. Belønn ideer som bruker rommet og tingene i det.

Måneoljen

Dronning Amalia gir heltene en flaske måneolje. Før de går, smører hver helt én dråpe på sitt viktigste våpen, redskap eller magiske fokus. Det regnes som magisk resten av natten.

Spøkelsene i Månelunden kan bare skades av:

• våpen med måneolje

• formularer og magisk pil

• Morgengløden

• Månestråles magi

Vanlige våpen går rett gjennom dem. En helt uten våpen kan smøre måneolje på hansker, støvler eller en kastekongle.

Scene 1: Det tomme hornskapet

Vis dronning Amalia.

LES HØYT
Fullmånen stiger bak Solslottet. I den store salen står dronning Amalia foran et knust glasskap. På den røde fløyelen ligger bare et avrevet stykke svart pels.

Dronning Amalia
«Tordenhornet er stjålet. Ved midnatt vil Trollkongen blåse i det og vekke noe som aldri må våkne.»

Dronningen viser heltene et gammelt kart. Fjellene nord for Svartskogen danner ansiktet og skuldrene til et sovende troll.

Dronning Amalia
«Det vi kaller Kjempefjellet, er egentlig kroppen til en fjellkjempe. Den er større enn Solslottet, skogen og hele byen til sammen.»

Hornet må blåses tre ganger:

• Første støt vekker kjempens steinhjerte.

• Andre støt får kroppen til å bryte ut av fjellet.

• Tredje støt vekker den helt.

Hvis kjempen reiser seg, vil skogen rives opp og Solslottet knuses under føttene dens.

Dronningen gir heltene måneoljen. La hvert barn beskrive hvordan våpenet eller redskapet ser ut når oljen begynner å glitre.

Dronning Amalia
«Trollhæren dro inn i Svartskogen. Følg sporene, finn hornet og stans det tredje støtet.»

Scene 2: Barrikaden i skogen

LES HØYT
Svartskogen er mørk selv under fullmånen. Tre sinte kamptroll har sperret stien med tønner, vogner og stjålne møbler. «Der er heltene!» roper det største. «Ta dem!»

Kamptrollene angriper straks.

Kamptroll
2 helse, 3 angrep, 3 forsvar.

Ting heltene kan bruke:

• kutte tauet som holder barrikaden sammen

• rulle epletønnen under trollenes føtter

• velte en madrass over et troll

• bruke et grytelokk som skjold

• få to troll til å løpe inn i hverandre

Når ett troll faller, kaster de andre tønner og stoler i veien mens de fortsetter kampen. Når to er beseiret, flykter resten og roper: «Stangtrollene tar dere!»

Bak barrikaden finner heltene Brages bjelle og ferske hovspor.

Alle får tilbake 1 brukt mana.

Scene 3: Brages siste stang

Legg frem Brage og stangtrollene.

LES HØYT
Mellom trærne står en kraftig bukk med store horn. To stangtroll jager ham rundt en kampestein med lange spyd. Bukken snur, skraper i bakken og stormer rett mot dem.

Heltene kommer inn idet Brage stanger det ene trollet baklengs.

Stangtroll
3 helse, 4 angrep, 4 forsvar. Hvis et stangtroll løper minst tre skritt rett frem før angrepet, får det +1 angrep.

Brage
3 helse, 4 angrep, 4 forsvar.

Én gang per kamp kan Brage bruke Tordenstang. Velg en rett linje. Brage angriper den første fienden og skyver den inn i neste. Treffer han, mister begge neste angrep.

Kreative muligheter:

• lokke trollene til å spidde et hult tre

• vippe spydene opp med en gren

• få Brage til å stange kampesteinen så den ruller

• svinge i en lav grein og sparke et spyd bort

• få stangtrollene til å storme mot hverandre

Etter kampen finner Brage bjellen sin.

Brage
«Bæ-æ! De tok flokken min og marsjerte mot fjellet. Jeg blir med. Jeg er svært god til å gå først med hodet.»

Ett barn styrer Brage i neste kamp. Bytt barn mellom kampene.

Følget tar en pustepause. Alle våkne helter får tilbake 1 hjerte og 1 brukt mana.

Scene 4: Skyggeulvene

LES HØYT
Månen forsvinner bak svarte greiner. Tre ulver av røyk, pels og tornete røtter kryper ut på stien. De knurrer uten å lage lyd. Så springer alle samtidig.

Skyggeulv
2 helse, 4 angrep, 4 forsvar.

Hvis to ulver angriper samme mål i en runde, får den andre +1 angrep. Heltene kan bryte opp flokken ved å dytte eller lokke ulvene fra hverandre.

Kreative muligheter:

• bruke Morgengløden; alle ulvene får 2 forsvar denne runden

• få Brage til å stange gjennom hele flokken

• kutte rotrankene som holder en ulv fast til skyggen sin

• lokke en ulv inn i en tornbusk

• kaste en lysende gjenstand så ulvene følger den

Når ulvene beseires, faller de sammen til røtter og tørre blader.

Alle får tilbake 1 brukt mana.

Scene 5: Flaggermusravinen

LES HØYT
Stien krysser en smal ravine på en gammel tømmerbro. Under broen slår tre måneflaggermus vingene ut. De er store som hunder og har klør lange som skjeer.

Måneflaggermus
2 helse, 3 angrep, 5 forsvar.

Så lenge de flyr, har de 5 forsvar. Når én tvinges ned på broen, har den 3 forsvar til neste tur.

Kreative muligheter:

• slå på Brages bjelle og forstyrre ekkolyden

• kaste en kappe over en flaggermus

• løsne ett brotau så broen vipper

• bruke Lys og få dem til å dekke øynene

• få Brage til å trampe så de mister balansen i luften

Ved bom lander en flaggermus opp ned i et brotau. Den bruker neste tur på å komme løs.

Etter kampen ser heltene Månelunden på den andre siden.

Scene 6: Vredesspøkelsene

Legg måneoljen og Morgengløden synlig.

LES HØYT
Hvite trær står i en ring. Mellom dem svever to spøkelser med rasende ansikter og lange klør. Trollkongen har festet svarte jernmerker til kappene deres. «Ingen kommer til Månestråle!» hyler de.

Spøkelsene er bundet av Trollkongens jernmerker og angriper straks.

Vredesspøkelse
3 helse, 4 angrep, 5 forsvar.

De kan bare skades av magiske våpen og magi. Et vanlig våpen går gjennom uten virkning, men helten mister ikke turen: La helten straks prøve å bruke noe i lunden.

Kreative muligheter:

• lyse med Morgengløden; spøkelsene får 3 forsvar én runde

• slå jernmerket av kappen; spøkelset mister 1 helse

• bruke måneolje på et tau og fange et spøkelse

• speile måneskinn med et skjold

• få Brage til å stange en minnestein så en skjult månerune lyser

Når et jernmerke knuses, blir spøkelset rolig og forsvinner som tåke. Når begge er borte, åpnes en sti til en lysning.

Følget tar en pustepause. Alle våkne helter får tilbake 1 hjerte og 1 brukt mana.

Scene 7: Månestråles bur

Legg frem Månestråle og skogstrollene.

LES HØYT
Midt i lysningen står en enhjørning fanget i et bur av svarte røtter. To sinte skogstroll drar i en kjetting. For hvert rykk gløder hornet hennes, og en skjult steindør blir synlig i fjellsiden.

Skogstrollene angriper når de ser heltene.

Skogstroll
4 helse, 4 angrep, 5 forsvar.

Det ene har en tung klubbe. Det andre kaster steiner og angriper en tilfeldig våken helt.

Kreative muligheter:

• få steinkasteren til å treffe det andre trollet

• åpne rotburet under kampen

• få Brage til å stange av barkrustningen; trollet får 3 forsvar

• svinge kjettingen rundt beina på et troll

• bøye et ungt tre og bruke det som katapult

Når buret åpnes, får ett barn straks bruke Månestråle.

Månestråle
4 helse, 4 angrep, 5 forsvar, 4 mana.

Hun kan bruke:

• Lysstøt, 1 mana: Gjør 1 skade og målet mister neste angrep.

• Helbredende horn, 1 mana: En helt eller Brage får tilbake 1 hjerte.

• Regnbueskjold, 2 mana: Hele følget får +1 forsvar én runde.

Månestråle
«Murrmanke brukte magien min til å finne den gamle trollporten. Jeg viser veien. Vi må skynde oss.»

Steindøren fører ned i Tordenhulen.

Scene 8: Slimpaddene

LES HØYT
Tunnelen ender ved en underjordisk dam. To enorme padder sitter mellom blanke steiner. De blåser opp kinnene. SPLÆTT! En klump med seigt slim flyr mot dere.

Slimpadde
3 helse, 3 angrep, 3 forsvar.

Når en padde treffer, sitter målet fast og må bruke neste handling på å komme løs. En annen helt kan rive vennen løs uten kast.

Kreative muligheter:

• få paddene til å lime hverandre fast

• bruke et skjold som slimbrett og sende klumpen tilbake

• få Brage til å skli over dammen og treffe begge

• bruke Månestråles lys til å tørke slimet

• vippe en blank stein så padden sklir ut i dammen

Når en padde faller i dammen, spruter den slim over den andre. Den andre mister neste angrep.

Alle får tilbake 1 brukt mana.

Scene 9: Hammersoppgangen

LES HØYT Hulen blir smalere. Tre store sopper river røttene opp av bakken. De løfter de tunge hattene som hammere og tramper frem.
Hammersopp 2 helse, 4 angrep, 4 forsvar.

Når en hammersopp bommer, slår hatten i bakken. Alle ved siden av den skyves én plass.

Kreative muligheter:

• lokke soppen til å slå en annen sopp

• hoppe opp på hatten og styre slaget

• få Brage til å stange stilken

• bruke slim fra forrige rom så soppen sitter fast

• få Månestråle til å lyse gjennom hatten; soppen blir svimmel

Etter kampen kan heltene spise en ufarlig lysende minisopp. Alle våkne helter får tilbake 1 hjerte og 1 brukt mana.

Scene 10: Det pansrede huletrollet

LES HØYT En jernport sperrer den siste gangen. Foran den står et huletroll dekket av gryter, stekepanner og steinplater. Det løfter en hammer større enn Brage. «Ingen stanser kongen!» brøler det.
Pansret huletroll 5 helse, 5 angrep, 6 forsvar.

Vanlige angrep gjør ikke skade før heltene har fjernet tre rustningsdeler. Hver god kreativ handling river løs én del.

Muligheter:

• hekte et tau i en gryte og dra

• få Brage til å bruke Tordenstang på brystplaten

• varme metallfestene med magi

• blende trollet så det slår i porten

• få Månestråle til å skyte løs en spenne

• vippe opp en gulvrist under trollet

Når tre deler faller av, synker forsvaret til 4 og vanlige angrep virker.

Når trollet beseires, faller hammeren på portens lås. Porten åpner seg.

LES HØYT
BAK-DUNK! Hele fjellet rister. Langt under dere svarer et hjerteslag av stein. Trollkongen har blåst det første støtet.

Scene 11: Tordensalen

Legg frem Trollkongen, Tordenhornet og fjellkjempen.

LES HØYT
Måneskinn strømmer gjennom en sprekk i taket. Trollkongen Murrmanke står på en høy steintrone med Tordenhornet i hånden. Rundt ham slår trollsoldater på skjoldene. Bak tronen skimtes et steinhjerte som gløder inne i fjellet.

Murrmanke
«For sent! Ett støt er blåst. Snart reiser fjellet seg, og hele riket blir mitt!»

Soldatene holder seg unna fordi Murrmanke vil beseire heltene selv.

Trollkongen Murrmanke
8 helse, 6 angrep, 6 forsvar.

Mot 2 helter bruker han 6 helse og 5 angrep. Han angriper aldri samme helt to ganger på rad.

Fase 1: Steintronen

Tronen beskytter Murrmanke. Han kan ikke miste mer enn 1 helse per runde før tronen er ødelagt eller veltet.

Heltene kan:

• få Brage til å stange et tronebein

• kutte bannerlinen og fange Murrmanke i banneret

• bruke Månestråles lys på en sprekk

• få Trollkongen til å slå tronen med sin egen klubbe

• rulle en tromme ned trappene

Etter to gode handlinger velter tronen. Murrmanke hopper ned og slåss videre.

Det andre støtet

Når tronen velter, griper Murrmanke hornet.

LES HØYT
Trollkongen blåser. BRAAAM! Fjellet revner. Utenfor bryter en steinhånd på størrelse med Solslottet ut av fjellsiden.

Legg frem fjellkjempen. Nå gjenstår bare det tredje støtet.

Fase 2: Kampen om hornet

I stedet for et vanlig angrep kan en helt forsøke å få tak i hornet. Det krever 4 eller mer. Hver av disse gir +1 på forsøket:

• Murrmanke er blendet eller sitter fast

• Brage har truffet ham denne runden

• Månestråle bruker Lysstøt

• en annen helt hjelper

• helten bruker en tidligere skatt på en god måte

Ved bom beholder Murrmanke hornet, men forsøket teller fortsatt som press: Etter tre slike forsøk mister han balansen og neste forsøk lykkes automatisk.

Når Murrmanke har 3 helse igjen, eller heltene får hornet fra ham, går kampen til avslutningen.

Stans det tredje støtet

Hvis heltene får hornet, må én helt velge:

• kaste hornet inn i steinhjertet og få Månestråle til å knuse det

• blåse baklengs i hornet med hjelp fra Brage

• fylle hornet med paddeslim så det bare sier «plopp»

• bruke måneolje og Morgengløden til å forsegle hornet

• finne på en annen avslutning

Hvis Murrmanke rekker å løfte hornet for tredje gang, får alle heltene én siste handling før han blåser. En hvilken som helst god plan lykkes nå uten kast.

LES HØYT
Hornet stilner. Steinhjertet slår én siste gang. Så lukker fjellet sprekkene sine, den enorme hånden synker tilbake, og Kjempefjellet sovner.

Murrmanke mister kronen, klubben og all kamplyst. Han flykter inn i en sprekk mens de andre trollene løper etter.

Scene 12: Hjem før morgenen

LES HØYT
Da heltene kommer ut av Tordenhulen, står fullmånen fortsatt over skogen. Brages flokk springer fri mellom trærne. Månestråle bærer Tordenhornet, godt pakket inn i tre kapper og en svært slimete sokk.

Dronning Amalia møter dem ved skogkanten.

Dronning Amalia
«Dere stanset en trollhær, reddet skogens dyr og hindret et helt fjell i å trampe på riket. Jeg håper dere også fant tid til å ha det litt morsomt.»

Brage blir vokter av skogstien. Månestråle lover å komme når heltene trenger henne.

Nye skatter

Følget beholder den tomme flasken med måneolje. Månestråle kan fylle den én gang i et senere eventyr. Da kan ett våpen bli magisk resten av en scene.

La hver helt velge én:

• en splint fra Tordenhornet som dirrer når store monstre nærmer seg

• en liten bjelle som én gang kan tilkalle Brage til en kamp

• et sølvhår fra Månestråle som kan gi tilbake 1 mana

• en rund skjoldspenne fra et kamptroll som én gang gir +1 forsvar

• en flaggermusklo som lar helten henge opp ned uten å falle

• en bit av fjellkjempens stein som blir varm når bakken rister

La hvert barn fortelle hvilken kamp som var morsomst, hvilken kreative handling helten er mest stolt av, og hvilken lyd det ødelagte Tordenhornet lager.

Hvis barna står fast

- Brage peker på noe han kan stange.
- Månestråles horn lyser mot noe som kan knuses eller åpnes.
- Morgengløden blinker når lys kan hjelpe.
- En fiende bruker rommet først og viser en mulig idé.
- La en god idé virke uten terningkast.
- I finalen får alle alltid én siste handling før det tredje støtet.

Utskriftsdeler

PDF-en inneholder eventyret og alle figurene i svart/hvitt fargeleggingsstil, i riktig antall for 3–4 helter. Et eget figurhefte inneholder de samme klippekortene uten eventyrteksten.

DRONNINGEN OG BRAGE

DRONNING AMALIA



BRAGE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

MÅNESTRÅLE OG TROLLKONGEN

MÅNESTRÅLE



HELSE
ANGREP
FORSVAR
MANA

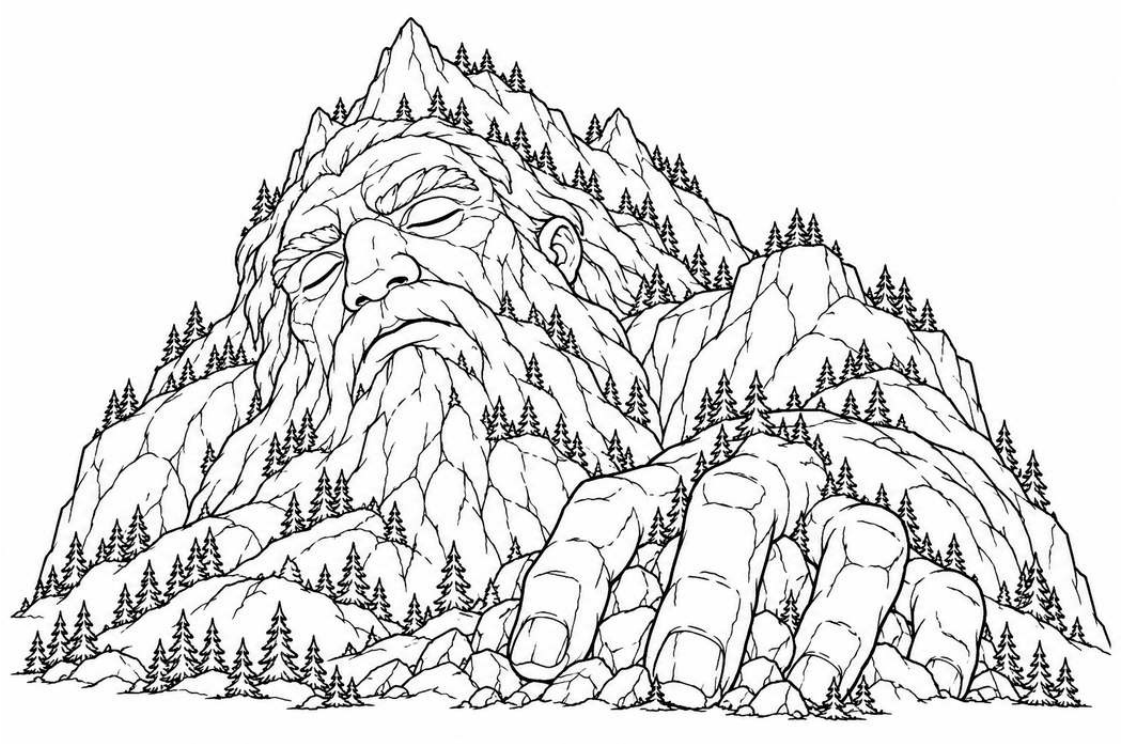
TROLLKONGEN MURRMANKE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

FJELLKJEMPEN

DEN SOVENDE FJELLKJEMPEN



KLIPPEKORT: KAMPTROLL

KAMPTROLL



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡

KAMPTROLL



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡

KAMPTROLL



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡

KLIPPEKORT: STANGTROLL

STANGTROLL



HELSE ♡♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

STANGTROLL



HELSE ♡♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

KLIPPEKORT: SKYGGEULVER

SKYGGEULV



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

SKYGGEULV



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

SKYGGEULV



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

KLIPPEKORT: MÅNEFLAGGERMUS

MÅNEFLAGGERMUS



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡🛡

MÅNEFLAGGERMUS



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡🛡

MÅNEFLAGGERMUS



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡🛡

KLIPPEKORT: VREDESSPØKELSER

VREDESSPØKELSE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

VREDESSPØKELSE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

KLIPPEKORT: SKOGSTROLL

SKOGSTROLL



HELSE
ANGREP
FORSVAR

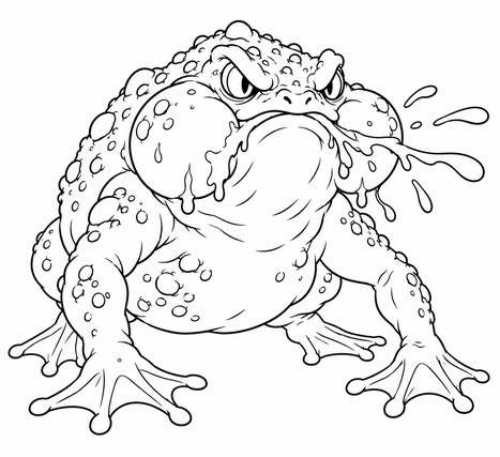
SKOGSTROLL



HELSE
ANGREP
FORSVAR

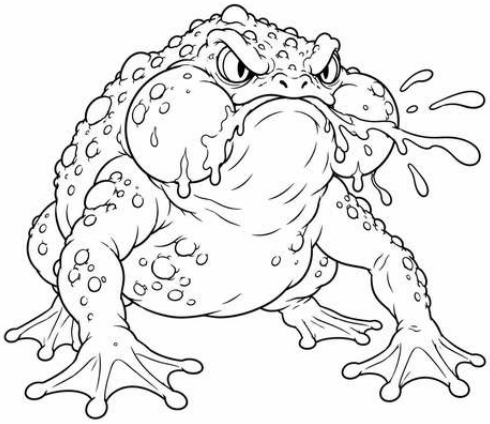
KLIPPEKORT: SLIMPADDER

SLIMPADDE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

SLIMPADDE



HELSE
ANGREP
FORSVAR

KLIPPEKORT: HAMMERSOPPER

HAMMERSOPP



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

HAMMERSOPP



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

HAMMERSOPP



HELSE ♡♡
ANGREP ⚔⚔⚔⚔
FORSVAR 🛡🛡🛡🛡

PANSRET HULETROLL

PANSRET HULETROLL



HELSE ♡♡♡♡♡

ANGREP ⚔⚔⚔⚔⚔

FORSVAR 🛡🛡🛡🛡🛡🛡