

Drekarnir þrír

Þetta ævintýri byrjar þannig að Eldkeisarinna sendir hetjunum bréf um að hann þurfi á hjálp þeirra að halda. Eldfjallið Brunafell sem er við hliðina á Eldkastalanum er búið að vera að haga sér undarlega og gjósa meira en venjulega. Þegar hetjurnar kanna málið nánar þá sjá þær að niðri í eldfjallinu í helli býr eld dreki sem að láta illum látum sem veldur því að eldurinn í eldfjallinu magnast upp.

Hetjurnar þurfa að koma sér niður að helli drekans og þar er hann pirraður og hlustar ekki á hetjurnar til að byrja með. Það þarf að róa hann niður með því að berjast við hann og reyna að koma vitinu fyrir hann.

Erfiðleikastig = Mjög erfitt

Fjöldi umferða = 5

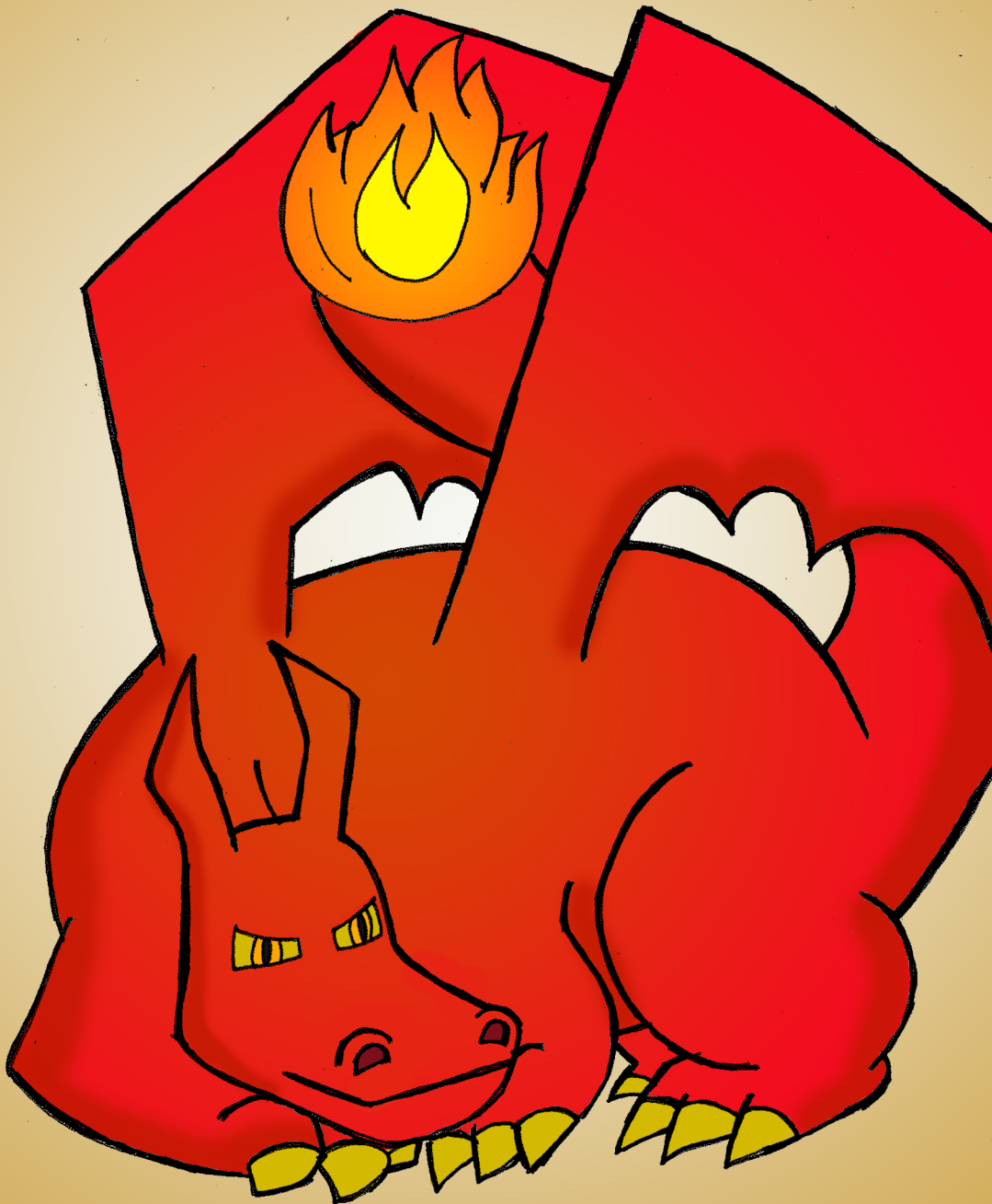
Veikleiki = Steinagaldrar

Árásir = Að blása eldi (hann getur blásið á marga ef þeir standa of nálægt hvor öðrum) og líka að slá með klónum sínum.

Hann gerir báðar árásirnar í hverri umferð.

Eftir að hetjurnar sigra eld drekann þá róar hann sig niður og segir að hann verði stundum bara svo reiður því hann er svo einmanna. Honum langar að vekja upp vináttu sína við ís drekann og jarð drekann því þeir voru eitt sinn þrír bestu vinir en það slettist upp á venskapinn fyrir u.þ.b 740 árum og þeir hafa ekki talast síðan. Hann biður hetjurnar að fara djúpt inn í Frosts-kóg og tala við ís drekann og undir Háafjall og tala við jarð drekann fyrir sig. Hann stingur upp á því að biðja drekana um að hitta sig á toppi Háafjalls því það var eitt sinn uppáhalds staður þeirra.

Drekarnir þrír



Þegar hetjurnar koma að Jarðþorpinu og Háafjalli tekur Jarðöldungurinn á móti þeim. Þegar hetjurnar bera upp erindið sitt við öldunginn þá segir hann að jarðskjálftar í Háafjalli hafi einmitt verið tíðari upp á síðkastið og honum grunar að drekarnir þrír séu tengdir með einhverjum óútskýranlegum hætti. Hann segir við hetjurnar að það að bæta venskap drekanna þriggja gæti verið bráðnauðsynlegt til að tryggja öryggi Hetjulands. Öldungurinn segir að sögusagnir segja að inngangur að helli jarð drekans sé austan megin við fjallið en þar sé leyni inngangur sem enginn hefur getað opnað. Þegar hetjurnar kanna þann inngang þá birtist þeim gáta og þið getið haft þá gátu eins og þið viljið eftir því hvaða aldur af börnum þið eruð með en ég skal koma með dæmi hér sem þið getið notað.

Við innganginn á leynihellinum eru 3 hringlaga op sem eru í eftirfarandi litum.



Á jörðinni við þessi hringlaga op eru 6 brotnar steinvölur í þessum litum



Til að leysa þessa þraut þurfa börnin að fatta að sameina frumlitina með viðeigandi hætti í stóru 3 hringlaga formin.

Sem sagt blár + gulur = grænn, rauður + gulur = appelsínugulur og rauður + blár = fjólublár

Drekarnir þrír

Þegar leikmenn hafa áttað sig á þrautinni þá fara þeir inn í hellinn sem jarð drekinn býr í. Hann er í jafn slæmu skapi og eld drekinn og það þarf að berjast við hann til að koma vitinu fyrir hann.

Erfiðleikastig = Mjög erfitt

Fjöldi umferða = 5

Veikleiki = Ísgaldrar

Árásir = steinagaldrar (gerir á marga í einu ef þeir standa í hnapp) og að klóra með klónum sínum. Hann gerir báðar árásir í hverri umferð.

Þegar hetjurnar hafa sigrað jarð drekann þá segir hann að hann viti ekki hvað hafi komið yfir sig og að hann hafi fundið fyrir svo ótrúlegum einmannaleika. Þegar hann lærir að eld drekinn vilji endurvekja venskap þeirra þá er hann glaður að heyra það en hann heldur að það myndi aldrei ganga nema að fá ís drekann með í lið. Hann biður hetjurnar um að tala við hann og samþykkir að hittast á toppi Háafjalls.



Drekarnir þrír

Þegar leikmenn koma að Frosts-kógi tekur Ísdrottningin á móti þeim. Hún er áhyggjufull því þó að fólkið hennar sé vant kuldanum þá er veturinn fyrir norðan búinn að vera óvenju kaldur. Þegar að hetjurnar bera upp erindið við hana þá bendir hún þeim á að sögusagnir hermi að bæli ís drekans sé djúpt í Frosts-kógi þar sem veðrið er kaldast. Þarna kemur þraut í að lifa af náttúru harðindin. Best er að teikna á tússtöfluna þetta:



Drekarnir þrír

Þetta er þraut í þolinmæði og meta fjarlægðir. Hver puntur táknar skjól frá veðri og vindum. Þrautin snýst um að meta hvaða leið er best að taka til að komast á leiðarenda. Ef að leikmenn velja að fara beinu leiðina upp þar sem lengsta fjarlægðin er á milli punkta þá verða þeir of kaldir og þurfa að snúa við. Galdrameistarar og Eldálfar geta kannski líka hjálpað eitthvað til með göldrum sínum. Eins og vanalega ef þið eruð að spila með leikmönnum sem myndi þykja þessi þraut of einföld þá má flækja þetta með ýmsum hætti. Jafnvel teikna kannski ekki alla punktana upp strax og láta þá leita og þurfa að snúa við ef þeir fara í vitlausa átt.

Þegar leikmenn komast á leiðarenda þá finna þeir helli ís drekans og hann er að blása köldum vindi út í loftið og þið þekkið þetta hann er líka í vondu skapi og það þarf að koma vitinu fyrir honum.

Erfiðleikastig = Mjög erfitt

Fjöldi umferða = 5

Veikleiki = Eldgaldrar

Árásir = Blása ís og frosti (gerir á marga í einu ef þeir standa í hnapp) og klóra. Hann gerir báðar árásir í hverri umferð.

Þegar hetjurnar sigra hann þá geta þær sagt honum hvað er að gerast og að hinir drekarnir vilji endurvekja vináttuna. Ís drekin er í fyrstu óviss en hann lætur tala sig til og þarna er kannski svolítið gaman að láta leikmenn vinna svolítið fyrir þessu og láta þá kasta upp á hvort þeir nái að sannfæra hann.

Drekarnir þrír



Að lokum lætur ís drekinn segjast og býður hetjunum að setjast á bakið sitt og þau fljúga suður að toppi Háafjalls þar sem jarð drekinn og eld drekinn eru nýkomnir. Drekarnir tala saman og viðurkenna að þeir hafi verið löngu búnir að gleyma hvað það var sem endaði venskap þeirra fyrir öllum þessum árum en þeir mundu bara eftir gremjunni. Þeir viðurkenna að það að vera einir svona lengi hafði gert þá grama og einmanna og það sé ekki þess virði að halda í einhverja ímyndaða gremju stoltsins vegna. Drekarnir fagna nýkyndluðum venskap sínum með að blása göldrunum sínum upp í loft þannig að þeir blandast saman og mynda fallegan stólpa af hvítu ljósi sem logar hátt upp í himinn Hetjulands. Drekarnir þakka hetjunum kærlega fyrir sig og biðja þær um að koma í heimsókn aftur og kíkja upp á Háafjall reglulega því þetta er að fara að vera þeirra fundarstaður í framtíðinni.

Markmið:

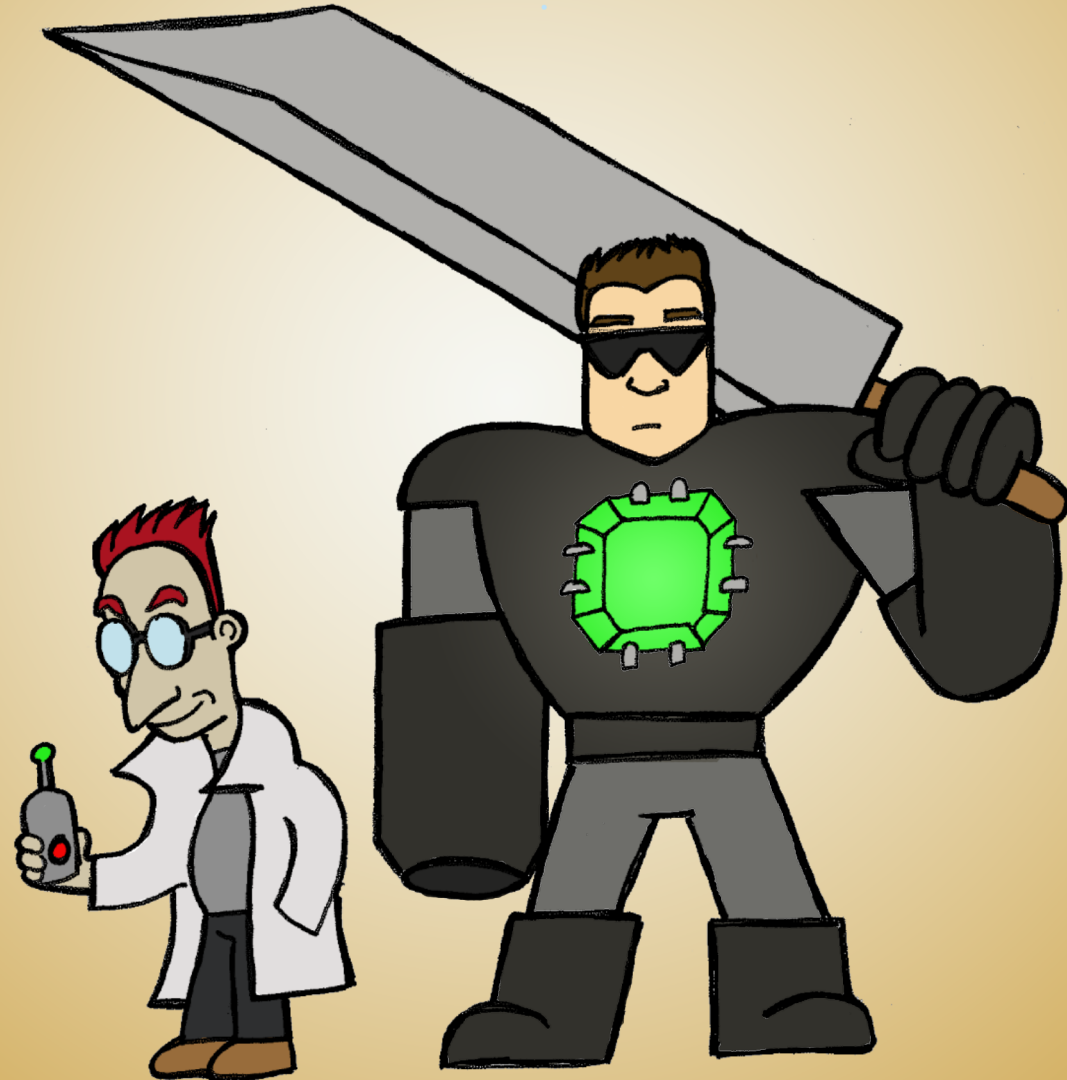
Þarna má tala við börnin um rifrildi og ósætti. Hvenær nóg sé nóg og hvort að léttvægar deilur séu nóg til að binda enda á merkingarbæran venskap.

Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Hetjurnar eru búnar að ævintýrast um allt land og ákveða að fara í vinabæ þar sem sagan þeirra byrjaði og þar kemur vinalegi kaffibarþjónninn og segir að þeim hafi borist bréf. Þegar hetjurnar opna bréfið stendur þar að þeim sé boðið á leynilega eyju rétt við Hetjuland. Á hetjuspilid.com á sama stað og þú náðir í þetta skjal er pdf skjal með lítilli mynd af hringleikahúsi. Þér er velkomið að prenta þá mynd út og líma á kortið sem fylgdi spilu til að sýna leikmönnum hvar þessi nýja eyja er. Ég legg til að setja hana vinstra megin við Brunafell í suðrinu. Í bréfinu stendur:

Kæru kappar.
Ykkur er boðið að taka þátt í bardagamóti
til að komast að hverjir eru sterkustu
bardagamenn Hetjulands.
Ég býð ykkar á eyjunni minni
í vesturátt frá brunafelli.
Kveðja
Dr. Rauðgrani.

Þegar hetjurnar fara á staðinn þá sjá þær mörg kunnugleg andlit. Þarna eru Nanna norn og Villi vampíra en þau hafa tekið saman höndum og myndað lið fyrir þessa keppni. Þarna eru líka hræddi konungur Smáakastala og drýslariddarar hans. Einnig eru þarna Eldkeisarinn og Ísdrottningin sem hafa líka tekið saman höndum. Eftir smá spjall við þessar persónur þá kemur í ljós að þau fengu sama bréf og þið og þau vita ekki meira en þið um hver þessi dularfulli Dr. Rauðgrani er. Eftir smá tíma kemur maðurinn sjálfur í ljós og með honum er stærðarinnar maður með sverð á stærð við lítinn bíl og byssu í staðinn fyrir hendi.



Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Dr. Rauðgrani hefur mál sitt og segir að núna muni hefjast mót þar sem fjögur lið muni keppa á móti hvort öðru. Í fyrstu lotu munu leikmenn keppa á móti Nönnu norn og Villa vampíru og Eldkeisarinn og Ísdrottningin munu keppa á móti konung Smáakastala og drýslana. Sigurvegarar fyrstu lotu munu svo mæta hvorum öðrum í annarri lotu og sigurvegari annarrar lotu mun mæta kappanum hans Rauðgrana, honum Oldarn. Hetjurnar gera sig tilbúnar að mæta Nönnu og Villa en þau eru frekar öflug saman.

Nanna norn og Villi vampíra.

Erfiðleikastig = Mjög erfitt

Fjöldi umferða = 5-6

Veikleiki = Nanna er frekar veik gegn líkamlegum árásum og Villi er veikur fyrir sólarljósi.

Árásir = Nanna notar eld, ís og jarð galdra á háu stigi og getur gert á marga í einu ef þeir standa saman í hnapp. Villi læðist um og bítur andstæðinga. Ef að hann bítur leikmann sem Nanna er nýbúin að skaða með galdri þá nær hann að læðast og kastar tvisvar og plúsar þá tölu saman.

Þó að markmiðið sé alltaf að krakkarnir vinni þennan bardaga þá hvet ég sögumenn til að láta krakkana svitna dálítið og láta þau vinna fyrir sigrinum. Þau verða að vinna vel saman til að sigra þennan bardaga.



Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Eftir að hetjurnar hafa sigrað Nönnu og Villa er komið að kóngsa og drýslunum og eld og ís konungsfólkinu. Þið þurfið ekki að teikna það upp eða lýsa í smáatriðum en Eldkeisarinn og Ísdrottningin vinna þann bardaga frekar auðveldlega. Þið megið endilega samt nefna það að konungur Smáakastala barðist hetjulega og drýslarnir stóðu sig vel. Síðan er komið að lotu 2 og þá keppa leikmenn við Eldkeisarann og Ísdrottninguna.

Erfiðleikastig = mjög erfitt

fjöldi umferða = 5-6

Veikleiki = Eldkeisarinn er veikur fyrir jarðgöldrum og Ísdrottningin er veik fyrir eldgöldrum.

Árásir = Ísdrottningin reynir að gera ísveggi utan um hetjurnar og Eldkeisarinn reynir að kasta stórum eldhnöttum í hetjurnar þar sem þær komast ekki undan vegna ísveggjana. Lykilatriðið til að sigra þau er að hindra þetta samspil með því að skilja þau að og einbeita sér að því að rota annað þeirra á undan hinu eða staðsetja sig á milli þeirra þannig að þau geti ekki unnið saman. Þessi bardagi á líka að vera mjög erfiður og börnin eiga ekki að vinna þennan bardaga nema með því að hugsa svolítið taktískt og vinna saman.



Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Eftir að hetjurnar hafa unnið Eldkeisarann og Ísdrottninguna er pása á leikunum og þátttakendum er boðið að borða kvöldverð og gista í herbergjum í hringleikahúsinu. Ef að hetjurnar ákveða að snuðra um þá geta þær fundið herbergi með undarlegri vél með stórum grænum smaragð í miðjunni. Ef þær tala við Rauðgrana um hana þá segir hann að þetta sé einungis vélin sem heldur ljósunum í loftinu logandi og lætur sjálfvirku hurðarnar opnast og lokast. Hann hljómar þó mjög grunsamlega þegar hann segir þetta. Daginn eftir er komið að lokabardaganum og þá munu hetjurnar berjast við kappa Dr. Rauðgrana hann Oldarn. Oldarn er ekkert lamb að leika sér við og hann notar stóra sverðið sitt og orkugeisla byssuna sína til að berjast við hetjurnar.

Það sem er svo undarlegt er að hann er mjög líkamlega sterkur og með mikinn galdramátt sem kemur úr byssunni. Einnig er hann leiftur snöggur og með högginn skoppa af honum þannig að hann er með fyrirtaks varnir. Þetta á ekki að vera mögulegt, er ekki ein af reglum Hetjulands að allir eru góðir í einhverju en enginn er góður í öllu? Þegar leikmenn gera sér grein fyrir þessu þá hlær Rauðgrani og segir að Oldarn sé ekki manneskja heldur vélmenni sem hann hefur skapað. Oldarn stendur fyrir:

Orku Laser Dómsdags Android Róbóta (með) Nifteindarafal. Vélin sem hetjurnar sáu kvöldið áður var ekki eitthvað ljósatæki heldur Oldarn í hleðslufasanum sínum. Dr. Rauðgrani segir að hann hafi boðið hetjunum á eyjuna til að fylgjast með og greina gögn um hvernig sterkustu hetjur landsins berjast og með þessum upplýsingum ætlar hann að gefa Oldarn loka uppfærslu og sigra Hetjuland og drottna yfir því sem einhverskonar bilaður vísindakonungur. Það hljómar væntanlega ekki vel í eyrum leikmanna þannig að þá hefst orustan fyrir alvöru.



Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Orku Laser Dómsdags Android Róbóti með Nifteindarafal

Erfiðleikastig = Rosalega erfitt

Fjöldi umferða = eins margar og þess þarf.

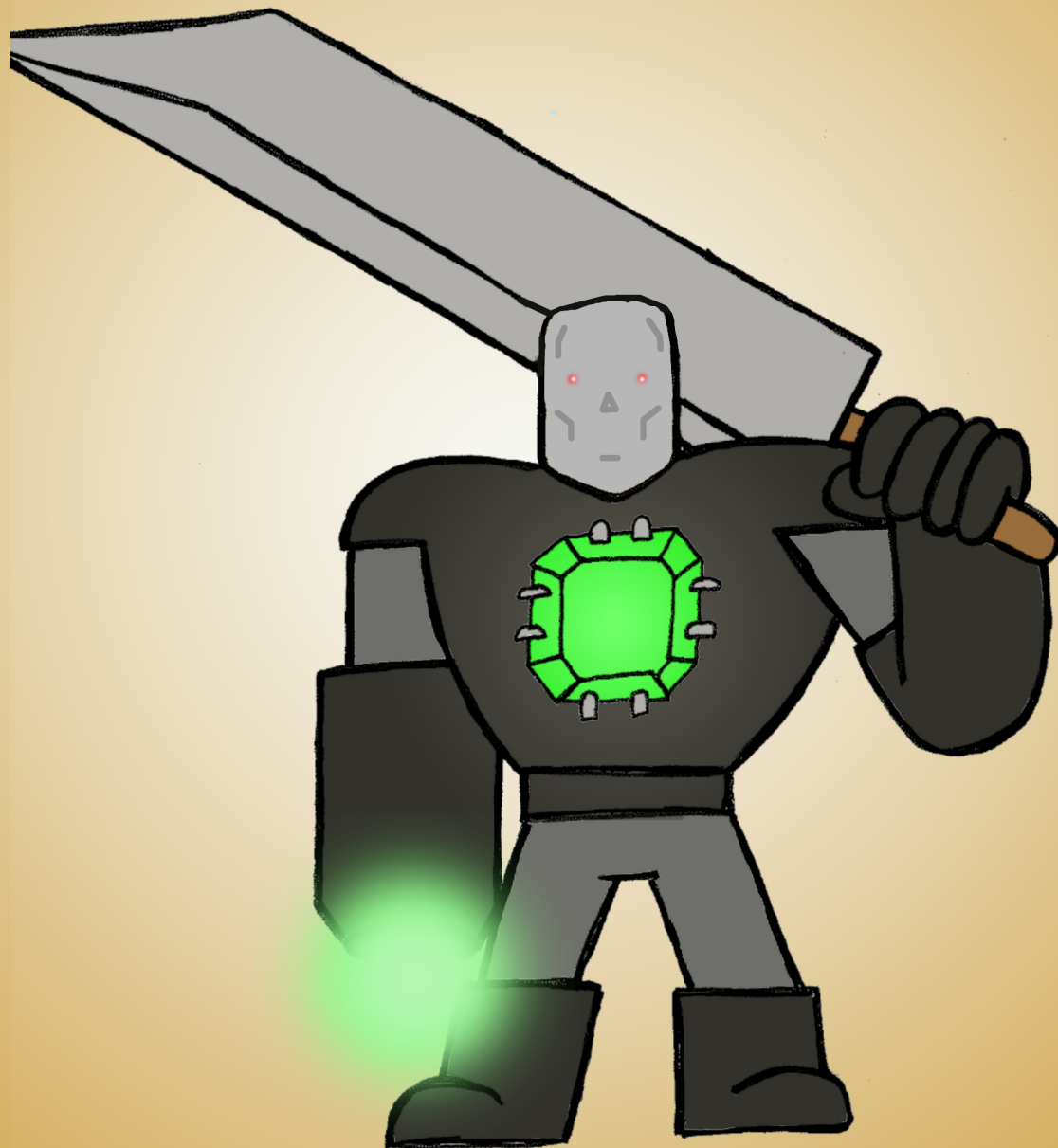
Veikleiki = Smaragaðurinn í bringunni hans.

Árásir =

Að slá með risasverðinu (nær mörgum í einu ef þeir standa í hnapp) og orkulaser úr handbyssunni (nær mörgum ef þeir standa í línu).

Þessi bardagi er meira þraut en bardagi. Allir sem hafa spilað einhvern Zelda leik vita hvað á að gera við kennan kóna. Leikmenn verða að miða árásum sínum á smaragðinn í bringunni á vélmenninu en það er einn hængur á. Ef að allir gera árás á bringuna þá ver hann bara smaragðinn og ekkert gerist. Til þess að ná að særa hann þá þarf einn að nota sína umferð til að villa um fyrir honum eða gera árás á fæturna eða hendurnar. Þá getur næsti gert árás á smaragðinn. Hins vegar verður næsti leikmaður að endurtaka leikinn og villa um eða gera árás á annan líkamshluta því annars verndar vélmennnið bara kjarnann og svo framvegis. Eftir að leikmenn eru búnir að særa smaragðs kjarnann þrisvar þá brotnar hann og Oldarn slekkur á sér.

Dr. Rauðgrani játar sigur og segir að honum langaði að sýna öllum í tvo heimana sem gerðu grín að honum fyrir að vera lágvaxinn og lélegur í líkamlegum styrk og göldrum þegar hann var lítill. Hann ætlaði að verða konungur alls Hetjulands og neyða alla til að bera virðingu fyrir sér. Hetjurnar geta talað hann til og sagt honum að hann hafi ekkert til að skammast sín fyrir og að hann hafi gert margt mjög flott hér á þessari eyju og hann geti örugglega gert margt flott og hjálplegt ef hann leggur sig fram við það. Rauðgrana list vel á það og ákveður að nota snilligáfu sína héðan í frá til góðs.



Dr. Rauðgrani og hringleikahúsið

Markmið:

Var fallett af fólkinu í barnæsku Rauðgrana að nýðast svona á honum? Hvað hefði Rauðgrani átt að gera með snilligáfu sína? Er hægt að neyða fólk til að líka vel við þig eða finnast þú flottur?