

Teningasaga

Óvenjuleg beiðni konungs

Þessi teningasaga er saga fyrir byrjendur, bæði sögustjóra og þátttakendur. Sögusviðið er hannað með yngri þátttakendur í huga. Sagan getur þó virkað með breiðum aldurshópi.

Undirbúningur sögustjóra

- ❖ Lestu spillareglurnar á vefsíðunni áður en þú hefst handa og hafðu þær síðan við höndina
- ❖ Prentaðu út [persónublöð](#)
- ❖ Lestu ævintýrið einu sinni lauslega yfir til að setja þig betur í aðstæður og kynnast þeim verum og persónum sem munu koma við sögu
- ❖ Ekki gleyma teningunum!
- ❖ Grá-skyggði textinn er hlutinn sem þú lest fyrir þátttakendur.
- ❖ Græn-skyggði textinn er lýsing á hinum ýmsu fjársjóðum sem þátttakendur geta fundið. Það má breyta þessum fjársjóðum og bæta.
- ❖ Mundu að þú mátt umorða allan texta í þessu ævintýri til að sníða það að þörfum þínum og hópsins.
- ❖ Það er ekkert sem bannar þér að búa til nýjar reglur eða breyta þeim gömlu hvenær sem er. Þú ert **sögustjóri**, í orði og á borði.

Stutt lýsing ævintýris

Sagan gerist í ævintýraheimi á miðöldum. Þátttakendur sjá auglýsingu konungs í *Konungstíðindunum* þar sem hann auglýsir eftir ævintýrafólki til að hjálpa sér með viðkvæmt verkefni. Í ljós kemur að stór dreki er að herja á Fagraþorp, sem er nyrst í konungsríkinu.

Söguhetjurnar okkar ferðast í norður, frá konungshöllinni, í gegnum Grænaskóg, yfir Urðará og koma að Miklafjalli þar sem þeir finna unga drekans. Í sameiningu verða þeir að ákveða hvernig þeir leysa vandamál konungs.

Ath: Í þessu skjali verður reiknað með því að hópurinn styðjist við hefðbundna sex hliða teninga (d6) og noti tvo teninga í hverju kasti þar sem þátttakendur þurfa að finna gildi kasta með því að leggja saman tölur tveggja d6. Þetta kast nefnist 2d6 og hefur viðmiðunartöluna 7.

Persónur sem finna má í þessu ævintýri

Þátttakendur munu hitta ýmsar persónur í þessu ævintýri og það getur verið gott að lesa lýsinguna þegar þær verða á vegi söguhetjanna. Hér eru nokkrar **hugmyndir** að verum/persónum.

- ❖ Vilhjálmur, ráðgjafi konungs: Vilhjálmur býr í konungshöllinni og vinnur myrkranna á milli við að þjóna Salómoni. Hann hefur hag konungs ávallt í brjósti og er fyrsta persónan sem söguhetjurnar okkar hitta.
- ❖ Salómon konungur: Salómon er góður og réttlátur konungur. Hann er tiltölulega ungur af konungi að vera en kemur fram við þegna sína af virðingu og er mjög hógvær. Hann er einn klárasti maðurinn í konungsríkinu. Hann felur söguhetjunum aðalverkefni sögunnar.
- ❖ Gamla konan með ávaxtavagninn: Gamla konan sem söguhetjurnar okkar hitta áður en þeir koma að Grænaskógi er í vanda. Eitt hjólanna hefur losnað af vagninum hennar og leikmenn geta valið að hjálpa henni eða láta hana eiga sig.
- ❖ Ræningjar: Þjófagengi heldur til í Grænaskógi. Ef leikmenn velja að fara í gegnum skóginn munu ræningjarnir fela sig í trjánnum og reyna að ræna

söguhetjurnar. Þeir eru alltaf jafn margir og söguhetjurnar. Þeir hafa mismunandi vopn en hver og einn hefur bara eitt, t.d **hníf, öxi, boga, snöru** eða **kastnet** til að fanga söguhetjurnar.

Söguvið kynnt þátttakendum

Sagan gerist í ævintýraheimi á miðöldum og hefst á því að þið sjáið auglýsingu sem Salómon konungur birti í *Konungstíðindunum*, dagblaðinu í konungsríki hans. Í auglýsingunni stendur að konungurinn þurfi nauðsynlega hjálp hugrakks ævintýrafólks. Hann óskar eftir aðstoð með mjög hættulegt og viðkvæmt verkefni. Þið ákveðið að svara auglýsingunni og hittist fyrir utan gríðarstóran hallarinnanganginn. Þið bankið að dyrum og brátt heyrast hátt marr í hurðinni áður en henni er svipt upp. Við ykkur blasir maður, þéttvaxinn og hár, klæddur í fagurrauð klæði með klút yfir öxlinni. „Góðan dag, Vilhjálmur heiti ég, ráðgjafi konungs. Eru þið nýja skúringafólkið?“

„Nú fyrirgefið, eru þið komin vegna auglýsingarinnar? Fylgið mér.“

Þið eltið Vilhjálmm og hann leiðir ykkur inn í hallarsalinn. Þar situr Salómon konungur í klæðum sem svipa til klæða Vilhjálms, nema þessi virðast enn fínari með gylltu skarti saumað í efnið á ýmsum stöðum. Salómon situr sem fastast með tvo brynklædda hallarverði sér við hlið.

„Hvað höfum við hér, Vilhjálmur?“

--„Ævintýrafólkið sem þú óskaðir eftir. Það er hingað komið til að ræða auglýsinguna okkar.“

„Nújæja, en heppilegt. Þið lítið út fyrir að kunna ýmislegt fyrir ykkur. Ég hef afar mikilvægt verkefni handa ykkur sem mun gera ykkur rík, skuli ykkur takast það. En áður en ég

segi ykkur frá smáatriðunum væri nú fróðlegt að vita aðeins meira um ykkur.“

Persónusköpun

Þegar hingað er komið í sögunni dregur sögustjóri fram persónublöðin og biður leikmenn að hanna sína persónu. Mundu að hver persóna fær einn hæfileika og einn hlut til að hafa með sér í ferðalagið. Svo segja allir leikmenn frá persónunni sinni svo allir heyri og séu með hæfileika hinna á hreinu.

Nú útskýrir konungur vandamál sitt:

„Þannig er nefnilega mál með vexti að stærðarinnar dreki hefur verið að gera þegnum mínum í Fagraþorpi lífið leitt. Fagraþorp er nyrst í konungsríki mínu en það liggur vegur alla leið þangað. Til að komast að Fagraþorpi þarf að fara í gegnum Grænaskóg, fara yfir Urðará og að lokum Miklafjall.“

Áður en þið haldið af stað gefur Salómon konungur ykkur hollt og gott nesti, handbók um dreka, einn sjónauka og pyngju með 10 gullpeningum.

Ævintýrið hefst - Konan með vagninn

Eftir að hafa tekið við gjöfum konungs haldið þið af stað eftir löngum en holóttum malarvegi sem liggur í norðurátt. Sólin er hátt á lofti og fuglarnir syngja. Þegar þið eruð komin töluverðan spöl frá höllinni komið þið auga á gamla konu sem situr niðurlút á stórum steini í vegkantinum. Við hlið hennar má sjá vagn sem vantar á eitt hjólið. Í vagninum sjáið þið grænmeti og ávexti, en töluvert magn hefur fallið af vagninum og lent á veginum. Hjólið liggur hinum megin við veginn, en það hefur sjálfsagt rúllað þangað

eftir að það losnaði. Konan sér ykkur nálgast og ræskir sig áður en hún segir rómri röddu:

„Halló... Mikið er nú gott að sjá annað fólk. Hér hef ég setið í allan morgun. Hjólið losnaði af vagninum mínum í einni holunni og ég get ekki sett það aftur á sjálf. Getið þið hjálpað mér?“

Hér verða þátttakendur að velja hvað þeir vilja gera. Ef þeir hjálpa konunni fá þeir eitt epli hver.

Töfraepili: Þessi epli hafa lækningarmátt. Þau geta læknað flest sár og sjúkdóma og jafnvel virkað sem móteitur.

Græniskógur

Næsti áfangastaður er Græniskógur þar sem bófagengi heldur til. **Leikmenn vita þetta ekki.**

Brátt komið þið að þykkum og fallegum skógi. Við jaðarinn fer vegurinn í ólíkar áttir. Annars vegar heldur hann áfram inn í skóginn til norðurs en hin leiðin liggur í austur, meðfram skóginum. Þið sjáið skilti sem á stendur „Hjáleið“. Það þýðir að þessi leið fer líklegast alla leið í kringum skóginn og mun taka lengri tíma en sú sem liggur í gegnum hann.

Hér velja leikmenn hvora leiðina þeir vilja taka. Háleiðin er örugg en lengir ferðina þeirra um nokkra klukkutíma. Það skiptir í raun engu litlu fyrir framvindu sögunnar. Ef þeir fara inn í skóginn lenda þeir í ræningjahópnum. Þetta gerist ef leikmenn velja að fara í gegnum skóginn:

Þið gangið inn í Grænaskóg og brátt áttið þið ykkur á því að skógurinn er þykkari og dimmari en þið gerðuð ykkur grein fyrir. Stígurinn sjálfur er breiður og góður en sólargeislarnir eiga erfitt með að skína í gegn fyrir trjákrónunum. Þið heyrið eitthvað þrusk

á milli trjána en eigið erfitt með að greina hljóðið. Nú ætlið þið að kasta **rannsóknarkasti.**

Nú kasta allir leikmenn rannsóknarkasti og leggja saman niðurstöðuna. Leikmennirnir vita ekki enn að ræningjarnir séu að fylgjast með þeim en ef þeir standast rannsóknarkastið koma þeir auga á þá. Ef rannsóknarkastið mistekst munu ræningjarnir koma þeim að óvörum innan skamms. Ef ræningjarnir ná að koma þeim að óvörum geta söguhetjurnar okkar ekki flúið frá bardaganum.

Ræningjar (Jafn margir og leikmenn): Hver og einn hefur sérstakt vopn eða annað einkenni svo leikmenn geti greint þá í sundur. Notaðu ímyndunaraflíð. Ef ræningjarnir sigra bardagann taka þeir leikmenn fanga og fara með þá í ræningjafylgsnið sitt. Þaðan getur hópurinn reynt að sleppa við fyrsta tækifæri... Ef leikmenn sigra bardagann finna þeir eftirfarandi hlut á einum ræningjanum:

Lukkuhringur: Þessi hringur er afar vandaður og veitir þeim sem ber hann mikla lukku. Leikmaður má bæta einum (+1) við öll teningaköstin sín.

Gullpeningar: Auk hringsins finna söguhetjurnar 10 gullpeninga á ræningjunum.

Urðará

Eftir að hafa skilið við Grænaskóg gangið þið áfram í norður þar til þið komið að stórri á. Hún er mjög straumhörð og breið og virðist vera frekar djúp. Vegurinn liggur að hlaðinni steinbrú sem virðist hafa staðið í tugi ef ekki hundruðir ára. Áin teygir sig jafn langt og augað eygir í austur og vestur. Við brúna er einhvers konar baukur með lítilli rifu á. Á

honum er veðrað skilti með mjög ljótri skrift sem stendur á „10 peningar“

Hér verða leikmenn að velja hvernig þeir vilja fara yfir ána. Ef þeir setja 10 peninga í baukinn og ganga yfir gerist ekki neitt. Ef þeir velja að setja ekki pening og fara samt yfir brúna kemur brúartröllið. Ef þeir velja aðra leið en brúna yfir ána kemur tröllið líka. Ef leikmenn borga ekki gerist þetta:

Þið eruð ekki búin að taka nema nokkur skref þegar þið sjáið að brúin byrjar að nötra. Brátt myndast stórar öldur í ánni undir brúnni og áður en þið vitið af kemur stærðarinnar krumla upp úr ánni og grípur í árbakkann. Því næst kemur tröllahöfuð með sítt hár og þakið alls konar vatnagróðri. Að lokum reisir tröllið sig alveg upp og gnæfir yfir ykkur.

„Hver haldið þið eiginlega að þið séuð? Haldið þið að þið getið farið yfir brúna mína án þess að borga... tollinn? Þið fáið *eitt* tækifæri til að borga mér, en nú er gjaldið 20 gullpeningar í stað 10“

Ef leikmenn borga gerist ekkert og sagan heldur áfram. Annars berjast þeir við brúartröllið. Bardaginn byrjar á frumkvæðiskasti.

Brúartröll: Ógnarstórt og sterkt tröll. Hefur tvö líf og notar langa útlími sína til að hitta margar söguhetjur í einu. Þetta þýðir að í hvert skipti sem brúartröllið gerir árás þá kastar það hittnikasti fyrir hverja söguhetju. Með einni árárs gæti hún þannig hitt allar söguhetjurnar. Söguhetjur fá björgunarköst eins og venjulega.

Ef söguhetjurnar tapa á móti brúartröllinu endar ævintýrið þeirra eða tröllið hneppir þær í þrældóm og lætur þær vinna sem tollverði á brúnni.

Miklafjall

Nú komið þið að Miklafjalli en vegurinn liggur venjulega í gegnum fjallið. Langa langa afi Salómons, Útráður, lét grafa göng í gegnum Miklafjall þegar hann var konungur fyrir meira en heilli öld síðan. Það tekur marga dga að fara í kringum það og sú leið er mjög torfær. Fagraþorp er rétt handan fjallsins. Nú sjáið þið hins vegar að göngin hafa lokast. Grjót hefur runnið úr fjallinu og nú liggur stærðarinnar steinn fyrir göngunum.

Hér ráða leikmenn hvort þeir vilji reyna að rúlla steininum frá og fara í gegnum göngin eða hvort þeir vilji klífa fjallið. Sama hvað þeir velja, þá heyrja þeir bráðum lágt væl og ganga á hljóðið. Þetta er týndur drekaungi. Mamma hans er drekin sem sveimar yfir Fagraþorpi í leit að honum. **Leikmenn vita þetta ekki enn**

Nú heyrir þið lágt væl berast að eyrum ykkar. Þið hafið ekki heyrt svona hljóð áður en gangið í áttina að því samt sem áður. Fyrir en varir komið þið auga á lítinn *drekaunga* sem virðist vera týndur. Hann hefur fallegar dökkfjólubláar skeljar sem glansa og á höfði sínu hefur hann agnarsmáan gulan kamb. Hann er lítill af dreka að vera en samt nógu stór til að það sé fullt verk fyrir meðalmannskju að bera hann. Hann virðist vera of ungur til að fljúga. Vængirnir hans eru ennþá heldur litlir. Drekaunginn virðist vera hálfsmeykur við ykkur og heldur áfram að gefa frá sér þetta lága væl.

Ef skoða drekahandbókina sína sem Salómon lét þá fá geta þeir fræðst meira um hann. Ef leikmenn skoða drekahandbókina má lesa eftirfarandi texta:

Þið komist að því að þessi tegund dreka heitir *Gulkambur*. Þeir eru afar sjaldgæfir og venjulega ekki árársargjarnir en geta verið

stórhættulegir ef þeir reiðast. Þeir hugsa lengur um unguna sína en aðrar dregategundir. Gulkambar eru ein stærsta og gáfaðasta tegund dreka sem fyrirfinnst.

Hér verða leikmenn að ákveða hvað þeir vilja gera við drekaungann. Hér eru þeir eflaust búnir að átta sig á því að drekaunginn er afkvæmi dregans sem hefur verið að hrella fagraþorp. Þeir verða að finna leið til að losa þorpið við dregann. Þeir geta annað hvort skilað unganum eða reynt að berjast við dregann. Ef þeir ákveða að skila unganum þakkar dreginn fyrir sig og býður þeim far aftur til hallarinnar (Leikmenn klifra á bak og hann flýgur með þá). Dreginn gefur þeim gjöf:

Drekahálsmen: Hálsmen dregans hefur stein sem glóir gulu og fjólubláu til skiptis. Ef steinninn er nuddaður birtist dreginn innan skamms og aðstoðar söguhetjurnar. Má einungis nota einu sinni í ævintýri.

Ef þeir ákveða að berjast þurfa þeir að hafa heppnina með sér, en dreginn er ansi öflugur andstæðingur:

Fullvaxinn gulkambur: Hrikalegri andstæðing er varla hægt að hugsa sér. Dreginn Hefur þrjú líf og getur spúið eldi í hverri umferð. **Dreginn velur sér skotmark en þarf ekki að kasta hittnikasti fyrir eldinn.** Söguhetjur sem verða fyrir eldinum kasta björgunarkasti.

Ef söguhetjurnar sigra bardagann fá allir leikmenn eitt drekahreistur sem þeir geta notað sem skjöld.

Drekahreistur: Hreistur dregans veitir góða vörn gegn hvers kyns árásum. Veitir +1 á öll björgunarköst.

Ef þið viljið spinna ykkar eigið ævintýri í framhaldi geta þessir hlutir fylgt söguhetjunum þangað.

Konungshöllin

Eftir að hafa leyst drekavandamál konungsins er ykkur tekið opnum örmum í konungshöllinni. Salómon tekur persónulega á móti ykkur og heldur þriggja daga veislu í ykkar nafni.

„Þið hafið mitt eilífa þakklæti, kæru vinir. Ég vona að þessa gjöf muni koma sér vel. Vilhjálmur, komdu með kistuna!“

Vilhjálmur rýkur af stað inn í bakherbergi hallarsalarins. Innan skamms snýr hann aftur með stærðarinnar kistu á hjólum í eftirdragi.

„Gjörið svo vel. Þið hafið svo sannarlega unnið fyrir þessu!“ Segir Salómon. „Öll þjóðin er ykkur óendanlega þakklát. Þið eruð velkomin í höllina mína hvenær sem er“.

Þið opnið kistuna og sjáið að hún er full af gulli og gersemum. Þið skiptið fjársjóðinum á milli og kveðjið hvort annað. Það er aldrei að vita hvort þið hittist aftur í öðru ævintýri.