



Drakriddarnas hemlighet

– ett äventyr till Den svarta draken för ungdomar och vuxna

Intro

Materialet du håller i din hand är ett bokäventyr eller ett förenklat bordsrollspel. Vi vill lyfta viktiga frågor om droger, alkohol, tobak, människovärde, rasism, grupstryck och tillsammans diskutera många viktiga dilemman och frågeställningar. Det är riktat till dig som är ungdom, ung vuxen, vuxen eller förälder.

Drakriddarnas hemlighet ingår som en del i serien ”Den svarta draken”. Utöver Drakriddarnas hemlighet består ”Den svarta draken” av tre äventyrsböcker riktade till barn i åldrarna 9-12 år. I Slottet på Valdor, Drömmarnas stad och Drakarnas ö får vi följa en grupp ungdomar som råkar i klorna på ett gäng skrupellösa droghandlare. Du kommer här att få uppleva ”Den svarta draken” ur ett annat perspektiv och se berättelsen från ett annat håll.

Var med och spela det spännande rollspelet med ett äventyr vinklat för unga vuxna och för föräldrar. Följ med i kampen mot den farliga brottsorganisationen ”Den svarta draken”. Var med och leta reda på de bortrövade barnen och ungdomarna. Fundera kring olika frågeställningar och lev dig in i berättelsen.

Om du har ett barn som fått uppleva någon av de andra delarna kan du genom att spela Drakriddarna få en introduktion till vad ditt barn fått vara med om. Delarna kan också spelas separata, fristående från varandra och upplevas som en helt egen berättelse.

I sagorna levde alverna i tusentals år. Även om en alv har levt länge enligt människors sätt att se så räknas de som unga alver. I detta rollspel får du möta alver och människor och många spännande karaktärer. Genom karaktärerna vill vi också lyfta tankar och funderingar som ligger nära oss i vår egen tid.

Ni sitter tillsammans runt ett bord. Ni har tjugosidiga tärningar, pennor, suddigum och rollformulär. Ni bestämmer tillsammans vem som ska vara spelare och spelaren läser berättelsen och ser till att ni tar er framåt i handlingen. Den personen ansvarar också för kungens handlingar. Man kan också förstås dela på den uppgiften om alla vill ha varsin karaktär. Ni kommer lite senare att få välja en av 10-12 rollpersoner som ni ansvarar för under

spelets gång. Två av rollpersonerna har ingen egen bild, men kan väljas om det är fler som vill vara samma person.

OBS

I spelet kan det komma till strid. Om det blir strid använder ni stridstabellen som finns med i spelet. Om du vill välja något annat alternativ än strid så har du säkert någon förmåga som du kan använda dig av som t.ex. charma, prata om ingenting, förhandla, dansa, spela & sjunga, klättra och hoppa, akrobatik, bluffa, sabotage, bygga & surra, rida. För att använda din förmåga behöver du slå ett slag med en 20-sidig tärning. Lägg till din totalbonus på din förmåga och se om du lyckas komma över 20.

Nu kan spelet börja!

Hälsningar Maria & Andreas Rönnedal



Drakriddarnas

Semlighet



Ett äventyr till *Den svarta draken*

för ungdomar och vuxna

Kapitel 1

101

(Man kan välja rollpersoner antingen nu eller så väntar man till avsnitt nr. 102. Om ni vill så kikar ni redan nu på rollbeskrivningarna på 102.)

Rådsmötet

Start. Ni har kommit till Valdors slott och det är dags för det stora rådsmötet, ni går in genom slottsporten. Slottet är byggt av sten och på väggarna hänger vävda bonader i varma färger. En betjänt leder er uppför trappan, genom en korridor och in i ett rum. Här i rummet finns ett stort bord i mörkt snidat trä och tretton stolar. Ni är 10 ungdomar och vuxna som kommer in i rummet. Ingen av er känner någon av de andra. Det är första gången ni träffas. Kung Valdarion reser sig upp, går fram och hälsar på er: ”Välkomna till Valdors slott. Varsågoda och slå er ner här vid bordet.” Ni slår er ner på varsin stol och kungen sätter sig vid ena kortändan av bordet. Han rullar upp en stor bokrulle framför sig och tittar ner i bokrullen en kort stund innan han lyfter blicken till er och börjar tala.

”De flesta av oss som finns här idag har förlorat någon som vi älskar och bryr oss om. Några av er har rest långt och andra är Valdorbör. Många av Valdors barn och ungdomar har blivit kidnappade och bortförda av Den svarta draken. En del av er har kommit till mig och bett om hjälp att hitta de saknade och er andra har jag skickat efter för att vi behöver er hjälp. Det är brottsorganisationen ”Den svarta draken” som ligger bakom det som har hänt. Det har pågått under en längre tid men det är först nu som vi har fått upp ögonen för det. Jag har skickat ut spioner för att ta reda på vad det är som har hänt och de har rapporterat tillbaka till mig. Spåret leder till Drömmarnas stad på andra sidan havet.

Jag har en historia som liknar er. Mina barn kom och ville prata om nånting viktigt, jag hade inte tid att lyssna. Jag och drottningen höll på med förberedelser inför den stora slottsbalen, stadsbesök och tornéspel. Hade vi bara haft tid att lyssna hade det här aldrig hänt. Jag tror att de ville berätta om de främmande ungdomar som fanns här på ön och om Den svarta draken.

Jag har börjat planera ett räddningsuppdrag och jag har köpt ett skepp som kan föra oss till Drömmarnas stad. Vi ska rädda kungens barn men också alla de andra bortrövade barnen och ungdomarna från Valdor. Jag behöver er allihop, dels för att ni är djupt engagerade i de som har försvunnit och dels för att ni är utbildade och skickliga. Ni är de allra bästa. Ni är alla kallade att följa med på det farliga räddningsuppdraget. Vi kommer att mötas av stora faror. Men jag vet att vi tillsammans kommer att klara av det och jag hoppas att ni alla vill anta utmaningen. Gå vidare till **avsnitt nr. 102**. *(Om ni redan valt rollpersoner kan ni gå vidare direkt till avsnitt nr. 201.)*

102

Presentation

”Jag vet vilka ni är men ingen av er andra känner någon runt det här bordet. Så jag tycker att vi presenterar oss”.

Läs upp rollbeskrivningarna på alla rollpersoner och därefter väljer alla varsin rollperson.

Kort beskrivning av rollpersonerna:

Lauránë, är 115 år gammal och en skogsalv från alvriket Eldaris. Hon är elitjägare. Lauránë är ute på uppdrag av alvernas kung från alvriket Eldaris och ska rädda barnen och ungdomarna som är tillfångatagna av Den svarta draken.

Elron Sindanárië är 120 år gammal och en skogsalv från alvriket Eldaris. Han är också elitjägare. Han är ute på uppdrag av alvernas kung från alvriket Eldaris och ska rädda barnen och ungdomarna som är tillfångatagna av Den svarta draken. *(saknar en bild men går att använda sig av om fler vill vara alver.)*

Riddar Eredor är 45 år och ansvarig för Valdors slottsridare, skicklig på svärdsfäktning, en bra ryttare och van att leda soldater. Han är bror till kung Valdarian. Hans uppdrag är att leda den stora räddningsexpeditionen för att hitta de försvunna ungdomarna och hans brors barn.

Telix är 18 år och har uppträtt som gycklare på cirkus sedan han var barn. Han är van att uppträda på stora scener och olika värdshus världen över. Han är en skicklig akrobat och älskar djur. Telix har sökt upp kungen eftersom hans tvillingbror Tarid har försvunnit och han vill hitta honom.

Rausir är 39 år och en skicklig viltjägare. Han är van att smyga, spåra och ta sig fram i svår skog. Rausir är skicklig på att hantera pilbåge. Han vill hitta sin son Telgo som är försvunnen och kungen har bett honom att följa med på räddningsuppdraget.

Sidella är 42 år och en känd handelskvinna, företagsledare och mamma. Hon är en rik köpkvinna från Vendalien. Sidella är just nu på Valdor med sitt handelskepp för att sälja varor. Hennes dotter Tinja har blivit kidnappad och hon har gått till kungen för att få hjälp. Sidella kan satsa alla sina pengar bara Tinja får komma hem igen.

Pelenora "Sparven" är 17 år och bor på Valdor. Hon är medlem i en tjuvliga och är en av stadens tjuvar. Sparven är skicklig på att stjäla ur fickor men också klättra på husväggar och ta sig in i hus. Kungen har gett amnesti till alla brottslingar som kan bidra med något i kampen mot den Svarta draken därför har hon trätt fram och är med i räddningsstyrkan. Kungen har frågat henne om hon vill följa med på räddningsuppdraget. Hon vill hjälpa sin vän Lilli som har blivit bortförd av Den svarta draken.

Lord "Skuggan" (Mästerskuggan) är 20 år och bor på Valdor. Han är medlem i en tjuvliga och är en av stadens tjuvar. Han är skicklig på att ta sig in i hus och klättra på husväggar. Han är bra på att smyga och är också en skicklig ficktjuv. Kungen har gett amnesti till alla brottslingar som kan bidra med något i kampen mot den Svarta draken därför har han trätt fram och är med i räddningsstyrkan. Kungen har frågat honom om han vill följa med på räddningsuppdraget. Skuggan inser att han på det sättet har chans att bli frikänd från sina brott och har lovat att hjälpa till. *(saknar en bild men går att använda sig av om fler vill vara en tjuv.)*

Brond är 19 år, stadsvakt och bor på Valdor. Brond ser som sin uppgift att skydda staden Valdor mot faror. Bronds flickvän Della har blivit bortförd av Den svarta draken och han har

sökt hjälp hos kungen för att få hjälp med att hitta Della. Kungen har bett Brond att vara med på räddningsuppdraget eftersom han är enormt skicklig på svärdsfäktning

Allinor är 38 år, farmare, miljökampe och mamma. Allinor arbetar på en gård utanför Valdor med både djur och åkermark. Hon har alltid tänkt att det är viktigt med miljöfrågor och att leva i solidaritet med naturen. Allinor har sökt upp kungen för att få hjälp med att hitta sin bortrövade dotter Mindra. Hon kan bidra med mat och förnödenheter på resan och kungen har bett henne att hjälpa till med räddningsuppdraget.

Eselda är 19 år och Eldariens skickligaste sjökaptten. Eselda bor i en liten stuga på Valdor. Eseldas pappa var piratkaptten och hon är uppväxt på havet med piraterna men hon har valt ett annat liv och vill inte bli som sin pappa. Kungen har sökt upp Eselda och bett att hon ska följa med krigsfartyget som kaptten och rädda ungdomarna. Eselda har tackat ja till uppdraget och hon vill också rädda sin pojkvän Xifor som har försvunnit.

Tamil är 52 år, båtbyggare, sjöman och pappa. Tamil är en skicklig sjöman och har byggt båtar i i Eldarien i hela sitt liv. Han har arbetat på olika skepp under många år. Just nu arbetar Tamil för kungen på Valdor. Hans dotter Melinda har försvunnit. Kungen har gett honom i uppdrag att följa med på krigsskeppet för att rädda de försvunna ungdomarna. Tamil har stor båtvana, är skicklig på att läsa sjökort och van att ta sig fram i svåra stormar.

Försök hitta en rollperson du gillar och som du vill gestalta. Om ni vill kan ni också välja en ledare för gruppen. Flera av rollpersonerna är vana att föra befäl men den som har mest erfarenhet är riddar Eredor. När ni är klara går ni sedan vidare till **avsnitt nr. 201**

Kapitel 2

201

Uppdraget

Kungen fortsätter sin berättelse: ”Det finns en brottsorganisation som kallar sig för ”Den svarta draken”. Vi vet i nuläget inte namnen på ledarna och hur många de är. Vi tror att ”Den svarta draken” finns i flera olika länder. Det har framkommit uppgifter om att de håller till i ”Drömmarnas stad” och på ”Drakarnas ö” men att de har folk även här på Valdor. ”Den svarta draken” handlar med slavar och drakeld. Drakeld blir man väldigt snabbt beroende av. Den första tiden mår den som tar Drakeld bra, man känner sig stark och oslagbar och det är därför det är så lätt att bli beroende. Men ganska snart bryter drakelden ner kroppen. Om man tar för mycket drakeld på en gång kommer man inte att överleva. Man blir djupt påverkad och det fungerar som ett gift i kroppen. Man blir beroende och det är nästan omöjligt att sluta. Tankeverksamheten störs ut, kroppen bryts ner men den som tar drakeld märker inte av det utan upplever fortfarande att det är bra och nyttigt. Kroppen bryts ner av ämnet och det leder till slut till en för tidig död”.

Vi bryter för ett kort samtal om droger. Om man vill kan man också lägga detta samtal efter rollspelet.

Samtalsfrågor - Frågor att diskutera i fem minuter. Välj ut några av frågorna.

Ni kan välja att antingen diskutera frågorna genom några samtalsfrågor eller genom några ja-nej-ibland frågor beroende på vad gruppen tycker bäst om.

Drakelden i berättelsen är en drog som påminner om cannabis. Men den är starkare och farligare eftersom det är ett rollspel och allt behöver hända i snabbare takt än i verkligheten. En drog är något man blir beroende och påverkad av. Alkohol, tobak, cigaretter, snus, koffein och narkotika är några exempel på droger. Drogerna innehåller gift i olika styrka och mängd. Vad är farligt och vad är inte farligt? Vad är lagligt och vad är olagligt att använda? Fundera tillsammans.

- *Vad finns det för olika sorters droger i vårt samhälle idag?*
- *Är det farligt med droger?*
- *Är det farligt att röka?*
- *Är det ok att dricka alkohol ibland? Hur mycket, hur ofta? Var går gränsen?*
- *Varför dricker man alkohol?*
- *Är det svårt eller lätt att tacka nej till alkohol?*
- *Hur talar man om droger med sina barn som förälder eller hur talar man om droger som ungdom med sina föräldrar?*

Värderingsövningar – Det finns tre olika kort. Man lägger tre kort på bordet som det står ja, nej och ibland på och sen ställer man en spelpjäs eller en speltärning ovanpå det kortet man vill välja, för att ta ställning.

Drakeld i Den Svarta draken är en drog som påminner om drogen Cannabis.

- *Det är farligt med droger. Ja, Nej, Ibland*
- *Det är svårt att sluta röka. Ja, Nej, Ibland*
- *Man blir modigare om man dricker alkohol. Ja, Nej, Ibland*
- *Det är tufft att röka. Ja, Nej, Ibland*

Gå vidare till **avsnitt nr. 202.**

202

Krigsskeppet

Kungen fortsätter att tala till er: ”Jag har köpt ett stort fartyg. Det är här som ni kommer in i bilden. Vi kommer att skicka ut ett skepp som ska rädda de försvunna ungdomarna. Vi vet inte exakt var ungdomarna finns eller om de lever men vi måste försöka hitta dem. Vi kommer att bege oss till Drömmarnas stad men först måste vår expedition utrustas. Det behövs manskap, utrustning och en massa pengar”. Gå vidare till **avsnitt nr. 203.**

203

Utrustning och pengar

Vi kommer att starta vår resa redan i morgon. Mina spioner har berättat att Drömmarnas stad är en av de viktiga platserna för Den svarta draken. Staden styrs indirekt av gangsterkungen Rall Gador som har samröre med Den svarta draken. Det kommer ta ett par dagar att resa över havet till Drömmarnas stad. Jag har sammanställt en lista på vad vi behöver. Jag skickar runt

den så kan vi tillsammans avgöra om vi har allt som behövs eller om vi måste göra några inköp i staden. Det är viktigt att vi får med allt som står på listan. Det gäller liv eller död, vi får inga fler chanser. Jag har tömt statskassan och kan inte få fram mer guld just nu så jag vädjar till er att vara med och bidra. Om det är någon som är bra på inköp och på att hålla priset nere vid inköpen så utnyttja det om ni behöver handla något. (Se insamlingslistan).

INSAMLINGSFORMULÄRET

Pricka gemensamt av på insamlingsformuläret allt ni bidrar med och se över vilka inköp ni behöver göra. Om det är så att någon vill köpa något privat så går det också bra. Skriv i så fall upp den utrustningen på ert rollformulär och stryk det antal guldmynt ni handlar för. Gå vidare till avsnitt nr. 301.

Kapitel 3

301

Rundtur i Valdor

Solen lyser utanför fönstret och ni reser er lite stela upp. Ni har suttit länge vid bordet och diskuterat räddningsexpeditionen. Kungen berättar att det finns många bra och trevliga butiker på Valdor och han framhåller särskilt Darkos köpbod. Ni börjar fundera över om ni ska ta en sväng ner på stan för att se om ni kan hitta den utrustning som ni behöver.

- Vill ni besöka Darkos köpbod? Läs då stycke **302**.
- Vill ni inte besöka Darkos köpbod går ni direkt vidare till **303**.

302

Darko är en känd affärsman med stor butik. Darkos butik ligger mitt på ön Valdor. Darko står bakom affärsdisken och när ni kommer in genom dörren går han genast fram till er och frågar om ni behöver hjälp. *Om det är någon av er som har pruta som färdighet så kan ni slå med en 20-sidig tärning. Lägg till det värde ni har på köpslå. Om ni kommer över 20 så lyckas du med att pruta i handelsboden och då kommer det som du handlar att sänkas med hälften.* Ta nu fram bladet Darkos köpbod och gör era inköp, stryk lika många guldmynt på rollpersonernas karaktärsblad som ni handlar för och gå sedan vidare till avsnitt nr. **401**.

303

Ni bestämmer er för att ni inte har tid att besöka Darkos köpbod. Om det behövs kan ni alltid hitta en butik i Drömmarnas stad och fylla på med förråden. Ni nöjer er med en kort promenad och går sedan tillbaka till slottet. Ni samlas en stund och diskuterar era planer för resan. Senare på kvällen kommer det en främling till slottet. Han berättar att han har förlorat en dotter och är så tacksam för att ni snart ska resa ut på räddningsuppdraget. Han berättar att han vill ge er en gåva. Han har hört nere på stan att ni är de stora hjältarna som ska resa iväg för att rädda Valdors försvunna barn och ungdomar. Han kan tyvärr inte själv ge sig iväg på resan men vill vara med och bidra på det sätt han kan. Han ger er en läkande dryck och en skattkista med 500 guldmynt. Ni blir väldigt glada över gåvan. Någon av er får skriva upp gåvorna på sitt rollformulär, bestäm vem eller pricka av på insamlingslistan.

Ni äter en god måltid och sedan går ni till era rum och trötta efter en lång dag lägger ni er i mjuka sköna sängar. Någon av er somnar fort men de flesta av er har lite svårt för att komma till ro och somna. Ni tänker på äventyret som ligger framför er, de stora faror som hotar,

krigsskeppet ni ska resa med, tillsammans med beväpnade krigare, ni är oroliga för de ni ska rädda. Natten går ändå ganska fort. Efter en god frukost på morgonen, packar ni ihop er packning och med och häst och vagn åker ni till hamnen. Det stora fartyget ligger och gungar på vattnet vid hamnpiren. Ni går ombord via en lång smal landgång och installerar er snabbt på det stora skeppet. Ni har alla fått varsin hytt på nedre botten av båten med ett litet fönster som vätter ut mot havet. När ni har gjort er hemmastadda går ni upp på däck och samlas alla tillsammans längst bak på skeppet. Där ser ni hur landgången rullas in och skeppet börjar röra sig bort från land. Ankomst två dagar senare. Gå vidare till **avsnitt nr. 402**.

Kapitel 4

401

Dags för avfärd

Ni går tillbaka till slottet, nöjda med er promenad på ön Valdor. Senare på kvällen kommer det en främling till slottet. Han berättar att han har förlorat en dotter och är så tacksam för att ni snart ska resa ut på räddningsuppdraget. Han berättar att han vill ge er en gåva. Han har hört nere på stan att ni är de stora hjältarna som ska resa iväg för att rädda Valdors försvunna barn och ungdomar. Han kan tyvärr inte själv ge sig iväg på resan men vill vara med och bidra på det sätt han kan. Han ger er en läkande dryck och en skattkista med 500 guldmynt. Någon av er får skriva upp gåvorna på sitt rollformulär.

Ni blir väldigt glada över gåvan. Ni äter en god måltid och sedan går ni till era rum och trötta efter en lång dag lägger ni er i mjuka sköna sängar. Någon av er somnar fort men de flesta av er har lite svårt för att komma till ro och somna. Ni tänker på äventyret som ligger framför er, de stora faror som hotar, krigsskeppet ni ska resa med, tillsammans med beväpnade krigare, ni är oroliga för de ni ska rädda. Natten går ändå ganska fort. Efter en god frukost på morgonen, packar ni ihop er packning och med och häst och vagn åker ni till hamnen. Det stora fartyget ligger och gungar på vattnet vid hamnpiren. Ni går ombord via en lång smal landgång och installerar er snabbt på det stora skeppet. Ni har alla fått varsin hytt på nedre botten av båten med ett litet fönster som vätter ut mot havet. När ni har gjort er hemmastadda går ni upp på däck och samlas alla tillsammans längst bak på skeppet. Där ser ni hur landgången rullas in och skeppet börjar röra sig bort från land. Ankomst två dagar senare. Gå vidare till **avsnitt nr. 402**.

402

Drömmarnas stad

Ni hör röster omkring er och märker hur sjömännen blir ivriga. Ni närmar er land och det är full aktivitet på båten. Det gungar till lite när båten lägger till vid den stora hamnen. Landgången rullas ut och ni tar er packning och går över till fast mark. Ni står en stund och tittar er omkring. Ni är nu i Drömmarnas stad, en stad som till er förvåning är full av trasiga gamla hus med sprickor i väggarna. Det verkar inte alls så trevligt och fint som ni hade föreställt er. *Är det någon av er som har uppmärksamhet som färdighet? Om det är någon av er som har uppmärksamhet så kan ni slå med en 20-sidig tärning för att se om det är något som händer.*

- Ni lyckas med ert slag och kommer över 25. Gå till **avsnitt nr. 403**.
- Ni misslyckas med ert slag. **Gå till avsnitt nr. 501**.

Avsnitt nr. 403

Någon av er vänder sig om och ser snabbt en skugga försvinna in mellan gränderna och berättar det för er andra. Vad vill ni göra?

- Ni följer efter skuggan? **Gå till avsnitt nr. 404**
- Ni väljer att inte följa efter skuggan. **Gå till avsnitt nr. 405**

Avsnitt nr. 404

Ni skyndar er in i gränderna för att följa efter skuggan. En bit framför er går en kvinna med snabba steg. Hon är klädd i en röd lång kjol och har en virkad sjal över huvudet och en korg i handen. Hon skyndar sig och ni får småspringa för att kunna följa efter henne. Ni kommer fram till en stor marknadsplats. Runt marknaden finns vackra hus i sten och trä. Ni har kommit till ett finare område. Plötsligt märker ni att ni har tappat bort kvinnan. **Gå till avsnitt nr. 501.**

Avsnitt nr. 405

Det känns lite obehagligt men ändå inte som det är någon fara för era liv, så ni försätter ändå framåt och kommer till en stor marknadsplats. Det är fullt med marknadsstånd och runt marknaden finns vackra hus i sten och trä. Ni har kommit fram till ett finare område. Gå vidare till **avsnitt nr. 501.**

Kapitel 5**501****Det hemliga meddelandet**

Ni befinner er nu mitt i Drömmarnas stad. Ni får gärna se er omkring på marknaden.

- Gå i så fall till **avsnitt nr. 502 Marknaden i Drömmarnas stad**, nedan.
- Om ni inte vill, hoppar ni över det stycket och går direkt till **avsnitt nr. 503 Fruktkorgen**.

502**Marknaden i Drömmarnas stad.**

Det finns en marknad full med marknadsstånd. Om ni vill kan ni gå runt och handla. Vid ett stånd finns det mat, 1 gm för ett bröd eller 10 gm för proviant för en vecka. Vid ett stånd finns det olika sorters saftiga frukter för 2 gm styck eller 5 för en klase. Vid ett stånd finns det olika sorters kläder till salu med bra priser. Det är tunikor, byxor och klänningar i olika färgglada färger. Priserna ligger på runt 5 gm för en klänning, 3 gm för tunikor, mantlar och byxor. *Om det är någon av er som har pruta som färdighet så kan du lägga till siffran för din färdighet och slå med en 20-sidig tärning. Om du kommer över 20 så lyckas du med att pruta i handelsboden och då kommer det som du handlar att sänkas med ett guldmynt om det kostar minst två guldmynt eller mer.* När ni är klara går ni vidare till **avsnitt nr. 503** som heter **Fruktkorgen**.

503**Fruktkorgen**

Runt omkring er finns låga stenhus. Det är fullt med små gränder och gator som leder in mellan husen. Plötsligt ser ni en kvinna, hon är på väg mot er. Hon har en lång röd kjol på sig och en virkad sjal. När hon kommer till er sträcker hon fram en korg med frukt. Hon ber er enträget ta emot korgen. Hon står på sig och säger: Den här frukten vill ni inte missa. Det

bästa Drömmarnas stad kan erbjuda finns längst ner i korgen och jag tror faktiskt att det är därför ni är här. Ni förstår att det här handlar om mer än bara en fruktkorg. Kvinnan försöker säga er någonting. Hon ger er korgen och försvinner. Ni går bort en bit från fruktståndet och delar frukten mellan er. Längst ner i korgen ligger en bit pergament med ett meddelande som ni läser: *”Vi vet att ni vill hitta era barn och ungdomar. De är fångar hos Den svarta draken. Vi kan hjälpa er att befria dom. Men vi är få och vi behöver er hjälp. Gå ut ur staden på den västra sidan. Ta vägen till höger och följ den fram till skogen och fortsätt gå ytterligare tvåhundra steg fram till en stig. Gå in i skogen och följ stigen. När ni kommer fram till ett vägskäl tar ni den högra stigen som leder fram till en stor sten. Ni kan inte missa stenen, den är enorm. Vänta på oss där tills vi kommer och möter er. Meddelandet är undertecknat med Upp till kamp mot Den svarta draken, Motståndsrörelsen.*

Det är uppenbart att någon håller uppsikt över er, men vem? **Vad gör ni?**

- Ni litar inte på meddelandet. Ni bestämmer er för att gå tillbaka till skeppet och hålla rådslag. Läs då **avsnitt nr. 504**.
- Ni tvekar och vet inte vad ni ska göra. Ni står kvar där ni är. Gå vidare till **avsnitt nr. 505**.
- Ni bestämmer er för att göra som det står i meddelandet. Ni följer de väganvisningar som finns i meddelandet. Gå vidare till **avsnitt nr. 602**

504

Ni skyndar er tillbaka mot skeppet samma väg ni kom. Plötsligt hör ni ljud bakom er. Det verkar som om ni är förföljda. När ni ser er om över axeln ser ni en grupp stora, starka män som är klädda som stadsvakter och de följer efter er på avstånd. Vad gör ni?

- Ni stannar upp och väljer att göra er redo för strid. Vad än vakterna kan vilja er ska ni minsann försvara er om det behövs. Gå till **avsnitt nr. 506**
- Ni väljer att försöka ta er tillbaka till båten, **se avsnitt nr. 509**
- Ni väljer att följa instruktionerna i meddelandet ni fick och leta er fram till stenen, **se avsnitt nr. 602**
- Ni väljer att stanna och vänta in tills vakterna kommer fram till er. Ni tänker att det bästa ni kan göra är att prata med vakterna. Om någon av er har förmågan förhandla så kan ni välja att försöka er på det. **Se avsnitt nr. 604**
- Om någon av er har förmågan distrahera så kan ni välja att försöka er på det. **Se avsnitt nr. 603**

505

Plötsligt hör ni ljud bakom er. Det verkar som om ni är förföljda. När ni ser er om över axeln ser ni en grupp stora, starka män som är klädda som stadsvakter och de är på väg mot er. Vad gör ni?

- Ni står kvar och gör er redo för strid. Vad än vakterna kan vilja er ska ni minsann försvara er om det behövs. Gå till **avsnitt nr. 506**
- Ni väljer att försöka ta er tillbaka till båten, **se avsnitt nr. 509**
- Ni väljer att följa instruktionerna i meddelandet ni fick och leta er fram till stenen, **se avsnitt nr. 602**

- Ni väljer att stanna och vänta in tills vakterna kommer fram till er. Ni tänker att det bästa ni kan göra är att prata med vakterna. Om någon av er har förmågan förhandla så kan ni välja att försöka er på det. **Se avsnitt nr. 604**
- Om någon av er har förmågan distrahera så kan ni välja att försöka er på det. **Se avsnitt nr. 603**

506

Ni gör er redo för strid. Vakterna är en styrka på åtta man. Ni drar era vapen, ni som har. Ni vet att ni har fler bland er som är tränade i strid. Vakterna ropar att de är utsända av Rall Gador och att ni ska följa med till hans palats för utfrågning. De beordrar er att lägga ner era vapen. Fast beslutna att inte låta er tillfångatas kastar ni er in i striden. **(Slå med en 20-sidig tärning och läs av resultatet i vapentabellen som finns med som lösblad.)**

Vakter (8 st.)

Stridsvärde 15

Uthållighet 64

- Om ni vinner striden, **se avsnitt nr. 508**
- Om ni förlorar striden eller ger er, **se avsnitt nr. 1008**

508

Ni vinner striden. Vakterna ligger medvetslösa på marken runt omkring er. Här kan ni inte stanna. Ni börjar snabbt rådgöra med varandra.

- Vill ni fortsätta tillbaka till båten, gå till **avsnitt nr. 509**
- Vill ni följa instruktionerna i meddelandet och ta er till stenen. Gå till **avsnitt nr. 602**

509

Ni lyckas ta er genom stadens gator utan fler incidenter och kommer tillbaka till skeppet. Ni pratar livligt om det som har hänt. Ni ska precis gå uppför landgången när ni hör snabba steg bakom er och någon som ropar: ”Vänta, stanna, jag vill bara prata med er en liten stund. Var inte rädda. Jag vill er inget ont”. Ni vänder er om och ser en man som kommer emot er. Ni tvekar först men eftersom han är ensam och obehärdnad ber ni honom följa med ombord och föreslår att ni ska fortsätta samtalet ombord på båten eftersom vem som helst annars kan tjuvlyssna på samtalet. Ni går ombord på båten och in i en av hytterna. Där ordnar ni med något att äta och dricka och sätter er ner för att höra vad han har att säga. Han påbörjar ivrigt sin berättelse.

”Jag vet att ni är här för att rädda era vänner från Den svarta draken. Jag tar en stor risk som kontaktar er så här öppet. Jag heter Rindo och jag är med i motståndsrörelsen. Jag har också en dotter som har blivit bortrövad av Den svarta draken. Vi är många föräldrar, anhöriga och vänner som har gått samman i kampen mot ”Den svarta draken” och vi behöver er hjälp. Vill ni vara med oss och frita alla fångar? Vår ledare Arian planerar att storma Rall Gadors palats och befria alla som sitter fängslade där. Samtidigt reser hans fru Gisella med en liten styrka till Drakarnas ö för att om möjligt frita de barn och ungdomar som är fängslade där. Om allt går vägen kommer Arian sedan att följa efter och ansluta sig med den större styrkan. Jag har en lista med mig. Ni kan väl titta på den för att se om era saknade finns med på listan över de tillfångatagna.

Hemlig lista över fångar i Drakslottet på Drakarnas ö och Palatset i Drömmarnas stad

Lägg upp listan på bordet så att alla kan kika på den tillsammans.

Vi har gott hopp om att alla ska kunna räddas, men ni måste bestämma er för vilket val ni ska göra. Vill ni följa med Arian till palatset eller Gisella till Drakarnas ö? Vilka ska vi rädda först? Vad väljer ni? På vilka grunder fattar ni ert beslut? (Dilemmaövning?)

- Ni väljer att följa med Rindo till Gisella för att ta er till Drakarnas ö. Ni vet också att kung Valdarians fem barn och deras kusiner har rymt från Rall Gadors palats och är på väg till Drakarnas ö. Det kan finnas en möjlighet att ni hinner i kapp dem och kan hjälpa dem att befria de barn och ungdomar som är fångar på Drakarnas ö. Gå vidare till **avsnitt nr. 601**.
- Ni bestämmer er för att följa med Rindo och träffa Arian som håller på och samlar ihop en grupp krigare för att storma palatset i Drömmarnas stad och befria de barn och ungdomar som är fångar nere i fängelsehålorna. Gå vidare till **avsnitt nr. 602**.

Kapitel 6

601

Rindo tar er med genom staden. I utkanten av staden hittar ni Gisella vid ett litet stall. Ni får varsin häst, hoppar upp på hästarna och rider iväg mot Drakarnas ö. **Gå till avsnitt nr. 803.**

602

Ni går in i skogen och följer stigen fram till stora stenen. Det är fullt med gröna, lummiga träd. Ni hör fåglar som kvittrar på avstånd. Ni står vid den stora stenen och funderar över vad som kommer att hända. Plötsligt är det alldeles tyst. Fåglarna har slutat att kvittra. Ni hör en gren som knakar till och steg som närmar sig på stigen framför er. Då kommer kvinnan som ni träffade vid marknaden. Hon har med sig en liten grupp med män. Jag ville bara förvissa mig om att ni är ensamma säger hon. Ni kommer att få ögonbindlar och så kommer vi att leda er till vårt högkvarter. Ni låter männen binda för era ögon med mjuka ögonbindlar sedan leder de er. Ibland snubblar ni på någon trädrot. Men de leder er tryggt fram. Plötsligt stannar de och tar av er ögonbindlarna och ni ser att ni kommit fram till en liten trästuga mitt i skogen. En man kommer mot er. Läs vidare på **avsnitt nr. 701**.

603

Fundera lite snabbt på om det är någon av er som har möjlighet att distrahera vakterna.

- Finns Sidella med i er grupp som en av rollpersonerna, läs vidare på avsnitt nr. **604**
- Finns det någon av era rollpersoner som har möjlighet att distrahera vakterna? Om ni vill välja förmågan distrahera läs vidare på avsnitt nr. **606**

604 Sidella går fram till vakterna och börjar prata med vakterna.

Sidella, du som är en skicklig handelskvinna tar ett steg fram och börjar prata med vakterna. Med avslappnad röst försöker du lugna ner dem. Du börjar tala om vilken trevlig stad de bor i. Ni är turister i Drömmarnas stad och ni har alldeles nyligen besökt den spännande marknaden. Du tar upp dina tyger och berättar engagerat hur du skulle vilja visa några av dina fina produkter för affärsmännen i Drömmarnas stad. Vakterna börjar lyssna på dig och tittar på dina vackra tyger. En av vakterna säger sedan att det säkert finns köpmän som skulle vara intresserade av dina tyger. Vakterna fortsätter prata artigt med er och ni samtalar om deras

handelsstad, Drömmarnas stad, och hur många fina handelsbodas de har i staden och vilka vackra tyger de har som de skickar på export till andra länder, efter samtalet försvinner vakterna och ni kan andas ut.

- Nu kan ni välja om ni vill gå tillbaka till båten, **se avsnitt nr. 509**
- Eller fortsätta in i skogen **se avsnitt nr. 602**

606 - Ni väljer att distrahera vakterna. Det kan ni göra på flera sätt.

Diskutera en stund i gruppen vad ni vill göra för att distrahera vakterna, bestäm sedan vad ni ska göra och vem som ska använda sin förmåga för att ni ska lyckas. Sedan får den som har förmågan slå ett slag på det för att se om ni lyckas... Ni kan exempelvis använda er av förmågorna köpslå, sluka eld, sjunga en sång, dansa, få ditt djur att uppträda framför vakterna. Ni får slå ett slag med en 20-sidig tärning lägga till er färdighet. Om ni lyckas komma över 25 har ni lyckats med att distrahera vakterna.

Om ni lyckas med er tärningsslag kommer ni att distrahera vakterna och då kommer de att släppa intresset för er och fortsätta skrattande och pratandes gå vidare åt ett annat håll.

- Nu kan ni välja om ni vill gå tillbaka till båten, **se avsnitt nr. 509**
- Eller fortsätta in i skogen **se avsnitt nr. 602**

Om ni misslyckas med ert tärningsslag kommer ni inte att kunna distrahera vakterna. Ledaren för vakterna tar ett hotfullt steg fram mot er och säger: ”Ni är främlingar här i Drömmarnas stad. Var god och bevisa vilka ni är. Ta fram era id-handlingar. Ni tar fram era id-handlingar. Ni står på vår lista som efterlysta, för främlingarna till palatset, genast.” Gå vidare till **avsnitt nr. 1008**

Kapitel 7

701

Keldin och drakelden

”Jag heter Arian och det här är mina män. Vi såg att ni kom med krigsskeppet från Valdor i morse. Vi anade att det var ett kungligt skepp och när vi såg kungen kliva av båten såg vi också likheten med Farik. Han är så lik sin pappa så vi förstod att ni har kommit för att rädda de försvunna ungdomarna, Farik, Ilsa, Teron, Tella och Kazita. Det är fina ungdomar. Vi har lärt känna dem. Vi har också ungdomar som vi vill rädda. De är alla fångar eller just nu på flykt från ”Den svarta draken”. Vi är med i motståndsrörelsen och kämpar mot ”Den svarta draken” och vi behöver er hjälp. Tillsammans blir vi starka.

För att ni ska förstå vilka vi är vill jag berätta om min Keldin. (ta gärna lite anteckningar när jag berättar.) Han blev beroende av Drakeld och bortrövad av Den svarta draken. Han är försvunnen idag och jag och min fru Gisella vet inte om han lever. Vi tror att Keldin är fången i Drakslottet på drakarnas ö men vi är inte helt säkra. För något år sedan hade vi en dröm om att leva ett lugnt liv i Drömmarnas stad. Jag arbetade som jägare. Vår son Keldin fick nya vänner och började förändras. Han började röka drakeld och blev beroende. Vi sökte hjälp på så många olika sätt. Vi kämpade för honom. Men ingen kunde hjälpa oss. Myndigheterna var tysta. Hela staden styrs av Rall Gador. Tjänstemännen är mutade av Rall Gador och ytterst av ”Den svarta draken”. Vi försökte tala vår son till rätta men lyckades inte. En dag var Keldin

försvunnen. Jag lyckades till slut spåra min son till Drakarnas ö och jag såg hur han blev inforslad i en vagn och fördd över bron till Drakarnas ö. På samma gång kom drakriddare från alla håll och överföll mig. Jag blev nerslagen, medvetslös och vaknade upp flera timmar senare. Jag tog mig svårt skadad tillbaka till Drömmarnas stad och jag lyckades inte hitta min son igen. Men jag har en dröm om att jag en dag ska hitta honom. Jag är inte ensam. Hela tiden upptäcker jag att det finns fler föräldrar och anhöriga som letar efter sina försvunna barn, sin bror eller syster. Vi beslutade oss för att vi måste göra något. Då bildade vi den hemliga polisen. Jag är ledare för den hemliga polisen. För ett par dagar sedan kom det några barn till Drömmarnas stad. De var tio syskon och letade efter sina försvunna kusiner. Vi följde dem på avstånd och vi såg att de behövde hjälp. Deras kusiner var fångar i Rall Gadors palats. Vi började kämpa tillsammans. Barnen lyckades med stort mod rädda sina kusiner och flydde från staden. När barnen lyckades fly blev Rall Gador ursinnig och skickade sina vakter efter barnen. Med vår hjälp tog sig barnen mot Drakarnas ö. Jag behövdes här i Drömmarnas stad, så jag skickade min fru Gisella efter syskonen och deras kusiner. Gisella kom ikapp dem när de blev överfallna av drakriddarna. Drakriddarna besegrade henne men alla barnen kom undan. Gisella blev skadad och nu har Gisella kommit tillbaka till oss i Drömmarnas stad. Vår plan är att stoppa Rall Gador och samtidigt ta oss till Drakarnas ö och frita Keldin vår son och de andra barnen och ungdomarna. Vi kommer att dela på oss. Jag tar med mig ett gäng för att inta palatset här i Drömmarnas stad, frita alla de fångna barnen och fångsla Rall Gador. På samma gång kommer Gisella resa söderut för att ta sig till Drakarnas ö och befria vår son Keldin och alla barn och ungdomar som är fångar där. Jag har lyckats få tag på en lista med en del namn på de fångar som finns både på Drakarnas ö och i Rall Gadors palats. Ni kan väl titta igenom den här listan för att se om era försvunna barn och vänner finns med”?

Hemlig lista över fångar i Drakslottet på Drakarnas ö och Palatset i Drömmarnas stad

Lägg upp listan på bordet så att alla kan kika på den tillsammans.

Gå till **avsnitt nr. 801**.

Kapitel 8

801

Vad vill ni göra?

Arian undrar: ”Vad vill ni göra? Vill ni anfälla palatset tillsammans med mig och mina män och rädda de barn och ungdomar som är fångar i palatset? Eller vill ni hellre ge er iväg mot Drakarnas ö tillsammans med Gisella och rädda de barn och ungdomar som har förts som fångar till Drakarnas ö? Ni kommer troligen inte att kunna rädda alla. Vilka väljer ni? Hur väljer ni? Diskutera en stund tillsammans och kom fram ett beslut.

- Ni väljer att följa med Arian och hans män och tar er till Rall Gadors palats som inte ligger så långt härifrån, storma in genom den stora porten och anfälla palatset för att befria de fångar som finns där och ta Rall Gador till fånga, gå vidare till **avsnitt nr. 1001**.
- Ni väljer att följa med Gisella. Gisella lyckas få tag på hästar åt er och i gryningen nästa morgon rider ni iväg mot Drakarnas ö för att se om ni kan finna några av barnen

och befria dem. Ni vet att de fem kungabarnen och deras kusiner har gett sig iväg mot Drakarnas ö. Om ni skyndar er så hinner ni ikapp dem. Gå vidare till **avsnitt nr. 803**.

803

På vägen till Drakarnas ö

Ni rider på vägen mot Drakarnas ö. Ni rider i snabb takt. Resan pågår under några timmar. Plötsligt delar vägen sig och ni kan välja mellan att ta en väg till höger som ser ut att leda upp mot bergen. Vägen ser ut att vara ganska brant och stenig, men uppe på toppen har man god utsikt och kan tydligare se vart vägen leder och upptäcka alla faror som kan dölja sig, eller så väljer ni vägen till vänster som leder genom skogen. Det är planare mark men svårare att se vilka faror som döljer sig bakom träden. Vad väljer ni? Båda vägarna kommer troligen att leda dit ni ska.

- Ni väljer vägen till höger upp bland bergen, se avsnitt nr. **804**.
- Ni väljer vägen till vänster genom skogen, se avsnitt nr. **805**.

804

Ni tar vägen upp bland bergen. Ni har nu kommit upp på toppen och har en fantastisk utsikt. Vägen fortsätter längs toppen av berget och leder över till nästa berg. Det är varmt och tröttsamt att rida så långt. Ni undrar hur era barn har det och hur de mår. Ni längtar efter att komma fram. På vägen framför er ser ni plötsligt fyra ryttare med en fånge på en häst mellan sig. Fången är bunden med ett rep. Hon har långt ljust hår.

- Finns Sidella med bland rollpersonerna i er grupp. I så fall läs vidare vid avsnitt nr. **806**.
- Om Sidella inte finns i er grupp läs vidare vid avsnitt nr. **807**.

805

Ni följer vägen till vänster genom skogen. Efter en stund upptäcker ni att vägen plötsligt tar slut. Framför er ser ni en stig som leder upp bland bergen. Ni tar den och kommer allt högre upp på berget. Ni har nu kommit upp på toppen och har en fantastisk utsikt. Vägen fortsätter längs toppen av berget och leder över till nästa berg. Det är varmt och tröttsamt att rida så långt. Ni undrar hur era barn har det och hur de mår. Ni längtar efter att komma fram. På vägen framför er ser ni plötsligt åtta ryttare med en fånge på en häst mellan sig. Fången är bunden med ett rep. Hon har långt ljust hår.

- Finns Sidella med bland rollpersonerna i er grupp. I så fall läs vidare vid **avsnitt nr. 806**.
- Om Sidella inte finns i er grupp läs vidare vid **avsnitt nr. 807**.

806

Ni rider lite närmare och plötsligt börjar Sidella rida i allt snabbare takt rakt mot drakriddarna och deras fånge. Sidella tittar bakåt mot er och ropar att det är hennes dotter som sitter bunden på hästen. Det är Tinja. Sidella är väldigt angelägen om att rädda Tinja. Gisella rider snabbt runt Sidella och stoppar henne. Det är för farligt, säger Gisella. Gisella berättar att det är åtta drakriddare beväpnade med svärd och spjut. Ni behöver tänka efter en stund. Vad vill ni göra?

- Vill ni storma fram mot Drakriddarna och ropa att de ska släppa fången fri och om de inte gör det så kommer ni att anfälla dem. Läs avsnitt nr. **808**.
- Vill någon av er rida fram och försöka distrahera drakriddarna medan ni andra rider runt och försöker se om det går att befria Tinja. Läs avsnitt nr. **809**.

807

Ni ser att det är en ung flicka som sitter bunden på en häst omgiven av drakriddare. Hon ser så rädd och ensam ut. Någon av er ropar att ni måste rädda flickan och rider allt snabbare fram mot drakriddarna. Gisella rider runt er och ställer sig i vägen och ropar till er att det är åtta farliga drakriddare beväpnade med svärd och spjut. Ni behöver tänka efter en stund. Vad vill ni göra?

- Vill ni storma fram mot Drakriddarna och ropa att de ska släppa fången fri och om de inte gör det så kommer ni att anfälla dem. Läs avsnitt nr. **808**.
- Vill någon av er rida fram och försöka distrahera drakriddarna medan ni andra rider runt och försöker se om det går att befria Tinja. Läs avsnitt nr. **809**.

808

Ni rider rakt fram och stormar mot Drakriddarna och ropar att de ska släppa fången fri. Drakriddarna rider mot er och hugger mot er med sina vapen och det blir strid. Ni som är utbildade att slåss ställer er framför alla andra i gruppen med dragna vapen. Ni kastar er in i striden mot drakriddarna. Ni andra kommer också bli tvungna att slåss. **(Slå med en 20-sidig tärning och läs av resultatet i vapentabellen som finns med som lösblad.)**

Drakriddare (8 st.)

Stridsvärde 20

Uthållighet 50

- Om ni vinner striden, gå till **avsnitt nr. 816**.
- Om ni misslyckas med striden och inte har suttit inspärrade i fängelsehålorna i Rall Gadors palats tidigare, gå till **avsnitt nr. 813**.
- Om ni misslyckas med striden men har suttit inspärrade i fängelsehålorna i Rall Gadors palats tidigare gå till **avsnitt nr. 814**

809

- Om någon i gruppen är duktig på att distrahera kan ni försöka distrahera vakterna genom att använda er av förmågan distrahera och om någon samtidigt är skicklig på att smyga och använder sig av förmågan smyga kan ni försöka distrahera vakterna samtidigt som ni smyger runt och försöker frita fången. Gå till avsnitt nr. **810**.
- Om någon i gruppen har förmågan förhandla kan ni försöka förhandla om fångens frigivande. Gå till **avsnitt nr. 811**.
- Om någon i gruppen har förmågan köpslå kan ni erbjuda pengar för att få fången fri. Gå till **avsnitt nr. 812**.

810 Distrahering och smygning

Om någon i gruppen är duktig på att distrahera rider ni fram och försöker uppehålla vakterna, Bestäm tillsammans vem av er som är skicklig på det. Bestäm också vad ni ska göra för att distrahera och slå med en 20-sidig tärning, lägg till er färdighet och se om ni lyckas med att

distrahera vakterna. Bestäm samtidigt vem eller vilka av er som är duktiga på att smyga och som kan ta sig runt området och försöka sig på ett fritagande av fången.

- Ni lyckas med ert slag på att distrahera vakterna och ni lyckas med ert slag på att smyga runt och befria fången. Gå till avsnitt nr. **819**.
- Ni lyckas med ert slag på att distrahera vakterna men misslyckas med ert slag på att smyga runt och befria fången. Gå till avsnitt nr. **820**.
- Ni misslyckas med ert slag på att distrahera vakterna. Gå till avsnitt nr. **820**.

811

Ni som är skickliga på att förhandla rider fram och förhandlar med vakterna. Ni börjar förhandla om fångens frigivande. Slå ett slag med en 20-sidig tärning och lägger till ert värde på förhandla (Ni behöver komma över 20 för att lyckas).

- Ni lyckas med ert slag, gå vidare till avsnitt nr. **819**.
- Ni misslyckas med ert slag gå vidare till avsnitt nr. **820**.

812

Ni som är skickliga på att köpslå rider fram till vakterna. Ni samlar ihop de pengar ni har. Resonera med varandra i gruppen om hur mycket pengar ni är villiga att ge för att få fången fri. Berätta för vakterna att ni kan tänka er att köpa fången, tala om hur mycket pengar ni är villiga att ge för henne. Stryk sen de pengarna från ert rollformulär. Slå ett slag med en 20-sidig tärning och lägg till ert värde på köpslå. (Ni behöver komma över 20 för att lyckas)

- Ni lyckas med ert slag, gå vidare till avsnitt nr. **819**.
- Ni misslyckas med ert slag gå vidare till avsnitt nr. **820**.

813

Drakriddarna samlar ihop fångarna (dvs er rollpersoner) och för bort dem. Men Gisella kommer undan och rider in i skogen. Ni lägger märke till att drakriddarnas hästar har röda ögon. Det är kusligt. Hästarnas ögon glöder och flammar som röd eld. Flera drakriddare rider efter Gisella och har med sig Tinja. Några andra drakriddare tar med er norrut till Rall Gadors palats.

- Gå vidare till **avsnitt nr. 1008**.

814 Om ni redan har suttit fängslade i Rall Gadors palats.

Drakriddarna samlar ihop alla fångar och för bort er (Det är ni rollpersoner som är fångarna). Men Gisella kommer undan och rider in i skogen. Ni tvingas upp på hästar som är bundna vid Drakriddarnas hästar och ni har ingen chans att fly. Ni är för välbevakade. Drakriddarna rider iväg med er och medan ni rider ser ni er omkring och lägger märke till att Drakriddarnas hästar ser helt annorlunda ut än vanliga hästar. De har röda ögon. Det är kusligt. Ni har inte tänkt på det innan men hästarnas ögon glöder och flammar som röd eld. Drakriddarna diskuterar med varandra medan ni färdas framåt och några av drakriddarna svänger av och rider efter Gisella. De har också med sig fången Tinja. De andra drakriddarna tar med er norrut mot Rall Gadors palats. Ni rider på några timmar. Ni känner er hungriga och trötta. Men det finns ingen möjlighet till rast och vila. Efter ett tag kommer ett följe till häst och rider ifatt er. Det är drakriddarna och fången Tinja. De har inte fått tag på Gisella. Det börjar

mörkna och drakriddarna stannar och slår läger. De gör upp eld och ni fångar får tillbringa en obekvämlig natt bundna vid en lägereld. I gryningen blir det tumultartat. Gisella är tillbaka. Hon har med sig förstärkning. Gisella och hennes krigare driver drakriddarna på flykten och ni är befriade.

- Om Sidella är med i gruppen gå vidare till avsnitt nr. 817
- Om Sidella inte är med i gruppen gå vidare till avsnitt nr. 818

816

Ni har vunnit striden och två av drakriddarna ligger medvetslösa på marken, de andra har flytt för sina liv.

- Sidellas dotter är räddad. Rusar Sidella fram till sin dotter, kramar henne och visar alla sina starka känslor för sin dotter? se **avsnitt nr. 817**.
- Sidellas dotter är räddad. Går Sidella fram till sin dotter, lugnt och värdigt som det anstår en berömd handelskvinna utan att visa sina starka känslor? se **avsnitt nr. 818**.

Sidellas spelare avgör och om ingen spelar Sidella avgör gruppen hur Sidella agerar.

817

Sidella rusar fram till sin dotter och lyfter ner henne från hästen. Sidella gråter och skrattar om vartannat. Hennes älskade dotter är räddad. Sidella och Tinja kramar om varandra en lång stund och tårarna rinner nerför deras kinder. Övriga i gruppen ser lyckan mellan mor och dotter när de möter varandra. Sedan drar Tinja en djup suck och säger att ni borde resa vidare och komma i säkerhet. Ni sätter er upp på era hästar och rider sakta vidare. Tinja berättar sin berättelse för er medan ni alla lyssnar andlöst. ”Jag var fånge hos Drakriddarna. De tyckte att jag var för farlig för dem. De vill inte låta mig leva längre. Jag vet för mycket. Jag och Della hittade några dokument när vi städade arbetsrummet. Vi såg att det var flera magiskt krypterade dokument. Mamma du vet att jag är duktig på magi och jag lyckades läsa dokumenten, åtminstone en del av dem och jag läste om en svart vrede som kommer släppas lös över hela världen. Det står att världen kommer att förgås i eld och sot. Alla folk kommer att bli slavar under ”Den svarta draken”. Vi blev upptäckta. Både jag och Tinja försökte fly. Vi fick tag på hästar, red i väg och blev förföljda av vakter. Vi delade på oss för att det skulle bli svårare att hitta oss. De fick tag på mig och fångade mig igen. Jag var nu Drakriddarnas fånge. De diskuterade vad de skulle göra med mig och beslutade sig för att ta med mig till Ildo Nekrosil på Drakarnas ö. Vi reste en natt tillsammans och vid lägerelden kunde jag höra drakriddarna prata med varandra. De skröt om deras dröm att få lägga under sig hela världen. De drömmer om en värld med bara drakriddare och folk från Cosso och Corsentica. Alla folkslag ska lyda under Svarta draken. Mamma, de delar upp oss alla i bra och dåliga folk. Deras folk är mycket mer värda och bättre än oss andra. Bara de som ursprungligen kommer från Cosso och Corsentica har rätt att få leva. Drakriddarna vill ta över världen. Jag vet Drakriddarnas hemlighet. Drakelden är ett för klen vapen så de forskar och försöker få fram det stora vapnet som ska göra att de kan ta över världen. De planerar att hitta en kristall som kan hjälpa dem att ta över alla svarta drakar. Deras plan är att ta över världen och göra alla till slavar. Om de hittar den kristall som kontrollerar De svarta drakarna kan de få makt över

världen. Med drakarna kan de få så mycket makt så de kan släppa loss vreden över världen och ta makten över hela världen. Vi måste stoppa dom. Det får inte hända.

Frågor att fundera på en stund tillsammans:

- *Vad händer om "Den svarta draken" lägger världen under sig?*
- *Hur gör man motstånd mot "Den svarta draken" om man inte vill använda våld? När får man använda sig av våld? Är det rätt att använda våld för att förhindra en farlig organisation att växa sig stark?*

Vad är en människa värd? Vad är det som gör att vi människor är viktiga, unika och speciella? Är alla människor lika mycket värda och om vi tror på det hur visar vi det? I ett samhälle där det är lätt att trampa på andra människor för att få mer makt och status hur kämpar man för människovärdet?

Gå vidare till avsnitt nr. 901

818

Sidella går långsamt fram till fången som sitter bunden på hästen. Ni ser hur hon anstränger sig för att inte visa sina starka känslor, hon är ju ändå en känd och berömd handelskvinna. Hon går fram och tar bort repen. Ni hjälper henne. Det är hårda knutar som sitter fast ordentligt. Någon av er lyfter ner fången på marken. Det är min dotter Tinja, förklarar Sidella med återhållsam röst. Sidella ger Tinja en varm kram och Tinja gnider händerna en stund, det märks att repen har suttit hårt. Hon tittar upp på sin mamma och börjar berätta med darrande röst medan ni alla lyssnar andnlöst. ” Jag blev bortrövad på Valdor. Jag var med dig mamma på Valdor när du skulle sälja tyger. De tog mig och jag fördes iväg med en båt och sen med häst. Jag var fånge hos Drakriddarna. De tyckte att jag var för farlig för dem. De ville inte låta mig leva längre. Jag vet för mycket. Jag och Della hittade några dokument när vi städade arbetsrummet. Vi såg att det var flera magiskt krypterade dokument. Mamma du vet att jag är duktig på magi och jag lyckades läsa dokumenten, åtminstone en del av dem och jag läste om en svart vrede som kommer släppas lös över hela världen. Det står att världen kommer att förgås i eld och sot. Alla folk kommer att bli slavar under "Den svarta draken". Vi blev upptäckta. Både jag och Tinja försökte fly. Vi fick tag på hästar, red i väg och blev förföljda av vakter. Vi delade på oss för att det skulle bli svårare att hitta oss. De fick tag på mig och fångade mig igen. Jag var nu Drakriddarnas fånge. De diskuterade vad de skulle göra med mig och beslutade sig för att ta med mig till Ildo Nekrosil på Drakarnas ö. Vi reste en natt tillsammans och vid lägerelden kunde jag höra drakriddarna prata med varandra. De skröt om deras dröm att få lägga under sig hela världen. De drömmer om en värld med bara drakriddare och folk från Cosso och Corsentica. Alla folkslag ska lyda under Svarta draken. Mamma, de delar upp oss alla i bra och dåliga folk. Deras folk är mycket mer värda och bättre än oss andra. Bara de som ursprungligen kommer från Cosso och Corsentica har rätt att få leva. Drakriddarna vill ta över världen. Jag vet Drakriddarnas hemlighet. Drakelden är ett för klen vapen så de forskar och försöker få fram det stora vapnet som ska göra att de kan ta över världen. De planerar att hitta en kristall som kan hjälpa dem att ta över alla svarta drakar. Deras plan är att ta över världen och göra alla till slavar. Om de hittar den kristall som kontrollerar De svarta drakarna kan de få makt över världen. Med drakarna kan de få så mycket makt så de kan släppa loss vreden över världen och ta makten över hela världen. Vi måste stoppa dom. Det får inte hända. Ni sätter er upp på hästarna och försätter resan tillsammans.

Frågor att fundera på en stund tillsammans:

- *Vad händer om "Den svarta draken" lägger världen under sig?*
- *Hur gör man motstånd mot "Den svarta draken" om man inte vill använda våld? När får man använda sig av våld? Är det rätt att använda våld för att förhindra en farlig organisation att växa sig stark?*
- *Vad är en människa värd? Vad är det som gör att vi människor är viktiga, unika och speciella? Är alla människor lika mycket värda och om vi tror på det hur visar vi det? I ett samhälle där det är lätt att trampa på andra människor för att få mer makt och status hur kämpar man för människovärdet?*

Gå vidare till **avsnitt nr. 901**

819

Ni lyckas med att få fången fri. Drakriddarna lämnar er och rider därifrån. Det är bara ni och fången kvar.

- Sidellas dotter är räddad. Ruser Sidella fram till sin dotter, kramar henne och visar alla sina starka känslor för sin dotter? se **avsnitt nr. 817**.
- Sidellas dotter är räddad. Går Sidella fram till sin dotter, lugnt och värdigt som det anstår en berömd handelskvinna utan att visa sina starka känslor? se **avsnitt nr. 818**.

Sidellas spelare avgör och om ingen spelar Sidella avgör gruppen hur Sidella agerar.

820

Ni har misslyckats. Ni blir omringade av vakterna och tvingas till strid gå till **avsnitt nr. 808**.

Kapitel 9

901

Ni rider på vägen. Det borde inte vara så långt kvar nu när ni har ridit så länge. Plötsligt hör ni ett rop på hjälp.

- Om någon spelar Brond se **avsnitt nr. 902**
- Om ingen av er spelar Brond i gruppen se **avsnitt nr. 903**

902 Någon i gruppen spelar Brond

Ni hör någon som ropar på hjälp och ropen är hjärtskärande. Det verkar som om någon är i stor nöd. Brond tycker att det låter som Dellas röst. Della är hans flickvän och han rider i full fart mot den riktning som rösten kommer ifrån och ni andra följer efter. Brond som kommer först hoppar av hästen. Det finns en djup grop i marken och det verkar som om rösten

kommer från den djupa gropen. Det ser ut som om en fälla har varit uppsatt för att något stort djur ska falla ner i den. Brond rusar fram till gropen. Gropen är flera meter djup och full av hårda stenar och trädrötter. Brond tittar ner i gropen och ser en flicka långt därnere och känner igen sin flickvän. Han får panik och vill rädda henne så fort som möjligt. Ni andra kommer fram till honom och ni funderar en stund över hur ni ska kunna få upp Della ur fällan. Ni frågar hur hon mår och om hon är skadad. Hon säger att hon har gjort sig illa i benet när hon föll och hon tror att hon stukade foten när hon trillade ner i gropen, hon har legat där i mer än en natt och är ganska utmattad och klarar inte av att ta sig upp själv. Ni vill hjälpa Della att komma upp ur fällan men vad gör ni?

- Om någon har ett rep eller ett antal sidensjalar kan ni skicka ner dem för att kunna fira upp flickan. Gå till avsnitt nr. **904**.
- Fällan verkar alldeles för avancerad för er. Ni rådgör kort med varandra om vad ni ska göra. Gå till avsnitt nr. **905**.
- Ni som har akrobatiska konster kan ta er ner i fällan och hjälpa flickan upp. Gå till avsnitt nr. **906**.
- Ni som kan hoppa och klättra kan ta er ner i gropen och hjälpa flickan och sen hjälpas åt att klättra upp med flickan ur den djupa gropen. Gå till avsnitt nr. **907**.

903 Om ingen i gruppen spelar Brond

Någon ropar på hjälp och ropen är hjärtskärande. Ni beslutar er för att ni måste undersöka vad det är som har hänt för att se om ni kan hjälpa till på något sätt. Ni rider i full fart mot den riktning rösten kommer ifrån. Ni kommer fram till en öppning i skogen. Ni ser en djup grop i marken och det verkar som om rösten kommer från den djupa gropen. Det ser ut som om en fälla som har varit uppsatt för att något stort djur ska falla ner i den. Ni hoppar av era hästar och går försiktigt fram mot gropen. När ni tittar ner i gropen ser ni att den är flera meter djup och full av hårda stenar och trädrötter. En flicka ligger djupt där nere i gropen. Ni frågar hur hon mår och om hon är skadad. Hon säger att hon har gjort sig illa i benet när hon föll och att hon tror att hon stukade foten när hon trillade ner i fällan, hon har legat där i mer än en natt och är ganska utmattad och klarar inte av att ta sig upp själv. Flickan i gropen är Bronds flickvän. Ni vill hjälpa flickan att komma upp ur fällan vad gör ni?

- Om någon av er har ett rep eller flera långa sidensjalar kan ni skicka ner dem för att försöka fira upp flickan. Gå till avsnitt nr. **904**.
- Fällan verkar alldeles för avancerad för er. Ni rådgör kort med varandra om vad ni ska göra. Gå till avsnitt nr. **905**.
- Ni som är skickliga på akrobatik kan försöka ta er ner i fällan och hjälpa flickan att ta sig upp. Gå till avsnitt nr. **906**.
- Ni som är duktiga på att hoppa och klättra kan ta er ner i gropen och hjälpa flickan och sen hjälpas åt att klättra upp med flickan ur den djupa gropen. Gå till avsnitt nr. **907**.

904

Ni som har sidensjalar tar fram några stycken ur era ryggsäckar och sen knyter ni ihop sjalarna så att de kan fungera som ett långt rep. Ni vet att sidensjalarna är av ett väldigt starkt tyg så det kommer att hålla. Ni firar ner sjalarna i fällan så att Della kan klättra upp till er. Nu är hon äntligen fri. Gå vidare till **avsnitt nr. 908**.

905

Ni rådgör med varandra och diskuterar en lång stund vad ni ska göra. Det är inte så lätt att få upp Della ur fällan eftersom hon är skadad och fällan består av en djup grop. Till slut kommer ni på att ni kan hugga ner några träd som finns i närheten och ta grenar från träden, ni försöker surra ihop en stege som är så lång att den går att lyfta ner i fällan. Ni som har färdigheten bygga och surra kan slå ett slag med en 20-sidig tärning för att se om ni lyckas med att bygga och surra ihop stegen. Alternativet är att slå ett slag på vishet. Om ni kommer över 20 så har ni lyckats.

- Ni lyckas bygga en riktigt hållbar stege och någon av er tar sig ner i fällan och bär upp Della uppför stegen. Ni är alla lättade över att Della äntligen är fri. Gå vidare till **avsnitt nr. 908**.
- Ni misslyckas med slaget välj på att gå vidare till **avsnitt nr.904, 906** eller **907**.

906

De av er som har akrobatik som färdighet slår ett slag med en 20-sidig tärning och behöver komma över 20 för att lyckas med ert slag.

- Ni lyckas. Ni klättrar skickligt ner i fällan och hjälper Della att klättra upp. Della och ni alla är lättade och glada över att Della äntligen är fri. Gå vidare till **avsnitt nr. 908**.
- Ni misslyckas med ert slag. Det är en alltför djup grop för att ni ska lyckas klättra ner i gropan. Inte ens ni som är så skickliga på akrobatik klarar av det. Gå vidare till **avsnitt nr. 904, 905** eller **907**.

907

Om någon av er är skicklig på att hoppa och klättra slår ni ett slag på det med en 20-sidig tärning och lägger er färdighet och om ni kommer över 20

- Ni lyckas med ert slag och klarar av att klättra ner i gropan. Ni är alla lyckliga över att flickan har blivit fri från fällan. Gå vidare till avsnitt nr. **908**.
- Om någon av er har ett rep kan ni ta upp det ur ryggsäcken, då behöver ni inte slå på hoppa och klättra utan kan snabbt och skickligt klättra ner i gropan och hjälpa flickan att ta sig upp. Sedan klättrar ni upp efter. Ni är alla lyckliga över att flickan har blivit fri från fällan. Gå vidare till avsnitt nr. **908**.
- Om ni misslyckas med ert slag gå vidare till **avsnitt nr. 904, 905** eller **906**.

908 BROND

Brond och Della kramar om varandra. Della andas ut och börjar sen sin berättelse: ”Jag var fånge hos Drakriddarna. Jag och Tinja höll på att damma och torka av skrivbordet i arbetsrummet. Jag var nyfiken. Jag ville undersöka skrivbordslådan. Jag visste att jag inte fick men jag kunde inte låta bli. Jag försökte dra ut skrivbordslådan men den var låst. Jag lyckades låsa upp den och vi hittade flera magiskt krypterade dokument. Jag förstod inte alls vad det stod i dokumenten men Tinja lyckades tyda dem. Tinja berättade för mig att det stod om att en svart vrede skulle släppas lös i världen. Alla folk kommer att bli slavar under ”Den svarta draken”. Både jag och Tinja försökte fly men Tinja åkte fast. Jag lyckades rida ifrån

Drakriddarna. Jag var på flykt länge. På nätterna försökte jag orientera mig bland stjärnorna men det var svårt. Jag var så hungrig och törstig. Jag hoppade av hästen och ledde den i tygeln. Det var mörkt omkring oss. Jag hörde vilda djur vråla ganska nära oss. Hästen blev skrämmd och sprang ifrån mig och jag var helt ensam. Jag gick vidare till fots och såg mig omkring. Jag var livrädd. Jag hörde hur vilddjuren kom närmare mig. Plötsligt rasade marken runt omkring mig och jag insåg att jag hade fallit ner i en fälla. Det gjorde så ont i min fot och jag märkte att jag inte kunde stödja alls på foten. Sen har jag suttit här i fällan och jag trodde att ingen skulle komma hit. Jag skulle kunna dö här utan att någon hittar mig. Jag var rädd och jag grät. Men sen bestämde jag mig för att jag ändå skulle överleva. Jag har legat här i ett par dygn tror jag utan mat och vatten. Jag kunde inte komma upp. Fällan är alldeles för djup. Jag hörde ljudet av hästar och jag tänkte att det nog var drakriddarna som kom och så var det ni. Jag är så glad för att ni är här. Men vi måste stoppa dom. Drakriddarna är farliga. De vill ta över världen. Det är inte drakelden som är det farligaste. Det är något mycket värre och större. De har en hemlighet och de vill förstöra världen. Om de lyckas kommer de att förinta alla kulturer, länder och språk. Det är bara deras land som får finnas kvar. Vad händer då med sångerna, musiken, konsten och alla böcker? De kommer att förstöra allt, bara deras kultur och land får finnas kvar. Vad händer med vår värld? Alla har lika mycket rätt att leva och få finnas till. Det finns så mycket musik i världen som man kan lyssna på och så många böcker man kan läsa och jag vill att allt det ska få finnas. Jag vill också få finnas. Vi måste stoppa ”Den svarta draken” innan de förstör världen. Hon sträcker fram handen och i hennes hand ligger en nyckel. Jag hittade den här i skrivbordslådan. Den går till ett skrin som leder till en ledtråd för att hitta kristallen som kan få kontroll över de svarta drakarna. Den här nyckeln skulle drakriddarna ge allt för att få. De vill få kontrollen”.

Gå vidare till **avsnitt nr. 909**

909

Ni har suttit en lång stund och lyssnat på Dellas berättelse. Ni inser att tiden går snabbt och ni behöver resa vidare för att ta er till Drakarnas ö och rädda barnen och ungdomarna. Men ni är inte längre helt säkra på vägen. Ni hoppar upp på hästarna och rider över några gröna ängar. Det börjar mörkna och plötsligt börjar det regna. Ni vet inte riktigt varifrån ovädret kom men nu är det över er. Det blåser och stormar. Ni blir snabbt genomblöta och ni inser att ni är vilse. Ni kommer fram till ett vägskäl.

- Vill ni gå åt höger? Gå vidare till **avsnitt nr. 910**.
- Vill ni gå åt vänster? Gå vidare till **avsnitt nr. 911**.

910

Ni tar vägen till höger och går en bit på den. Ni märker att det nu är en skog och träd på båda sidor om vägen. Vägen går rakt fram och plötsligt upptäcker ni ett ljus bakom träden. Ni går vidare och ser att ni kommer fram till ett hus med halmtak. Vid vägen finns en skylt: Välkommen till Vårdshuset Gröna dörren. **Gå vidare till avsnitt nr. 912.**

911

Ni tar vägen till vänster och följer den och märker plötsligt att vägen svänger runt som i en halvcirkel och plötsligt upptäcker ni ett ljus bakom träden. Ni går vidare och ser att ni kommer fram till ett hus med halmtak. Vid vägen finns en skylt: Välkommen till Vårdshuset Gröna dörren. **Gå vidare till avsnitt nr. 912.**

912

Värdshuset ser inbjudande och hemtrevligt ut. Ni inser att det var länge sen ni åt god mat. Ni går in genom dörren och känner en god lukt. En dam kommer mot er och frågar om ni vill stanna här på värdshuset över natten. För ett billigt pris kan ni få ett bra sovrum och också äta middag i värdshusets restaurang. Ni tackar ja. Stryk 8 guldmünt från ert rollformulär. Ni går till matsalen och äter en god måltid. Efter maten går ni in i det stora allrummet och slår er ner framför den varma stockvedsbrasan. Värdshusägarinnan kommer fram till er och börjar småprata med er. Om någon av er har färdigheten prata om ingenting eller charma kan ni slå ett slag med en 20-sidig tärning. Om ni kommer över 20 har ni lyckats med slaget.

- Ni lyckas med ert slag. Gå vidare till **913**.
- Ni misslyckas med ert slag. Gå vidare till **915**.

913

Ni börjar småprata lite grann och finner att det känns riktigt trevligt. Efter en stund börjar kvinnan ställa frågor till er om vad ni gör på en resa så långt ut i vildmarken. Hon kan se på era kläder att ni har rest långt. Vad gör ni? Vill ni berätta var ni kommer ifrån och varför ni är här?

- Ni vill berätta för henne. Gå vidare till **avsnitt nr. 914**.
- Ni vågar inte lita på någon och alldeles särskilt inte en främling. Gå vidare till **avsnitt nr. 915**.

914

Ni ser på henne och får ett djupt förtroende för henne. Hon ser ut att ha varit med om mycket. Vid brasan sitter också en annan kvinna och lyssnar på er när ni samtalar. Ni berättar om era försvunna ungdomar och att ni kämpar mot den farliga brottsorganisationen ”Den svarta draken” och att ni letar efter vägen till Drakarnas ö. De två kvinnorna tittar på varandra och så börjar värdshusägarinnan först beskriva vägen till Drakarnas ö och sedan är det tyst en liten stund innan hon fortsätter att berätta. . . . ”Jag heter Paxi och när jag var liten växte jag upp i en cossisk by. Jag hade en allra bästa vän. Hon hette Sinni. Sinni sitter här bredvid mig. Kommer du ihåg Sinni när vi var små? Du var min allra bästa vän och det är du fortfarande. Vi lekte tillsammans varenda dag och en dag kom det nya lagar i vår by. De som inte kom från Cosso skulle vara tvungna att bära en grön cirkel i tyg utanpå sina kläder för att man lätt skulle se vilka som tillhörde vårt folk och vilka som inte gjorde det. Sinni och jag, vi älskade att sjunga. Kommer du ihåg det Sinni, den dagen då vi fick uppträda på värdshuset Glömda hatten tillsammans. Värdshusägaren frågade om inte vi kunde sjunga några sånger för trubaduren var sjuk. Vi ställde så klart upp. Problemet var bara att Sinni hade en grön cirkel på sin klänning. Men jag lånade ut min mantel till Sinni och hängde den över hennes klänning så inte cirkeln skulle synas. Vi sjöng och fick applåder. Värdshusägaren kom fram till oss efteråt och sa att drakriddarna vid bordet i hörnet vill att ni ska sjunga en cossisk sång. Men Sinni vägrade. Drakriddarna reste sig upp och kom emot oss. Sinni blundade, det var som om hon plötsligt var där den fasansfulla kvällen då allt hände: ”Jag sa: Ni vågar inte se vad som händer i vårt land. Eldarier, Noldorier och alver försvinner för de har inte rätt att leva. Ingen vet var de tar vägen. Nu vill ni att jag ska sjunga en cossisk sång. Jag kommer aldrig att göra det. Jag är eldarier men jag är från Cossien också precis som ni.” Paxi fortsatte och sade: ”De förde ut dig. En av dom var min pojkvän drakriddaren Naldo och jag stoppade honom. Han drog mig åt sidan och pratade allvar med mig. Han sa att han bara gjorde sitt jobb. Han var tvungen att

lyda order. Han sa att jag måste stå på hans sida. Under tiden förde de bort dig. Du försvann. Jag visste inte vart du tog vägen. Jag var så orolig för dig. Jag visste inte att tre miljoner eldarier blev dödade i arbetsläger. Ledarna har hittat på lagar för att utrota både människor och alver. Det finns nya lagar. Eldarier måste bära den gröna cirkeln på alla klädesplagg så man ska veta vilka de är. Det kommer fler och fler lagar.”

Sinni fortsatte att berätta: ” De förde bort mig till ett arbetsläger men jag lyckades till slut fly. Jag hittade dig igen Paxi och vi gick båda med i motståndsrörelsen mot Den svarta draken, mot drakriddarna från Cosso och Corsentica och mot de farliga magikerna. Vi vill befria vårt land. Vi vill att alla är lika värdefulla och viktiga. Nu är vi här och möter er. Vi vill be er om hjälp. Vi vill att ni står på vår sida.....det handlar inte bara om drakeld och slavhandel och försvunna ungdomar. Det handlar om så mycket mer. Det handlar om att rädda världen”.

De berättar också att lagarna bara gäller i städerna men inte på landsbygden. Lagarna har som tur är inte spridit sig riktigt än. Det finns borgmästare, drakridare och magiker som drömmer om att lagarna ska sprida sig till fler ställen men det har inte gjort det än. Nu har de flytt till landsbygden och de jobbar tillsammans på ett värdshus här ute på landet utan att hamna i fara. Men de är rädda för att lagarna i framtiden kan sprida sig också till landsbygden och då kommer de att bli tvungna att än en gång ge sig ut på flykt.

Frågor att fundera över tillsammans i gruppen.

Rasism och fördomar

Rasism är att en folkgrupp anser sig vara bättre och mer överlägsen än andra folkgrupper och att vissa människor skulle vara mer värda. Rasism är när några människor anser sig ha rätt att förtrycka, utnyttja och kontrollera andra folkgrupper.

- Varför tvingas man fly? Hitta på olika exempel och rangordna dem på en lista – 1-5
- Fem ord som beskriver ett bra samhälle. Rangordna från 1-5
- Om du skulle tvingas fly, vilka fem saker skulle du packa ner i din väska?

Gå vidare till **avsnitt nr. 917**.

915

Ni vågar inte riktigt lita på främlingar och berätta var ni kommer ifrån. Men då kommer värdshusägaren med en kopp med varm choklad och börjar ta fram musikinstrument och sitter där och spelar några riktigt hemtrevliga sånger.

Om någon av er har sjunga och spela så kan ni slå ett slag med en tjugosidig tärning. Om ni kommer över 20 så har ni lyckats med ert slag.

- Om ni lyckas, så börjar ni också sjunga tillsammans med den främmande damen och efter en stund när ni har sjungit tillsammans så börjar ni känna förtroende för varandra och ni börjar berätta om var ni kommer ifrån och vart ni är på väg. **Gå till avsnitt nr. 914.**
- Om ni misslyckas med slaget gå vidare till **916**.

916

Ni sitter en stund med era koppar med varm choklad och småpratar lite med varandra. Lite småviskande rådgör ni med varandra hur ni ska göra. Ni har gått vilse. Ni behöver få reda på vägen till Drakarnas ö och till slut bestämmer ni er för att fråga värdshusägaren hur ni kan hitta rätt väg och ni vill också lita på henne så ni berättar hela historien för henne. Det är er enda chans att kunna komma till rätt väg och kunna rädda barnen och ungdomarna. **Gå vidare till avsnitt nr. 914.**

917

Ni har tysta lyssnat på de två kvinnornas berättelse. Ni börjar ana att Den svarta draken är långt farligare än vad ni har förstått tidigare. Ni lovar att ni också vill vara med i Kampen mot Den svarta draken men också kampen för en god och rättvis värld där alla, både människor och alver är lika mycket värda. Ni börjar inse att tiden går och att ni behöver påbörja er resa mot Drakarnas ö. Ni tackar för stunden ni har fått tillsammans och för beskrivningen av vägen mot Drakarnas ö. Ni hämtar er packning. **Gå vidare till avsnitt nr 918**

918

Ni sätter er upp på era hästar och rider vidare mot Drakarnas ö. Ni är mätta och ni vet vart ni är på väg. Ni rider några timmar. **Gå vidare till avsnitt nr 1102**

Kapitel 10**1001****Striden i palatset**

Ni samlar ihop en stor grupp människor, både kvinnor och män från den hemliga rörelsen. Ni har alla förlorat någon som ni älskar. Ni ger er iväg i den stora gruppen och går mot Rall Gadors palats. Ni har med stora påkar, svärd, pilbågar och stridsklubbor. Snart kommer ni fram till palatset. Ni stormar fram mot den stora porten, skriker och vrålar och börjar banka mot porten med era påkar och stridsklubbor. Det strömmar fram vakter från baksidan av borgen när ni bankar på porten. Det knakar i träet. Ni hör snart att träet börjar ge vika. Porten faller till marken och ni stormar in i Rall Gadors palats. Nu omringas ni snabbt av palatsvakter. Ni ropar till vakterna: ”Vi har kommit för att fängsla Rall Gador och befria våra barn. Släpp alla barn och ungdomar fria annars kommer vi att slåss mot er. Vakterna drar sina vapen. Gå till **avsnitt nr. 1002**

1002

Ni blir tvungna att slåss mot Rall Gadors elitvakter. Ni hamnar i strid.

Rall Gador / Elitvakter (30 st.)

Stridsvärde 21

Uthållighet 240

- Ni lyckas med striden. **Gå till avsnitt nr 1007**
- Ni lyckas inte med striden. **Gå till avsnitt nr. 1008**

- Ni inser att ni inte klarar av att slåss mot elitvakter. Ni vill hellre hitta en fredligare väg. Gå till **avsnitt nr. 1003**

1003

Ni inser att ni är chanslösa mot Rall Gadors elitvakter och istället väljer ni en annan utväg.

- Försöka bluffa er fram gå till **avsnitt nr. 1005**.
- Skapa en avledande manöver framför vakterna. Bestäm själva vad ni vill göra men exempel på avledande manöver kan vara ett skenanfall från en annan plats, sätta eld på ett stall eller förråd eller liknande så att de blir distraherade och några av er får möjlighet att smyga iväg och befria fångarna. Gå till **avsnitt nr. 1006**.

1005

Ni väljer att bluffa er fram, slå ett slag med en 20-sidig tärning och kom över 25 för att lyckas. Ni försöker er på en bluff för att se om ni lyckas lura vakterna. Det hörs en smäll utanför palatset och ni talar om att det står 60 motståndsmän utanför palatset just nu på väg in och det är lika bra att de ger sig redan nu så ska ni tala varmt för de och så kommer de undan med ett lägre straff.

- Om ni lyckas med ert slag kommer elitsoldaterna att gå på er bluff och chefen för vaktstyrkan be några av vakterna att gå och släppa fångarna fria. **Gå vidare till avsnitt nr. 1007**
- Om ni misslyckas med ert slag kommer elitsoldaterna att gå till strid mot er och ni blir tvungna att slåss. **Gå vidare till avsnitt nr. 1002 och välj något annat än 1003.**

1006

Ni skapar en avledande manöver. Det blir tumultartat på palatsområdet. Många vakter strömmar till för att avvärja den nya faran. Ni lyckas med att avleda vakternas uppmärksamhet medan några av er befriar fångarna. **Gå vidare till avsnitt nr. 1007**

1007

Ni har lyckats med att befria fångarna. Det har varit en svår kväll men nu har ni tagit er bort från Rall Gadors palats. Med hjälp av era nya vänner får ni tag på hästar och kan börja rida mot Drakarnas ö. **Gå vidare till avsnitt nr. 1101.**

1008

Ni sitter nu inspärrade i en fängelsehåla på Rall Gadors palats. Det är ni och några till som har blivit inspärrade. Arian och några till är fortfarande på fri fot. Det känns helt hopplöst hur ska ni nu kunna ta er därifrån? Ni sätter er ner på det hårda stengolvet. Det går några timmar och ni vet inte vad ni ska ta er till. Men så börjar ni till slut fundera. Eftersom ni nu är inlåsta så får ni själva fundera över hur ni ska kunna ta er ut därifrån. Det måste gå att hitta på en lösning.

- Om ni har förmågan konst & skådespel kan ni välja att gå till **avsnitt nr. 1009**
- Om ni har förmågan öppna lås kan ni välja att gå till **avsnitt nr. 1010**
- Om ni har förmågan stjäla kan ni välja att gå till **avsnitt nr. 1011**

1009

Den av er som har förmågan konst & skådespel börjar ställa till med en scen inne i cellen. En vakt hör plötsligt ett högt rop från cellen. Det verkar vara någon som har väldigt ont därinne. Ni märker plötsligt hur en vakt låser upp dörren och kommer inrusande till er i cellen. Ni övermannar honom snabbt och binder honom. Dörren står öppen och ni kan ta er ut från er fängelsecell. **Gå till avsnitt nr. 1012.**

1010

En av er har en sten i fickan. Ni tar den och sträcker ut handen genom dörrgallret. Ni slänger iväg stenen ut i korridoren. Ni hör hur en vakt överraskat ropar till och springer mot ljudet. Snabbt lyckas ni låsa upp dörren med hjälp av förmågan öppna lås. Ni har bara en sekund på er. Vakten rusar iväg mot ljudet, försvinner bort till höger i korridoren, kusten är klar. Ni smyger alla tysta ut från fängelsecellen och smyger åt vänster i korridoren. Ni skyndar er så fort ni kan för att ta er ut ur palatset. **Gå till avsnitt nr. 1012**

1011

Den av er som har förmågan stjäla smyger fram till celldörren. Vakten står precis utanför celldörren. Han gäspar och verkar ganska trött. Du sträcker ut handen och inser att du har en enorm tur. Han verkar ha nyckeln på sig i fickan. Skicklig ficktjuv som du är, så lyckas du snabbt stjäla till dig nyckeln. Ni väntar ytterligare en stund. Vakten sjunker ihop och tar sig en tupplur. Nu vrider ni om nyckeln i låset och tysta smyger ni er ut förbi vakten. Ni smyger ut i korridoren och tar till vänster. Ni skyndar er så fort ni kan för att ta er ut ur palatset. **Gå till avsnitt nr. 1012**

1012

Ni är nu fria. Tysta och försiktiga smyger ni er ut i korridoren. Ni går genom korridoren och kommer fram till en trappa. Ni smyger nerför trappan och kommer ut i en annan korridor. Där möter ni plötsligt 3 elitvakter.

Vad gör ni?

- Ni väljer att strida **gå till avsnitt nr. 1013**
- Om någon av er är skicklig på att förhandla kan ni välja att förhandla med vakterna **gå då till avsnitt nr. 1014**
- Om någon av er är en skicklig skådespelare kan ni välja att använda er förmåga i konst och skådespel **gå då till avsnitt nr. 1015**

1013

Ni väljer att strida och slåss mot de tre elitvakterna. Slå en 20-sidig tärning och titta i vapentabellen för att se om ni lyckas med striden.

3 Elitvakter

Stridsvärde 25

Uthållighet 24

- Ni lyckas med striden gå till **avsnitt nr. 1017**
- Ni misslyckas med striden gå till **avsnitt nr. 1016**

1014

Ni börjar förhandla med de tre elitvakterna. Eftersom ni är så många fler än de så kommer ni lätt att vinna striden. Ni förhandlar er fram till att ni ska få gå fria och att vakterna ska titta åt ett annat håll. För att lyckas med förhandlingen så passar ni också på att muta dem. För 50 gm så kan ni få gå fria. Någon eller några av er får stryka 50 gm från sin lista. Slå ett slag med en 20-sidig tärning och om ni kommer över 25 så lyckas ni med er förhandling.

- Ni lyckas med förhandlingen gå till **avsnitt nr. 1017**
- Ni misslyckas med förhandlingen gå till **avsnitt nr. 1016**

1015**Konst & skådespel**

Ni är skickliga på att spela teater och ställer till med en stor scen framför vakterna. Ni berättar en stark och dramatisk historia om att det står 60 befrielsekämpar utanför palatset och om de inte låter er få gå så kommer de att storma palatset och befria er och då kommer vakterna att råka illa ut. Ni ger en målade och teatralisk beskrivning av vad som kommer att hända med vakterna om de inte låter er gå. Slå ett slag med en 20-sidig tärning och om ni kommer över 25 så lyckas ni med ert skådespel.

- Ni lyckas med ert skådespel gå till **avsnitt nr. 1017**
- Ni misslyckas med ert skådespel gå till **avsnitt nr. 1016**

1016

Vakterna står och riktar sina vapen mot er och tvingar er att gå framför sig i korridoren. Ni kommer fram till en vattenkanal. Ni vill verkligen inte hamna i fängelsehålan. Ni inser att er enda chans att fly är att kasta er i vattnet för att försöka undkomma de tre vakterna. Ni dyker ner i vattnet. Plötsligt märker ni att det börjar bubbla i vattnet. En stor mörk skugga kommer mot er och när både ni och skuggan kommer upp till vattenytan ser ni att det är en stor vattenbest som kommer simmande mot er. Vad gör ni?

Försöker ni klättra upp igen genom att använda förmågan hoppa & klättra om ni har den? **Gå till avsnitt 1018**

- Försöker ni så fort som möjligt simma bort mot tunneln i den södra änden där ni ser att det kommer in ljus? **Gå till avsnitt 1019**
- Ligger ni helt stilla i vattnet trots att ni sakta sjunker mot botten? **Gå till avsnitt 1020**
- Försöker ni slåss mot vattenbesten? **Gå till avsnitt nr. 1021**

1017

Ni springer så fort ni kan i korridoren och kommer plötsligt fram till en vattenkanal. Bakom er kommer det massor av vakter rusande. Ni har inget val. Ni hoppar ner i kanalen. Plötsligt ser ni bubblor i vattnet. Mot er kommer det en stor vattenbest simmande. Den öppnar munnen och visar stora, farliga tänder. Vad gör ni?

- Försöker ni klättra upp igen genom att använda förmågan hoppa & klättra om ni har den? **Gå till avsnitt 1018**
- Försöker ni så fort som möjligt simma bort mot tunneln i den södra änden? Ni ser att det kommer ljus därifrån. **Gå till avsnitt 1019**
- Ligger ni helt stilla i vattnet trots att ni sakta sjunker ner mot botten? **Gå till avsnitt 1020**
- Försöker ni slåss mot vattenbesten? **Gå till avsnitt nr. 1021**

1018 Klättra med hoppa & klättra

Ni försöker ta er mot kanten för att klättra upp. Men innan ni hinner klättra dyker den stora skuggan upp snabbare än ni hinner uppfatta och kastar sig mot er. Vattnet blir en kokande gryta när ni försöker komma undan den stora vattenvarelse. Den hugger mot er med sina väldiga käftar. Ni måste gå en runda mot vattenbesten. Därefter kan ni varje runda välja om ni vill försätta strida mot den eller ligga absolut stilla i vattnet och hoppas på att den ska låta er vara.

- Väljer ni att ligga stilla i vattnet, **se avsnitt nr. 1020**
- Strider ni mot vattenbesten, **se avsnitt nr. 1021**
- Försöker ni simma bort från vattenbesten, **se avsnitt nr. 1019**

1019 Simma bort

Ni försöker simma bort mot den södra änden där ni ser ljus komma in mot er. Men Vattenbesten är snabbt ifatt er och börjar med sina vassa tänder anfalla er. Ni måste försvara er och slåss mot den.

Vattenbesten
Stridsvärde 25

Uthållighet 60

- Ni vinner striden mot vattenbesten, **gå till avsnitt nr. 1022**
- Ni förlorar striden mot vattenbesten, **gå till avsnitt nr. 1023**

1020 Ligga stilla

Ni tar ett djupt andetag och sedan ligger ni helt stilla och sjunker genom det blågröna vattnet trots att era instinkter skriker åt er att ta er upp igen så fort som möjligt. Därefter märker ni att vattenbesten vänder sig om och simmar åt ett annat håll.

Utan för mycket rörelser simmar ni långsamt vidare söderut. Ni ser att det kommer in ljus och simmar mot ljuset för att se om ni kan ta er ut från palatset den vägen. **Se avsnitt nr. 1022**

1021 Strid mot vattenbesten

Ni väljer att slåss mot den stora farliga vattenbesten. Den öppnar sin stora mun och visar sina vassa tänder. Vattnet bubblar runt omkring er och ni börjar slåss mot varandra.

Vattenbesten

Stridsvärde 25

Uthållighet 60

- Ni vinner striden mot vattenbesten, **gå till avsnitt nr. 1022**
- Ni förlorar striden mot vattenbesten, **gå till avsnitt nr. 1023**

1022

Ni simmar en stund i kanalen och det blir mer och mer ljus som kommer in. Efter en stund kommer ni fram till ett galler. Ni kikar genom gallret och ser att ni kan komma ut från palatset den vägen. Ni lyckas klämma er igenom gallret. Det finns en bro över er och i skydd av brons skugga klättrar ni upp ur kanalen och försvinner in bland gränderna i Drömmarnas stad. Det är nästan obegripligt att ni klarade er. Ni vet att ni inte är säkra här utan skyndar er så fort ni kan bort från staden. **Gå till avsnitt nr. 1025**

1023

Ni har slagits mot vattenbesten men inser att ni är för svaga mot den farliga, stora besten. Besten har nästan besekrat er. Ni är i stort sett medvetlösa men kan ändå ana att några personer kommer simmande mot er. Det verkar som om de vill distrahera vattenbesten. Vattenbesten blir förvirrad. De börjar plötsligt slänga ut lite mat till vattenbesten och sen drar de med sig er. De simmar med er bort från Vattenbesten och tar er mot den södra änden. Ni kommer fram till ett galler. De drar er igenom gallret och släpar er ut i friska luften. De ger er något att dricka så att ni ska kvicka till. När ni känner er piggare så sätter ni er upp och efter en kort stund lyckas de hjälpa er upp och ta er med in i stadens gränder. Sakta men säkert

kommer ni genom staden och de stannar inte förrän ni har kommit en bit utanför staden. **Gå till avsnitt nr. 1024**

1024

De berättar för er att de är med i motståndsrörelsen och de ville hjälpa er att fly från palatset. De tog sig in i palatset via kanalen för att se om de skulle kunna hitta er nere i fängelsehållorna och så hörde de både er och vakterna. De berättar för er att medan ni befann er i fängelsehållorna och försökte ta er ut har de andra i motståndsrörelsen befriat barnen och många andra fångar. Plötsligt ser ni Arian med en grupp barn. Barnen kommer rusande till er och ni känner genast igen Telgo, Mindra, Tagora och Melinda. Rausir, Allinor och Tamil rusar mot sina barn och de kramar om varandra. Eselda kramar om sin kusin. Alla pratar i munnen på varandra. De har några hästar gömda och ger er hästarna och beskriver för er hur ni ska kunna ta er mot Drakarnas ö för att hitta de andra försvunna barnen och ungdomarna. Arian och Kung Valdarion kommer att sätta alla fångar och barnen i säkerhet och rensa upp i palatset. De kommer efter senare. **Gå till avsnitt nr. 1101**

1025

Ni är nu en bit utanför staden och möter plötsligt ett gäng som kommer mot er. De sträcker lugnande ut händerna och berättar för er att de är en liten grupp som tillhör motståndsrörelsen. De berättar för er att medan ni befann er i fängelsehållorna och försökte ta er ut har de andra i motståndsrörelsen befriat barnen och många andra fångar. Plötsligt ser ni Arian med en grupp barn. Barnen kommer rusande till er och ni känner genast igen Telgo, Mindra, Tagora och Melinda. Rausir, Allinor och Tamil rusar mot sina barn och de kramar om varandra. Eselda kramar om sin kusin. Alla pratar i munnen på varandra. De har hästar åt er så att ni kan bege er vidare mot drakarnas ö. Arian och Kung Valdarion kommer att sätta alla fångar och barnen i säkerhet och rensa upp i palatset. De kommer efter senare. **Gå till avsnitt nr. 1101**

Kapitel 11

1101

Drakarnas ö

Ni rider hela natten och kommer efter en hård ritt i gryningen ifatt Gisellas följe.

Vet ni vad Drakriddarnas hästar har för färg på ögonen, gå till **avsnitt nr. 1103**

Vet ni inte vad Drakriddarnas hästar har för färg på ögonen, gå till **avsnitt nr. 1104**

1102

Drakarnas ö (SLUTET)

Ni rider på den dammiga vägen mot Drakarnas ö. Solen håller just på att gå ner och glänser alldeles guldgul. Himlen är rosafärgad. Ni är trötta. Ni har ridit hela dagen. Under dagen träffade ni på Arian, Kung Valdarion och deras följe. De berättade att Rall Gador är fångslad och att alla fångar är befriade och i säkerhet. Nu rider ni tillsammans. Längst fram rider kung Valdarion tillsammans med Gisella och längre bak rider ni andra. Solen bländar er men plötsligt ser ni en mörk skugga. Ni håller handen för ögonen och kisar lite. Det ser ut som en drake som kommer flygande och ni hör tjoanden från barn. Det låter som röster ni känner igen. Ja ni ser rätt, det sitter barn på drakryggen och de vinkar åt er. Draken flyger ner och landar på marken mitt framför kung Valdarion och Gisella. Ni kan nästan inte tro att det är sant. Det är de försvunna barnen som står framför er, alla kungens barn och deras kusiner. Allt blir tumultartat under några sekunder när alla pratar i mun på varandra. Ni hör Kazita och Teron utbrista: ”Pappa!” Kungen av Valdor skyndar fram till sina barn och omfamnar dem allihop. ”Mina kära barn, ni lever! Det är ett under att få se er igen välbehållna. När vi upptäckte att ni var borta släppte vi allt annat för att rädda er. Jag köpte ett krigsskepp och samlade ihop mina bästa krigare och så seglade vi över havet efter er så fort vi kunde. Som tur var hade spåret efter er inte kallnat. Vi frågade runt i staden och i byarna och fick höra vad folk visste och hade sett angående de försvunna barnen och ungdomarna och när vi la ihop pusselbitarna förde de oss hit. Det är många familjer på Valdor som har råkat illa ut och förlorat sina barn. ”Köpte du verkligen ett krigsskepp för min skull pappa? För att rädda oss?” ”Det kan du lita på att jag gjorde”, säger kungen. ”Det låg ett passande skepp i Valdors hamn. Jag hade svårt att få loss den summa pengar som behövdes på så kort tid, så din mor och jag beslöt oss för att sälja hennes smycken och klänningar och Eredors rustningar och hjälmar. Sen skickade vi bud till min bror i Pendor. Därefter seglade vi omedelbart. Jag har hört att ni har varit mycket modiga. ”Åh vad synd att mamma var tvungen att sälja sina smycken, hennes smycken är ju det bästa hon vet”. ”Nej, Kazita. Du och dina syskon är det bästa hon vet. Utan er är inget annat värt någonting”. Kazita ser olycklig ut. ”Pappa, jag är sjuk, jag kan inte resa hem med dig nu. Det är en sak vi måste göra först för att jag ska bli frisk.” Kungen ser orolig ut, men barnen förklarar snabbt hur det ligger till med Kazita. Kazita har fått i sig drakeld och utan att få mer drakeld kommer hon inte att överleva. Barnen vill hitta ett botemedel för att kunna rädda henne. De fortsätter att berätta om sina äventyr. De berättar också om att många ligger sjuka i Drakslottet. Några av barnen vill ge sig av efter ett botemedel. De berättar att de vet var botemedlet finns och att det kommer att gå fort. De kommer bara att flyga iväg och hämta det och snart komma tillbaka. Kungen ser lite tvivlande ut, som om han inte riktigt tror på barnen att det ska gå så snabbt. Han vill egentligen inte släppa iväg barnen men han kan inte låta bli. Om de kan hitta botemedlet och hjälpa Kazita som är sjuk så måste de göra det. Ni tar ett snabbt farväl, kramar om varann och önskar varandra lycka till. Snart sitter barnen på ryggen på den gyllene draken igen. Guldflamma tar ett stort språng upp i luften och hennes starka vingar lyfter dem snabbt högt över marken. Ni andra står kvar och vinkar och ser hur draken flyger med barnen upp mot den rosa himlen. Ni vet inte att det kommer att dröja innan barnen är tillbaka igen och att de kommer att få vara med om ytterligare äventyr.

Ni rider vidare mot Drakarnas ö. Ni tar vägen över bron och rider fram till Drakslottet. Ni går in i slottet. Det är väldigt rörigt på slottet. Några håller på och städar upp efter några rum som verkar ha exploderat, det ligger trasiga skärvor överallt. Ni går vidare. Några barn kommer springande mot er. En av dem är Mindra som kommer rusande och ropar ”mamma, mamma, är du här hos mig?” Tarid upptäcker plötsligt sin tvillingbror Telix och Lilli hittar sin vän Sparven. Alla pratar i mun på varandra och är lyckliga över att ha fått möta varandra. Det är bara Gisella som står sorgsen vid sidan och ser på. ”Är du Keldins mamma frågar plötsligt Tinja. Hon vänder sig till Gisella och tittar frågande på henne. Det är som om hon plötsligt ser sorgen hos henne. ”Ja det är jag” svarar Gisella. Följ med mig, jag ska visa dig var Keldin är. Ni följs åt och vandrar genom korridorerna. Ni kommer ner i källarplanet på slottet och Tinja förklarar att ni är på väg till drömsalarna. Ni går genom rum fulla av sängar och ni stannar vid en säng. Gisella går försiktigt fram till sängen. Det ligger en ung man nerbäddad bland vita lakan. Han ligger vänd mot väggen. Gisella säger försiktigt hans namn. ”Keldin”, det är som om hon inte vet om hennes röst ska bära. Gisella går fram till honom och omfamnar honom. Sen kommer plötsligt Kazita fram till sängen. ”Keldin är sjuk Gisella, precis som jag. Men han är min vän. Vi behöver hitta ett botemedel för att vi ska kunna bli friska igen. Jag hoppas att vi kommer att få det.” **Se avsnitt nr 1202**

1103

När ni kommer ifatt Gisellas följe ser ni att de har en person med sig som drakriddarna hade som fånge när ni skildes åt sist. Ni ser att det är Sidellas dotter.

- Rusar Sidella fram till sin dotter, kramar henne och visar alla sina starka känslor för sin dotter? **Se avsnitt nr. 1105.**
- Går Sidella fram till sin dotter, lugnt och värdigt som det anstår en berömd handelskvinna utan att visa sina starka känslor? **Se avsnitt nr. 1106.**

1104

Ni måste bestämma om ni ska rida upp i bergen eller in i skogen.

Vill ni välja att rida upp i bergen gå till **avsnitt nr. 804**

Vill ni välja att rida genom skogen gå till **avsnitt nr. 805**

1105

Sidella rusar fram till sin dotter och lyfter ner henne från hästen. Sidella gråter och skrattar om vartannat. Hennes älskade dotter är räddad. Sidella och Tinja kramar om varandra en lång stund och tårarna rinner nerför deras kinder. Övriga i gruppen ser lyckan mellan mor och dotter när de möter varandra. Sedan drar Tinja en djup suck och säger att ni borde resa vidare och komma i säkerhet. Ni sätter er upp på era hästar och rider sakta vidare. Tinja berättar sin berättelse för er medan ni alla lyssnar andlöst. ”Jag var fånge hos Drakriddarna. De tyckte att

jag var för farlig för dem. De vill inte låta mig leva längre. Jag vet för mycket. Jag och Della hittade några dokument när vi städade arbetsrummet. Vi såg att det var flera magiskt krypterade dokument. Mamma du vet att jag är duktig på magi och jag lyckades läsa dokumenten, åtminstone en del av dem och jag läste om en svart vrede som kommer släppas lös över hela världen. Det står att världen kommer att förgås i eld och sot. Alla folk kommer att bli slavar under ”Den svarta draken”. Vi blev upptäckta. Både jag och Tinja försökte fly. Vi fick tag på hästar, red i väg och blev förföljda av vakter. Vi delade på oss för att det skulle bli svårare att hitta oss. De fick tag på mig och fångade mig igen. Jag var nu Drakriddarnas fånge. De diskuterade vad de skulle göra med mig och beslutade sig för att ta med mig till Ildo Nekrosil på Drakarnas ö. Vi reste en natt tillsammans och vid lägerelden kunde jag höra drakriddarna prata med varandra. De skröt om deras dröm att få lägga under sig hela världen. De drömmer om en värld med bara drakriddare och folk från Cosso och Corsentica. Alla folkslag ska lyda under Svarta draken. Mamma, de delar upp oss alla i bra och dåliga folk. Deras folk är mycket mer värda och bättre än oss andra. Bara de som ursprungligen kommer från Cosso och Corsentica har rätt att få leva. Drakriddarna vill ta över världen. Jag vet Drakriddarnas hemlighet. Drakelden är ett för klen vapen så de forskar och försöker få fram det stora vapnet som ska göra att de kan ta över världen. De planerar att hitta en kristall som kan hjälpa dem att ta över alla svarta drakar. Deras plan är att ta över världen och göra alla till slavar. Om de hittar den kristall som kontrollerar De svarta drakarna kan de få makt över världen. Med drakarna kan de få så mycket makt så de kan släppa loss vreden över världen och ta makten över hela världen. Vi måste stoppa dom. Det får inte hända.

Gå vidare till avsnitt nr. 901

1106

Sidella går långsamt fram till Tinja som sitter på hästen. Ni ser hur hon anstränger sig för att inte visa sina starka känslor, hon är ju ändå en känd och berömd handelskvinna och räcker Tinja handen och hjälper henne ner från hästen. Tinja börjar berätta med darrande röst medan ni alla lyssnar andlöst. ” Jag blev bortrövad på Valdor. Jag var med dig mamma på Valdor när du skulle sälja tyger. De tog mig och jag fördes iväg med en båt och sen med häst. Jag var fånge hos Drakriddarna. De tyckte att jag var för farlig för dem. De ville inte låta mig leva längre. Jag vet för mycket. Jag och Della hittade några dokument när vi städade arbetsrummet. Vi såg att det var flera magiskt krypterade dokument. Mamma du vet att jag är duktig på magi och jag lyckades läsa dokumenten, åtminstone en del av dem och jag läste om en svart vrede som kommer släppas lös över hela världen. Det står att världen kommer att förgås i eld och sot. Alla folk kommer att bli slavar under ”Den svarta draken”. Vi blev upptäckta. Både jag och Tinja försökte fly. Vi fick tag på hästar, red i väg och blev förföljda av vakter. Vi delade på oss för att det skulle bli svårare att hitta oss. De fick tag på mig och fångade mig igen. Jag var nu Drakriddarnas fånge. De diskuterade vad de skulle göra med mig och beslutade sig för att ta med mig till Ildo Nekrosil på Drakarnas ö. Vi reste en natt tillsammans och vid lägerelden kunde jag höra drakriddarna prata med varandra. De skröt om deras dröm att få lägga under sig hela världen. De drömmer om en värld med bara drakriddare och folk från Cosso och Corsentica. Alla folkslag ska lyda under Svarta draken. Mamma, de delar upp oss alla i bra och dåliga folk. Deras folk är mycket mer värda och bättre än oss andra. Bara de som ursprungligen kommer från Cosso och Corsentica har rätt att få leva. Drakriddarna vill ta över världen. Jag vet Drakriddarnas hemlighet. Drakelden är ett för klen vapen så de forskar och försöker få fram det stora vapnet som ska göra att de kan ta över världen. De planerar att hitta en kristall som kan hjälpa dem att ta över alla svarta drakar.

Deras plan är att ta över världen och göra alla till slavar. Om de hittar den kristall som kontrollerar De svarta drakarna kan de få makt över världen. Med drakarna kan de få så mycket makt så de kan släppa loss vreden över världen och ta makten över hela världen. Vi måste stoppa dom. Det får inte hända. Ni sätter er upp på hästarna och försätter resan tillsammans.

Gå vidare till avsnitt nr. 901

Kapitel 12

1202

Epilog

Ni tar er nu tillbaka till ert skepp som ligger nere vid hamnen i Drömmarnas stad. På vägen ser ni en man i vita kläder och en lång vit mantel som faller nästan ända ner till marken. Mannen står med ryggen vänd från er, men vänder sig om när han hör er komma och går emot er. Han har kort mörkt hår och ni kan se en brynja som glimmar under vapenrocken och ett långt svärd som hänger i ett vapenbälte av silver.

”Hej på er”, säger han. ”Jag är Karexian, riddare av den vita elden”. Han bugar lätt och fortsätter sedan. ”Jag ville träffa er innan jag reser. Man har berättat för mig att ni har uträttat stora saker den senaste tiden. Det är inte lätt att stå upp mot ondskan i världen, men ni har visat prov på stort mod. Många följer strömmen och låter bli att ta ställning eller faller offer för ondska och girighet, men det finns en del som har styrkan att göra det som är rätt, såna som ni, världen har nu blivit lite bättre tack vare er. Jag kom egentligen hit för att undersöka oroande rykten om Den svarta draken, men efter vad jag har förstått hann ni före”. Karexian hänger en medalj om halsen på er var och en. Han vänder sig till er: ”Ni får en medalj av mig, var och en. Det är en bra medalj. Ni kommer att känna dess kraft när ni står upp mot det som är fel och hjälper dem som behöver hjälp. Då har jag inte mer att uträtta här just nu”. Karexian går mot en stor grå häst med vita fläckar och kastar sig upp i sadeln med ett språng. ”Besök mig om ni kommer till Corsentica någon gång. Ni hittar mig i Den vita borgen.” Sedan rider han iväg med manteln fladdrande efter sig. Ni ser förundrade efter mannen som försvann. Vem var han egentligen? Ni går mot båten för att ta er tillbaka till Valdor igen.

Väktarstadens hemlighet

Fortsättningsäventyr mer fritt spelat som ett vanligt rollspel

Plötsligt vänder palladin Karexian om och rider tillbaka till er. Han bromsar in hästen så dammet yr och tittar på er.

”Vänta, om ni vill så kan ni få ett uppdrag av mig. Jag behöver ett gäng äventyrare som kan tänka sig att resa till Väktarstaden och kämpa mot Den svarta draken. Drottningen och kungen av Väktarstaden har för ett par år sedan försvunnit och lever just nu med hemlig identitet på andra sidan havet. De är medlemmar i motståndsrörelsen och det är också jag. Deras tre äldsta pojkar toppstyr slottet i Väktarstaden och även själva staden. För en tid sedan har en ond magisk trollkarl kommit till Väktarstaden och bosatt sig där i ett torn. Vi misstänker att både de tre bröderna och den onde trollkarlen är lierade med brottsorganisationen Den svarta draken. Trettio alver har nyligen förts bort från Väktarstaden. Vi vet inte riktigt vart de har tagit vägen men misstänker att de har förts bort till arbetsläger i Drosvedrabergen. Det finns inte längre någon plats i vår värld för oliktankande”.

Det finns en legend om Väktarstaden och om hur alverna förslavades. För två hundra år sedan låg alverna i krig med de svarta drakarna. Alverna hade utarbetat en plan för att besegra drakarna. Planen krävde att de tog hjälp av en magisk röd sten och den mäktiga väktarportalen. Alvprinsessan lurade med sig drakarna in i väktarportalen och alvprinsens uppgift var att skydda alvprinsessan. Både drakarna, alvprinsessan och alvprinsen försvann in genom portalen och har varit borta i 200 år. För att de skulle hitta tillbaka genom portalen igen placerades fyra magiska föremål ut i kryptan. En röd sten, en osynlighetsmantel, magiska skor och ett magiskt svärd. Föremålen används som signaleldar för att alvprinsen och alvprinsessan ska kunna hitta tillbaka igen. Den röda stenen stals av en ond magiker som håller till på en plats som heter Väktarnas torn. Den röda stenen måste återfinnas för att alvprinsessan ska kunna komma tillbaka. När både alvprinsen och alvprinsessan kunnat bli räddade så kan de tillsammans med de alver som är med i motståndsrörelsen hjälpa er att befria fångarna i arbetslägret. Det finns några stadsväktare i kryptan som vaktar skatten. Alvprinsen gick igenom portalen för 200 år sedan för att skydda alvprinsessan och man väntar fortfarande på att Alvprinsen ska komma tillbaka och befria de förslavade alverna. I portalen är 200 år ingen tid till skillnad från hos oss i vår värld. För att det ska vara möjligt behöver ni någon av de yngre kungabarnen på er sida för att ta er ner i kryptan.

Era uppdrag är att:

- Resa till Väktarstaden med båt. Ondskan är fortfarande stor i världen. Det är många som skulle behöva er hjälp. Särskilt i Väktarstaden. Det går skepp dit både härifrån Drömmarnas stad och från Valdor. Efter vad jag har hört har ni ett eget skepp också.

- Vara med på slottsbalen i Väktarstaden om 3 dagar. Vi ser till att ni får en personlig inbjudan via våra kontakter. Ni blir gäster på balen. Ni kan uppträda antingen som rika gäster eller om ni har någon speciell skicklighet i t.ex. akrobatik eller dans eller sång så kan ni välja att uppträda på balen.
- På slottsbalen ska ni söka upp Ardonis, en av alverna på slottet som både är anställd på slottet som betjänt och medlem i motståndsrörelsen. Ardonis kommer att ge er vidare uppgifter att göra och leda er till en hemlig krypta.
- På slottsbalen ska ni också söka upp någon av de yngre kunga barnen och få henne eller honom på er sida. Ni kan vända er till Annilda 14 år, Kella 12 år, Kindra 10 år, Ramdi en pojke på 11 år som inte kan tala utan använder sina händer för att tala eller Eldin 9 år. De är de mest tillförlitliga kungabarnen. Om ni berättar för dem vad ni vill göra så kommer de att vara på er sida. Ni behöver dem för att hitta vägen ner till kryptan och de behöver också följa med er dit ner. Akta er för de tre äldsta bröderna Tartus, chef över stadsvakten, Dark Gragon, riddare och Cluedo domare.
- Ni ska ta er ner i en välbevakad krypta på slottet och hämta en osynlighetsmantel, magiska skor och ett magiskt svärd. Nere i kryptan kan man hitta en kista med 200 guldmünt, 3 guldbägare med diamanter och fem gyllene dolkar med diamanthandtag. De sakerna kommer ni att få behålla. För vår räkning så ska ni hämta bevingade skor som bara den rätta personen kan använda, en mantel som man kan göra sig osynlig med som bara den rätta personen kan använda, en bokrulle som den som kan läsa och tala alviska kan uttala skriften i.
- Ni ska därefter bege er till den onda magikerns torn och hämta en röd sten som har blivit stulen. För att ta sig in i den onda magikerns torn behöver ni ta er förbi magiska fällor, magiska skydd och slåss mot levande statyer.
- Allra sist ska ni resa till arbetslägren i Drosvedrabergsen och befria fångade alver. I arbetslägret finns det taggtråd runt hela lägret, vakter och vaktorn, grindar som bevakas av vakter. Ev. göra två anfall, ett anfall för att distrahera vakterna, t.ex. ordna med en sprängning av några förråd samtidigt som några genomför ett överfall för att rädda alverna.

Kapitel 13

Samtal och frågor efter äventyret

1301

Samtalsfrågor - Frågor att diskutera i några minuter.

Har de vuxna tid i dagens samhälle?

Hur får man tiden att räcka till för barnen?

Vad är viktigast att lägga tid på, att hålla det snyggt i hemmet, satsa på karriären och arbetet eller på barnen och familjen?

Om du skulle göra en prioriteringslista hur skulle den då se ut?

Dammsuga och städa, laga mat och diska, vara med barnen när de gör sina läxor, skjutsa på olika aktiviteter, handla mat, läsa tidningen, titta på tv, kolla sociala medier, betala räkningar, gå på bjudningar, handla kläder, ha en mysig pratstund med familjen, arbeta övertid, träna på gym, spela minecraft med familjen på datorn, egen tid då du kan göra precis vad du vill.

välj ut och gör en lista på 1-7. Där 1 är det allra viktigaste och 7 det som är minst viktigt. Inget är rätt eller fel i samtalet utan fundera tillsammans på vad som är viktigast i livet och vad som är minst viktigt.

Värderingsövningar – kort på bordet med ja, nej och ibland samt en spelpjäs som man ställer på det kort man väljer.

Vuxna och barn kan prata tillsammans om det som är svårt och jobbigt. Ja, Nej, Ibland

- *Vuxna i dagens samhälle har inte har tid för barnen. Ja, Nej, Ibland*
- *Vuxna hade mer tid för sina barn förr. Ja, Nej, Ibland*

Samtalsfrågor - Fråga att diskutera i fem minuter

- *Vem är ond och vem är god i Den svarta draken?*
- *Vem ska räddas i Den svarta draken?*
- *Vill man hjälpa de som är i stor fara? Varför vill man i så fall hjälpa?*
- *Vad är dåligt med droger? Vad är dåligt med rökning? Finns det något positivt?*
- *Går det att leva utan droger i vår värld?*
- *Vem är det som tjänar mest på droger? Varför?*
- *Hur kan man kämpa för det goda? Vad är det som är gott och bra i världen?*

- *Är det viktigt för mig vad andra tycker och tänker om mig?*
- *Är vi rädda för att misslyckas!*
- *Vilken typ av grupstryck kan vuxna utsättas för? Finns det olika typer? Exempel? Bra/dåligt?*
- *Vad är viktigt i livet? Vad är ett bra liv? Är det viktigt att ha status och makt? Annat...?*

Värderingsövningar – kort på bordet med ja, nej och ibland samt en spelpjäs som man ställer på det kort man väljer.

- *Det är viktigt för mig vad andra tycker och tänker om mig. Ja, Nej, Ibland*
- *En enda person kan förändra världen. Ja, Nej, Ibland*

Extra frågor

Hur får man tag på droger?

Var finns droger?

Har vuxna koll på det? Hur får man veta? Hur får man koll?

Har vuxna koll på vad barnen gör?

Har vuxna koll på hur man får tag på droger och hur barnen får tag på droger?