

# Storskog eventyr 4:

*Rimfrost og Rimfakses trollmannstårn*

En del av *Storskogmysteriene*, et terningbasert rollespill for 3 - 30 barn.

Regler skrevet av Simen Kristoffersen.

Ikoner til karakterark fra [game-icons.net](http://game-icons.net).

---

## Innhold

Eventyr 4: *Rimfrost*

side 2

Forslag til undervisningsopplegg

side 9

# Eventyr 4: Rimfrost

Rimfrost er en liten landsby i Storskog der eventyrerne må løse gåter med rim, dobling og halvering. Eventyret egner seg godt som et av de første i Storskogeventyrene.

Helt til slutt i dette dokumentet er noen forslag til undervisningsopplegg som kan brukes sammen med eventyret.

## Forberedelse før eventyret

En av gåtene i eventyret handler om å finne halvparten og det dobbelte av 18. Det kan være lurt å ha en skål tilgjengelig med ca 40 perler, klinkekuler eller klosser.

En av utfordringene for eventyrerne i Rimfrost er en kamp mot kjemperotter. Hvis du skal spille med kamp bør du lese reglene for kamp i regeldokumentet for Storskog. Denne utfordringen er helt valgfri og kan hoppes over.

info

Når eventyrerne nærmer seg Rimfrost leser fortelleren:

## Velkommen til Rimfrost

Dere er på vei til den lille landsbyen Rimfrost. Rimfrost er en liten landsby som er bygget rundt et gammelt trollmannstårn. Der bodde trollmannen Rimfakse, som drev med is- og snømagi. Han skrev også mange rim, dikt og sanger.

Rimfakse døde for mange år siden, men helt siden han levde har det vært vinter hele året i Rimfrost. Når dere kommer frem til landsbyen ser dere at barna i landsbyen har laget snømenn langs veien, og store snøfugg faller rundt dere.

les

Omtrent ti små hus står rundt omkring et høyt, gammelt trollmannstårn midt i byen. Noen av husene er butikker og noen av de er vanlige hus. Utenfor det største huset - det eneste i byen med to etasjer - henger et stort treskilt. Det står: "Vertshuset Den Glade Kakaokopp".

Hva gjør dere nå? Hva i byen vil dere undersøke først?

Mange eventyrere vil nok gå rett til trollmannstårnet. Når de kommer dit oppdager de at det har en tykk tredør som er låst. De blir nødt til å utforske videre.

Resten av husene i Rimfrost er vanlige hus, med unntak av et par bygninger. Fortelleren kan velge to bygninger fra listen under, eller kaste to terninger to ganger for å avgjøre hvilke butikker eventyrerne kan besøke i Rimfrost:

<b>2-3</b>	Et postkontor. Snø-ugler frakter posten til og fra Rimfrost. Det har ikke kommet noen brev til eventyrerne, men kanskje senere?	<b>8-9</b>	Møbelsnekker og treskjærer.
<b>4-5</b>	En liten trugebutikk. Eventyrerne får låne truger når de rusler rundt i Rimfrost.	<b>10-11</b>	Lysmaker. Her kan eventyrerne få kjøpe vokslys for 1 sølv eller en oljelampe for 5 sølv. Lyset gjør det lettere å se nede i kjellergangene under trollmannstårnet.
<b>6-7</b>	Håndarbeidbutikk. Strikker og farger klær.	<b>12</b>	Merriks Magiske Butikk dukker opp.

Hvis du som forteller synes det er vanskelig å improvisere besøk i butikker kan du gå videre til mysteriet beskrevet under.

Innbyggerne i Rimfrost syns det er spennende med besøk og viser gjerne frem butikkene sine og spanderer gratis kakao i vertshuset. Etter at eventyrerne har besøkt noen av husene inne i byen kan du som forteller avsløre at det er et mysterie i byen: Inne i tårnet er det en gåte som ingen har klart å løse.

Kanskje er det en av butikkinnehaverne eller et av barna i byen som spør "Er dere eventyrere? Skal dere løse gåten i tårnet? Dere må gå til vertshuset og snakke med Brill".

Nøkkelen til tårnet er det eieren av vertshuset, Brill, som har. Hvis eventyrerne spør ham om trollmannstårnet og gåten, låner han den gjerne ut.

Når eventyrerne låser seg inn i tårnet kaster de for å *Lete / Undersøke*. Den som kaster høyest ser en tekst på veggen:

*"Oppe i tårnet finnes ingen skatter,  
Ingen katter eller trollmannshatter,  
Eventyrlystne burde heller  
Prøve mysteriene i tårnets kjeller".*

Be eventyrerne kaste for å *Lete / Undersøke* på nytt. Den som kaster høyest ser denne gåten som står skrevet på kjellerdøra:

*"Inn denne døra slipper alle  
Som kan gi meg det siste tallet"*

Avhengig av alderen til eventyrerne kan du som forteller gi de en av gåtene under:

2 - 4 - 6 - 8 - ?

3 - 6 - 9 - 12 - ?

1 - 2 - 4 - 8 - ?

4 - 8 - 16 - 32 - ?

16 - 32 - 64 - 128 - ?

Når de løser koden åpner kjellerdøra seg. Bak døren er det en trapp som går ned i et lite, mørkt og helt tomt rom med steinvegger. På veggen står det med lysende bokstaver:

*"I hulen min høres ingen sanger.*

*På hjertesiden finner du mine skjulte ganger"*

Hvis eventyrerne kaster for å *Lete / Undersøke* på den venstre veggen i rommet finner de noen løse stener.

Hvis eventyrerne kaster for *Styrke* vil den som får høyest resultat dytte inn noen av stenene.

Bak veggen avsløres en hemmelig gang inn til en stor, mørk hule.

Hulen er 100m x 100m stor og bekmørk. Uten mye lys er det umulig å si hvor stor den er, og det er lett å snuble.

Like etter eventyrerne kommer inn i hulen kan de kaste for å *Lete / Undersøke* igjen.

Eventyrerne finner et lite bord. På bordet står to skåler: en skål er tom og en skål er fylt med perler / klinkekuler / klosser.

Ved den tomme skålen ligger et lite skilt:

*"Vil du ha lys, ja trylle bort natten?  
Da må du gi meg halvparten av 18."*

Så snart eventyrerne har lagt 9 perler i den tomme skålen blir det lyst i hele hulen. Teksten på skiltet endrer seg:

*"Vil du også finne skatten?  
Da må du gi meg det dobbelte av 18."*

Så snart eventyrerne har lagt 36 perler i skålen dukker det opp en tråd av lys i luften. Den snirkler seg langt innover i hulen, rundt en sving.

Så snart eventyrerne følger etter lyset blir de angrepet av dobbelt så mange kjemperotter som det er eventyrere.

***Hvis du som forteller ikke ønsker at eventyrerne skal spille med kamp så kan du hoppe over denne delen og gå rett til neste del.***

Kjemperotte



Angrep:

*Bitt: +1 til angrep.*

Rundt svingen i hulen står en stor skattekiste laget av tre. Den er gammel og støvete. På den store hengelåsen er en gåte:

*"Jeg er ingen konge, som sitter på en trone  
Jeg har ingen dronning, eller slott eller \_\_\_\_\_  
(krone)*

*Jeg var en trollmann, med hatt og tryllestav  
Som reiste gjennom verden, over land og \_\_\_\_\_  
(hav)*

*Tårnet mitt ville jeg bygge i den aller beste by  
Der det alltid daler snø fra \_\_\_\_\_  
(sky)*

*I kjelleren av tårnet satte jeg en kiste  
Men nøkkelen har jeg dessverre klart å \_\_\_\_\_  
(miste)*

*Så jeg måtte bruke litt magi for å låse  
For å åpne den opp kan dere prøve å \_\_\_\_\_  
(blåse)*

Når alle rimordene er funnet og eventyrerne blåser på låsen, så åpner den seg opp.

Du som forteller kan velge hva som ligger i kisten. Her er noen forslag:

- 1 gullmynt og 2 sølvmynter til hver eventyrer. La eventyrerne selv regne ut hvor mye det blir.
- Et stort skjold. Eventyreren som får det kan skrive +1 ved siden av skjoldet på karakterarket sitt.
- En eller to trolldomsbøker. En eller to av eventyrerne får lære seg en type enkel magi. Du kan også gi en trolldomsbok til alle.
- Et eller to par Snikestøvler. Støvlene gir *Flaks* hver gang eventyreren kaster for å *Snike*.
- Et eller to Styrkebelter. Beltet gir *Flaks* hver gang eventyreren kaster for *Styrke*.

Hvis du som forteller ikke har introdusert magi eller regler for *Flaks* ennå, er dette et godt tidspunkt å gi ut *Trolldomsbok*, *Snikestøvler* eller *Styrkebelter* og en kort forklaring av hva magi/*Flaks* går ut på (eller repetere det for de som ikke har forstått det).

Med unge og/eller uerfarne spillere kan det være en god idé å introdusere magi og regler for *Flaks/Uflaks* for noen få spillere av gangen. Noen vil sikkert synes at det er urettferdig, men det sparer deg som forteller for mye tid. Da slipper du å stoppe opp for å forklare reglene på nytt for alle som har glemt eller misforstått. Det er lettere å holde oversikt over to spillere med *Flaks*, enn å måtte forklare det til ti forvirrede spillere hver gang terninger skal kastes.

På vei ut av Rimfrost bør eventyrerne få et hint om hvor de bør gå videre. Kanskje blir de stoppet av en av innbyggerne i byen, for eksempel vertshusinneholderen Brill, som har hørt et rykte om en skatt i De Tre Trollenes Gruve? Kommer det en snø-ugle med bud om at en gjeng orker har slått leir et par dagsmarsjer unna, rundt en gammel brønn? Eller kanskje eventyrerne møter noen som nettopp har flyttet fra Sølvhaneby, som gråtkvalt forteller om at det foregår noe mystisk der.

Uansett hva dere velger: Lykke til videre på eventyrene.



# Forslag til undervisningsopplegg:

## Finn og snakk om rimord

Les alle dikt to ganger. Be barna finne rimord i linjene. Kan de finne andre rimord?

## Skriv om butikker

Skriveoppgave: Finn på hvilke butikker som finnes i Rimfrost.

Når eventyrene kommer til Rimfrost kan de få skrive om butikker som finnes i den lille landsbyen. Hva er navn på butikken og navnet til butikkeieren? Hva selger de der? Hvordan ser butikken ut? Barna tegner og lager liste over varer, med priser.

## Skriv om trollmannstårnet

Skriveoppgave: Hvordan ser Rimfakses trollmannstårn ut?

Når eventyrene kommer til Rimfrost kan de få skrive om trollmannstårnet. Hvordan ser det ut? Er det laget i stein eller tre? Hvor mange etasjer har det? Bruk adjektiv.

## Rommene i tårnets kjeller

Skriveoppgave: Hvilke rom finnes i kjelleren av tårnet? Hva finnes der?

Les om Rimfrost og spill helt frem til eventyrene går ned kjellertrappa.

Si at det finnes 3 rom i kjelleren:

- 1) Et av rommene er fylt av fem forskjellige magiske ting. Oppgave: Beskriv hva slags ting som er i rommet, hvordan de ser ut og hva slags magisk effekt de har.
- 2) I et av rommene er det en gåte. Hva er gåten og hva er svaret? Er det en kode eller et rim?
- 3) I et av rommene er det en kamp. Beskriv hva slags monster som gjemmer seg i rommet og hvordan monsteret ser ut.

Barna velger et eller flere av rommene å skrive om.