

# Drager og Dæmoner<sup>®</sup>

**SPILEKSEMPEL**

**L**asse og nogle af hans venner, Finn, Niels og Mona, mødes en aften for at spille Drager og Dæmoner. Efter at Lasse (der er aftenens Spilleleder) har hjulpet de andre med at skabe hver sin rolleperson, begynder spillet med, at han fortæller følgende: I har forladt byen Stenstrup og rejst tre dagsmarcher nordover i ødemarken. Der er nu gået én dag siden i forlod den sidste landsby. Har I forresten givet jeres rollepersoner navne?"

Finn: "Ja, min lille halvfede købmand hedder Galf den gerrige."

Niels: "Min vildmand fra egnene mod nord hedder Stann".

Mona: "Og min lille, men stærke dværg hedder Dis den djærve".

Lasse: "OK! Da din rolleperson Stann er den med højst karisma, bliver du gruppens leder, Niels. Er der nogen, der har noget imod det?"

Finn: "Nej. Det er i orden".

Mona: "Fint".

Lasse: "Godt. Situationen er nu sådan: Det er næsten midnat, og I befinder jer 2-300 meter fra noget, der ligner en by. Hvad gør I?"

Niels: "Hvordan er terrænet mellem os og den såkaldte by?"

Lasse: "Såvidt I kan se, er det et let kuperet landskab med enkelte træer og buske".

Finn: "Ser vi bymuren?"

Lasse: "Hvem har sagt noget som helst om en bymur? Nå. OK! I ser faktisk, at der er noget, der ligner en bymur rundt om byen med en større gitterport som indgang. Alt virker meget roligt. Man hører absolut ingen lyde derfra. Det plejer man ellers at kunne fra en by på den afstand!"

Finn: "Men hvad gør vi så?"

Niels: "Vi lister os forsigtigt frem. I ly af træer og buske".

Mona: "Det er fint med mig, men hvad siger du til det hele Galf?"

Finn: "Jeg ved ikke rigtigt. Er der

noget at finde derinde? Jeg synes det hele ser øde og trøstesløst ud".

Mona: "Åh. Kom nu!"

Niels: "Hvis du vil, så kan du jo blive her, mens Dis og jeg sniger os frem?"

Finn: "Nej! Det er jo bare endnu værre! Jeg! Alene her!? Aldrig! Kan vi ikke...?" (Galf får kun negativ hovedrytten fra Dis og Stann).

"Jaja! Så må jeg vel følge med!"

Niels: "Da jeg er den smidigste og den bedste til at snige mig frem, så tager jeg føringen og holder mig ca. 15 til 20 meter foran jer. Jeg vinker jer frem, når kysten er klar. Hvor er nærmeste buskads eller træ?"

Lasse: "Ca. 20 meter lige fremme findes nogle større buske".

Niels: "Godt! Jeg forsøger at snige mig lige frem mod muren, for på den måde ses jeg mindst af eventuelle personer i byen".

Lasse: "Da du befinder dig i nogen afstand fra byen, er det ikke nødvendigt at slå noget slag i færdigheden 'Snige sig', men du kan bevæge dig uhindret frem." (Samtidig slår Lasse i smug sine terninger (bag et skærmbæret) for at gøre spillerne usikre over for spørgsmålet om, hvorvidt nogen ser Stann eller ej, mens han bevæger sig).

Niels: "Jeg holder hele tiden øje med byen. Ser jeg lys, nogle silhuetter eller noget, der bevæger sig?"

Lasse: "Nej, intet!"

Niels: "Godt! Så vinker jeg de andre frem!"

Lasse: "Galf og Dis befinder sig hurtigt lige bag dig".

Niels: "Så prøver jeg at finde næste skjulested. Det må lige nogenlunde på linie med byen og med det buskads, vi befinder os i lige nu".

Lasse: "30-40 meter væk findes et noget større buskads, der ser ud til at kunne være et godt skjulested".

**S**åledes fortsætter de — uden at der sker noget — indtil de når muren.

**L**asse: "Ja nu befinder I jer lige nedenfor bymuren. Ca. 100 meter fra hovedvejen".

**Finn:** "Hvad gør vi så nu?"

**Mona:** "Skal vi ikke liste os hen til vagten ved indgangen og gøre ham tavs?"

**Finn:** "Eller vi kan måske bestikke ham? Selvom det nok bliver for dyrt! Så er det bedre at bruge pengene på noget, vi selv kan tjene noget på. Jeg kan huske, at jeg for fem år siden gjorde en mægtig forretning og tjente... eller var det mon for fire år siden? I hvert fald..."

**Niels:** "Stille! Hold op med dine evige drømme om forretninger. Vi har drøftet den sag før!"

**Finn:** "Ja! Ja! (Mumlende:) Jeg var godt, at I bare er misundelige. Jeres..."

**Niels:** "Ligegyldig hvilken af metoderne vi vælger, så vil det medføre, at vi afslører os for dem — og hvem ved? De er måske flere end tre — og så er vi for alvor i knibe... Nej. Jeg bestemmer, at vi kravler over muren lige nu og her".

**Mona:** "Fin idé! Men du må klatre først Stann!"

**Finn:** "Men hvad med mig så! Jeg kan ikke klatre! Tænk hvis jeg falder ned!"

**Niels:** Slap af, Galf! Du binder bare et reb rundt om livet, og så hejser Dis og jeg dig op. OK ?! Jeg tager mit tov med den store krog frem — og så er det bare at få krogen kastet op til murens kant!"

**Lasse:** "Nå skal vi se!" (Niels slår med terningen for Stanns procentchance i færdigheden 'Klatre' — som Lasse mener er den rette færdighed for netop denne handling — og forsøget lykkes). "Efter det første forsøg ser det ud, som om krogen har fået solidt fat i murkanten — næsten uden en lyd."

**Niels:** "Jeg trækker i tovet for at se, om det holder!"

**Lasse:** "Det ser ud til at holde".

**Niels:** "Godt. Nu begynder jeg at klatre — stille men sikkert!"

**Lasse** (slår med terningerne for Stanns chance i færdigheden "Klatre". Han slår ét slag pr. 3 meter, og da muren er ca. 6 meter høj, så bliver det til to slag. Begge slag betyder, at det går godt): "Du er nu lige præcis ved toppen af muren".

**Niels:** "Jeg spejder til begge sider. Ser eller hører jeg noget?"

**Lasse:** "Mod højre — intet. Mod venstre — intet... Jo! Vent lidt. Du hører (han slog et vellykket slag med terningen i Stanns færdighed "Lytte") fodtrin, der kommer i din retning oppe på selve muren, men du kan ikke se noget!"

**Niels:** "Jeg dukker mig så meget, jeg overhovedet kan, men dog ikke længere end at jeg fortsat kan se over muren".

**Finn** (råber): "HVAD SKER DER DEROPPE?"

**Niels** (vinker med armen — og holder fingeren op foran munden i håb om, at Galf forstår, at han skal HOLDE MUND!)

**Finn** (råber): "HVA!?"

**Mona:** "Jeg prøver at holde min ene hånd over Galfs mund samtidig med, at jeg hvisker: "Hold bøtte! Der kommer nogen!". Desuden trækker jeg ham helt ind under muren for at mindske risikoen for, at vi bliver opdaget."

**Niels:** "Ser jeg noget?"

**Lasse:** "Du kan nu skimte en to-benet skikkelse, som kommer gående lige imod dig."

**Niels:** "Er det en vagt eller noget i den retning?"

**Lasse:** "Skikkelsen befinder sig nu ca. 20 meter fra dig — og han kommer hele tiden nærmere, mens han ser ned på begge sider af muren. Det ser ud, som om han har et spyd over skulderen".

**Niels:** "Jeg venter og ser, hvad der sker."

**Lasse:** "Skikkelsen kom uafbrudt

nærmere, men da han er ca. 5 meter fra dig, standser han. Det ser ud, som om han lytter efter et eller andet”.

Niels: ”Jeg ligger helt stille”.

Lasse: ”Han står lidt og ser sig omkring, men så vender han pludselig om og går tilbage i samme takt”.

Niels: ”Da han er forsvundet af syne, klatrer jeg helt på på murens top og rykker i tovet, så Galf og Dis kan mærke det”.

Lasse: ”Skikkelsen er snart helt væk, og de dernede, har opfanget dit signal”.

Niels: Nu gør jeg så tegn til, at Dis skal klatre op”.

Mona: ”Så snart du har givet tegn til, at kysten er klar, så begynder jeg at klatre op”.

Lasse (slår i skjul bag skærmbrettet nogle slag med terningen. Alt ser ud til at gå godt i og med at han siger): ”Lidt efter er du også oppe på muren ved siden af Stann”.

Niels: ”Nu giver vi tegn til Galf om at binde tovet godt fast om livet — og tage et solidt greb om tovet med begge hænder. Derefter begynder Dis og jeg at hive ham op”.

Lasse: ”Det bliver en tung sag, men da I begge er stærke, skal det nok gå godt. Men netop som I har trukket Galf ca. 2 meter op ad muren, hører I pludselig - trin, der hastigt kommer nærmere! Hvad gør I?”

Mona: ”Kan man binde tovet fast et eller andet sted?”

Lasse: ”Nej!”

Mona: ”Ja så er der ikke så mange muligheder! Galf! Vi må give slip på tovet! Prøv selv at afbøde faldet så godt du kan!”

Finn: ”Nej! Jammen — hva’ nu hvis jeg slår mig!? I må ikke... Auuuuu!”  
BUMP!

**S**ådan kan det gå, når man spiller Drager og Dæmoner. Den, der var bedst i dette eksempel, var helt sikkert Finn, som spillede Galf helt suverænt. Nok var han en kluddermikkel, der ødelagde tingene for de to andre, men han var sikkert den, der havde det sjovest under selve rollespillet, og det er det, der er vigtigt: At have det SJOVT — og jo mere man ”spiller” sin rolleperson, desto sjovere har man det. Det er helt sikkert!

