

DnD-skolan

VICTOR FORSBERG LAMBERT

© 2025 Mediabyrån daglig verksamhet

Victor Forsberg Lambert
DnD-skolan

Alla rättigheter förbehållna

www.mediabyrandv.se

Victor Forsberg Lambert
DnD-SKOLAN

Mediabyrån daglig verksamhet

Innehåll

Dagen innan	9
Min första riktiga arbetsdag	13
Arbetsdag 2	25
Arbetsdag 3	38
Arbetsdag 4	50

DnD-skolan

Dagen innan

Hej! Jag heter Dim. Jag är DM. Nej, DM står inte för demokrati-moderat, dominans-mästare eller dörr-matta. DM är en förkortning för Dungeon Master, alltså grott-mästare ungefär på svenska. Vad som egentligen menas med det är att man är spel-ledare. Jag spelar spelet Dungeons and Dragons, ofta förkortat DnD. Grottor och drakar blir det direktöversatt. Men på svenska har spelet fått titeln Drakar och Demoner.

Jag har spelat sedan tiden när DnD var svårt för många att acceptera och förstå. Många tyckte det var ett satanistiskt spel. Visst, jag förstår varför man tyckte det. Man kan kalla fram demoner i spelet och utöva alla de sju dödssynderna. Man kan spela som ockult trollkarl och tjuv.

Jag är 30 år nu. Jag har inget jobb. Allt började med att jag reste till Thailand. Jag var där i tre veckor. Min chef ringde en dag. Han är 25 år äldre än mig. Han sa att jag måste komma tillbaka omedelbart. Jag tog mig genast till flygplatsen. Men där var det strömavbrott, så inga flyg kunde lyfta. Jag ringde tillbaka till chefen och fick då veta att huset där vårt kontor låg skulle rivras då det skulle byggas ett dagis på platsen i stället. Jag hade helt enkelt inget jobb längre.

Jag satte mig ner med en tidning och väntade. Jag såg en artikel om en skola som ville testa om DnD kunde hjälpa till i barns utveckling. Det stod också att skolan sökte efter en storyberättare. Alltså en DM. Det stod att lönen skulle vara 2000 kronor per dag. Jag häpnade och började ringa som en dåre till skolan. Till slut svarade en kvinna.

–Välkommen till Utvecklingskolan, svarade kvinnan. Vad kan jag hjälpa till med?

– Jo jag såg att ni letade efter en DM för spelet Drakar och grottor, sa jag. Jag är en bra DM. Jag kan bevisa det. Jag kan ta 100 kronor i lön första dagen så riskerar du ingenting. Du kommer bli nöjd!

– Ja tack! sa kvinnan i telefonen. Vi letar efter en sagoberättare. Jag heter Marine förresten. Jag är lärare. Vi testar den här metoden eftersom vi hörde talas om det här spelet. Vi förstod att alla inte gillar det, men när vi fick veta att man inte måste spela som en ond person så bestämde vi oss för att testa. Jag och rektor Ölen kommer undersöka om spelet kan stötta kreativitet och utveckling. Jag kommer fråga barnen varje dag om vad som hänt i spelet. Det är fyra barn. Två tjejer och två killar. De är bara 12 år gamla. Jag har stort ansvar för dom. Så jag

hoppas du är någon jag kan lita på. Nu är det din tur att berätta lite om dig själv.

Hon lät så trevlig nyss, men nu låter som att det blev mycket krav plötsligt, tänkte jag.

–Jag heter Dim, berättade jag. Jag är 30 år gammal. Jag är ogift. Jag förlorade mitt förra jobb på grund av omständigheter helt utan min kontroll. Jag har varit DM i 20 år. Jag kan fixa ett bra spel. Jag kan få en grupp banditer 100 % mer spännande än vad andra kan.

– Åh du verkar vara en bra sagoberättare, sa Marine. Mister Dim, jag kommer berätta om barnen så att du vet lite mer om dem. De är de snällaste mest underbara elever i hela världen. Barnen vill också testa spelet. Så i morgon kommer alla barn med sina karaktärer som de gjort i förväg. Jag kommer att ringa dig och då vill jag veta vad som händer och vad du planerar. Jag litar på dig Mister Dim. Svik mig inte.

– Ingen fara, sa jag. Jag kommer inte ha med något olämpligt innehåll. Visst, barnen kanske har en tragisk bakgrundshistoria till sina karaktärer. Jag kommer visa respekt för deras karaktärers bakgrund.

– Bra, sa Marine. Jag ringer barnens föräldrar. Vi ses på utvecklingskolan i Grönlund i morgon. Har du koll på alla föremål till spelet? Jag vet inte vad man måste ha. Det enda jag vet är att man behöver ett karaktärspapper. Sedan vet jag inte mer.

–Det gör inget Marine, sa jag. Jag tar med mig allt som behövs. Jag kommer komma som en ädel riddare till barnen i nöd. Jag menar som en berättare.

– Jag förstår, sa Marine. God kväll Dim.

Marine la på luren. Jag var glad av två skäl. Det ena var att jag hittat ett jobb som är roligt och lätt. Det andra var lönen. 2000 för en dags spelande.

Jag började förbereda en värld. Jag gjorde en väg som leder till ett vandrarhem där man kunde få mat. Jag hade egentligen velat göra en bar. Men det är ju barn som skall spela, så jag ville inte riskera mitt jobb direkt. Jag funderade i alla fall ut en grupp skelett som antagonister för den första utmaningen. Sedan somnade jag.

Min första riktiga arbetsdag

Jag vaknade klockan klockan sju. Jag åt några varma mackor med salami, ost, senap och ketchup. Sedan tog jag bilen till Utvecklingskolan, min nya arbetsplats. Jag hade klätt mig i en t-tröja med DnD-motiv och fina svarta skor. Jag är lite mullig, har blont kort hår och bruna ögon. Jag gick in i skolan och såg en skylt på en dörr med texten "Spelrummet". Jag gick in och la mina grejer på ett bord. Jag hade med mig flera DnD-böcker och alla möjliga tärningar man behöver ha. Jag hade fyrsidiga, sexsidiga, åttasidiga, tiosidiga och tolvsidiga tärningar. Och den viktigaste av de alla: en d20, alltså en 20-sidig tärning. Men ofta vill man ha ett tal mellan ett och hundra. Då använder man två tiosidiga tärningar. En för tiotal och en för ental.

Jag satte mig ner. Men ställde mig raskt upp igen när dörren öppnades. Det kom in fyra barn och en ung vuxen. En flicka hade brun hy, svart krulligt hår och glasögon. Hon hade en bunt med papper med sig. Hon vinkade till mig. En annan flicka var smal och hade långt svart hår i en hästsvans. Hon såg exalterad ut. En mullig kille med glasögon och brunt krulligt hår såg fundersam ut. Det fjärde barnet var en pojke med blont hår och blå ögon. Han var lite större än de andra barnen. Han såg ut att vara beredd att spela. Även han vinkade till mig. Sen var det också en ung kvinna. Hon såg ut att vara 18 år gammal ungefär. Hon såg ut att vara storasyster till den blonda killen. Hon hade långt blont hår, gröna ögon och vacker kropp. Jag sa hej till barnen. Sedan pratade jag med den blonda killens storasyster.

– Hejsan! sa jag. Är det du som är storasystemen? Marine sa att det skulle vara fyra spelare, så...

– Det är jag som är Marine, sa Marine. Vad menar du?

– Åh, jag trodde du var hans storasystem, sa jag. Du ser ut som en 18-åring.

– Jag är 25 år gammal, sa Marine. Barnen är här. Jag ringer dig sedan för att höra hur det har gått. Jag måste gå nu.

– Hej då fröken Marine, sa alla barnen samtidigt. Vi kommer lära oss mycket.

Marine gick iväg. Jag och barnen satte oss ner. Barnen la fram sina karaktärspapper som de hade med sig.

– Okej barn, sa jag. Jag kommer börja spelet nu. Men berätta först om era karaktärer.

– Jag spelar som människan Pero, sa Pero. Jag har brunt krulligt hår. Jag är uppväxt på barnhem. Min klass är druid och jag tillhör sub-klassen Vildeld. Jag gillar att elda upp saker, men visar respekt för skogen. Jag har alltid velat ha en fågel Fenix som vän.

– Okej, jag kommer göra ett bra äventyr för dig Pero, sa jag. Det kommer vara ett roligt äventyr. Druid är en jättebra klass. Ja, vem vill presentera sig härnäst?

– Jag heter Lerin, sa Lerin. Jag är en hög älva. Jag har tränat svärdsteknik med älvornas speciella svärd Katenne. Det är ett snabbt smidigt svärd som passar mot alla fiender. Man använder det med två händer. Jag är modig och jag är tuff. Jag hade en pojkvän, men han gjorde slut med mig.

– Åh, du är en hög älva, sa jag.

– Jag har långt svart hår i en hästsvans, fortsatte Lerin.

– Okej, du är av kämparklass, sa jag. Bra, då kan du slåss mot fienden. Ja, vem vill berätta vidare om sina karaktärer?

– Jag är Jons, sa Jons. Jag är en människa med blondt hår. Jag bodde i ett vanligt hus en gång. Jag har levt som en vanlig människa. Pappa lämnade mamma när jag var liten. Mamma dog senare av en sjukdom. Men en dag räddade några riddare mig. Jag växte upp hos dem. Jag är ädel.

– Jaha, en paladin, sa jag. Jag hoppas din ed som du svurit inte är svår att följa. Okej, siste äventyrare., sa jag och vände mig om. Nu är det din tur att introducera dig. Sedan skall vi börja spelet.

– Jag är Girin, sa Girin. Jag är en gnome-kvinna. Jag har svart kort hår. Jag tillhör ett gnome-folk som kallas för grott-gnomer. Vi är ganska magiska. Är det okej att jag spelar ett gnome-folk som inte finns med i huvudboken för DnD?

– Ja visst, sa jag. Vad har du för färdigheter?

– Jag kan använda jordmagi, sa Girin. Jag kan göra en stenrustning som ger mig lite extra skydd. Men jag kan inte gå så långt. Fast jag kan kasta vassa stenar mot fienden.

– Det tillåter jag, sa jag. Nu kommer jag berätta om världen ni befinner er i. I en vacker värld regerade fem raser. Människor, dvärgar, älvor, orcher och gnomer hade alla varsitt land. De levde i en osäker fred. Orchererna invaderar ibland vissa människo-byar. Och vissa av gnomerna som inte är från bergen stjal från älvarna. Detta har pågått sedan urminnes tider. Men onda krafter finns.

I den här stora världen går ni på en väg som leder till ett fint vandrарhem som ligger på gränsen där de fem länderna möts. Det finns både berg och skogar i landskapet. Många bor gömda i skogarna. Men några av gnomerna bor i grottor i de gigantiska bergen. Det finns andra hemligheter gömda i världen också. Nu är ni framme vid Vandrарhemmet som heter Lilla Kultingen. Pratar ni glatt med varandra eller är ni tysta medan det råder en mystisk stämning?

– Vi vill ha det mystiskt, svarar alla. Vi vill hålla det som sker hemligt.

– Vill ni titta runt utanför Lilla Kultingen eller vill ni gå in?
frågar jag.

– Jag kollar runt, svarar Pero.

Pero slår 16 + 2. Det betyder att han slår 16 med en tjugosidig tärning och har 2 i modify-poäng.

– Du ser ett stall fullt av hö, berättar jag. Där finns också två grisar och en häst. Hästen ser ut att vara väldigt gammal.

– Jag går dit, svarar Pero.

– Jag vill träna nära vandrарhemmet, säger Lerin ivrigt och rullar 8 + 3.

– Du tränar lite men känner dig ändå inte bättre med ditt vapen, säger jag.

– Jag går in på vandrарhemmet, säger Jons och rullar 3 + 1.

– Du går in men ser inte så mycket, förklarar jag. En man i baren står och torkar muggar. På en anslagstavla sitter lappar

om lediga jobb. Det finns en trappa upp till övervåningen där sovrummen ligger.

– Jag går också till vandrarhemmet, säger Girin och rullar ivrigt tärningarna som landar på 15 + 7.

– Du ser en skum man och en vacker kvinna med fina kläder, säger jag till Girin. Det sitter också en annan man i rustning bredvid kvinnan. Ett litet brev ligger på marken.

– Jag behöver utöva självkontroll för att inte sätta eld på höet i stallet, säger Pero och rullar 7 + 2.

– Ja okej, så du är en pyroman, säger jag. Du lyckas i alla fall inte elda upp stallet. När du är på väg att tända eld på höet kommer det fram en zombie som ser dig. Rulla för zombiens initiativ.

Pero rullar 4 för zombiens initiativ. Sedan rullar han själv 13+1

– Jag kastar eld mot zombien, säger Pero. Kommer jag råka elda upp stallet?

– Kanske, säger jag och rullar för zombien. Han fick 19. Han undviker dig Pero. Men nu skall du rulla en d100.

– Okej, säger Pero och rullar 51.

– Stallet eldas inte upp, säger jag. Men zombien tänker äta ditt kött. Vi rullar för zombiens attack. 16 + 3. Zombien biter dig hårt. Nu slår vi för skada. 6 + 1 blev det. Du är väldigt skadad. Rulla för din constitution save, eller con save som vi säger, för att inte bli smittad av en sjukdom.

– Okej jag rullar, säger Pero och slår 2 + 2.

– Du har blivit smittad av sjukdomen svull-öga, säger jag. Du har svårt att se saker.

– Kan jag kolla om jag ser zombien? frågar Lerin. Eller är jag för långt bort?

– Du kan se zombien, men du är lite för långt bort för att kunna hjälpa, svarar jag. Vill du rulla för smidighet för att snabbt komma fram och attackera zombien?

– Okej, jag springer fram till zombien, säger Lerin och rullar 15 + 3. Sen attackerar jag zombien med min Katenne. Jag rullar 11 + 5 för attack och 7 + 5 i skada.

– Du kapar zombiens huvud, säger jag. Zombiens livlösa kropp faller ner på marken.

– Jag använder ett motgift på mitt svullna öga, säger Pero och rullar 14 + 3.

– Du lyckas häva svullnaden, berättar jag. Och du Jons, du och Girin har inte sett vad som hänt, så vad gör du?

– Jag går till mannen som har baren, säger Jons. Jag pratar med honom för att få information.

Jons rullar 11 + 5.

– Hej äventyrare, säger mannen i baren. Åh, du är en paladin. Kan du hjälpa mig? Min fru och dotter har inte kommit tillbaka idag. Jag är orolig.

– Var inte orolig, säger Jons. Jag skall rädda dem. Jag bryr mig om alla liv som herren har skapat.

– Tack så mycket, säger mannen i baren. Du och dina vänner, om du har några, kan få ett rum här gratis.

– Okej Girin, säger jag och vänder mig till henne. Vad gör du då?

– Jag smyger mig fram mot den vackra kvinnan jag såg, säger Girin och rullar 12 + 6.

– Du lyckas smyga fram, berättar jag. Hennes vakter märker ingenting. Så vad gör du då?

– Jag stjälar från henne, säger Girin och rullar 16 + 4.

– Du lyckas stjäla 300 kopparmynt, säger jag. Kvinnan märker ingenting. Vill du försöka stjäla mera?

– Ja, svarar Girin och rullar 14 + 4.

– Du lyckas ta 200 kopparmynt till, säger jag och vänder mig till Pero. Pero, vad gör du nu?

– Jag sitter och vilar för att få tillbaka hälsan, säger Pero.

Pero rullar 19 och är nu helt återställd.

– Lerin, vad gör du då? undrar jag.

– Jag går till vandrarhemmet, svarar Lerin och rullar 11 + 4

– Du ser en mystisk man, berättar jag. Vill du gå och prata med honom? Nej, vänta. Helt plötsligt kommer det fem banditer. En är en orch, resten är människor.

– Ha ha ha, skrattar orchen. Det här verkar som en bra plats att ta. Men hör upp. Inga rörelser. Jag skall bara råna stället. Du där, mannen i baren, jag ser att du kan slåss, men håll dig stilla

för din egen skull. Jag vill att du ger oss allt. Och du riddare som står nära den unga damen, inga rörelser sa jag.

– Vad gör du? säger den vackra flickan som Girin nyss stulit ifrån.

– Ner på marken... börjar riddaren.

Orchens gäng skjuter pilar mot riddaren, men alla missade.

– Jag smyger fram och tänder eld, säger Pero. Du kan rulla för att se om jag klarar det.

Jag rullar för Pero. Jag rullar tärningen en gång för varje bandit. Tre av de fem banditerna blir skadade.

– De får fyra i skada, säger Pero.

– Du får rulla för initiativ också, säger jag.

Pero och de andra rullar alla för initiativ. Pero slår 17, Lerin får 8, Jons får 6 och banditerna hamnar på 14.

– Jag tänder eld på dem igen, säger Pero.

– Jag slår för de tre banditerna säger jag. 14, 13 och 11. Två av de tre blir träffade av din magi och skadade.

– Hur mycket? frågar Pero och slår samtidigt en femma.

– Så mycket att två av banditerna dör, säger jag. De som är kvar attackerar Girin då hon ser ut att vara ett lätt byte. Vi rullar. 13 och 14 blev det. Det blir skada 10. De slår ner dig på ett så brutalt sätt att jag inte ens kan beskriva det, säger jag till Girin. Du är döende. Du får rulla dödstärningen.

– Girin rullar 2 samtidigt som banditledaren attackerar Lerin, säger jag. Banditledaren missar, men hånar Lerin ändå. Du kommer göra honom rik säger han.

– Du kommer ångra dig bandit, säger Lerin. Jag kommer besegra dig. En kvaard!

– Menar du "En garde"? säger jag.

– Jag rollspelar., säger Lerin. Jag pratar en elvisk dialekt från mitt skogsland. Jag rullar nu. 10+5 blev det. Och skada 7 + 5.

– En av banditerna får sin hand kapad och skriker av smärta, säger jag. De andra banditerna blir rädda. Banditledaren säger att de skall ta den nobla flickan och sedan sticka iväg. Deras prioritet är att kidnappa men deras vän är samtidigt allvarligt skadad. Vad väljer ni att göra nu? Jons, vad gör du? Vill du slåss eller vill du rädda din vän Girin som är skadad?

– Jag springer och räddar Girin, säger Jons och rullar samtidigt en femma.

– Du lyckas med det, säger jag. Men du kan inte göra något annat. Gör du hjärt- och lungräddning på Girin?

– Ja, svarar Jons och rullar 7.

– Du lyckas inte hjälpa henne, säger jag. Banditerna springer mot den nobla flickan. Vi rullar. 8 och 17. Den ena banditen håller fast flickans ben och den andra håller fast hennes armar. Släpp mig! ropar den nobla flickan. Den ena banditen håller för hennes mun med handen. Vad gör du då Pero?

– Jag sätter eld på banditledaren, säger Pero.

– Banditledaren försöker undvika attacken, säger jag. Vi rullar för honom. 2 blev det. Han blir ordentligt träffad. Rulla en d8 för skada.

– Skada 6, säger Pero efter att han rullat tärningen.

– Banditledaren dör och elden slocknar, säger jag. De andra banditerna flyr. Jons, du har en överraskningsattack att använda. Dom går precis förbi dig. Vad gör du?

– Jag håller fast banditen som håller för den nobla flickans mun, säger Jons och rullar 7.

– Banditerna lyckas fly med flickan, säger jag. Men hennes livvakt springer efter. Han försöker hålla fast en av banditerna. Vi rullar igen. 13. Banditen hade tur. Livvakten missar. Flickan mumlar. Livvakten skriker. Ni får 200 XP, experience points. Faran är över just nu, men någon borde hjälpa Girin. Hon håller på att dö.

– Jag ger henne min medicindryck, säger Jons.

– Hon vaknar till liv, säger jag. Det är magi, så ifrågasätt inte. Girin är nu på level 2. Det är du också Lerin. Ja, det var allt för idag. Bra jobbat. Det var första gången och det gick så här bra. Vi ses imorgon. Hej då.

– Tack för spelet, sa Lerin och Girin i kör.

– Hej då, sa Jons och Pero samtidigt.

Jag gick hem. Det här var ju jätteroligt. Jag tänkte att jag borde sagt att jag kan ta 300 kronor per dag för att säkra att jag verkligen får ha kvar jobbet. Jag satte mig ner då plötsligt Marine

ringde. Jag tog upp luren och försökte låta professionell när jag svarade.

– Hej Marine, sa jag. Det har gått jättebra. Det var roligt. Alla sköter sig bra. De besegrade tre banditer. Pero och Lerin besegrade också en zombie.

– Men hur är storn? frågade Marine. Vad har hänt hittills? Jag har läst barnens karaktärer. De har bra fantasi. Men vad är en älva och en gnom för nånting?

– Jo älvor, började jag. Tänk dig de som skjuter pilar i Sagan om ringen. Du vet han med...

– Ja, Legolas ja! avbröt Marine mig. Jag hade en sån stor crush på honom. Ja, han är älva. Nu vet jag. Men en gnom då? Vad är det?

– En gnom är en liten varelse, sa jag. Tänk dig de som städar hemma och tar hand om djuren och vill ha lite gröt som betalning.

– Ja, vad trevligt, sa Marine. Men hon är en grott-gnom. Hon har magi och är en rogue. Jag vet inte riktigt vad det betyder. Hon som spelar älvan är en krigare. Pero är en pyroman. Jons är en ädel människa. Det som hände i äventyret var att det kom banditer och en nobel flicka hade blivit kidnappad. Flickan hade en livvakt. Men Girin stal från flickan. Det borde väl ge konsekvenser?

– Nej, hon rullade bra och lyckades komma undan med stölden, förklarade jag. De kommer att rädda den nobla flickan sen. Men jag kan titta på deras karaktärsblad och göra en bättre story.

Marine tog fram barnens karaktärsblad. Jag satte mig ner och läste dem noga. Sedan kom jag på en ny vändning på historien.

Arbetsdag 2

– Välkomna till den andra underbara dagen av vårt DnD-äventyr, sa jag. Vi börjar direkt. Ni är på väg för att rädda den nobla flickan. Livvakten följer också med. Efter en promenad kommer ni till en grotta.

– Jag kollar efter fotspår, säger Pero och rullar en tvåa.

– Du hittar fotspår, säger jag. Det ser ut att vara spår av människa. Spåren leder ut ur grottan. Följer ni efter dem?

– Ja, svarar alla i mun.

– Ni är i en skog nu, säger jag. Ni får rulla allihop för att se om ni känner av något.

Alla rullar varsin tärning. Tillsammans blir det 56.

– Ni hör något som rasslar i buskarna, säger jag. En björn visar sig. Men björnen har gälar som en fisk. Björnen får syn på er och börjar morra. Ni får rulla för initiativ.

Pero slår fem. Lerin får en tia. Jons slår ett. Girin en åtta och livvakten får tretton. Jag rullar för björnen. Det blev en sju.

– Dö din best, skriker Livvakten, berättar jag. Han attackerar björnen med sitt svärd. Jag rullar för livvakten... Oj! 20 fick han. En ren tjuga! Ha ha ha. Livvakten kapar huvudet av monstret och ni får 300 XP, experience points, för det. Jons och Pero, ni går upp i level.

– Jag vill se vad det är för ett djur, säger Pero och rullar 6 + 5.

– Du vet inte vad det är för ett djur, berättar jag.

– Jag begraver djuret, säger Jons och rullar 10.

– Ja du begraver björndjuret, säger jag. Sedan fortsätter ni längs vägen. Plötsligt ser ni tre banditer. Det är två människor och en högalv. Högalven verkar vara en låssmed. Eller så är det en tjuv. Ni får rulla för om de ser er eller inte.

Alla rullar tärningarna igen. 41 blir summan totalt.

– Banditerna upptäcker er, säger jag. Det är högalven som ser dig Lerin först. Han försöker flörta med dig. Jag rullar för högalven. 18 fick han. Han går fram mot dig Lerin och smeker din kind.

– Jag sparkar honom mellan benen, säger Lerin och rullar 2.

– Du råkar snubbla när du skall sparka, berättar jag. Högalvan kysser dig på kinden och håller samtidigt fast dig. Sedan kastar han sömnmagi mot dig. Nu behöver du slå tärningen för att se om du blir påverkad av hans magi. Du är ju en älva så du rullar med övertag.

Lerin rullar 19.

– Du somnar inte, säger jag. Du kan attackera honom med ditt svärd om du vill.

– Jag hugger honom, säger Lerin och rullar 14 + 5.

Jag slår för högalvens skada. 8 + 5 blir det.

– Du hugger honom mitt itu, säger jag. Högalvan dör. Nu får ni alla rulla för initiativ.

Pero slår en trea. Lerin får 13. Jons får tre. Girin rullar 17. Självlår slår jag för livvakten och banditen. De får 14 respektive 8.

– Jag hugger en bandit med min dolk, berättar Girin och rullar 12 + 5.

– Banditens skada blir 2 + 2 säger jag efter att jag rullat. Livvakten fortsätter att attackera den skadade banditen. Jag rullar och ser vad som händer. 15 + 6 för attack. Jag rullar för skadan. 8 + 3. Okej. Banditen dör.

– Jag attackerar den sista banditen säger Lerin och slår 17 + 5 samt 8 + 5 för skada.

– Okej, även den sista banditen dör, säger jag. Vad gör ni sen?

– Jag tittar runt för att se om jag hittar något, säger Lerin och rullar 12 + 4.

– Du hittar 150 kopparmynt, säger jag.

– Jag eldar upp alla döda banditer så att de blir näring till moder natur, säger Pero och rullar en etta.

– Du tappar kontrollen över elden, berättar jag. Skogen börjar brinna. Spring för livet!

– Jag ber till skaparen att släcka elden, säger Jons och slår ivrigt 12 + 1.

– Du lyckas inte, säger jag. Elden sprider sig. Ni kommer dö. Men ett eldmonster som ser ut som en människa kommer fram.

– Har ingen av er lärt sig att tända eld i skogen, säger Eldmonstret. Vänta, jag fixar det.

– Eldmonstret absorberar elden, berättar jag. Sedan ser han dig Pero. Han blir glad och går fram till dig. Men ingen fara, han går ner i temperatur till säker grad så att du inte skadar dig.

– Åh min lilla grabb, hur mår du? säger Eldmonstret. Men vad har du gjort? Du kunde eldat upp dina fyra kompanjoner. Jag borde ha följt med dig, men du sa att det inte behövdes.

– Pappa, jag gjorde ett misstag, säger Pero. Förlåt mig. Jag kommer vara mer försiktig.

– Eldmonstret berättar att han måste gå, säger jag. Något har hänt i världen. Han säger åt dig Pero att vara försiktig. Ni går till vägen. Rulla för att se vad som händer.

Alla rullar. 34 sammanlagt. Riktigt dåligt.

– Ni kollar runt och ser 5 banditer, säger jag. Alla är människor. De har en stor vagn med sig som är full av vargar. Nu får ni rulla för att se om ni lyckas smyga.

Alla rullar ännu en gång. 52 totalt.

– Ni lyckas smyga fram, säger jag. Vad gör ni nu?

– Jag attackerar en av dem, säger Girin och rullar $18 + 3$.

Skadan blir 6.

– Den ena banditen blir mycket skadad, säger jag. Han får en hjärnskakning.

– Jag attackerar också en av banditerna, säger Lerin och rullar $11 + 5$.

Nu blir skadan $7 + 5$.

– Den ena banditen dör, berättar jag. De andra ser dig.

– Jag springer fram och kastar min eld mot dem, säger Pero.

– Banditerna rullar för att undvika säger jag. Två av dem undviker attacken, men du träffar en. Han får 4 i skada och blir därmed lite tilltufsad.

– Jag attackerar dom med min klubba, säger Jons och rullar 19.

– Skadan blir 1 + 3, berättar jag. En bandit till dör. Livvakten attackerar en bandit. En annan bandit försöker släppa ut vargarna. Vi rullar för att se vad som händer. Det blev 15. Han lyckas släppa ut vargarna som nu hotar er. Nu skall vi rulla för initiativ. Det blev 15 för Pero, 20 för Jons, 6 för Girin, 17 för livvakten och 3 för Vargarna.

– Jag attackerar banditerna, säger Lerin och rullar 15 + 5. Skada blir 6 + 5.

– Jag attackerar den andra banditen säger Girin och rullar en ren 20.

– Du slajsar en bandit, säger jag och tar ett djupt andetag. Sedan kastar du små knivar mot vargarna. Dom dör allihop. Ni är på level 3 nu. Livvakten går till den skadade banditen och sparkar till honom. Sedan säger han åt honom att berätta vart de har tagit den nobla flickan. Livvakten rullar 10 nu.

Alla tittar på mig spänt för att få veta vad som händer sedan.

– H-h-Hon är i grottan..., förklarar jag att banditen stammar fram. Följ vägen så. Mer hinner han inte säga förrän livvakten hugger honom i magen så att han dör. Livvakten säger att ni måste skynda er till grottan. Rulla för att se om ni hittar något.

Alla rullar varsin tärning. 45 blir summan totalt.

– Ni ser fyra banditer som vaktar grottan, säger jag.

– Jag kallar på en eld-ande, säger Pero och rullar $10 + 3$.

– Okej, du kallar på en eld-ande, säger jag. Hon dyker upp nära banditerna. Banditerna försöker undvika elden. Vi rullar och ser vad som händer för banditerna. 20, 11, 15 och 13. Två av dom lyckas undvika attacken. De andra tar skada.

– Jag kastar en magisk sten mot en av de skadade banditerna, säger Girin och rullar $10 + 5$. Det blir skada 2.

– Banditen är väldigt skadad, säger jag.

– Jag attackerar också, säger Lerin och rullar $9 + 5$. Skada blir $7 + 5$.

– Du slajsar en bandit, berättar jag. Tre kvar.

– Jag attackerar! ropar Jons och rullar $19 + 6$. Skada blir $4 + 3$.

– Du besegrade ytterligare en av banditerna, säger jag. Livvakten attackerar också. Vi rullar. $18 + 3$ blev det. Skada $5 + 3$. Det betyder att banditen dör. Men sedan kommer det två pilar flygande mot er.

– Min eld-ande tar det mesta av smällen, säger Pero.

– Smart gjort, säger jag. Vi rullar och kollar. $12 + 4$. En pil träffar eld-anden. Skada blir $5 + 3$.

– Min eld-ande attackerar tillbaka, säger Pero och rullar $17 + 2$. Skadan blir $1 + 2 + 3$.

– Eld-anden tar tag i banditen, berättar jag. Han skriker av smärta.

– Jag kastar min magi "eld-hand" mot banditerna, säger Pero.

– Banditerna försöker undvika attacken, säger jag. Men det är svårt. Det är stor kraft i den. De blir träffade. Det blir 5 i skada. En av banditerna dör. Eld-anden absorberar honom i sin kropp. Nu är det bara en bandit kvar.

– Jag kastar en sten mot honom, säger Girin och rullar 17. Skada blir 6.

– Den siste banditen dör berättar jag. Ni ser grottan framför er nu.

– Jag skickar fram min eld-ande för att kolla, säger Pero. Då får vi ljus också.

– Okej, eld-anden går före, säger jag. Vi rullar. 11 + 2. Hon ser 3 banditer och 2 orcher inne i grottan. Nu får ni rulla för initiativ.

Pero slår 9, Lerin 11, Jons 12, Girin 12 och livvakten 3.

– Jag slår för banditerna och orcherna, säger jag. Banditerna får 15 och orcherna 13.

– Banditerna attackerar livvakten berättar jag. Livvakten rullar 10, 14 och 3. En attack träffar. Det blir 2 + 2 i skada.

– Jag tar och attackerar banditerna med en sten, säger Girin och rullar 8 + 4.

– Du missar, säger jag. Orcherna attackerar eld-anden Jag rullar för deras attack. 3 + 12. De får in en träff. Skadan blir 9 + 3. Livvakten attackerar en av banditerna, Jag rullar för honom. 13 + 4. Det blir 3 + 3 i skada. En bandit blir skadad.

– Jag fortsätter attacken säger Jons och rullar 14. Skadan blir $7 + 3$ den här gången.

– En bandit dör, säger jag.

– Jag hugger mot en av banditerna, säger Girin och rullar 1.

– Du snubblar och en orch attackerar dig, säger jag. Vi rullar $11 + 3$. Skada 4.

– Jag attackerar också banditerna, säger Lerin och rullar 1.

– Du skämtar, ett igen! säger jag. Orcherna försöker hålla fast dig. Rulla minst 7 för att ta dig loss från dom.

Lerin rullar 14.

– Du lyckas ta dig loss, säger jag. Pero, nu är det din tur.

– Jag kastar min magi "brinnande hand" mot orcherna, säger Pero.

– De försöker undvika attacken, säger jag. Två av dom lyckas, den tredje blir skadad. Skada 6.

– Jag använder min eld-ande för att attackera en orch, säger Pero. Jag rullar. 18! Skada blir $7 + 2 + 3$.

– Eld-anden slår orchen, säger jag. Han brinner upp. De två banditerna attackerar dig nu Lerin. Vi rullar. $13 + 8$. En träffar. Skada 6.

– Jag hugger en bandit, säger Girin och rullar 5.

– Du missar, säger jag. En orch attackerar Lerin. Vi rullar igen. $12 + 3$. Skada $1 + 3$.

– Jag slår orchen, säger Jons och rullar $11 + 5$. Skada blir $1 + 3$.

– Orchen tar skada säger jag. Livvakten attackerar också orchen. Vi rullar. $19!$ Skada blir $9 + 3$. Orchen dör.

– Jag kastar eld mot banditerna, säger Pero.

– Banditerna försöker undvika attacken, berättar jag. Vi rullar igen. $3 + 9$. De blir skadade. Skada 4. Banditerna brinner upp. Nu kan ni gå djupare in i grottan. Ni kommer till ett stort rum. Där ser ni 5 orcher. Rulla för att se om ni blir upptäckta eller inte.

Alla rullar samtidigt. 38 blir det.

– Det räcker inte, säger jag. De upptäcker er. Rulla för initiativ.

Pero slår 8. Lerin får han också 8. Jons lyckas få 18. Girin slår 14.

– Jag slår för livvakten, säger jag. 5 blir det. Nu slår jag för orcherna. De får 17.

– Jag försöker skrämma orcherna säger Jons och rullar 1.

– Du lyckas inte skrämma dom, berättar jag. Du blir rädd själv istället. Orcherna ser detta och attackerar dig. Vi rullar. 2, 10, 5, 12 och 3. Alla missar dig! Vilke tur du har Jons.

– Jag kastar en magisk sten mot en orch, säger Girin och rullar 1.

– Du skämtar med mig, utbrister jag. Två ettor på raken! Stenen missar men hamnar på Jons huvud istället. Han tar 4 i skada. Det är en del men han kan nog repa sig. Vad gör du nu Lerin?

- Jag attackerar också en orch, säger Lerin och rullar 11 + 5. Skada blir 3 + 5.
- En orch blir skadad, säger jag.
- Jag skickar min eld-ande för att elda upp dom, säger Pero. Det är eld-andens sista krafter.
- Okej, ja det kan du göra, säger jag. Vi rullar för orcherna. 7. De blir träffade. Skada 8. En av dem dör.
- Jag kastar min eld-hand mot resten, säger Pero.
- Orcherna försöker undvika, säger jag. Vi rullar och kollar om de lyckas. 7 visar tärningen. Dom blir träffade. Skada 11. Alla dör.
- Jag kollar om jag ser nåt annat i grottan då, säger Pero och rullar 15 + 2.
- Du ser en lucka i marken, säger jag. Du öppnar luckan. Det finns en metallstege precis under öppningen. Vill ni gå ner eller inte?
- Vi kan rösta, säger Girin. Alla skriver varsin lapp. "Ja" eller "Nej"
- Okej, jag kollar lapparna säger jag. 2 ja och 3 nej. Ni går inte ner då?
- Nej, det gör vi inte, svarar alla.
- Jaha, säger jag. Men nu ser ni ett stort rum här framför er i grottan. Vill ni försöka smyga framåt.
- Ja, svarar alla samtidigt.

Alla rullar varsin tärning. 67 blir summan.

– Ni lyckas smyga in i rummet osedda, berättar jag. Ni ser ett troll som sitter på en tron på ena sidan av rummet. Från stolens ena ben går en kedja. I slutet på kedjan sitter en ädel flicka. Det är hennes fot som är fastkedjad. Hon har en svart handduk runt munnen. Hon gråter. Livvakten blir rasande nu. Han försöker kontrollera sina känslor. Jag rullar. 15. Han tar ett djupt andetag. Vad gör ni?

– Jag kastar en eld-anda, sa Pero. Jons kan använda sina paladin-krafter. Lerin kan attackera samtidigt som Girin kan smyga fram och befria den ädla flickan.

– Bra plan, utropar alla.

– Jag smyger fram, säger Girin och rullar 20.

– Du smyger mot henne, berättar jag. Hon ser dig. Du lägger ett finger mot dina läppar. Sedan dyrkar du upp låset på hennes fotboja. Hon blir fri. Ni smyger iväg tillsammans till resten av gruppen. Nu kan du göra en attack mot trollet och sedan hoppas kunna springa iväg.

Girin rullar en ren tjuga.

– Du skämtar med mig! Två stycken 20 på raken! Jag har lagt en timme på att beskriva det här trollet och du bara hugger honom på direkten! Men okej, trollet dör och ni får 3000 XP. Livvakten tar av flickans munkavel. Hon kysser honom. Han rodnar, men kysser tillbaka.

– Jag visste att du skulle rädda mig, säger den ädla flickan. Ja, jag älskar dig.

– Jag älskar dig också, säger Livvakten. Men jag är bara en livvvmm.

– Hon tystar honom med ännu en kyss, berättar jag. Ni lyckas rädda flickan och hon överlever. Ni får 2000 XP. Flickan och livvakten går till vandrarhemmet Den Lilla Kultingen. Ni andra hittar luckan i marken i grottan igen. Vill ni kliva ner där nu?

– Ja, vi går ner där, säger alla.

– Ni klättrar ner. Ni kommer ner till ett rum. Ni ser 4 kopparkistor. Rulla varsin d100.

Alla rullar. Pero får 13. Lerin får 6, Jons 99 och Girin 73.

– Jons du hittar en magisk helig klubba, säger jag. Den ger dig mer attack och mer karisma. Den kan åstadkomma skada mellan 1 och 12. Dessutom får du + 1 i AC, alltså armor class. Du hittar även 10 silvermynt. Och Girin, du hittar en magisk ring. Ringen skyddar dig så att du inte kan bli förgiftad. Även du hittar några silvermynt. 5 stycken. Ni andra lyckas inte hitta någonting. Ni går tillbaka till vandrarhemmet. Vad gör ni sen?

– Jag läser på lappen som vi hittade tidigare i vandrarhemmet, säger Jons.

– På lappen står det att någon har kidnappat vandrarhemmets ägare Herr Nöff. Du kommer ihåg vad han heter eftersom du pratade med honom förut. Hans fru heter Griselin och hans dotter Klövelina. Sedan tittar du på en karta som är uppritad på lappen. Det finns en väg utmärkt. Vägen leder till ett berg.

– Bra jobbat, säger jag. Vi ses nästa gång. Ni har varit jätteduktiga idag.

– Tack för spelet, säger alla i kör.

Jag gick hem. Det hade varit en jättetrevlig spelomgång, trots att jag inte kunnat använda min boss, tänkte jag.

Sedan ringde Marine. Jag berättade vad som hade hänt. Hon var nöjd och sa att hon tyckte spelet lät trevligt. Hon sa också att hon var stolt över att barnen lyckades rädda den ädla flickan.

– Du jobbar bra med barnen, sa Marine. Fortsätter du så här bra har du en plats.

Jag svalde djupt medan hon gav mig beröm.

Arbetsdag 3

– Välkomna allihop, sa jag och la fram tärningar, kartor samt papper och penna. Nu spelar vi. Jag hoppas vi kommer ha det trevligt.

Jag tog upp tärningarna och la fram karaktärspapprena.

– Ni går fram till berget, sa jag. Rulla för att se om ni ser något.

Alla slog en tärning var. Summan blev 23.

– Ni går vilse, förklarade jag. Men plötsligt hör ni något prassla i buskarna.

– Jag smyger fram och tittar, säger Girin och rullar 6 + 6.

– Du lyckas inte smyga, berättar jag. En björn ser dig! Rulla för initiativ allihop.

Girin slår 15. Pero får 15, Lerin 4 och Jons 12. Jag slår för björnen som får 3.

– Jag hugger björnen, säger Girin och rullar 16 + 5. Skadan blir 1 + 2.

– Du skrapar björnen lite, berättar jag.

– Jag använder en eld-ande mot björnen, säger Pero.

– Jag slår för björnen, säger jag. En fyra. Björnen blir skadad av elden runt eld-anden. Det blir 8 i skada.

– Min eld-ande går nu till attack mot björnen, säger Pero.

– Jag rullar för björnen igen, säger jag. $15 + 2$ Skada blir $4 + 2 + 4$.

– Jag kastar rök mot björnen också, säger Pero.

– Björnen andas in röken, säger jag. Vi slår och ser vad som händer. 18. Björnen blir inte påverkad av röken.

– Jag går fram och slår björnen med min heliga kraft, säger Jons och rullar $8 + 7$.

– Det blir skada 36, säger jag. Du slår huvudet av björnen! Den dör. Nu kan ni rulla för att se om ni förnimmar något.

Alla rullar varsin tärning. Det blir 51 tillsammans.

– Ni hör att det rasslar i buskarna, säger jag. Ni ser plötsligt tre nya björnar!

– Jag säger till min eld-ande att använda alla sina krafter för att skada björnarna, säger Pero.

– Björnarna ser inte eld-anden, så de har handikapp på den här attacken, säger jag. Nu rullar vi för att se om björnarna lyckas undvika. $9 + 9 + 2$. Det blir skada 20. Björnarna fattar eld.

– Jag använder min magi "eld-hand", säger Pero.

– Björnarna försöker undvika attacken, säger jag. Vi rullar. $1 + 4 + 15$. Resultatet blir att två av björnarna blir så skadade att de dör. De brinner helt enkelt upp.

– Vänta, säger Pero. Låt den sista björnen leva. Han förtjänar att leva. Jag rullar för att övertala mina vänner.

Pero slår en trea.

– Nej, det räcker inte, säger jag.

– Jag attackerar björnen, säger Lerin och rullar $4 + 13$. Skada 11.

– Björnen dör, säger jag. Ni fortsätter vandringen. Det är en väg med raviner vid sidan framför er. Gå till grottan. Rulla varsin tärning för att kolla efter vad ni ser.

Alla rullar. Det blir 49 totalt.

– Ni ser massor av hål i väggarna, säger jag.

– Jag använder mina sinnen, säger Pero och rullar $14 + 8$.

– Du tar ett djupt andetag och mumlar för dig själv, säger jag. Du hör ljud därinne i väggarna. Vad gör du nu?

– Jag kastar attacken eldhand med full kraft mot ett hål, säger Pero.

– Tänk om det är ett barn fast därinne? säger jag. Men okej då. Vi rullar. $12 + 3$. Skada 23. Du skämtar med mig! Det tog två timmar för mig att skriva om det här mötet. Hursomhelst. Det brinner i hålet. Ut faller 25 gobliner. Alla döda. Sedan hör ni något igen. 8 hob-gobliner kommer gående. Rulla för initiativ.

Pero slår 9, Lerin får 10, Jons rullar 20 och Girin får 5. Hob-goblinerna får 8.

– Jag attackerar dem, säger Jons och rullar 19 och 19 .

– Du får in ett hårt slag, säger jag.

– Onda fiender, känn min ädla vrede! utropar Jons och slår $20 + 5$. Skada blir $5 + 5$.

- En hob-goblin dör och en annan blir skadad, berättar jag..
 - Jag attackerar den skadade hob-goblinen, säger Lerin och rullar 16 + 6. Skada blir 2 + 6. För min andra attack rullar jag 6 + 6.
 - Hob-goblinen dör, berättar jag. Men ytterligare en till går emot dig nu. Du slår mot honom men missar.
 - Jag använder min attack brinnande hand, säger Pero.
 - Jag slår för de 6 hob-goblinerna som är kvar, säger jag. De får 5. De blir träffade. Skada 17. Alla dör. Ni vann mot dem. Nu ser ni en grotta framför er. Vill ni vila lite?
 - Ja! svarar alla i mun på varann.
 - Jag rullar en d100 för att se om nåt händer under natten, berättar jag. 7 blev det.
- Gruppen har riktigt tur, tänker jag för mig själv.
- Ni vaknar upp efter natten och ser en karta ligga framför er, berättar jag. Det finns också ett brev. Bägge dokumenten är gjorda i ett material som inte kan brinna. Det är Peros styvpappa Herr Eld Element som har lämnat detta till er.
 - Hej lilla Pero, säger Peros styvpappa som står intill nattlägret. Jag såg att du brände upp dina fiender med hjälp av din eld-kontroll. Jag hittade en lycko-kista åt dig. Jag vet att man inte skall köpa dom, det händer ju aldrig att man vinner, men det kanske händer idag. Lycka till.
 - Okej allihop, sa jag. Rulla en d100.
- Pero slår 12, Lerin 33, Jons 62 och Girin 98.

– Jons, du hittar en magisk dolk, berättar jag. Den för tur med sig och gör så att du får en critical hit på 19 till 20. Den gör också 1 till 6 i skada. Ni andra hittar inget utan fortsätter gå till vägen.

– Jag har en dålig känsla av detta, säger Lerin. Jag vill känna om något är fel. Jag rullar. 5 + 4.

– Du känner inte av något konstigt, berättar jag.

– Jag vill också se om jag kan känna något, säger Pero och rullar 9 + 6.

– Ni märker inget, berättar jag.

– Jag vill gömma mig, säger Girin och rullar 10 + 7.

– Du hittar ett ställe att gömma dig på, ett hål i marken, säger jag.

– Jag befäller besten att visa sig, säger Jons och rullar 19 + 6.

– Du skämtar med mig, utropar jag. En gigantisk jordmask kommer upp ur hålet.

– Jag hugger masken bakifrån, berättar Girin och rullar 16. Skada 21.

– Jag attackerar jättemonstret med mitt vapen säger Jons och rullar 15 + 6. Skada blir 52. Jag rullar igen. 9 + 7.

– Det blir träff, säger jag.

– Jag attackerar jättemasken, säger Lerin och rullar 12 + 7. Det blev träff!

– Jag springer fram och hoppar mot larvens mun, säger Pero och rullar 14 + 1.

– Du lyckas hoppa, säger jag. Du landar på larven och håller dig fast. Du klättrar fram till larvens mun. – Jag rullar tärningen och använder min kraft eld-hand som jag kastar i munnen på larven, säger Pero.

– Du rullar 4, säger jag. Masken blir träffad av elden. Skadan är större inuti så rulla en d12 istället för en d6 för skada. Okej, det blev 32 i skada. Larven är beredd att slåss för sitt liv. Ni får alla rulla för initiativ nu.

Alla slår varsin tärning.

– Okej, säger jag. Pero slår 14 för initiativ, Lerin 18, Jons 18 Girin 19 och masken 16.

– Jag hugger masken, säger Girin och rullar 12 + 6. Det blir 4 + 2 i skada.

– Jag attackerar larven med ett heligt slag, säger Jons och rullar 5.

– Det blev miss, säger jag. Rulla igen. 16 + 6. Skada blir 18.

– Jag hugger också mot larven, säger Lerin och rullar 8 + 6.

– Det blir skada 22, säger jag. Rulla igen för att se vad som händer. 14. Jaha, masken försöker äta dig nu Pero. Vi rullar för att se om den lyckas. 11 + 4. Masken lyckas, du hamnar inuti maskens mage.

– Jag kastar min magi, säger Pero.

– Du måste rulla väldigt högt för att klara dig, berättar jag.

Pero rullar 12+2.

– Du lyckas delvis med magin, berättar jag. Du kastar den hårt, men du blir också skadad. Både du och masken tar skada. Masken tar 36 i skada och dör.

– Jag skär upp maskens mage för att rädda Pero, säger Lerin och rullar 7 + 6.

– Du lyckas inte, säger jag. Larvens skinn är för hårt.

– Jag ber till turgudarna att lyckas säger Girin och rullar 14 + 6. Jag vill skära en väg ut för Pero.

– Du lyckas, berättar jag. Pero kommer ut, men han är bränd och skadad. Ni får 5000 XP för masken.

– Jag använder min heliga hand för att läka hans sår, säger Jons och rullar 17.

– Du får 2 inspirationspoäng, berättar jag. Du kan rulla för att läka också om du vill, men om du rullar dåligt så får Pero inte sin hälsa tillbaka helt. Hans sår behöver tid att läka också. Det går att ordna om ni vilar. Så, vill ni vila eller fortsätta?

– Vi vill vila, svarar alla samtidigt.

– Ni vilar lite, berättar jag. Sedan går ni vägen längs ravinen tills ni kommer till en skog med träd utan löv. Efter ännu en stund kommer ni till en grotta.

– Jag vill elda upp träden, säger Pero och slår en etta.

– Du eldar träden, säger jag. Men mellan träden står en enhörning som andas in den giftiga röken. Hästen dör. Sedan hör du en röst.

– Vatten! hörs en röst ropa Rök! Släck elden!

– Alla får hjälpas åt att släcka elden, säger jag. När elden har slocknat ser ni att vädret ändras. En kvinna kommer framspringande mot enhörningen. Kvinnan har blå hy, vita läppar och vitt hår.

– Nej, snälla, snälla vakna, säger rösten igen. Snälla, lämna mig inte.

– Vad tänkte du på Pero?, sa Jons. Se vad du har gjort!

– Det var inte meningen, sa Pero. Jag trodde träden var monster.

– Den främmande kvinnan med blå hy ser er, berättar jag. Det är en vattenkvinna. Hon kommer bli arg av hämnd och vrede.

– Ni mördade min enhörning! utbrister kvinnan. Ni kommer att få betala för detta.

– Det var jag, säger Pero. Allt är mitt fel. Om det är någon som måste ta ett straff så är det jag. Förlåt.

– Så du erkänner din skuld? sa kvinnan. Men jag har ett problem. Om ni hjälper mig så låter jag er leva.

– Vad är det du vill? frågade Lerin.

– Jag vill att ni går till grottan där borta, sa kvinnan. I den finns det heligt vatten. Om ni ger mig vattnet låter jag er gå.

– Okej, vi gör det, sa Pero.

– Ni går till grottan allihop, berättar jag.

– Jag kastar fram min eld-ande igen, säger Pero.

– Eld-anden går in i grottan, berättar jag. Då plötsligt faller det stora blod-iglar från grottans tak. En igel hamnar ovanpå eld-anden, men brinner genast upp. Tre blodiglar är kvar.

– Jag kastar min vanliga eld-attack, säger Pero.

– Iglarna får 4 på tärningen. Skada blir 10. Det betyder att alla blir skadade.

– Jag attackerar iglarna, säger Lerin och rullar $9 + 6$. Skada $2 + 6$. Jag rullar igen. $16 + 6$, skada $4 + 6$.

– Två av iglarna dör, berättar jag.

– Jag attackerar den sista igeln, säger Jons och rullar $12 + 7$. Skada blir $2 + 6$.

– Den sista blodigeln dör, säger jag. Ni fortsätter med eld-anden i förväg. Lerin, du får rulla för dexterity save, alltså om du behåller din fingerfärdighet.

Lerin rullar $12 + 4$.

– Det finns ett slemmigt nät på marken, berättar jag. Men du lyckas undvika nätet Lerin. Nu får ni rulla allihop för att kolla om ni kan se fienden.

Alla rullar. 62 blir det tillsammans.

– Ni ser fienden, säger jag. Framför er står en jättestor igel med 4 slemmiga tentakler. Det är den som har skjutit ut nätet tidigare. Rulla för initiativ.

Pero slår 16. Lerin får 1. Jons 6 och Girin slår 20. Igel får 19.

– Jag kastar sten mot monstret, säger Girin och rullar $19 + 6$.
Skada 15.

– Igeln skjuter nät mot dig Girin, berättar jag. Den har ett övertag. Rulla för vad du har för handikapp.

Girin rullar 15.

– Bra jobbat Girin, säger jag.

– Jag säger åt min eld-ande att använda alla sina krafter igen, säger Pero.

– Vi rullar, säger jag. En femma. Ingen blir träffad av eld-andens explosion.

– Då testar jag med min eld-hand, säger Pero.

– Då rullar vi och kollar, säger jag. $9 + 3$. Igeln tar mycket skada. En tentakel går av.

– Jag attackerar besten med mitt heliga slag, säger Jons och rullar $13 + 7$. Skada blir 39. Jag får rulla igen. $12 + 7$. Träff!

– Den stora igeln förlorar ännu en tentakel, berättar jag.

– Jag attackerar också, säger Lerin och rullar en 4. Jag slår igen. $19 + 7$. Skada blir $10 + 7$.

– Igeln blir än mer skadad, berättar jag.

– Jag kastar sten mot igeln, säger Girin och rullar 17.

– Skadan blir 13, säger jag. Ytterligare en tentakel går sönder. Men igeln fortsätter attackera med sina kvarvarande tentakler. Den slår mot Lerin. Vi rullar och ser vad som händer. $8 + 13$.

Igel'n träffar. Lerin tar 3 i skada. Igel'n blir starkare och kräks plötsligt ut en annan stor igel. Det är en igel-vakt.

– Jag eldar upp dem, berättar Pero.

– Vi rullar för igel'n, säger jag. 1. Du skämtar! Igelvakten dör direkt och Igel-bossens 2 kvarvarande tentakler försvinner.

– Jag attackerar med ett heligt slag igen, säger Jons och rullar 1.

– Du snubblar rakt mot igelns mun, säger jag. Igel'n börjar tugga på dig. Du tar 24 i skada.

– Jag hugger mot igel'n, säger Lerin och rullar $16 + 7$. Det blir 15 i skada. Jag rullar igen. $11 + 7$.

– Igel'n dör, berättar jag. Ni får 5000 XP vardera. Ni går vidare. Ni kommer till ett rum fullt med vatten. Det står fyra guldistor där. Rulla varsin d20.

Jons rullar 17. Girin får 19. Pero får 14 och Lerin slår 9.

– Girin, du hittar ett armband som gör att man blir snabbare, säger jag. Du får + 2 i snabbhet. Samtidigt gör armbandet också så att du kan slå 50/50 om du vill för att undvika en attack om du blir utsatt. Men det går bara att använda tre gånger per dag.

– Jag ger armbandet till Lerin, säger Girin.

– Åh, tack, säger Lerin.

– Jons, du hittar en bättre rustning som skyddar dig mot hugg-attacker, berättar jag.

– Jag tar rustningen, säger Jons och går till det heliga vattnet.

– Jag vill också ha vatten, säger Pero och rullar 12 + 3.

– Du lyckas ta mycket vatten Pero, säger jag. Ni går vidare och kommer till den mystiska kvinnan. Ni får inget tack av henne. Hon bara försvinner. Vill ni vila här i grottan innan ni går vidare för att titta på kartan?

– Ja, vi vill vila, svarar alla.

– Jag rullar för att se om något händer, säger jag. 32 blev det. Ni sover en stund. Men sen kommer det fram ett skelett. Rulla för att känna om ni märker det.

Alla rullar varsin tärning. 28 blir summan totalt.

– Ingen vaknar, berättar jag. Men då plötsligt ringer en mobiltelefon. Den tillhör tjejen som spelar Girin. Hon svarar. Det är hennes mamma som ringer. Vi andra hör att mamman påminner om att hon har bokat en Spa-dag och att det är dags att gå hem nu.

– Inga problem, säger jag. Din karaktär har ändå precis blivit tillfångatagen av skelett. De andra sover en stund till. Och där är den här dagens omgång slut.

Barnen gick hem. Jag ringde till Marine.

– Ja du hörde att en av tjejerna skall på spa med sin mamma. Men åh vad trevligt spel du har. Några har berättat för mig vad som hänt.

– Det är ingen fara, sa jag. Jag har planerat för detta. Hennes karaktär har blivit tillfångatagen av skelett.

– Men åh vad spännande, sa Marine. Jag hoppas dom andra lyckas lösa problemet.

Arbetsdag 4

Det märktes att alla var ivriga att komma igång.

– Var nu smarta och försiktiga när ni skall rädda Girin, sa jag. Ni har nu vaknat till en ny dag. Ni går ut ur grottan och går till berget på andra sidan savannen. Dags att rulla allihop.

Alla slår varsin tärning. 53 blir det totalt.

– Du skämtar! utbrister jag. Men okej. Ni ser 75 skelett. Det finns en stor stenbumling på berget ovanför skeletten. Men det ser ut som att stenen är en fälla. Men kanske kan ni använda stenen mot skeletten?

– Vi gör det! säger alla i kör.

– Då får ni rulla för att smyga, säger jag.

Alla rullar igen. 36 totalt.

– Ni lyckas smyga, säger jag. Ni kommer fram till den stora stenen. Nu behöver ni rulla för att se om ni lyckas flytta stenen.

Alla rullar tärning igen. 42 blev det denna gång.

– Ni lyckas putta stenen, säger jag. Alla skelett dör. De blir helt krossade. Ni får 10000 XP var. Nu går ni in i grottan för att se vad som finns där.

Alla rullar igen. 21 blir resultatet denna gång.

– Ni trillar ner i en grop, berättar jag. Ni blir skadade. Alla får 12 var i skada. Men plötsligt hör ni något. Ni ser ett stort skelett. Han ryter högt. Rulla för initiativ.

Alla rullar. 20, 19, 18 respektive 17 blir resultatet. Det är monstret som får 17.

– Du skämtar med mig! En perfekt sifferföljd på 20, 19, 18, 17! Det händer aldrig! Men, okej. Skelettet dör av en magisk anledning. Era sår läks.

– Varför slogs vi inte mot skelettet? säger Pero.

– Ni fick 20, 19 och 18. Skelettet fick 17. Ni fick den högsta sifferserien. Det händer liksom aldrig! Jag tycker inte ni behöver slåss mot monstret helt enkelt. Nåväl. Ni går till den smala grottingången där borta. Rulla för att se om ni ser något.

Alla rullar. Det blir 32.

– Ni ser 30 skelett som spelar trummor, förklarar jag. Ett skelett har svarta kläder på sig. Ni ser en kvinna tillsammans med Girin inne i grottan. De är fastbundna i kedjor i en offersten. Trummorna går fortare och fortare. Skelettet med de svarta kläderna stiger fram och höjer rösten.

– Kära familj och skelettvänner, utropar jag med en mörk röst föreställande skelettledaren. Vi har två nya skelett här. Eller rättare sagt, vi kommer göra de till skelett så att de blir fria från sitt kött. Då kommer världen inte ha några konflikter med olika raser. Alla skall vara skelett! Alla skall med!

– Alla skall med! utbrister alla skelett i kör.

– Jag kan se er, säger jag som skelett-ledaren. Han vänder sig mot oss. Kom fram, säger han. Ni kan bli skelett ni också.

– Släpp dem, utropar Jons. Vad håller ni på med?

– Vi gör alla mänskliga varelser till skelett, berättar jag med skelett-ledar-rösten. Om alla är skelett har vi inga konflikter. Ingen behöver mat. Ingen behöver döda djuren. Världen kommer bli bättre om alla är skelett! Alla skall vara skelett!

– Jag beordrar er att släppa fångarna nu genast, säger Jons och rullar 10 + 7.

– Vänta, vi kan väl prata skelettiserat med varandra, säger jag med skelett-ledarens röst.

– Eh, harklar sig Jons.

– Okej, svarar jag. Jag drar ner på antalet skelett-skämt.

Med skelett-ledarens röst berättar jag att det skall bli en duell. En mot en. Vinnaren tar allt.

– Vem slåss mot dräparskelettet? säger jag högt med skelettrösten.

– Jag utmanar, säger Jons.

– Ha ha ha, skrattar jag elakt med skelett-rösten. Lycka till. Du kommer möta en av kungens bästa krigare. Han fick till och med sitt namn före han visade sina förmågor som dräpare. Alla fiender är rädda för honom. Kungen insåg att hans vishet och kraft är väldigt stor. Så stor att han till och med fick tronen av kungen.

– Du Jons utmanar skelett-dräparen, säger jag. Ni går allihop till en arena. Inne på arenan står ett stort skelett med en tvåhandsyx. Han har rustning och hjälm med ett horn.

– Jasså, du är min motståndare, säger jag med en skelett-röst. Jag kommer slåss med all min kraft. Så håll inget tillbaka. Ha-ha-ha.

Spelarna tittar på varandra.

– Rulla för initiativ nu, säger jag.

Jons slår 1 och skelettet får 16.

– Nu kommer jag, säger jag med skelett-rösten och rullar 15 + 6.

– Jag använder mitt heliga slag, säger Jons. Jag rullar. 19 + 6 blev det. Skada blir 24 + 14. Jag kan attackera två gånger, så jag använder mitt heliga slag igen. Nu rullade jag 18. Skada blev 20 + 16.

– Skelettrustningen får små repor på sig, säger jag. Han attackerar dig Jons. Vi rullar för skelettet och kollar vad som händer. 17. Det blir skada 15. Skelettet slår dig med sin ena hand. Vi rullar igen. 18. Skada 3 + 5.

– Jag slår honom återigen med mitt heliga slag, säger Jons och rullar 13 + 6. Skada blir 21 + 13. Okej, jag försöker igen.

Jons rullar 3.

– Du missar, berättar jag. Skelettet attackerar dig med all sin kraft. Vi rullar tärningen. 11 + 6. Han slår mot dig med sin ena hand men missar. Vad händer nu? Vi tar tärningen igen. 12 + 6. Skelettet missar eftersom du har +20 i rustningsklass. Så, nu är det din tur igen.

– Jag slår honom med mitt heliga slag ännu en gång, säger Jons och rullar 20.

– Sjävklart, utbrister jag. Du slår sönder skelettet. Alla andra skelett blir rädda för dig. Alla får 25000 XP.

– Ah, nej, skriker skelett-ledaren. Snälla, döda oss inte. Vi kommer inte ge gåvan till någon annan. Vi lovar.

– Ni räddar Girin och kvinnan, berättar jag. Kvinnan visar sig vara fru till mannen som har vandrarhemmet.

Barnen fortsatte rollspelet på egen hand. De berättade om sina liv medan de bestämde sig för att gå till vandrarhemmet. Väl framme berättar de att kvinnan kysste sin make när hon fick se honom igen men att hennes man samtidigt berättar att han inte vet var deras dotter är. Det finns också en annan man i vandrarhemmet. Han sitter ensam vid ett bord och ser mystisk ut med en huva på sig.

– Jag går fram till den mystiske mannen, säger Jons. Jag ber honom berätta vad han sett. Jag rullar. 14 + 7.

– Du lyckas få honom att prata, berättar jag. Mannen berättar att dottern följde med en man med fina kläder. Det var möjligen en vampyr. Mannen säger att den förmodade vampyren gav honom pengar för att hålla tyst.

– Jag slår den mystiska mannen på käften för att få honom att berätta mera, säger Jons och rullar 8 + 3.

– Du slår honom så hårt att han förlorar två tänder, berättar jag. Mannen pekar åt vilket håll flickan och vampyren gick. De tog vägen mot slottet. Ni bestämmer er för att följa efter. På stigen ser ni plötsligt ett monster. Monstret har massor av huvuden. Det är både orm- och fågelhuvuden.

Kroppen är som en stor metallkula. Monstret är verkligen jättelikt. Nu får ni rulla för initiativ.

Alla rullar. Pero slår 3, Lerin 8, Jons 9, Girin 16 och monstret får en femma.

– Jag attackerar monstret med min tur-dolk, säger Girin och rullar 9 + 7.

– Du missar, berättar jag.

– Jag slår monstret med mitt heliga slag, säger Jons och rullar 14 + 8. Skada blir 14 + 15. Jag rullar igen. 15 + 7. Skada blir 21 + 6 denna gång.

– Jag hugger monstret, säger Lerin och slår tärningen. 12 + 9. Skada 14. Jag slår igen. 6 + 9.

– Du missar monstret med din andra attack, säger jag. Monstret attackerar istället Jons med sin yxa som monstret håller i. Vi rullar. 8 + 8. Miss! Monstret attackerar med yxan igen. Vi rullar. 11 + 8. Monstret missar ännu en gång. Monstret attackerar en sista gång. 10 + 8. Miss åter igen.

– Jag kastar en liten eld-magi, säger Pero.

– Monstret slår 9 + 1, säger jag. Det blir skada 11.

– Jag attackerar monstret med mitt heliga slag, säger Jons. Vi rullar. 12 + 7. Det blir skada 21 + 15. Jag attackerar med ett heligt slag igen. Först rullar vi tärningen. 17 + 7. Skada 12 + 8.

– Jag attackerar också, säger Lerin och rullar 15 + 8. Skada 15. Jag hugger honom igen. Vi rullar. 13 + 9. Skada 13.

– Jättemonstret är förbannad nu och attackerar Lerin, berättar jag. Vi rullar. 18 + 8. Monstret attackerar igen. Vi rullar 6 + 8. Nu gör monstret en sista attack. 9 + 8. Monstret träffar Lerin som tar 3 + 6 i skada.

– Jag attackerar, säger Girin och rullar 11 + 8. Skada 1 + 4.

– Jag attackerar monstret med mitt heliga slag, säger Jons och rullar en ren 20.

– Bra kämpat, monstret dör, berättar jag. Alla får 10000 XP var. Ni fortsätter att gå längs vägen mot vampyrslottet. Slå tärningen för att se om ni ser något.

Alla slår gemensamt. 63 totalt.

– Ni ser fyra kistor, berättar jag. Rulla en d100 för att se vad ni hittar i dem.

Pero får 79, Lerin slår 69, Jons 72 och Girin 21.

– Pero, du hittar en eldstav, säger jag. Den gör så att din eld-magi blir starkare. Du kan göra mer skada med eld. Det är också så att ju mer vishet du har desto mer skada gör du med din eld-magi. Ni går vägen fram till slottet där vampyren bor. Rulla för att se om ni kan komma dit utan att något händer.

Alla rullar. Det blir 24 totalt.

– Ni har kommit vilse nu, berättar jag. Ni ser en grupp med vatten-element som dränker träden.

– Jag kastar en eld-hand, säger Pero.

– Vatten-elementen försöker undvika attacken, säger jag.

Vi slår. En fyra fick de. Det betyder att de förlorar $16 + 4$. Fyra av dem evaporiseras. Ni får 400 XP var.

– Jag hugger dem, säger Jons och rullar $10 + 7$.

– Du träffar, berättar jag. Det blir $3 + 5$ i skada. En av dem dör.

– Jag använder min vindslajs nu, säger Lerin och rullar $10 + 7$.

– Du träffar 3 av dem, berättar jag. De tar $4 + 9$ i skada. Det räcker för att de skall dö. Nu får ni ytterligare 300 XP var. Ni går vidare och kommer till en stor bro.

– Jag kollar runt, berättar Pero och rullar 2.

– Du ser inget speciellt, säger jag. Du går över bron då en stor sten plötsligt kommer flygande. Rulla för smidighet för att undvika den.

Pero rullar $5 + 3$.

– Du blir träffad, berättar jag. Du förlorar 10 HP, alltså hälsopoäng. Sedan ser ni ett stort demontroll. Han ville att ni skulle dö av stenen så att han kunde äta era själar. Trollet skrattar.

– Jag använder mitt heliga slag igen, säger Jons och rullar $7 + 7$.

– Du missar, berättar jag.

– Jag attackerar trollet, berättar Lerin

– Jag attackerar också, säger Lerin och rullar $17 + 7$. Jag rullar för nästa attack. $18 + 7$. Det blir skada 27.

– Jag attackerar även jag, säger Girin och rullar 4.

– Du missar helt och hållet, berättar jag.

– Jag kastar min eld-hand mot trollet, säger Pero.

– Trollet skrattar, berättar jag. Men han rullar 10 och blir skadad. Skada 14. Trollet tar sats och blåser ut eld. Ni får rulla allihop för att försöka undvika attacken. Jons, du blir av med 7 liv. Sedan försöker troll-demonen klösa dig Jons. Vi rullar. 13 + 6. Han missar.

– Jag slår honom med mitt heliga slag, berättar Jons och rullar 15 + 7. Skada blir 23 + 6. Jag slår igen. 19 + 7. Skada blir 19 + 12.

– Jag hugger honom, säger Lerin och rullar 2. Jag rullar igen. En etta

– Du snubblar, berättar jag. Troll-demonen tar dig. Sedan flyr han med dig.

– Jag springer efter och hoppar på trollet, säger Girin och rullar 6.

– Du lyckas inte, berättar jag. Trollet springer iväg med Lerin. Ni måste rädda henne.

– Jag säger åt trollet att släppa mig omedelbart, säger Lerin och rullar 10.

– Trollet säger åt dig att vara tyst, säger jag.

– Jag skall rädda dig Lerin, säger Jons. Jag springer efter trollet. Jag rullar. En sju.

– Du såg inte vilken väg trollet försvann, säger jag.

- Jag kallar fram en eld-ande, säger Pero. Jag vill att hon skall hitta Lerin. Jag rullar. En trea.
- Du lyckas kalla fram eld-anden, säger jag. Hon kramar dig. Du är immun mot hennes eld. Sedan hör ni några röda gobliner. De är 85 stycken.
- Jag säger åt min eld-ande att elda upp dem, säger Pero och rullar en ren d20.
- Du skämtar med mig! utbrister jag. Jag försöker göra ett bra äventyr och då måste ni rulla en ren 20! Men okej, alla gobliner dör. Ni får 8500 XP vardera. Ni tittar runt och ser ett hål i väggen som leder vidare till en grotta.
- Lerin kan vara där inne, säger Jons. Vi går in och räddar henne.
- Vi byter scen här, säger jag. Lerin, det är din tur nu att rollspela. Gör du ett bra jobb får ni alla ytterligare 8000 XP var.
- Låt mig gå, säger Lerin till troll-demonen. Vad vill du? Jag rullar för att skrämma troll-demonen. En tvåa.
- Du skrämmer honom inte, berättar jag.
- Sjung för mig lilla fågel, säger demon-trollet. Du kommer bli min fru.
- Han kommer nära dig, säger jag till Lerin. Du är bunden runt en träpåle. Trollet tänkte smeka din kind men han rullade en femma, så han missade att smeka dig.
- Rör mig inte, säger Lerin. Mina vänner kommer att hitta mig. Jag rullar. 18.

- Trollet blir rädd och springer iväg, säger jag.
- Jag går efter och letar efter trollet, säger Pero och rullar 11.
- Du ser inget, berättar jag.
- Jag kollar också om jag ser honom, berättar Girin och rullar 14 + 6.
- Nu ser ni demon-trollet, säger jag.
- Jag attackerar trollet, säger Pero och rullar 15. Skada blir 14 + 11. Jag rullar igen. 15 + 7. Nu blir det skada 18 + 8.
- Demontrollet dör, berättar jag. Ni får 30000 XP var. Ni ser Lerin bunden. Ni går fram och befriar henne och går då upp till level 2. Sedan går ni till slottet. Ni är precis på väg att gå in då 10 likätare faller ner.
- Jag frågar om vi kan gå in, säger Lerin och rullar 1.
- Likätarna attackerar, berättar jag. Rulla för initiativ.
- Pero slår 20, Lerin 15, Jons får 1, Girin slår 17 och likätarna får 15.
- Jag kastar eld mot likätarna, berättar Pero.
- Du försöker kasta eld, förklarar jag. Men likätarna rullar en ren tjuga. Det är de som attackerar dig nu. Du får 21 i skada.
- Jag hugger mot en av likätarna, säger Girin och rullar 12 + 7. Skada blir 1 + 5.
- Fienderna attackerar Girin istället, berättar jag. De rullar 15. Skada blir 18 liv.

– Jag använder min heliga kraft för att förstena dem, berättar Jons och rullar 20. En ren tjuga!

– Ni vann, de bli alla förvandlade till sten, berättar jag och tar ett djupt andetag. Ni får 6000 XP allihop. Sedan går ni in i slottet. Nu får ni slå för att se om ni känner av något.

Alla rullar. Det blir 46 tillsammans.

– Ni ser en gigantisk zombie med kedjor komma gående, berättar jag. Zombien ser er. Rulla för initiativ.

Pero slår 10, Lerin 12, Jons 4, Girin 2 och zombien får 19.

– Zombien använder sina kedjor och slår mot Lerin, säger jag. Vi rullar. 7 + 8 blev det. Zombien missar med sina kedjeslag. Zombien skriker för full hals och rullar igen. 20! Det betyder att alla förlorar var sin tur. Zombien har övertag och attackerar med kedjorna igen. Jons, du får rulla först.

Jons rullar 17 + 7.

– Du förlorar, berättar jag. Zombien både binder och biter dig. Du förlorar 7 HP. Du får slå för vad som händer. Jaha. 15 + 8. Du tar 30 i skada. Rulla för att se om du blir infekterad eller inte.

Jons rullar 20.

– Självklart! utbrister jag. Du är så helig. Din skapare gör så att dina sår läker lätt och lyser vitt. Zombien brinner upp på grund av det heliga ljuset. Nu är zombien försvunnen och ni ser tre olika trappor att gå i. En som leder ner till en källare, en som leder upp och en som går upp till en spegel.

– Vi går till spegeln, säger alla i mun på varandra.

– Ni går till spegeln där ni ser era spegelbilder, säger jag. Spegelbilderna tar aktivt tag i er och skickar er till spegelvärlden där allt är motsatsen till vår värld. Pero, du ser din spegelvända motsatskopia. Det är en hon. Hon har långt blont hår i stället för mörkt och kort. Hon använder vattenmagi i stället för eldmagi och vill därför blöta ner allt. Lerin, du är en ninja. Jons, du är en kvinna i stället för man. Din spegelklon är en mörk riddare med en piska som vapen. Girin, du är en ädel man. Den här ädla mannen är dock inte är lika modig som du är.

– Men vad har vi här? utbrister Lerin-klonen. Det verkar som att vi kan komma till den riktiga världen.

– Men-men Lerin, du är så oskuldsfull som adelskvinna, säger Jons-klonen. Jag kommer inte skada dig. Blink-blink.

– Och jag är en galning som bara vill elda upp folk i din värld, säger Pero-klonen till Pero själv.

– Snälla, snälla, jag vill bara stoppa alla djup-gnomer, säger Girin-klonen.

– Ni demoner må ta våra skepnader, men ni kan aldrig kopiera våra själar, säger Jons.

– Okej, du vill slåss! säger Jons-klonen. Visst, vi kan duellera mot varandra en mot en. Fyra ronder. Vinnaren kan gå ut ur spegeln. Vad säger ni?

– Visst, säger alla i kör.

– Okej, säger Girin. Vi skriver namn på lappar och lägger i en skål och drar lott. Den person vars namn står på lappen ni drar måste ni slåss mot.

Alla skriver sina namn på en lapp, viker ihop den och lägger i skålen.

– Okej, dags att dra lott, säger jag.

– Men-men, det verkar som att jag kommer slåss mot den sötaste i gruppen, du Lerin, säger Jons-klonen.

– Jag slåss mot Jons, säger Lerin-klonen.

– J-j-jag slåss m-m-mot p-p-Pero, säger Girin-klonen.

– Då slåss jag mot den andre Pero, säger Girin.

– Ni sitter här någonstans, säger jag. Det är Lerins tur att slåss mot Jons-klonen först.

– Jag kommer besegra dig, säger Lerin.

– Åh kanske det, säger Jons-klonen. Men innan vi börjar, säkerhetsordet är "snälla, jag klarar det inte".

– Lerin, du kan börja att attackera Jons-klonen, säger jag.

– Jag hugger henne, säger Lerin och rullar 10 + 8. Oj, miss. Jag hugger igen och rullar. 2. Jaha. Miss.

– Jons-klonen använder sin piska mot dig, berättar jag. Hon rullar 5 + 8. Hon använder piskan igen och rullar 20 den här gången.

– Men, det verkar som att jag har fångat dig din sötnos, säger Jons-klonen.

– Jons-klonen lutar sig fram för att kyssa din mun, berättar jag till Lerin.

– Nej, snälla, jag klarar det inte, utropar Lerin.

– Ett magiskt ljus teleporterar er till ett väntrum, berättar jag. Spegel-klonerna far iväg till sitt egna ställe. Nästa fajt är Jons mot Lerin-klonen.

– Äntligen en värdig motståndare, utbrister Jons-klonen. Vi får se vem som är bäst på att hantera sina vapen.

– Jag kommer att besegra dig, säger Jons till Lerin-klonen.

Jons får 17 i initiativ. Lerin-klonen får 20.

– Du skämtar med mig! utbrister jag. Okej Jons, det här händer inte ofta. Men du fick alltså 17 och din motståndare 20. Du får in ett slag i magen på motståndaren så att han svimmar. Det står 1-1. Ni teleporterar er bägge till respektive hörna. Nästa fajt är Pero mot Girin-klonen.

– Jag kommer bränna dig, säger Pero.

– V-vi b-behöver inte s-s-slås, säger Girin-klonen och rullar 15 + 7.

– Han försöker övertala dig att ge upp, säger jag till Pero. Rulla för smarthet.

Pero rullar 17 + 4.

– Du lyssnar inte, berättar jag.

– Jag kastar en eld-ande nära honom, säger Pero.

– Girin-klonen försöker undvika elden runt eld-anden, berättar jag. Han rullar 18 och lyckas med det.

– Då kastar jag eld mot Girin-klonen, säger Pero.

– Girin-klonen försöker undvika även den här attacken, säger jag. Han rullar $10 + 4$. Då tar han 42 i skada. Han försöker också...

– Jag skall nog tysta honom, avbryter Pero och rullar 15.

– Girin-klonen försöker ta sig loss från Peros grepp, men utan att lyckas, berättar jag. Eld-anden ger Girin-klonen en kyss som därmed tar 12 i skada.

– Jag kastar eld mot Girin-klonen, säger Pero.

– Han försöker undvika elden, säger jag. Men eftersom eld-anden håller fast honom så har han ett handikapp vid tärningsslaget. Han måste rulla två tärningar och använda den som visar minsta siffran.

Girin-klonen rullar $6 + 7$ och tar 34 i skada.

– Du besegrade honom, säger jag. Nu lyser ett starkt ljus. Det är en teleporteringsstråle som teleporterar er till ett hörn där fajten skall ske. Det är den sista fajten nu. Girin mot Pero-klonen.

– Jag kommer ge dig en gåva, säger Pero-klonen.

– Ja-ja, kolla bakom dig, säger Girin. En blå kanin! Jag rullar igen. $11 + 1$.

– Vi rullar för Pero-klonen, säger jag. $15 + 4$. Hon går inte på det.

– Jag attackerar henne, säger Girin och rullar $14 + 7$. Skada blir $6 + 3 + 4$.

– Jag kastar en vatten-ande, säger Pero-klonen till Girin. Han kommer nära dig.

– Rulla för att inte bli skadad av vatten-andens kyla, säger jag.

Girin rullar 2.

– Du tar 20 i skada, säger jag. Sedan kastar Pero-klonen istappar mot dig. Rulla för att undvika dem.

Girin rullar $11 + 7$.

– Du lyckas undvika attacken berättar jag.

– Jag hugger mot Pero-klonen med min dolk, säger Girin och rullar $15 + 7$. Skada blir $5 + 4 + 3$.

– Hon kastar en vattenbubbla över ditt huvud, säger jag. Rulla för att hålla andan.

Girin rullar $11 + 2$.

– Du kvävs och förlorar 25 HP, säger jag.

– Jag attackerar henne med min dolk igen, säger Girin och rullar $15 + 7$. Skada blir $2 + 4 + 3$.

– Hon kastar istappar mot dig, säger jag. Rulla för att undvika.

Girin rullar $13 + 5$.

– Du lyckas undvika attacken, berättar jag. Men vatten-elementen sprängs på grund av den starka kylan. Rulla för kondis för att inte bli påverkad av kylan.

Girin rullar $18 + 4$.

– Du lyckas undvika attacken, berättar jag.

– Jag hugger igen, berättar Girin och rullar 18. Skada blir 15 + 4 + 3.

– Hon kastar en is-skiva mot dig, säger jag. Rulla för att undvika den.

Girin rullar 17 + 4.

– Hon missar dig, berättar jag.

– Jag hugger igen, säger Girin och rullar 10 + 7. Skada blir 6 + 4 + 3.

– Du vann mot henne, säger jag. Pero-klonen trillar ner på marken. Alla spegel-kloner är besegrade. Ni får 30000 XP var. Sedan kommer ni ut ur spegeln. Vart vill ni gå nu? Till källaren?

– Nej, vi vill gå till vinden, säger alla samtidigt.

– Okej, ni går upp till vinden, berättar jag. Rulla för att känna efter om det händer något.

– Ni märker en gigantisk bönsyrsa sitta på en gren, berättar jag. Bönsyrsan sover och snarkar högt. Den har röda horn och en stor skorpionsvans. Men plötsligt vaknar den och hoppar ner på marken.

– Men - men, säger bönsyrsan. Det verkar som att vi har två starka män här som kan ge mig starka barn. Men först kommer jag äta era huvuden.

– Ni får alla rulla för initiativ nu, förklarar jag.

Pero rullar 16. Lerin får 13, Jons 10, Girin 9 och bönsyrsan slår 2.

– Jag kastar min eld-hand mot insekten, säger Pero.

– Syrsan försöker undvika attacken, säger jag. $14 + 6$. Hon lyckas undvika.

– Jag hugger syrsan, säger Lerin och rullar $9 + 8$. Träff! Det blir skada blir 17 . Jag attackerar igen. En trea. Miss denna gång.

– Jag smyger mig fram mot bönsyrsan, säger Girin och rullar 2 .

– Hon ser dig, berättar jag. Hon biter dig. Jag rullar för syrsan. 2 blev det. Du lyckas kontra hennes attack. Rulla för att skada henne.

Girin rullar för skada som blir $3 + 4 + 3$.

– Jag attackerar insekten med heligt ljus, säger Jons och rullar $17 + 7$. Skada blir $22 + 9$. Jag rullar igen. $12 + 7$. Skada blir $29 + 13$ denna gång.

– Jag smyger en gång till, säger Girin. Jag tar vägen bakom Jons. Jag rullar. $17 + 7$. Skada blir 25 .

– Monstret använder sin specialattack döds-klyven, berättar jag. Vi rullar. $20, 20, 20$ och $20!$ Du skämtar med mig! $4 \cdot 20$ i rad. Det händer bara inte!. Okej, tack för spelet. Det var kul, men ni dog. Nästa gång får ni göra nya karaktärer.

– Vänta lite, jag använder min eld-ande som får ta smällen, berättar Pero. Sedan springer jag ifrån slutet. Hej då.

De andra barnen skrattade.

– Ni tre dog medan Pero sprang iväg, berättar jag. Han lämnar er och lever vidare med sin eldelement-styvppappa.

Sedan gick alla hem. Marine ringde efter ett tag. Hon hade då redan fått veta vad som hänt. Hon sa att jag gjorde ett ganska bra jobb. Storyn i äventyret var bra tyckte hon.

Jag satt hemma i min soffa och undrade vad som hade hänt om barnen besegrat monstret. Men man vet aldrig hur det slutar. Det är just sånt här som kan hända i Dungeons and Dragons.

www.mediabyrandv.se