

REGLER OG VEILEDNING

For den voksne spillederen – for barn 4-6 år

VERSJON 2

Én T6. Høye kast er gode. Alle helteegenskaper er mellom 1 og 6.

BARNEROLLESPILL

FØR DERE STARTER

Dette er et enkelt, D&D-lignende; fortellerspill. Den voksne beskriver verden, viser kort og stiller spørsmål. Barna sier hva heltene gjør. Målet er en kort og trygg historie sammen.

Dere trenger

- Én vanlig sekssidet terning (T6)
- Ett karakterkort per spiller
- Eventyrhefte, kart og møtekort
- Blyant, viskelær og saks til den voksne

Den voksnes jobb

Spør: «Hva gjør helten din?» Godta morsomme ideer. Bruk terningen bare når utfallet er spennende eller reglene sier det.

TRYGG TONE

Ingen helter dør. Null hjerter betyr bare bevisstløs til kampen er over.

KARAKTERKORTET

Alle helter har 15 poeng fordelt på fire egenskaper. Alle verdier er mellom 1 og 6.

Faste kampegenskaper

ANGREP – kryssede sverd: Legges til terningkastet når helten angriper.

FORSVAR – skjold: Bestemmer hvor vanskelig helten er å treffe.

Ressurser som krysses ut

HELSE – hjerter: Kryss ett hjerte ved treff.

MANA – magisk stjerne: Kryss én mana ved helbredelse eller magisk pil.

VIKTIG

Kryss bare over hjerter og mana. Angrep og forsvar krysses aldri ut.

15 poeng per helt

KLASSE	HJERTER	ANGREP	FORSVAR	MANA
Dverg	6	3	5	1
Kriger	5	6	3	1
Tyv	4	5	4	2
Alv	4	4	4	3
Prest	4	3	4	4
Magiker	3	4	4	4

VANLIG ANGREP

På sin tur velger helten våpenangrep, helbredelse, magisk pil eller en formular helten har fått i et eventyr.

Slik angriper helten

- Spilleren peker på en fiende.
- Treffmålet er $5 +$ fiendens forsvar.
- Rull én T6 og legg til heltens angrep.
- Likt eller høyere treffer.
- Treff betyr ett krysset hjerte.

BARNET TRENGER IKKE REGNE

Spillederen kan si: «Du må få 4 eller mer på terningen.»

Naturlige kast

Naturlig 1 bommer alltid.

Naturlig 6 treffer alltid og gir angriperen tilbake én brukt mana.

Fiendens tur

Fienden angriper etter helten med samme regel. Treffmålet er $5 +$ heltens forsvar. Fiender får normalt ikke tilbake magi ved naturlig 6.

MAGI

Magi brukes i stedet for et vanlig angrep.

Helbredelse

ÉN MANA = ETT HJERTE TILBAKE
Helbred helten selv eller en våken alliert.

Magisk pil

ÉN MANA = ETT AUTOMATISK SKADEPOENG
Velg én fiende. Ingen terning er nødvendig.

Magisk pil kan ikke treffe en figur eventyret sier ikke kan angripes.

Personlige gaver etter eventyr 1

HVER HELT FÅR ÉN GAVE
Åpne: Én mana åpner én synlig lås.
Beskyttelse: +1 forsvar.
Angrepskraft: +1 angrep.
Navn og utseende tilpasses helteklassen. Ingen verdi kan bli høyere enn 6.

Skatt etter eventyr 2

Morgengløden
Følget får ett gratis Lys per eventyr. Én valgt helt lærer også Lys og kan bruke 1 mana for å lyse opp et rom eller avsløre skjulte spor, skrift og symboler. Lys gjør ikke skade.

Få magi tilbake

- Etter hvert fullført møte får alle tilbake én brukt mana.
- Naturlig 6 på et vanlig angrep gir angriperen én brukt mana.
- Ingen kan få mer mana enn kortet viser.

Et møte kan være en kamp, gåte eller annen tydelig scene. Spillederen sier når møtet er fullført.

NÅR EN HELT MISTER ALLE HJERTER

Helten blir bevisstløs. Legg kortet på siden. Helten kan ikke angripe eller bruke magi. Fiender angriper ikke en bevisstløs helt.

En bevisstløs helt kan ikke helbredes eller vekkes under kampen. Etter kampen forteller vennene hvordan de hjelper, og helten våkner med ett hjerte.

Hvis alle heltene blir bevisstløse, avslutter spillederen kampen og lar en vennlig figur vekke dem. Historien fortsetter.

Eksempel

Alven har 4 angrep. Goblinen har 2 forsvar, så treffmålet er 7. Spillederen sier: «Du må få 3 eller mer.» Terningen viser 3. Tre pluss fire er sju, så angrepet treffer.

Goblinen har 3 angrep og angriper dvergen med 5 forsvar. Treffmålet er 10. Bare en naturlig 6 kan treffe.

SPILLEDERENS HUSKELISTE

- Vis kortet til figuren eller fienden.
- Ta med eventuell +1 fra heltenes personlige gaver, men aldri over 6.
- Helten velger våpenangrep, helbredelse, magisk pil eller en lært formular.
- Treffmål = 5 + forsvarerens forsvar.
- T6 + angriperens angrep må nå treffmålet.
- Naturlig 1 bommer. Naturlig 6 treffer og gir én brukt mana tilbake.
- Treff betyr ett krysset hjerte.
- Én mana helbreder ett hjerte, gir ett automatisk treff, bruker Åpne eller skaper Lys.
- Morgengløden gir ett gratis Lys per eventyr.
- Etter et fullført møte får alle tilbake én brukt mana.
- Null hjerter betyr bevisstløs, aldri død.
- Stopp eller forkort hvis barna mister interessen.

God avslutning

La hvert barn si én ting helten gjorde bra. Avslutt mens leken fortsatt føles morsom.