# REGLER OG VEILEDNING

For den voksne spillederen – for barn 4–6 år

VERSJON 2
Én T20. Treffmål = 10 + forsvar. Angrep legges til kastet.

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 tjuesidet terning (T20)
- 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 10 + fiendens forsvar.

• Rull én T20 og legg til heltens angrep.

• Likt eller høyere treffer.

• Treff betyr ett krysset hjerte.

BARNET TRENGER IKKE REGNE
Spillederen kan si: «Du må få 8 eller mer på terningen.»

## Naturlige kast

Naturlig 1 bommer alltid.
Naturlig 20 treffer alltid. Velg 2 skade, en kreativ effekt eller 1 mana tilbake.
Naturlig 18–20: Få tilbake 1 brukt mana.

## Fiendens tur

Fienden angriper etter helten med samme regel. Treffmålet er 10 + heltens forsvar. Et monster gjør alltid bare 1 skade, også på naturlig 20.

# KREATIVE HANDLINGER

GOD PLAN: +2
En spesielt god plan gir fordel: Kast to T20 og bruk den høyeste. Kreative handlinger kan også senke forsvar med 2, flytte en fiende eller stanse neste angrep.

# 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: +2 forsvar.
Angrepskraft: +2 angrep.
Bonusen legges til i kamp og endrer ikke trykt grunnverdi.

## 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 18–20 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 12. Spillederen sier: «Du må få 8 eller mer.» Åtte pluss fire er tolv, så angrepet treffer.

Goblinen har 3 angrep og angriper dvergen med 5 forsvar. Treffmålet er 15. Goblinen må få 12 eller mer på T20.

# SPILLEDERENS HUSKELISTE

- Vis kortet til figuren eller fienden.
- Ta med eventuell +2 fra heltenes personlige gaver.
- Helten velger våpenangrep, helbredelse, magisk pil eller en lært formular.
- Treffmål = 10 + forsvarerens forsvar.
- T20 + angriperens angrep må nå treffmålet.
- Naturlig 1 bommer. Naturlig 20 treffer. Naturlig 18–20 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.