

Storskogmysteriene

Et småfolkeventyr

Terningbasert rollespill for 3 - 30 barn.
Regler skrevet av Simen Kristoffersen.
Ikoner til karakterark fra game-icons.net

Innhold

Hva er Storskog?	side 2
Hurtigregler	side 3
Før første spilltime	side 5
Ekstraregler:	
<i>Magi</i>	side 7
<i>Flaks og Uflaks</i>	side 8
<i>Kaptein</i>	side 9
<i>Skade og hvile</i>	side 9
<i>Kamp, skjold og våpen</i>	side 10

Hva er Storskog?

Storskog er et eventyrspill for barn. For å spille trenger hvert barn (eller hver gruppe med barn) et karakterark og to vanlige terninger.

Barna spiller rollen som en *Eventyrer*. I rollen som eventyrere velger barna hva de vil utforske og hva de vil gjøre i fantasiskogen *Storskog*. Spillet kan spilles med barnegrupper på 3-30 barn. Når store grupper spiller sammen bør barna deles inn i grupper slik at 2-3 barn har ansvar for én eventyrer.

En voksen har rollen som *Forteller*. Fortelleren forteller hva eventyrerne ser og hører, og hvem de møter på veien inne i Storskog. Det krever en god dose fantasi og improvisasjon. I dette regelheftet får du en kort introduksjon til reglene i Storskog.

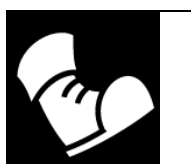
Hurtigregler

For å hjelpe eventyrerne å bestemme seg for hva de vil gjøre, får hver gruppe et karakterark. På karakterarket står forslag til handlinger: De kan bruke styrke, snike, lete / undersøke, lure/overtale eller bruke diverse overlevelsesferdigheter. Her er et utdrag fra eventyrernes karakterark:



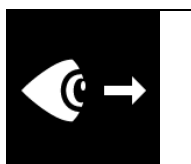
STYRKE

Klatre opp eller ned tau, flytte stein, bryte mot andre, holde fast eller løfte noe.



SNIKE

Liste seg umerket, gjemme seg, stjele noe fra andres lommer, gjøre noe uten å bli oppdaget.



LETE / UNDERSØKE

Se etter spor, lete etter noe, finne hemmeligheter, skjulte tegn og skjulte dører, avsløre løgn.



LURE / OVERTALE

Prøve å lure, skremme eller overbevise noen du møter.

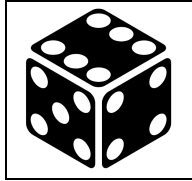


NATUR / OVERLEVELSE

Se etter tegn og feller i naturen, finne medisinerplanter, helbrede og pleie sår.

Eksempel: Eventyrerne er på vei til en gammel gruve, der det ryktes at en gammel skatt er gjemt. Når de kommer frem til gruveinngangen er den tildekket av et steinras. Eventyrerne kan her enten velge *Styrke* for å fysisk flytte steinene eller *Lete / Undersøke* for å se om de finner en trygg vei inn mellom steinene.

For å avgjøre om eventyrernes forsøk lykkes må de kaste to terninger. Resultatet av kastet avgjør om - og i hvilken grad - forsøket lykkes.



TERNINGKAST

Spillerne kaster to terninger.

- | | |
|----------------|---------------------------------|
| 2 - 6 | Forsøket lykkes ikke |
| 7 - 9 | Forsøket lykkes kanskje. |
| 10 - 12 | Forsøket lykkes uten problemer. |

Eksempel: Tre av eventyrerne vil prøve å kaste *Styrke* for å flytte steinene unna. Eventyrer #1 kaster **4**, Eventyrer #2 kaster **8** og Eventyrer #3 kaster **10**. Fortelleren sier:

#1, du prøver å ta tak i steinene, men får ikke helt tak.

#2, du får gravd vekk en del steiner og litt av inngangen kommer til syne.

#3, du får skikkelig tak og løfter mange av de største steinene vekk. Takket være deg er huleinngangen nå synlig for alle. Hva gjør dere nå?

Spill med store barnegrupper

I store barnegrupper kan det være så mange som 10 eventyrere. Hvis alle får kaste terninger samtidig er sjansene veldig store for at noen vil lykkes uansett. Det ødelegger litt av spenningen. Når du spiller med store barnegrupper kan du i stedet velge at *det forsøket som først får 3 stemmer avgjør hva som skal skje*. De tre gruppene som kom med forslaget er gruppene som får kaste terning.

info

Hvis ingen kaster høyere enn 9 lar du det høyeste kastet få æren.

Underveis kan spillerne lære seg enkle typer magi, for eksempel å lage lys, å kaste ildkuler, å lage vindkast eller ufarlige jordskjelv. Det er også egne regler for kamp og måter å påvirke terningkastene: *Flaks* og *Uflaks*. Det er ikke regler du som forteller trenger å tenke over de første ukene med spill.

Før første spilltime

I første spilltime spiller dere scenariet *Eventyr 1*.

- 1) Den som er forteller bør ha lest *Eventyr 1 & 2* en gang eller to.
- 2) Print ut ferdige karakterark. Velg "10 ferdige, enkle karakterark" som du finner på Lesekloden.no/storskog
- 3) Del barna inn i grupper på 2-3 barn. Du vil ha maks 10 grupper.
- 4) Del ut et karakterark og to vanlige terninger til hver gruppe.

Det er også lurt å ha noen ekstra karakterark liggende som du kan kikke på, så er det lett å huske hva som står på barnas ark.

Penger og ryggsekk

På spillernes karakterark er det to myntsymboler: Et for sølv og et for gull. Der noterer dere ned pengene eventyrerne finner eller tjener underveis på eventyret.

10 sølv er det samme som 1 gull.

På karakterarket er det også en rute kalt "Ryggsekk" der barna - eller du som forteller - kan skrive ned det de finner underveis, for eksempel "rusten nøkkel", "rar medaljong" eller "rød edelsten".

info

Hvis du har spilt Storskog før kan du printe ut "10 ferdige, avanserte karakterark". De avanserte karakterarkene har flere alternativer for magi og mindre skriftstørrelse, og egner seg bedre for spillere fra 10 år og oppover.

Dette er alle reglene du trenger å kunne for å starte spillingen av Storskogmysteriene.

På de neste side er noen ekstraregler du kan introdusere etter hvert: Regler for magi, regler for kamp og å spille med en lagkaptein.

Ekstraregler: Avansert spill

De første ukene med spilling er det nok med reglene over: Bruk bare noen deler av karakterarket og kast to terninger:

2 - 6: Forsøket lykkes ikke

7 - 9: Forsøket lykkes kanskje

10 - 12: Forsøket lykkes uten problemer

Hvis det er helt avgjørende at spillerne lykkes, men ingen kaster høyere enn 7 - 9, kan du som forteller enten la det lykkes uten problemer *eller* velge ut tre nye spillere som får prøve lykken med terningene.

Hvis det er uklart hvilken egenskap som skal brukes - Styrke, Snike, Lete, osv - kan du som forteller be spillerne kaste to terninger og bruke de vanlige reglene for 2-6, 7-9 og 10-12.

Når dere har spilt sammen en stund kan fortelleren introdusere flere regler. De ekstra reglene lar barna tilpasse sine egne karakterer for å gi de et eierskapsforhold til eventyreren de kontrollerer, og gjør eventyrerne mer rustet til kamp.

Magi

En av de mest spennende delene av rollespill er å finne spennende skatter og å få tilpasse sin egen karakter. I Storskog kan du belønne et fullført oppdrag med gull, sølv, magiske gjenstander eller ved å la eventyrerne lære seg en ny type magi.

Under er et eksempel fra en ild-magikers karakterark:

M a g i	<input type="checkbox"/> Lys
	Lyser opp et lite, mørkt rom.
	<input type="checkbox"/> Ildkule
	En kule av ild, stor som en fotball
	<input type="checkbox"/> Ildsverd
	Et sverd av ild dukker opp i hånden din.

Når eventyrerne er ferdige med et langt oppdrag - for eksempel ferdige med landsbyen *Rimfrost* eller *De Tre Trollenes Gruve* kan du si at de lærer seg en ny type magi. Da setter de kryss i én av rutene over.

Ild-magiker kan velge enten *Lys*, som er nyttig for å utforske mørke huler, *Ildkule* som kan brukes til angrep på avstand, eller *Ildsverd* som kan brukes til angrep på nært hold. Som forteller kan du belønne spillere som velger nyttig magi, for eksempel ved å la kun spilleren som valgte *Lys* utforske et bekmørkt rom.

Du som forteller styrer hvordan du vil at magien skal virke.

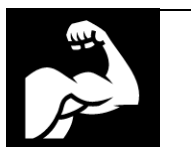
Kan en ild-magikers *Ildsverd* brukes til å tenne bål?

Kan en luft-druides *Hånd av luft* også slå til fiender, eller bare plukke opp ting? Det er opp til deg. Finn ut av det på sparket.

På de avanserte karakterarkene er det egne kolonner for *Enkel magi* og *Avansert magi*. La eventyrerne lære minst to typer enkel magi før de lærer avansert magi.

Flaks og Uflaks

Vanligvis kaster spillerne 2 terninger for alle tester. Etter hvert kan du som forteller introdusere *Flaks* og *Uflaks*. Vi har alle noe vi er flinke til og noe vi er mindre flinke til, og å la barna velge dette gir de muligheten til å bestemme over og forme sin egen karakter.



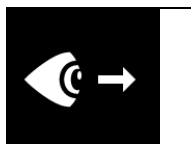
STYRKE

Klatre opp eller ned tau, flytte stein, bryte mot andre, holde fast eller løfte noe.



SNIKE

Liste seg umerket, gjemme seg, stjele noe fra andres lommer, gjøre noe uten å bli oppdaget.



LETE

Se etter spor, lete etter noe, finne hemmeligheter, skjulte tegn og skjulte dører, avsløre løgn.



LURE

Prøve å lure, skremme eller overbevise noen du møter.



NATUR

Se etter tegn og feller i naturen, finne medisinerplanter, helbrede og pleie sår.

Flaks: Kast 1 på nytt

Uflaks: Kast 6 på nytt

På karakterarket over er det fargelagt grønt ved siden av egenskapen *Snike*. Hvis denne eventyreren må kaste for å snike må hun/han kaste to terninger som normalt, men enere kastes på nytt. Da er sjansen større for å få 7 eller høyere totalt.

Hvis eventyreren må kaste for *Natur* kaster hun/han to terninger som normalt, men seksere kastes på nytt. Da er sjansen lavere for å lykkes.

Det er også mulig å bare spille med *Flaks*.

Kaptein

I noen barnegrupper er det noen som tar veldig styringen og alltid vil kaste og ta avgjørelser for hele gruppen. Hvis det skulle skje kan du som forteller rullere på hvem som er dagens kaptein på hver gruppe. Da får barna bytte på å ta avgjørelser og kaste terningene.

Skade og hvile

Eventyrerne tar av og til skade fra å ramle ned, å tråkke på feller eller å bli angrepet. Da krysser de over et av hjertene på karakterarket sitt.



Hvis alle hjertene på karakterarket er krysset ut besvimer eventyreren (det er ingen som dør i Storskog).

Er det noen som har en helsedrikk og kan gi tilbake en helse?

Er det noen som er flinke til å lete etter medisplanter?

Hvis ikke må de andre eventyrerne være kreative, for eksempel ved å lage en bære eller ved å bære kameraten sin.

I Storskog går dager og netter som vanlig, og hvis eventyrerne har gått lenge kan fortelleren oppfordre til å slå leir en times tid for å hvile, eller for hele natten.

Ved en *Kort pause* på en time får alle eventyrere tilbake ett hjerte.

Etter en *Lang pause* på en hel natt får alle eventyrerne full helse igjen, og kan viske vekk kryssene på hjertene sine.

Hvis du vil gjøre de lange ekstra spennende kan en eller to eventyrere sitte vakt ved bålet om natten og kaste to terninger for *Natur*. Kanskje de hører noe mystisk? Kanskje de oppdager noen som sniker seg mot leieren?

Kamp, skjold og våpen

Kamp er valgfritt

Reglene for kamp trengs ikke før minst 5-10 spilløkter er spilt, med mindre du som forteller vil introdusere det raskere. Hvis du som forteller ikke ønsker å spille med kamp går det helt fint å utforske Storskog gjennom koder, gåter og grubliser, helt uten konflikter.


info

Både eventyrere og monstre kan forsvare seg i kamp. Hvor god en eventyrer er til å forsvare seg står under det store skjoldet på karakterarket. Her er et eksempel på to eventyrere:

Jorin ♥♥♥  8	Fjola ♥♥♥  8 + 1
--	--

For å treffe Jorin må et monster kaste 8 eller høyere.

Fjola har funnet et skjold på et av eventyrene sine, og monsteret må kaste 9 eller høyere for å treffe henne. Under er et eksempel på et troll:

Troll med klubbe	
 9	♥♥♥♥
Angrep: <i>Klubbe</i> : +1 til angrep.	

Trollet har +1 til angrep. Kast to terninger og legg +1 til summen.

Eksempel: Kamp mot troll

Trollet angriper Jorrin for $5 + 2 (+1) = 8$. Treff
Jorrin krysser over et hjerte på arket sitt.

Jorrin angriper trollet for $6 + 2 = 8$. Bom

Fjola angriper trollet for $3 + 6 = 9$. Treff
Fortelleren krysser over et hjerte på arket til trollet.

Trollet angriper Fjola for $4 + 3 (+1) = 8$. Bom
...OSV.

Fortelleren styrer alle monstre og kaster for de. Hvis en eventyrer eller et monster har 0 helse igjen besvimer hun/han/det og er ute av kampen. Kampen fortsetter til alle eventyrere eller alle monstre har besvimt, eventuelt til noen avbryter for å forhandle, lure eller stikke av. Hvis mange helter har besvimt etter en kamp kan du som forteller si "Etter dere har hvilt en time får alle tilbake 1 helse". Så fortsetter eventyrene.

Eventyrerne kan også få bonuser hvis de finner nye våpen eller skjold. På forrige side ser du hvordan Fjola har skrevet +1 under skjoldet sitt for å vise at hun har 9 i skjold. Under ser du hvordan du kan skrive opp bonus for et nytt våpen på karakterarket.



Alvebue +2

Det er alt du trenger å vite for nå. Lykke til på eventyrene!