

# +TROLLPORTEN+

—O—

ET EVENTYR-ROLLESPILL FOR BARN OG VOKSNE

AV MARTIN B. LØCHSEN

---

VERSJON 0.2

## INNHOOLD

Forord .....	3
Introduksjon .....	4
Fase 1: Verdensbygging.....	6
Verdenskort .....	6
Knytekort .....	6
Å fortsette fra en tidligere økt.....	6
Fase 2: Å lage helteroller .....	7
Navn og kategori .....	7
Kunnskap og ferdigheter .....	7
Allierte.....	7
Grunnegenskaper .....	7
Sterk .....	8
Smidig.....	8
Smart.....	8
Søt eller skummel .....	8
Fantastiske evner (valgfri regel).....	9
Fase 3: Selve spillet.....	10
Snill og slem terning .....	10

Handlinger som ikke innebærer risiko.....	11
Hjelpeperler.....	11
Spørre om hjelp .....	11
Skattekort .....	12
Å avslutte spillet.....	14
Tips og råd.....	15
Vær rund i kantene .....	15
Hva skal jeg finne på?.....	15
Konsekvenser.....	15
Vold.....	16



Kilde: <https://pixabay.com/no/users/GraphicMama-team-2641041/>

## FORORD

Dette er et spill som i utgangspunktet er skrevet til eget bruk, men etter å ha jobbet en del med det, fikk jeg lyst til å dele det med andre. Derfor velger jeg nå å legge ut denne test-versjonen, med en plan om å bruke den som utgangspunkt for en senere, mer offisiell digital utgivelse. Du som har lastet ned dette dokumentet er fri til å spille spillet og ha det gøy med det uten noen form for forpliktelse, men hvis du har tanker om ting som kunne fungert bedre, ting som ikke er godt nok forklart i teksten eller lignende, setter jeg pris på å høre tankene dine om det, så jeg kan ta hensyn til folks erfaringer når jeg jobber videre med spillet.

I den forbindelse vil jeg gjøre klart noen av tankene bak spillet, så det skal bli tydeligere hva slags tilbakemelding som er nyttig for meg og ikke. For det første er det ikke noen målsetning for dette systemet å være nyskapende på noe som helst vis. All spillmekanikk er stort sett hentet fra andre spill, og da særlig Powered by the Apocalypse Engine av Vincent Baker og Draug II av Matthijs Holter.

Spillet er laget for å spilles uten noen form for forberedelse fra Spilleders side, og bruker input fra spillere til å drive spillet framover, men det er ikke laget for å gi en veldig sterk opplevelse av en eller annen sjanger, utforske temaer eller gi intens innlevelse i rollefiguren eller noe slikt. Spillet er ment å være uhøytidelig, løst, tøysete og gøy. Reglene er også skrevet for å være enkle, så det skal være lett for selv små barn å komme inn i. Målgruppen er først og fremst voksne som vil spille rollespill med barn i alderen 6-12 år.

Håper spillet gir deg noen gode stunder sammen med barna!

-Martin



Kilde: <https://pixabay.com/no/users/GraphicMama-team-2641041/>

## INTRODUKSJON OG FORBEREDELSE

### *Til deg som aldri har spilt rollespill før*

Spørsmålet «hva er et rollespill?» er ikke så lett å svare på. Noen vil si det handler om å leve seg inn i roller. Noen vil si det er et spill som handler om å bruke fantasien til å overkomme utfordringer. Andre igjen mener det først og fremst dreier seg om å fortelle en historie sammen.

Sannheten er vel at alt dette inngår i det vi kaller å spille rollespill. Det blir en slags historie ut av det man gjør sammen når man spiller, men det gjøres etter bestemte regler. Reglene sier noe som hvem som kan finne på hva i historien og verdenen man skaper sammen. En spiller tar rollen som spilleleder, som altså har et overordnet ansvar for spillet. I Trollporten vil dette normalt være en av de voksne som er med, men når man har spilt noen ganger er det ikke noe i veien for at man kan la barna få prøve seg!

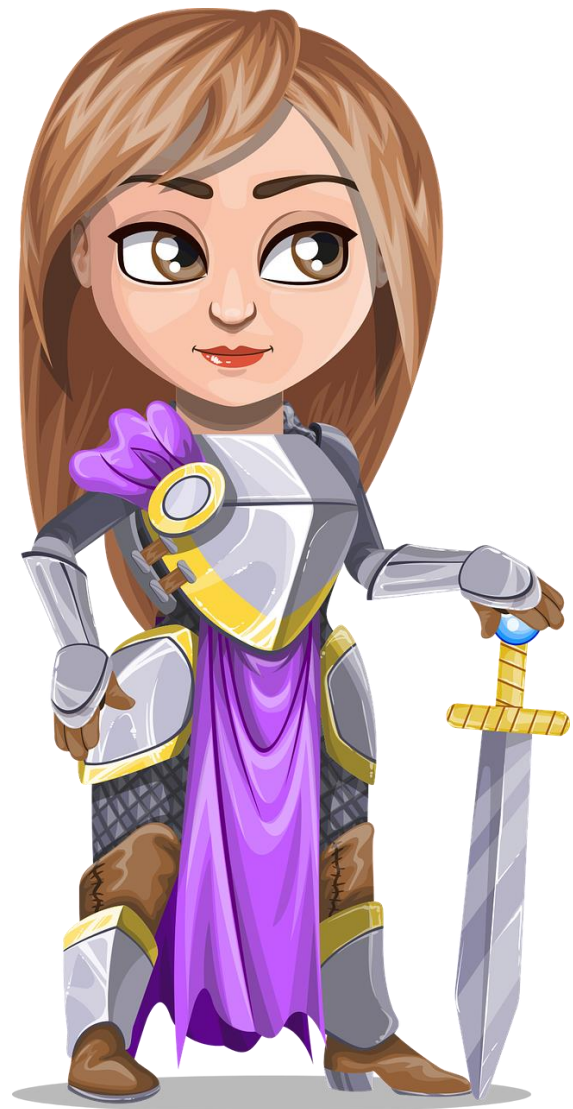
Resten av spillerne (de kalles bare «spillere») finner på et alter ego, en rollefigur, som de skal leve seg inn i og bestemme handlingene til. I utgangspunktet får ikke spillerne lov til å bestemme ting som ikke er direkte knyttet til deres egen rolle, mens spilleleder har ansvar for å bestemme hva alle andre personer gjør, og hvordan de fysiske omgivelsene ser ut og oppfører seg. I Trollporten og mange andre moderne spill, åpnes det imidlertid for at spillerne kan bidra til dette også, når spilleleder ber om det.

Selve spillet foregår som en samtale, der spilleleder beskriver situasjonen, og følger opp med det sentrale spørsmålet «hva gjør dere»? Så er det opp til spillerne å bestemme hvordan rollefigurene reagerer på situasjonen de blir satt i. Når spillerne har forklart hva rollefigurene deres gjør, forteller spilleleder hvordan omgivelsene reagerer på rollefigurenes handlinger, og slik fortsetter

det fram og tilbake, til man når et punkt i historien der det føles naturlig å avslutte.

Et annet viktig element i rollespill er terningene. Terningene er en objektiv tredjepart som kommer inn og overstyrer både det spillerne og spilleleder bestemmer. Når en terning er kastet, må alle forholde seg til resultatet, men det er opp til spilleleder med hjelp av spillere å tolke resultatet og bestemme nøyaktig hva det skal bety for historien.

Hvis alt dette virker forvirrende eller skummelt, skal du ikke fortvile. Alle disse tingene blir nærmere forklart i de følgende kapitlene, og hvis det fortsatt er uklart etter



Kilde: <https://pixabay.com/no/users/GraphicMama-team-2641041/>

at du har lest hele denne teksten, så er det mye som blir klarere etter at dere har prøvd litt, så mitt råd er bare å hoppe ut i det og se hvor det bærer! Det er i grunn ikke noe som kan gjøres feil når man spiller rollespill. Det handler først og fremst om å ha det gøy!

### *Før du begynner*

Før du kan begynne å spille er det en del ting som må på plass. Du trenger et blankt A4-ark (eller større, hvis du ønsker) og en blyant eller to og et viskelær. Du trenger også noen vanlige 6-sidede terninger. Du bør ha minst tre, men det kan være lurt å ha noe mer enn det.

Så er det noen ting som bør skrives ut. Du kan laste ned disse fra samme sted som du har lastet ned dette dokumentet. Først må du ha rolleskjemaer til alle spillerne. Skriv ut så mange du trenger. Så må du også skrive ut de forskjellige spillkortene som brukes i spillet. Det er best å skrive ut disse på et tykt, stivt papir, men har du ikke noe annet går det greit å bruke vanlig papir. Kortene er laget for å skrives ut med tosidig utskrift, men hvis du ikke har mulighet til å skrive ut tosidig, kan du skrive ut bare oddetallssidene av dokumentene med kort. Da får du kun forsiden av kortene, men det er tross alt den som er den viktigste.

Det er to dokumenter med kort. Den ene inneholder kortene til verdensbygging og skattekortene. Skriver du ut ett eksemplar av dette dokumentet, har du det du trenger. Det andre dokumentet inneholder tilstandskortene. Det kan være lurt å skrive ut 2-3 kopier av dette dokumentet, i tilfelle flere spillere pådrar seg samme tilstand samtidig. Det er imidlertid også mulig å sløyfe tilstandskortene, ettersom spillet er fullt spillbart uten dem. De er kun laget for å gjøre det enklere å spille.

Når alt dette er på plass, er du klar til fase 1!

## FASE 1: VERDENSBYGGING

Før det egentlige spillet starter, skaper spillerne verdenen eventyret skal finne sted i sammen. For å gjøre dette trenger man et blankt ark, en blyant, og bunkene med verdenskort og knytekort. Aller først plasserer man den koselige landsbyen. Dette er stedet der heltene bor og kan føle seg trygge. Det kan for eksempel representeres med en tegning av et trivelig lite hus midt på kartet. Det er mulig at landsbyen utvides med flere bygninger etter hvert, så pass på at det er godt med plass rundt den, og at tegningen holdes enkel og begrenset.

### *Verdenskort*

Etter at den koselige landsbyen er plassert, deles det ut tre verdenskort til hver av spillerne. Spilleleder kan også få tre kort hvis det er ønskelig. Så velger førstemann ut et kort de liker og legger det fram på bordet. Kortet viser et sted, en person eller et fenomen som skal plasseres på kartet, og noen spørsmål som er ment å sette fantasien i sving. Alle rundt bordet er med på å komme med ideer og forslag til svar på spørsmålene og plassering, men det er den som har spilt kortet som til slutt får bestemme hvordan det blir.

Et symbol på det kortet viser tegnes inn på kartet, sammen med et par korte notater om hva man har blitt enige om er situasjonen med denne tingen. Merk at spørsmålene på kortet er ment som eksempler, og ikke bindene regler for hva slags spørsmål man skal stille om det kortet viser. De er der først og fremst for å gi ideer hvis man står fast. Kanskje er det lurt å bruke spørsmålene de første gangene man spiller og så fjerne seg mer fra dem etter hvert. Det er også lov til å finne på nye ting knyttet til kortet, slik som at trollmannen for eksempel har et hus.

Etterpå trekker første spiller et nytt kort, slik at de igjen sitter med tre kort på hånda, og samme prosedyre følges av spilleren til venstre for den som begynte og så videre.

Hvor mange runder med kort som spilles avhenger av hvor mange spillere som er med på verdensbyggingen. Er man 5 eller mer, holder det at alle spiller ett kort hver. Er man 3-4, kan alle spille to kort, og hvis man bare er 2, kan man spille tre kort. Det er unødvendig med for mange elementer på kartet, da det er lite sannsynlig at alle kommer med i eventyret uansett.

### *Knytekort*

Etter at alle har spilt kortene sine, skal de beholde de tre kortene de nå sitter med. Disse kan bli nyttige senere i spillet. Deretter deles knytekortene ut. Knytekortene er grønne, og har bilde av to silhuetter på baksiden. Poenget med disse kortene er å si noe mer om hvordan de forskjellige kartelementene er knyttet til verden og til hverandre.

Del ut så mange knytekort til hver spiller som det er mulig å dele ut uten at noen sitter med flere enn andre. Første spiller begynner igjen å spille ett av sine kort, og bordet diskuterer hvem eller hva kortet gjelder og på hvilken måte. Igjen er det den som spiller kortet som har siste ordet. Med mindre man bare er to spillere, holder det å gå én runde med knytekortene.

Etter at disse trinnene er fulgt, burde dere ha en spennende liten verden å utforske, og er klare til å lage rollene deres!

### *Å fortsette fra en tidligere økt*

Hvis verdensbyggingen er gjort i en tidligere økt, og dere bare vil fortsette der dere slapp sist, trekker alle spillerne (ikke spilleleder denne gangen) tre verdenskort til å sitte med på hånda. Disse skal ikke spilles med en gang, men kan brukes senere ved hjelp av hjelpeperler (se seksjonen for spilleregler for mer detaljer om dette).

## FASE 2: Å LAGE HELTEROLLER

Siden rollene til spillerne er heltene i historien, kaller vi dem helteroller. Spillerne skaper heltene sine selv, og de står fritt til å finne på stort sett hva de vil, så lenge det samsvarer noenlunde med det overordnede premisset i spillet, altså en løst definert fantasiverden med utgangspunkt i middelalderens teknologi. Det er imidlertid viktig å ikke henge seg opp i noen form for historisk korrekthet. Dette er ikke interessant eller morsomt for de fleste barn. Det er dere som skaper verdenen deres sammen, og så lenge de ikke finner på ting som åpenbart bryter totalt med stemningen og tanken bak spillet, bør man tillate det. Det er i grunn ikke så viktig når kården ble oppfunnet eller når poteten kom til Europa i denne sammenheng.

Rollene trenger heller ikke være mennesker. Noen har kanskje sett eller lest Hobbiten, og vil spille en av vesenene derfra, slik som alv eller dverg, eller de vil være en av småvettene fra Harry Potter. Noen vil kanskje være en drage eller en demon eller alle mulige slags ting. Alt dette er helt greit, men det er viktig å forklare barna at spillet uansett setter grenser for hvor mektig man kan være, så hvis man vil være drage, må man godta at man er en veldig ung eller liten drage – ikke den typen drage som brenner ned hele byer og utsletter hele hærer med et sveip gjennom lufta.

Når spillerne har funnet på hvem de vil være i spillet, skal de bestemme seg for hva rollen deres skal være flink til og hva den ikke skal være så flink til. Dette gjøres ved å fylle ut de tomme feltene på rolleskjemaet. Spillerne står fritt til å finne på stort sett hva de vil når de fyller ut de blanke feltene, med unntak av grunnegenskapene, der det gjelder faste regler. Disse forklares nærmere under. Hvis spillerne synes det er vanskelig å finne på en god idé til rollen sin, er det helt greit om de

går rett på utfyllingen. Ofte kan ideene komme underveis.

### *Navn og kategori*

I det første åpne feltet skrives navnet til rollen, og i det andre feltet, etter teksten "er en", skrives det inn et generelt konsept. Et godt format kan være et beskrivende ord og en kategori, slik som for eksempel "stor ork", "tøff kriger", "vakker prins" eller lignende, men det holder med en kategori hvis barna foretrekker det slik.

### *Kunnskap og ferdigheter*

De to neste feltene fylles ut med henholdsvis områder heltene har mye kunnskap om og ting de er flinke til å gjøre. Her kan de velge fritt, og det må gjerne skrives inn to ting i hvert felt hvis de ønsker det. Ikke tenk for mye på å begrense disse. Barn er ikke like opptatt av å utnytte systemet som enkelte voksne er, og hvis en ferdighet eller kunnskap viser seg å være for omfattende, kan man innføre restriksjoner eller begrensninger mens man spiller. Dette bør imidlertid bare gjøres dersom det viser seg å faktisk være et problem.

### *Allierte*

I det siste feltet, der det står «og kan få hjelp av...», skriver spillerne inn en enkeltperson eller en gruppe som støtter rollene deres og kan gi hjelp i bestemte situasjoner. Disse personene blir ikke med ut på eventyr, men kan ofte bidra med nyttige råd eller nødvendig informasjon, og kanskje til og med utstyr eller annet som kan være til hjelp.

### *Grunnegenskaper*

Det er fire grunnegenskaper i spillet; sterk, smidig, smart og søt eller skummel. De er beskrevet nærmere nedenfor. Hver av dem gis én av de følgende tallverdiene, der det høyeste tallet er best: +2, +1, 0 og 0. Dette er verdiene som legges til terningkastene når rollene forsøker å gjøre noe farlig.

## Sterk

Denne egenskapen sier noe om hvor sterk og tøff rollen er. Når en farlig situasjon krever at man må bruke fysisk styrke eller utholdenhet, eller den må holde ut smerte eller være modig, legges verdien fra denne egenskapen til terningkastet.

Typiske situasjoner der Sterk-egenskapen brukes er:

- Løpe, svømme, klatre eller hoppe høyt eller langt.
- Slå ned en dør eller ødelegge noe.
- Dytte opp en dør som sitter fast eller er barrikadert.
- Dytte en kampestein utfor et stup.
- Holde et fallgitter oppe så de andre får rullet seg under før veien stenger.

## Smidig

Smidig dekker alle handlinger som krever god og presis kontroll over kroppen. Hvis det gjelder å være myk, rask eller presis, eller ha god balanse, er det lurt å ha en høy verdi på denne egenskapen. I slike tilfeller legges denne verdien til terningkastet.

Typiske situasjoner der Smidig-egenskapen brukes er:

- Balansere på en stokk, line eller langs mønet på et tak.
- Presse seg inn i en trang sjakt.
- Snike seg usett rundt eller plukke ting ut av lommene til folk uten å bli oppdaget.
- Treffe noe med en bue eller annet skytevåpen.
- Gjøre akrobatiske rundkast.
- Dirke opp en lås eller desarmere en felle.

## Smart

Alle oppgaver som krever at man kan tenke logisk, være oppmerksom eller trekke slutninger basert på hint og ledetråder dekkes av denne egenskapen. Den bestemmer også hvor flink du er til å stå imot magiske effekter som angriper eller

forsøker å lure sinnet ditt, eller slikt som å stå imot fristelser av forskjellig art. I slike tilfeller legges verdien fra denne egenskapen til terningkastet.

Typiske situasjoner der Smart-egenskapen brukes er:

- Unngå å gå seg bort i villmarka, tenne bål uten å lage røyk eller finne et trygt sted å slå leir.
- Legge merke til farer i omgivelsene, slik som tegn på et bakholdsangrep, noen som følger etter eller at det er satt opp en felle.
- Tolke spor og følge etter noen som er for langt foran heltene til at de kan se dem.
- Motstå magiske angrep som angriper sinnet direkte eller gjennomskue en illusjon skapt av en trollkyndig.

## Søt eller skummel

Hvis du vil få noen til å gjøre som du vil, eller eventuelt til å ikke gjøre som du ikke vil, legger du verdien fra denne egenskapen til terningkastet. Egenskapen dekker all skremming, overtalelse, sjarmering, lokking og andre handlinger som har som mål å påvirke andre.

Typiske situasjoner der Sød eller skummel-egenskapen brukes er:

- Overtale kjempene til å la dem være i fred.
- Få med seg et ekstra stykke utstyr fra butikken.
- Lure goblener til å tro at man er mye farligere enn man er og skremme dem vekk.
- Lure fangevokteren nærmere fengselsgitteret så man kan snappe til seg nøklene.
- Holde fiender opptatt mens en venn kommer seg unna.



### *Fantastiske evner (valgfri regel)*

Hvis dere har lyst, kan dere bruke kortene med fantastiske evner i tillegg til de vanlige reglene for å lage helteroller. Disse kortene gir helterollene evner som går utenfor det som er mulig for vanlige mennesker, og er ofte av magisk art, selv om de ikke trenger å være det.

Selv om dere ikke vil bruke disse kortene, er det mulig for spillerne å velge magiske evner som har mindre omfang enn disse innenfor de vanlige reglene for kunnskap og ferdigheter. Eksempler på dette kan være at man kan se godt i mørket, sprute ild fra munnen og lignende. Akkurat hva som tillates under disse reglene blir det opp til spilleleder å bestemme, men som ellers anbefales det å være litt rund i kanten og la spillerne få det litt som de vil.

**NB! DISSE KORTENE ER PÅ NÅVÆRENDE TIDSPUNKT IKKE KLARE, SÅ SPILLET MÅ FORELØPIG SPILLES UTEN DENNE REGELEN.**

## FASE 3: SELVE SPILLET

Når en av spillerne bestemmer at rollen deres skal gjøre noe risikabelt, må de kaste terninger for å se hvordan det går. Risikabelt defineres som alle handlinger som kan medføre alvorlige konsekvenser for rollen dersom forsøket går galt.

Når slike situasjoner oppstår i spill, kast to seksidede terninger, legg sammen verdien de viser og legg til verdien for den grunnegenskapen som virker mest relevant for handlingen som utføres. Totalen sammenlignes med utfallstabellen i rammen på denne siden, og det bestemmes hva konsekvensene av forsøket er. Normalt er det spilleder som tolker resultatene av terningkastene, men dette er alltid en mulighet til å spørre om hjelp (se under).

UTFALLSTABELL	
RESULTAT	UTFALL
1-6	Nei, men
7-9	Ja, men
10-11	Ja
12+	Ja, og

### *Forklaring av utfallstabellen*

Utfallstabellen gir en rekke forskjellige resultater i form av svaret på et spørsmål av typen «Klarer X å få til Y?», «Legger X merke til Y?» eller lignende, der X er helterollen til spilleren som kaster terningene.

Får man resultatet «**Nei, men**», betyr det at Rollen ikke klarer det spilleren vil at den skal, men det skjer likevel noe positivt som gjør at spillet drives videre. Kanskje legger de merke til en annen måte å løse problemet på. Kanskje de bare klarer en del av oppgaven og kommer noe nærmere en løsning, eller kanskje det skjer noe annet som kan hjelpe dem med å løse et annet problem. Hovedpoenget er at det ikke finnes noe slikt som å mislykkes helt i spillet. Det er alltid noe positivt som skjer.

Litt på samme måte, bare motsatt, er det med resultatet «**ja, men**». Får man dette

resultatet, klarer man det man prøver å få til, men det oppstår en ny komplikasjon. Igjen kan dette være noe som har direkte tilknytning til det man prøver på, eller det kan være noe helt urelatert. Dette er det resultatet som kanskje er viktigst for å drive handlingen i spillet framover, fordi komplikasjonene ofte gjør situasjonen mer spennende.

Får man en totalsum på tolv eller mer, har man virkelig lykket med det man prøver på. Da klarer man det med glans og oppnår en annen fordel i tillegg. Kanskje man bare lykkes bedre enn man kunne vente, og kommer lenger videre mot målet enn man ellers ville, eller kanskje man finner en uventet belønning av annen art. Noen muligheter er å finne en skjult skatt (trekk skattekort eller si hva de finner), eller kanskje de finner ut noe som kan komme til hjelp senere (i form av en snill terning som kan dukke opp i et senere terningkast som føles relevant.)

### *Snill og slem terning*

Hvis helterollen har en ferdighet eller kunnskap som er nyttig for handlingen som utføres, har utstyr som gjør handlingen lettere, en spesielt god plan for hvordan det skal gjøres, får hjelp fra en annen rolle, eller andre omstendigheter gjør det lettere å gjøre dette enn det vanligvis ville vært, får spilleren bruke en snill terning. Den snille terningen er en ekstra terning som kastes sammen med de to terningene man vanligvis kaster, slik at man i alt kaster tre terninger. Når man skal beregne totalsummen på kastet, brukes verdien på de to terningene som viser høyest tall.

En slem terning er det motsatte av en snill terning. Når omstendighetene tilsier at noe er vanskeligere enn ellers, typisk fordi spilleren har pådratt seg en tilstand eller en motstander legger kjepper i hjulene deres, kastes den slemme terningen sammen med de to vanlige terningene. I disse tilfellene

bruker man de to laveste summene på terningene for å beregne totalen.

En slem terning utligner en snill terning og motsatt. Med andre ord kaster man terninger på vanlig måte dersom omstendighetene tilsier at man både skulle hatt en snill og en slem terning. Det er mulig å få to snille eller to slemme terninger på et kast hvis det er flere gjeldende omstendigheter som utløser en slik terning, men det anbefales å være sparsommelig med å bruke disse. I de fleste tilfeller er én ekstra terning nok, og er sjansene for å lykkes gode nok, kan man alltid vurdere å la rollen klare det uten noe terningkast.

### *Handlinger som ikke innebærer risiko*

Ganske ofte vil spillerne ønske å gjøre ting som ikke nødvendigvis ville lykkes hvis man forsøkte det i virkeligheten, men som ikke innebærer noen risiko hvis man feiler. Ikke bruk terningene i slike tilfeller. Det skal være spennende å kaste terningene, derfor bruker vi dem bare når noe står på spill. Dessuten kan det være vanskelig å tolke resultatene av kastet hvis det i grunn ikke er noe som kan gå galt.

Likevel bør også disse handlingene knyttes til helterollenes evner. Spillere som har valgt å gi to poeng til "Sterk"-egenskapen gjør det fordi de ønsker at rollen deres skal være sterk, og da er det kult hvis de kan få følelsen av at det er slik. Derfor er reglene slik at det alltid bare er den som har egenskaper eller ferdigheter som er relevante for oppgaven som kan klare det.

Å bryte opp en dør under rolige omstendigheter medfører ingen risiko, og vi kaster derfor ikke terninger, men det er kult for spillere som har laget en sterk rolle å få følelsen av at bare deres rolle kan klare denne oppgaven. Det gir en følelse av at evnene til rollen betyr noe, og en følelse av å være nyttig og å kunne bidra.

### *Hjelpeperler*

Hjelpeperler er en type poeng spillerne kan bruke til å påvirke spillet utenom det vanlige systemet. De kan bruke hjelpeperler til å la en annen spillers rolle (ikke sin egen) lykkes med noe uten å kaste terning, eller de kan brukes til å spille et av verdenskortene de sitter igjen med etter verdensbyggingen, eller som de trakk i startfasen av spillet dersom dere fortsetter fra en tidligere økt.

Når en spiller spiller et kort på denne måten, dukker tingen kortet beskriver opp i umiddelbar nærhet av helterollene. Dette må forklares på en måte som gir mening i fiksjonen, men ellers bestemmer den som spiller kortet hvilken rolle elementet som introduseres skal spille i fortellingen. Om elementet er til hjelp eller til hindring for helterollene er helt og holdent opp til den som spiller kortet. Ofte vil spilleren spille kortet for å få hjelp, men ikke bli overrasket hvis noen plutselig bestemmer seg for å lage kvalm for seg selv og medspillerne!

Alle spillere begynner en økt med en eller to hjelpeperler. Spilleleder bestemmer. De kan med fordel representeres med fysiske ting ved bordet. Jeg liker å bruke fargede glassperler til dette, men hva som helst kan egentlig tjene. Spillerne kan også tjene nye perler underveis i spillet ved å gjøre kule ting. Hva som er kult bestemmes av spilleleder, men det anbefales å belønne kreativitet, og at man forklarer hva det var som gjorde at man fikk en perle.

### *Spørre om hjelp*

Å spørre om hjelp er en viktig mekanikk i spillet. Det betyr rett og slett at du ber en av spillerne om å finne på noe som vanligvis ville vært spilleders oppgave å finne på. Normalt sett bestemmer spillerne kun hva deres egne roller gjør, men spilleleder kan stille spørsmål om andre ting i verden. Et typisk eksempel på dette kan være å spørre om hva et "men" fra et terningresultat kan bety.

Bruk dette mye! Det har særlig to positive konsekvenser for spillet. For det første fjerner det noe av byrden med å finne på interessante ting hele tiden fra spilleder og legger noe av dette over på spillerne. For det andre gjør det at spillerne føler seg mer deltagende i spillet og engasjerer seg enda mer i historien dere skaper sammen.

### *Skattekort*

Skattekortene brukes som belønning for utførte oppdrag i spillet. Kortene kan presenteres for rollene før de setter ut for å utføre oppdraget, som en lovet belønning fra en oppdragsgiver. I så fall kan spilleder leite gjennom bunken og finne de kortene som passer. Ofte vil imidlertid kortene gis til spillerne fordi det finnes en skatt av noe slag ved enden av reisen deres. I slike tilfeller trekkes tilfeldige kort fra bunken, ett til hver spiller ved bordet.

De fleste skattekortene er edelsteiner, som er spillets valuta. Edelsteinkortene kan brukes til å kjøpe seg ting i butikken i den koselige landsbyen. Hva ting koster står på prislista. En av punktene på lista er "utstyr". Det dreier seg om alt av verktøy og forskjellig som spillerne kan finne på å kjøpe. Tau, entrehaker, spader, hakker, økser osv., eller rett og slett noen finne klær eller en krone. Husk bare at det er antatt at helterollene allerede har grunnleggende utstyr som trengs til camping (sovepose, fyrstøy og lignende), samt våpen og rustning.

2d6 etter passende egenskap. 6- er nei, men. 7+ er ja, men. 10+ er ja. 12+ er ja, og.






# PRISER

---

## BYGNINGER

Lekeplass	
Hoppeslott	
Dokkestue	
Godtebutikk	
Konditori	
Lekebutikk	
Park	
Fontene	
Svømmebasseng	
Sandkasse	
Ballkanoner	
Vannkanoner	
Eventyrslott	

## ÅNNET

Kjæledyr	
Robåt	
Seilbåt	
Vogn	
Utstyr (3 stk)	

**Utstyr** kan være alt av nyttig verktøy og utrustning man kan finne på å ta med seg på ekspedisjon. Eksempler kan være spade, tau, entrehake, hakke, lanterne o.l.

## Å AVSLUTTE SPILLET

Barn har mindre evne til å konsentrere seg om en enkelt ting over lang tid enn det voksne har. Derfor kan det være lurt å legge opp til kortere spilløkter enn man ville gjort med sine voksne venner. 1-2 timer er vanligvis passe. Akkurat hvor lenge må man avgjøre ved å følge med på spillerne underveis. Når de viser tegn på å være utålmodige, for eksempel ved å lage lyder, gå fra bordet og legges seg på gulvet, prate om eller være opptatt av andre ting og lignende, er det på tide å tenke på å avslutte økta for denne gang.

Et passende sted å avslutte er når en utfordring er forbigått, for å gi spillerne en følelse av å virkelig være ferdig med noe. Derfor er det lurt å alltid observere spillerne når de har kommet seg forbi en hindring. Begynner de å vise tegn på å være ukonsentrerte eller urolige, kan det være lurt å avslutte spillet, heller enn å måtte gjennomføre en hel scene til med slitne spillere eller å måtte avslutte på et upassende sted.

Det kan være gøy å introdusere en ny fare rett før man stopper, slik at spillerne har noe å se fram til og tenke på til neste økt. Dette kalles en "cliffhanger" med et godt norsk ord, og er vanlig brukt i litteratur og tv-serier for å gi lesere å og seere en grunn til å fortsette. Dette kan gjøres enten eksplisitt, ved å sette faren rett i veien for dem, eller implisitt, ved å bare hinte til at det er noe som truer i det fjerne.

Når økta er avsluttet narrativt, legger alle spillerne verdenskortene sine tilbake i bunken. Disse får man ikke beholde til neste gang man spiller. Så tar man bilde av alle kort man har liggende på rolleskjemaet sitt, skriver dem ned et sted eller legger dem i en bunke adskilt fra de andre, slik at man husker til neste gang hva slags skatter og tilstander og annet de har.

## TIPS OG RÅD

### *Vær rund i kantene*

Barn kan ofte bli irriterte, lei seg eller frustrerte hvis man er for streng med reglene og hindrer kreativiteten deres ved å si "det er ikke lov" eller lignende. Så lenge det ikke går ut over moroa til andre spillere, bør svaret på det meste være "ja", eller i det minste "ja, men". Prøv å komme fram til kompromisser hvis du føler at en spiller tar for mye plass i spillet.

Et ledd i dette kan være å unngå å ha satte ideer, basert på tidligere spill man har spilt, om hva som er en ferdighet eller lignende. Hvis du tar deg selv i å tenke noe sånt som "det er ikke en ferdighet", eller "det dekker et for stort område", eller i spill ting som "det går ikke an", prøv å finne en måte å få det til å fungere på ved å kreve terningkast, kreve en kostnad eller forhandle med spilleren for å komme fram til et kompromiss. Vær også alltid åpen for at barna kan endre på rollen sin underveis hvis de føler at noe ikke fungerer.

Man kan naturligvis innvende at barn må lære seg å forholde seg til regler, og det er naturligvis sant, men det er ikke sikkert at den beste måten å lære barna dette er å være firkantet når man spiller et spill som tross alt har som hovedformål at alle skal ha det gøy. Dessuten vil de lære seg dette av seg selv etter hvert. Ikke undervurder barns evne til å forstå gjennom erfaring at begrensninger faktisk kan gjøre spillet morsommere.

### *Hva skal jeg finne på?*

Det kan være vanskelig å finne på gode historier på sparket. Dette er grunnen til at mange spilledere bruker timesvis på å forberede spill når de spiller med voksne. Dette spillet er lagt opp til å skulle spilles uten noen form for forberedelser, særlig fordi det er ment å skulle spilles av foreldre med sine egne barn, og det er i grunn nok jobb og styr med å ha barn allerede.

Så hva skal du gjøre? Ikke fortvil! For det første er barn mye mindre kresne enn voksne når det gjelder kvaliteten på historier. De kjenner enda ikke klisjeene, så bruk dem for alt de er verdt! Å skyte en pil med et tau knyttet til for å komme seg over et juv er kanskje forslitt og gammelt for deg, men et barn som får den ideen vil føle at det har funnet på noe nytt og genialt.

Dessuten er spillmekanikken laget for å hjelpe deg med å skape drama. "Ja, men"-resultatene, som vil være de vanligste i de fleste spill, tvinger fram komplikasjoner og kan forvandle en veldig enkel utfordring til en ganske kompleks liten fortelling. Begynn med noe enkelt. Hva må de oppnå? Hva står i veien for dem? La hendelsene komme av seg selv!

Til syvende og sist – ta det med ro, ikke få panikk, og husk å *spørre om hjelp* når du står fast!

### *Konsekvenser*

Hva skjer når spillerne feiler kast, eller ender opp med et "men"? Siden vi spiller med barn er det best å unngå at konsekvensene blir for alvorlige. Rolledød er i hvert fall ikke anbefalt. Her er noen forslag til hva som kan skje:

- Bruk en av tilstandskortene. Rollene kan bli susete, skadet, utslitte osv., eller i verste fall slått ut. Det kan være lurt å spare "slått ut"-kortet til et tidspunkt da de allerede har fått et annet tilstandskort.
- Hvis spillerne dine begynner å bli frustrert fordi løsningen på et problem trekker for langt ut i tid, kan man skyve faren til bakgrunnen ved å si at de slipper unna eller kommer seg forbi på et eller annet vis, men faren er uavklart og kan dukke opp igjen når som helst.
- Introduser en uavklart fare fra tidligere (se over).

- La det oppstå en ekstra komplikasjon eller et ekstra hinder i veien for spillerne, som ikke har noe direkte med faren de strever med å gjøre. Det kan være et nytt monster, et fysisk hinder, været eller annet.
- Rollen blir tatt til fange.

Umulige situasjoner:

Hvis alle er slått ut eller fanget eller situasjonen på annen måte virker håpløs, må rollene reddes. Her er noen forslag på hvordan det kan gjøres:

- Noen kommer og redder dem eller avleder oppmerksomheten, enten tilfeldig eller med vilje.
- Motstanderne har et uhell av noe slag som lar heltene slippe unna.
- Naturen griper inn. De blir fraktet av gårde med elva, et skred sender dem utfor fjellsiden, et plutselig lynnedslag gir skurkene panikk e.l.

Konsekvenser:

For å unngå at spillerne får følelsen av at de har sluppet gratis unna, bør dette også få konsekvenser, helst i tillegg til en av de andre konsekvensene ovenfor. Noen forslag:

- Noen som tidligere var vennlig innstilt er nå sure på dem, og de må gjøre noe for å blidgjøre dem igjen.
- De mister utstyr, edelstener og/eller trollsaker.
- Faren de var utsatt for blir nå en fare for hele landsbyen.

## *Vold*

Spillet er bevisst laget på en måte som ikke oppfordrer til bruk av vold. For eksempel er ingen av de magiske gjenstandene i spillet våpen. Dette betyr ikke at man ikke kan ha med vold som et element i spillet, men siden det er et spill for barn, bør det ikke ha vold som en innbakt forutsetning.

Det er flere grunner til dette. For det første kan det bli litt for voldsomt for de minste

barna hvis det inngår mange voldelige scener i et spill, men det er også verdt å tenke på at det kan være mye morsommere å snike seg unna, lure eller på andre måter unngå skurker og monstre enn å bare slå dem ned med en øks.

Når det er sagt, vil det likevel være tilfeller der rollene tyr til vold for å løse utfordringer. Det kan i så fall være lurt å tone ned effektene av volden en del. Seksjonen om å tolke terningkast gir noen tips til hvordan man kan unngå for alvorlige konsekvenser for helterollene. Disse kan også brukes for skurker og monstre. Det viktigste er at et vellykket terningkast i kamp setter en motstander ut av spill på en eller annen måte. Død eller alvorlig skade er ikke nødvendig for å skape spennende kampscener.

Motstandere kan bli slått ut eller jaget på flukt. De kan vrikke foten og sitte og jamre seg og be om nåde. De kan bli forvirret og løpe i sirkler rundt seg selv. De kan rulle seg sammen til en ball og rope au au au! De kan falle utfor et stup og bli hengende etter en arm i en berghylle, eller uti elva og bli ført av sted mens de roper om hjelp. Akkurat hva som skjer bør tilpasses både hva som passer inn i handlingen og barnas modenhetsnivå. Det er forskjell på hva barna tåler.