

1. Reglerna

I detta kapitel har vi samlat alla regler du behöver kunna för att spela Äventyr. Här finns också en förklaring av figurbladet och ett spelschema som ni kan använda som mall i början innan ni vant er vid reglerna.

Figurbladet

Namn: Vad din spelfigur heter i spelet.

Syssla: Vad din spelfigur har för yrke, eller sysselsättning.

Egenskaperna: Egenskaperna bestämmer hur duktig din spelfigur är. Ju högre värde, desto bättre. För att lyckas med att utföra en handling ska du sedan slå en tiosidig tärning och få lägre eller lika med resultatet. Noll (eller tio på vissa tärningar) är alltid misslyckat och en etta är alltid lyckat. De olika egenskaperna är:

Kunskap: Denna egenskap används för att se hur mycket din spelfigur vet om spelvärlden. Det kan vara saker som geografi, matematik eller språk. Kunskap används också vid andra tillfällen, som om din spelfigur försöker att lura någon eller undvika att bli lurad själv.

Rörelse: Denna egenskap används då din spelfigur ska göra något med kroppen, exempelvis för att hoppa, klättra, strida, ducka eller simma.

Trolldom: Om din spelfigur behöver använda en besvärjelse eller något annat magiskt. Alla kan ha ett värde i Trolldom, men för att kunna kasta förtrollningar och besvärjelser måste spelfiguren ha en specialförmåga för detta.

Upptäcka: När din spelfigur till exempel söker efter något som är gömt, eller för att upptäcka någon som lagt sig i bakhåll och för att spåra någon eller något.

Rustning: Ifall din spelfigur har en rustning av något slag kan detta ge skydd. Se kapitel 5. Utrustning & vapen.

Liv: Hur många liv din spelfigur har. En skada/träff motsvarar oftast ett liv. Alla spelfigurer har fem liv i början av spelet.

Pengar: Alla spelfigurer startar med 10 silvermynt.

Förtrollningar: Om din spelfigur har några förtrollningar står det här.

Utrustning: Alla de saker som din spelfigur bär med sig i sagan står här.

Specialförmågor: Här står det vilka specialförmågor din spelfigur har. Berättaren kan sedan, om ni vill, hjälpa dig att komma ihåg att använda dem under spelets gång.

Hur det går till – den långa versionen

Att få uppgiften: Det första som händer under en saga är vanligtvis att Berättaren läser eller hittar på en inledning, det vill säga hur sagan börjar. Berättaren läser detta högt för spelarna, så att de vet vad som har hänt och vad som är på gång. Efter inledningen kommer vanligtvis ett problem som spelfigurerna måste lösa. Det kan vara att besegra draken, hämta skatten eller att förstöra den magiska ringen. När spelarna har fått denna information är det dags för nästa steg.

Lösa uppgiften: Efter att spelarna har fått veta hur sagan börjar och dess mål, är det deras tur att föra berättelsen vidare tillsammans med berättaren. De bestämmer sig för hur deras spelfigurer ska lösa uppgiften. För att besegra draken måste de först hitta den, men var ska de leta? Hur ska de hitta skatten, och hur ska de ta sig till platsen där de kan förstöra den magiska ringen? När spelarna berättat för Berättaren vad deras spelfigurer gör, svarar Berättaren på detta genom

att hitta på, eller läsa i sagan för att se vad som händer. Sedan kommer nya problem att uppstå, varpå spelarna tvingas göra nya val. På så vis fortsätter spelarna och Berättaren tills de har nått sagans mål.

Reglerna

Att göra något: När spelfiguren ska göra något i spelet, något som är osäkert hur det går, används en tärning. Tärningen har tio sidor och kallas T10. För att lyckas med att utföra en handling ska du sedan slå en tärning och få lägre eller lika med skicklighetsgraden. Noll (eller tio på vissa tärningar) är alltid misslyckat medan en etta alltid är lyckat. Det finns olika skalor som spelfigurerna kan agera i:

Liten skala: Förflyttning på en karta.

Stor skala: Förflyttningar och handlingar

Kartan - liten skala

Kartan är en värld där spelfigurerna förflyttar sig varje omgång. På den stora kartan är varje omgång ett dygn. Den stora kartan kan innehålla exempelvis berg, skogar, floder och städer.

För varje drag flyttar sig spelfigurerna lika långt som den kortaste linjal/ter-

rängtypen över vilken spelfigurerna förflyttar sig. Se rutan här intill.

Exempel: Spelfigurerna vill resa från staden till skogen. På vägen passerar de ett berg. Det draget gäller den kortaste linjalen, den grå, eller att de avslutar sin förflyttning i bergen om förflyttningsnyckeln inte räcker längre.

Om ni inte använder byggklossar utan något annat kommer ni i förväg överens om hur lång strecka på kartan som spelfigurerna kan förflytta sig per dag. Utgå från förflyttningsnyckeln för byggklossar och de olika terrängtyperna.

För var förflyttning på kartan, får spelarna slå ett slag på en lämplig händelsetabell om Sagoberättaren finner det gott.






Händelser - större skala

Om något händer kan man gestalta detta i större skala. Händelser utspelas med figurer och landskap/rum i skala till dessa. Det går också bra att rita på ett papper.

Spelfigurerna förflyttar sig rumsvis (i ett landskap blir detta ”plattvis” där varje platta med byggklossar är 24x24 piggar stor). Varje drag får var och en av spelfigurerna utföra ett av följande alternativ:

1. Förflyttning till nästa rum/korridor/platta om rummet inte innehåller någon fiende. Annars måste spelfigurerna först lösa konflikten med denna på något sätt, eller också fly.
2. Strida mot monstret enligt reglerna i Sagospelet Äventyr.
3. Leta i rummet. Till exempel efter skatter.

Alla spelfigurer bestämmer i tur och ordning vad de vill göra. Därefter utför spelfigurerna sina handlingar i enlighet med Äventyrs regler.

Förflyttningsnyckel	Terräng	Distans
Linjal 	Berg	3 pluttar
	Träsk	4 pluttar
	Skog	6 pluttar
	Slätt	8 pluttar
	Väg	10 pluttar

Om ni spelar med något annat än byggklossar, får ni försöka komma överens om hur förflyttningsreglerna i denna skala ska gå till. Inomhus går reglerna att använda på precis samma sätt som för byggklossar, men utomhus får ni kanske indela kartan i sektioner eller liknande.

Handling och omgång: En handling är något din spelfigur (eller en bifigur) gör i sagan. Alla bifigurer och spelfigurer har en handling var varje omgång. Ibland kan en specialförmåga ge fler handlingar. En omgång är ett varv runt spelbordet, då alla får berätta vad deras spelfigurer gör i sagan. Några exempel på handlingar är:

- Springa (Rörelse)
- Hoppa (Rörelse)
- Fäktas (Rörelse)
- Söka efter något (Upptäcka)
- Övertala någon (Kunskap)
- Förtrolla något (Trolldom)

Olika handlingar kräver olika tärningskast, eftersom olika handlingar baseras på givna egenskaper. Se beskrivningen över egenskaperna. Det är Berättaren som avgör vilken egenskap som ska användas när du vill göra ett tärningskast, beroende på vad du vill att din spelfigur ska göra.

Strid och skada: Strid går till som följer. Person ett gör ett anfall genom att slå tärningen. Lyckas det, träffar attacken, men person två som försvarar sig får chansen att reagera, genom att göra en handling, till exempel parera eller undvika. Lyckas försvararen med detta, undviks skadan och striden fortsätter, misslyckas försvararen tar denne skada. Sedan fortsätter striden, om alla fortfarande kan strida. Denna gång med person två som får göra en attack om ingen specialförmåga säger annat.

Om en attack träffar, ger den ett eller flera liv i skada beroende på vilket vapen som användes. Obeväpnad strid ger alltid ett liv i skada om inget annat anges. Det står vid varje vapen i kapitel fem hur mycket skada vapnet ger. En del specialförmågor ger dessutom ytterligare skada, och då läggs skadorna ihop.

Skada tas i första hand upp av rustningar. När en rustning har slut på rustningspoäng är rustningen förbrukad och resten av skadan ges på personen. Observera att vissa magiska vapen går rakt igenom rustningar. Detta står angivet vid beskrivningen av vapnet i sådana fall.

När en spelfigur (eller bifigur) har slut på liv, försvinner spelfiguren ur sagan, om inte något av följande kriterier uppnås:

- En specialförmåga säger något annat.
- Spelfiguren kan läkas.

I nästa saga får dock spelfiguren vara med som vanligt igen. Spelaren får omedelbart göra en ny spelfigur och fortsätta spela.

Att bli frisk

Om en spelfigur är skadad i spelet läks ett liv per dygn i spelet.

Pengar i Äventyr

Det finns olika mynt i Äventyr:

- Koppar
- Silver (1 silver är värd 10 koppar)
- Guld (1 guld är värd 10 silver)

Belöningar

När sagans mål är uppnått, får spelfigurerna vanligtvis någon form av belöning (men inte alltid!). Vilken belöning spelfiguren får framgår av sagan ni spelar.

Spelexempel

Sagoberättaren: Ni sover i ett tält ute i skogen, då ni vaknar tidigt på morgonen av att det är en väldigt liv längre bort. Någon ropar på hjälp!

Julia: Jag springer ut ur tältet och tittar efter vad som står på.

Jenny: Jag också!

Sagoberättaren: När ni kommer ut från tältet ser ni hur en man ligger på marken och hytter med näven efter ett band med rövare som snabbt rider bort på sina hästar. När han får syn på er börjar han gråta.

Jenny: Jag skyndar mig till honom.

Julia: Jag följer med. Jag ser efter så att det inte finns någon rövare kvar.

Sagoberättaren: Då får du slå en tiosidig tärning Julia. Hur många punkter har din spelfigur på Upptäcka?

Julia: Sju.

Sagoberättaren: Då ska du slå sju eller lägre för att se om du kan upptäcka någon.

Julia slår tärningen. Det blir åtta. Misslyckat. Det betyder inte att det inte finns någon rövare kvar, utan att Julias spelfigur inte ser om det finns någon rövare kvar. Det kan finnas kvar någon, men det behöver inte göra det.

Sagoberättaren: Du ser ingen rövare.

Julia: Får jag försöka igen?

Sagoberättaren: Nej. Man får bara försöka en gång.

Julia: Okej.

Jenny: Jag ser efter jag också.

Sagoberättaren: Hur många punkter har du på Upptäcka?

Jenny: Fyra.

Sagoberättaren: Då ska du slå fyra eller lägre för att lyckas.

Jenny slår tärningen. Den visar tre. Lyckat. Det betyder att Jennys spelfigur skulle upptäcka ifall det finns kvar någon rövare på platsen.

Sagoberättaren: Du ser inte heller någon rövare.

Jenny och Julia: Puh!

Sagoberättaren: Då ni kommer fram till mannen på marken ser han allvarligt på er. – Ni ser ut att vara duktiga äventyrare, säger han, skulle ni vilja hjälpa mig att ta tillbaka den magiska ringen som rövarna tog?

Här presenterar Sagoberättaren målet med sagan för spelarna.

Mål: att ta tillbaka den stulna ringen.

Julia: Det kan vi väl.

Jenny: Okej.

Sagoberättaren: Mannen reser på sig och borstar av kläderna. Han säger: Om ni lyckas ta tillbaka min ring och ge den till mig, ska ni få en riklig belöning.

Jenny: Vad då för något?

Sagoberättaren: Mannen säger: Ni ska få guld.

Detta är **belöningen** om spelarna uppnår målet med sagan: Guld.

Julia: Men hur ska vi hitta igen rövarna?

Jenny: Vi såg väl åt vilket håll de for?

Sagoberättaren: Ja. De red åt öster.

Julia: Då går vi österut.

Jenny: Jag provar spåra dem.

Sagoberättaren: Spåra, då blir det Upptäcka igen. Slå tärningen.

Jenny slår tärningen. Det blir fem. Hon misslyckas (eftersom hon hade Upp-täcka fyra). Julia provar också. Hon slår sex. Det är lyckat (eftersom Julias spelfigur hade Upptäcka sju).

Sagoberättaren: Ni ser att de ridit ned mot älven.

Julia: Vi skyndar efter dem.

Sagoberättaren: Ni följer deras spår, tills ni ser att de slagit läger nere vid en vik. De har tänt en eld och grillar en hare. En av dem verkar hålla vakt och spejar omkring sig. Ni måste smyga för att inte bli upptäckta.

Jenny: Då smyger jag fram mot dem.

Sagoberättaren: Då blir det Rörelse, hur många punkter har du vid Rörelse?

Jenny: Åtta.

Jenny slår med tärningen. Det blir nio. Rövarna upptäcker henne.

Sagoberättaren: Rövorna upptäcker dig. De är tre stycken. Alla drar sina svärd och kommer springande.

Julia: Jag drar mitt svärd!

Jenny: Jag drar mitt med!

Sagoberättaren: Rövorna är genast framme vid er. Den förste ryter: – Släpp era vapen! Vad gör ni här?

Jenny: Jag säger, eh... att vi bara är ute och jagar.

Sagoberättaren: Du försöker lura rövorna alltså. Då får du slå en tärning. Hur många punkter har du på Kunskap?

Jenny: Fem.

Jenny slår noll. Det är alltid misslyckat att slå noll.

Sagoberättaren: Rövorna morrar ilsket och den främste av dem höjer sitt svärd. Han säger: Ge oss alla era saker så får ni leva!

Julia: Aldrig! Jag anfäller rövaren!

Julias spelfigur har Rörelse sju. Hon slår ett med tärningen. Ett är alltid lyckat.

Sagoberättaren: Du hugger en av rövorna. Han faller omkull och blir liggande på marken. En av de andra rövorna hugger mot er. En mot Jennys spelfigur och en mot Julias. Den som hugger mot Jenny behöver fem för att träffa och slår... sex. Miss! Den som hugger mot Julias spelfigur be-

höver slå fyra för att träffa, och slår... två. Träff!

Även om rövaren träffade Julias spelfigur kan hon försöka parera, ducka eller hoppa undan.

Julia: Jag försöker parera med mitt svärd!

Återigen används Rörelse. Julias spelfigur har Rörelse sju. Hon slår fyra och lyckas undvika rövarens hugg. Hade hon misslyckats, hade hon förlorat ett liv. Alla har fem liv från början. Då hade hon haft fyra liv kvar. Om livet tar slut, har Julias spelfigur svimmat och kan inte längre vara med i sagan. Spelfiguren kan dock i så fall vara med i nästa saga som de spelar. Då med alla liv tillbaka igen.

Ifall Julias spelfigur blir träffad, men har någon rustning, så stryker Julia en rustningspoäng (sköld) först. När rustningspoängen är slut, måste hon börja stryka liv (hjärtan).

Här lämnar vi Julia och Jenny. Nu tror jag att du förstår ungefär hur det går till att spela Äventyr. Det är dags för dig och dina vänner att själva spela en saga.

Lycka till!

Ordlista

Belöning – i slutet av sagan är det vanligt att spelarna får en eller flera belöningar. Det finns en tabell för detta längre bak i den här boken.

Berättaren – se Sagoberättaren.

Bifigur – alla figurer som inte spelas av en spelare. Dessa sköter Sagoberättaren.

Egenskap – I Äventyr finns det fyra egenskaper (Kunskap, Rörelse, Trolldom och Upptäcka). Dessa egenskaper används när din spelfigur försöker göra något särskilt i spelet. Se även Tärningskast.

Egenskapskast – se tärningskast.

Figurblad – det papper på vilket alla fakta om din spelfigur står antecknade.

Liv – hur mycket skada en spelfigur (eller bifigur) tål i spelet.

Rörelse – när spelfiguren gör något med sin kropp, till exempel hoppa, klättra, snickra eller fåktas.

Saga – En kort episod, ett äventyr eller uppdrag, kallas saga.

Sagoberättaren – Den person som leder spelet kallas för sagoberättaren. Ibland är alla deltagare sagoberättare samtidigt eller turas om.

Specialförmåga – En specialförmåga är något som din spelfigur har som

gör denne bättre på något sätt. I kapitlen om sysselsättningar och arter hittar ni specialförmågor som är kopplade direkt till arten eller sysselsättningen. Det finns också ett helt kapitel för bara specialförmågor som spelfiguerna kan ha turen att få under spelets gång.

Spelare – De som deltar i spelet med varsin spelfigur.

Spelfigur – Den hjälte du spelar i Äventyr kallas spelfigur. Det är den roll du agerar som.

T10 – En tärning med tio sidor, numrerade från 0 till 9 eller 1 till 10. Det är dessa tärningar som används i Äventyr. Dessa tärningar kan köpas i välsorterade spelbutiker. Om står det en siffra innan, exempelvis 2T10, betyder det att du ska slå två tärningar.

T100 – Slå två T10 samtidigt och bestäm i förväg vilken tärning som ska vara tiotal och vilken som ska vara ental. På detta sätt får du ett utfall mellan ett och hundra.

Tärningskast – När din spelfigur försöker göra vissa saker i spelet krävs att du slår med en tärning för att se om du lyckas. Du måste slå lika med eller lägre än värdet i din egenskap för att lyckas. Om du slår noll (eller tio) är det alltid misslyckat och ett är alltid lyckat.

Spelschema

1: Sagoberättaren säger vad som händer. Gå till 2.

2: Alla spelare får i sin tur säga vad deras spelfigur gör i spelet. Alla spelfigurer får göra en sak var. Exempelvis:

Springa (Rörelse)

Hoppa (Rörelse)

Fäktas (Rörelse)

Söka efter något (Upptäcka)

Övertala någon (Kunskap)

Förtrolla något (Trolldom)

Behövs det tärningslag? Gå då till 3a. Behövs det inte tärningslag? Gå då till 3b.

3a: Om en spelfigur gör något, till exempel hoppar över ett stup, klättrar upp för ett berg, eller slåss mot en drake. Slå tärningen, avläs resultatet och gå till punkt 4.

3b: Gå tillbaka till punkt 1 om ingen bifigur ska göra något, annars gå till punkt 5.

4: Sagoberättaren säger vad som händer – ifall spelfiguren lyckas eller misslyckas och hur detta påverkar sagan. Gå till punkt 5.

5: Eventuella bifigurer utför sina handlingar på samma sätt som spelfigureerna (punkt 2–4). Sagoberättaren säger vad som händer efter att eventuella tärningskast är gjorda. Åter till punkt 1.

2. Utrustning & vapen

När ni ska spela en saga vill ni säkert ha utrustning och vapen till era spelfigurer. Det går självklart att hitta på egen utrustning om ni tycker att något saknas. Alla föremål går att köpa i en handelsbod, förutom magiska ting.

Armborst

Armborstet ger två extra liv i skada på rustningar.

Pris: 25 silvermynt

Axelväska

I axelväskan kan din spelfigur förvara saker och föremål som är bra att ha med sig på äventyr.

Pris: 10 silvermynt

Bröd

Ett bröd räcker åt en person i två dagar. Tänk på att bröd inte håller hur länge som helst. Efter några dagar riskerar det att börja mögla och blir oätligt.

Pris: 5 kopparmynt

Dolk

Med dolken kan din spelfigur ge ett liv i skada vid strid mot fiender. Kan även användas som en kniv.

Pris: 5 silver

Fiskespö

Med fiskespöet får din spelfigur slå två tärningar för att fiska och välja den som visar bäst.

Pris: 10 silvermynt

Förstahjälpenpaket

Det läker en skadepoäng och räcker till fem användningar, men bara en gång per person och skada.

Pris: 25 silvermynt

Handfängsel

Med handfängsel är det svårt att ta sig loss. Den fångslade måste ha någon specialförmåga för att göra sig fri.

Pris: 20 silvermynt

Harnesk

Ett harnesk ger din spelfigur två rustningspoäng.

Pris: 45 silvermynt

Hillebard

En spjutyx. Ger två liv i skada.

Pris: 15 silvermynt

Hjälms

En hjälm ger din spelfigur en rustningspoäng per saga.

Pris: 75 silvermynt

Karta

Slå två tärningar och välj den som visar bäst för att hitta den rätta vägen.

Pris: 50 silvermynt

Kista

För tung att bära med sig, men bra att förvara saker i.

Pris: 40 silvermynt

Klubba

Klubban ger två liv i skada.

Pris: 5 silvermynt

Kniv

Kniv som kan användas för rakning, att rensa fisk och mycket mer.

Pris: 10 silvermynt

Lans

Med lansen får din spelfigur slå två tärningar i strid mot drakar och välja den tärning som visar bäst.

Pris: 15 silvermynt

Lykta

Med lyktans hjälp kan din spelfigur se i mörker.

Pris: 15 silvermynt

Mantel

En fin och funktionell mantel som skyddar mot väder och vind.

Pris: 30 silvermynt

Pilbåge och koger

Med pilbågen behöver din spelfigur inte gå hungrig i vildmarken. Pilbågen ger ett extra rustningspoäng i skada på rustningar.

Pris: 20 silvermynt

Rep

Med repet kan din spelfigur klättra (till exempel över murar) utan att slå med tärningarna.

Pris: 25 silvermynt

Ryggsäck

Ryggsäck som är bra att ha med på äventyr. Hjälper spelfiguren att bära sina saker.

Pris: 25 silvermynt

Sköld

En sköld ger din spelfigur en extra tärning för att parera en attack.

Pris: 40 silvermynt

Spade

Bra att ha för att gräva med.

Pris: 15 silvermynt

Spjut

Spjutet låter spelfiguren slå två tärningar och välja den som visar bäst i strid mot björnar och andra vilda djur. Spjutet ger två liv i skada.

Pris: 15 silvermynt

Svärd

Svärdet ger dina fiender två liv i skada vid strid.

Pris: 50 silvermynt

3. Sagoberättarens kapitel

Sagoberättaren är den som tillsammans med de andra spelarna skapar en saga. Skillnaden mellan en spelare och en sagoberättare är att sagoberättaren är den som sätter upp målet med sagan, hittar på fiender och händelser.

Här får du några få tips på hur du är med och skapar en riktigt rolig saga.

- Läs noga igenom reglerna, eller ta hjälp av en vuxen. Du behöver inte kunna allt utantill!
- Läs noga igenom sagan ni ska spela. Ibland kan det vara bra att göra anteckningar eller ordna kopior/utskrifter på kartor eller liknande innan ni börjar.
- Se till att ni har tillgång till papper, pennor och tärningar (minst en tiosidig).
- Se till att alla spelare har fått ett spelkort där de skrivit ned vilken spelfigur de spelar i sagan.
- Berätta för spelarna var deras spelfigurer befinner sig, vad som händer runtomkring dem. Det är du som sagoberättare som avgör vad de ser och hör.
- När du låtsas vara någon av bi-figurerna i sagan, hjälper det att spela lite teater. Förställ rösten, prata på olika sätt för olika personer. Det ger spelarna en bättre spelupplevelse och hjälper spelarna att göra detsamma för sina spelfigurer.
- Fuska! Om det är någon regel ni inte gillar, bryt mot den! I Äventyr är det helt okej att ändra på reglerna, så länge alla är med på det och det gör spelet roligare.
- Om det blir diskussion under spelet om något (i synnerhet när det gäller regler), så är det alltid sagoberättaren som har det sista ordet och bestämmer. Detta gäller även i de fall sagoberättaren har fel.

Idé & konstruktion: Daniel & Julia Lehto

Illustrationer: Daniel Lehto

Layout: Daniel Lehto

Korrektur: Mikael Bergström, Jenny Lehto, Jessica Lehto, Niklas Lehto, Erika Loo, Klas Lundqvist

Detta är en förkortad och delvis omarbetad utgåva av Sagospelet Äventyr.