

# Spilareglur fyrir Teningasögur

## Efnisyfirlit

Inngangur .....	2
Sögurammar.....	3
Að hanna persónu .....	3
Hlutverk sögustjóra og leikmanna.....	4
Leikmunir .....	4
Teningar .....	4
Persónublöð .....	5
Minnispunktur sögustjóra um persónur .....	5
Aukahlutir .....	5
Að hefja sögu.....	6
Hlutverk teninga .....	6
Viðmiðunartala og breytar.....	7
Dæmi um teningaköst með ýmsum breytum .....	7
Hvenær á að kasta? .....	8
Bardagar .....	11
Aðgerðir og umferðir í bardaga (Sjá flæðirit á bls. 14) .....	11
Atburðarás einnar umferðar í bardaga.....	13
Flæðirit bardaga.....	14
Fjárjóðir og verðlaun .....	15
Galdrar .....	15
Hvenær má galdra? .....	16
Að lokum .....	16

# Inngangur

Í þessu skjali er að finna spilareglur fyrir hlutverkaspilið *Teningasögur*. Athugið að hér er ekki um eiginlega Teningasögu að ræða, heldur leiðbeiningar fyrir hvaða Teningasögu sem er. Þróun þessa spils var hluti af B.Ed og M.Ed lokaverkefnum í grunnskólakennslu yngri barna við Háskóla Íslands.

Teningasögur henta börnum á breiðu aldursbili í litlum hópum þar sem sögustjórinn (oftast eldri en hinir, t.d kennari, foreldri, eldra systkini) á í stöðugum samskiptum við börnin og þau við hvert annað. Ýtt er undir samskipti og samvinnu í hópnum með sögu sem allir aðilar hafa tekið þátt í að móta. Þetta er jafnframt lykillinn að mörgum þroskaþáttum. Mætti þar nefna félagsfærni, hugtakaskilning, talnaskilning, gagnrýna hugsun, málþroska og orðaforða sem dæmi. Hægt er að tengja Teningasögur við fjölmargar fagreinar og alla grunnþætti menntunar sem birtust í Aðalnámskrá grunnskóla 2011.

Teningasögur henta litlum hópum í tiltölulega hljóðlátu umhverfi. Það verður alltaf að vera einn sögustjóri en fjöldi leikmanna getur verið allt frá einum til fimm. Ef sögustjóri er að spila í fyrsta sinn getur verið gott að takmarka fjölda leikmanna við þrjá. Spilið virkar þannig að leikmenn setja sig í hlutverk í ævintýri sem sögustjórinn stýrir. Leikmenn vinna saman að ákveðnu markmiði en ferðin getur verið löng og óútreiknanleg. Ákvarðanir leikmannanna geta haft mikil áhrif á framvindu sögunnar.

Þegar spilahópurinn hefur komið sér fyrir er algengast að sögustjórinn byrji á því að útskýra söguviðið áður en leikmenn hanna persónurnar sínar. Þetta er gert með persónublöðum sem eru aðgengileg á vefsíðunni. **Það getur verið gott ráð að prenta þessar spilareglur út og hafa við höndina í fyrstu ævintýrunum.** Mundu bara að allir sögustjórar gera mistök en aðalatriðið er að láta þau ekki á sig fá og halda ótrauður áfram. Eftir því sem reynslan eykst, því auðveldara verður að halda utan um ævintýrin.

# Sögurammar

Sögurammar eru eins konar beinagrindur eða uppskriftir að ævintýrum. Þar koma helstu atriði ævintýrsins fram, svo fyllir spilahópurinn í eyðurnar á meðan hann spilar. Eftirfarandi atriði má finna í sögurömmum á vefsíðu Teningasagna:

- Helstu atriði í söguþræði ævintýrisins
- Lýsingar á helstu stöðum sem leikmenn koma til með að heimsækja
- Hugmyndir að persónum sem leikmenn geta hitt á leið sinni
- Hugmyndir að fjársjóðum sem leikmenn geta fundið

Það getur verið gott fyrir sögustjórnann að lesa söguramman yfir áður en spilið hefst og hafa hann innan handar á meðan því stendur.

## Að hanna persónu

Áður en hafist er handa verða leikmenn að hanna sína eigin persónu. Allar sögupersónur geta verið af hvaða kyni sem er og haft mismunandi hæfileika. Persónan getur heitið það sama og leikmaðurinn eða eitthvað allt annað. Það er í höndum leikmannsins. Til að byrja með er gott að leyfa þátttakendum að velja einn hæfileika og hlut til að gera persónuna þeirra sérstaka. Þessir hæfileikar geta verið margskonar og eiga að koma frá leikmönnum sjálfum. Sem dæmi er hægt að vera frábær bílstjóri, flink/ur að læðast, geta talað við dýr, góð/ur með boga og örvar, vera einstaklega sannfærandi í samræðum, vera svakalega sterk/ur og þar fram eftir götunum.

Möguleikarnir eru miklir en sögustjóri þarf að halda hæfileikunum innan skynsamlegra marka. Sagan yrði ekki mjög löng ef allir veldu að vera ódrepanði. Það væri frekar möguleiki að vera ódrepanði í smá stund í einu með langri hvíld á milli. Hér koma persónublöðin að góðum notum. Þátttakendur skrifa hæfileikana sína og hluti sem þau finna á blaðið og halda þannig utan um sína persónu. Sögustjóri getur líka skrifað hæfileikana hjá sér á minnisblað ef persónublöð eru ekki notuð. Ef hætta þarf í miðri sögu og halda áfram seinna getur verið ansi auðvelt að gleyma hæfileikum þátttakenda ef ekkert minnisblað er til staðar.

# Hlutverk sögustjóra og leikmanna

**Sögustjóri:** Hlutverk sögustjórans er að kynna heiminn fyrir leikmönnum, halda utan um söguna og gæta þess að ævintýrið gangi tiltölulega hnökralaust fyrir sig. Hann sér einnig um að gæða heim og umhverfi sögunnar lífi. Á meðan umhverfislýsingar eru mikilvægar er einnig lykilatriði að halda góðu flæði. Gæði sögunnar velta á samspili sögustjóra og leikmanna. Það er ekki nauðsynlegt að styðjast við söguramma og getur sögustjóri sótt innblástur í sögur sem hann þekkir þegar kemur að því að búa til áhugaverð ævintýri. Ef leikmenn hafa spurningar um umhverfið eða söguþráðinn verður sögustjórinn að bregðast við. Þetta getur þýtt að sögustjórinn þurfi að búa til eitthvað á staðnum. Með aukinni reynslu verður auðveldara að spinna við sögunnar. Annað mikilvægt hlutverk sögustjóra er að gæta þess að allir leikmenn fái tækifæri til að skína. Það getur þýtt að hann þurfi að búa til nýjar þrautir sem henta þeim hæfileikum sem leikmenn völdu sér.

**Leikmenn:** Söguhetjurnar okkar mynda teymi eða föruneysi sem vinnur saman þar til ævintýrinu er lokið. Það fer eftir Teningasögunni hvert markmið leikmanna er. Sumar sögur gefa þátttakendum meira frelsi en aðrar og veltur það alfarið á sögustjóranum hversu mikið svigrúm þeir fá. Meira frelsi þarf þó ekki endilega að þýða betri saga. Þumalputtareglan er sú að leyfa þátttakendum að fylgja sínu nefi eins mikið og mögulegt er, innan skynsamlegra marka. Leikmenn fá að velja sér einn hæfileika og einn hlut við upphaf sögunnar. Þeir geta hjálpað þeim í erfiðum aðstæðum. Þeir geta öðlast nýja hæfileika eða hluti eftir því sem líður á. Það fer alfarið eftir ævintýrinu.

## Leikmunir

### Teningar

Eins og nafnið gefur til kynna byggja *Teningasögur* á teningum. Til dæmis sex, tíu eða tuttugu hliða. Í fylgiskjölum er talað um þessar mismunandi gerðir teninga sem D6, D10 og D20. Einnig eru til aðrar gerðir eins og D8, D12 og fleiri. Það er hægt að kaupa fjölbreyttar gerðir teninga, fönndra þá úr pappír, smíða úr viði eða þrívíddarprenta úr plasti. Nokkur skapalón til að fönndra úr pappír má finna á vefsíðunni, teningasögur.is. Það er hægt að láta leikmenn kasta fleiri teningum en einum í hverju kasti til að efla hugarreikning. Hægt er að nota mismunandi

tegundir teninga í sömu sögunni. Í grunninn eru teningar það eina sem þarf til að spila Teningasögu. Fyrir óreynda sögustjóra er þó mjög gott að styðjast við nokkra aukahluti:

## Persónublöð

Persónublöð sem eru síðan útfyllt með upplýsingum um persónu hvers og eins. Getur líka verið fígúra, fönndruð úr hverju sem er. Mikilvægt er að upplýsingar um hæfileika (sjá næsta kafla) fylgi með.

## Minnispunktur sögustjóra um persónur

Minnispunktur hjálpa sögustjóra að muna eftir hæfileikum og hlutum leikmanna. Það er mikilvægt að eitthvað gerist sem reynir á mismunandi hæfileika og hluti sögupersónanna svo engum líði eins og hann hafi valið tilgangslausa hæfileika eða sé með gagnslausan hlut.

## Aukahlutir

Eftirfarandi hlutir eru ekki nauðsynlegir en geta bætt reynsluna í ákveðnum tilfellum.

- Tússtafla til að teikna herbergi/svæði sem einhver atburður á sér stað í ásamt fígúrum sem tákna hetjur og skrímsli. Þessi myndræna túlkun getur hjálpað til við að samstillta hugmyndir og setja upp bardaga á skipulagðan hátt. Dæmi um hús sem er búið að skipta upp í reiti má finna á [þessari slóð](#). Einn reitur táknar pláss sem ein persóna (söguhetja eða andstæðingur) getur staðið á að hverju sinni. Ef notast er við reitakerfi er gott að hafa einhverja ákveðna vegalengd (reitafjölda) í huga sem persóna má færa sig í hverri umferð (Nánar um umferðir í kaflanum um bardaga).
- Auka krassblöð geta komið að góðum notum. Til dæmis ef maður vill að leikmenn lesi ákveðin skilaboð eða kort sem þeir finna á ferðum sínum.
- Skilrúm, t.d úr A3 kartoni sem er brotið í V eða hálfgeru U og látið standa á borðinu fyrir framan sögustjórann. Þetta skilrúm getur hann notað til að fela útkomur teningakasta sinna. Skilrúmið getur komið að góðum notum í sumum tilfellum ef sögustjórinn vill þróa söguna á ákveðinn máta án þess að láta teningana stjórna förinni alveg. Sumir sögustjórar velja að fela flest köstin sín til að láta söguna flæða betur. Leikmenn nota aldrei skilrúm til að fela köstin sín.

# Að hefja sögu

Teningasagan hefst yfirleitt með örstuttri „hefðbundinni“ sögustund, þar sem sögustjórinn segir stuttlega frá heiminum sem ævintýrið mun eiga sér stað í. Þessi frásögn getur verið löng eða stutt og er það algjörlega í höndum sögustjórans hvaða upplýsingar hann vill láta í ljós í upphafi. Til dæmis gæti saga byrjað á flóknum lýsingum á alheimsástandinu á tímum sjóræningja, þar sem viðskipti og spennan á milli stórvelda Englendinga, Frakka og Spánverja gæti verið lýst í smáatriðum áður en söguhetjurnar okkar eru “settar inn” í söguna. Þær gætu verið allt frá því að vera dekkjaskrúbbarar á spænsku kaupmannsskipi yfir í að stjórna sínu eigin skipi (eða skipum) í enska flotanum að vinna saman við að elta alræmda sjóræningja. Einnig er hægt að byrja söguna á allt öðrum nótum. Stundum er alveg jafn spennandi fyrir leikmenn að fá sem minnstar upplýsingar. Gott dæmi er að byrja í fangelsi og vinna sig þaðan í leit að svörum. Áður en sagan hefst þarf fyrst að greina frá því innan hvaða ramma sögupersónurnar þeirra mega vera. Best er að setja sem minnst af reglum áður en leikmenn hanna sínar persónur en oft er erfitt að komast hjá því. Dæmi um það væri ef sagan ætti að gerast í heimi líkum okkar eigin væri kannski skrýtið ef sögupersónurnar væru allar álfar eða dvergar. Það má alveg gera sögu sem blandar saman mörgum heimum, en oftast er sögustjórinn með einhverjar reglur í huga. Sögustjórinn hefur mikið vald og getur sett tóninn með því einfaldlega að byrja söguna. Hann þarf bara að muna að leyfa þátttakendum að hanna persónurnar sínar fyrst. Það getur verið gaman að láta þá hanna persónurnar í einrúmi áður en sagan hefst og kynna þær síðan fyrir hinum meðlimum hópsins snemma í sögunni, þá eru þeir strax farnir að setja sig í hlutverk og litast minna af ákvörðunum hinna nemendanna um val hæfileika.

## Hlutverk teninga

Teningar eru notaðir til að ákveða hvernig persónum tekst ætlunarverk sitt. Sem dæmi gæti leikmaður viljað klifrað upp vegg til að komast að fjársjóði. Þá þarf leikmaðurinn að kasta fyrir persónuna sína til að gá hvort það takist. Því erfiðara sem verkefnið er, því hærri tölu verður þátttakandinn að fá. Áður en við förum lengra verðum við að byrja á að skilgreina hugtakið *viðmiðunartala*.

## Viðmiðunartala og breytar

Viðmiðunartala er miðgildið í talnarunu hvers tenings. Við skulum halda áfram með dæmið hér að ofan og notum D20 tening að þessu sinni sem hefur miðgildið (og viðmiðunartöluna) 11. Þegar við vitum viðmiðunartöluna getum við farið að hugsa um hina ýmsu umhverfisþætti í sögunni sem gætu haft áhrif á teningakastið. Segjum sem svo að veggurinn sem söguhetjan vill klífa sé blautur og sleipur. Þá gerum við kastið erfiðara með því að hækka gildið sem þarf að ná til að kastið teljist staðið. Sögustjórinn ræður því hversu erfitt kastið er. Við gætum t.d hækkað töluna um 2 og þá verður söguhetjan að fá 13+ (13 eða herra) í stað 11+ (11 eða herra) til að klifrið takist.

Öll köst geta fengið svokallaða *breyta* á sig sem geta annað hvort verið jákvæðir eða neikvæðir. Jákvæðir breytar eru táknaðir með plús en neikvæðir með mínus. Oft eru þessir breytar tengdir við hina ýmsu þætti sem hafa áhrif á teningaköstin. Höldum áfram með dæmið um klifurkappann. Við vorum búin að áætla að gildið til að standast kastið yrði 13+ til að klifra vegginn. Það þýðir að meðalpersóna þyrfti að fá 13 eða herra til að takast það. Annar þáttur sem gæti haft áhrif í þessu klifurdæmi er hæfileiki söguhetjunnar eða einhver hlutur sem hún á. Segjum sem svo að þátttakandi hafi valið að gefa persónunni sinni klifurhæfileika þegar hann hannaði persónuna. Sögustjórinn gæti því ákveðið að hann skuli fá +5 (jákvæðan breyti) á öll köst tengd klifri. Þá bætum við 5 við teningakastið eftir að þátttakandi rúllar. Þess vegna verður tiltölulega slakt kast upp á t.d 8 að sæmilegu kasti (13) og þar af leiðandi nóg til að klifra upp vegginn. Neikvæðir breytar virka alveg eins nema þá er ákveðin tala dregin frá kastinu eftir að búið er að rúlla. Til dæmis gæti persóna verið undir álögum sem gefa henni -2 á útkomur allra teningakasta.

## Dæmi um teningaköst með ýmsum breytum

Hér eru tvö dæmi til að útskýra betur.

**Dæmi 1:** *Sögupersóna ætlar að skjóta andstæðing með boganum sínum:*

Persónan valdi þann hæfileika að vera góð bogaskytta (+4 á öll köst tengd hittni með boga) þetta þýðir að við bætum 4 við öll hittniköstin hennar eftir að hún kastar.

Ef við notum D20 er viðmiðunartalan 11. Þetta þýðir að meðalbogaskytta þyrfti að fá 11 eða herra (11+) til að hitta meðalstóran andstæðing.

Segjum sem svo að okkar persóna rúlli 9 í hittnikastinu sínu. Ef þetta hefði verið venjuleg persóna myndi það ekki duga til en okkar er góð bogaskytta. Þess vegna bætum við 4 við 9 og fáum út 13. Því hitti persónan okkar skoti sem meðalpersóna hefði ekki hitt.

**Dæmi 2: Sögupersóna ætlar að hoppa yfir gjá.**

Segjum sem svo að dvergur ætli að hoppa yfir risastóra gjá. Dvergar eru ekki fimustu verurnar og fá því -2 á öll köst tengd fimi, sem dæmi. Þeir gætu haft aðra kosti til að vega upp á móti.

Ef við notum D20 aftur er viðmiðunartalan 11. Þetta þýðir að meðalpersóna með meðalfimi þyrfti að fá 11 eða hærra (11+) til að hoppa yfir meðalstóra gjá.

Í þessu tilfelli er gjáin ekki meðalstór, hún er risastór og því erfitt að hoppa yfir hana. Hér gæti sögustjórinn t.d sett einhvern fastan neikvæðan breyti ( t.d -4 á köst hjá þeim sem reyna að hoppa yfir). Það þýðir að meðalpersóna þyrfti að draga 4 frá kastinu sínu eftir að hún rúllaði. Ef sú persóna myndi rúlla 7 fengi hún því -4 á það kast og endaði því með 3 sem þýðir að hún myndi detta í gjáanna. Hún hefði þurft að rúlla 15 til að drífa yfir vegna þess að  $15-4$  er 11, sama tala og viðmiðunartalan.

Segjum sem svo að dvergar fái einnig neikvæðan breyti (-2) bara fyrir það að vera stuttleggjaðir. Því myndi dvergur sem rúllaði 14 fá -4(stór gjá) og svo aftur -2(dvergur) eða samtals -6 í þessu tilfelli. Útkoman hans yrði því 8 en hann þurfti 11. Því myndi hann falla í gjána. Hann hefði þurft að fá  $17 (-4-2) = 11$  til að drífa yfir.

## Hvenær á að kasta?

Teningaköst eru drifkraftur Teningasagna. Það er lykilatriði að sögustjóri kynni sér þennan kafla vel. Teningaköst eiga sér stað þegar persónur (söguhetjur eða persónur sem sögustjóri stjórnar) reyna að framkvæma einhverja aðgerð. Persóna gæti verið að reyna að sigrast á einhverri hindrun eða þraut en getur líka átt við samræður sem hún á við aðrar persónur í ævintýrinu. **Leikmenn kasta fyrir sínar persónur en sögustjóri fyrir allar aðrar persónur sem birtast í sögunni.**

Það er hægt að skipta teningaköstum Teningasagna í tvo flokka.

- a) **Köst sem gerast utan samræðna.** Reyna oft á ákveðna færni (styrk, hreyfigetu, athygli, eftirtektarsemi), þekkingu persónunnar á ákveðnum atriðum (þekking á staðarháttum,



mikil þekking í ákveðnu fagi og þess háttar) eða blöndu af öllu ofangreindu. Hér eru nokkur dæmi:

- Að lyfta þungum steini
- Að læðast framhjá sofandi dreka
- Að hoppa yfir gjá
- Að taka þátt í danskeppni
- Að gera við bilaða vél
- Að keppa í spretthlaupi

**b) Köst sem eiga sér stað í samræðum.** Geta líka reynt á þekkingu persónunnar (ekki leikmannsins) á ákveðnum atriðum. Hér eru nokkur dæmi:

- Að sannfæra kaupmann um að gefa sér afslátt
- Að finna það á sér hvort einhver sé að segja satt eða ósatt
- Að ljúga að persónu án þess að hún verði þess vör
- Að reyna að heilla einhvern upp úr skónum
- Að sannfæra aðra persónu um að hjálpa sér með eitthvað

Þegar söguhetjur eru að framkvæma aðgerð sem allir geta tekið þátt í, til dæmis að ýta stórum steini frá hellismuna, er gott að leyfa öllum að kasta í einu og taka leggja svo tölurnar þeirra saman. Ef einhver valdi sérstakan hæfileika sem hentar vel í þrautina, til dæmis að vera mjög sterkur, er hægt að leyfa honum að kasta tveimur teningum en hinir einum. Þegar söguhetjur koma að þraut sem hentar fáum eða einum í einu fær sá forgang sem valdi hæfileika sem hentar þrautinni. Ef honum mistekst (og það er enn hægt að reyna við þrautina) mega hinir reyna sitt besta. Ef öllum mistekst þarf að finna aðra leið að markmiðinu. Þetta getur reynt á sköpunargáfu sögustjórans en ástæðan fyrir þessu er sú að ef þátttakendur hafa endalaus tækifæri til að opna sömu læstu hurðina er ekkert spennandi þegar hún opnast eftir 100 tilraunir. Með þessu móti fyllast þátttakendur sigurtilfinningu þegar þeir ná erfiðu teningakasti áður en allir eru búnir að gera. Góð regla er að hugsa um aðra leið á meðan þátttakendur eru að kasta. Þá er hægt að koma með tillögu ef þeim dettur ekkert í hug upp á eigin spýtur. Gæta þarf þess að leikmenn skiptist á að kasta. Það koma reglulega upp aðstæður í ævintýrum sem er hægt að leysa með teningaköstum. Dæmi:

- Þegar leikmenn eru ósammála um hvert hópurinn eigi að fara. Ef kosning fær ekki úr því skorið verða þeir að kasta upp á niðurstöðuna.

- Þegar það er eitthvað í umhverfinu sem leikmenn taka ekki eftir en gæti komið þeim að óvörum. **Hér verður sögustjórinn að biðja þá um að kasta án þess að segja þeim ástæðuna. Sögustjórinn ákveður erfiðleikastig kastsins.** Dæmi:
  - Söguhetjurnar ætla að stíga um borð í viðarskip að kvöldi til en skipið hefur séð betri daga. Það er spurning hvort þeim takist að sjá morkna viðinn, rifnu seglin og rotturnar áður stigið er um borð.
    - Ef þeim mistekst kastið átta leikmenn sig kannski ekki á ástandi bátsins þar til þeir eru lagðir af stað.
  - Njósvari fylgist með ferðum söguhetjanna.
    - Ef þeim mistekst kastið vita þær aldrei af þessum njósnara. Það gæti haft áhrif á söguna seinna meir.
  - Einhvers konar gildra getur verið á vegi söguhetjanna.
    - Ef þeim mistekst kastið átta þeir sig ekki á gildrunni og falla í hana.

Mundu að sögustjórinn hefur vitneskju um alla hluti og staði í söguheiminum. Leikmenn geta fundið hluti eða staði í heiminum sem þeir kannast ekkert við og hafa enga þekkingu á. Stundum geta þeir þó kastað til að reyna að komast að því hvort það sé eitthvað sérstakt við hlutinn. Þetta kallast **rannsóknarkast**.

Dæmi: Persóna sem er augljóslega illa við leikmennina gefur þeim eittraða súpu að borða. Þeir vita ekki að súpan sé eitruð. **Það veit sögustjórinn einn.** Kannski vita þeir þó að persónuninni er illa við hópinn og þeim finnst undarlegt að hún vilji gefa þeim þessa fínu súpu. Þeir gætu kastað rannsóknarkasti. Ef það tekst komast þeir að því að súpan sé eitruð, annars ná þeir ekki að greina hana og verða síðan að taka ákvörðun um það hvort þeir treysti sér til að borða hana.

# Bardagar

Teningar leika lykhlutverk í bardögum og skiptast leikmenn og andstæðingar þeirra (sem sögustjóri stjórnar) á að kasta teningum til að komast að niðurstöðu í bardaganum. Bardagi hefst þegar söguhetjurnar ráðast á aðra persónu(r) eða öfugt.

## Aðgerðir og umferðir í bardaga (Sjá flæðirit á bls. 14)

Bardögum er skipt í aðgerðir persóna og umferðir. Hver persóna fær eina aðgerð í hverri umferð. Þegar persóna hefur reynt að framkvæma aðgerðina sína fær sú næsta að gera. Þegar allar persónur í liðinu sem byrjaði hafa fengið að gera fær hitt liðið að gera. Athugið að sérstakar persónur sem sögustjóri stjórnar geta haft fleiri en eina aðgerð. Persóna getur notað aðgerðina sína til að gera árás eða framkvæma eitthvað sérstakt (eins og hjálpa óvígum liðsfélaga). Vegalengdin sem má hreyfa sig í einni aðgerð er yfirleitt ekki takmörkuð innan bardagans. Þegar allir í bardaganum hafa lokið sinni aðgerð telst umferðin búin og sú næsta hefst. Athugið að öflugir andstæðingar gætu haft fleiri en eina aðgerð í umferð.

Til að gá hvort „liðið“ byrjar (söguhetjur eða andstæðingar þeirra) er best að kasta upp á það. Þetta kast heitir *frumkvæðiskast*. Ef eitt liðið kemur hinu að óvörum fær liðið sem byrjaði bardagann að byrja. Til að leyfa öllum þátttakendum að vera með er best að leyfa þeim öllum að kasta einum teningi og leggja síðan saman tölurnar þeirra saman. Sögustjóri kastar jafn mörgum teningum og leikmenn fyrir lið andstæðingana. Það lið sem hefur hærri samanlagða útkomu byrjar. Sögustjóri velur skotmörk andstæðinga að hverju sinni. Snjallari andstæðingar gætu valið að ráðast á sérstaka hópmeðlimi í von um að ná yfirhöndinni eða af einhverjum öðrum ástæðum. Sögustjóri kastar fyrir alla andstæðinga og persónur sem hjálpa söguhetjunum. Hver árás skiptist í tvö teningaköst:

**Hittnikast og björgunarkast:** Ef persóna A vill ráðast á persónu B, hvort sem það er með vopni, göldrum eða öðru, skal hún kasta *hittnikasti*. Ef persóna A fær nógu hátt á teningnum að mati sögustjóra þýðir það að árásin stefni beint í mark. Þegar þetta gerist fær skotmarkið (persóna B) þá tækifæri til að bjarga sér með svokölluðu *björgunarkasti*. Ef persóna B fær nógu hátt að mati sögustjóra þýðir það að hún hafi einhvern veginn náð að færa sig frá högginu eða verjast því á annan hátt. Hún hlýtur því engan skaða þrátt fyrir að persóna A hafi hitt í upphafi. Ef

einhver kastar hittnikasti og fær hæstu mögulegu töluna á teningnum telst höggið til *yfirburðahittni*. Ef það gerist fær persónan sem varð fyrir árásinn ekki björgunarkast og verður samstundis óvíg. Athugið að sérstakar persónur sem sögustjóri stjórnar geta haft fleiri en eitt líf til að tákna ótrúlega þrautseigju þeirra. Til dæmis aðalpersónur, stór dýr eða skrímsli.

**Eftirfarandi köst eru valfrjáls og óþarfi að læra þegar maður er að taka sín fyrstu skref sem sögustjóri.**

**Óttakast:** Ef söguhetja eða andstæðingur sér að meiri hluti félagi þeirra er orðinn óvígur gæti sá aðili þurft að standast óttakast. Óttakastið svipar til björgunarkasts að því leyti að persónan verður stjörf af hræðslu ef henni mistekst kastið. Hún fær því ekki að framkvæma aðgerð í næstu umferð en það er enn hægt að ráðast á hana. Gott er að miða við viðmiðunartölu. Ef persónan stenst óttakastið þarf hún ekki að kasta aftur nema annar liðsfélagi hennar falli.

**Hughreystikast:** Persóna sem er orðin stjörf af hræðslu getur reynt að herða upp hugann (eftir að hafa setið hjá í eina umferð) og tekur þátt í bardaganum á ný ef það tekst. Til að standast hughreystikast verður gildi þess að vera jafnt eða hærra en viðmiðunartalan. Ef kastið mistekst er persónan ennþá heltekin af ótta og getur ekki tekið þátt í næstu umferð heldur. Með hverri umferð sem líður verður kastið auðveldara til að líkja eftir því að persónan sé að jafna sig eftir áfall. Dæmi: Söguhetja sem verður óttaslegin þarf að fá 4, 5 eða 6 á sex hliða teningi (D6) til að herða upp hugann. Ef hún fær 1, 2 eða 3 verður hún að sitja hjá í næstu umferð líka en þá þarf hún einungis að fá 3, 4, 5 eða 6 næst þegar hún reynir að hughreysta sig.

**Algjör óheppni (á líka við köst utan bardaga):** Ef persóna fær lægstu mögulegu töluna á teningnum getur verið skemmtilegt að láta eitthvað hræðilegt gerast. Það getur aukið spennustig sögunnar, breytt þræði hennar algjörlega og veitir öllum (nema þeim sem kastaði) yfirleitt mikla ánægju. Sem dæmi gæti einhver sem fær 1 á hittnikasti hitt einhvern allt annan en hann ætlaði að hitta eða skemmt vopnið sitt á einhvern hátt. Einhver sem er að hoppa niður hæð gæti snúið ökkla sinn o.s.fv. Sögustjóri ræður afleiðingum óheppninnar.

## Atburðarás einnar umferðar í bardaga

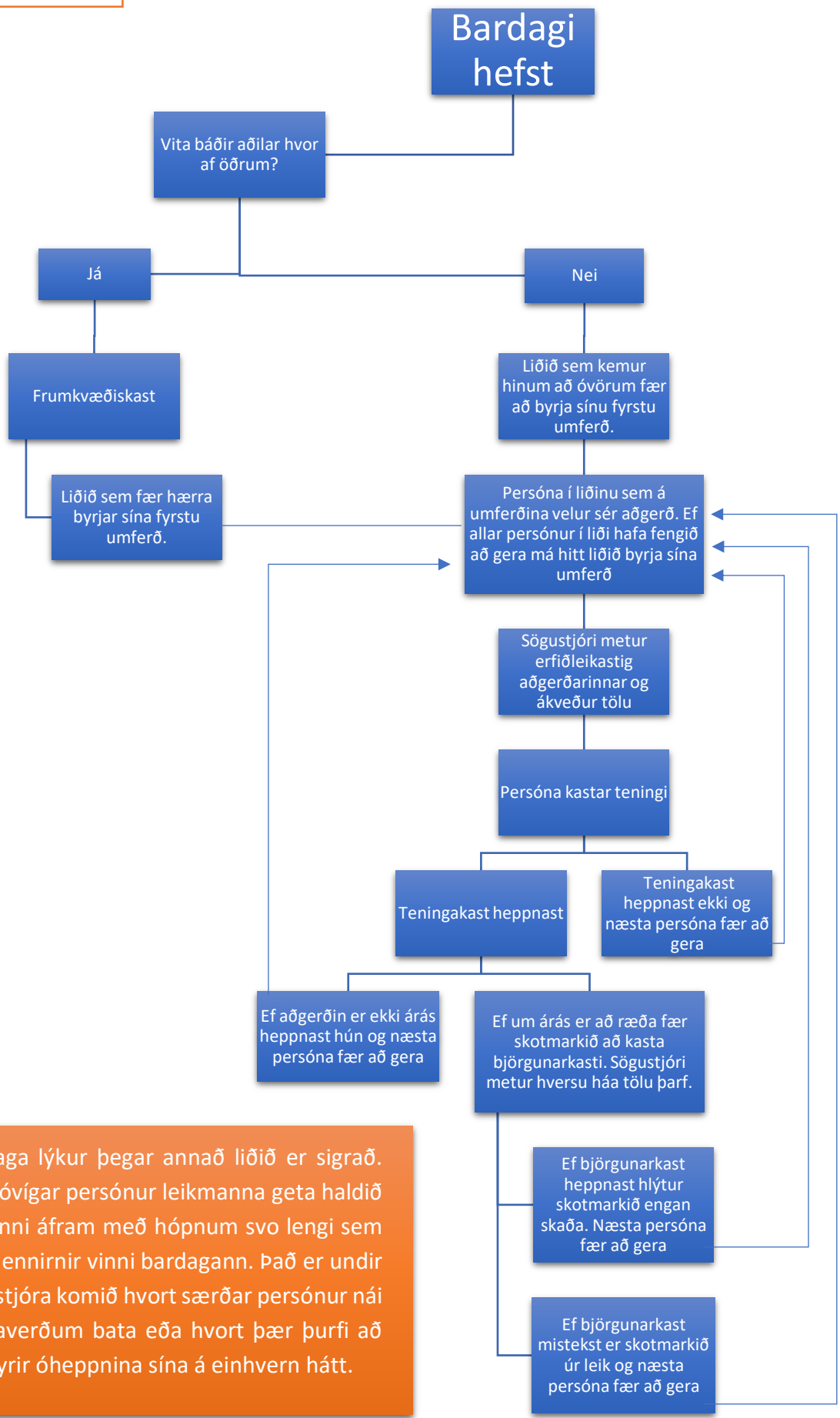
Allir sem taka þátt í bardaganum fá að gera í röð, oftast einn í einu. Gott er að fara sólarhring ef leikmenn sitja í hring. Ef einhver vafi leikur á hver skal byrja er gott að kasta upp á það og fara síðan sólarhringinn frá þeim sem fékk hæstu töluna. Kannski hefur einhver þátttakandi góða hugmynd og fær að byrja vegna þess. Þetta þarf sögustjóri bara að meta að hverju sinni. Við upphaf bardaga þarf að komast að því hvaða lið byrjar og hér má sjá dæmi um aðgerð:

1. Árásaraðili ákveður skotmark og kastar til að gá hvort hann hitti.
2. Ef árásaraðili hittir fær andstæðingurinn björgunarkast.
3. Ef björgunarkastið er of lágt verður andstæðingurinn óvígur og úr leik.
4. Næsta persóna fær að gera.

Þegar allir eru búnir með aðgerðirnar sína, söguhetjur og andstæðingar, þá er umferðin búin og ný hefst. Hugmyndaflug bæði sögustjóra og leikmanna getur líka áhrif á teningaköstin. Ef þátttakandi vill reyna að nota umhverfið til að hjálpa sér er það stundum möguleiki. Söguhetjur geta einnig notað umferðirnar sínar samtímis til að gera eitthvað sérstakt (t.d eins og að hjálpast að við að ýta stórum andstæðingi út í á). Þegar annað liðið hefur gert hitt liðið óvigt lýkur bardaganum. **Ef andstæðingur hittir sögupersónu sem nær ekki björgunarkasti er hún úr leik þar til bardaganum er lokið.** Ef vinir hennar bera sigur úr bítum rís hún á fætur að nýju og getur haldið ævintýrinu áfram. Sögustjóri metur hvort andstæðingar séu alveg úr leik ef þeir eru gerðir óvígir/drepnir. Ef allar söguhetjur eru sigraðar í einum bardaga eru nokkrir möguleikar sem standa sögustjóranum til boða. Hann getur til dæmis:

- a) Leyft teningunum alveg að ráða og endað ævintýrið (Það er ekki mælt með því nema þátttakendur hafi gert eitthvað mjög glannalegt til að koma sér í þessa stöðu).
- b) Látið andstæðingana taka þátttakendur til fanga og gefa þeim möguleikann á því að sleppa seinna.
- c) Láta utanaðkomandi aðila bjarga þátttakendum þegar þeir eru við það að tapa bardaganum.

**Ráð:** Það getur hjálpað að prenta þetta flæðirit út og hafa það við höndina í bardögum.



# Fjársjóðir og verðlaun

Leikmenn geta fundið fjársjóði, verið verðlaunaðir fyrir afrek sín eða tekið hluti af sigruðum andstæðingum. Mikilvægt er að sögustjóri gæti þess að verðlaununum sé dreift nokkuð jafnt á milli leikmanna og að þeir hafi not fyrir hlutina sem þeir fá. Ef leikmaður fær nýjan hlut er gott ráð að láta hann skrifa það niður á persónublaðið sitt svo allir muni eftir því.

Dæmi um fjársjóði/verðlaun:

- Happaskartgripur sem gefur +1 jákvæðan breyti á öll köst
- Gleraugu sem leyfa persónu að sjá í myrkri
- Skór sem gera persónu kleift að hoppa tvöfalda hæð sína
- Heyrnarlúður sem er hægt að nota til að leggja við hlustir
- Kort eða vísbending sem leiðir að öðrum fjársjóði
- Lækningarmixtúra sem getur læknað ýmsa sjúkdóma

Og svo framvegis...

## Galdrar

Í sumum Teningasögum er hægt að bjóða upp á galdra en þeir verða að fylgja ákveðnum reglum svo að ævintýrin verði ekki of auðveld. Galdrakerfið í Teningasögum er afar einfalt og byggir á því að leikmenn velji sjálfir hvað þeir vilji gera, nánast skilyrðislaust. Göldrum er skipt í þrjá flokka: Léttir, hæfileg áskorun og erfiðir. Léttir og hæfilega erfiðir galdrar kosta enga orku en hafa mismunandi teningagildi fyrir góða útkomu. Erfiðir galdrar eru orkufrekir og erfiðari í framkvæmd sem þýðir að þáttakendur þurfa að fá hærri tölu á teningnum til að framkvæma hann og þau mega ekki kasta nema einum öflugum galdri í einum bardaga. Eftir að þáttakandi kemur með hugmyndina sína metur sögustjóri erfiðleikastig galdursins og tjáir síðan þáttakanda niðurstöðu sína.

**Dæmi um galdra:** Leikmaður sem er hefur valið galdrahæfileika að berjast við þrjá orka: „Ég vil búa til hvirfilbyl sem grípur alla orkana og feykir þeim út í buskann!”

**Sögustjóri:** „Góð hugmynd en þetta er mjög öflugur galdur svo þú þarft að fá 18+ (á D20) til að hann virki.”

Ástæðan fyrir því að þetta er svona erfitt kast er vegna þess að galdurinn (ef hann heppnast) vinnur nánast bardagann upp á sitt einsdæmi. Ef hann vildi feykja einum af þessum þremur orkum um koll myndi það þurfa lægri tölu á teningnum (kannski 11).

Ef hann fær 1 gæti hann gert fellibyl en misst stjórn á honum og hann feykir galdramanninum sjálfum út í buska (sjá regluna um algjöra óheppni á bls. 11).

Ef hann fær tölu á bilinu 2-17 gerist ekki neitt. Hann nær kannski að gera einhvern fellibyl en hann varð ekki nógu öflugur eða náði ekki að hrifsa neinn með sér. Þátttakandinn þarf því að bíða þar til í næstu umferð.

## Hvenær má galdra?

Sögustjóri verður að beita almennri skynsemi þegar það kemur að göldrum utan bardaga. Það er ósanngjarnt gagnvart hinum söguhetjunum ef einn kann að galdra og klárar ævintýrið upp á eigin spýtur. Best er að takmarka galdrana þannig að það megi nota þá þegar þátttakandinn fær góða hugmynd og það er ekki of stutt síðan hann galdraði síðast (láta þá krefjast einhvers konar orku). Ef galdurinn er öflugur verður að líða lengri tími en venjulega þar til má galdra aftur.

## Að lokum

Teningasögur geta bæði verið langar eða tiltölulega stuttar. Algengur tími er frá tveimur klukkustundum upp í fjórar. Hafa skal í huga að það getur tekið dágóðan tíma að segja gott ævintýri. Það er ekkert mál að hætta sögu og halda áfram seinna. Það er til dæmis ekkert mál að spila í klukkutíma og halda áfram eftir nokkra daga, jafnvel viku. Það er best að nota eðlilega staði í sögunni til að hætta. T.d ef hópurinn er nýbúinn að finna fjársjóð, ef hópurinn er kominn að einhverri hindrun eða nýbúinn að sigrast á henni. Söguhetjurnar gætu skyndilega þurft á hvíld að halda á ferðum sínum. Aðalatriðið er að láta ekki líða of langt á milli spilastunda. Góða skemmtun og gangi ykkur vel í ævinýrunum ykkar!