

Velkommen til
Drageøen,
hvor små helte
kan opleve
store eventyr!

EVENTYRERNES GUIDE

Sådan spiller I Print & Play Familys Mini-RPG-eventyr

I behøver ikke kende en masse regler. I skal bare bruge lidt
fantasi, nogle terninger og mod på at prøve!

HVAD SKAL I BRUGE?



En 20-sidet terning (D20)
Eller 20 små sedler med
tallene fra 1 til 20, som I kan
trække.



2 sekssidede
terninger (2D6)



En blyant



Et Print & Play-eventyr



Jeres allerbedste
fantasi!

DIN DRAGEVEN

Hvert eventyr har sine egne drager, du kan
vælge imellem. Vælg den drage, du allerhelst vil
på eventyr med!

Din drage har særlige evner, som kan gøre
nogle udfordringer lettere og andre lidt
sværere.

Når du har valgt din drage, følges I ad, indtil
eventyret er slut! Du må ikke skifte drage
undervejs.

Uanset om du vinder eller taber, kan du vælge
en anden drage næste gang. Måske klarer den
udfordringerne på en helt ny måde!

SÅDAN FOREGÅR EN TUR

1

SLÅ MED D20



Terningen bestemmer,
hvilken begivenhed du
møder. Find
nummeret i eventyret,
og læs, hvad der sker!

2

SE PÅ UDFORDRINGEN



Nogle begivenheder
sætter din drages
evner på prøve. Se,
hvor svær
udfordringen er, og
hvilken evne du skal
bruge.

3

SLÅ MED 2D6



Læg tallene fra dine to
terninger sammen.
Læg derefter din
drages bonus til, eller
træk dens minus fra.

4

KLARER DU
UDFORDRINGEN?



Hvis dit resultat er lig med
eller højere end
sværhedsgraden, lykkes
det!
Hvis resultatet er lavere,
går noget galt. Men bare
rolig, eventyret fortsætter!

5

OPDATÉR EVENTYRETS
MÅLERE



Se, hvordan det gik,
og sæt kryds på den
rigtige måler.
Så er det tid til
næste tur!

MAGI, MOD OG TERNINGEHELD

Reglerne til dit eventyr

EVENTYRETS MÅLERE

Hvert eventyr har to målere: Den positive måler viser, hvor tæt jeres hold er på at vinde, mens den negative måler viser, hvordan faren vokser. Efter hver udfordring sætter I kryds i 1 eller 2 felter på den rigtige måler, alt efter hvordan det gik. Hold øje med begge målere! Eventyret fortæller jer, hvornår I har vundet eller tabt.

Positiv måler



Negativ måler



HVORDAN GIK DIT SLAG?

Du slog 11 med din D20 og fandt begivenheden herunder.

Nu står din drage over for en udfordring! 🐉

Se på din dragers STYRKE. Har den en bonus (+) eller et minus (-)? Slå med dine 2D6, og læg tallene sammen. Læg derefter din dragers bonus til, eller træk dens minus fra.

11

Løse krystaller ruller ned ad bakken og spærrer øens travleste sti. Flyt de tunge krystaller, og ryd en sikker vej igennem.

7



Wisp

🐉 -2

Sværhedsgraden er 7, så Wisp klarede desværre ikke udfordringen. Sæt kryds i 1 felt på den negative måler!

Lad os bruge Wisp som eksempel!

Du slår med dine 2D6 og får:



$$2 + 5 = 7.$$

Men Wisp har STYRKE -2, så vi trækker 2 fra.

$$7 - 2 = 5!$$

UPS!

HELDIGE BEGIVENHEDER

Nogle begivenheder er heldige overraskelser!

Du behøver ikke slå med 2D6 for at klare dem. Din drage får +1 til den evne, der står i begivenheden, resten af eventyret. Husk din bonus, for den kan redde dagen senere!



+1



+1



+1



SUCCEs!

Du rammer eller overgår sværhedsgraden.
7-9 i vores eksempel.



+1 på den positive måler

KÆMPE SUCCEs!

Dit resultat er mindst 3 højere end sværhedsgraden.
10 eller mere i vores eksempel.



+2 på den positive måler

UPS!

Dit resultat er lavere end sværhedsgraden.
5-6 i vores eksempel.



+1 på den negative måler

KÆMPE UPS!

Dit resultat er mindst 3 lavere end sværhedsgraden.
4 eller mindre i vores eksempel.



+2 på den negative måler

SPILLER I TO SAMMEN?

Så er I ét hold!

- Hver spiller vælger sin egen drageven. I må gerne vælge den samme drage eller to forskellige.
- I skiftes til at slå med D20 og møde udfordringerne. Når det er din tur, skal du selv slå med 2D6 og bruge din egen dragers evner.
- Den anden spiller må ikke hjælpe med sit terningslag eller sin dragers evner.
- Men I deler de samme eventyrmålere! Hver succes hjælper jer begge, og hvert uheld påvirker hele holdet.

I vinder sammen, og I taber sammen!

KLAR TIL EVENTYR?

Denne guide kan bruges til alle Print & Play Familys Mini-RPG-eventyr.

Find jeres næste mission, vælg jeres dragevenner, og lad terningerne bestemme, hvad der sker!

EN LILLE HILSEN
FRA DRAGELAUGET

Husk, modige eventyrer...

Ikke alle terningslag bringer held, og ikke alle missioner ender med sejr.

Men hver udfordring er en ny historie, hver fejl er en chance for at lære, og hvert eventyr er værd at dele!

Er du klar til at prøve lykken? Dit næste eventyr venter! 🎲

www.printandplayfamily.dk
WE PRINT. YOU PLAY.