

---

# LEGENDERNES KAMP

---

Live action rollespil for børn og unge.



UDFØRT AF

PER SØJNÆS, LASSE ANDERSEN & MIKKEL THEUT MEIER

---

# INDHOLDSFORTEGNELSE

---

<b>Forord</b>	<b>2</b>
<b>Dagsprogram</b>	<b>3</b>
<b>Vunaheim</b>	<b>4</b>
<b>Spilleregler</b>	<b>6</b>
<b>Kampregler</b>	<b>9</b>
<b>Karakter skabelse</b>	<b>12</b>
<b>Evne effekter</b>	<b>13</b>
<b>Professioner</b>	<b>14</b>
<b>Racer</b>	<b>23</b>

# Forord

Legendernes Kamp er et live rollespil, der vil drage på styrkerne fra spillene Capture The Flag og Stratego. Dette plus en levende fantasi og spillernes karakterer vil skabe et kamplignende rollespil.

Alle spillere vil blive inddelt på tre hold, hvorefter deres mission bliver at finde hver af modstander holdenes faner, og bringe dem hjem til sin egen lejr.

Undervejs vil spillerne naturligvis møde andre modstandere på deres færd. Her vil de møde andre mystiske racer og de forskellige professioner og evner kommer i spil i form af kamp.

Hver spilgang vil blive set som sin egen turnering, der bliver afholdt for *guderne*. Dette vil medføre at det hold der vinder og bringer fanerne hjem, vil modtage en gave fra *guderne*, som de kan bruge i deres næste turnering.

## Dagsprogram

Tid	Aktivitet
09.00 – 10.00	GM'ere og NPC'er møder op og gør klar til dagens turnering.
10.00 – 12.00	Spillerne ankommer og laver check-in, samt hjælper til med opsætningen.
12.00 – 12.30	Der afholdes briefing om dagens turnering og spillerne bliver inddelt i hold. Der vil samtidig blive lavet våben-check.
12.30 – 17.00	Turneringen begynder.
17.00	Turneringen slutter.
17.00 – 18.00	Oprydning og Check-out

**Da Legendernes Kamp ikke har en kro, skal spillerne selv medbringe mad og drikke!**

Der vil dog undervejs være mulighed for at få en tår saftvand, frugt og lignende.

# Vunaheim

*”Velkommen til Vunaheim! Landet hvor alle store legender bliver smedet i gudernes åsyn. Du skal bevise dit værd, din styrke, din snedighed, dit gåpåmod og din vilje i Legendernes Kamp.”*

I denne verden er det for guderne forbudt at kæmpe direkte imod hinanden. I stedet har de skabt en turnering som skal afgøre hvilken gud, der er den mægtigste.

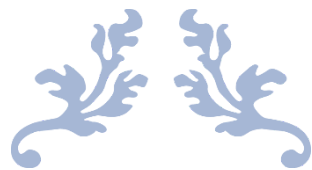
Turneringen vil blive afholdt på en enkelt dag hver måned og vinderne af turneringen vil modtage en gave fra guderne, som de kan bruge til næste turnering.

Inden turneringen starter, vil spillerne blive briefet om dagens turnering og regler. Herefter bliver de inddelt på tre forskellige hold, som har hver deres farve. Holdene vil også blive tildelt en fane og et lejrsted i skoven. Når spillerne er i deres tildelte lejr, vil de modtage et armbånd i lejrens farve, så de nemt kan identificere hvilken lejr andre spillere tilhører under den gældende turnering.

Spillerne vil også få mulighed for at lægge planer og strategier for hvordan de vil gribe turneringen an og forsøge at vinde den.

Når turneringen bliver sat i gang, vil det være op til spillerne selv at finde modstanderens lejr og finde ud af at trænge ind i den, for at erobre modstanderens fane. Hvis en lejr på et givent tidspunkt besidder alle tre faner, vil denne lejr have vundet den runde af turneringen. Når dagen når sin ende, vil lejren med flest vundne runder have vundet månedens turnering.

Når turneringen er slut, vil den sejrende lejr modtage gudernes præmie for deres indsats. Præmien vil kun kunne benyttes i den næste turnering, måneden efter. Dette opfordrer spillerne til at komme igen, så de får det maksimale ud af deres præmie og hårde arbejde.



---

# LEGENDERNES KAMP

## REGLER

---

Live action rollespil for børn og unge.



# Spilleregler

For at sikre en optimal spiloplevelse og succes for alle deltagerne, vil der være nogle regler, samt termer, som alle spillere skal gøre sig bekendt med inden spilgang.

## **GM'ere (Gamemasters):**

GM'ere er spillets overherrer, som styrer spillet. De både laver og håndhæver spillets regler, samt sørger for at alle spillere har det godt. Samtidig fungerer de som dommere under hele turneringen.

## **NPC'ere (Non-Playable-Characters):**

NPC'ere er karakterer som ikke kan spilles af deltagerne, men er voksne som spiller med.

NPC'ere kan f.eks. være monstre i skoven, som spillerne kan snakke og slås med, for at overbevise monstrene om at slutte sig til spillernes hold for en tid.

De kan også agere som vogtere der håndhæver reglerne, i tilfælde af at de bliver brudt, og sørger for spillernes sikkerhed.

## **Vogtere:**

Vogtere agerer som dommere i skoven og kan bevæge sig frit rundt. De er immune overfor alt skade og alle effekter. Deres primære opgave er at sørge for, at spillets regler bliver håndhævet. Endvidere sørger de for spillernes sikkerhed.

*Vogterne er ikklædt en sort kappe så de er nemme at genkende.*

## **Fanen:**

Hvert hold besidder en fane som er placeret i holdets lejr. Fanen skal stå i midten af lejren og må ikke gemmes eller skjules. Hvis der på noget tidspunkt i løbet af spillet befinder sig 3 faner i en lejr, stopper runden og holdet som besidder alle 3 faner har vundet runden.

## **Fanebæreren:**

Når en spiller bærer en fane, bliver de til en fanebærer. Fanebæreren kan stadig kæmpe og bruge deres evner som normalt. Dog kan de hverken bruge fanen som et våben eller som et skjold. Kommer fanebæreren i kamp må denne altså bruge én hånd til at holde fanen og den anden hånd til at kæmpe med. *2-hånds våben kan ikke bruges imens man er fanebærer.*

## **Kirkegården:**

Kirkegården er det sted hvor døde spillere opholder sig. Spillere som er faldet i kamp, skal vente på kirkegården i 1 minut før de må vende tilbage til spillet. Når spilleren kan forlade kirkegården, skal de vende tilbage til deres lejr før de igen er levende. Der vil være et bord med proviant på kirkegården, for de udmattede sjæle, til at styrke sig på.

### **Død og Genoplivning:**

Det er ganske normalt at dø til LK. Derfor skal en karakter som har 0 livspoint, ligge bevidstløs i 2 minutter. Bliver de ikke helbredt inden tiden er udløbet, skal de vandre imod kirkegården. Dette gøres ved at holde sin hånd på hovedet hele vejen til kirkegården. Når man står på kirkegården, skal man vente i 1 minut før man må forlade den. Når man forlader kirkegården, skal man igen holde hånden på hovedet indtil man er i sin egen lejr, derefter er man genoplivet.

### **Sjælesten:**

Hvert hold har en skål med sjælesten på kirkegården. Når man er død, skal man tage en sjælesten fra sit holds skål, inden man må gå imod sin lejr. Hvis der ikke er nogle sjælesten i holdets skål, kan man ikke blive genoplivet. Det er derfor vigtigt at tænke over hvor mange gange man dør. Der er intet maksimum for hvor mange sjælesten én karakter kan have på sig.

*Man kan ikke miste sine sjælesten til andre spillere, medmindre de har en evne, der gør dem i stand til at få eller tage dem.*

### **Racer:**

Ved karakterskabelse vælger spilleren sin karakters race. Racen kan ikke ændres på noget tidspunkt. Racen bestemmer hvordan karakteren ser ud og om de har nogle specifikke krav til sminke og proteser. Alle racer har også evner, som karakteren altid har adgang til. Disse tæller ikke ind i de forberedte evner.

### **Forberedte evner:**

En karakter kan, ud fra sin evne liste, vælge 3 evner at forberede til en turnering. Alle forberedte evner skal være fra samme profession og det skal selvfølgelig være evner som karakteren har købt.

### **Professioner:**

Professioner beskriver hvilke evner en karakter besidder. Alle professioner kan bære alle former for rustning og våben. Man kan låse op for flere professioner, men må kun have en aktiv adgang. Den aktive profession vælger man ved check-in.

### **Evne liste:**

Evne listen beskriver hvilke professioner der er åbne for karakteren og hvilke evner karakteren har købt. Alle karakterer har en evne liste.

### **Evnepoint og karakter udvidelse:**

Ved check-ud vil din karakter modtage 1 evnepoint. Når du checker ind, til næste turnering, vil du have mulighed for at bruge dine optjente evnepoint, eller du kan vælge at gemme dem til et senere tidspunkt. Hvis du vælger at bruge dem, har du 2 muligheder:

1. Den første mulighed er at købe nye evner fra en profession som du har låst op for. Du skal huske at du altid kun kan forberede 3 evner til en turnering. Flere evner betyder dog at du kan spille din karakter på præcis den måde du ønsker og at du kan prøve nye evner fra turnering til turnering hvis du vil.

2. Den anden mulighed du har for at bruge dine evnepoint, er at låse op for en ny profession. Husk at du kun må forberede 3 evner, som skal være fra den samme profession.

*Du kan altså IKKE forberede 1 evne fra krigeren og 2 fra præsten, selvom du har låst op for begge professioner.*

### **Pege evner:**

Nogle evner kræver at der bliver peget på en modspiller eller en medspiller. For at evnen vil tage effekt, skal spilleren du peger på være klar over at det er dem der bliver peget på. Man kan både pege med sin finger, hånd eller sit våben.

### **Røre evner:**

Nogle evner kræver at karakteren lægger deres hånd på en medspillers skulder, for at evnen vil tage effekt. *Røre evner kan aldrig have effekt på en modstander.*

### **Check-in:**

Ved check-in skal spilleren bestemme sig for hvilken karakter de skal spille i turneringen. Der er altså mulighed for at skifte professioner, imellem de forskellige turneringer.

Ved check-in er der også mulighed for at bruge optjente evnepoint på nye evner inden for en profession, eller bruge evnepoint på at låse op for en ny profession.

Alle spillere skal vide hvilken race de er, samt hvilken profession og hvilke evner de besidder inden spilstart. Under check-in vil alle våben og rustninger blive vurderet på deres sikkerhed, så spillet er sikkert for alle deltagere. Derudover vil GM'erne vurdere spillernes rustninger og bestemme hvor mange ekstra LP en karakter kan få baseret på deres rustning.

### **Check-ud:**

Ved check-ud skal spillerne have noteret at de modtager 1 evnepoint for at have deltaget i turneringen og om de på det vindende hold.



# Kampregler

## Alle karakterer har som grundregel:

- ❖ 3 Livspoint (LP).
- ❖ 3 Energipoint (EP).
- ❖ Adgang til alle våben.
- ❖ Adgang til alle rustninger.

## Det ser vi gerne:

- ❖ At du laver kontrollerede slag imod din modstander.
- ❖ At du selv holder styr på dine LP og EP.
- ❖ At du ikke "leger" politi. Hvis du oplever at nogen ikke spiller efter reglerne, så henvend dig til en vogter eller GM.
- ❖ Lad altid tvivlen komme din modspiller til gode. Det kunne f.eks. være at du får en modstander til at stå stille midt i en kamp, men at han fortsat bevæger sig rundt. Stol på at han ikke snyder, men at han selv er under en effekt der gør ham immun overfor alle stå effekter. *Hvis du mistænker en anden spiller for at snyde, så henvend dig til en vogter eller GM.*

## Det må du IKKE:

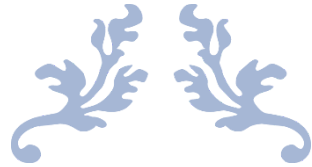
- ❖ Slag imod skridtet og hovedet er ikke tilladt.
- ❖ Man må ikke stikke med nogle former for våben. Heller ikke kerneløse våben.
- ❖ Ingen kropskontakt. Man må ikke holde nogen fast, nede eller skubbe. Man bruger kun våben eller magi til kamp.
- ❖ Ingen "Shield-Bashing!" Man må ikke slå eller skubbe med sit skjold. Skjoldet er kun til at beskytte sig selv med.
- ❖ Du må SELVFØLGELIG ikke snyde! Vi regner ikke med at nogle spillere snyder til LK, men man kan altid komme til at overse diverse effekter og detaljer i kampens hede. Hvis du er i tvivl om du er blevet ramt af et slag eller en effekt, antag da at du er blevet ramt. Nogle gange handler det ikke om at vinde, men om at have det sjovt.

## Våben:

- ❖ Alle våben giver som grundregel 1 skade.
- ❖ Våben der er under 110 cm, er klassificeret som et-hånds våben.
- ❖ Våben der er 110 cm eller derover, er klassificeret som to-hånds våben.
- ❖ Kastevåben skal være kerneløse.
- ❖ Armbrøster er ikke tilladt.

## **Rustning:**

- ❖ Der er 3 former for rustninger: Læder, Brynje og Plade.
- ❖ Der er 4 kropsdele som kan dækkes af rustning: Hoved, Overkrop, Arme og Ben
- ❖ Læder giver +1 LP per kropsdel som er dækket.
- ❖ Brynje giver +2 LP per kropsdel som er dækket.
- ❖ Plade giver +3 LP per kropsdel som er dækket.



---

# LEGENDERNES KAMP

## KARAKTER

---

Live action rollespil for børn og unge.



# Karakter skabelse

Nedenstående er punkter som en spiller skal gennemgå, når der skabes en ny karakter.

## **Navn:**

Alle karakterer skal selvfølgelig have et navn som de kaldes i spillet. Navnet kan være hvad som helst, og spilleren kan drage inspiration fra diverse bøger, film og spil. Navnet kan ikke ændres når først karakteren er sat i spil. Spilleren bør derfor overveje dette nøje inden karakteren udformes yderligere.

## **Race:**

Karakteren skal også have en race. Racen bestemmer hvordan karakteren ser ud, og dermed om spilleren skal sminkes eller have proteser. Racerne giver bestemte evner karakteren kan bruge i spillet.

## **Profession:**

Alle karakterer starter med at låse op for en profession som de selv vælger. Professionen bestemmer hvilke evner karakteren har adgang til i den turnering, hvor karakteren først tages i brug. Det er muligt for en karakter at skifte profession fra turnering til turnering ved at låse op for andre professioner med deres Evnepoint. Dog skal GM'erne godkende dette skift.

## **Livspoint:**

Alle karakterer starter med 3 livspoint (LP). Når man modtager skade, mister man LP og hvis man på noget tidspunkt har 0 LP, falder man bevidstløs. Man skal ligge bevidstløs i 2 minutter før man kan gå (Hånd på hovedet) imod kirkegården.

## **Energipoint:**

Alle karakterer starter med 3 energipoint (EP). Nogle evner kræver energi at bruge. Disse evner er beskrevet under evne-sættet som "aktive evner". Når en karakter har brugt alle deres EP kan de kun få dem igen når de bliver genoplivet på kirkegården.

## **Våben:**

Alle karakterer kan bære alle våben. Alle våben giver som standard 1 i skade.

## **Rustninger:**

Alle karakterer kan bære alle rustningstyper. Læder giver +1 LP per kropsdel der er dækket. Brynjer giver +2 LP per kropsdel der er dækket. Plade giver +3 LP per kropsdel der er dækket.

Kropsdele består af: Hoved, Overkrop, Arme og Ben.

## **Evner:**

Alle karakterer besidder evner som er valgt ud fra deres profession. Når spilleren første gang vælger en ny profession, bliver de altid tildelt de 2 evner; "Livspoint" og "Energipoint". Herefter må karakteren vælge en tredje evne fra deres profession.

# Evne effekter

Nogle evner har en specifik effekt der først kommer til udtryk når den bliver brugt. Effekter variere efter hvilken evne der anvendes, men vil altid udspille sig som en af mulighederne beskrevet herunder.

*En spiller kan altid kun være påvirket af en effekt ad gangen. Det vil altid være den sidste evne, og dermed den sidste effekt, der er blevet brugt på spilleren der tager prioritet.*

## **Aktiv:**

Nogle evner har ordet "Aktiv" ud for deres navn, dette betyder at evnen koster 1 EP at bruge.

## **Passiv:**

Nogle evner har ordet "Passive" ud for deres navn, hvilket betyder evnen altid er i brug. Den koster derfor ikke noget EP at aktivere.

## **Vælt:**

Bliver der råbt vælt, skal spilleren vælte til jorden, uanset hvilken del af kroppen der bliver "ramt". Dette gælder også skjolde. Efter at have væltet, kan du frit rejse dig igen.

## **Stå:**

Bliver der råbt stå, skal spilleren stå stille med sine ben. Du kan altså **ikke** flytte på dine fødder så længe effekten varer.

## **Frygt:**

Bliver der råbt frygt, skal spilleren løbe væk fra modspilleren. Du skal løbe så længe effekten varer.

## **Stumhed:**

Bliver der råbt stumhed, kan spilleren hverken sige eller råbe noget så længe effekten varer. Dette betyder også at du ikke kan bruge evner.

## **Smerte:**

Bliver der råbt smerte, skal spilleren vride sig i smerte enten stående eller liggende. Mens du er i smerte, kan du ikke kæmpe med samme styrke som før.

## **Udmattelse:**

Bliver der råbt udmattelse, skal spilleren agere svag. Du kan ikke løbe og det er MEGET svært at kæmpe.

## **Skade:**

Bliver der råbt skade mens en spiller peger på en modspiller, vil du som modspilleren modtage den nævnte skade til din LP.

*Eks. "magisk missil, 1 skade". Du skal agere ligesom hvis du var blevet slået med et våben.*

### **Helbrede:**

Bliver der råbt helbrede, vil spilleren modtage den nævnte mængde i LP. Du kan aldrig overstige dit maksimale LP niveau ved hjælp af helbrede.

## Professioner

Spilleren kan vælge imellem følgende professioner, som kan findes på de følgende sider:

- ❖ Heksemester
- ❖ Krieger
- ❖ Magiker
- ❖ Nekromantiker
- ❖ Paladin
- ❖ Præst
- ❖ Shaman
- ❖ Tyv

## **Heksemester:**

- ❖ **Livspoint** - *Passiv*  
Giver karakteren +1 ekstra LP
- ❖ **Energipoint** - *Passiv*  
Giver karakteren +2 ekstra EP
- ❖ **Forbandelse: Frygt** - *Aktiv - Pege - Frygt*  
Heksemesteren peger på en modspiller og råber "Forbandelse: Frygt!" Modspilleren skal derefter løbe væk fra Heksemesteren, så længe Heksemesteren peger på modspilleren. Effekten slutter når Heksemesteren enten stopper med at pege, eller modspilleren ikke kan se Heksemesteren længere.
- ❖ **Forbandelse: Smerte** - *Aktiv - Pege - Smerte*  
Heksemesteren peger på en modspiller og råber "Forbandelse: Smerte!" Modspilleren skal derefter vride sig i smerte enten på jorden eller stående. Effekten varer så længe Heksemesteren peger på modspilleren og stopper hvis Heksemesteren stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller.
- ❖ **Forbandelse: Udmattelse** - *Aktiv - Pege - Udmattelse*  
Heksemesteren peger på en modspiller og råber "Forbandelse: Udmattelse!" Modspilleren skal derefter virke udmattet og kan derefter ikke løbe, og det er MEGET svært for modspilleren at kæmpe. Effekten varer så længe Heksemesteren peger på modspilleren og stopper hvis Heksemesteren stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller.
- ❖ **Forbandelse: Stumhed** - *Aktiv - Pege - Stumhed*  
Heksemesteren peger på en modstander og råbe "Forbandelse: Stumhed". Modspilleren er herefter ikke i stand til at sige noget, hvilket også betyder de ikke kan bruge deres evner. Effekten varer så længe Heksemesteren peger på modspilleren og stopper hvis Heksemesteren stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller.
- ❖ **Dæmon hud** - *Aktiv*  
Heksemesteren modtager +2 ekstra LP, dette varer indtil heksemesteren dør. Dæmon hud kan ikke bruges hvis heksemesteren allerede har effekten på sig. Dæmon hud kan ikke bruges på andre end heksemesteren selv.
- ❖ **Mørkets hænder** - *Aktiv - Pege - Stå - Skade 1*  
Giver 1 skade til modspiller. Heksemesteren skal råbe "Mørkets hænder, 1 skade, Stå" og pege på den modspiller han vil skade. Modspilleren skal derefter stå stille. Effekten varer så længe Heksemesteren peger og stopper hvis Heksemesteren stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller.

## Kriger:

❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra LP

❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra EP

❖ **Skjold brug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP og gør krigeren immun til **vælte effekter**, når denne bærer et skjold. Husk at løfte skjoldet for at blokere effekten.

❖ **Plade brug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP per del, som er dækket af plade rustning.

❖ **Kraftslag** - *Aktiv - Vælt*

Krigeren kan når han slår og rammer en modstander råbe "Kraftslag, Vælt", lige meget hvor modstanderen bliver ramt, skal man vælte under vægten af slaget. Modstanderen falder ned på jorden og skal rejse sig igen efterfølgende.

❖ **Bersærk** - *Aktiv*

Krigeren skal agere vildt i 5 sekunder ved for eksempel at trampe eller slå sig på brystet, hvorefter Krigeren bliver immun over for evne effekterne **Vælt, Stå, Frygt, Stumhed, Smerte og Udmattelse**. Bersærk varer i 30 sekunder og det er krigerens ansvar at holde styr på tiden.

❖ **Blodets bånd** - *Aktiv - Røre*

Ved at high five med en medspiller og sige "blodets bånd", får medspilleren +2 LP, så længe medspilleren er indenfor 5 meter af Krigeren. Vælger man at high five med en anden medspiller, mister den forrige medspiller sine +2 LP. Det vil sige man kun kan give effekten til **en medspiller ad gangen**.

❖ **Intimiderende Frygt** - *Aktiv - Pege - Frygt*

Krigeren peger på en modspiller og råber "Intimiderende Frygt!" Modspilleren skal derefter løbe så længe krigeren peger på spilleren. Effekten slutter når Krigeren enten stopper med at pege, eller modspilleren ikke kan se Krigeren længere.



## Magiker:

### ❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP

### ❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra EP

### ❖ **Indre flamme** - *Aktiv*

Magikeren fjerner alle stå, frygt, smerte og udmattelse effekter på sig selv ved at råbe "Indre flamme".

### ❖ **Isblok** - *Aktiv*

Magikeren indkapsler sig selv i en isblok ved at råbe "Isblok". Magikeren skal nu stå helt stille som var man frosset til is. Så længe magikeren står helt stille er de immun overfor alle former for skade og effekter. Isblok fjerner ikke effekter man allerede var påvirket af inden man brugte Isblok. Isblok forsvinder så snart magikeren bevæger sig.

### ❖ **Magisk Skjold** - *Aktiv*

Magikeren modtager +2 ekstra LP, dette varer indtil Magikeren dør. Magisk skjold kan ikke bruges hvis magikeren allerede har effekten på sig. Magisk skjold **kan ikke bruges på andre end Magikeren selv.**

### ❖ **Inferno** - *Aktiv - Pege - Smerte - Skade 1*

Giver 1 skade til modspiller. Magikeren skal råbe "Inferno, 1 skade, Smerte" og pege på den modspiller han vil skade. Modspilleren skal derefter vride sig selv i smerte enten på jorden eller stående. Effekten varer så længe Magikeren peger og stopper hvis Magikeren stopper med at pege eller bliver slået på af en modspiller.

### ❖ **Frostbid** - *Aktiv - Pege - Stå*

Magikeren peger på en eller to modspillere og råber "Frostbid, Stå" Modspillerne skal derefter stå stille så længe Magikeren peger på modspillerne. Effekten slutter når Magikeren enten stopper med at pege, eller en modspiller angriber magikeren.

### ❖ **Magisk Missil** - *Aktiv - Pege - Skade 1*

Giver 1 skade til en eller to modspillere. Magikeren skal råbe "Magisk missil, 1 skade" og pege på de modspillere han vil skade.

## Nekromantiker:

### ❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP

### ❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra EP

### ❖ **Plade brug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP når denne bærer Pladerustning

### ❖ **Knogle spyd** - *Aktiv - Pege - Skade 1*

Nekromantiker skal råbe "Knogle spyd, 1 skade" og pege på den modspiller han vil skade.

### ❖ **Knogle fængsel** - *Aktiv - Pege - Stå*

Nekromantiker skal pege på en modspiller og råbe "Knogle fængsel, stå", modspilleren skal stå stille så længe nekromantiker peger på modspilleren.

### ❖ **Blodets skjold** - *Aktiv*

Nekromantiker modtager +2 ekstra LP, dette varer indtil Nekromantiker dør. Blodets skjold kan ikke bruges hvis nekromantiker allerede har effekten på sig. Blodets skjold **kan ikke bruges på andre end Nekromantiker selv.**

### ❖ **Sjæle dræn** - *Aktiv - Pege*

Nekromantiker skal pege på en modspiller og råbe "Sjæle dræn", hvis modspilleren falder bevidstløs om imens nekromantiker peger på denne, får nekromantiker en af deres sjælesten. Nekromantiker kan nu gå imod kirkegården, med den drænede sjælesten og placere den i sit holds skål. Dette betyder at holdet nu har et ekstra "liv" de kan bruge når de skal genoplives. **Nekromantiker kan kun bruge denne evne, så længe de ikke allerede har en stjålet sjælesten på sig.**

### ❖ **Animer udød** - *Aktiv - Røre*

Nekromantiker rører en bevidstløs medspiller på skulderen og siger "Animer udød". Medspilleren bliver nu til en zombie. Som zombie har spilleren nu max LP igen, men de kan ikke bruge nogle evner. Zombien tager sit våben i modsatte hånd af hvad man plejer at bruge og de er konstant under effekten udmattelse. Hvis Nekromantiker dør, dør zombien også. Zombien og Nekromantiker skal altid gå sammen og kan ikke være mere end 20 meter fra hinanden. Det er vigtigt at begge spillere er enige om at udspille evnen. Hvis man ikke ønsker at blive en zombie, bliver man liggende og fortsætter med at være bevidstløs, Nekromantiker beholder sit EP hvis medspilleren ikke ønsker at blive til en zombie. Zombien eller Nekromantiker kan til enhver tid bryde evnen.

## Paladin:

❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra LP

❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra EP

❖ **Skjold brug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP og gør Paladinen immun til vælte effekter, når denne bærer et skjold. Husk at løfte skjoldet for at blokere effekten.

❖ **Plade brug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP per del, som er dækket af plade rustning.

❖ **Velsignelse: Skjold** - *Aktiv - Røre*

Ved at high five med en medspiller og sige "Velsignelse: Skjold" får en medspiller +1 LP. evnen varer indtil medspilleren dør. **En spiller kan kun have en velsignelse ad gangen.**

❖ **Velsignelse: Mægtighed** - *Aktiv - Røre*

Ved at high five med en medspiller og sige "Velsignelse: Mægtighed", får medspilleren +1 til skade med alle våben, så længe medspilleren er indenfor 5 meter af Paladinen. Vælger man at high five en anden medspiller, mister den forrige medspiller sin +1 til skade. Det vil sige man kun kan give effekten til en medspiller ad gangen. **Én spiller kan kun have en velsignelse ad gangen.**

❖ **Helligt Slag** - *Aktiv - Skade 1*

Giver dit næste våben slag +1 i skade. Det vil sige man siger "Helligt slag, 2 skade" når man laver sit angreb.

❖ **Helbredelse** - *Aktiv - Røre - Helbrede 1*

Paladinen holder en medspiller på skulderen og gendanner 1 LP ved at sige "Helbredelse 1". **Man kan ikke overskride sit maksimum antal livspoint.**

## Præst:

❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP

❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra EP

❖ **Forbandelse: Frygt** - *Aktiv - Pege - Frygt*

Præsten peger på en modspiller og råber "Forbandelse: Frygt!" Modspilleren skal derefter løbe så længe præsten peger på spilleren. Effekten slutter når præsten enten stopper med at pege, eller modspilleren ikke kan se præsten længere.

❖ **Velsignelse: Kurer** - *Aktiv - Røre*

Fjerner alle aktive effekter fra en karakter. En spiller kan kun have en velsignelse ad gangen.

❖ **Beskyttende Lys** - *Aktiv*

Præsten modtager +2 ekstra LP, dette varer indtil præsten dør. Beskyttende lys kan ikke bruges på andre end præsten selv.

❖ **Helligt Lys** - *Aktiv - Pege - Skade 1*

Giver 1 skade til modspiller. Præsten skal råbe "Helligt lys, 1 skade" og pege på den modspiller han vil skade.

❖ **Helbredelse** - *Aktiv - Røre - Helbrede 1*

Præsten rører en medspiller på skulderen og gendanner 1 LP ved at sige "Helbredelse 1". **Man kan ikke overskride sit maksimum antal livspoint med denne evne.**

❖ **Genoplivning** - *Aktiv - Røre*

Præsten rører en bevidstløs medspiller på skulderen og siger "Genoplivning". Medspilleren vågner igen med 2 LP og kan kæmpe videre.

## Shaman:

❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra LP

❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra EP

❖ **Læderbrug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP per del, som er dækket af læder rustning.

❖ **Lyn pisk** - *Aktiv - Pege - Smerte*

Shamanen peger på en modspiller og råber "Lyn pisk, Smerte!" Modspilleren skal derefter vride sig i smerte enten på jorden eller stående. Effekten varer så længe Shamanen peger på modspilleren og stopper hvis Shamanen stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller.

❖ **Kæde lyn** - *Aktiv - Pege - Skade 1*

Giver 1 skade til en eller to modspillere. Shamanen skal råbe "Kæde lyn, 1 skade" og pege på de modspillere han vil skade.

❖ **Kæde Helbredelse** - *Aktiv - Røre*

Shamanen holder **op til 2 medspillere** på skulderen og gendanner 1 LP til hver medspiller og sig selv ved at sige "Kæde Helbredelse 1". **Man kan ikke overskride sit maksimum antal livspoint med denne evne.**

❖ **Vindstød** - *Aktiv - Pege - Vælt*

Shamanen peger på en modspiller og råber "Vindstød, Vælt". Modstanderen falder ned på jorden og skal rejse sig igen efterfølgende.

❖ **Jordens beskyttelse** - *Aktiv - Røre*

Giver en medspiller +1 LP. Varer indtil medspilleren dør.

## Tyv:

❖ **Livspoint** - *Passiv*

Giver karakteren +2 ekstra LP

❖ **Energipoint** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra EP

❖ **Læderbrug** - *Passiv*

Giver karakteren +1 ekstra LP per del, som er dækket af læder rustning.

❖ **Mesterskytte** - *Passiv*

Giver Tyven +1 til skade når de bruger bue og pil. Det vil sige når Tyven rammer med deres pile skal de råbe "2 i skade". Giver ingen skade hvis det rammer et skjold.

❖ **Paralyse** - *Aktiv - Stå*

Tyven kan når han slår og rammer en modstander råbe "Paralyse, Stå", lige meget hvor modstanderen bliver ramt, skal man blive stående stille. Modstanderen kan først bevæge sig igen efter **20 LANGE sekunder**.

❖ **Kappens skygge** - *Aktiv*

Tyven skal løfte deres kappe op med en hånd, for at skærme deres krop. Så længe kappen er løftet er tyven immun over for alle effekter. Tyven er ikke immun over for nogen form for skade.

❖ **Tyveri** - *Aktiv*

Tyven kan med denne evne gå over til en bevidstløs spiller og sige "tyveri". Den bevidstløse spiller skal herefter give en af sine sjælesten til tyven. Tyven kan nu gå imod kirkegården, med den stjålne sjælesten og placere den i sit holds skål. Dette betyder at holdet nu har et ekstra "liv" de kan bruge når de skal genoplives. **Tyven kan kun bruge denne evne, så længe de ikke allerede har en stjålet sjælesten på sig.**

❖ **Gift** - *Aktiv - Skade 1*

Giver dit næste våben slag +1 i skade. Det betyder at man siger "Gift, 2 skade" når man laver sit angreb.

# Racer

Alle karakterer til legendernes kamp skal have en af nedenstående racer. Racen bestemmer hvordan man ser ud og hvilke specielle evner man har.

## **Menneske:**

**Krav til udseende:** Intet

**Alsidig:** Mennesker har +1 ekstra livspoint.

**Unaturligt held:** Når du er død og nået tilbage til kirkegården, må du slå med en 6-sidet terning. Slår du 6, må du genoplive uden at tage en sjælesten.

## **Elver:**

**Krav til udseende:** Spidse øre

**Intelligent:** Elverer har +1 ekstra energi point.

**Stumhed:** Elveren peger på en modstander og råber "Stumhed". Effekten varer så længe elveren peger på modspilleren og stopper hvis elveren stopper med at pege eller bliver angrebet af en modspiller. Evnen kan bruges 1 gang per liv.

## **Sortelver:**

**Krav til udseende:** Alt synlig hud er sort og spidse sorte øre.

**Nedstirre:** Så længe Sort Elveren peger på sin modspiller og siger "Nedstirre! stå" er modspilleren påvirket af "Stå" effekten. Evnen kan bruges 1 gang per liv.

**Stædighed:** Som sortelver behøver du ikke vente på kirkegården, som alle andre.

## **Dværg:**

**Krav til udseende:** Intet, men mange dværge har skæg. Også kvinderne.

**Hårdhed:** Dværge har 4 Evne point ved karakterskabelse i stedet for 3.

**Stenform:** Som dværg kan du forvandle dig til sten 1 gang per liv. Når du forvandler dig til sten, skal du råbe "Stenform" og du skal kort stå stille, men fjerner herefter alle aktive negative effekter.

## **Ork:**

**Krav til udseende:** Alt synlig hud er grøn og store tænder.

**Kraftslag:** Orkere har evnen kraftslag fra starten af sin karakter skabelse. Evnen kan bruges 1 gang per liv.

**Hårdfør:** Som ork er du mere hårdfør end mange andre og kan derfor aldrig tage mere end 1 skade af gangen.

## **Goblin:**

**Krav til udseende:** Alt synlig hud er grøn og lang næse.

**Altid bange:** Gobliner er bange af natur, derfor er de immune til alle evner med effekten frygt.

**Snedig:** Gobliner skader +1 med knive

### **Hobbit:**

**Krav til udseende:** Rouge kinder og spidse øre.

**Hurtige Fødder:** Ved at råbe "Hurtige Fødder" og lave et lille hop, kan hobbitter komme ud af alle former for evner der giver effekten "stå". Evnen kan bruges 1 gang per liv.

**Nysgerrig:** Hobbitter må udskifte 1 af deres professions evner med 1 fra en anden profession, som de kun kan bruge 1 gang per liv.