



KAMPEVNER.....	3
Udholdenhed (max. 5 niveauer).....	3
Nævekamp (max 5. niveauer).....	3
Bersærk.....	5
Korte våben.....	5
Et-håndsvåben.....	5
To-håndsvåben.....	6
To-våbenskamp.....	6
Kastevåben.....	6
Buer og armbrøste.....	6
Sortkrudtsvåben.....	6
Rustning.....	7
Skjold.....	7

KAMPEVNER

Kampevner er ikke kun forbeholdt krigere og soldater, men alle som ønsker at kunne forsvare sig i kamp. Det er dog kun de personer som vælger at investere i deres evner indenfor dette område, som rangerer blandt de bedste kæmpere og disse personer vil ofte blive en styrke man ikke kan ignorere. I LV finder du alt fra lejesvende og røvere til bodyguards og Skovpassets egen byvagt kaldet, Vogterne.

Udholdenhed (max. 5 niveauer)

Udholdenhed er en repræsentation af opbygningen af stamina, muskelmasse og kontrol af fysisk smerte i kampsituationer.

Hvert niveau giver dig 1 ekstra livspoint.

Da den hårde træning gør dig mere fysisk modstandsdygtig, vil du udover de ekstra livspoint også få 1 ekstra rustningspoint på niveau 4 **og** på niveau 5. Så på højeste niveau får du altså 5 ekstra livspoint og 2 rustningspoint, selvom du ikke bærer rustning!

Niveau 5 giver dig desuden evnen til at modstå den første kampmagi der kastes på dig i kamp, på nær magiske skadekugler.

Nævekamp (max 5. niveauer)

Når du køber denne evne på niveau 1 har du 1 point i Nævekamp.

Herefter stiger dine Nævekampspoints med samme værdi som det niveau du køber. Så køber du Nævekamp på niveau 2 har du 3 Nævekampspoints, på niveau 3 har du 6, på niveau 4 har du 10 og på niveau 5 har du 15.

Hvis du ønsker flere point i Nævekamp kan du opsøge en smed, som kan fremstille et "Knojern" til dig. Knojernet er nødvendigvis ikke billigt og holder kun i det LV som det blev fremstillet, men kan give dig en god fordel i nævekamp.

Man mister ikke livspoint ved at deltage i en nævekamp, men risikerer kun at falde omkuld og efterfølgende at blive ukampdygtig i 10 minutter.

Når du ønsker at slås mod en eller flere spillere, uden brug af våben, kan du starte en "nævekamp". Nævekamp kan ikke bruges hvis du eller din(e) modstander(e) har et våben eller et skjold i hånden. Rustning kan ikke bruges i nævekamp og ignoreres. Man kan ikke bruge nævekamp som et overraskelsesangreb.

For at starte en nævekamp skal du rollespille, at du truer din(e) modstander(e) og lægge op til ballade. Herefter starter slåskampen. Imens kampen foregår skal alle parter, diskret udveksle deres "Nævekampspoint". Hvis du har 3 point siger du "nævekamp 3".

Bemærk: Har du først afsløret dine Nævekampspoint overfor en modstander, betyder det at du er låst i kamp med vedkommende indtil den er afgjort! Dette kan betyde, at du vinder over den første modstander, men taber til den næste eller at du allerede har tabt på forhånd.

Dine Nævekampspoint varer kampen ud. Det er først når kampen er slut, at du genvinder dine point.

Personen med det højeste tal kan vinde over en eller flere modstandere som har en samlet værdi **under** vedkommendes Nævekampspoint. Så en karakter med 3 Nævekampspoint, kan f.eks. vinde over 2 modstandere, som hver især har 1 Nævekampspoint, men ikke 3 modstandere som hver især har 1 Nævekampspoint. Kort og godt: Har de kæmpende det samme antal point, ender kampen uafgjort (se herunder).

Nævekampspoint fungerer som en slags timer. Hver gang du har besejret en modstander falder dine Nævekampspoint med de point, som din besejrede modstander havde.

Eksempel: Spiller A har niveau 3 i Nævekamp og dermed 6 Nævekampspoint. Vedkommende deltager i et stort slagsmål med flere folk på hver side. Spiller A møder sin første modstander, Spiller B, som har 2 Nævekampspoint. Da Spiller A har flere Nævekampspoint end Spiller B, vinder vedkommende kampen, men må derefter sænke sin Nævekampspoint til 4, fordi Spiller Bs Nævekamp var på 2. Når spiller A møder en ny modstander i samme kamp, har vedkommende altså kun 4 Nævekampspoint til rådighed.

.

Nævekampen stopper (og bliver til en rigtig ingame kamp) hvis en af partnerne i nævekampen trækker et hvilket som helst våben eller kaster en magisk kampformular, medmindre dette er aftalt på forhånd, som en del af "showet".

Bersærk

Når du går bersærk, bliver du rasende og impulsiv. Du kan ikke tænke taktisk og vil altid handle før du tænker. Du kan ikke flygte og har ingen tanker omkring at beskytte dig selv eller andre og vil derfor storme fremad.

Du kan kun angribe med nærkampsvåben og vil altid angribe den nærmeste fjende. Hvis du har et skjold i hånden, vil du smide det, da alting handler om at smadre. Hvis der er nogen som slår på dig

med sit våben mens du går bersærk, vil du straks betragte vedkommende som en fjende, uanset jeres tidligere tilhørsforhold.

Bersærk fordobler dine tilbageværende livspoint i resten af kampen, men din rustning virker ikke, da du ikke er i stand til at forsvare dig. Alle typer af kampmagi preller af på dig, på nær magiske skadekugler.

(Dette kan godt overstige begrænsninger på max. LP)

Når kampen er slut, enten ved at du ikke har flere livspoint eller at der ikke er flere modstandere i nærheden. Falder du udmattet omkuld og dine livspoint ryger ned på 0 (nul) uanset hvor meget skade du fik.

Før og imens du går bersærk, skal du rollespille det som beskrevet ovenfor, så andre spillere er klar over at du ikke er dit normale jeg.

Korte våben

Denne evne giver dig lov til at bruge korte våben under 50 cm og som omfatter knive og små økser.

Bemærk: En blød kølle/knippel som bruges til den kriminelle evne "Bonk", er **ikke** et kort våben.

Korte våben kan påføres alkymibrygge ved hjælp af den kriminelle evne "giftvåben".

Et-håndsvåben

Denne evne giver dig lov til at bruge et-håndsvåben på mellem ca. 50 cm - 110 cm.

To-håndsvåben

Denne evne giver dig lov til at bruge to-håndsvåben på ca. 110 cm og over i længden. Spyd og stave tilhører denne våbenkategori.

To-våbenskamp

Denne evne giver dig lov til at bruge en kombination af 2 et-håndsvåben og korte våben på en gang.

Kastevåben

Denne evne giver dig lov til at bruge kastevåben, som er op til 50 cm og som **ikke** har en kerne.

Buer og armbrøste

Denne evne giver dig lov til at bruge enhver bue og armbrøst, som ikke trækker mere end 30 pund. Skade fra pile kan **ignorere rustning**, og trækkes direkte fra modstanderens livspoint. Skjolde kan parere pile.

Bemærk: Alle pile skal godkendes før spilstart inden du må skyde med dem.

Sortkrudtsvåben

Denne evne giver dig lov til at bruge sortkrudtsvåben, som indbefatter gammeldags pistoler, geværer og andre lignende krudtvåben. Denne evne giver dig også lov til at bruge kanoner.

Der findes 2 typer af sortkrudtvåbens i LV.

Det ene er sminkede NERF-guns eller hjemmelavede våben med en indbygget nerf-fjeder som fysisk afskydes. Nerfdarts (skuddene) **ignorere rustning og skjold**, og trækkes direkte fra modstanderens livspoint. Rammes skjoldet af en Nerfdark, vil det blive betragtet som om, at man er blevet ramt.

NERF-guns må kun affyre 1 skud, før de skal lades igen, uanset størrelsen på magasinet. Din NERF-gun **skal** genlades efter hvert skud ellers er den ikke godkendt. Hjemmelavede sortkrudtsvåben der har en indbygget NERF-gun pumpe er også tilladt.

Bemærk: Du må kun samle NERF-darts'ene op fra jorden, når kampen eller scenen er færdig.

Den anden type af sortkrudtsvåben er "Flintelåsvåben". Disse affyrer hundepropper eller knaldhætter og skal kunne høres. "Flintelåsvåben" giver ikke skade, men tvinger den ramte modstander til at lave en piruette omkring sig selv, hvilket giver en desorienterede effekt.

Kanoner fjerner alle livspoint og ignorer rustninger, skjolde, samt al magisk beskyttelse.

Mure og porte kan skydes i stykker af en kanon. Det kræver 3 skud at ødelægge en given mursektion eller port. Teltåbninger eller døre i huse kan ikke åbnes ved at skyde med en kanon. Man kan desuden ikke ødelægge huse og telte med kanoner.

Rustning

Denne evne giver dig mulighed for at bruge en rustning i kamp, uanset type. Har du ikke har denne evne vil din rustning være at betragte som en del af dit kostume, uden særlige fordele i kamp.

Skjold

Denne evne giver dig lov til at bruge et skjold, uanset størrelse. Skjolde giver **ikke** bonuspoint til rustningspoint og må **ikke** bruges som våben (ingen slag eller skub).

Skjolde kan parere alle fysiske våben og pile, men ikke kugler (NERF-darts) eller magiske skadekugler.

Bemærk: Hjemmelavede skjolde skal være forsynet med polstring på hele kanten. Der må **ikke være områder med rigtig metal** på dit skjold, da du derved risikere at ødelægge andre spilleres våben.