

Grundregler

Hvis du er helt ny spiller anbefales det at du starter med at læse "Legendernes Verden" - det vil også være en god idé, som garvet spiller, hvis ikke du har læst den før.

Hvad er dette dokument?

Grundreglerne er det praktiske fundament for LV-Live. Dokumentet beskriver de mekanikker, der styrer spillet: hvordan du opretter og udvikler din karakter, hvordan kamp fungerer, hvad der sker når du tager skade, og hvilke regler der gælder for tyveri, låse og artefakter.

Hvem bør læse det?

Alle deltagere skal læse grundreglerne. De indeholder de essentielle spilmekanikker, som alle forventes at kende og overholde. Særligt afsnittene om livspoint, livsstatus, kampregler og kampmagier er obligatorisk viden – uden denne forståelse kan du ikke deltage i spillet.



Indholdsfortegnelse

Sådan laver du din karakter **3**
Evnepoint (EP) 3
KØB AF EVNER OG PROFESSIONER 4
EKSTRA KARAKTERER 4
Indtjek og Udtjek **5**
Indtjek 5
Udtjek 5
Livspoint (LP) **5**
Livsstatus oversigt 6
Karakterdrab 7
AT UDFØRE ET KARAKTERDRAB 7
AT BLIVE KARAKTERDRÆBT 7
NY KARAKTER EFTER KARAKTERDRAB 8
Artefakter og plot-genstande **9**
AT LAVE ARTEFAKTER 9
HVORNÅR VIRKER ARTEFAKTER? 10
At bruge og blive påvirket af evner **10**
AT BLIVE PÅVIRKET AF ALKYMI 11
AT BLIVE PÅVIRKET AF MAGI 11
Tyveri **12**
STJÆLBARE GENSTANDE 12
Lommetyveri 12
Låse, teltåbninger og kister **13**
Kampregler **13**
Nævekamp 14
Kampmagier 14
Rustningspoint (RP) 15
OVERSIGT OVER RUSTNINGSPOINT 16
Våben og skade 16
VÅBEN OG SKADESOVERSIGT 16
IKKE TILLADTE VÅBEN 17

Sådan laver du din karakter

Når du skal lave en ny karakter, henvender du dig i Arrangørgården. Inden du går til Arrangørgården er det en god idé at have tænkt over følgende:

- Karakterens navn
- Racebaggrund
- Evner

Når du i samarbejde med arrangøren har oprettet din karakter, bliver den printet og udleveret til dig. Karakterarket skal du altid have på dig, og vi beder om at du opbevarer det i den udleverede pose. Informationerne om din karakter gemmer vi til fremtidige spilgange, og du kan se alle dine karakterer på vores hjemmeside.
En ny karakter starter med 20 + 1d10 korint.

Evnepoint (EP)

Til LV-Live bruger vi evnepoint til at definere din karakters udvikling, og man bruger evnepoint til at købe adgang til klasser og evner. En ny karakter starter med **10 evnepoint**, som kan bruges ved karakterskabelse. Derudover kan man til hver spilgang købe op til 5 EP under spillet, også den første spilgang du deltager til. Ubrugte evnepoint gemmes og kan derefter benyttes ude i spilområdet ved mestrene.

Når du vil købe nye EP til din karakter for at opgradere eller købe flere professioner, koster det **korint**. Prisen for det næste EP bliver dyrere, jo flere EP du allerede har.
Det er delt op i to trin, så det ikke bliver for dyrt i starten, men det bliver dyrere senere.

Trin 1: De første 35 EP (fra 11 til 35): Prisen for det nye evnepoint er det nye totale antal evnepoint divideret med 10 – og så rundes det af til nærmeste hele korint.

Trin 2: Fra 36 EP og opefter: Prisen for nye evnepoint er det nye totale antal evnepoint divideret med 5 – og så rundes det af til nærmeste hele korint.

Er du i tvivl? Så kan du altid se prisen på de næste EP på dit karakterark.

Når du vil købe flere evnepoint til din karakter, skal du indsamle det nødvendige korint, og henvende dig hos en mester. Hvis du henvender dig til den rigtige mester, kan vedkommende både hjælpe med at købe dine nye evnepoint, og at bruge dem samtidig.

KØB AF EVNER OG PROFESSIONER

Professioner er som døre, der åbner op for spændende evner i dit rollespil. Inden for hver profession, finder du forskellige evner, som låses op efterhånden som du opgraderer din profession. Din første profession koster 1 EP, og med den får du evnerne i niveau 1 inden for den givne profession.

Når du vil have adgang til en ny profession, stiger prisen en smule hver gang: Din anden profession koster 2 EP (igen følger evnerne på niveau 1 gratis med), din tredje profession 3 EP, din fjerde profession 4 EP, og så videre. Det holder balancen, mens du udvider dine muligheder.

For at løfte en given profession til niveau 2 koster det 2 EP, til niveau 3 koster 3 EP, og så fremdeles - prisen er lige så høj som det nye niveau du ønsker at købe (fx 4 EP for niveau 4). Det vil den være i alle professioner, du køber adgang til.

Almene evner

Almene evner er evner som ligger uden for professionerne, og som altid kan købes. Det kan fx være brug af forskellige våben eller mulighed for ekstra blodkort.
En almen evne koster 2 EP, med mindre andet er angivet ved evnen.

EKSTRA KARAKTERER

Du kan til LV-Live godt have flere aktive karakterer samtidig. Hver karakter har sin egen udvikling, og optjener sine egne evnepoint. Ekstra karakterer starter helt fra bunden, med 10 evnepoint.

Hvis du undervejs i spillet vil skifte karakter, så henvender du dig i Arrangørgården. Her tjekker du din første karakter ud, og får printet din alternative karakter.
Vær opmærksom på at det IKKE er muligt at skifte frem og tilbage mellem karakterer. Når en karakter først er tjekket ud, kan denne karakter ikke spilles igen til samme spilgang.

Indtjek og Udtjek

Indtjek

Når du ankommer til LV-Live skal du henvende dig i Arrangørgården. Her vil du blive tjekket ind, få dit deltagerarmbånd på og få udleveret/lavet din karakter.
Hvis du har indtastet navnet på den karakter du vil spille, da du købte billet, så vil den allerede være printet og optalt med korint.
Hvis du har artefakter gemt på din karakter, så husk at nævne dette så du får dem udleveret.

Udtjek

Når spilgangen afsluttes, er det vigtigt at du husker at tjekke din karakter ud. Det vil til debriefing blive gennemgået hvor og hvornår man finder udtjek.

Når du tjekker din karakter ud skal du have styr på dine værdigenstande:

- Artefakter
- Drikkekort
- Korint (optalt og opdelt)

Disse informationer gemmer vi for dig, og du vil få dem udleveret næste gang du deltager til LV-Live. Eneste undtagelse for dette er mytiske artefakter, som vil blive sat i spil hvis ikke du deltager i det efterfølgende LV-Live.
Øvrige spilgenstande, såsom komponentkort, eliksirer og lignende skal du selv opbevare og medbringe næste gang du deltager til LV-Live.

Derudover skal du aflevere smedelåse, nøgler, klemmer og andre genstande tilhørende LV-Live.

Livspoint (LP)

Alle karakterer starter som udgangspunkt med 3 livspoint. Disse er såkaldte "flydende" livspoint, hvilket betyder, at ligegyldigt hvor du bliver ramt på kroppen, tager du skade. Vi forklarer dette med, at du bliver mere og mere udmattet i takt med at du får flere og dybere sår og derved mister blod.

I spillet kan man tage skade ved at blive ramt af våben eller pile, samt at der også findes evner, eliksirer og magier, som påfører skade. Skaden fra disse vil variere - men den person

som påfører skaden vil have et ansvar for at fortælle dig hvor meget, så der burde ikke opstå tvivl.

Hvis du på et tidspunkt får så meget skade, at du ikke har flere LP tilbage (du kan aldrig gå under 0LP), vil din karakter ikke dø, men i stedet blive ukampdygtig og hjælpeløs. Du er stadig ved bevidsthed, men vil ikke være i stand til at gøre noget som helst andet end at kravle eller krybe væk fra kamppladsen og kan ikke påvirke resten af kampen.
Hvis en anden spiller herefter bevidst gennem handling, giver dig ekstra skade eller eksempelvis skærer halsen over på din karakter, bliver din karakter bevidstløs.

Alle karakterer starter som udgangspunkt med 2 blodkort. Et blodkort repræsenterer 1 af dine LP. Det vil altså sige, at hvis du mister et blodkort mister du også 1LP, og du kan først få det LP igen, hvis du får tilbageført blod. Du kan altså miste op til 2 af dine samlede maksimale LP ved at miste dine blodkort (*se mere i "Legendernes Verden" > "Blod og blodkort"*).

For at du kan få livspoint tilbage, skal man helbredes af en karakter, som har evnerne til det. Man regenerer ikke livspoint naturligt!
Der er intet max på antal livspoint man kan opnå gennem evner.

Livsstatus oversigt

- **Flere end 0 LP:** Ingen påvirkning.
- **Flere end 0 LP + Bonk:** Bevidstløs i 5 minutter eller til nogen aktivt forsøger at vække dig eller skader dig (*se evnen "Bonk" i Professioner*). Personer der er blevet bonket glemmer de sidste 10 sekunder op til bonket, og vil vågne forvirret.
- **0 LP:** Man er så skadet, at man svæver mellem liv og død, og skal blive liggende til kamp eller andet rollespil, enten er overstået eller flyttet væk, før man bevæger sig videre. Man skal agere fysisk svag, fx halte, kravle, eller krybe. Man kan ikke tale, bruge evner eller andet.
- **0 LP + ekstra skade:** Bevidstløs i 5 minutter + samme som ved tilstanden "*0LP*" efter.
- **Karakterdræbt (0LP):** Du er døende, og skal blive liggende 15 minutter. Det er i den tid man kan reddes ved genoplivning, hvis dette er muligt. Rejser man sig inden de 15 minutter er gået, så kan man ikke reddes.

Karakterdrab

Til LV-Live er der mulighed for permanent at dræbe hinandens karakterer. Ønsker du at udføre et karakterdrab, skal du først sørge for enten at:

- Aftale det indbyrdes (offgame) med din modspiller, så I begge er indforståede med karakterdrabet inden det udføres.

ELLER

- Gå til Arrangørgården og oplyse at du ønsker at foretage et karakterdrab. Du skal kunne forklare på hvem og hvorfor du ønsker at foretage karakterdrabet på, og så længe du har en god rollespilsmæssig grund, vil det blive godkendt og noteret.
  * Ønsker du at få godkendt et karakterdrab, som en anden skal udføre for dig, skal du blot nævne dette, så det også bliver noteret.
  * En godkendelse gælder kun til det pågældende LV-Live, men kan fornyes til den efterfølgende spilgang.

AT UDFØRE ET KARAKTERDRAB

Før du kan karakterdræbe dit offer, skal du sørge for enten at dit offer er på nul livspoint, bevidstløs, bedøvet eller på anden måde ude af stand til at gøre modstand. *Når du vil udføre et karakterdrab er det vigtigt at du rollespiller situationen, og gør det til en fed oplevelse for alle parter.*

Når du har informeret offeret om at du karakterdræber dem, er det dit ansvar at sikre at deres karakterark findes frem og rives over. Bliver dette ikke gjort, er karakterdrabet ugyldigt. I er ingame i den tid det tager at finde karakterarket frem og rive det over. Dette betyder også at andre vil kunne se hvad du har gang i, og evt. forsøge at stoppe dig.
Det er derfor heller ikke muligt at lave "hit-and-run"-karakterdrab, da et karakterdrab er en handling der tager tid.

AT BLIVE KARAKTERDRÆBT

Når du bliver karakterdræbt skal du sammen med din morder finde dit karakterark frem og rive det over. Du må ikke stille spørgsmålstegn til om karakterdrabet er godkendt, hvis ikke det er aftalt på forhånd eller lignende, da dette vil blive tjekket når du henvender dig i Arrangørgården. Husk at medbringe dit overrevne karakterark.

Når du er blevet forsøgt karakterdræbt kan din karakter stadig reddes. Dette skal ske inden for 15 minutter, hvor en anden spiller kan genoplive din karakter fx med en evne de har. De 15 minutter starter fra det øjeblik du bliver bedt om at finde dit karakterark frem.

Du må i løbet af de 15 minutter ikke bevæge dig, tale eller på anden måde kommunikere, og er helt livløs (dog med undtagelse af at finde dit karakterark frem og rive det over).
Gør du dette, er du omgående karakterdræbt og skal gå til Arrangørgården. Ønsker du ikke at blive liggende i de 15 minutter, kan du også til enhver tid vælge at gå til Arrangørgården.

Hvis din karakter bliver genoplivet inden for de 15 minutter af en anden spiller, **skal I sammen gå til Arrangørgården**. Her vil din karakter blive printet på ny, og genskabt med de evner du evt. har købt i løbet af spilgangen.

Når din karakter er blevet karakterdræbt og de 15 minutter er gået, vil din karakter endegyldigt være død, og du skal henvende dig i Arrangørgården.
Du må gerne blive liggende, hvis det af spilmæssige årsager giver mening eller i situationer hvor der rollespilles nær dit "lig" og det ville forstyrre, hvis du rejste dig op, men du kan ikke længere blive genoplivet. Når du går op til Arrangørgården, fordi du er død, skal du gøre dette offgame (med hånden på hovedet). Du må ikke kommunikere med andre og skal gå direkte til Arrangørgården, så din påvirkning på resten af spillet er så lille som muligt.

Når du ankommer til Arrangørgården vil karakterdrabet blive bekræftet af arrangørerne, og du vil skulle lave en ny karakter.
Du kan risikere at Arrangørgården er lukket for natten, når du skal have lavet en ny karakter, hvilket betyder at du først kan få lavet den næste morgen, når Arrangørgården åbner igen. I mellemtiden bliver du desværre nødt til at forblive død og er mere en observatør til rollespillet end en aktiv deltager. Du kan derfor ikke bruge evner, kæmpe eller udføre handlinger som kan påvirke spillet. Du må stadig gerne tale og hygge dig med andre, som den karakter du vil skabe dagen efter.

NY KARAKTER EFTER KARAKTERDRAB

Når du bliver karakterdræbt og skal lave en ny karakter, får din nye karakter 50% af den karakterdræbte karakters evnepoint, rundet op og altid minimum 10 EP.

Når du laver en ny karakter, så husk at det er en ny karakter, der ikke har den viden, din tidligere karakter havde. Du må selvfølgelig gerne spille med din gruppe, men ændr gerne din karakters personlighed, så dem omkring dig også mærker konsekvensen af at din karakter er død.
Husk også at din karakter selvfølgelig IKKE ved hvem der dræbte din tidligere karakter.

Artefakter og plot-genstande

Artefakter er magiske genstande som kan genkendes i Skovpasset på deres magiske udstråling. Den magiske udstråling er symboliseret ved et artefaktkort (en lille lamineret seddel med regler / effekt) der er fastmonteret på genstanden. **Det er kun tilladt bæreren af artefakten at læse artefaktkortet.** Artefakter skal bæres synligt eller stå synligt med mindre andet står på kortet. Artefakter kan stjæles.

Artefakter kan have særlige egenskaber, som kan bøje reglerne. Der findes ikke en indholdsliste med effekter fra artefakter - artefakter er derfor en del af mystikken og magien man kan opleve i Skovpasset. Alle artefakter er balanceret genstande, hvor de positive effekter bliver opvejet af negative effekter (du kan selv komme med forslag til disse, hvis du er med til at skabe et artefakt).

AT LAVE ARTEFAKTER

Der kan skabes artefakter på 2 måder:

1. En smed og ritualist kan i samarbejde skabe et artefakt (minimum 1 af dem skal være niveau 5 og den anden skal være minimum niveau 3).
2. Bestemte situationer relateret til plot kan skabe et artefakt.

Disse krav skal være opfyldt for at skabe artefakten:

- Lav en kortfattet historie om genstanden.
- Find på den magiske effekt. Det skal formuleres, på skrift klart og tydeligt så der ikke kan opstå misforståelser eller udnyttes huller i reglerne. En konsekvens kan være at skabelsen mislykkes eller at arrangørerne ændrer ordlyden på effekten, hvis ikke det er formuleret godt nok.
- Effekten må ikke være i karambolage med spillets design, fx kan man ikke lave et artefakt som gør at man kan købe komponenter uden for åbningstid.
- Artefakter vil blive vurderet i Arrangørgården. Hvis det bryder med spildesignet eller er for fjollede, vil de med høj sandsynlighed blive afvist. *Artefakter, som er kreative, unikke og spændende, vil i høj grad blive godkendt.*
- Du skal selv medbringe en genstand som ønskes at gøres til artefakt og den vil blive en del af LV-Live og vil blive opbevaret af LV-Live imellem spil.

Bemærk: hvis du laver noget til et artefakt, så ændrer genstanden sig fra at være en **personlig ejendel, der ikke må stjæles til**, at være **LV-Live's ejendom**.

HVORNÅR VIRKER ARTEFAKTER?

Et artefakt virker ikke hele tiden. Der vil blive behov for at genoplade dens magiske kraft, hvilket gøres hos smedemesteren i åbningstiden og koster *X* antal komponenter ud fra artefaktets niveau. Artefakter skal være genopladt for effekten fungere!

Du kan se om et artefakt er blevet genopladt hvis der sidder et lille specielt klistermærke på bagsiden eller tage det med til smedemesteren som holder dokumentation over hvilke som er blevet opladt.

Hvis et artefakt ikke er i spil over 3 spilgange, så vil dens magiske effekt blive drænet af urkraften og genstanden disintegrerer.

Der findes 5 forskellige niveauer af artefakter, som afhænger af dens effekt på spillet. Deres genopladningspriser fordeler sig således:

- *Usædvanlig (**Grøn**):* 5 komponenter.
- *Sjælden (**Blå**):* 5 komponenter + 1 avanceret komponent.
- *Episk (**Lilla**):* 5 komponenter + 3 avancerede komponenter.
- *Legendarisk (**Orange**):* 5 komponenter + 3 avancerede komponenter + 1 legendarisk komponent.
- *Mytisk (**Rød**) [PLOT]*
  - Kan ikke ødelægges uden PLOT's godkendelse.
  - Genopladnings pris: Defineres på den enkelte artefakt.

Artefakter kan ødelægges af en smed og ritualist igennem et ritual, hvorefter de sammen skal gå til Arrangørgården med en lille fortælling om hvad de gjorde for at forsøge på at ødelægge den.

At bruge og blive påvirket af evner

Mange evner til LV-Live er opbygget efter et princip, hvor man siger eller gør noget bestemt for at aktivere dem. Der tilfælde, hvor disse evner har en effekt der påvirker andre spillere - i de tilfælde er det personen, der benytter evnens ansvar at forklare de(n) påvirkede, hvordan de(n) skal spille på effekten.
Der findes også evner, som ikke kræver nogen form for aktivering, men de vil typisk have en rollespilsmæssig ændring, fx at man kan tage et mere slag i kamp, at man er i stand til at lave avanceret komponenter, at man ved hvordan man healer osv.

Der findes også øvrige effekter man kan støde på, fx et pink reb på jorden. Obskure ting, som i eksemplet skal ignoreres, men man skal læse effekten, som vil stå på en seddel, som er fastgjort til den obskure ting.

AT BLIVE PÅVIRKET AF ALKYMI

Man kan indtage eliksirer både bevidst og ubevidst. Eliksirer kan nemlig godt være puttet i krus, mad el. lign. Eliksirer repræsenteres i LV-Live af alkymisedler. Disse alkymisedler ignorerer man altid indtil man har indtaget en eliksir - uanset om det sker frivilligt eller ufrivilligt. Derefter tager du sedlen af, læser effekten og sætter den så rundt om din finger eller hånd.

Effekt: Skulle man indtage flere eliksirer på en gang, så sker følgende:

- Indtages eliksirer med umiddelbar modsigende effekter, vil den eliksir af højeste niveau altid tage effekt.
- Indtages der eliksirer i samme niveau, vælger man selv, hvilken eliksir der virker først.
- Indtager man flere af den samme eliskirer, tæller det kun som at have indtaget 1 eliksir,
  effekter vil ikke 'stacke'.

Varigheden: Eliksirer i regelsættet kan maksimalt påvirke resten af det LV-Live, hvor eliksiren blev indtaget. Alkymister i niveau 5 kan i teorien opfinde eliksirer, der gør andet, men i givet fald vil det stå på sedlen.

AT BLIVE PÅVIRKET AF MAGI

Man kan blive påvirket af magi både bevidst og ubevidst. Alt magi i LV-Live manifesteres ved at en magiker benytter komponenter og fremsiger en rite, der slutter med navnet på magien. Det vil for mange kunne give en idé om, hvad magien gør - MEN! Det er magikerens ansvar at forklare, hvad magien gør. Den eneste undtagelse er kampmagi, som alle spillere til LV-Live skal kende (*se kampmagier under kampregler nedenfor*).

Tyveri

Alle karakterer kan stjæle ting og korint fra ingame steder, såfremt det kan lykkedes for dem uden at blive opdaget. Du må også stjæle fra besvimede eller døde karakterer. I dette tilfælde kan du stjæle alle tingene fra nedenstående liste (*se "Stjælbare genstande"*). Når du vil stjæle i en af disse situationer, rollespiller du at du gennemsøger den besvimede eller dræbte karakter. Det er vigtigt at du respekterer spilleren, og derfor kan det være en god idé at spørge offeret om hjælp (offgame), i stedet for bare at lede efter tingene selv.

STJÆLBARE GENSTANDE

Man må ikke stjæle andres personlige ejendele, fx tøj, rustning, våben, og andre ting som kan opfattes som personlige. Du må KUN "stjæle": Korint, komponenter, eliksirer, alkymisedler, artefakter, hælervarer (særligt markerede røde genstande).
Man kan dog IKKE stjæle evnekort eller magikort.

Lommetyveri

Hvis du vil stjæle fra en karakter som ikke er besvimet eller død, kræver det evnen "*Lommetyveri*", som findes i de kriminelle professioner. Til LV-Live har vi et lommetyve-system bestående af tøjklemmer, som spillere med evnen "Lommetyveri" får udleveret, og kan sætte på folk. Lykkedes det at sætte klemmer på andre spillere uden at de opdager det, symboliserer klemmen at man er blevet bestjålet. Ser du en anden spiller sætte en klemme på andre, kan du vælge at påberåbe dem og fange dem i deres ugerning.
Når man opdager en klemme på sig, bedes man HURTIGST MULIGT bevæge sig ned til NPC-kontoret, som ligger bag kroen på markedspladsen. Derhenne vil der hænge en række muleposer, hvoraf en af dem matcher det tal der er på klemmen. Der vil også være en seddel som fortæller dig, hvad du skal lægge i posen (altså det du er blevet bestjålet).
Selv hvis du ikke har noget på dig, som kan stjæles, beder vi dig venligst at gå ned og aflevere klemmen i muleposen.

**Finder man en klemme på jorden eller lign. vil vi sætte stor pris på, hvis du vil gå ned og aflevere den i dens tilhørende mulepose < 3*

Låse, teltåbninger og kister

Låse kan erhverves hos en smed. Hver lås har en unik kode som passer til en tilhørende nøgle, som også bærer denne unikke kode. Hvis du hænger låsen på indgangen til dit telt er der ingen (*så længe teltet er lukket*) der kan gå derind, medmindre de har en nøgle der specifikt passer til låsen eller har en evne der kan dirke låsen op. Låsen har ingen effekt hvis indgangen står åben. Der må kun sidde 1 lås (uanset om den er magisk eller ej) på en teltåbning.
Man må ikke bryde ind i et telt i tidsrummet 00:00 til 06:00 hver dag.

Låse kan gøres magisk ved hjælp af magien "*Gør lås magisk*" fra professionen "*Troldmand*". Denne magiske lås, kan kun åbnes ved hjælp af magi, blod eller en meget dygtig indbrudstyv.

Kister er i princippet private ejendele, selvom der sidder en LV-Live lås på dem. Du må gerne åbne en kiste, men du må på ingen måde flytte eller fjerne den fra det sted, hvor den står uden det er aftalt med ejeren. Kister kan ikke slås i stykker! Der må kun sidde 1 lås (uanset om den er magisk eller ej) på en kiste.

Hvis en kiste er låst/markeret offgame, er den kun til offgame ting og må ikke forsøges åbnet.

Kampregler

Til LV-Live er der hverken våben- eller rustningstjek, da vi stoler på at vores spillere selv er fornuftige nok til at vurdere om ens våben er egnet til kamp eller ej. Dette gælder dog ikke hjemmelavede våben, som af sikkerhedsmæssige årsager skal godkendes i Arrangørgården. Kamp til LV-Live foregår med god kampånd og respekt for sine modstandere.
Derfor er det i kamp ikke tilladt at:

- … **slå andre i hovedet, på halsen eller i skridtet.** Skulle dette ved et uheld ske, opfordrer vi til at sikre sig at den, der blev ramt, er okay.
- … **stikke med våbenet**, medmindre de er lavet til det!
- … **holde fysisk fast i en modstander**. Dette gælder også vedkommendes våben, skjolde eller andre genstande.
- … **skubbe eller løfte en modstander**. Og man må heller ikke bruge sin egen krop som et 'våben' til fysisk at påvirke en modstander.
- … **bruge sit skjold som våben**. Skjolde bruges kun til at parere våben og pile med, hvilket betyder at det heller ikke er tilladt at skubbe med skjoldet.

Nævekamp

Nævekamp er kamp uden våben. Alle kan initiere en nævekamp eller blive initieret i en nævekamp. Hvilket betyder at man deltager i en kamp med næverne, som **rollespilles** - INGEN SLÅR RENT FAKTISK HINANDEN!

Alle karakterer starter med 1 nævekampspoint, og denne kan hæves gennem køb af diverse evner eller gennem buffs i spillet. Det afgøres ud fra karakterernes antal point i nævekamp, hvem der vinder nævekampen. Karakteren med flest point vinder. Imens nævekampen foregår, skal alle parter diskret udveksle deres nævekampspoint. Derefter rollespiller man sig til at karakteren med flest point vinder nævekampen. Når først den ene part har afsløret sin nævekampspoint, er kampen gået i gang, og den anden part skal oplyse sine nævekampspoint. **Er der flere der ønsker at kæmpe på samme side, kan de lægge deres nævekampspoint sammen (dette skal være gjort før afsløringen af point starter).**
Når først nævekampspoint er blevet afsløret går kampen i gang og det er ikke længere muligt for nogle af de involverede parter at trække våben og dermed afbryde nævekampen - medmindre man har et skjult våben på sig (*se evnerne "Skjul Våben" i pdf'en "Professioner"*).

Taber man en nævekamp med 5 (eller flere) nævekampspoint, falder man omkuld og er efterfølgende besvimet/ukampdygtig i 10 minutter. Man kan vækkes før de 10 minutter er gået, hvis nogen gør noget for at vække en, men vil stadig være omtåget og kan ikke slås eller lignende. **Taber man nævekampen med 4 eller mindre, kan taberen vælge at flygte fra kampen, frem for at blive slået omkuld.** Man mister ikke livspoint ved at deltage i en nævekamp.
Hvis begge parter har lige mange nævekampspoint, vinder den med flest livspoint. Har man lige mange livspoint er det den med flest evnepoint, som vinder.

Kampmagier

Kampmagier er de eneste magier som kan benyttes i kamp, hvilket betyder at man skal være opmærksom på at man kan blive ramt af disse i en normal våbenkamp, skulle en magiker benytte sig af dem. Derfor skal alle spillere til LV-Live kende kampmagierne, og vide hvordan man skal reagere på dem/hvad de gør, så man ikke kan kalde det for '*snyd*'.
Se listen af dem herunder:

- *Afværge magi:* Magikastere kan afværge magier på sig selv eller sine navngivne allierede.
- *Frygt:* Der vil blive peget på dig, hvorefter du skal flygte væk fra magikasteren i 30 sekunder.

- *Magisk skadeskugle:* Bliver du ramt af en skumbold (tennisbold-størrelse) kastet af en magiker, tager du 3 LP skade.
- *Smerte:* Der vil blive peget på dig, hvorefter du skal stoppe med alt, du er i stor smerte og kan hverken bruge evner, kæmpe videre eller tale. Det varer 30 sekunder eller til magikasteren ikke peger på dig mere.
- *Stød:* Der vil blive peget på dig, hvorefter du skal spjætte og slippe, hvad du har i hænderne. Det varer 30 sekunder eller til magikasteren ikke peger på dig mere.
- *Stå:* Der vil blive peget på dig, hvorefter du skal stå stille og ikke må flytte eller løfte fødderne. Det varer 30 sekunder eller til magikasteren ikke peger på dig mere.
- *Vindstød:* Hvis du er inden for 3 meter foran magikasteren, så tumler du 3 meter baglæns.

- *Baghold:* Er en effekt, som bruges til at initiere en kamp. Den rammer alle tilstedeværende personer med effekten af kampmagien "*Stå*" (med undtagelse af taktikerens gruppe). *"Baghold"* er en evne i professionen *"Taktiker".*

- *Jordskælv* (**NPC**): Alle der hører en NPC råbe "JORDSKÆLV" skal tumle om på jorden, og vil ikke kunne rejse sig de første 15 sekunder efter.
- *(Masse)paralyse* (**NPC**): Alle der peges på (står i området nær NPC'en), når der råbes/siges "(MASSE)PARALYSE", skal stå stille og ikke tale i 15 sekunder.

De to NPC magier kan ikke afværges af evner eller på anden måde omgås af genstande og effekter.

Rustningspoint (RP)

Hvis du bærer en rustning, kan du 'ignorere slag' fra din modstander. Antallet af gange du kan ignorere et slag i kamp, kaldes rustningspoint. Hver gang du ignorerer et slag, reduceres antallet af rustningspoint og dermed resterende antal af gange du kan ignorere modstanderens angreb. Rustningspoint er ligesom livspoint flydende, og gælder dermed uanset hvor du bliver ramt henne på kroppen.
Du er ikke beskyttet imod pile, projektiler (fra sortkrudtsvåben) eller magiske skadeskugler, som alle går igennem din rustning og trækkes direkte fra dine livspoint. Disse reducerer dermed ikke antallet af dine rustningspoint.

Rustningspoint kommer igen 1 time efter kamp.

Antallet af rustningspoint bestemmes ud fra hvilke typer, af rustning du bærer på din brystkasse. Herefter tages der også hensyn til om du har rustning på arme og ben. Metalhjelme beskytter dig mod evnen "Bonk" og giver ikke rustningspoint.

OVERSIGT OVER RUSTNINGSPOINT

<table>
<tr><th>Beskrivelse</th><th>Antal RP</th></tr>
<tr><td>Hjelm i metal</td><td>0 RP, men beskytter mod BONK</td></tr>
<tr><td>Rustning på BEGGE arme (uanset type af rustning)</td><td>+1 RP</td></tr>
<tr><td>Rustning på BEGGE ben (uanset type af rustning)</td><td>+1 RP</td></tr>
<tr><td>Rustning på brystkassen
<table>
<tr><th>Type / Materiale</th><th>RP</th></tr>
<tr><td>Slagkofter, Læder (1+ mm), skumrustning</td><td>1</td></tr>
<tr><td>Ringbrynje, skælpanser, pladerustning</td><td>2</td></tr>
</table>
Rustning på brystkassen kan adderes, så man både får for fx slagkofte og pladerustning</td><td>0-2 RP

Metalrustning (pladerustning) der dækker din ryg og din hals i den grad at snigmorden ikke kan komme til - beskytter dig mod snigmord.</td></tr>
</table>

Eksempel: *Peli bærer en slagkofte på brystkassen (1 RP) og skælpanser på begge arme (1 RP) og derfor vil hans samlede rustningspoint være 2. Hvis Peli fx bærer fuld pladerustning og slagkofte på brystkasse(3 RP), arme(1 RP) og ben (1RP), så vil hans samlede rustnings point være 5, hvilket betyder at han kan ignorere i alt 5 slag før han mister livspoint af skade.*

Bemærk: Andre evner og effekter kan give bonusser til dine rustningspoint.
Der er intet max på antal rustningspoint man kan opnå gennem evner.

Våben og skade

Til LV-Live har vi våbenevner, hvilket betyder at alle ikke bare fra start af kan benytte sig af alle slags våben. Ens karakter skal opgraderes til at kunne bruge fx et-håndsvåben.
Alle kan dog fra start af benytte sig af korte våben og kastevåben.

VÅBEN OG SKADESOVERSIGT

Betegnelse	Skade	Mål / Bemærkninger
Korte våben	*1*	5 – 50 cm. Korte våben som daggerter, knive osv.
Kastevåben	*1*	5 - 50 cm. Må **ikke** indeholde en kerne.

Et-håndsvåben	*1*	50 – 110 cm. Almindelige sværd, økser osv. der bruges i en hånd.
To-håndsvåben	*1*	110 cm og op. Skal bruges med to hænder. Inkluderer spyd og stave.
Bue og pil	*2 LP*	Må ikke trække mere end 30 pund. Ignorerer rustning og giver direkte skade til livspoint.
Sortkrudsvåben	*2 LP*	Kan være pistoler, der affyrer skumskud (fx FakeSteel), eller hjemmelavede sortkrudtsvåben, der skyder med nerfskud. Skal lades mellem hvert skud. Ignorere rustning, og giver direkte skade til Livspoint.
Magiske skadeskugler	*3 LP*	Ignorerer skjolde og skader direkte på LP.

Husk at læse "Våbenpolitik", som findes i vores Sikkerhedspolitik på fanen "Offgame Information" på hjemmesiden.

Der findes 2 typer sortkrudtsvåben, og de kan godt kombineres.

1. Pistoler, der affyrer nerfdarts eller godkendte skumskud (fx fra FakeSteel).
2. Flintelåsvåben, som laver et brag, når de affyres. Flintelåsvåben skal skyde med hundepropper eller knaldhætter og skal kunne høres og skader ikke.

Alle, der kan høre et brag fra et flintelåsvåben, tvinges til kortvarigt at se i retning af lyden.

Generelt skal krudtvåben have et "gammeldags udseende", man kan ofte finde inspiration til disse i piratfilm og andre film og billeder fra denne historiske periode.
Man må gerne bruge hjemmelavede våben, men hav æstetikken for øje. De skal stadig passe ind i settingen. Som nævnt tidligere, skal du forbi Arrangørgården til et våben-tjek, hvis du vil bruge hjemmelavede våben (man kan ikke få lov at bruge hjemmelavede pile).

IKKE TILLADTE VÅBEN

Som også nævnt i vores sikkerhedspolitik findes der våben, som ikke er tilladte at bære eller bruge til LV-Live. Derudover er følgende andre våben ikke tilladt at bruge i kamp:

- Kløer og lignende "våben" der er en del af din hånd og/eller underarm.
- Piske i alle størrelser.
- Morgenstjerner/plejler og andre våben, der er udstyret med snor, kæde eller andre typer af fleksible led, hvor længden på leddet overskrider 25 cm.
- Våben som er meget slidte eller i stykker.
- "Flash cotton", armbrøster og lignende er forbudt, da det strider imod den danske våbenlovgivning.