Spillerregler

# Færdigheder

Der er 3 færdigheder: Knytnæve, Fod og hoved, hver med en bonus. Alle helte har sættet: -1, +1, +2 fordelt på de tre færdigheder.

## Knytnæve

Reflekterer hvor stærk og udholdende din helt er, og bruges til nærangreb og liv.

## Fod

Reflekterer hvor hurtig og snild din helt er, og bruges til distanceangreb og hastighed.

## Hoved

Reflekterer hvor klog din helt er, og bruges til magiske angreb og turrækkefølge.

# Kamp

## Hvad kan man på sin tur?

På din tur kan du lave ét angreb, bevæge dig op til din hastighed og småting som fx at råbe en kommando til en ven. Der kan være evner eller andre effekter som tillader dig at fx tage flere angreb.

## Angreb

Der skelnes mellem to typer af angreb: **Nærangreb** og **distanceangreb**. Nærangreb kræver man er ved siden af fjenden, og distanceangreb at man ikke er.   
Man rammer altid sine angreb. For skade, kast 1d6 og til nærangreb læg din Knytnæve til kastet, og for distanceangreb Fod. Magiske angreb bruger Hoved til begge typer angreb.

## Kamprus og headshot

Når du ruller 6 på terningen til et nærangreb går du i kamprus, og du må lave endnu et nærangreb gratis den her tur. Du kan kun få kamprus én gang per tur.

En 6’er på et distanceangreb betyder du laver et headshot og giver dobbelt skade.

## Skub

Når du rammer en person med et nærkampsangreb, kan du vælge at skubbe dem op til din Knytnæve bonus direkte væk fra dig. Hvis den skubbede rammer dækning tager fjenden ekstra skade lig din Knytnæve. Hvis de i stedet bliver skubbet ind i en anden fjende, tager de begge skaden.

## Dækning

Distanceangreb kan kun laves hvis der kan trækkes en lige linje mellem dig og dit mål og denne linje ikke blokeres af dækning, som fx et træ eller en fjende. Andre helte gælder ikke som dækning, men fjender gør.

## Liv og Død

En helts totale liv er 15 plus Knytknæve. Når man rammer 0 liv, er man bevidstløs og man mister 1d6 liv per tur. Hvis man rammer minus sit totale liv dør man. En anden helt kan i stedet for at angribe på sin tur hjælpe den bevidstløse, fjerne negativt liv og yderligere heal dem 1d6 liv.

## Tur

Ens Hoved afgør rækkefølge, størst går først. Har man samme Hoved, deler man tur. Fjenderne har fælles tur, og går altid sidst.

## Hastighed

Du kan bevæge dig 6 felter plus din Fod per tur.

# Helteevner

Alle helte har to evner, samt en afstamningsevne. Den ene evne er fra deres primære færdighed og man skal rulle 6+ for at den virker, og den anden er fra ens sekundære evne hvor man skal rulle 5+ for at den virker.

## Hjælp fra ven

Alle helteevner kan blive forbedret hvis en af dine heltevenner hjælper dig. For at få effekten skal du og en helt du deler tur med kunne beskrive hvordan vennen hjælper dig med at udføre din evne.

## Liste over evner

**Kampbrøl** (+4 Knytnæve)  
Du udgiver et brøl, så du og en allieret inden for 5 felter må bevæge sig op til jeres hastighed og lave et angreb.  
*Hjælp fra ven:* Vennen må også bevæge sig og angribe.

**Hvirvelvind** (+6 Knytnæve)  
Lav et nærangreb mod op til 3 fjender. For hver du dræber, healer du 1d6 som sejrsrusen fylder dig.  
*Hjælp fra ven:* Angrib 1 ekstra, og vennen healer også 1d6 hvis den ekstra dræbes.

**Tordenslag** (6+ Knytnæve)   
Du hopper op til 4 felter og smadrer dit våben ned i jorden og giver 1d6 skade til alle fjender inden for 2 felter af hvor du lander.   
*Hjælp fra ven:* Du hopper 6 felter og skader fjender 3 felter væk.

**Ét med skyggerne** (4+ Fod)  
Du bliver usynlig indtil næste gang du laver et angreb, og dit næste angrebs skade fordobles.   
*Hjælp fra ven:* Skaden tredobles.

**Gennemtrængende skud** (+6 Fod)  
Lav et distanceangreb. Angrebet rammer også op til 3 andre fjender i en lige linje bag den første.  
*Hjælp fra ven:* Alle fjender på linjen rammes.

**Hurtigere end vinden** (6+ fod)   
Bevæg dig op til din hastighed og lav et angreb mod hver fjende du passerer.  
*Hjælp fra ven:* Bevæg dig 2 ekstra felter.

**Sjælesuger** (+4 Hoved)  
Lav et nærangreb. Hvis angrebet dræber fjenden, bruger du deres sjæleenergi til at bruge Sjælesuger igen.  
*Hjælp fra ven:* Vennen må angribe den første fjende du angriber.

**Stjæl blod** (6+ Hoved)  
Lav et angreb. Du giver dobbelt skade og suger blodet ud af fjenden, og den skade du giver, må du heale en ven eller dig selv.   
*Hjælp fra ven:* Både dig og vennen bliver healet skaden givet.

**Meteor** (+6 Hoved)  
Alle fjender i en 3x3 boks tager 1d6 skade, som du kyler en meteor på dem.   
*Hjælp fra ven:* Gør boksen 1 bredere i én retning.

# Afstamningsevner

**Menneske**: ”*Klar til alle udfordringer*”. Når du slår en 1’er, må du kaste om. Du skal bruge det nye resultat.

**Elver**: ”*De ser det aldrig komme*”. Når du angriber en fjende som står ved siden af ven, giver du 2 ekstra skade.

**Dværg**: ”*Evig* *Blodrus*” Du får Kamprus når du ruller 5 eller 6 på et nærangreb.

**Djævlebarn**: ”*Helvedes hævn*”. Når du tager skade, tager angriberen 2 skade.

**Halv-ork**: ”*Ustoppelig kraft*”. Første gang du rammer 0 HP i en kamp, healer du 2d6.

**Småfolk**: *”Forsvind i mængden”.* Modstandere gælder som dækning.

**Dragebarn**: *”Dragens vrede”.* Når du angriber en fjende som ikke har en allieret ved siden af sig, giver du 2 ekstra skade.

Monstre

## Skabelon

**Navn***Liv:* 8 *Nær*: 1d6 +   
*Distance*: 1d6 +   
*Bevægelse*: 6  
*Evne navn.* Evne effekt.

## Gobliner

**Goblin Spejder**  
*Liv:* 7 *Nær*: 1d6  
*Distance*: 1d6 + 1  
*Bevægelse*: 7  
*Forsvind i kaosset.* Modstandere gælder som dækning.

**Goblin Kriger***Liv:* 9 *Nær*: 1d6 + 1  
*Distance*: 1d6  
*Bevægelse*: 6  
*Forsvind i kaosset.* Modstandere gælder som dækning.

**Goblin boss**Liv: 27 *Nær*: 1d6 + 2  
*Distance*: 1d6 + 1  
*Bevægelse*: 6  
*Kampbrøl.* Du udgiver et brøl, så du og en allieret inden for 5 felter må bevæge sig op til jeres hastighed og lave et angreb.

## Skeletter

**Skelet spejder***Liv:* 7 *Nær*: 1d6  
*Distance*: 1d6 + 1  
*Bevægelse*: 7*Ustoppelig kraft*. 1/kamp, hvis du ville ramme 0 liv, må du lave et nærangreb. Hvis det angreb reducerer fjenden til 0 HP, healer du 1 liv.

**Skelet kriger***Liv:* 9 *Nær*: 1d6 + 1  
*Distance*: 1d6  
*Bevægelse*: 6  
*Ustoppelig kraft*. 1/kamp, hvis du ville ramme 0 liv, må du lave et nærangreb. Hvis det angreb dræber fjenden, healer du 1 liv.

**Skelet boss**Liv: 27 *Nær*: 1d6 + 2  
*Distance*: 1d6 + 1  
*Bevægelse*: 6  
*Stjæl blod*. Heal skaden givet på nærangreb.

Sværhedsgrads balance:

* 4+: +1.5 angreb
* 6+ +3.5 angreb
* *Hjælp fra ven*: +1 angreb