



Regelsæt til

Kriger

Opdateret: 14. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Ekstra LP Niv. 1	5
Ekstra NK Niv. 1	5
Indkomst	5
Niveau 2	6
Evne beskrivelse	6
Ekstra LP Niv. 2	6
Ekstra NK Niv. 2	6
Ølrus	6
Niveau 3	7
Evne beskrivelse	7
Ekstra NK Niv. 3	7
Ekstra LP Niv. 3	7
Hårdhudet	7
Opsparing	8

Niveau 4	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra LP Niv. 4	9
Ekstra NK Niv. 4	9
Kraft slag	10
Læse og skrive Hellig	10
Reparere rustning Niv. 1	10
Skjoldbrødre	10
Torturens vidunder	10
Udvidet naturlig helbredelse	11
Generelle evner	12
Evne beskrivelse	12
6. sans Niv. 1	12
6. sans Niv. 2	13
Bonk	13
Brug af pistol	13
Bære person	13
Førstehjælp	14
Læse og skrive	14
Minearbejder	14
Påfør gift	14
Slagsbror Niv. 1	14
Slagsbror Niv. 2	15

Slagsbror Niv. 2	15
Speciale	15
Tempelkriger	15
Urtesamler	16

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.
Som kriger kan du bruge alle typer rustning, og du kan også bruge alle typer våben og skjolde. Dette inkludere tårnskjolde.

Krigeren er en person, der har specialiseret sig i krigskunst og gjort denne til sin levevej. Nogle krigere vælger at tilslutte sig imperier eller monarker, ved at søge arbejde hos f.eks. lensherre, konger eller andre noble, som ridder. Imens andre krigere arbejder for højest betalende, som lejesoldat.

Med denne levevej handler det om at kunne forsøre sig på egne og andres vegne, hvad enten det er imod orker, ånder eller andre væsener. For der vil altid være nogle, der vil betale for, at du drager i kamp.

Niveau 1

Du er en spirende krigers. Din interesse for kamp har ledt dig til denne levevej, og du er begyndt at træne dine grundlæggende kampevner, for at kunne tjene til føden.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	1
Ekstra NK Niv. 1	1
Indkomst	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend¹ udleveret.

¹Møntfoden i A'kastin.

Niveau 2

Din hårde træning har båret frugt og du er nu en øvet kriger. Du har fået styr på de grundlæggende teknikker, og er begyndt få en (næsten) fast indkomst.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 2	2
Ekstra NK Niv. 2	1
Ølrus	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

Ølrus

Når du drikker en øl (saftevand), styrker du dit mod og din kampgejst. Du får +3 NK og +1 LP i 5 minutter efter, du har drukket en øl. Denne effekt kan først igen opnås efter 5 minutter.

Niveau 3

Du har efter mange arbejdsopgaver opnået stort kendskab til krigskunsten, hvilket gør dig til en erfaren kriger. Du har trænet din udholdenhed og sværdkamp, hvilket gør dig til god allieret eller en frygtet fjende.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 3	2
Ekstra LP Niv. 3	3
Hårdhudet	2
Opsparing	1

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 3

Du har et ekstra nævekamp.

Ekstra LP Niv. 3

Du har et ekstra liv.

Hårdhudet

Krigeren kan ignorere det først slag fra et våben i hver kamp.

Dette gælder ikke, hvis slaget kommer som følge af benyttelse af Mesterbueskytte evnen eller, hvis våbnet der afgiver slaget er markeret med rødt bånd (guddommelige våben)

Opsparing

Når du tjekker ind vil du få 6 fjend udleveret.

Niveau 4

Efter et utsal af kampe og bedrifter er du en sand krigsveteran, og du er nu en sand krigers. Du er ofte en del af noget større, f.eks. imperier. Du har lært om vigtigheden af sammenhold og at komme sig hurtigere efter skader, for at kunne fortsætte kampen med dine kammerater.

I modsætning til andre professioner har krigeren kun 1 sti i niveau 4. Du skal derfor ikke vælge.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 4	4
Ekstra NK Niv. 4	3
Kraft slag	3
Læse/Skrive Hellig	1
Reparere rustning Niv. 1.	2
Skjoldbrødre	4
Torturens vidunder	2
Udvidet naturlig helbredelse	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 4

Du har et ekstra liv.

Ekstra NK Niv. 4

Du har et ekstra nævekamp.

Kraft slag

Krigerens våben kan give 2 i skade på ét enkelt slag. Dette kan kun gøres én gang pr. time.

Læse og skrive Hellig

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Hellig.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	Λ	匱	ࡂ	ࡃ	ࡄ	ࡅ	ࡆ	ࡇ	ࡈ	ࡉ	ࡊ	ࡋ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ࡌ	ࡍ	ࡎ	ࡏ	ࡐ	ࡑ	ࡒ	ࡓ	ࡔ	ࡕ	ࡖ	ࡗ	ࡘ

Figur 1: Helligt alfabet

Reparere rustning Niv. 1

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter 2 min på at reparere denne. Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'.

Skjoldbrødre

Du udpeger 2 personer som bærer skjold, disse får de 2 ekstra LP. De skal være i en radius af 4 meter fra hinanden, ellers forsvinder effekten. Disse LP kan ikke genvindes. Man kan ikke blive påvirket af mere en én af denne evne af gangen.

Spiller du grønhud, skal du kontakte en arrangør ved investering i denne evne.

Denne effekt kan ikke bruges med indgyd mod og indgyd episk mod fra barden.

Torturens vidunder

Når du torturerer en person, kan du stille to spørgsmål i stedet for ét.

Gør dette
evt til Ty-
vens main
gimmick

Udvidet naturlig helbredelse

Din naturlige helbredelse bliver forbedret, og du vil genvinde 1 LP pr. 5 min.
F.eks.

*Hvis du normalt har 2 LP og tager 1 skade, så har du 1 LP. Efter 5 min. vil du igen have 2 LP.
Derudover skal reglerne for naturlig helbredelse overholdes som normalt.*

Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Tempelkriger	4
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2 og immun over for Snigmord én gang pr. 3 time.

Bonk

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimmende person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

Brug af pistol

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

Bære person

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.

Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinde Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.

Læse og skrive

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftsprog.
Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun vare på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 2

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen "Speciale" som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. "Speciale" er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er krig, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

Tempelkriger

Denne evne kræver special ansøgning.

Denne evne afhænger af dit niveau i krig. Dette betyder at hvis du er niveau 1 i krig, har du adgang til niveau 1 magien. Hvis du har niveau 2 i krig har du adgang til niveau 2 magien og niveau 1 magien, ovs.

En Tempelkriger er en helt inden for sin religion. Tempelkrigeren er meget mere fokuseret på kamp end præsten, men står også til ansvar overfor sin gud. Hvis en Tempelkriger formår at bryde gudens dogma vil guden straffe Tempelkrigeren. Tempelkrigeren bruger ikke mana, men kan derimod kaste magier efter et vist antal tid.

Niveau 1 tempelkriger magi, kan bruges 1 gang i timen.

Niveau 2 tempelkriger magi, kan bruges 1 hver anden time.

Niveau 3 tempelkriger magi, kan bruges 1 hver tredje time.

Niveau 4 tempelkriger magi, kan bruges 1 hver fjerde time.

Niveau i kriger	Magi
Niveau 1	Alter vagt: Ved at sige en bøn på 10 unikke ord kan du give en præst af samme tro som dig 4 mana.
Niveau 2	Helligt våben: Ved at sige en bøn på 15 unikke ord, vil tempelkrigeren kaste helligt våben på deres eget og en anden persons våben. Dette skal markeres med et grønt bånd og varer 15 minutter.
Niveau 3	Gudens varme: Ved at sige en bøn på 20 unikke ord kan du helbrede rustning. Du reparer 10 RP fordelt som du vil.
Niveau 4	Gudens vitalitet: Ved at sige en bøn på 25 unikke ord under en prædiken kan du give følgere af din tro +2 LP i 30 min. Dette er en positiv magi. ²

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.