



*Regelsæt til*

# Kriger

*Opdateret: 25. oktober 2025*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>4</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>5</b>
Evne beskrivelse . . . . .	5
Ekstra LP Niv. 1 . . . . .	5
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	5
Indkomst . . . . .	5
<b>Niveau 2</b>	<b>6</b>
Evne beskrivelse . . . . .	6
Ekstra LP Niv. 2 . . . . .	6
Ekstra NK Niv. 2 . . . . .	6
Ølrus . . . . .	6
<b>Niveau 3</b>	<b>7</b>
Evne beskrivelse . . . . .	7
Ekstra NK Niv. 3 . . . . .	7
Ekstra LP Niv. 3 . . . . .	7
Hårdhudet . . . . .	8
Bersærkerkrop . . . . .	8

Opsparing . . . . .	8
<b>Niveau 4</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Ekstra LP Niv. 4 . . . . .	9
Ekstra NK Niv. 4 . . . . .	10
Kraft slag . . . . .	10
Læse og skrive Hellig . . . . .	10
Skjoldbrødre . . . . .	10
Udvidet naturlig helbredelse . . . . .	10
<b>Generelle evner</b>	<b>12</b>
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 . . . . .	15
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	15
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	15

Speciale . . . . .	15
Tempelkriger . . . . .	16
Urtesamler . . . . .	17

# Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som kriger kan du bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben som ikke kræver specialansøgning.

Du kan maksimalt få 11 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 11.

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 forsvare 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 kriger. 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 Fjend<sup>1</sup> udleveret.

---

<sup>1</sup>Møntfoden 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 +2 Midlertidig LP i 5 minutter efter, du har drukket en øl (Du kan ikke få mere samlet midlertidig LP tilsammen, end din start LP). Denne effekt kan først igen opnås efter 5 minutter. Husk du kan aldrig få mere midlertidig LP end dobbelt din start LP.

# 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
Bersærkerkrop	3
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)

## Bersærkerkrop

Tilføjet  
Bersærkerkrop

Når du bliver ramt af en magi vil det have dobbelt effekt på dig. Det vil sige du får dobbelt så meget midlertidig LP (dog ikke over dit maksimum som er dit start LP) fra magier, du tager dobbeltskade fra magier, magier varer dobbelt så lang tid, ovs.

Eksempel:

Durak er en blodork bersærker. Han blive buffet af sin præst med 5 midlertidig liv i de næste 30 minutter. Durak får derfor + 10 Midlertidige lp. Da Durak starter spillet med 7 LP, vil han dog kun få +7 Midlertidige LP, ikke 10.

Da han angriber bliver han ramt af en ildkugle fra en elementalist, som skader ham 15. Da Durak har denne evne, skader den ham i stedet 30 igen nem hans rustning.

## Opsparing

Når du tjekker ind vil du få 6 fjend udleveret.

# Niveau 4

Efter et utal af kampe og bedrifter er du en sand krigsveteran, og du er nu en sand kriger. 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
Skjoldbrødre	4
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	匚	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	ࡒ	ࡓ	ࡔ	ࡕ	ࡖ	ࡗ	ࡘ	࡙

**Figur 4.1:** Helligt alfabet

Fjernet Re-  
parerer Rust-  
ning

### **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.

Husk at du ikke kan få mere midlertidig LP end dobbelt din start LP.

Fjernet  
Torturens  
Vidunder

### **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 <sup>1</sup>	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 <sup>2</sup>	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.

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

<sup>2</sup>Du 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 (hvite 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 forbinder 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.

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 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 være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets

holder.

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 kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## Tempelkriger

### Denne evne kræver special ansøgning.

Denne evne afhænger af dit niveau i kriger. Dette betyder at hvis du er niveau 1 i kriger, har du adgang til niveau 1 magien. Hvis du har niveau 2 i kriger 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	<b>Alter vagt:</b> Ved at sige en bøn på 10 unikke ord kan du give en præst af samme tro som dig 4 mana.
Niveau 2	<b>Helligt våben:</b> 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	<b>Gudens varme:</b> Ved at sige en bøn på 20 unikke ord kan du helbrede rustning. Du reparerer 10 RP fordelt som du vil.
Niveau 4	<b>Gudens vitalitet:</b> 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. <sup>1</sup>

## **Urtesamler**

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