



Regelsæt til

Kriger

Opdateret: 4. november 2025

Indholdsfortegnelse

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

Kraft slag	7
Opsparing	7
Niveau 4	8
Evne beskrivelse	8
Ekstra LP Niv. 4	8
Ekstra NK Niv. 4	8
Læse og skrive Hellig	9
Skjoldbrødre	9
Udvidet naturlig helbredelse	9
Generelle evner	10
Evne beskrivelse	10
6. sans	10
Bonk	11
Brug af pistol	11
Bære person	11
Førstehjælp	11
Minearbejder	12
Påfør gift	12
Slagsbror Niv. 1	12
Slagsbror Niv. 2	12
Slagsbror Niv. 2	13
Speciale	13
Urtesamler	13

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 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 +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 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
Kraft slag	3
Hårdhudet	2
Bersærkergreb	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.

Bersærkergreb

Hvis du bruger to et-hånds våben til at dræbe en fjende, genvinder du 1 LP.

Kraft slag

Hvis du bruger et to-hånds våben kan du vælte dine fjender, også selvom de har skjolde. Denne evne kan ikke bruges mere end 1 gang per time. Når evnen bruges skal der siges højt: "Kraftslag, vælt."

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
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.

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	☒	Վ	>	<	☒	՞	☒	☒	՚	՚
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
՚	՞	՚	՚	՚	՚	՚	՚	՚	՚	՚	՚	՚

Figur 4.1: Helligt alfabet

Skjoldbrødre

Du udpeger 2 personer som bærer skjold, disse får de 2 midlertidig 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.
Husk at du ikke kan få mere midlertidig LP end din start LP.

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	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

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.

For hver 10 NK du har kan du bærer 1 ekstra person. Samme regler gælder stadig.

Førstehjælp

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

Eksmpel: 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.

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

Urtesamler

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