

VP's Krigersystem

At købe sig op i krigersystemet

Krigersystemet er inddelt i to niveauer. Først køber man niveauer i en disciplin (Smidighed, Styrke, eller Taktik).

Når man køber et nyt niveau i en af de tre discipliner, stiger man automatisk sideløbende et niveau i den Generelle Disciplin.

Når man er "færdiguddannet" i en disciplin, dvs. når man har én evne fra hver grad, i både sin egen disciplin og den generelle disciplin, får man adgang til en lang række kampstile.

Selvom man er begyndt at købe f.eks. kampstile, må man altid gå tilbage og købe evner fra en af de inddelinger, som man tidligere har kvalificeret sig til.

Discipliner

Der er fire discipliner – Den generelle, Smidighed, Styrke og Taktik. Den generelle har man altid adgang til – og når man stiger i grad i sin første disciplin, stiger man automatisk i den generelle. For at stige i grad i sin disciplin, kræver det at man har én evne fra den generelle disciplin, og én evne fra den disciplin man ønsker at købe sig op i, på niveauet under den grad, man ønsker at købe.

Herudover har hver disciplin nogle krav, for at man kan købe sig op i dem. Disse krav står under hver disciplin – f.eks. kræver Styrkedisciplinen, at man har evnen Styrke, samt evnen Ekstra Livspoint.

Herunder kan du se, hvad det koster at købe grader og evner i disciplinerne:

Grad	Pris for graden	Grad	Pris per evne
1. grad	4 ep	1. grad	5 ep
2. grad	5 ep	2. grad	5 ep

3. grad	6 ep		3. grad	6 ep
---------	------	--	---------	------

Første gang du køber en grad i en disciplin fra krigersystemet, bliver du samtidig første grad i den almene disciplin, og får en evne på grad 1. i din disciplin og den almene disciplin. Hvis du køber dig adgang til en ny disciplin efter den første, får du kun en evne fra din nye disciplin med i købet, og ikke længere en fra den almene.

Disciplinkrav

De forskellige discipliner kræver forskellige evner, før du kan begynde at købe dig op i dem. Der er ikke nogen krav for den generelle – den får du automatisk. Her kan du se, hvad de andre kræver:

Smidighed kræver: Klatre 1, Koordination niv. 2, Tovåbenbrug ELLER Afstandsvåben.

Styrke kræver: Styrke, Ekstra Livspoint.

Taktik kræver: Læse/Skrive niv. 2, Skjold, Overvågning niv. 1

Evner

Herunder kan du se, hvilke evner der kan købes i hvilke discipliner, og hvilke grader de ligger på:

Evneliste

Herunder kan du se, hvilke evner der kan købes i hvilke discipliner, og hvilke grader de ligger på:

Den Almene Disciplin	Grad
Overlevelsesinstinkt	1
Det glatte sind	1
Standhaftighed	2
Kampberedskab	2
Anti-magisk Tilførsel	3
Udødelighed	3

Styrkens Disciplin	Grad
Muskelbundet	1
Tykpandet	1
Bastion	2
Troldeslag	2
Jernets fæstning	3

Nyrestød	3
----------	---

Smidighedens Disciplin	Grad
Camouflage	1
Hvem er du?	1
Spejder	2
Smidig kamp	2
Beskidt kamp	3
Skyggernes Pil	3

Taktikkens Disciplin	Grad
Lederskab	1
Rustningsspecialisering	1
Fællesskab	2
Bannerherre	2
Ren loyalitet	3
Symbolets magt	3

Disciplinernes evner

Herunder kan du se en beskrivelse af, hvad hver af evnerne indenfor de respektive discipliner gør.

Den Almene Disciplin

Grad 1

Overlevelsesinstinkt

Når du heler i din lejr, tager det halv tid.

Det glatte sind

Du er immun overfor besværgelsen Glemsel.

Grad 2

Standhaftighed

Efter kamp kommer du på benene med 2 livspoint fremfor 1.

Kampberedskab

Det tager halv tid for en smed at benytte smede på din rustning. Det tager også halv tid for en læge at benytte Førstehjælp eller Lægekundskab på dig.

Grad 3

Anti-magisk tilførsel:

Du er specielt modstandsdygtig over for besværgelser – men du skal bruge store mængder koncentration og viljestyrke for at effekten træder i kraft. 10 gange per cyklus kan du påvirke dig selv med besværgelsen Modstå magi, ved at koncentrere dig i 10 sekunder.

Du må godt bevæge dig bare ikke tale. Dette skal være tydeligt.

Bemærk: at du kun kan påvirke dig selv – og ikke andre – med denne effekt.

Udødelighed:

Du tæller altid som påvirket af besværgelsen Regeneration, der optager en buffplads. Denne kan dog godt "slås fra" så du kan påvirkes af en anden buff-besværgelse i stedet.

Styrkens Disciplin

Muskelbundet

Du kan løbe med en såret eller bevidstløs person, i stedet for blot at gå.

Tykpandet

Bliver du ramt af en hvilken som helst form frygt, kan du vælge i stedet at få +4 livspoint, gå amok og angribe alle omkring dig. Når du har kæmpet i to minutter falder du om og er besvimeret i 30 sekunder og kan kun vækkes før tid, hvis du mister livspoint.

Grad 2

Bastion

Du kan påvirke dig selv med besværgelsen Vandform 10/dagen.

Troldeslag

Ved at koncentrere din styrke i ét mægtigt slag kan du løslade en stor mængde energi i slaget.

Du kan råbe Vindstød! når dit våben giver

skade. Den ramte bliver påvirket af besværgelsen Vindstød. Troldeslag kan bruges 5/dagen.

Grad 3

Jernets Fæstning

Du kan få op til 3 ekstra livspoint for din metalrustning. Dog kun 1 pr. krogsdel

Nyrestød

Du kan kaste besværgelsen Smerte igennem dit våben 5/dagen. Besværgelsen kræver at du rammer en person (ikke skjold eller våben) med dit slag.

Smidighedens Disciplin

Grad 1

Camouflage

Hvis du sætter dig på hug i en busk, der dækker hele din krop og dit hoved, uden at nogen på daværende tidspunkt kan se dig, og krydser armene, kan du skjule dig selv. Du skal forblive uset i busken i 30 sekunder; derefter er du usynlig. Effekten varer så længe du holder armene krydset over brystet, og sidder helt stille. Selvom folk fjerner busken forbliver du skjult. Men husk du skal være uset når du gemmer dig og først efter 30 sekunder, hvor du er uset, er du usynlig.

Hvem er du?

Du får evnen Forklæde

Du får også et ekstra niveau af evnen Lommetyveri, til et maksimum af niveau 3.

Grad 2

Spejder

Bank, Camouflage, Dirke Låse, Klatre, Lommetyveri og Snigmord tager halvt så lang tid at bruge.

Smidig kamp

Du har nu mulighed for at få 2 ekstra livspoint for din læderrustning eller slagkofte, men max. 1 pr. krogsdel som er dækket af rustningen

Denne evne virker ikke, hvis du har metalrustning på.

Grad 3

Skyggernes Pil

3 gange om dagen kan du via en pil dræne folks livspoint til 0. Dvs. du skyder en pil, og når den så rammer en person, mister de alle deres livspoint.

Beskidt kamp

Du har evnen til at placere slag, så de gør en modstander ukampdygtig. Du kan, hvis dit våben rammer en arm eller et ben, råbe Forkrøble! Den ramte kropsdel tæller som påvirket af besværgelsen Forkrøble. Dette kan du gøre 5/dagen.

Taktikens Disciplin

Grad 1

Lederskab

Hvis du, udenfor kamp, holder en brandtale på minimum 30 sekunder under et godkendt banner, kan du påvirke det antal tilhørere, som banneret er godkendt til, med en effekt der svarer til besværgelsen Velsignelse, men giver 2 livspoint.

Du kan kun påvirke folk, der hører under banneret, dvs. folk som er affilieret stærkt med det, banneret står for, og som bærer en arrangørgodkendt uniformering, med denne velsignelse. Effekten optager ikke en buffplads men kræver stadig buffbånd. Du kan maksimalt bruge denne evne en gang hver 2. time.

Rustningsspecialisering

Din rustning giver 1 ekstra livspoint, hvis du bærer arrangørgodkendt uniformering, som passer til dit hold.

Grad 2

Fællesskab

Du får 1 ekstra livspoint pr. 5 personer der kæmper sammen med dig, under fælles banner og som er uniformeret som beskrevet under "Lederskab" (Tæl før kamp). Disse livspoint forsvinder, når du ikke længere er i kamp, skulle de ikke alle være mistet.

Bannerherre

Dit godkendte banner giver evnen 'Mod' til alle som bærer uniform, og som kæmper under dit banner.

Grad 3

Ren loyalitet

Du bliver immun overfor besværgelserne Charmer person, Forøge følelser, Form følelser og Fred

Symbolets magt

Du kan udvælge én bannerbærer på dit hold. Hvis bannerbæren holder et godkendt banner i begge hænder - og intet andet - tæller vedkommende som værende under påvirkning af besværgelsen Renhed.

Kampstile

Når du er 3. grad i en disciplin – og har en evne fra hver grad i den generelle disciplin, samt en evne fra hver grad i en anden disciplin, kan du begynde at specialisere dig videre.

Dette gøres ved at du specialiserer dig inden for bestemte typer af kamp.

Kampstile virker præcist som der står beskrevet under hver af dem, men derudover deler de alle fire fællestræk:

- 1) Det er aldrig muligt at bruge to, eller flere, kampstile på samme tid. Når du kæmper, skal du altid beslutte dig for én kampstil – og når først du er begyndt at bruge den, må du ikke skifte til en anden kampstil, før du er ude af kamp i 10 minutter.
- 2) Kampstile skal markeres med farvede bånd. Når du aktiverer en kampstil, skal du binde det bånd, der symboliserer den kampstil rundt om dit våben. Båndet skal være tydeligt – og alle skal kunne se det!
Hvis du vil aktivere en anden kampstil, end den du bruger, slapper du af i de 10 minutter, binder båndet af dit våben, og binder den nye kampstils bånd på dit våben. Hvis du bruger to våben skal kun et af dem have bånd på.
- 3) Mange kampstile giver mulighed for at bruge en besværgelse eller flere, et antal gange om dagen. Med mindre andet står skrevet, kræver dette at man rammer den fjende, man vil bruge besværgelsen på, med sit våben. Til gengæld kræver besværgelsen hverken rite, håndtegn, fokus eller andet at bruge. Besværgelsen virker ikke hvis slaget bliver pareret af skjold eller våben.

Herunder kan du se en oversigt over de kampstile der er, og hvor mange EP det koster, at købe de forskellige niveauer.

Kampstil	Pris niv. 1	Pris niv. 2	Pris niv. 3
Tohåndsvåbenkamp	4	5	6
Dobbeltvæbnet kamp	4	5	6
Bueskydning	4	5	6
Spydkamp	4	5	6

Et-håndet fægtekunst	4	5	6
Ridderkamp	4	5	6

To-håndsvåbenskamp

Båndfarve: Rød

Denne evne virker kun, så længer du kæmper med et tohåndsvåben, som ikke er et stagevåben.

Niveau 1: Du kan bruge besværgelsen Vindstød 5/dagen

Niveau 2: Du kan bruge besværgelsen Smerte 5/dagen

Niveau 3: Du kan bruge evnen Beskidt Kamp fra Smidighedsdisciplinen. Hvis du allerede kan denne evne, kan du bruge evnen dobbelt så ofte, altså 10 gange om dagen.

Dobbeltvæbnet kamp

Båndfarve: Blå

Denne evne virker kun, så længer du kæmper med to våben.

Niveau 1: Du kan bruge besværgelsen Smerte 3/dagen

Niveau 2: Du mister ingen livspoint af at blive ramt af afstandsvåben.

Niveau 3: Du mister ikke livspoint af at blive ramt i armene.

Bueskydning

Båndfarve: Grøn

Denne evne virker kun, så længe du kæmper med bue eller armbrøst.

Niveau 1: Du kan bruge besværgelsen Forkrøble 5/dagen

Niveau 2: Du kan bruge besværgelsen Smerte 5/dagen

Niveau 3: Du får evnen Skyggernes Pil (Se Smidigheds Disciplinen). Har du den allerede, fordobles antallet af gange du kan bruge den.

Spydkamp

Båndfarve: Gul

Denne evne virker kun, så længer du kæmper med et stagevåben.

Niveau 1: Du er immun overfor besværgelsen Forkrøble.

Niveau 2: Du kan kaste besværgelsen Elementskjold på dig selv, 5/dagen. (Dette kræver ikke at du rammer dig selv med dit våben.) Besværgelsen forsvinder hvis du skifter våben.

Niveau 3: Du kan bruge besværgelserne Vindstød og Forkrøble 5/dagen tilsammen. Hvordan du fordeler dette afgøres du selv, og skal ikke defineres før spillet begynder.

Et-håndet fægtekunst

Båndfarve: Grå

Denne evne virker kun, så længe du kæmper med et klingevåben, og har en hånd fri.

Niveau 1: Når bliver du ramt af besværgelsen Vindstød, skal du ikke vælte, men dog stadig bevæge dig (elegant) 5 meter væk fra kasteren. Du er immun overfor besværgelsen Kommando.

Niveau 2: Du må bruge din kappe som et skjold, men kun til at beskytte den arm, der ikke er din sværdarm. Det vil sige, at træffer et angreb din sekundære arm, og er din sekundære arm tildækket af din kappe, mister du ikke livspoint. BEMÆRK at du KUN må bruge kappen som et skjold til at dække den gældende arm – ikke andre kropsdele!

Niveau 3: Du kan, ved at ramme din modstanders sværd med dit, kaste Kommando (Klap) på modstanderen. Dette kan du gøre 5/dag.

Ridderkamp

Båndfarve: Hvid

Denne evne virker kun, så længe du kæmper med et ethåndsvåben og et skjold eller banner.

Niveau 1: Du er immun overfor besværgelserne Forkrøble og Vindstød.

Niveau 2: Du skal ikke falde hvis du rammes af besværgelsen Jordskælv, men må dog ikke flytte dig ud af stedet i de 10 sekunder besværgelsen varer.

Niveau 3: Du kan bruge besværgelsen Negativ Energi Immunitet på dig selv 5/dagen. (Dette kræver ikke at du rammer dig selv med dit våben.)
Besværgelsen forsvinder hvis du skifter våben.