

Hellige krigere regler – Utopia Live



Reglerne er lavet af foreningen Utopia og må ikke bruges uden tilladelse fra bestyrelsen.

Ønsker du mere viden om Utopia,
kan du læse mere på
www.utopialive.dk

Hellige krigere regler – Utopia Live

Hellige krigere

En hellige kriger er en kriger, der har valgt at forsvare sin tror, modsat præsten, der udbreder den. De har svoret troskab til én bestemt gud, som til gengæld har velsignet dem med en evne der varierer, og det gavner krigeren. For at opretholde dette bånd med guden, er krigeren nød til at deltage i præstens gudstjenester, eller bede til guden og ofre ting ved gudens alter – og først herefter har han sin evne. Kriegerens primære opgave er, at beskytte gudens alter, og præsten(erne) for guden.

De hellige krigere er rangmæssigt under præsterne undtaget i Karlacs templer, hvor heksejægerne står hævet over alle. Alle hellige krigere er skarpt overvåget af den gud, de tilbeder, således at disse ikke misbruger den magt, der er blevet dem givet.

De har forskellige funktioner alt efter hvilket tempel, de tilhører og nogle af dem har dannet en orden, som kræver ekstra optagelse. At der er hellige krigere i en orden, er dog ikke ensbetydende med, at kun hellige krigere kan være medlem af ordenen.

Hellige krigere beskytter først og fremmest templerne og gudens præster. Skulle nogle gøre skade på en af dem, er det ikke uset, at de hellige krigere kommer til området og bliver ved med at undersøge en sag indtil den er opklaret.

For at kunne spille hellig kriger skal man bære en kofte (som beskrevet), der viser hvilken gud, du er hellig kriger for. Er du også medlem af en orden, kan du bære ordensmærket på ryggen, men aldrig foran. De rejser ofte flere sammen, men der er undtagelser.

Evnen kan aktiveres én gang dagligt og koster 1 trospoint.

Allinas krigere

Allina er en gudinde med bløde værdier, men for at de skal kunne eksistere, skal korrupsion og ondskab holdes nede, så folk ikke lever i frygt og har overskud til at tilbede gudinden. De kæmper ofte med i krigen mod skyggeelverne og arbejder side om side med Einherjerne.

Evne: Helligt våben – dit våben er velsignet af Allina i den følgende kamp

Grej: Ringbrynje eller pladerustning (evt. kun brystplade) og hovedsagligt sværd. De bruger ofte artefakter lavet af lysmagikere.

Siris krigere

Deres formål er at beskytte folk og redde folk fra fare og nogle gange hjælper de fattige eller optræder som forsvarer ved rettergang, da alle har ret til at forsøge at opnå tilgivelse. De er ofte også læger og det er dem man ser redde de fleste liv på slagmarken. På grund af dette er de meget vellidt af folket.

Evne: Helbrede (1 LP) sig selv eller en anden ved berøring.

Hellige krigere regler – Utopia Live

Grej: De bærer ofte lette rustninger, så som slagkofter og læderrustninger, da beror sig på at være hurtige. De er imod magisk grej, da det skader den magiker, der har lavet det.

Niranas krigere

Deres formål er at hjælpe gudinden med at passe på naturen og stoppe dem, der skader den eller yder rovdrift på den. Ofte underviser de alkymister i at de aldrig må plukke alle urterne, så de kan spire igen til næste år. Til samlerne siger de, at de skal plante et nyt træ, når de fælder et. De fortæller også jægerne, at de kun må dræbe det, de selv skal leve af og ikke lade noget gå til spilde. De er beskyttere af naturen, dyrene og folk der lever i og sammen med naturen.

Evne: Skovskjul, de kan gemme sig i skyggerne i skoven eller snige sig uset igennem højt græs. (knyttet hånd over hovedet). Holder 30 sek.

Grej: De bærer som regel ikke rustning eller kun en læderbrystplade og armbeskyttere. De bruger ofte buer, knive, stave o.l., men de benytter aldrig fælder, da dyrene ofte lider.

Zerus' krigere

Når guden er lunefuld og vejret raser, er det vogterne, der redder folk. Dette er nemt for dem, for ofte jager de selv naturfænomenerne eller opsøger dem, når de opstår.

Evne: Vindstød – Den der peges på vælter.

Grej: De bærer typisk læderrustning. Alle typer våben, alt fra trefork, til hakker, hamre, økser og padleårer.

Turas' krigere

Deres opgave for guden er at indfange og hjælpe præsterne med at omvende folk til skyggeelvere. Hvor end de kommer hen, spreder de frygt og mishandler folk.

Bemærk: Turas er en forbudt religion i Aurora, så disse krigere operere ofte i det skjulte for ikke at blive jaget.

Evne: Forrådnelse – arm eller ben går i forrådnelse/koldbrand ved berøring og holder op med at virke.

Grej: De bærer alle typer rustninger og alle typer våben.

Elonas krigere

Deres opgave er at hjælpe med at holde deres præsts identitet hemmelig for retskafne folk, samt at finde hemmeligheder. De hjælper også med at holde Elonas alter skjult og sørger for, at der opstår jalousi, strid og intriger i de små samfund.

Evne: Glemsel – ved berøring glemmer personen det sidste minuts begivenheder.

Grej: De bærer sjældent metalrustninger, da disse larmer. Kan de få skaffet det, bruger de gerne magiske rustninger eller våben, samt eliksirer.

Hellige krigere regler – Utopia Live

Malaks krigere

De bliver ofte kaldt skatteholderne, da de beskytter kirkens eller landets skat. De har som regel flere penge end de burde, enten fordi de er heldige i spil eller laver utroligt godt håndværk, som de så kan sælge for pæne summer.

Evne: Forstene – personen der berøres bliver til sten i 10 sek.

Grej: De går ofte i metalrustning og med skjold.

Karlacs krigere

De kaldes i folkemunde heksejægere eller inkquisitionen. Deres opgave er at forsvare de uskyldige imod dem der bruger de forbudte ”Sort magi”, (skyggemagi, nekromanti og hekseri), samt magikere der bruger elementet mørke. De er særligt efter folk, der tilbeder den forbudte gud Turas/Turanil. De hjælper også med at indsamle forbudt viden og brænder papirerne/bøgerne.

Evne: Magiske våben, hvad enten det er pistoler eller sværd, holder den følgende kamp ud.

Grej: Heksejægere kan altid kendes på deres hat (puritanerhat). De bruger ofte pistoler, men det er langt fra alle. Rustning varierer alt efter deres nuværende opgave.

Askens Krigere

De ses oftest som livvagter for Fønixens præster, eller som ensomme helte eller skurke der rejser verden tynd med et spor af forandring efter sig. Der findes enkelte kompagnier af Askens krigere, der dukker op og vender udfaldet i håbløse slag, for blot at forsvinde igen.

Evne: Du vender ryggen til din modstander og bliver derefter usynlig. Effekten varer i 20 sekunder.

Grej: De bruger sjældent rustning, da kampskader også er forandring, men bruger magisk grej i alle afskygninger, dog med en forkærlighed for artefakter lavet af ildmagikere.

For at se hvad hellige rustninger beskytter imod og hvad hellige våben kan skade, da læs kampreglerne i de generelle regler.

Ritualer

Ritualet gør krigerens rustning hellig, så den beskytter imod første skade fra et skydevåben, en pil eller en offensiv magi (al magi der vil påvirke dig negativt). Rustningen skal markeres tydeligt med et helligt segl, der markerer den og skal godkendes af SL.

Gejstliges rangorden

- **Novicer:** Lærlingene er valgt af en gud eller rekrutteret af en præst(inde).
- **Korsanger:** Synger til gudtjenesterne og fortæller om guden.
- **Shaman:** De fungerer som åndelige vejledere for khumri, hvor de får råd fra ånderne (guderne), som de så giver til deres Boss-Boss.

Hellige krigere regler – Utopia Live

- **Vølv:** De fungerer som åndelige vejledere for jatnirs ved at få råd fra ånder (guderne) i Den Anden Verden.
- **Druider:** De er gudernes talerør (på samme måde som en præst), men det er kun silvestris, der kalder deres præster druider. Druiderne beskytter også Den Vandrende Skov og dens beboere.
- **Hellige krigere:** De er under præsterne, med undtagelse af Karlacs Hellige Krigere, der også er kendt som heksejægerne. De er hævet over al lov og står kun til ansvar over for Karlac.
- **Præst(inde):** De er selvstændige personer, der enten prædiker eller hjælper folk til en bedre hverdag, med velsignelser.
- **Abbed/Abbedisse:** Præster der bestyrer et kloster eller en kirke, lokalt.
- **Høj præst:** Leder af flere mindre sogn eller større tempel.
- **Biskop:** Ledere og forvalter af daglig drift af flere store sogn.
- **Inkvisitionen:** Er hellige krigere, der beskytter kirkens folk og ejendom. Disse er underlagt Ypperstepræsterne for deres gud.
- **Ypperstepræst(inde):** Øverste leder for kirken eller for landet.
- **Patriark/Matriark:** Øverste repræsentant for trosretningen (en for hver gud)

Rang	Titler	Beskrivelse
8		Øverste repræsentant for trosretningen (en for hver gud)
7	Ypperstepræst(inde)	Øverste leder for kirken for det land.
6	Biskop	Ledere og forvalter af daglig drift af flere store sogn.
5	Høj præst	Leder af flere mindre sogn eller større tempel.
4	Abbedisse	Præster der bestyrer et kloster eller en kirke, lokalt.
3	Præst	Præst niv. 3
2	Korsanger	Præst niv. 2
1	Novice	Præst niv. 1

**Heksejægere står udenfor al jordisk lov og kan kun dømmes af guderne og hinanden.*

Titler opnås ved at blive valgt af en gud, derefter udpegelse af overordnet i kirken.

Man stiger i rang ved at gøre særlige og store ting for kirken. Dog findes der også korrupte, der kun vil stige for egen vinding og opnå præstige, mere magt, indflydelse og penge.