

Forfatter Gnomen **Dato** Man Apr 25, 2005 11:23 pm

Beskrivelse hurtige baggrunde til kriger roller

Kategori Rolleguider **Type** Spil Guide

Den ensomme kriger

Efter at have læst en debattråd på liveforum.dk, fik jeg idéen til en guide for den mest almindelige og mest misbrugte klasse. krigeren. Debatørerne havde sine historiske facts i orden, men direkte løsning på hvorfor nogle skulle spille enlig kriger og hvordan disse ville overleve mere end en dag, var svær at finde. Ud fra de forslag de kom med og mine egne tanker kom jeg frem til følgende. God fornøjelse Vi kender ham alle, vi vandrer gennem skoven, og møder en gut med lidt rustning og et sværd, han har lidt svært ved at huske sit navn og han leder generelt efter job. Hvis man spørger hvad der har drevet ham til denne egn får man beklageligt ofte noget snak om døde familie medlemmer og orker

Herreløs

(ronin ifølge japansk historie)

Kort Historie: Denne soldat, ridderaspirant eller lignende, har mistet sin Herre og arbejdsgiver, for det meste er han undsluppet fra en tabt kamp og har dermed beholdt våben og rustning, som vil bære tegn og symboler for hans bortgangne leder

Udstyr: let rustning (ringbrynje, læder, eller slagkofte) skjold, langsværd eller økse. udstyret er ofte slidt og hærgnet. hans tøj beskidt/blodigt og forrevent

Mål: At finde en ny arbejdsgiver, gerne en vassal til hans tidligere herre.

Modstandere: han bliver konstant angrebet af soldater fra hans modstanders hær, arbejdsgivere vil ofte ikke ansætte en herreløs soldat da de ikke kan være sikre på hans historie og hans loyalitet. Han kunne f.eks. være datteret, stukket af fra en hård straf eller have myrdet sin egen herre?..

Ustødt/ desserteret

Kort Historie: Denne kriger, er enten blevet ustødt, fyret eller desserteret, fra en af disse:

- **Sin familie-** Blodskam, brodermord, eller tyveri kan have fået krigeren ustødt fra hans kære familie. Hader han dem eller vil han gøre bod?
- **Kompagni-** Han var ikke god nok til sin gamle delig af soldater eller lejesoldater kompagni, han kan have flygtet da hans mod fejlede
- **Bande-** Han stak sine gamle venner eller fik skrupler og ville være en ærlig mand (falder han tilbage til sin gamle livstil? hvem kan stole på ham?)
- **Kirke-** Stjal fra krikebøssen, opdagede ypperstepræsten i færd med at begå helligbrøde, eller blev selv afsløret som en vantro/hedensk hund
- **Vogter-** Kunne ikke forlige sig med sin troldmands meninger, kunne ikke lære magi, var ordblind (gud hvor træls)

Udstyr: Kan være hvad som helst, men ofte kun enkelte ting, da han er rejst i hast. Det er sikkert i god stand men anonymt så han ikke bliver godkendt

Mål: At undgå sine gamle bekendte, samt at finde et nyt mål og holdepunkt, er ofte desillusioneret men åben for de fleste idéer

Modstandere: Tidligere bekendte/allierede plus sine gamle fjender som stadig hader ham

Sendt i forvejen

Kort Historie: En større gruppe af samme type er bag krigeren, han er sendt afsted som spejder eller herold for at gøre folk opmærksomme på hærens/gruppens snarlige fremkomst. Hans viden om at han har mange venner (også selvom de er imaginære) gør ham ofte kæphøj, omvendt kan det også gøre ham mere diplomatisk

Udstyr: Godt udstyr ofte med symboler og insignier fra hans venners gruppe. gerne afstandsvåben og praktisk tøj. Han skal selv overleve i vildmarken indtil hans venner kommer (telt, fyrtøj, vand, mad)

Mål: At finde ressourcer allierede og slippe af med evt. fjender som kan afsløre ham

Modstandere: ofte de etablerede regenter i området. ingen kan lide en invasions hær!

Håbefuld ung mand, Wannabe

Kort Historie: Han har solgt sin arv, eller barndomshjem for at få råd til et våben, en hest og en rustning. Hvis han er sikker på at ingen kan afsløre ham, kan han finde på at titulere sig selv som ridder. Ellers vil han finde en lære mester da klæderne ikke gør manden. efter stor sandsynlighed kan han ikke slås særligt godt. Måske er han endda rigtigt skod eller en kujon.

En anden variation er Lykkefinderen der er hystrisk optimist og regner med at han nok skal finde skatten/redde møen/arve landet, ganske håbløs, men ofte ret heldig

Udstyr: Godt men simpelt udstyr, eller ekstrem prangende med lille praktisk funktion

Mål: lære at slås, samt blive rig og berømt i en fart

Modstandere: Alle der står ham i vejen samt et par der kun vil hans eget bedste

Lovløs

Kort Historie: Er efterlyst i et andet land, og er flygtet til denne egn for at undgå retfærdigheden, ender ofte som røver medmindre han var uskyldigt anklaget

Udstyr: Max. et våben sjældent nogen rustning, evt. stadig med håndjern halsring på fra sin fangeflugt. eller brændmærke på halsen fra at have overlevet en hængning

Mål: Overleve indtil han kan skabe sig en ny identitet og indkomst

Modstandere: alle retskafne folk der har øjnene med sig og sikkert adskillige dusør jægere

På en hellig mission

Kort Historie: Denne kriger/paladin under træning er på en hellig mission, han tror fanatisk på sin gud da det er det eneste der afholder ham fra at huske at han er alene og utrænet, messer ofte bidder han kan huske af de hellige skrifter, eller søger ly hos den lokale præst ligegyldigt om han er lavt på rangstigen eller kun af en ligesindet gud. Omvendt kunne han være god til sit job, men en dårlig troende da han ikke forfølger sin opgave da han har for travlt med at beundre sig selv.

Udstyr: Meget høj kvalitet, helligt symbol, vievand, brev med sin mission nedskrevet.

Mål: Dræbe et monster (gerne meget stærkere end han selv kan klare på nuværende punkt). Finde et relikvie (ST. grigol's hånd, Harkaals offervin osv. osv.)

Modstandere: modsatte kirkeordener, monstrene eller relikviets rette ejermand

Den ensomme hævner

Kort Historie: Krigeren er grebet til våben og har forladt sin hjemstav for at hævne noget utilgiveligt.

- En undsluppet forbryder
- Straffe et bedrageri
- En løftebryder
- Hans kone har været ham utro med hans mål
- Den uungæelige ork, der lever af at brænde byer

Udstyr: hvad som helst der passer til hans stand

Mål: HÆVN HÆVN HÆVN!!

Modstandere: Målet for hans had samt dennes allierede

Manglende familie medlem

Kort Historie: Krigeren er rejst ud for at finde sin elskede: bror, søster, fader, moder, granonkel i tredje led. siger nonstop "har du set min bror" (eller lignende) irriterer ofte folk da de ikke aner hvordan hans bror ser ud.

Udstyr: hvad som helst der passer til hans stand

Mål: Finde familie medlemmet og bringe det hjem, evt. hævne dets død

Modstandere: evt. drabsmænd eller familie medlemmet selv der ikke vil hjem. Personen kunne også være blevet gift mod sin vilje og holdes fanget på to måder, dermed skal ægteskabet også løses

Ingen Arv

Kort Historie: Ofte den tredje søn i arvefølgen hans ældste bror blev uddannet som ridder, den næste som præst og han blev smidt ud da storebror overtog borgen derhjemme, er ofte bitter og opfører sig adeligt uden at have meget at bakke det op med.

Udstyr: Langsværd i god kvalitet, let rustning- hvis nogen overhovedet

Mål: Blive rig og hovere overfor sine brødre med sit gode held, eller samle allierede til at rejse hjem og styrte sin lede bror

Modstandere: evt. sin egen bror, eller de rette ejermænd af området eller ejendommen som han vil blive rig på

Veteran Bonden

Kort Historie: Denne gamle kriger er originalt bonde, han er blevet kaldt i kamp så mange gange og overlevet at han er blevet ganske habil som kriger, han slås beskidt- uden ære og han overlever. desværre har han set for meget død og kendt for mange kvinder til at han kan slå sig ned igen. derfor rejser han rundt og tager diverse vagtjobs og missioner for at kunne opretholde sit liv. mangler ofte kropsdele eller har massive ar. da han har lært at kæmpe på den hårde måde- på slagmarken

Udstyr: effektive våben har taget fra sine modstandere eller faldne frænder, altid en bulet hjelm, ofte rundskjold af træ, samt en håndøkse/pigkølle/morgenstjerne

Mål: Rejse rundt, se verdenen og dø i kamp

Modstandere: Tidligere fjender, enhver der truer ham eller hans mål

Troldejæger, dragedræber

Kort Historie: Denne Kriger er en specialist, han går kun efter en race og mener selv det er det farligste bytte man kan finde. Og at kun han kan bekæmpe dem ordenligt. han har ofte en ret høj mening om sig selv og tager sig godt betalt for sine tjenester. Rejser ofter med et følge der laver en stor del af arbejdet for ham, samt tjenere til det kedelige.

En variation kan findes i filmen "dragonheart" hvor monsterdræberen ender med selv at medbringe monstret *gg*

Udstyr: spyd, og afstandsvåben, fælder, reb og håndjern. Den bedste rustning der stadig er god at snige i (læder eller god ringbrynje)

Mål: At finde monstret de jager, samt at finde en rig mand der vil betale for at få det fjernet.

Modstandere: Monstret selvfølgelig, men dårlige betalere er også en slem ting.