



Regelsæt til

Handelsmand

Opdateret: 18. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Læse og skrive Elvisk	5
Investorer Niv. 1	6
Vareudvalg Niv. 1	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Handelspartner	7
Lommetyveri Niv. 1	7
Investorer Niv. 2	8
Vareudvalg Niv. 2	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Armeret pung	9
Investorer Niv. 3	9
Markedsanalytiker Niv. 1	10

Markedsanalytiker Niv. 2	10
Vareudvalg Niv. 3	10
Niveau 4	11
Evne beskrivelse for Entreprenør	11
Ambassadør	11
Markedsanalytiker Niv. 3	12
Stor importør	12
Vareudvalg Niv. 4	12
Undergrunds Handel	13
Generelle evner	14
Evne beskrivelse	14
6. sans Niv. 1	14
6. sans Niv. 2	15
Bonk	15
Brug af pistol	15
Bære person	15
Kamp med tohåndsvåben	16
Førstehjælp	16
Læse og skrive	16
Minearbejder	16
Påfør gift	16
Slagsbror Niv. 1	17
Slagsbror Niv. 2	17

Slagsbror Niv. 2	17
Speciale	17
Urtesamler	18

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Vi vil gerne understrege, at handelsmanden kan virke meget kompliceret, og er tiltænkt vores ældre spillere, som er gode til at opsøge spil. Hvis du er ny til rollespil, så foreslår vi en anden profession.

Som handelsmand kan du bruge alle typer rustning, med undtagelse af tårnskjolde, og du kan bruge våben, som kun kræver en hånd. Det er yderligere muligt at lærer benytelsen af tohåndsvåben gennem generelle evner.

Du kan maksimalt få 6 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 6.

Som handelsmand eller -kvinde gør du bybilledet mere spændende med dit store varsortiment, som du sælger til rimelige eller urimelige priser. Handelsmanden sælger sine varer til byens og landets folk.

Man må gerne tage ting med hjemmefra, men man bør ikke sælge noget som man ikke ønsker at miste permanent. Det kan være kager, 'vin'¹, tøj, smykker osv. Det vigtigste for handelsmanden er at gøre opmærksom på sig selv og sine varer. Det kan være gennem slogans så som: "Kurts kager! Maven behager!"

"Det argument har flere huller end denne fine Emmentaler!"

¹Saftevand / Sodavand

Niveau 1

En hver rejse starter med det første skridt. For dig er den startet med den første handel. Du har fået handlet dig til lidt af hvert, og du har lavet nogen foreningskontakter. Med lidt held er du sikker på, at du kan skabe et handelsimperium.

Evne navn	Pris i XP
Læse/Skrive Elvisk	1
Investorer Niv. 1	2
Vareudvalg Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Læse og skrive Elvisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Elvisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	wa	d	d	b	cd	ca	a	ø	z	ø	ø	ø
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
u	d	~	p	ba	cq	m	y	æ	ø	ø	ø	ø

Figur 2.1: Elvisk alfabet

Investorer Niv. 1

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (2d6 for niveau 1)

Vareudvalg Niv. 1

Du optjener nu 10 handelspoint pr. senarie. Disse kan du, sammen med Fjend¹, benytte til at købe vare fra Vareudvalg Niv. 1. Disse vare er opstillet nedenfor.

Vareudvalg Niv. 1		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Blodbær (urt)	3	2
Dværgesnaps (drik)	7	5
Kongetand (urt)	4	2
Helbredelsesdrik (drik)	5	5
Vorterod (urt)	4	2
1 ark papir	2	1

¹Møntfoden i A'kastin

Niveau 2

Hvor der handles der spilles, og du har fået handlet mere end de fleste. Du er som en blodhund når det kommer til handler. Dine Fjend bliver kun flere og flere, så måske ville et par vagter ikke gøre noget.

Evne navn	Pris i XP
Handelspartner	1
Lommetyveri niv 1	1
Investorer niv. 2	2
Vareudvalg Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Handelspartner

Du kan nu slå din pulje med handelspoint sammen med en anden handelsmands, når der skal indkøbes ressourcer og drikke.

Gøres dette vil der opnås en rabat på 25% (rundet op) på vares pris i både Fjend¹ og Handelspoint.

Lommetyveri Niv. 1

Med Lommetyveri Niv. 1 kan du lægge din hånd på offerets pung i 15 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønter) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

¹Møntfoden i A'kastin

Dette virker dog ikke, hvis offeret siger "6 sans, immun" efter tyven har bekendtgjort lommetyveriet efter de 15 sekunder. Grundet den generelle evne 6 sans Niv. 1 gør en person immun overfor Lommetyveri Niv. 1 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

Investorer Niv. 2

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (4d6 for niveau 2)

Vareudvalg Niv. 2

Du optjener nu 20 handelspoint pr. senarie. Disse kan du, sammen med Fjend², benytte til at købe vare fra Vareudvalg Niv. 1 og 2. Hvoraf varer fra Niv. 2 er opstillet nedenfor.

Vareudvalg Niv. 2		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Flagermusegødning	8	4
Ildgræs (urt)	4	4
Jernklump	3	3
Kvælertang (urt)	3	3
Lås Niv. 1	10	8
Sulfur	4	2
Tudsebark (urt)	3	3

²Møntfoden i A'kastin

Niveau 3

At sælge er at leve, og du har solgt alt mellem himmel og jord. Du kan se, hvordan markedet bevæger sig og dine evner til at sælge og købe gør, at dine priser altid er de bedste, og at dine folk aldrig skal gå sultene i seng. Du har opbygget dit eget lille handelskompagni.

Evne navn	Pris i XP
Armeret pung	3
Investorer niv. 3	2
Markedsanalytiker niv. 1	2
Markedsanalytiker niv. 2	3
Vareudvalg niv. 3	2

Evne beskrivelse

Armeret pung

Du kan nu sætte op til tre låse af niveau 3 på, hver af dine egne punge.

Investorer Niv. 3

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (6d6 for niveau 3)

Markedsanalytiker Niv. 1

Varer fra Varerudvalg Niv. 1 vil koste Fjend eller Handelspoint, men ikke begge dele.
Denne evne kræver Varerudvalg Niv. 1.

Markedsanalytiker Niv. 2

Varer fra Varerudvalg Niv. 2 vil koste Fjend eller Handelspoint, men ikke begge dele.
Denne evne kræver Varerudvalg Niv. 2.

Vareudvalg Niv. 3

Du optjener nu 30 handelspoint pr. senarie. Disse kan du, sammen med Fjend¹, benytte til at købe vare fra Vareudvalg Niv. 1, 2 og 3. Hvoraf varer fra Niv. 3 er opstillet nedenfor.

Vareudvalg Niv. 3		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Dværgerod	4	4
Hybenholt	4	4
Kærlighedsdrik (drik)	15	15
Stjernestøv	10	4
Lås Niv. 2	20	16
Sandhedsdrik (drik)	20	15
Slangefrø (urt)	4	4

¹Møntfoden i A'kastin

Niveau 4

Dit handels imperium omspænder hele Kalish, hvad du ikke har købt eller solgt findes ganske enkelt ikke. Du kan sætte en pris på alt, og dette påvirker markedet til sådan en grad, at du bestemmer, hvilke firmaer der overlever.

Som **Entreprenør** styrer du økonomien i hele A'kastin. Det sværeste er faktisk at finde ud af, hvad du skal bruge alle dine penge på. Måske køber du en by? Måske sælger du en dagbog fra en stormester. Men uanset hvad får du profit.

I modsætning til andre professioner har handelsmanden kun 1 sti i niveau 4. Du skal derfor ikke vælge.

Evne navn	Pris i XP
Ambassadør	1
Markedsanalytiker niv. 3	3
Stor Importør	2
Undergrunds Handel	3
Vareudvalg niv. 4	3

Evne beskrivelse for Entreprenør

Ambassadør

Du kan nu blive en ambassadør for et af landene i Kalish, og du kan med denne position påvirke forholdet mellem A'kastin og det valgte land.

Det er nu muligt at bruge denne nye indflydelse til f.eks. at forbedre forholdet mellem disse lande eller forpurre det. Hvad end du bruger dine gode taleevner, bestikkelse eller list til, vil udkommet af dine beslutninger have fordele eller ulemper for dine handelsmuligheder. Dette kan indebære en prisstigning på nogle varer, mulighed for at købe et unikt objekt, starte en krig, eller noget helt andet.

Du vil yderligere gennem denne position blive givet 15 Fjend ved Check-in, som dit land forventer du bruger på at sprede deres gode navn og indflydelse.
Kontakt en arrangør når denne evne vælges.

Markedsanalytiker Niv. 3

Varer fra det aktuelle Varerudvalgs niveau vil koste Fjend eller Handelspoint, men ikke begge dele. Denne evne kræver Varerudvalg Niv. 3.

Stor importør

Alle indkøb vil koste 50% mindre handelspoint.

Vareudvalg Niv. 4

Du optjener nu 40 handelspoint pr. senarie. Disse kan du, sammen med Fjend¹, benytte til at købe vare fra Vareudvalg Niv. 1, 2, 3 og 4. Hvoraf varer fra Niv. 4 er opstillet nedenfor.

Vareudvalg Niv. 4		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Cedertræ (urt)	8	5
Kelllwans gift (drik)	30	25
Ladning til pistol, 1 skud <i>Køberen skal selv sørge for at skaffe de relevante skud</i>	7	3
Lås Niv. 3	100	25
Mitril	55	35
Pistol <i>Køberen skal selv sørge for at skaffe en pistol</i>	500	100
Rune	35	35
Magisk skriftrulle	50	15

¹Møntfoden i A'kastin

Undergrunds Handel

Du får nu 10 ekstra handelspoint ved starten af hvert scenarie. Disse kan du, sammen med Fjend², benytte til at købe varer du har adgang til. Derudover får du også adgang til at købe varer fra det sorte marked. Varer fra Det Sorte Marked er opstillet nedenfor.

Det Sorte Marked		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Blod fra en dæmon	50	30
Enhjørningeblod	40	60
Enhjørningehorn	70	90
Lejekontrakt "Snigmord"	50	5
Magisk skriftrulle - Kraftig	100	30
Mana krystal	3	3
Orleks styrke (drik)	30	25
Sjælestøv	8	8
Sort fluesvamp (urt)	10	6

²Møntfoden i A'kastin

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 ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Kamp Med Tohåndsvåben	3
Læse/skrive	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 Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du 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.

Kamp med tohåndsvåben

Du kan benytte tohåndsvåben til kamp.

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 skriftspråk.
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.

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, såsom 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.

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.