



Regelsæt til

Handelsmand

Opdateret: 11. november 2025

Indholdsfortegnelse

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

Vareudvalg Niv. 3	9
Niveau 4	10
Evne beskrivelse	10
Ambassadør	10
Markedsanalytiker Niv. 3	11
Vareudvalg Niv. 4	11
Undergrunds Handel	12
Generelle evner	13
Evne beskrivelse	13
6. sans	13
Bonk	14
Brug af pistol	14
Bære person	14
Førstehjælp	14
Minearbejder	15
Påfør gift	15
Samler	15
Slagsbror Niv. 1	16
Slagsbror Niv. 2	16
Slagsbror Niv. 3	16
Speciale	16
Urtesamler	16

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 og du kan bruge alle våben der ikke kræver special ansøgning.

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 va resortiment, 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	g	x	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	v	w	X	y	z
u	d	~	p	ba	cq	m	g	ad	pa	q	n	q

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.
Der er to måder at købe varer. Du kan enten bestille dem mellem spilgange, og så vil du bruge Markedsprisen i fjend og handelspoint, eller du kan Ekspress købe. Hvis du Ekspress køber skal du betale Ekspress prisen i Fjend og bruger ikke handelspoint, og du vil få varen udleveret med det samme.

Vareudvalg Niv. 1			
Varens navn	Markedspris i Fjend	Pris i Handelspoint	Ekspress pris i Fjend
Blodbær (urt)	3	2	10
Dværgesnaps (drik)	7	5	24
Kongetand (urt)	4	2	12
Helbredelsesdrik (drik)	5	5	20
Vorterod (urt)	4	2	12

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
Investorer niv. 2	2
Vareudvalg Niv. 2	2
Markedsanalytiker niv. 1	2

Evne beskrivelse

Handelspartner

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

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

Markedsanalytiker Niv. 1

Varer fra Varerudvalg Niv. 1 vil koste halv pris (rundet op) både når du Ekspress Køber og når du Forudbestiller. Dette gælder både Fjend og Handelspoint.

Reduktioner lægges ikke sammen, men udregnes hver for sig.

¹Møntfoden i A'kastin

Eksempel: Aslaug har markedsanalytiker Niv 1 og får derfor 50% nedslag i priser. Hun har en alkymist ven som har Urte ekspert som giver 50% reduktion i urter når der købes for ekspress priser. Aslaug køber et blodbær til Ekspress pris. Hun slår først 50% af for sin egen evne. Hvilket vil sige at prisen går fra 10 Fjend til 5 Fjend. Derefter slår hun 50% af for Urte ekspert, hvilket gør at det går fra 5 Fjend til 2,5, som så rundes op til 3 Fjend. Hendes pris er derfor 3 Fjend per Blodbær.

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. Disse vare er opstillet nedenfor.

Der er to måder at købe varer. Du kan enten bestille dem mellem spilgange, og så vil du bruge Markedsprisen i fjend og handelspoint, eller du kan Ekspress købe. Hvis du Ekspress køber skal du betale Ekspress prisen i Fjend og bruger ikke handelspoint, og du vil få varen udleveret med det samme.

Vareudvalg Niv. 2			
Varens navn	Markedspris i Fjend	Pris i Handelspoint	Ekspress pris i Fjend
Flagermusegødning	8	4	24
Ildgræs (urt)	4	4	16
Jern	3	3	12
Kvælertang (urt)	3	3	12
Lås Niv. 1	15	10	50
Manasten	5	2	14
Sulfur	4	2	12
Tudsebark (urt)	3	3	12

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. 2	3
Vareudvalg niv. 3	2

Evne beskrivelse

Armeret pung

Du kan nu sætte op til en niveau 3 lås på en af dine egne punge.

Investorer Niv. 3

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

Markedsanalytiker Niv. 2

Varer fra Varerudvalg Niv. 2 vil koste halv pris (rundet op) både når du Ekspress Køber og når du Forudbestiller. Dette gælder både Fjend og Handelspoint.
Reduktioner lægges ikke sammen, men udregnes hver for sig.

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. Disse vare er opstillet nedenfor.

Der er to måder at købe varer. Du kan enten bestille dem mellem spilgange, og så vil du bruge Markedsprisen i fjend og handelspoint, eller du kan Ekspress købe. Hvis du Ekspress køber skal du betale Ekspress prisen i Fjend og bruger ikke handelspoint, og du vil få varen udleveret med det samme.

Vareudvalg Niv. 3			
Varens navn	Markedspris i Fjend	Pris i Handelspoint	Ekspress pris i Fjend
Dværgerod	4	4	16
Hybenholt	4	4	16
Kærlighedsdrik (drik)	15	15	60
Stjernestøv	10	4	28
Lås Niv. 2	24	16	80
Sandhedsdrik (drik)	20	15	70
Slangefrø (urt)	4	4	16

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.

Du er ikke bare handelsmand, du er en Entreprenør. Som Entreprenør styrer du økonomien i hele A'kastin. Det sværreste 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.

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

Evne beskrivelse

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 Varerudvalg Niv. 3 vil koste halv pris (rundet op) både når du Ekspress Køber og når du Forudbestiller. Dette gælder både Fjend og Handelspoint.
Reduktioner lægges ikke sammen, men udregnes hver for sig.

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.

Der er to måder at købe varer. Du kan enten bestille dem mellem spilgange, og så vil du bruge Markedsprisen i fjend og handelspoint, eller du kan Ekspress købe. Hvis du Ekspress køber skal du betale Ekspress prisen i Fjend og bruger ikke handelspoint, og du vil få varen udleveret med det samme.

Vareudvalg Niv. 4			
Varens navn	Markedspris i Fjend	Pris i Handelspoint	Ekspress pris i Fjend
Cedertræ (urt)	8	5	26
Kellwans gift (drik)	30	25	110
Ladning til pistol, 1 skud <i>Køberen skal selv sørge for at skaffe de relevante skud</i>	7	3	20
Lås Niv. 3	100	25	250
Mitril	35	20	110
Pistol <i>Køberen skal selv sørge for at skaffe en pistol</i>	500	100	1200
Rune	35	35	140
Magisk skriftrulle	50	15	130

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	Markedspris i Fjend	Pris i Handelspoint	Ekspress pris i Fjend
Blod fra en dæmon	50	30	160
Enhjørningeblad	40	60	200
Enhjørningehorn	70	90	360
Lejekontrakt "Snigmord"	50	5	110
Magisk skriftrulle - Kraftig	100	30	260
Orleks styrke (drik)	30	25	110
Sjælestøv	24	16	80
Sort fluesvamp (urt)	10	6	32

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	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	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 (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder. De vil derefter få 1 LP hver 10 Minutter, indtil de er på fuld LP. De kan ikke kæmpe i 10 Minutter fra de har fået Førstehjælp

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.

Samler

Når du har været i Minen og Urtedalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 3

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. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvælertang: 6 Fjend
- Tudsbarke: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend

- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend