

Handels og ingeniør sættet

(Version 2.3)

Dette sæt beskriver kort reglerne for handel, økonomi og bygninger til rollespils kampagnen Første Søndag. En kort oversigt over sættes indhold kan findes her:

Indhold

1. Lens indkomst.....	2
1.1 Ressourcer generelt.....	2
1.2 Ressourcernes anvendelse	3
1.3 Guldminen	3
2. Handlende	6
2.1 Special importør	6
2.2 Lager	6
2.3 Handelsrådet (Handel 5)	7
2.4 Salg af ressourcer i Kejserriget	8
2.5 Grumril.....	9
3. Det Sorte Marked	10
3.1 Lyssky handler	11
4. Ingeniørkunst.....	15
4.1 Bygninger.....	15
4.2 Større bygninger (Udkast)	17
4.3 Nedpilning af bygninger	18
5. Bankvirksomhed	19

1. Lens indkomst

På hvert len er det muligt at udvinde en række ressourcer. Det er angivet på tabel 1 hvor mange ressourcer der maksimalt kan udvindes på hvert len pr. spilgang. Man får ikke automatisk ressourcerne, men skal udvinde dem. Dette tager omtrent 10 min. for en person at udvinde én ressource og man kan ikke gemme ressourcerne fra gang til gang medmindre man har et lager (se side 16).

En række erhverv er bedre til at skaffe ressourcer en andre, da de i løbet af deres karrierer har arbejdet meget med at udvinde én specifik type ressource. Har man alle evnerne i den pågældende karrierer kan man udvinde to ressourcer af den type ressource på ti minutter i stedet for én. De karrierer som er bedre egnet til at udvinde ressourcer er:

- "Minør" og "Ingeniør" kan udvinde to ressourcer af typen "Guld", "Malm" eller "Sten".
- "Skovhugger" og "Skovridder" kan udvinde to ressourcer af typen "Træ".
- "Urtekyndig", "Shaman" og "Alkymist" kan udvinde to ressourcer af typen "Planter".

Har man to karrierer, som gør én bedre til at samle en given ressource, kan man samle tre af den slags ressourcer på 10 min.

Eksempel

Erik spiller en dværg med start karrieren "Minør" og bruger sit første karriere skifte på at blive "Ingeniør". Da Erik ikke har alle evnerne i karrieren Ingeniør, kan han udvinde 2 guld, malm eller sten ressourcer i minen efter 10 minutters arbejde. Men når han har brugt xp nok til at købe alle evnerne i karrieren Ingeniør kan han udvinde 3 ressourcer i minen på 10 minutter.

1.1 Ressourcer generelt

Ressourcerne i spillet er markeret med træklodser der er farvet alt efter hvilken ressource de repræsenterer:

- Guldbare – Guld
- Malm – Grå
- Marker – Gule*
- Planter – Lysegrøn*
- Sten – Uens "granit grå"
- Træ – Grøn

* Ressourcer markeret med stjerne er ikke i spil for øjeblikket.

1.2 Ressourcernes anvendelse

Ressourcerne kan enten sælges til kejserriget af en handlende eller bruges af en Ingeniør til at bygge bygninger med. Derudover er der en række andre professioner, som bruger ressourcerne eksempelvis:

- Opførelse og vedligeholdelse af bygninger (se side 15).
- Drive en kro ("Træ" og "Marker").
- Alkymister, magikere og Shamaner bruger ressourcerne i deres "kunst" (primært "Planter").
- Investeringer (se side 19)

Guldbare

En spiller med evnen "Handel" på niveau 3 eller højere kan sælge guldbarer i Kejserriget (se tabel 3). Derudover kan guldbarerne bruges, når der skal bygges følgende bygninger eller genstande: Lås, Lager, Port (metalgitter), Belejningsudstyr (tunnel, blide, kanon) eller Pistoler. Købekraften af guldbarrer beløber sig til 1d6 guldstykker, men hver gang de benyttes som valuta betales der 1 guldkrone i skat til kongen.

Malm

Malm kan sælges til kejserriget, hvis man har evnen "Handel" på niveau 3 eller højere (se tabel 3). Derudover bruges den ved opførelse af følgende bygninger: Lås (niveau 4), lager (niveau 4), port (metalgitter) og belejningsudstyr(rambuk & kanon).

Marker

Korn/grøntsager fra markerne bruges på kroerne og i andre madstande (Brød, kage, grøntsager m.m.); således kræver det korn/grøntsager fra 2-6 marker pr. spilgang at drive en kro/mad bod, alt efter størrelsen af beværtningen.

Planter

Urter og andre planter kan sælges i kejserriget, hvis man har evnen "Handel" på niveau 3 eller højere (se tabel 3). Derudover kan alkymister, shamaner og magikyndige bruge urterne i deres drikke eller ritualer.

Sten

Stenblokke og granit kan sælges i kejserriget, hvis man har evnen "Handel" på niveau 3 eller højere (se tabel 3). Derudover bruges sten ved opførelse af følgende bygninger: Hus (stenhus) og Mur (stenmur).

Træ

Tømmer bruges ved opførelse af en række bygninger: Hus (almindeligt, sten), Lager (niveau 2,3 og 4), Mur (palisade, stenmur), Port (træport, metalgitter), Belejningsudstyr(rambuk, tunnel, Blide og kanon). Derudover kræver det 2-4 træ pr. spilgang af have åben ild i form af et bålsted eller bål. Desuden skal der bruges træ, hvis man vil køre "rovdraft" på minen.

1.3 Guldminen

Guldminens har tre indgange. Den primære indgang til guldminen ses på figur 1, hvor den er markeret i len E med "et bjerg med en huleindgang" i spilområdet er det rent fysisk en 2. verdenskrigs bunker. Der er yderligere to indgange til minen: én nedgang bag den først nævnte bunker som er markeret med en banner og én på lenet Schlachtfelt (len D på figur 1) ved frisbee golf målet. Drives der rovdraft på minen andre steder end i minens hovedindgang, skal man enten ringe med klokken ved banneret eller slå på kæderne på frisbee golf målet.

Tabel 1: Ressourcekort over len'erne.

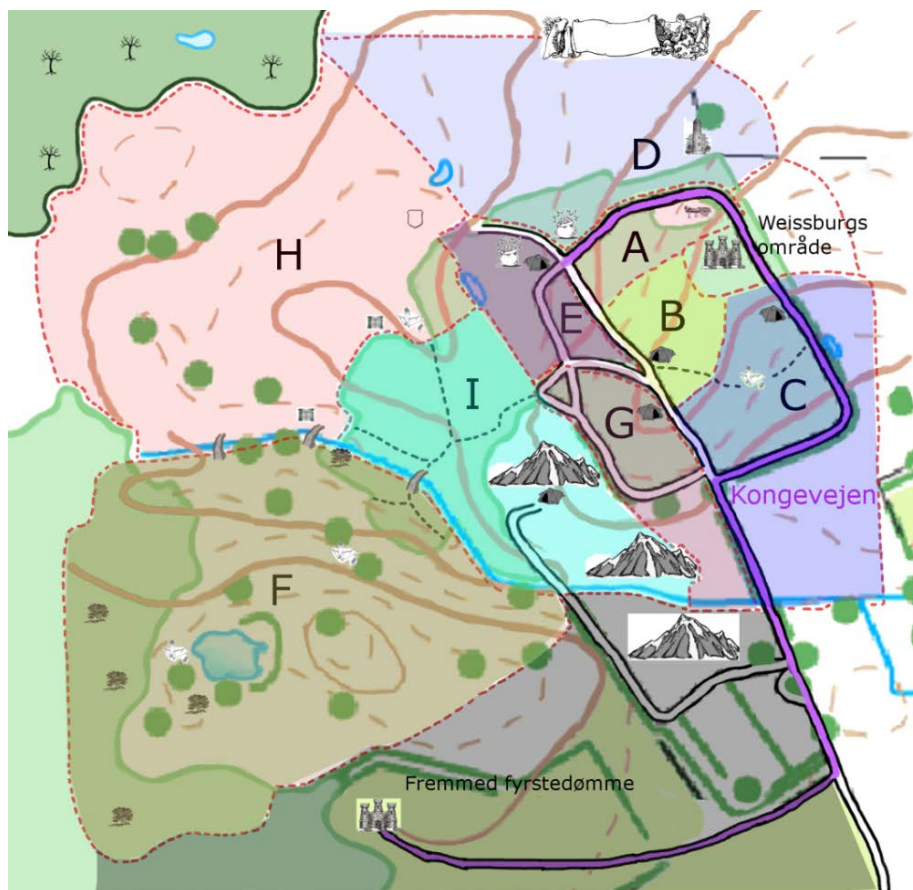
Len	Lensnavne	Guld	Træ	Sten	Marker	Malm	Planter	Valgfri
A *	Marktplatz	2/4* /7**	3	1	2		2	4
B *	Unheimlich		5	1		1	2	
C	Sonnenfelt							
D *	Schlachtfeld	2/4*	3	2	10		2	
E *	Dunkelwald	/7**	5	4		1	4/0**	
F	Moor							
G	Seeheilung							
H	Althof Ω							
I	Finsternis							

* Det kan køres rovdrift på minen, det koster * 2 træ eller ** 5 træ, desuden kræver det at der er en ingeniør tilstede, hvis der skal køres rovdrift ** på minen. Der er kun en vis mængde ressourcer i minen, og len'erne kan vælge om de vil slå om udbyttet eller deles om det. Niveauet af minedriften sættes på det højeste niveau, som den ene af parterne ønsker at drive minen efter. Rovdriften kan mærkes på nabolenet "Dunkelwald", idet ulempen for Dunkelwalds indbyggere bliver:

*-1MP og -1 HP resten af spilgangen / ** Dunkelwalds høst af planter ødelægges (dvs. høster 0 planter i stedet for 4), desuden får Dunkelwalds borgere -2 MP og -2 HP resten af spilgangen.

* Det er pt. de len vi har i spillet, der er aktive!

Ω Her lå tidligere fyrstedømmet Weissburgs hovedstad inden den blev flyttet ind i dværghulen. Nu er der kun tomme huse og ruiner tilbage. Ruinbyen er bygget oven på en endnu ældre hovedstad, der regerede området i fordums tid...



Figur 1: Her ses et kort over hele spilområdet hvor Len'ernes placering er markeret med bogstaver.

2. Handlende

En handelsmand kan importere forskellige varer alt efter hvor gode forbindelser denne har dvs. hvor højt et niveau i evnen "Handel" som rollen har. Nedenunder ses hvor mange varer en handelsmand med evnen Handel 1-4 kan medbringe, og på Tabel 2 ses hvilke varer der hører til på hvilket niveau.

- Handel 1: Madvarer
- Handel 2: To niveau 2 handelsvarer
- Handel 3: To niveau 3 handelsvarer
- Handel 4: Én niveau 4 handelsvarer

En handlende kan veksle en handelsvarerne til to varer på niveauet under dvs. Én niveau 4 handelsvarer kan veksles til to niveau 3 handelsvarer, og én niveau 3 handelsvarer kan veksles til to niveau 2 handelsvarer.

2.1 Special importør

Med evnen "Special importør" kan den handlende lave sig en fast handelsforbindelse/leverance af én bestemt handelsvare. Dermed importerer den handelende hver spilgang én fast ting fratabel 2, blandt de handelsvare som den handlende kan tage med. Special importør virker sideløbende med evnen "Handel 1-4" og de to evner har ikke anden indflydelse på hinanden, end at ens niveau i evnen "Handel" sætter gransen på hvad man kan importere med evnen specialimportør.

Eksempel:

Tager den handlende evnen: "Special importør (1 ressource: Marker, plante eller træ)" og "Handel 2" får den handlende hver spilgang enten én mark-, plante- eller træ ressource, samt én valgfri handelsvarer, som denne kan sælge.

2.2 Lager

Du har efterhånden slået dig op som en stor handelsmand i Weissburg og med din bod forsyner du hele området med handelsvarer. Du kan fornemme en god handel når den præsenterer sig for dig og er ikke bleg for at investere i ting, som du ved der bliver mangel på senere. Derfor har du lavet dig et lille lager, hvor du kan gemme nogen af dine handelsvarer til senere tider. Handelsvarer kunne være: eliksirer, Magiske ingredienser, ressourcer o.l.

Lager I (Skabe): Du kan gemme 2 af dine handelsvarer fra gang til gang.

Lager II (Baglokale): Du kan gemme 8 af dine handelsvarer fra gang til gang.

Lager III (Udhus): Du kan gemme 20 af dine handelsvarer fra gang til gang.

Lager IV (Varelager): Du kan gemme 60 af dine handelsvarer fra gang til gang.

Lager V (Lagerkompleks): Du kan gemme 120 af dine handelsvarer fra gang til gang.

Lageret gør at man kan opbevare sine handelsvarer fra spilgang til spilgang, og så man ikke skal importere det samme hver måned. Det er ikke en evne at have et lager og det koster dermed ikke xp at lave et, men hvert lager koster et antal guld kroner at bygge. Priserne for opførelse af et lager står på side 16.

Man kan kun have et lager, hvis:

- 1) Man har evnen "Handel" eller har en adelstitel.
- 2) Man kan ikke have mere end ét lager.

3) Man kan ikke have et større lager end ens niveau i evnen "Handel" eller ½ af ens antal af adels point (se positionssættet).

Handels niveau	Varer	anskaffelses pris
2	Søvn gift og besvimegift. 2 portioner af bryggene: "Modgift" eller "Blodrus". 1 ressource (Marker, planter eller træ).	Gratis 2 SS 1 SS
3	Dødelig gift. 1 ressource (Malm eller sten) 2 af portioner af bryggene: "Healende drik", "Heltedåd" eller "Månedråber". Krudt og kugler til pistoler (nok til ét skud). Udstyr til udvidelse af et laboratorium. Billig arbejdskraft* (5% rabat). 10% rabat på udvidelse af et laboratorium, forskning eller en Grumril rustnings del.	1 SS 2 SS 1,2,2 SS 2 GK Gratis - II - - II - - II -
4	1 Portion af et giftigt bryg. 1 Portion af én ikke-giftig Elikvir. 1 Würdstein (<u>meget</u> ulovligt at importere).	2 SS 3 GK 12 GK
Handelsrådet (5)	<i>Spørg én GM, her er nogle eksempler på muligheder:</i> 1 Portion af én Elikvir. 25% rabat på GK prisen af en Adelstitel, udvidelse af et laboratorium eller en Grumril rustnings del. 1 Ubetydeligt relikvie (tager flere spilgange). 1 Beskyttelse af varetransport 1 Lås (niveau 4 – som evnen "Hovednøgle" ikke virker til) 1 Pistol 1 Magiske genstande (se magisættet under ritualer, tager flere spilgange): Magisk skrift (kun "ynkelig magi", tager flere spilgange) Magisk Øje, Svangerskabs amulet	3 GK Gratis >80 GK Gratis 12 GK 320 GK 87 SS 34 SS 30 SS

Tabel 2: Handelsvarer pr. niveau i evnen "Handel". *Til: Huse, låse og mure.

2.3 Handelsrådet (Handel 5)

De handlende har et råd kaldet "Det Royale Handelslaug", som sidder tungt på import og eksport af varer til/fra Weissburg. Hvert enkelt medlem af handelsrådet har mange karavaner under sig, og tilsammen danner de et storslået handelsimperium, som kan importere selv de nyeste modevarer fra Tilea, de mest sjældne artefakter fra Arabia, højteknologi fra Kejserriget og meget, meget mere. Dette symboliseres ved evnen "Handel 5".

Med "Handel 5" kan et enstemmigt handelsråd importere større spilgenstande som ellers ikke ville være muligt for den enkelte handelsmand. I tabel 2 ses nogle eksempler på, hvilke artefakter de kunne importere. Ønsker handelsrådet at importere en varer skal der være enstemmigt flertal derfor, og derefter skal de kontakte en spilleleder efter spilstop eller pr. mail inden næste spilgang, for at hører om de

kan importere artefaktet. I så fald varen importeres kan den dog være længe undervejs og koste en anseelig sum penge at fremskaffe.

Handelsrådet kan med evnen "Handel 5" **maksimalt importere én varer pr. spilgang** og kan ikke bruge evnen til at sælge ressourcer i kejserriget, som beskrevet i næste afsnit.

2.4 Salg af ressourcer i Kejserriget

En handelsmand med evnen "Handel" på niveau 3 eller højere kan sælge ressourcer i kejserriget. Evnen Handel repræsenterer hvor stort et handelsimperium man har bag sig og dermed hvor stor en mulighed man har for at afsætte sine ressourcer. Man kan sælge 4 ressourcer i kejserriget pr. handelsevne man har.

Eksempel

Er man handelsrådsleder har man "Handel 4", har rollen derudover taget evnen "Handel 1", har denne to handelsevner og kan dermed sælge op til 8 ressourcer.

Prisen man kan sælge ressourcerne for står i tabel 3. Der er dog en række udgifter ved at sælge i kejserriget.

- **Skat;** I Kejserriget skal man betale skat hver gang man sælger en varer (se tabel 3). Den angivne pris er den skat der skal betales per solgte ressource.
Eksempel: Sælges 4 stk. Guldbarrer, får man 4d6 Guldkroner og skal deraf betale 4 Guldkroner i skat.
- **Transport;** Nogle ressourcer er nemmere at transportere end andre, således er det sværere at transportere Sten end det er at transportere Urter. Den anførte transportpris er pr. ressource.
Eksempel: Sælger man 4 stk. Malm, får man 8d6 Sølvskillinger og skal deraf betale 4 sølvskillinger i skat, samt 8 sølvskillinger til transporten af varerne.

Det er ikke altid rentabelt at transportere ressourcerne til kejserriget og således er det muligt at tabe penge på handlen, hvis man er uheldig.

	Salgspris	Udgifter ved salg	Middel fortjeneste
Guldbare	1d6 Guldkroner	Skat: 1 Guldkrone	2,5 guldkrone
Malm	3d6 Sølvskillinger	Skat: 1 sølvskilling 4 sølv i transport	4,4 sølv
Marker	*		
Mel**	2d6 Sølvskillinger	Skat: 1 sølvskilling 1 sølv i transport	5 sølv
Planter	1d6 Sølvskillinger	Skat: 1 sølvskilling	2,5 sølv
Sten	3d6 Sølvskillinger	Skat: 1 sølvskilling 3 sølv i transport	4,6 sølv
Træ	*		

Tabel 3: Salg af Ressourcer i Kejserriget. * Træ og korn fra markerne er så billigt i Kejserriget, at der ikke i praksis kan skabes profit på salg af varerne, når de skal transporteres så langt. ** Mel er den forarbejdede ressource fra markerne. Det kræver en mølle at forarbejde produktet fra markerne, for at det kan blive til mel.

2.5 Grumril

Grumril er navnet på det materiale, som dværgenes sagnomspundne rustninger er lavet af. Det er legering bestående af flere metaller, som er ekstremt svært at producere, og derfor er disse rustninger utroligt sjældne. Rustninger af grumril er meget eftertragtede, da de er mere robuste end almindelige jern rustninger.

Effekt: En rustningsdel i grumril giver generelt 1 ekstraordinært Rustnings Point (RP) mere end normalt for den rustningsdel.

Pris: Det koster 50 gp pr. rustningsdel i grumril.

Krav: Kun pladerustninger kan laves i Grumril. Rustninger lavet af grumril er altid mesterværker og derfor er der nogle specifikke krav til rustningsdel, som man vil anskaffe i dette materiale.

- **Hele plade arme:** En hel plade arm består af en lukket underarms del, albue kop, overarms del lukket 3/4 og en skulder del. Giver 1 ekstraordinært RP pr arm, (ud over de 1,5 RP som en fuld pladearm normalt ville give).
- **Plade ben:** Plade ben skal som minimum bestå af en 3/4 lukket lår del, knæ kop samt top skinnebens plade. Giver i 1 ekstraordinært RP pr. ben (ud over de 1,5 RP som et fuld pladeben normalt ville give).
- **Brystplade:** Brystplade giver 1 ekstraordinært RP.
- **Hjelm:** For hjelme er der 2 muligheder begge muligheder giver 1 ekstraordinært RP.
 - En fuld face hjelm enten med visir eller tøndehjelm
 - En kedelhat stål hjelm samt en bebor/gorget

Rabat: Hvis man en har fx et plade arms sæt i 1,5 mm stål, der er i et autentisk og flot design, kan man få 50% rabat ved køb af en grumril del, samme gælder også for resten.

Tyverig af Grumril: Det er ikke muligt at stjæle en Grumril rustning til eget forbrug, for rustningen er smedet til én specifik persons kropsmål og metallet er for hård til at en almindelig smed kan smede den om. Til gengæld kan den sælges af handelsrådet til halvdelen af købsprisen eller destrueres i et magisk ritual. Da en rustningsdel i Grumril er en betragtelig investering vil en af før nævnte handlinger med garanti føre til en kraftig og måske endda endegyldig reaktion fra ejeren af rustningen, og man bør derfor være varsom med at sælge/destruerer dem.

3. Det Sorte Marked

Med evnen "Det sorte marked" har du adgang til en lang række ufine handelsvarer og metoder, som en ærlig handelsmand aldrig ville drømme om at gøre brug af. I tabel 4 ses en liste over de remedier som en smugler eller andre lyssky personage kan skaffe til sine kunder. Tyven kan medbringe to af genstandene på den højeste niveau af liste denne har adgang til eller 4 genstande fra listen under.

Niveau	Smuglergods	Pris
1	Søvn- og besvime gift nok til at sælge , 2 Portioner af gift: "Natskygge saft" eller "Pigæble ekstrakt", 2 Portioner af: "Bulmeurt" eller "Modgift". Billige byggematerialer til eget bygningsværk* 15%	1SS/stk. - II - - II - Gratis
2	Dødelig gift, 2 Portioner af: "Stormhat" eller "Glemsel", 1 Portion af en ugiftig drik af typen: "Bryg", 1 Würdsten (<u>meget</u> ulovligt at importere), Krudt og kugler til pistoler Avanceret dirkesæt (+1 til niveauet af evnen: "Åbne lås"), Billige byggematerialer til eget bygningsværk* (40%),	1 GK/stk. - II - 2SS/stk. 3 GK/stk. 3 GK/stk. 2 GK/stk. Gratis
Tyvelauget** (3)	<i>Spørg en GM, her er nogle eksempler på muligheder:</i> - 2 Portioner af gift: "Ældgift" eller "Zombie gift". (<i>Betragtes som sort magi</i>) - Importere én uregistreret pistol - Tyvelauget kan ligge hindringer i vejen for en handelsmand, så dennes eksport altid tæller som om den var en "stort parti varer" med mere end 8 af samme vare og derved tvinge vedkommende til altid at rulle en d6 for at se om varerne forsvinder, med -1 på sit rul. Hvis handelsmanden i forvejen skulle rulle en d6, får denne -2 på sit rul i stedet.	2 GK/stk. 380GK

Tabel 4: Smuglergods som kan importeres med evnen "Det sorte Marked". * Til fælder, låse og hide-out hus til tyven selv eller dennes gruppe, evnen kan ikke bruges til at forsyne andre grupper med byggematerialer/tilbud på byggematerialer. ** Et tyvelaug skal som minimum bestå af 4 forskellige personer: En Bagmand og en Smugler, samt to Ransmænd og/eller Listetyve.

3.1 Lyssky handler

- Hvis du vil lave en lyssky handel, skal det siges inden spilgangen starter.

Ud over lyssky produkter, er giver det sorte marked en række muligheder for at stikke en kæp i hjulet ens konkurrenter. På den måde er det muligt at ligge hindringer i vejen for andre handelsfolk enten ved at hyre røverbander til at overfalde vedkommendes karavane eller ved at bestikke folk til at ligge særligt mærke til vedkommendes karavane. Dette kræver at man har evnen "Det sorte Marked" og man kan lave en "Lyssky handel" lige så mange gange som man har niveauer i "Det sorte marked", dvs. 1 gang/spilgang for niveau ét og op til 2 gang/spilgang for niveau 2. Man kan:

- Bestikke organisation
- Bestikke tolder
- Hærværk imod bod i byen
- Hærværk imod len
- Opkøbe og destruerer ressourcer
- Overfalde karavane
- Tyveri fra lager

Risiko: Der er altid en risiko for at folk taler over sig, og fortæller hvem der har der står bag. Denne risiko symboliseres ved, at der slås med en 6-sidet terning, på slås der 1 får "offeret" sin "banemand" at kende.

Tidspunkt: Effekten af det man bruger evnen på træder i kraft den først følgende spilgang. Dermed skal man sige det til spillederen INDEN briefing går i gang, hvis man vil have effekten til at ske på den spilgang man er mødt op til.

Bestikke organisation

Man kan bestikke en organisation til at ligge særligt mærke til en specielt karavane.

Pris: Det koster 6 GK at bestikke en organisation, det er dog ikke altid muligt at bestemme hvilken organisation man bestikker. Rul en 6-sidet terning og find organisationen på tabel 4.

Effekt: Næste gang spilleren forsøger at eksporterer sine varer vil der være en overhængende fare for, at vedkommende bliver opdaget af organisationen uanset varepartiets størrelse. Hvis handelsmanden ikke bliver opdaget denne spilgang, kan man betale igen og så stiger sandsynligheden for at han bliver opdaget næste gang. Første spilgang ruller kansleren en 6-sidet terning på 1-4 bliver handelsmanden opdaget af organisationen, hvis det fejler og der betales igen den efterfølgende spilgang opdages vedkommende på 1-5 på terningenslaget. Hvis det fejler anden gang, har det ikke været muligt at bestikke nogen af organisationerne og man må vente to måneder, før man kan prøve igen.

Bestikke tolder

Du bestikker toldereren og sender handelsmandens varer det forkerte sted hen.

Pris: 6 GK eller 1.5 gange varernes værdi (hvad end der er højst).

Effekt: Du får alle vedkommendes importerede handelsvarer, men offeret ved god, at det er dig, som har dem.

Hærværk imod i byen

Du betaler bøller for at smadre en butik i byen, ødelægge varerne og rive alle plakaterne ned.

Pris: 8 GK

Effekt: Der slås med en 6-sidet terning, efter

- **1-2 Handelende:** 2 GK fra hver indtægt + seddel (du har brugt dagen på at rydde op efter hærværk)
- **3-4 Borgere:** Borgmesteren, kansler og rigsdommer får udbetalt 2 GK mindre for deres titler, desuden mister alle der har bord i de tre huse halvdelen af penge de får fra evnen "Indtægt".
- **5 Magibrugere/præster:** Der er malet okkulte tegn som grafit rundt omkring i byen. Derfor skal der udføres et kort renselsesritual i boligen før man kan mediterer, hvis man som magikyndig/præst har en bolig i byen. Renselsesritualet koster 2 MP at udfører og tæller som det ritual, som magikerne må lave i den pågældende spilgang.
- **6 De adelige:** Alle adelige mister 1 GK fra deres indtægt for titlerne, fordi der er slået noget i stykker efter en af kongens arrangementer.

Hærværk mod adelsgaard

Du betaler bøller for at afbrænde marker, sætte ild til lader og saboterer broer på de adeliges . Dermed får lenets adelsfolk en masse udgifter med at udbedre skaderne.

Pris: Halvdelen af det guld lenet plejer at få for titler + 1 sølvsstykke pr. Guldkrone der betales på denne måde.

Effekt: De adelige i lenet får kun udbetalt halvdelen af pengene for deres titler og riddere koster Valggreven 1 GK pr. stk.

Hærværk imod len

Du betaler bøller for at lave hærværk på nabolenet.

Pris: 6 GK

Effekt:

A) Man kan selv vælge hvilket len der bliver ramt, men man kan få 2GK rabat ved at lade det være tilfældigt. Tilfældigt valg af len: Rul en 6-sidet terning for at afgøre hvilket len der bliver ramt: 1:

Dunkelwald (Orkernes len), 2: Marktplatz, 3-4: Unheimlich, 5-6: Schlachtfelt

Specielt: Man kan vælge at slå om med terningen, hvis man selv er borger på det len, der bliver ramt.

B) Hærværkets type: Derefter rulles en 6-sidet terning for at afgøre hvad bøllerne har haft held til:

1-2: Bøllerne sætter ild til forskellige områder af lenet. Der kan ikke høstes Marker, samle Urter eller fældes træer på lenet i denne spilgang.

3-4: Lens specifik (Orker/Schlachtfelt): Minen plyndres og kan ikke give noget udbytte denne spilgang, medmindre man driver rovdrift ** på den, hvorefter den giver 3 guldbarre. (Marktsplatz) Karavanen overfalder og de 4 valgfri ressourcer er ikke tilgængelig denne spilgang. (Unheimlich) Porten på borgen ødelægges.

5: Håndværkere chikaneres og ufærdige bygninger rives ned. Det koster dobbelt ressourcer at bygge noget på lenet i denne spilgang.

6: Der bliver smidt et lig i brønden nær Lensherrens gård: Alle adelige i lenet (inklusiv lens herren/fruen) får -1 HP hele spilgangen og ondt i maven hver gang der indtages fast føde (medmindre de har evnen "Immun til gift II").

Hærværk imod mine indgang

Du betaler en ingeniør for at sammenstyrte en af minens indgange.

Pris: 10 GK og 5 portioner af "krudt og kugler"

Effekt:

Man sammenstyrter én af minens indgange, så der ikke kan hentes guld op fra den mine indgang længere.

Der er dog en vis risiko for at blive opdaget, denne risiko er et niveau højere end normalt, dvs. på en 1-2 på terningslaget får ejeren af minen besked om hvem der har finansieret sammenstyrningen.

Opkøbe og destruerer ressourcer - (skal siges inden spilgangen)

Du ved at din politiske modstander mangler en særlig ressource og derfor opkøber du alle ressourcer af denne slags i nabolaget og destruerer dem. På den måde laver du et midlertidig underskud i markedet, så ressourcen ikke er til at opdrive nogen steder før næste spilgang.

Pris: Det koster 5 GK at bruge "Udtømme markedet", desuden kræver det at du har evnerne "Handel 4", samt ikke importerer noget denne spilgang udover de ressourcer du destruerer.

Effekt: Ingen handelsfolk er ikke i stand til at importere den pågældende ressource, og er nødsaget til at skaffe den på anden vis.

Overfalde karavane

Du betaler en gruppe røvere for at overfalde en anden handelsmands karavane, en af bankens karavaner der går til en bestemt destination eller en tilfældig af bankens karavaner.

Pris: 8 GK og kræver at du har evnen "Det sorte Marked II". Man kan sende en stor røverbande for 14 GK

Effekt: En røverbande overfalder handelskaravanen og stjæler alle varerne, så de går tabt. Med det twist, at du får 1d6 af den hyppigste varer der var i karavanen (maks. Det antal af varer der var).

Specielt: Er der sendt soldater med fejler overfaldet, medmindre man har sendt en stor røverbande til 14 GK.

Tyveri fra lager

Du sender en røverbande ud for at overfalde og plyndre en af handelsfolkenes lagre.

Pris: Det koster 5 GP.

Effekt: Du stjæler 1d6 af den mest hyppige handelsvarer i handelsmandens lageret eller $\frac{1}{4}$ af lagerets vare – den variation der giver mest.

Specielt 1: Hvis et lager med en lås bestjæles, får man kun $(1d6+1-x)$ ressourcer hvor "x" er niveauet af låsen.

Speciel 2: Hvis der er vagter omkring handelshuset slår det fejl, og handelsmanden får med det samme at vide, hvem der sendte røverbanden.

D6	Årsag	Mishag	Effekt
1	Kirkeskat*	1	Sigmar kirken står stærkt og forlanger tiende af alle handlende i området, du skal donere 10% rundet op til Sigmarkirken af alt du sælger i denne og alle kommende spilgange.
2	Et Kejserligt handelslauge*	2	Et Kejserligt handelslaug har fået øjnene op for dig, du skal betale 3 GK for at blive medlem. Fremover betaler en andel af dit overskud til handelslauget (1 SS pr. malm, plante el. sten og 1 GK pr guldbar). Til gengæld har du handels-råddets beskyttelse og får +1 på dit terningslag hvis du sender store læs varer.
3	Tyvelauge*	2	Tyvelauget i byen kræver beskyttelsespenge af dig og karavanen havde intet andet valg end at betale. De forlanger 1 GK hver gang du sælger varer (inklusive denne spilgang) ellers tager de alle de varer du forsøger at sælge.
4	Vejskat*	1	Du bliver nødt til at bestikke de kejserlige soldater ved vagtposterne for at blive lukket igennem. Det koster dig 2d6 sølv hver gang du vil handle.
5	Uvist	-	Der har været et svind i varerne, som handelskaravanen ikke kan gøre rede for, derfor mangler der 2 af ressourcerne, når de skal til at sælge dem.
6	Inflation	-	Udbud og efterspørgsel styrer det frie marked og i øjeblikket er det oversvømmet med lige netop din ressource denne og næste spilgang får man kun halv pris for den hyppigste varetype du har sendt.

Tablet 5: Handelskaravanen har mødt problemer i kejserriget og en fraktion i byen hvor varerne bliver afsat har fået øjnene op for handelsruten.

4. Ingeniørkunst

Ingeniørerne har i tidens løb opført mange storslåede bygningsværker, og selv helt herude i Weissburg er deres kunden højt skattet. Hvis ikke der var ingeniører hvordan skulle man da få tag over hovedet eller opfører de beskyttende murer, som holder fjenden på afstand.

Ingeniørerne kan bygge mange forskellige bygninger og anordninger, og i næste afsnit ses en udførlig liste med bygningsværker, men spillerne er også meget velkomne til at bygge andre ting. Spørg da en GM om bygge pris m.m. I listen er det kun byggepriserne, der er inkluderet, arbejdspris for ingeniøren og dennes hjælpere skal diskuteres med bygherren, men plejer at beløbe sig til ca. en halvpart af byggematerialernes værdi.

En ingeniør kan ikke bygge uendeligt meget hver spilgang, for kun en hvis mængde materiale kan nå igennem dennes forarbejdende hænder i løbet af en måned. Bygmesteren kan bygge for et antal ressourcer* hver spilgang svarende til:

- Studerende: Bygger for 5 ressourcer.
- Ingeniør: Bygger for 15 ressourcer.
- Mester ingeniør: Bygger for 40 ressourcer.

**Med ressourcer menes kun træ, sten og malm, ikke mønter eller guldbarre.*

En ingeniør kan bruge guldbarre, når denne opfører bygninger. Da er guldbarens værdi 1d6 guld kroner.

4.1 Bygninger

Her står anført hvilke bygninger ingeniørerne kan opfører, hvis denne har de påkrævede evner, samt hvad bygningerne koster at opfører i materialer. Ingeniørens løn er ikke medregnet i materiale prisen.

Lave lås I-IV

Materialepris for at producerer en låsene ses nedenfor. I kejserriget plejer Låsesmedene at tage lige så meget i arbejds løn, som det koster at fremstille låsen. Eks. vil markedsprisen for montering af en niveau III lås ligge på 4 guld kroner.

- Niveau I: 2 sølvskilling.
- Niveau II: 4 sølvskilling.
- Niveau III: 2 Guld kroner + 1 malm.
- Niveau IV: 4 Guld kroner + 3 malm.

Bygge (Hus) - Almindeligt

Ingeniøren bygger et hus, svarende til en pavillon på 3x3 meter. Priserne for materialer til at bygge et hus er:

- Træhus: 7 træ
- Stenhus: 2 træ og 6 sten
- Tempel/kirke: 12 træ, 20 sten, 4 malm og 4 guldbare.

Bygge (Hus) - Lager

Lageret gør at man kan opbevarer sine handelsvarer fra spilgang til spilgang, og ikke skal importere noget nyt hver måned. Det er ikke en evne at have et lager og det koster dermed ikke xp at lave et, men hvert lager koster et antal guld kroner at bygge. Man kan ikke have mere end ét lager og man kan ikke have et større lager end ens niveau i evnen "Handel".

Pris for et lager:

Lager I: 2 Guld kroner.

Lager II: 5 Guld kroner og 2 træ.

Lager III: 15 Guld kroner, 6 træ og en bygmester, der vil opføre det.

Lager IV: 30 Guld kroner, 18 træ, 1 malm og en bygmester, der vil opføre det.

Lager V: se større bygninger.

Specielt 1: Hvis et lager med en lås bestjæles, mister man kun $(1d6+1-x)$ ressourcer hvor "x" er niveauet af låsen.

Speciel 2: Det er muligt at sætte vagter omkring et lager for 3 Guldstykker pr. spilgang, da vil man automatisk forhindre røverier i at stjæle ressourcerne og få at vide hvem der stod bag indbruddet.

Bygge (Mur)

Mur (pr. 4 meter)

- Træ palisade: 4 træ
- Stenmur: 4 sten og 1 træ

Port

- Træport: 8 træ og 3 guld
- Metalgitter: 3 træ, 6 malm og 6 guld

Bygge (Belejringsudstyr)

Rambuk: (mod Træport) 4 træ, (mod Jernport) 10 træ og 4 malm.

Tunnel: 15 træ og 20 guld, kræver 2 hjælpere (Dette er en engangstunnel, der giver mulighed for at passerer én mur og gangen kollapse efter brug dvs. tunnelen er der i ca. en time).

Blide: 20 træ og 110 guld (ødelægger mur – skal bygges i lille format, og der skal betales 25 guld hvis den skal sættes op i en efterfølgende spilgang).

Kanon: 5 træ, 20 malm og 500 guld (ødelægger mur – skal have en fysisk kanon – kanonen kan genbruges men kræver kugler og krudt til 10 guld pr. skud – hvert skud kan ødelægge en port, et borgmurs segment eller give et regiment 3 HP i skade alle sammen*, hvis de står lige foran den).

**Hvis der er en med evnen "Pas på herre" som benytter sig af evnen til at hoppe ind foran en officer, der står i første række, tager officeren ikke noget i skade.*

4.2 Større bygninger (Udkast)

OBS – Dette er et MIDLERTIDIGT udkast, idet reglerne ikke er blevet fuldt implementeret endnu...

Det er muligt at bygge større bygningsværker, dette kræver en Mester ingeniør, to ingeniører og mindst 4 ufaglærte arbejdere. Ud over laboratorier kan der ikke bygges større bygningsværker i byen Weissburg, de skal bygges på lenerne.

Handelshus

- Fordel: Der kan 1) Føres bankvirksomhed (se afsnit 5) og dermed laves investeringer fra handelshuset eller 2) Handendelshuset for 3 valgfri ressourcer hver spilgang.
- Pris:
- Byggetid: 2 Måneder
- Maksimalt antal i området: 1

Lager V

- Fordel: Man kan gemme 120 ressourcer fra en spilgang til en anden.
- Pris: 60 guld kroner, 36 træ og 4 malm
- Byggetid: 1 Måneder
- Maksimalt antal i området: 1

Kamp arena/Colosseum

- Fordel: Man får guld fra bookmakerne, alt efter hvor mange, som kæmper der. Det giver 1 sølvskilling for hver person, som kæmper i ringen i løbet af en spilgang. Det ét ekstra sølvstykke for hver karakterer der har alle evnerne i mindst én af følgende karrierer: Gladiator, Duellant eller Champion.
- Pris: 22 sten, 12 træ og 8 guld kroner
- Byggetid: 2 Måneder
- Maksimalt antal i området: 1

Kirke

- Fordel: Giver flere MP til præsterne, som bor i den: 2 MP til lederen og 1 MP til resten af præsterne, ud over det antal MP kirkens alter giver. Desuden kan evnen "Fanatiker" aktiveret ved at rollespille en velsignelse af personen også selvom denne velsignelse ikke indebærer kastelsen af en formular/bøn.
- Pris: 40 sten, 4 malm, og 50 træ.
- Byggetid: 2 Måneder
- Maksimalt antal i området: 4

Laboratorium

- Fordel: Se alkymist sættet.
- Pris: Opstillings rum (4 gp) Laboratorium (28 gp) og Eksperimentarium (80 gp).
- Byggetid: 1 Måneder
- Maksimalt antal i området: Opstillings rum (ubegrænset) Laboratorium (4 stk.) og Eksperimentarium (2 stk.).

Mine nedgang

- Fordel: Man kan benytte minen fra det pågældende punkt. Udbyttet det er muligt at udvinde fra minen ses i Tabel 1.
- Pris: 25 træ, 10 guld og mindst 3 arbejdere ud over ingeniøren.
- Byggetid: 2 Måneder, og kræver en med karrieren "Ingeniør" til at stå for det.
- Maksimalt antal i området: 2 stk.

Specielt I (mine nedgang): Hvis ingeniøren har karrieren "Mester Ingeniør" og de tre arbejdere har færdiggjort karrieren "Studerende" tager det kun 2 måneder og koster 5 træ mindre.

Specielt II (mine nedgang): Den ansvarlige ingeniør får rabat på at sabotere minen og dermed styrte den sammen igen. Dette kan ingeniøren gøre som om han havde evnen "Det Sorte Marked" og brugte "Hærværk imod mine indgang". Han har selv bygget den, så han får 7 GK i rabat, da han kender alle svaghederne.

Mølle (vand/vind)

- Fordel: Man kan lave ressourcen korn om til mel, hvorefter melet kan køres til det nærliggende marked og sælges for guld. Prisen som kornet kan sælges for står i Tabel 3.
- Pris: 14 træ, 4 guld
- Byggetid: 2 måneder
- Maksimalt antal i området: 1

Vagthus

- Fordel: Hvis der begås hærværk imod en bygning på lenet, er denne bygning altid den første som står for skud. Da bygningen er fuld af vagter, vil man altid få at vide hvem der ledte angrebet imod ens bygninger.
- Pris: 10 træ, 2 malm og 10 Guld kroner (Upkeep hver spilgang: 2 GP til lønninger & 1 korn)
- Byggetid: 1 måneder
- Maksimalt antal i området: 2

4.3 Nedpilning af bygninger

Det kræver en ingeniør for at rive bygninger ned. Hvis man har indtaget et len og overvundet dets hær, er det muligt for en ingeniør at ødelægge en bygning på lenet. Prisen for at ødelægge en bygning er halvdelen af de ressourcer det koster at bygge bygningen. Hvis der er et vagthus på lenet, så skal man ødelægge vagthuset før man kan ødelægge nogen andre bygninger på lenet. Man skal fortælle den overvundne hær hvilken bygning man går i gang med at ødelægge og skal minimum holde lenet i en halv time dvs. den overvundne hær har mulighed for at blive helbredt og forsøge at tilbage erobre sit område inden bygningen ødelægges.

5. Bankvirksomhed

Investeringer

Bankmanden kan investere andre folks penge i ekspeditioner og handelskaravaner, så de kan få et godt afkast af deres penge. Dog er der altid en vis risiko forbundet med investeringerne, og det ses ikke sjældent at karavanerne går tabt.

Lav-Risiko

- **Skib;** du investerer i bygningen og vedligeholdelsen af et skib, som kan foretage ekspeditioner. *Pris: 48 Træ, 25 planter til tov/segl, 80 GK*
- **Karavane;** du sammensætter en karavane som kan fragte varer til/fra kejserriger eller andre fjerne egne. *Pris: 8 Træ, 10 GK, Vedligeholdelse: 2 Korn pr. spilgang til foder til hestene.*
- **Omrejsende magiker;** Du sponsorerer en omrejsende magikers kost og logi, mod at denne holder forbindelsen til ekspeditionen under rejsen. *Pris: 10 GK, Vedligeholdelse: 4 GK pr. spilgang til kost og logi, samt et faretillæg på 8 GK ved høj-risiko ekspeditioner.*

Rul en 6-sidet terning, det lykkedes på 2-6.

- **Eksotiske skind fra Kislev;** kræver karavane og tager 1 spilgang. *Investerings pris: 12 GK, Udbytte ved succes: 16 GK hvis det lykkedes. Hvis det slår fejl er udbyttet: 4 GK.*
- **Grumrill nok til flere rustninger;** kræver karavane og tager 2 spilgange. *Investerings pris: 25 GK, Udbytte ved succes: 31 GK hvis det lykkedes. Hvis det slår fejl er udbyttet: 7 GK.*
- **Luksus smykker fra dværgene;** kræver karavane og tager 1 spilgang. *Investerings pris: 20 GK, Udbytte ved succes: 25 GK hvis det lykkedes. Hvis det slår fejl er udbyttet: 7 GK.*
- **Katedral byggeri;** Du giver et betragteligt bidrag til opførelsen af en katedral tilbage i kejserriget. *Investerings pris: 6 Sten ressourcer, Udbytte ved succes: Man får ikke penge, men munkene beder for én og man får i næste spilgang +2 ekstraordinære Moralepoint hele spilgangen. Hvis det slår fejl er udbyttet: Bliver bønnen ikke hørt og ressourcerne er tabt.*

Rejser man kan deltage i; Rull en 1d6 og følg tabellen. Koster 3 guld

- **(1) Landskamp;** du tager til landskamp i voldbold, men dit hold vinder og du er lidt for stolt. Så du får mange bank på vej hjem, du har -1 mrp i næste spilgang samt fysisk overlegen virker ikke
- **(2) Snydt;** Din tur guide snyder dig og alt går tabt samt du taber ydeliger 1 guld.
- **(3) Dannelsesrejse;** Du tager på dannelses rejse: lære bedrevidende
- **(4) Landskamp;** Du tager til landskamp i voldbold og dit hold taber: lære expert kniv og dakkert
- **(5) Universitetsophold;** Du tager til en kort ophold på universitetet: lære filosofi
- **(6) Fægteskole;** Du tager på fægteskole: "nederlagets fortvivlelse" eller "kujonens nag", hvis du har nederlagets fortvivlelse.

Dannelsesrejse til Nuln på artilleri skole.

Du er nu i stand til at lade og affyre en kanon. Uden at være ingeniør. Pris: 20 GK, med mulighed for at bo på et pænere enkeltværelse for yderligere 5 GK.

Uddannelses rejser til universitet i kejsriet,

Hvor meget man kan lære på uddannelsesrejsen, afhænger af hvad hvor meget man ved på forhånd. Hvis man ikke kan læse/skrive Reikspiel i forvejen, skal man slå med en terning for udbyttet af turen:

1-4 lærer man ingenting,

5-6 får man evnen "Læse/skrive Reikspiel".

Hvis man kan har evnen "Læse/Skrive Reikspiel", slår man på følgende tabel i stedet for:

- 1) Du lærte ikke noget, og blev overfaldet på vejen tilbage til Weissburg. Dit maksimale HP er et lavere næste spilgang. Er du præst eller magiker mister du udover HP'et yderligere 3 MP.
- 2) Du lærer ikke noget. Til gengæld fornærmer du en forelæser, hvilket gør at du ikke har mulighed for at tage på flere dannelsesrejser i år og skal betale 3 GK ekstra.
- 3) Du lære intet nyt
- 4) Du lære et niveau højere i en tilfældig akademisk disciplin, rul en terning: 1 astronomi, 2 historie, 3 legender, 4 stratagi og taktik, 5 adel/slægfsforskning/Heraldik og 6 heste viden.
- 5) Du lære et niveau højere i en selvalgt akademisk disciplin fra listen vist i pkt. 4.
- 6) Du lære et niveau højere i en selvalgt akademisk disciplin.

Turen koster 16 GK, hvis man sover på sovesal og 25 GK, hvis man vil sove komfortabelt på enmandsværelse.

Specielt: Har man alle evnerne i karrieren "Akademiker" må man vælge den gavnlige effekt somom man slog ét tal højere på terningen, evt. negative effekter fra terningeslaget er man dog stadigvæk påvirket af. Dette må man benytte sig af på ens første uddannelsesrejse hvert kalender år.

Middel-Risiko

Karavane: Rul en 6-sidet terning det lykkedes på 3-6 og tager 5 spilgange.

Skib: Rul en 6-sidet terning det lykkedes på 4-6 og tager 2 spilgange.

Krav: Hvis ikke man opfylder kravet, som står opgiver under éns destination, får man -1 på sit terningen rul for ekspeditionen.

Epic-fail: Viser terningen viser 1 eller værdien af rullet med evt. modifikation er ét eller mindre, så går hele investeringen tabt, hvormed udbyttet er 0 GK. Rul en terning mere for at se om Karavanen/skibet har taget skade under turen: (1-2) karavanen/skibet er uigenkaldeligt ødelagt, (3-4) karavanen/skibet har småskader, der kan repareres for en pris i træ/guld svarende til 1/4 af købs prisen, (5-6) karavanen/skibet er intakt.

Arab

Krav: Sprog (Arab).

- **Eksotiske kryderier fra Arby;** kræver karavane ellers skib. *Investerings pris:* 20 GK, *Udbytte ved succes:* 34 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* 18 GK (ved "epic-fail" er der intet udbytte).
- **Elfenben fra Arby;** kræver karavane ellers skib. *Investerings pris:* 24 GK, *Udbytte ved succes:* 46 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* Bliver elfenbenet fundet af tolderne og der skal betales bestikkelsespenge, så udbyttet kun bliver 12 GK. (ved "epic-fail" er der intet udbytte).
- **Te fra Arby;** kræver karavane ellers skib. *Investerings pris:* 30 GK, *Udbytte ved succes:* 50 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* 24 GK. (ved "epic-fail" er der intet udbytte).
- **Missionering i Arab;** Kræver karavane ellers skib. *Investerings pris:* 8 GK, *Udbytte ved succes:* Der kommer aldrig guld ud af et missionere, men guderne ser på milde øjne på én. Hvis man er præst får man 8 MP i den efterfølgende spilgang. (ved "epic-fail" får man -2 MP).

Cathay

Krav: Akademisk videnskunst II (Geografi)

- **Jade fra Cathay;** kræver karavane eller skib. *Investerings pris:* 28 GK, *Udbytte ved succes:* 44 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* 27 GK. (ved "epic-fail" er der intet udbytte).
- **Porcelæn fra Cathay;** kræver karavane eller skib. *Investerings pris:* 22 GK, *Udbytte ved succes:* 44 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* Porcelænet går i stykker under transporten og udbyttet er 9 GK. (ved "epic-fail" er der intet udbytte).
- **Te fra Cathay;** kræver karavane eller skib. *Investerings pris:* 35 GK, *Udbytte ved succes:* 58 GK hvis lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* 27 GK. (ved "epic-fail" er der intet udbytte).

Andre steder

Krav: Akademisk viden II (Magi).

- **Ekspedition til Dunkelheim efter dunkelsten;** kræver karavane og tager 1 spilgang. *Investerings pris:* 4 GK, *Udbytte ved succes:* én dunkelsten og 6 GK hvis det lykkedes. *Hvis det slår fejl er udbyttet:* Der blev ikke fundet nogen dunkelsten og alt gullet er brugt.

Speciel: Ved "epic-fail" får en heksejæger nys om ekspeditionen, hvilket kan udvikle sig uheldigt for den handlende.

Opkøb af gæld fra Baron i et andet grænsereg

En baron fra et andet grænsereg er kommet meget langt ud i gæld. Du håber på at han tager sig sammen og har derfor opkøbt hans gæld "billigere" i håbet om at han begynder at betale af på den.

- **Lille gæld:** Den adelige skylder 65 guld kroner og du har købt gældsbeviset for 50 guld kroner
- **Betragtelig gæld:** Den adelige skylder 140 guld kroner og du har købt gældsbeviset for 100 guld kroner
- **Falitbo:** Den adelige skylder 301 guld kroner og du har købt gældsbeviset for 200 guld kroner

Man slår en terning hver måned indtil gælden er betalt af eller baronen er død. På opkøb af gæld slag udregnet ud fra hvilket niveau du har købt (alle tal er i guld)

- 1 dør baronen og værdien af gældsbeviset går tabt da
- 2-3 ingen afdrag
- 4, lille afdrag: 3 /7,5/20 GK
- 5 normalt afdrag: 7/15/45 GK
- 6 stort afdrag: 10/30/75 GK

Opkøb af adeligt kongkurs bo:

Du har opkøbt en tidligere adeligs kongkurs bo og du skal nu til at gøre op hvad det endelig indeholder.

Man kan altid håbe at der er gemt nogle gamle familie skatte et sted men oftes følger der blot gæld med.

- 1 du finder en masse gælds breve du nu står inde for
- 2 du finder intet
- 3-4 ubetydelige ting, kan være alt mulige ting men ikke noget af særlig økonomisk værdi fx 5 helende drikke eller sådan noget.
- 5-6, Der bliver i kælderens fundet et hemmeligt kammer der bliver gennemført, nyt terningrul

I kammeret bliver det fundet.

- 1-2 finder 3 wuidsten
- 3-4 magisk skrift
- 5-6 finder familie magisk sværd

Høj-Risiko – IKKE FÆRDIG ENDNU

Rul en 6-sidet terning, for at have en succesfuld ekspedition skal man ramme værdien af sværhedsgraden eller højere. Man får -1 på rullet for hver af kravene man ikke opfylder.

Epic-fail: Viser terningen viser 2 eller værdien af rullet med evt. modifikation er to eller mindre, så går hele investeringen tabt, hvormed udbyttet er 0 GK. Rul en terning mere for at se om Karavanen/skibet har taget skade under turen: (1-4) karavanen/skibet er uigenkaldeligt ødelagt, (5-6) karavanen/skibet har småskader, der kan repareres for en træ/guld pris svarende til 1/3 af købs prisen.

Lustria

Kræver: Akademisk viden II (Astronomi) og Akademisk viden III (Geografi)

Sværhedsgrad: 6, hvis det slår fejl er der intet udbytte, idet der opstår problemer undervejs.

Tid: 6 måneders rejse med skib

- **Eksotiske skind og fjer fra Lustria;** Investerings pris: 160 GK, Udbytte ved succes: 420 GK hvis det lykkedes.
- **Røve Templer i Lustria;** Investerings pris: 200 GK, Udbytte ved succes: 600 GK hvis det lykkedes + magisk genstand (hvis man slog en 6'er på terningen).
Specielt: Slåes der 3 på terningen er besætningen blevet slået ihjel af de indfødte og alt er gået tabt.
- **Missionering i Lustria;** Investerings pris: 140 GK, Udbytte ved succes: (130GK) +6 MRP til alle bidragende magikyndige de næste 6 spilgange.

Sylvanien og De Dødes Land

Kræver: Akademisk viden II (Necromanti) og Akademisk viden III (Historie)

- **Ekspedition efter Nagash rustningsdele;** kræver karavane, sværhedsgrad: 8
- **Gravrøveri af pyramide i De Dødes Land;** kræver karavane, sværhedsgrad: 6, Speciel: Hvis der er en karakter med på missionen under epic-fail, bliver denne forbandet.
- **Handel med sorte perler i Sylvanien;** kræver karavane og tager 1 spilgang. Investerings pris: 6 GK, Udbytte ved succes: 20 GK hvis det lykkedes. Sværhedsgrad: 5
Speciel: (slår man 1-2 på terningen, er der risiko for at en heksejæger får færden af én).

Andre steder

- **Ekspedition ind i elvernes skov efter eksotiske planter;** kræver karavane og tager 2 spilgang. Investerings pris: 6 GK, Udbytte ved succes: 32 GK hvis det lykkedes. Krav: Akademisk viden III (Natur), sværhedsgrad: 5 (Advarsel: Meget stor dødelighed – alt tabt og alle karakterer karakterdræbt på rul af 1-3)
- **Ekspedition efter "Det sorte alter";** Dette sagnomspundne alter blev efterladt af mørkelverne og siges at have gjort orkerne mere intelligente ende andre steder i verden. Kræver karavane og tager 1 spilgang at lede efter. Investerings pris: 4 GK, Udbytte ved succes: Adgang til NPC-klassen "Medløber" & evnen "sort sjæl I", hvis man allerede har evnen "sort sjæl II" får man valget imellem +1 ekstraordinært HP eller 4 MP for én spilgang. Krav: Akademisk viden II (Dæmonologi).

**Specielt, har man først fundet alteret én gang, får man +3 på terningslaget for at finde det igen.*

- **Ekspedition efter "Den hellige gral";** I landet mod vest er der tradition for at unge adelssønner drager på korstog efter "Fruen i Søens" hellige gral. Meget få finder den dog. Pris for ekspeditionen: (6 GK og 1 korn) for hver spiller der drager afsted*, Udbytte ved succes: Et niveau højere i evnen "HP", samt evnen "frygtløs I". Krav: Akademisk viden III (Religion) og igen af ekspeditions deltagerne må have nogen af evnerne "Sort sjæl", "Dreven løgner**" eller "Snigmord" og ej heller må de være i stand til at kaste nogen former for magi.

**Speciel: Man skal selv drage med på denne ekspedition med sin karakter, for at få gavn af den.*

*** Hvis man donere 5 guld til kirken for fru en af søen og blive set værdig alligevel.*

Karakterer med karavaner/skibe

Det er muligt at sende sin karakter med på en karavane eller et skibstogt. Da får karavane en bonus, hvis karakteren har en af nedenstående karrierer:

- **Opdagelsesrejsende:** Du har prøvet det hele før. Hvis ekspeditionen slår fejl og alle bliver karakterdræbt, slå da en terning: 1-2 du dør ligesom de andre, 3-6 du overlever mirakuløst. Der er -1 på terningslaget, hvis du er taget til Lustria.
- **Mariner:** Sejler en mariner med ombord på et skib, får skibet +1 på sit terninger uld om missionen lykkedes. Man kan ikke få bonus'en for mere end én mariner.
- **Gravrøver:** +1 på alle investeringer der involverer gravrøverier.
- **Charlatan:** Hvis en Charlatan tager med på en ekspedition med en karavane, har han mulighed for at tage på kro for alle pengene. Hvis ekspeditionen netop fejler *eller* lykkedes, får charlatan'en halvdelen af de penge og resten gået tabt. Charlatanen tilbringer hele den forskrevne ekspeditionstid mageligt på en kro uden fare for eget lig eller lemmer. – Dette kræve at charlatan'en er den eneste karakter, der rejser med karavane.
- **Akademiker:** Hvis du har evnen "akademisk viden" eller "sprog" inden for et felt, som er et krav for ekspeditionen, får den +1 på rullet om hvorvidt det er en succes. (Der fejles altid på en 1'er).
- **Race (elver):** +1 på alle rejser til Elvernes skov og dør kun hvis der rulles en 1'er med terningen.
- **Omrejsende magiker:** Kan holde kontakten til området under ekspeditionen.

Akademisk viden

Følgende felter inden for akademisk viden giver +1 på rullet hvis man tager på den specifikke ekspedition og har mindst niveau 2 i akademisk viden i det pågældende felt.

- **Astronomi:** Lustria (*På sejlads over åbent hav dvs. til elvernes ø eller Lustria, er det en stor fordel at have en navigatør med, der kan navigerer efter stjernerne.*).
- **Dæmonologi:** Ekspedition efter det sorte alter (*Alteret blev lavet til diabolske formål og derfor er det en stor fordel at have en Dæmonolog med på ekspeditionen.*).
- **Geografi:** Cathay (*På karavaner til fjernøsten er det en stor fordel at have godt kendskab til områdets geografi.*).
- **Historie:** Arab (*Det er en fremmet kultur, og kendskab til dens skikke er en stor fordel på ekspeditionen*)
- **Nobility:** Den hellige gral (Et rent hjerte og et ædelt sind, fører vejen til storhed!)
- **Necromanti:** Sylvania og de dødes land (*Når man betræder de udødes territorie er det en stor fordel at have en der er vand til at betræde disse stier med på sin vej. Hvis man ønsker at slippe levende ud igen...*)
- **Teologi:** Katadralbyggeri
- **Slægtsforskning:** Dunkelheim (Det er godt at have forbindelserne i orden, så man kan rejse sikkert igennem kejserriget med en last af dunkelsten).