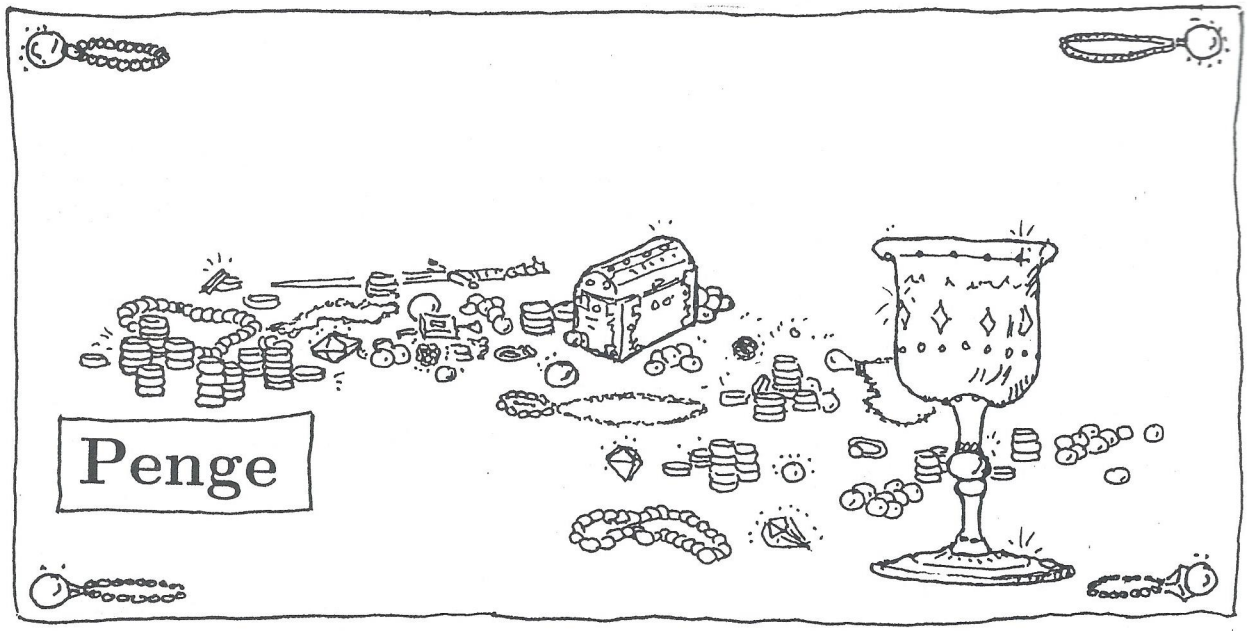


Indledning

Guld, sølv og ædelstene er en naturlig del af alle eventyr. Men hvor meget er disse ting værd? (Dette spørgsmål er selvfølgelig irrelevant, hvis man har nok, men det har de fleste spillere ikke). Følgende system er det, der ligger til grund for alle pristabeller i dette spil, så hvis de skal ændres, bør man tage forbehold for ændringen i resten af spillet.

Mønter

1 gs	= 1 guldstykke,	et års løn for normale folk.
1 ss	= 1 sølvstykke,	en måneds løn.
1 ks	= 1 kobberstykke,	2 dages løn.
1 js	= 1 jernstykke,	6 jernstykker er en dagsløn.
$\frac{1}{2}$ js	= en halv,	et halvt jernstykke.
$\frac{1}{4}$ js	= en kvart,	et kvart jernstykke.

Der går 12 js på 1 ks , 12 ks på 1 ss og 12 ss på 1 gs . Det skal være op til Spillemesteren at ændre disse værdier, men vi gør opmærksom på, at prisen på ting er sat ud fra ovenstående tabel.

Standardpriser

	Kropriser	Markedspriser
Et krus (1/2 l) Øl	$\frac{1}{4}$ js	1 liter for $\frac{1}{4}$ js
Måltid mad (1/4-1/2 kg)	$\frac{1}{2}$ js	$\frac{1}{4}$ js
En dags føde (1/2-1 kg)	1 js	$\frac{1}{2}$ js
Billig Overnatning	2 js	1 js (Rønne)
Alm Overnatning	6 js	3 js (Hus)
Dyr Overnatning	1 ks	6 js (Gård)

Dette er priser man normalt kan benytte sig af, men i krisetider, f.eks. krig, tørke eller manglende forsyninger, vil prisen på den enkelte vare stige ret kraftigt. Bemærk, at nogle kroejere sælger dyrere end ovenstående, enten fordi deres kro er den eneste i miles omkreds, pga. griskhed eller hvis han tror, at det er muligt at klemme flere penge ud af disse fremmede eventyrere.

Ædelstene

Ædelstene har følgende værdi:

% slag	Type	Værdi	Størrelse	værdi
00-25	Bjergkrystal, Rav	d6 js	Ynkelig	$*\frac{1}{10}$
26-49	Kvarts	d12 js	Almindelig	$*\frac{1}{4}$
50-65	Agat, Ametyst	d4 ks	Lille	$*\frac{1}{2}$
66-75	Onyx, Elfenben	d8 ks	Mellem	*1
76-82	Perle, Topaz	d12 ks	Stor	*2
83-89	Opal, Emerald	d4 ss	Meget stor	*4
90-93	Safir	d6 ss	Kæmpe	*6
94-97	Rubin	d12 ss	Riddersten	*8
97-98	Diamant	d12 ss	Dronningesten	*10
99	Diamant	d4 gs	Kongesten	*12

Slå både for størrelse og type (hver for sig). En spiller kan finde størrelsen uden problemer, det er bare at se på ædelstenen. Hvis han vil finde ud af typen, skal han slå et succesfuldt slag på evnen Mineraler, og for at finde ud af værdien skal han slå et svært slag på Mineraler. En juvelér skal slå et normalt slag på Erhverv for at finde typen eller værdien (Husk, at spilleren kan give sig god tid til disse slag).

Smykker & Skatte

Når Spillemesteren i en fart har brug for diverse smykker eller skatte til hans eventyr, kan han med fordel benytte sig af følgende tabeller. Han kan selvfølgelig også bare bruge dem som inspiration.

Der er to tabeller. Den første bruges til at bestemme Oprindelse, Materiale og om der er indfattet ædelstene i tingen. Den anden bruges til at bestemme hvilken type tingen er, og hvor stor en værdi denne ting normalt har.

Først finder man Oprindelsen ved at slå et procent slag. Derved finder man ud af hvorfra tingen stammer, f.eks. en Konge. Oprindelsen afgør tillige hvilken type procentslag og evt. bonus, der bruges

når der skal slåes på den anden tabel. Når der er blevet slået på denne tabel, har man fundet tingen og dens værdi. Man vender nu tilbage til den første tabel og slår to gange. Første gang afgøres Materialet og anden gang, om der er indfattet ædelstene i tingen. Bemærk, at materialet ændrer tingens værdi og evt. ædelstene slåes for sig selv på Ædelstene-tabellen og værdien af disse lægges til den samlede værdi.

% slag	Oprindelsen		Materiale	værdi	Ædelstene
00-29	Bonde	Svært slag[1]	Træ eller keramik	$*\frac{1}{4}$	Ingen
30-59	Arbejder	Normalt slag[1]	Jern	$*\frac{1}{2}$	Ingen
60-74	Smede etc	Let slag[1]	Kobber	*1	Ingen
75-84	Købmand	Let slag[1]	Glas	*2	d4-2
85-94	Rigmand	Let slag[1]+ 10%	Sølv	*12	d4
95-98	Adelsmand	Let slag[1]+ 15%	Guld	*144	d8
99	Konge	Let slag[1]+ 25%	Speciel[2]	Uvurderlig	d12

% slag	Værdi	Type
00-03	d20 js	Kniv, Ske eller Gaffel
04-08	d4 ks	Tallerken
09-11	d4 ks	Krukke eller Flaske
12	d4 ks	Spejl
13-14	d6 ks	Røgelseskar
15-16	d12 ks	Gryde
17-19	d12 ks	Skål
20-21	d12 ks	Blækhus og evt. pen
22-25	d12 ks	Fad
26-30	d12 ks	Ring eller Segl[3]
31-33	d12 ks	Drikkehorn
34-38	d12 ks	Bæger eller Kalk
39	d20 ks	Klokke
40-41	d20 ks	Lampe
42	d4 ss	Timeglas
43-45	d4 ss	Kam eller Hårspænde
46-49	d4 ss	Øreringe (par)
50-56	d4 ss	Hængesmykke[4]
57-62	d4 ss	Spænde (Bælte eller Kappe)
63-65	d4 ss	Broche
66	d4 ss	Signalhorn
67-72	d4 ss	Statue eller Alterkors
73-77	d4 ss	Skrin
78-79	d4 ss	Medaillon
80-87	d4 ss	Lysestage
88-92	d6 ss	Armbånd
93-97	d6 ss	Halskæde
98-99	d6 ss	Diadem
100-104	Uvurderlig	Scepter
105-109	Uvurderlig	Kongeæble
110-119	Uvurderlig	Dronningekrone
120-125	Uvurderlig	Kongekrone

I ovenstående lister er det muligt at slå noget, der er urealistisk eller tåbeligt, f.eks. en trægryde med ædelstene eller et kongeligt spejl af træ, eller... Vi lader det være op til Spillemesteren at sortere eller ændre disse ting.

Vi anbefaler, at Spillemesteren lader de ting han slår, have en betydning i hans eventyr. F.eks. tilhører en Kongekrone et land, et folk, en konge og er ikke bare en tilfældig skat fundet af spillerne.

Et Segl kan give anledning til eventyr og bringe spillerne på sporet af nye spændende gåder. Seglet kan tilhøre en gammel troldmand, der har mistet det for længe siden i kamp mod en rival.



[1] Hvordan der skal slåes på nedenstående tabel. Slaget indikerer, hvorledes terningerne skal vende. Se afsnittet om Terningeslag side 6

[2] F.eks. Mithril eller andet specielt metal som Spillemesteren har i hans verden.

[3] Spillemesteren bør vælge et symbol og evt. tegne det for spillerne.

[4] Evt. et lille kors eller andet symbol.