



MAGICAL ITEMS, GADGETS AND GEAR FOR THE
PROFESSIONAL ADVENTURER

Alchemists Companion



Profession or line of duty	Hire/ day	Per day	Month	Year	Equip*
Ratcatcher (lowest of the low)	0,20	0,20	6,0	72	4,0
Unskilled Aide (Tavern Maid, servant etc)	0,46	0,40	12,0	144	N/A
Bargemen/Dockers (Hard labor, unskilled)	0,58	0,50	15,0	180	0,0
Apprentice	0,64	0,56	16,7	200	10,0
Peddlar	0,77	0,67	20,0	240	N/A
Townguard in wilderland village	1,03	0,89	26,7	320	300,0
Messenger (w/ own horse)	1,30	1,00	30,0	360	600,0
Skilled worker in Gondorian backwater town (baker, weaver, tanner)	1,38	1,00	30,0	360	40,0
Merchant (small scale, Gondorian shopkeeper, fur trader etc)	1,69	1,22	36,7	440	500,0
Caravan Guard/Armed guard for modestly dangerous mission	1,85	1,33	40,0	480	N/A
Townguard in Gondorian city	1,67	1,44	43,3	520	450,0
Skilled artisan (guildmember) of Gondorian city	2,40	1,67	50,0	600	600,0
Gondorian Men-At-Arms (in wartime x2, not including loot)	2,31	2,00	60,0	720	N/A
Gondorian Scribe	2,88	2,50	75,0	900	1 000,0
Weapon Smith (able to work at least +5)	4,80	3,33	100,0	1200	2 500,0
Rare artisan (architect, glassblower, etc)	5,20	3,61	108,3	1300	450,0
Scholar/master (intellectual elite, advisor for Lord/Lady)	7,69	6,67	200,0	2400	1 300,0
Elite mercenary/Osgiliath Guild master	20,00	10,00	300,0	3600	1 500,0
Gondorian Captain	N/A	13,33	400,0	4800	2 500,0
Landowner/Mayor of small town	37,50	16,67	500,0	6000	5 000,0
Alchemist/Master Weapon Smith (able to work at least +15)	44,00	24,44	733,3	8800	N/A
Merchant (large scale, owning ships or other means of transport)	N/A	44,44	1 333,3	16000	25 000,0
Margrave or Lord, landowner with taxation rights, appointed by King	N/A	66,67	2 000,0	24000	N/A
Large Gondorian House (difference between houses can be vast)	N/A	138,89	4 166,7	50000	N/A

Unit: bronze

Detta är nettolönen efter skatt, betalda arbetare, hyra, lån och nödvändiga (obs, minimala) levnadsomkostnader. Detta är alltså vad en sparsam arbetare kan spara till pensionen. Om man ska anställa någon får man dubbla siffran för att täcka in deras lön (det som blir kvar att spara), mat och husrum.

* Startkostnad för att komma igång med yrket. Siffrorna här blir väldigt ungefärliga eftersom kostnaderna i allt väsentligt varierar med landsdel, stad eller landsort etc

Som spelare, men framförallt spelledare i MERP och Rolemaster kan det vara svårt att värdera alla de skatter man finner i äventyren. Efter-som mångfalden är stor och variationerna många kommer grundreglerna till korta när det gäller att hjälpa spelledaren värdera magiska föremål.

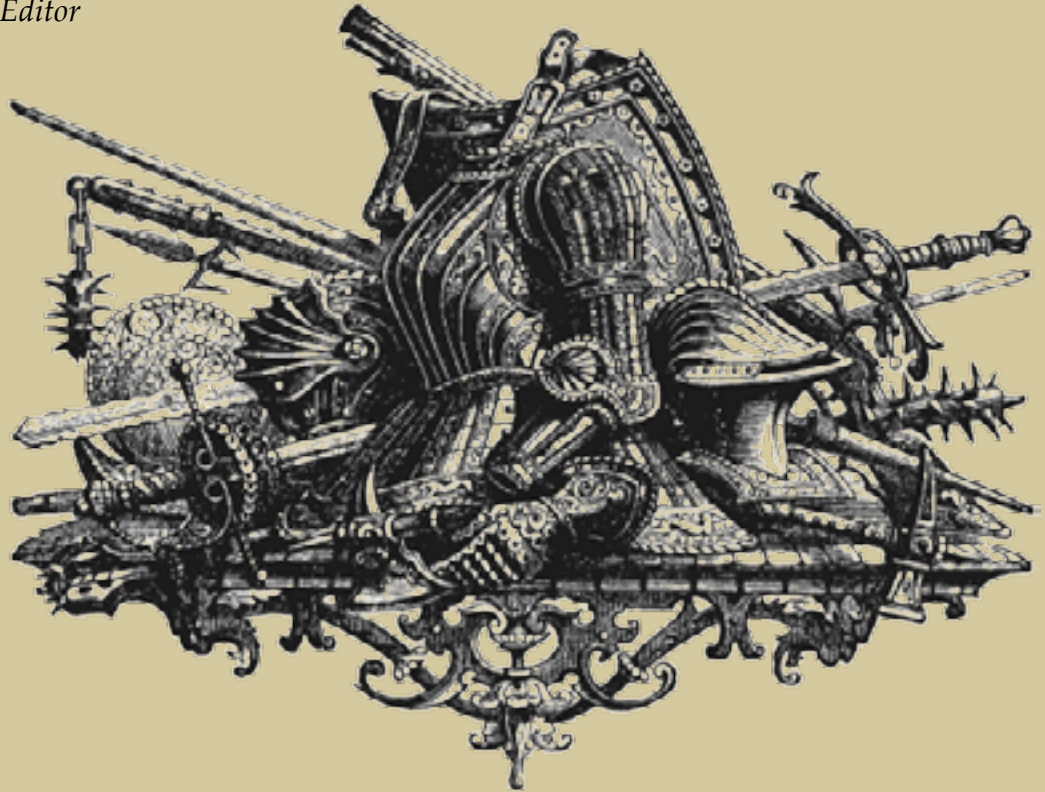
Därför har jag skrivit ihop denna *Alchemists Companion*, en guide för både spelare och spelledare i konsten att värdera magiska föremål. Guiden gör inte anspråk på att vara komplett. Istället är den att se som ett hjälpmedel för att finna en prisnivå för magiska föremål som kan förekomma i Role-master.

Detta är version 2.3 av *Alchemists Companion*. Från version 1.0 som pu-blicerades i föreningstidningen Glauring 1996 har det blivit ett långt steg. Många tabeller har tillkommit och priserna har reviderats i omgång-ar. Det nya i den här versionen är att prisnivån anpassats för en kampanj med ett restriktivt myntsystem, ett system som bygger på lönetabellen på motstående sida.

En InDesign-fil finns att tillgå för den som själv önskar skriva in änd-ringar i systemet. Ett tips kan naturligtvis också vara, om man anser att prisnivån generellt sett är för låg eller hög i detta system att själv be-stämma en multipel för alla priser.

Jag hoppas i varje fall att den här guiden skall kunna bli till nytta för någon annan än mig. Tips om direkta felaktigheter, stavfel eller otydlig logik i tabellerna mottages gärna.

Mattias Öberg
Editor



HUS OCH BOSTÄDER

Alla behöver en bostad. För vissa är det den enskilt största utgiften under livet, andra kommer aldrig att själv äga sin bostad. I Midgård bor de sämst bemedlade på fattighuset, en inrättning beskostad av samhället. Vanligt folk hyr en enkel bostad på landet eller i någon av de fria folkens städer. Den som kommer sig upp på samhällsstegen kan köpa ett finare hus, men detta är mycket ovanligt. Uttrycket bliv vid din läst är befast. Ett stenhus i Minas Anor är så dyrt att det tar en vanlig snickare 40 år att spara ihop till det.

En sak att komma ihåg är att bostäder går i arv, så det är fullt möjligt att finna en snickare eller soldat i ett vackert stenhus av mellanstorlek i en gondoransk stad. Soldater tjänar dessutom extra i krigstid och kan komma hem med krigsbyten till stora värden som plötsligt kan placera en enkel soldat i den övre rikedomsskalan.

Ett annat sätt att bo är att göra det tillsammans med släktingar. Detta är vanligt, både på landsbygden och i städerna. Naturligtvis blir det trångt om kvadratmetrarna när man delar, men det är likväl ett vanligt sätt att finansiera familjens boende.

I vanliga fall är få hus lediga i städerna, vilket gör att även om man har pengarna så kan det vara omöjligt att köpa. Vissa situationer, t.ex krig och pest (med många döda) kan ge motsatt effekt och leda till prisfall på grund av ett överflöd av tomma bostäder. I en stad där ingen vill bo kvar kan priset sjunka med 50% eller mer, men för att detta ska inträffa krävs en katastrof.

I nybyggarområden (städer och byar i utmarken, t.ex Tir Anduin eller Unsibyaburg) är också bostäderna billigare, men av sämre kvalitet. Det är ofta hastiga byggen som är kalla och dragiga om vintrarna, men undantag finns.

Bostäder	Gondor stad	Gondor Landsbygd	Utmark
Commoner House	520 sp	360 sp	180 sp
Small Townhouse *	1300 sp	440 sp	220 sp
Large Townhouse *	2400 sp	900 sp	450 sp
Mansion/Villa ²	4000 sp	3400 sp	2000 sp
Hyra rum med kokvrå	9 bp/mån	6 bp/mån	3 bp/mån
Hyra Commoner House	18 bp/mån	12 bp/mån	6 bp/mån
Hyra Small Townhouse	24 bp/mån	16 bp/mån	8 bp/mån
Hyra Large Townhouse	4 sp/mån	26 bp/mån	N/A

* (eller motsvarande)

² (priserna varierar kraftigt, beroende på läge och storlek)



Gondorian Townhouse

TRANSPORT

Hästar, vagnar, båtar och liknande. Priserna korrigerade ur Gamemaster Law, där det dels ofta skiljde för mycket mellan landsbygd och stad och i vissa fall var alltför höga.

Bostäder	Gondor stad	Gondor Landsbygd	Utmark
Light Horse	40 sp	38 sp	35 sp
Medium Horse	52 sp	50 sp	45 sp
Heavy Horse	78 sp	75 sp	70 sp
Mule/donkey	30 sp	28 sp	25 sp
Ox	15 sp	14 sp	12 sp
Pony	24 sp	23 sp	20 sp
Lesser Warhorse, +15 to ride	115 sp	110 sp	90 sp
Greater Warhorse, +30 to ride	380 sp	350 sp	320 sp
Small Boat, 12' long, capacity 1,000 lbs	90 sp	70 sp	60 sp
Medium Boat, sail, 20' long, 4,000 lbs	140 sp	120 sp	110 sp
Large Boat, sail, 30' long, 7,000 lbs	550 sp	500 sp	400 sp
Open Horse-cart, 6' long, 800 lbs	50 sp	48 sp	40 sp
Open Wagon, 8' long, capacity 1,200 lbs cargo or 6 persons	70 sp	67 sp	55 sp
Closed Wagon, 9' long, capacity 1,300 lbs of cargo or 6 persons + driver	100 sp	90 sp	80 sp
Small Ship, single mast, 45' long, capacity 8,4 tons	95 gp	85 gp	75 gp
Medium Ship, double masts, 60' long, capacity 15,6 tons	210 gp	190 gp	160 gp
Large Ship, three masts, 80' long, capacity 24,5 tons	720 gp	680 gp	N/A



Anorian Mansion/Villa

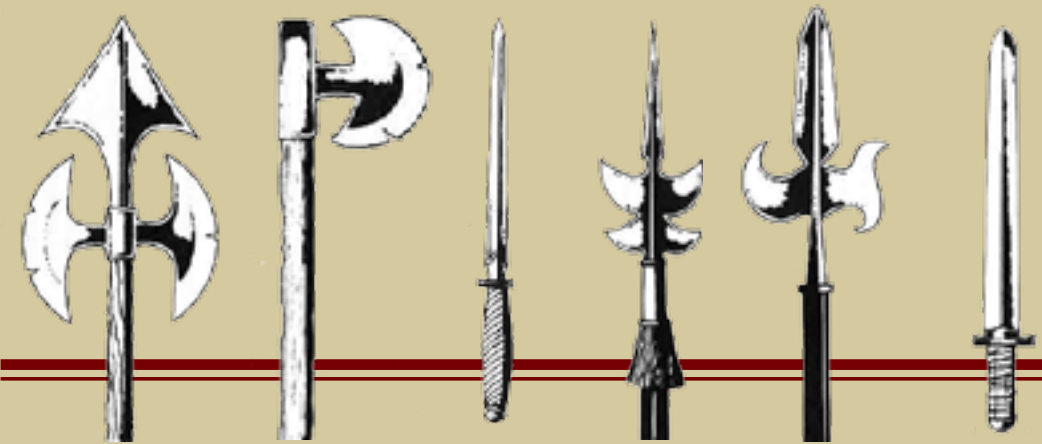


Harondor Commoner House

VAPEN

SPECIALREGLER

Vissa vapen har hög kostnad pga sin vikt, andra pga sin komplexitet, dvs den yrkesskicklighet som krävs för att smida eller bygga dem. De vapen som har hög kostnad pga den senare faktorn blir oproportionerligt dyra med multipelsystemet på nästa sida. T.ex kommer ett tungt armborst som kostar 25 sp i grundutförande att kosta 150 sp i +10, medan ett bredsärd bara kostar 60 sp. För att råda bot på denna ”inflation” på komplexa vapen finns nedan en justerad tabell med kostnader för vanliga och komplexa vapen.



Vapen	Normalt	+5	+10	+15	+20	+25
Bastard Sword	20 sp	30 sp	75 sp	300 sp	900 sp	2250 sp
Battle Axe	13 sp	26 sp	65 sp	260 sp	780 sp	1950 sp
Broadsword	10 sp	20 sp	50 sp	200 sp	600 sp	1500 sp
Club	1 cp	5 sp	15 sp	60 sp	220 sp	550 sp
Composite Bow	17 sp	34 sp	85 sp	240 sp	750 sp	1500 sp
Crossbow (heavy)	25 sp	50 sp	100 sp	250 sp	800 sp	1600 sp
Crossbow (light)	11 sp	22 sp	55 sp	220 sp	660 sp	1320 sp
Dagger	3 sp	6 sp	15 sp	60 sp	180 sp	450 sp
Falchion	15 sp	30 sp	60 sp	220 sp	660 sp	1600 sp
Flail	19 sp	38 sp	95 sp	280 sp	840 sp	2100 sp
Handaxe	5 sp	15 sp	30 sp	140 sp	420 sp	1260 sp
Javelin	3 sp	6 sp	15 sp	45 sp	180 sp	450 sp
Longbow	10 sp	25 sp	70 sp	200 sp	600 sp	1500 sp
Longsword	18 sp	36 sp	90 sp	280 sp	840 sp	1800 sp
Mace	6 sp	18 sp	36 sp	150 sp	450 sp	1250 sp
Main Gauche	9 sp	18 sp	45 sp	120 sp	240 sp	480 sp
Morning Star	16 sp	32 sp	80 sp	260 sp	780 sp	1950 sp
Quarterstaff	5 cp	5 sp	15 sp	60 sp	220 sp	550 sp
Rapier	22 sp	33 sp	88 sp	180 sp	450 sp	1250 sp
Scimitar	10 sp	20 sp	50 sp	180 sp	450 sp	1250 sp
Shortbow	6 sp	18 sp	46 sp	160 sp	500 sp	1250 sp
Shortsword	7 sp	14 sp	45 sp	160 sp	480 sp	1300 sp
Sling	9 bp	3 sp	6 sp	40 sp	180 sp	450 sp
Spear	23 bp	5 sp	15 sp	60 sp	220 sp	550 sp
Twohanded sword	20 sp	40 sp	100 sp	400 sp	1000 sp	2500 sp
Warhammer	15 sp	30 sp	75 sp	300 sp	750 sp	2100 sp
War mattock	15 sp	30 sp	75 sp	300 sp	750 sp	2100 sp
Whip	2 sp	4 sp	10 sp	40 sp	180 sp	450 sp

KVALITET OCH MAGISK BONUS

Bonus kan komma endera från materialets kvalitet eller från en förtrollning (enchantment). Enchantment har fördelen gentemot Low och High-steel att räknas som magiskt. Vapen med +15 eller högre bonus räknas som magiska oavsett om det är material eller enchantments.

Kvalitet	Bonus	Pris
Low steel	+5	x2
Enchantment I	+5	x3
High steel	+10	x5
Enchantment II	+10	x6
Adarcer	+15	x20
Enchantment III	+15	x20
Mithril	+20	x60
Enchantment IV	+20	x50
Laen	+25	x150
Enchantment V	+25	x150
Eog	+30	x250
Enchantment VI	+30	x250
Metheoric Eog	+35	x400
Galvorn	+40	x500

VAPEN SOM SKADAR SOM BÄTTRE VAPEN

Den typ av magiska vapen som skadar som ett annat vapen, exempelvis *dagger*, *damages as a twohanded sword*, hör till den här kategorin. Priset kalkyleras ut med följande formel: skillnaden i maxhits mot AT/1 (x5) + skillnaden i maxhits mot AT/20 (x20) + skillnaden mellan maxcrit mot AT/20 x100 + skillnaden att ge en crit mot AT/1 x3 + 75 om vapnet byter kategori, t.ex 1H thrust till 1H slash + 250 om vapnet byter från 1H till 2H.

Vapen	Skadar som	Pris
Dagger	Rapier	80 sp
Dagger	Shortsword	200 sp
Dagger	Broadsword	465 sp
Dagger	2H Sword	1014 sp
Shortsword	Broadsword	280 sp
Shortsword	2H Sword	851 sp
Broadsword	2H Sword	630 sp
Handaxe	Battle axe	584 sp
Quarterstaff	War mattock	574 sp
L. Crossbow	H. Crossbow	125 sp

Free one hand
Priset för ett tvåhandsvapen som kan användas i en hand:
Med -25: 200 sp
Med -15: 300 sp
Med 0: 500 sp





RETURNING ABILITY

Det finns två typer av returning ability: *Return to thrower via flight* och *Return to thrower via Longdoor*. Skillnaden regelmässigt är att ett kastvapen som återvänder via Longdoor kan kastas varje rond eftersom det finns i bärarens hand i slutet av ronden medan ett kastvapen som flyger tillbaka till sin kastares hand tar en rond att fånga upp och därför bara kan användas varannan rond. Även närstridsvapen kan ha förmågan att återvända till sin bärare på kommando.

Returns via	Upp till	Pris
Flight	30'	60 sp
Flight	50'	80 sp
Flight	75'	100 sp
Flight	100'	125 sp
Flight	150'	150 sp
Longdoor	30'	90 sp
Longdoor	50'	120 sp
Longdoor	75'	150 sp
Longdoor	100'	190 sp
Longdoor	150'	225 sp

Intervall	Multipel
Once per month	0,4
3x/month	0,6
1x/week	x0,7
3x/week	x1
1x/day	x1
2x/day	x1,2
3x/day	x1,3
4x/day	x1,4
5x/day	x1,5
Infinite	x1,8



SLAYING WEAPONS

Ett vapen som skall göras Slaying legeras i blodet från en artfrände. Ritualen kring skapandet är mer eller mindre komplicerad beroende på vad vapnet skall dräpa. Till ett vapen som dräper vargar behövs en deciliter vargblod, en erfaren smed och ett vargskinn. För att skapa ett vapen som dräper ”alla onda varelser” är ritualen mycket mer komplicerad – då behövs blod från fem onda varelser (drake, ulv, kraken, orch, troll), ben från en död vars ande varit besatt (gast), en präst eller shaman som uppnått minst lvl 10 alternativt en alkemist på lvl 20 eller mer samt en levande person som detectas som ond genom vilket svärdet glödande kan rännas under skapelsen. Ritualen för att skapa ett sådant vapen tar 12 timmar och processen i sin helhet tar ofta ett år av arbetstid.

Slaying	Pris
Slaying vs special professions (i.e magicians, clerics, etc) ¹	400 sp
Slaying vs Constructs	400 sp
Slaying vs Fell Beasts	400 sp
Slaying vs one type of animal	400 sp
Slaying vs Wargs and Wolves	500 sp
Slaying vs Orcs ²	500 sp
Slaying vs Trolls	600 sp
Slaying vs Demons	600 sp
Slaying vs Giants	800 sp
Slaying vs Dragons	1200 sp
Slaying vs Humans ³	2000 sp
Slaying vs Alignments (i.e good or evil)	3000 sp

1) Dessa vapen är oftast skapade i ett speciellt syfte, t.ex för att utrota ett sällskap med galna präster. Med ett special profession menas aldrig yrken som warrior, fighter, rogue etc. Det ska i princip vara ovanliga yrken, såsom Evil Mage, Sorcerer eller Mentalist.

2) Inkluderar både Orcher och Uruk-Hai. Halvorcher bör också inkluderas eller slumpas (50/50 chans).

3) Vapen som urskiljningslöst dräper alla människor räknas i regel som onda, men betingar ett högt pris om man hittar en köpare. De tillverkas genom legering i blod från många folkslag.

HOLY WEAPONS

Utöver magical, mithril och slaying finns ännu en typ av vapen som har en egen kolumn mot Large Creatures och det är Holy. Dessa vapen ger en extra Holy critical (Channeling Companion, p.118) mot normal sized creatures och räknas som slaying mot Undeads.

Kostnad: 1500 sp



EXTRA BONUS MOT VISSA VARELSER

I vissa äventyr hittar man vapen som är "Lesser Slaying", dvs har en speciell bonus mot en viss varelse eller grupp av varelser.

Bonus vs olika varelser		
Varelse	Bonus	Pris
Extra bonus vs a special proffession (i.e Evil Mages)	+10	50 sp
Extra bonus vs a special proffession	+15	100 sp
Extra bonus vs a special proffession	+20	200 sp
Extra bonus vs one type of animal (i.e wolves, boars, bears)	+10	50 sp
Extra bonus vs one type of animal	+15	100 sp
Extra bonus vs one type of animal	+20	200 sp
Extra bonus vs Wargs and Wolves	+10	90 sp
Extra bonus vs Wargs and Wolves	+15	180 sp
Extra bonus vs Wargs and Wolves	+20	360 sp
Extra bonus vs Orcs	+10	60 sp
Extra bonus vs Orcs	+15	120 sp
Extra bonus vs Orcs	+20	240 sp
Extra bonus vs Constructs	+10	50 sp
Extra bonus vs Constructs	+15	100 sp
Extra bonus vs Constructs	+20	200 sp
Extra bonus vs Trolls	+10	90 sp
Extra bonus vs Trolls	+15	180 sp
Extra bonus vs Trolls	+20	360 sp
Extra bonus vs Fell Beasts	+10	50 sp
Extra bonus vs Fell Beasts	+15	100 sp
Extra bonus vs Fell Beasts	+20	200 sp
Extra bonus vs Demons	+10	80 sp
Extra bonus vs Demons	+15	160 sp
Extra bonus vs Demons	+20	320 sp
Extra bonus vs Giants	+10	90 sp
Extra bonus vs Giants	+15	180 sp
Extra bonus vs Giants	+20	360 sp
Extra bonus vs Dragons	+10	100 sp
Extra bonus vs Dragons	+15	200 sp
Extra bonus vs Dragons	+20	400 sp
Extra bonus vs Alignments (i.e good or evil)	+10	150 sp
Extra bonus vs Alignments (i.e good or evil)	+15	300 sp
Extra bonus vs Alignments (i.e good or evil)	+20	600 sp

DANCING WEAPONS

Ett vapen som dansar framför sin bärare och försvarar honom automagiskt om han skulle bli "Stun no parry" eller Down & Out i strid. Priset på ett sådant vapen avgörs av två faktorer, dels hur stor del av bärarens OB som vapnet kan försvara honom med, dels under hur lång tid.

Procent av OB	Pris
25% av OB	150 sp
40% av OB	240 sp
50% av OB	500 sp
60% av OB	720 sp
75% av OB	900 sp
100% av OB	1200 sp

Antal ronder	Multipel
1 rond	x0,5
2 ronder	x1
3 ronder	x1,3
4 ronder	x1,45
5 ronder	x1,6
6 ronder	x1,8

SÄNKT FUMMELGRÄNS

Det förekommer vapen som bara fumlar på "UM01" eller har sin fummelgräns sänkt till en annan lägre nivå. Dessa vapen har en kostnad på 50 sp per steg av sänkning + 100 sp om sänkningen innebär att vapnet når 0 (N/A) i fummelgräns.

Grundfummel	Exempel	Pris
UM 01	Dagger som inte kan fumla alls (fummel N/A)	100 sp
UM 02	Shortsword som fumlar på UM01, sänkt med 1	50 sp
UM 03	Broadsword som fumlar på UM01, sänkt med 2	100 sp
UM 05	Composite Bow som fumlar på UM02, sänkt med 3	150 sp
UM 08	Morningstar som fumlar på UM01, sänkt med 7	350 sp
UM 08	Morningstar som inte kan fumla alls (fummel N/A)	450 sp

PILAR OCH KASTVAPEN

Lod till armborst och pilar till bågar köps oftast i knippen om 20 stycken, men pris/st finns också med för enkelhets skull. Kastspjut och kastyxor är ofta lättare än spjut och handyxor och billigare i sin tillverkning. Priset för dem är lägre och de betraktas i vissa led som förbrukningsvaror.

Kvalitet	Mult.	Bonus	Pris/st	Pris 20 st	Kastvapen
Normal	x1	0	4 cp	8 bp	25 bp
Low steel	x2	+5	8 cp	16 bp	5 sp
Enchantment I	x3	+5	12 cp	24 bp	75 bp
High steel	x5	+10	2 bp	4 sp	125 bp
Enchantment II	x6	+10	24 cp	48 bp	15 sp
Adarcer	x20	+15	8 bp	16 sp	50 sp
Enchantment III	x20	+15	8 bp	16 sp	50 sp
Mithril	x80/x40	+20	32 bp	64 sp	100 sp
Enchantment IV	x70/x35	+20	28 bp	56 sp	875 bp
Laen	x240/x120	+25	96 bp	192 sp	300 sp
Enchantment V	x240/x120	+25	96 bp	192 sp	300 sp
Eog	x480/x240	+30	192 bp	384 sp	600 sp
Enchantment VI	x480/x240	+30	192 bp	384 sp	600 sp

MODIFIKATION AV CRITS

Vissa vapen ger extra skador utöver de som anges i attacktabellerna. Man kan t.ex hitta ett Broadsword of Cold som tillfogar en extra Cold crit två nivåer lägre än den primära skadan. Gemensamt för dessa vapen är att extra skadan alltid avgörs på samma slag som den primära.

Extra skada	Pris
Ger en "A" vid primär "E"	50 sp
Tre nivåer lägre	200 sp
Två nivåer lägre	500 sp
En nivå lägre	1000 sp
På samma nivå	1500 sp

Typ av skada	Multipel
Raking, shrapnel	x1,5
Electricity, plasma	x1,2
Heat, cold, impact	x1
Unballancing, stun	x0,8
Tiny	x0,6

Chans	Pris
25%	200 sp
50%	500 sp
75%	1000 sp
100%	1500 sp

Kolumnen till vänster avser vapen med en procentchans att ge en extra crit på samma nivå som den primära skadan. I de fall man hittar vapen som har en chans att ge skada på lägre nivå, multipliceras priset med 0,66 för en nivå eller 0,33 för två nivåer.



CLEAVING & CRUSHING

Cleaving och Crushing är vapen som automatiskt hugger av eller bryter/krossar den kroppsdel de träffar på en allvarlig skada. Detta är en av de bästa förmågor ett magiskt vapen kan ha och priset avspeglar detta. Några vapen har Cleaving förmågan enbart vid vissa resultat, t.ex när det ger en "E" allvarlig skada, men de flesta har istället en procentchans för alla criticals. Ytterligare andra vapen kan ha Cleaving-förmågan X antal gånger per dag och vissa har en chans baserad på nivå av critical. De fyra tabellerna nedan ger en fingervisning om priset för de olika typerna.

Chans på alla crits	Pris
5%	150 sp
10%	400 sp
20%	1000 sp
40%	2000 sp
50%	2500 sp

Baserat på crit	Pris
A = 10%	1500 sp
B = 20%	
C = 30%	
D = 40%	
E = 50%	

Per dag (100%)	Pris
1x/dag	150 sp
2x/dag	500 sp
3x/dag	1200 sp
4x/dag	2000 sp
5x/dag	2500 sp

Endast på "E" crit	Pris
10%	200 sp
20%	500 sp
40%	1000 sp
60%	1500 sp
100%	2500 sp

MODIFIKATION AV RÄCKVIDD

Det vanligaste sättet att ändra avståndsmodifikationer är att säga att ett vapen skjuter upp till ett visst avstånd utan modifikator. Det innebär att vapnet inte är bättre än ett vanligt på kort eller normalt avstånd, men när man normalt skulle börja få avdrag från OB pga avståndet så skjuter man fortfarande med utan avdrag.

Range modifikation	Pris
Skjuter utan penalty upp till 150' (bågar)	25 sp
Skjuter utan penalty upp till 200' (bågar)	50 sp
Skjuter utan penalty upp till 250' (bågar)	100 sp
Skjuter utan penalty upp till 300' (bågar)	250 sp
Kan kastas upp till 50' utan penalty (kastvapen)	20 sp
Kan kastas upp till 75' utan penalty (kastvapen)	40 sp
Kan kastas upp till 100' utan penalty (kastvapen)	80 sp
Kan kastas upp till 150' utan penalty (kastvapen)	160 sp

SKJUTA FLERA GÅNGER PER ROND

Ibland ser man magiska avståndsvapen, främst bågar, som ger bäraren förmågan att avlossa en eller flera pilar per rond utan penalty. Priset på några varianter av såna vapen finns i tabellen nedan.

Förmåga - en projektil per rond	Pris
Shortbow - skjuter en pil per rond utan penalty	60 sp
Composite Bow - skjuter en pil per rond utan penalty	180 sp
Longbow - skjuter en pil per rond utan penalty	240 sp
Light Crossbow - skjuter en pil per rond utan penalty	450 sp
Heavy Crossbow - skjuter en pil per rond utan penalty	600 sp

Förmåga - två projektiler per rond	Pris
Sling - slungar två stenar per rond utan penalty	60 sp
Shortbow - skjuter två pilar per rond utan penalty	1000 sp
Composite Bow - skjuter två pilar per rond utan penalty	1200 sp
Longbow - skjuter två pilar per rond utan penalty	1300 sp
Light Crossbow - skjuter två pilar per rond utan penalty	1200 sp
Heavy Crossbow - skjuter två pilar per rond utan penalty	1500 sp

Förmåga - tre projektiler per rond	Pris
Sling - slungar tre stenar per rond utan penalty	600 sp
Shortbow - skjuter tre pilar per rond utan penalty	3000 sp
Composite Bow - skjuter tre pilar per rond utan penalty	3600 sp
Longbow - skjuter tre pilar per rond utan penalty	3900 sp
Light Crossbow - skjuter tre pilar per rond utan penalty	3600 sp
Heavy Crossbow - skjuter tre pilar per rond utan penalty	4500 sp

Mekanik vs magi

De armborst som kan avlossas betydligt oftare än reglerna tillåter kombinerar troligen en viss mekanik med magi. Kanske en dvärgisk konstruktion som laddas med ett magasin med skåtor och därför kan avlossas i rask följd.

Med sådana vapen lämnas till spelledaren att bestämma hur många skåtor magasinet rymmer och vad omladdningstiden är när man väl behöver byta magasin.

Priset i tabellen bredvid, som ju är vansinnigt högt, är baserat på teorin att dvärgarna inte kan framställa den här typen av vapen på regelbunden basis. De vapen som finns i cirkulation är unika prototyper.

OM RUSTNINGAR

Somliga av de rustningar som skyddar som en bättre AT kan helt enkelt vara förbättringar av existerande modeller. En skickligt gjord härldärrustning (AT/10) som är förstärkt med nitar och metallringar kan skydda som en AT/14. I andra fall är det uppenbart att det finns magi bakom tillverkningen - t.ex när en vanlig skjorta (AT/1) skyddar som en full metallrustning (AT/20).

RUSTNINGAR MED DB

Rustningens DB kan komma från material, förtrollningar eller möjligen extra stoppning. Oavsett anledningen så läggs denna DB i en separat pott, kallad Inherent. Detta för att man inte skall behöva "lägga" denna DB mot en specifik attack - rustningen skyddar ju mot alla attacker.

INHERENT DB

Bonus från rustning räknas som inherent. Undantaget är hjälmar som räknas in bland de föremål som ger DB och som man bara får ha ett av. För att kalkylera den totala mängden inherent räknar man ihop bonusen från arm- och benskenor och delar summan med åtta. Sedan adderar man hälften av bröstharneskets bonus för att få slutsumman.

Exempel: Höger armskena +10, vänster armskena +10, höger benskena +10 och vänster benskena +10, totalt 40. Delat med 8 ger det 5 i bonus för skenorna. Om sedan bröstharneskets också är +10 så blir det 5 efter att ha halverats. Den totala inherent DB blir då +10.

AT	Rustning	Multipel	Bonus	Pris
5	Leather Jerkin	x1	0	1 sp
		x8	+5	8 sp
		x20	+10	20 sp
		x50	+15	50 sp
		x100	+20	100 sp
		x150	+25	150 sp
6	Leather Coat	x1	0	3 sp
		x8	+5	24 sp
		x20	+10	60 sp
		x50	+15	150 sp
		x100	+20	300 sp
		x150	+25	450 sp
7	Reinforced Leather Coat	x1	0	6 sp
		x8	+5	48 sp
		x20	+10	120 sp
		x50	+15	300 sp
		x100	+20	600 sp
		x150	+25	900 sp
8	Full-length Reinforced Leather Coat	x1	0	8 sp
		x8	+5	64 sp
		x20	+10	160 sp
		x50	+15	400 sp
		x100	+20	800 sp
		x150	+25	1200 sp

AT	Rustning	Multipel	Bonus	Pris
9	Rigid Leather Breastplate	x1	0	4 sp
		x8	+5	32 sp
		x20	+10	80 sp
		x50	+15	200 sp
		x100	+20	400 sp
		x150	+25	600 sp
10	Rigid Leather Breastplate with greaves	x1	0	6 sp
		x8	+5	48 sp
		x20	+10	120 sp
		x50	+15	300 sp
		x100	+20	600 sp
		x150	+25	900 sp



AT	Rustning	Multipel	Bonus	Pris
13	Chainshirt	x1	0	12 sp
		x8	+5	96 sp
		x20	+10	240 sp
		x60	+15	720 sp
		x100	+20	1200 sp
		x150	+25	1800 sp
14	Chainshirt with greaves	x1	0	15 sp
		x8	+5	120 sp
		x20	+10	300 sp
		x60	+15	900 sp
		x100	+20	1500 sp
		x150	+25	2250 sp
15	Full chain	x1	0	22 sp
		x8	+5	176 sp
		x20	+10	440 sp
		x60	+15	1320 sp
		x100	+20	2200 sp
		x150	+25	3300 sp
16	Chain hauberk with greaves	x1	0	25 sp
		x8	+5	200 sp
		x20	+10	500 sp
		x60	+15	1500 sp
		x100	+20	2500 sp
		x150	+25	3750 sp

Vilken AT?
Om man har AT/17 och tar på sig ett par armskenor, får man AT/18 då eller måste man ta på sig både arm- och benskenor? Svaret bör vara ja, man får inte AT/18 av att ta på sig Breastplate och armskenor. Men om någon väljer att göra så, vilka penalties ska man då utgå ifrån? Ett sätt kan vara att för armskenorna får man de penalties som den högre AT'n ger på missile attacks och för benskenor får man de penalties som den högre rustningen ger på minimum maneuver penalty.

AT	Rustning	Multipel	Bonus	Pris
17	Breastplate	x1	0	15 sp
		x8	+5	120 sp
		x20	+10	300 sp
		x60	+15	900 sp
		x100	+20	1500 sp
		x150	+25	2250 sp
18	Breastplate with greaves	x1	0	18 sp
		x8	+5	144 sp
		x20	+10	360 sp
		x60	+15	1080 sp
		x100	+20	1800 sp
		x150	+25	2700 sp
19	Half Plate	x1	0	25 sp
		x8	+5	200 sp
		x20	+10	500 sp
		x60	+15	1500 sp
		x100	+20	2500 sp
		x150	+25	3750 sp
20	Full Plate	x1	0	30 sp
		x8	+5	240 sp
		x20	+10	600 sp
		x60	+15	1800 sp
		x100	+20	3000 sp
		x150	+25	4500 sp

BONUS PÅ DB – ARM- OCH BENSKENOR

Dessa skenor täcker endast nederarmen respektive underbenet. De kan användas för att bygga ut Leather Breastplate (AT/9) till AT/10, Chainshirt (AT/13) till AT/14 eller Breastplate (AT/17) till AT/18.

Rustningsdel (läder)	Multipel	Bonus	Pris
Leather greaves (a full set of arm- and leg greaves)	x1	0	2 sp
	x8	+5	16 sp
	x20	+10	40 sp
	x60	+15	120 sp
	x100	+20	200 sp
	x150	+25	300 sp

Rustningsdel (metall)	Multipel	Bonus	Pris
Metal greaves (a full set of arm- and leg greaves)	x1	0	3 sp
	x8	+5	24 sp
	x20	+10	60 sp
	x60	+15	180 sp
	x100	+20	300 sp
	x150	+25	450 sp

SÄNKT PENALTY PÅ RUSTNINGAR

En rustning kan ha sänkt minimum maneuver penalty, armor quickness penalty och/eller missile attack penalty. Om en rustning har flera sänkningar räknas den första (dyraste) på fullpris, därefter adderar man halva kostnaden för övriga sänkningar. En rustning som har sitt min. maneuver penalty och armor quickness penalty sänkt med 10 kostar 200 sp.

Sänkning	Missile Attack penalty	Min. maneuver penalty	Quickness penalty
5	40 sp	50 sp	75 sp
10	80 sp	100 sp	150 sp
15	120 sp	150 sp	300 sp
20	160 sp	200 sp	600 sp
25	200 sp	250 sp	750 sp
30	240 sp	300 sp	800 sp
35	280 sp	350 sp	850 sp
40	320 sp	400 sp	900 sp
45	N/A	450 sp	N/A

RUSTNINGAR MED CRIT NEGATION

Vissa magiska rustningar har förmågan att låta bäraren ignorera crits. Sällan är hela rustningen förtrollad på detta sätt, oftare är det specifika delar, t.ex bröstharnesk som skyddar mage, bröstkorg och rygg i en helrustning. Även arm- och benskenor kan ha denna förmåga. Hur väl rustningen skyddar specificeras av en procentsats. När en allvarlig skada specificerar det område som den magiska rustningsdelen täcker slår man 1t100. Om resultatet är inom procentvärdet har rustningen absorberat skadan och den ignoreras.

Negate	Greaves (pair)	Helm	Breast plate	Full armor AT19-20, AT15-16
5%	5 sp	5 sp	10 sp	40 sp
10%	25 sp	25 sp	50 sp	200 sp
15%	75 sp	75 sp	150 sp	600 sp
20%	125 sp	125 sp	250 sp	1000 sp
25%	225 sp	225 sp	450 sp	1800 sp
30%	300 sp	300 sp	600 sp	2400 sp
35%	375 sp	375 sp	750 sp	3000 sp
40%	500 sp	500 sp	1000 sp	4000 sp
45%	650 sp	650 sp	1300 sp	5200 sp
50%	800 sp	800 sp	1600 sp	6400 sp
55%	1000 sp	1000 sp	2000 sp	8000 sp
60%	1200 sp	1200 sp	2400 sp	9600 sp
65%	1450 sp	1450 sp	3000 sp	12000 sp
70%	1800 sp	1800 sp	3600 sp	14400 sp
75%	2250 sp	2250 sp	4500 sp	18000 sp
80%	2700 sp	2700 sp	5400 sp	21600 sp
85%	3375 sp	3375 sp	6750 sp	27000 sp
90%	4050 sp	4050 sp	8100 sp	32400 sp
100%	8100 sp	8100 sp	16200 sp	64800 sp

Pannband
Pannband som både skyddar som hjälm och negligerar ESF är populära och dyra. Priset för ett sådant pannband bör vara 250 sp.

RUSTNINGAR OCH HJÄLMAR SOM INTE HINDRAR BESVÄRJELSER

Hjälmars och rustningars ger vanligtvis ett ESF för spell users. Eftersom ESF (Extraordinary Spell Failure) är ett fummelvärde som ska tas hänsyn till varje gång en besvärjelse kastas vill spell users ofta ha rustningar och hjälmar med sänkta eller bortplockade ESF. Sådana kostar enligt tabellen nedan. 1/2 ESF innebär en rustningsdel med halverat ESF, 1/4 ESF innebär att ESF endast är en fjärdedel av ursprungsvärdet och No ESF betyder att delen inte ger något ökat ESF alls.

Rustning	1/2 ESF	1/4 ESF	No ESF
Leather helm	25 sp	50 sp	120 sp
Metal helm	50 sp	100 sp	240 sp
Headband (protects as helm)	N/A	N/A	250 sp
Leather Jerkin (AT/5)	8 sp	15 sp	36 sp
Leather Coat (AT/6)	14 sp	23 sp	54 sp
Reinforced Leather Coat (AT/7)	15 sp	30 sp	72 sp
Full-length reinforced Leather Coat (AT/8)	30 sp	55 sp	144 sp
Rigid Leather Breastplate (AT/9)	14 sp	23 sp	54 sp
RL Breastplate w. greaves (AT/10)	40 sp	75 sp	180 sp
Chainshirt (AT/13)	50 sp	90 sp	216 sp
Chainshirt w. greaves (AT/14)	60 sp	110 sp	264 sp
Full Chain (AT/15)	100 sp	180 sp	432 sp
Chain Hauberk (AT/16)	100 sp	180 sp	432 sp
Metal Breastplate (AT/17)	55 sp	100 sp	240 sp
Breastplate w. greaves (AT/18)	70 sp	125 sp	300 sp
Half Plate (AT/19)	100 sp	200 sp	480 sp
Full Plate (AT/20)	150 sp	300 sp	720 sp

AT/11 OCH AT/12

AT/11 och AT/12 benämns som Half-Hide Plate respektive Full-Hide Plate i Arms Law och får vanligen symbolisera monsters naturligt tjocka bepansrade hud. Det är sällsynt med människogjorda rustningar som skyddar som AT/11 eller AT/12, men spelledaren kan låta dem förekomma, t.ex i rustningar gjorda av drakskinn.

RUSTNINGAR SOM SKYDDAR SOM EN BÄTTRE AT

Tabellen ger priset för de rustningar som skyddar som en annan/bättre rustning. Dessa rustningar är oftast magiska eller tillverkade av skinn från sällsynta varelser (i.e drakar, mumakiler etc). I sällsynta fall kan också en väldigt välbyggd eller välvaderad rustning tillåtas skydda som en högre AT. I de fall där enkla kläder (AT/1) skyddar som avsevärt högre Armor Type (i.e AT/20) är extremt kraftfull, gudalik, magi i omlopp. En sådan rustning är omöjlig att värdera och kan inbringa ett betydligt högre belopp än angivet - om man kan hitta rätt köpare.

Rustningen bärs som...																
	1	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Rustningen skyddar som...	3	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	6	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	7	240	55	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	8	320	195	70	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	9	150	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10	425	255	90	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	11	1045	620	220	175	-	155	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	12	1125	680	240	215	-	195	40	-	-	-	-	-	-	-	-
	13	750	-	-	-	210	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	14	1150	690	245	195	-	220	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	15	1740	1040	380	290	-	280	180	100	-	200	-	-	-	-	-
	16	1840	1100	385	310	-	300	200	120	-	220	20	-	-	-	-
	17	1260	-	-	-	330	-	-	-	250	-	-	-	-	-	-
	18	1920	1150	400	320	-	310	205	125	-	315	-	-	-	-	-
	19	2750	1650	580	460	-	450	360	280	-	400	200	180	-	290	-
	20	3330	2000	700	560	-	550	440	360	-	520	300	280	-	480	200

96-99		The tip of your weapon slashes foe's nose. Minor wound and a permanent scar.	Strike to foe's head breaks skull and causes massive brain damage. Foe drops and dies in 6 rounds.	You cleave shield and arm in half Foe attempts to catch his falling arm. Foe is in shock for 12 rounds then dies.	Slash foe's side. Foe dies in 3 rounds due to internal organ damage. Foe is down and unconscious immediately.	Strike to foe's head destroys brain and makes life difficult for the poor fool. Foe expires in a heap—immediately.
100		Strike severs carotid artery and jugular vein, breaking foe's neck. Foe dies in 6 rounds of agony.	Disembowel foe, killing him instantly. 25% chance your weapon is stuck in opponent for 1 round.	Strike up, in, and across foe's forehead. Destroy foe's eyes. Foe flips onto his back in pain.	Impale foe in heart. Foe dies instantly. Heart is destroyed. 25% chance your weapon is stuck in for 2 rounds.	Very close! Strike to foe's groin area. All vital organs are destroyed immediately. Foe dies after 24 rounds of agony.

SKÖLDAR

SKÖLDTYPER

Target shield har fördelen av att vara lätthanterlig och enkel att ha med sig för en äventyrare. De ger ganska dåligt skydd, men en tränad fäktare kan få rätt schysst DB med en sådan ändå (skill ranks på shield skill ger ju fortfarande samma bonus, oavsett sköldmodell). Det som i listan benämns Normal shield är den vanligast förekommande sköldstorleken bland de fria folken och populärast bland äventyrare. Full Shield är en sköld som egentligen är för stor för de flesta människor att bära omkring på under mer än själva striden, därför används den inte så flitigt av äventyrare och resenärer, men förekommer i armér och under fältslag.

Ytterligare en sköldmodell förekommer i Character & Campaign Law: Wall Shield, men dessa är sällsynta magiska eftersom en Wall Shield är en dörrliknande svårflyttbar tingest som används för att skydda mot pilar i fältslag.



Typ	Multipel	Bonus	Pris
Target shield (5)	x1	0	35 bp
	x8	+5	28 sp
	x20	+10	70 sp
	x80	+15	280 sp
	x200	+20	700 sp
	x300	+25	1050 sp
	x450	+30	1575 sp
Normal Shield (15)	x1	0	55 bp
	x8	+5	44 sp
	x20	+10	110 sp
	x80	+15	440 sp
	x200	+20	1100 sp
	x300	+25	1650 sp
	x450	+30	2475 sp
Full Shield (20)	x1	0	7 sp
	x8	+5	56 sp
	x20	+10	140 sp
	x80	+15	560 sp
	x200	+20	1400 sp
	x300	+25	2100 sp
	x450	+30	3150 sp

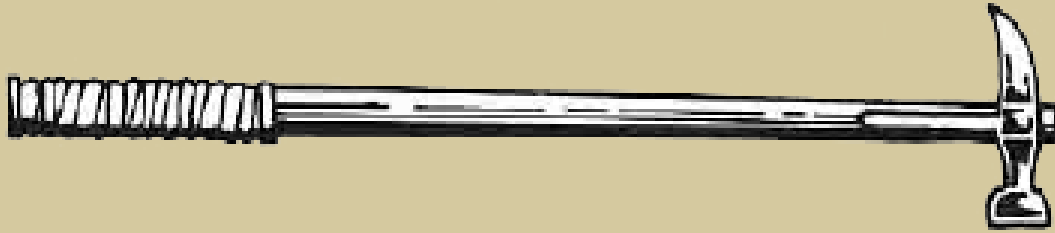


FÖREMÅL

ANTAL MAGISKA FÖREMÅL

Man kan bara ha ett föremål, utöver sköld och rustning som ger magisk DB. T.ex en hjälm eller en ring, men inte både en hjälm och en ring...

Det finns också en begränsning för hur många aktiva magiska föremål man kan bära på sig samtidigt och det antalet är fem (5). Om man har fler än så kommer de svagaste auto-magiskt att sluta fungera.



DB FRÅN FÖREMÅL

Det förekommer ju ringar, bältesspännen och amuletter som ger bonus på DB. I den här listan kan man hitta riktlinjer till priser beroende på vilken typ av föremål och hur hög bonusen är. Om du vill värdera ett föremål som inte finns med i listan så är faktoreterna som avgörs priset av bonusen, föremålets storlek, enkelhet att använda och ta med sig (en ring är t.ex enklare än ett mantelspänne eftersom mantelspännet kräver att du har en mantel på dig) och generalitet (ett rosa diadem har ett lägre värde än en slät guldring).

Föremål	Multipel	Bonus	Pris
Small items worn on body. I.e amulets, earrings, bracelets, cloakpins, beltbuckles etc	x8	+5	80 sp
	x24	+10	240 sp
	x75	+15	750 sp
	x150	+20	1500 sp
	x250	+25	2500 sp
	x320	+30	3200 sp
Rings	x8	+5	88 sp
	x24	+10	264 sp
	x75	+15	825 sp
	x150	+20	1650 sp
	x250	+25	2750 sp
	x320	+30	3520 sp
Cumbersome clothing and items that can be easily dropped or removed. I.e robes, crowns, headbands, gloves etc	x8	+5	72 sp
	x24	+10	216 sp
	x75	+15	675 sp
	x150	+20	1350 sp
	x250	+25	2250 sp
	x320	+30	2880 sp
Handheld items and helms. I.e helms, weapons, staves, rods etc	x8	+5	64 sp
	x24	+10	192 sp
	x75	+15	600 sp
	x150	+20	1200 sp
	x250	+25	2000 sp
	x320	+30	2560 sp

RR FRÅN FÖREMÅL

Det förekommer ju ringar, bältesspännen och amuletter som ger bonus på RR. Vissa av dem ger mot ett eller två realms, vissa ger mot alla realms.

Föremål	Bonus	Mot ett Realm	Mot två Realms	Mot alla Realms
Small items worn on body. I.e amulets, earrings, bracelets, cloakpins, beltbuckles etc	+5	6 sp	9 sp	15 sp
	+10	18 sp	27 sp	45 sp
	+15	40 sp	60 sp	100 sp
	+20	120 sp	180 sp	300 sp
	+25	300 sp	450 sp	750 sp
	+30	500 sp	750 sp	1250 sp
Rings	+5	7 sp	11 sp	18 sp
	+10	21 sp	32 sp	53 sp
	+15	47 sp	70 sp	118 sp
	+20	140 sp	210 sp	350 sp
	+25	350 sp	525 sp	875 sp
	+30	583 sp	875 sp	1458 sp
Cumbersome clothing and items that can be easily dropped or removed. I.e robes, crowns, headbands, gloves etc	+5	55 bp	83 bp	14 sp
	+10	165 bp	248 bp	42 sp
	+15	37 sp	56 sp	93 sp
	+20	110 sp	165 sp	275 sp
	+25	275 sp	413 sp	688 sp
	+30	458 sp	687 sp	1145 sp
Handheld items and helms. I.e helms, weapons, staves, rods etc	+5	5 sp	75 bp	13 sp
	+10	15 sp	225 bp	38 sp
	+15	33 sp	50 sp	83 sp
	+20	100 sp	150 sp	250 sp
	+25	250 sp	375 sp	625 sp
	+30	415 sp	623 sp	1038 sp



Skill bonus Items
När det gäller föremål som ger bonus på skills så måste priset till stor del avgöras av vilken skill det är. T.ex kan ett föremål som ger +20 på Stunned Maneuver i allmänhet betraktas som mer åtråvärt än ett som ger +20 på Cooking. Spelledaren kan använda tabellen på nästa sida som hjälp för att beräkna priserna på sådana föremål, men eftersom olika skills har olika stor användning i olika kampanjer måste en individuell bedömning göras i varje enskilt fall.

DIRECTED SPELLS, OB, BAR OCH BONUS PÅ SKILLS

Priserna nedan är baserade på att bonusen gäller alla OB, Directed Spells och BAR. Om ett föremål endast ger bonus på en vapen- eller besvärjelserkategori bör priset halveras. Om föremålet bara ger bonus på ett vapen- eller en besvärjelse bör priset vara en fjärdedel av det angivna. En Ring som ger +15 på Firebolt kostar då 50 sp.

Föremål	Bonus	OB	D. Spells	BAR	Skills
Small items worn on body. I.e amulets, earrings, bracelets, cloakpins, beltbuckles etc	+5	80 sp	50 sp	45 sp	21 sp
	+10	240 sp	100 sp	90 sp	42 sp
	+15	750 sp	200 sp	270 sp	140 sp
	+20	1500 sp	600 sp	810 sp	420 sp
	+25	2500 sp	1500 sp	2025 sp	840 sp
	+30	3200 sp	2500 sp	3240 sp	1260 sp
Rings	+5	88 sp	55 sp	50 sp	24 sp
	+10	264 sp	110 sp	100 sp	48 sp
	+15	825 sp	220 sp	300 sp	160 sp
	+20	1650 sp	660 sp	900 sp	480 sp
	+25	2750 sp	1650 sp	2250 sp	960 sp
	+30	3520 sp	2700 sp	3600 sp	1440 sp
Cumbersome clothing and items that can be easily dropped or removed. I.e robes, crowns, headbands, gloves etc	+5	72 sp	48 sp	42 sp	18 sp
	+10	216 sp	96 sp	84 sp	36 sp
	+15	675 sp	192 sp	252 sp	120 sp
	+20	1350 sp	576 sp	756 sp	360 sp
	+25	2250 sp	1440 sp	1890 sp	720 sp
	+30	2880 sp	2400 sp	3024 sp	1080 sp
Handheld items and helms. I.e helms, weapons, staves, rods etc	+5	64 sp	45 sp	36 sp	15 sp
	+10	192 sp	90 sp	72 sp	30 sp
	+15	600 sp	180 sp	216 sp	100 sp
	+20	1200 sp	540 sp	648 sp	300 sp
	+25	2000 sp	1350 sp	1620 sp	600 sp
	+30	2560 sp	2250 sp	2592 sp	900 sp

Skill Category	Exempel	Multipel
Academic	Lock lore, administration	x 0,2
Athletic	Acrobatics, climbing	x 0,33
Combat	Stunned maneuver, Feinting	x 1
Concentration	Adrenal moves	x 0,8
Deadly	Ambush, use/remove poisons	x 0,33
General	Leather working, cooking	x 0,2
Magical	Attunement, spell mastery	x 0,8
Medical	Diagnostics, first aid	x 0,33
Outdoor	Riding, beast mastery	x 0,5
Perception	Tracking, sense ambush	x 0,66
Social	Leadership	x 0,33
Subterfuge	Pick locks, stalk & hide	x 0,66

I de fall som ett magiskt föremål ger bonus på flera skills, addera en femtedel (0,2) av kostnaden för varje extra skill. En Ring som ger +20 S&H kostar 317 sp. Om den också ger +20 på Pick Locks adderas (317 x 0,2) 63 sp till priset.

BRUKSFÖREMÅL

Denna tabell är till för bruksföremål med bonus, t.ex äntherhakar som ger bonus på färdigheten grappling hook när de används eller dyrkset som ger bonus utöver den vanliga +5 när de används. De kan, men behöver inte, vara magiska. Priserna kan naturligtvis variera, beroende på tillgänglighet och efterfrågan.

Bonus	Pris
+5	3 sp
+10	6 sp
+15	20 sp
+20	60 sp
+25	150 sp
+30	250 sp
+35	400 sp
+40	500 sp
+45	600 sp
+50	700 sp



SPELL ITEMS

POWER POINT MULTIPLIERS

Föremål som multiplicerar bärarens PP är mycket kraftfulla, framförallt för dem som redan har många PP. Priserna på den här typen av föremål varierar mycket, framförallt beroende på efterfrågan och kunskap. Det ska vara möjligt att hitta föremål långt billigare, ibland till en bråkdel av priset som anges här, men då endast när säljaren inte förstår dess värde. De föremål som endast fungerar för ett speciellt yrke (*t.ex x3 PP multiplier for Sorcerors*) kan under vissa omständigheter vara dyrare än i listan. Använd kolumnen för ett eller två Realms om beställaren specifikt vill ha ett föremål som endast han ska kunna använda.

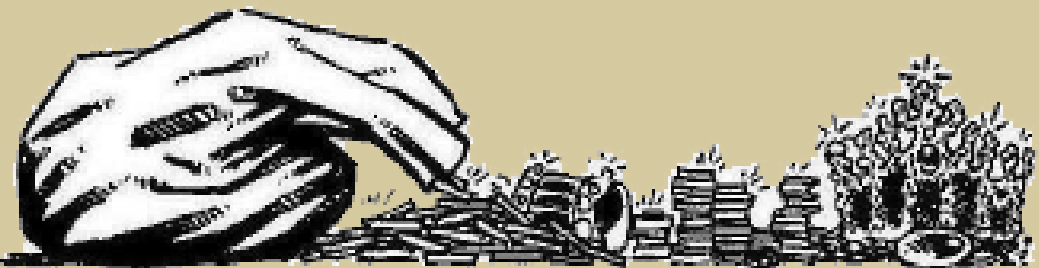


Föremål	PP	Ett yrke	För ett Realm	För två Realms	För alla Realms
Small items worn on body. I.e amulets, earrings, bracelets, cloakpins, beltbuckles etc	x1,5	800 sp	900 sp	1000 sp	1100 sp
	x2	1600 sp	1800 sp	2000 sp	2200 sp
	x3	2400 sp	2700 sp	3000 sp	3300 sp
	x4	3600 sp	4000 sp	4400 sp	4800 sp
	x5	4800 sp	5300 sp	5800 sp	6300 sp
	x6	6000 sp	6600 sp	7200 sp	7800 sp
Rings	x1,5	900 sp	1000 sp	1100 sp	1200 sp
	x2	1800 sp	2000 sp	2200 sp	2400 sp
	x3	2700 sp	3000 sp	3300 sp	3600 sp
	x4	4050 sp	4450 sp	4850 sp	5250 sp
	x5	5400 sp	5900 sp	6400 sp	6900 sp
	x6	6750 sp	7350 sp	7950 sp	8550 sp
Cumbersome clothing and items that can be easily dropped or removed. I.e robes, crowns, headbands, gloves etc	x1,5	760 sp	860 sp	960 sp	1060 sp
	x2	1520 sp	1720 sp	1920 sp	2120 sp
	x3	2280 sp	2580 sp	2880 sp	3180 sp
	x4	3420 sp	3820 sp	4220 sp	4620 sp
	x5	4560 sp	5080 sp	5580 sp	6080 sp
	x6	5600 sp	6200 sp	6800 sp	7400 sp
Handheld items and helms. I.e helms, weapons, staves, rods etc	x1,5	700 sp	800 sp	900 sp	1000 sp
	x2	1400 sp	1600 sp	1800 sp	2000 sp
	x3	2100 sp	2400 sp	2700 sp	3000 sp
	x4	3150 sp	3550 sp	3950 sp	3350 sp
	x5	4200 sp	4700 sp	5200 sp	5700 sp
	x6	5250 sp	5850 sp	6450 sp	7050 sp

POWER POINT ADDERS

Adders är inte lika kraftfulla som PP multipliers. De adderar en fast summa till bärarens normala PP och finns, precis som multipliers, både för olika realms och specifika yrken. I likhet med multipliers kan man höja priset med en kolumn eller två om beställaren vill ha ett föremål som låst till hans yrke. Då man ska sälja föremål som är *keyed to profession* är det däremot svårare att hitta köpare och därmed att få ett bra pris.

Föremål	PP	Ett yrke	För ett Realm	För två Realms	För alla Realms
Small items worn on body. I.e amulets, earrings, bracelets, cloakpins, beltbuckles etc	+5	40 sp	45 sp	50 sp	60 sp
	+10	80 sp	90 sp	100 sp	120 sp
	+15	130 sp	150 sp	170 sp	190 sp
	+20	190 sp	220 sp	250 sp	280 sp
	+25	260 sp	300 sp	340 sp	380 sp
	+30	340 sp	390 sp	440 sp	490 sp
	+35	430 sp	490 sp	540 sp	600 sp
	+40	530 sp	600 sp	610 sp	680 sp
Rings	+5	50 sp	55 sp	65 sp	75 sp
	+10	100 sp	110 sp	130 sp	150 sp
	+15	160 sp	180 sp	210 sp	230 sp
	+20	230 sp	260 sp	300 sp	330 sp
	+25	310 sp	350 sp	400 sp	440 sp
	+30	400 sp	450 sp	510 sp	560 sp
	+35	500 sp	560 sp	630 sp	690 sp
	+40	610 sp	680 sp	720 sp	790 sp
Cumbersome clothing and items that can be easily dropped or removed. I.e robes, crowns, headbands, gloves etc	+5	35 sp	40 sp	45 sp	55 sp
	+10	70 sp	80 sp	90 sp	110 sp
	+15	115 sp	135 sp	155 sp	175 sp
	+20	170 sp	200 sp	230 sp	260 sp
	+25	235 sp	275 sp	315 sp	355 sp
	+30	310 sp	360 sp	410 sp	460 sp
	+35	395 sp	455 sp	515 sp	575 sp
	+40	500 sp	570 sp	640 sp	710 sp
Handheld items and helms. I.e helms, weapons, staves, rods etc	+5	30 sp	35 sp	40 sp	50 sp
	+10	60 sp	70 sp	80 sp	100 sp
	+15	100 sp	120 sp	140 sp	150 sp
	+20	150 sp	180 sp	210 sp	230 sp
	+25	210 sp	250 sp	290 sp	320 sp
	+30	280 sp	330 sp	380 sp	420 sp
	+35	360 sp	420 sp	480 sp	530 sp
	+40	450 sp	520 sp	590 sp	650 sp



SPELL STORING

Det finns tre olika typer av föremål som lagrar besvärjelser: *Daily items*, som innehåller en besvärjelse som kan kastas ett visst antal gånger per dag, vecka eller månad, *Spell Storing items* som bäraren själv kan fylla med en viss mängd besvärjelser och *Single Spell Items* som innehåller en besvärjelse som kan kastas så länge det finns kraft kvar i föremålet.

SINGLE SPELL ITEMS

Dessa kommer i olika former med varierande kapacitet. Ringar är kraftfullast och kan lagra mest antal levels. Därefter kommer amuletter, stavar, käppar och trollspön. Gemensamt för dessa föremål är att när de skapats har en besvärjelse lagts in i dem och den kan ej bytas ut. När kraften (som mäts i antal *Power Points*) i föremålet är slut kan det inte användas igen förrän det laddats upp av någon som har färdigheten *Power Projection* och kan besvärjelsen. Priset i kolumnen 10+ skall adderas en gång till priset för varje level som överstiger 9.

För att ladda upp ett föremål som tömts krävs en person med färdigheten *Power Projection* som dessutom kan kasta besvärjelsen så många gånger som krävs för att fylla föremålet. Priset för en sådan återuppladdning brukar vara 25% av ursprungsvärdet. Priset för ett *Single Spell Item* som inte har några laddningar är 25% av ursprungsvärdet. Runpapper och potions kan förstås inte laddas upp och har inget värde när besvärjelsen är förbrukad.

Föremål	Spell level									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Wand (15)	30	40	50	60	70	80	90	100	110	+10
Rod (45)	90	120	150	180	210	240	270	300	330	+30
Staff (100)	200	250	300	350	400	450	500	550	600	+50
Amulet (150)	300	360	420	480	540	600	660	720	780	+60
Ring (200)	400	480	560	640	720	800	880	960	1020	+80
Potion	8	10	12	15	18	23	28	33	38	+5
Rune paper	5	7	9	12	15	20	25	30	35	+5

Priserna är i silvermynt.

SPELL STORING ITEMS

Dessa föremål kan lagra en viss mängd besvärjelser som bäraren själv lägger in. När besvärjelsen används får den automatiskt en "0"-modifikation, som om den vore förberedd i två ronder. Man kan inte förändra den modifikationen genom att förbereda mer/mindre. Priset avgörs av kapaciteten och storleken på föremålet. I de flesta fall kan endast den som lagt in besvärjelserna använda dem. Om föremålet kan överlåtas till en annan bärare som kan använda besvärjelserna skall priset ökas med 25%.

Kan lagra	Pris
5 PP	25 sp
10 PP	75 sp
15 PP	150 sp
20 PP	225 sp
30 PP	300 sp
40 PP	450 sp

Kan lagra	Pris
50 PP	650 sp
60 PP	900 sp
70 PP	1200 sp
80 PP	1600 sp
90 PP	2000 sp
100 PP	2400 sp

DAILY ITEMS

Den här typen av föremål har etsyts med en beständig besvärjelse som inte kan bytas ut. Besvärjelsen kastas av bäraren med "0"-modifikation, precis som i fallet med *Spell Storing Items* här nedan och kan användas ett visst antal gånger per tidsperiod innan föremålet är temporärt förbrukat.

Daily Item - Spell level										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
60	90	120	150	200	300	400	450	500	550	+50

Intervall	Multipel
Once per year	x 0,3
Once per month	x 0,5
2x/month	x 0,6
3x/month	x 0,7
1x/week	x 0,6
2x/week	x 0,8
3x/week	x 1

Intervall	Multipel
1x/day	x 1
2x/day	x 1,2
3x/day	x 1,5
4x/day	x 1,8
5x/day	x 2
6x/day	x 2,2
7x/day	x 2,5



CONSTANT ITEMS

Detta är föremål som har en spell som är i ständig funktion, t.ex ett par *Gloves of Strength* som konstant ger samma effekt som som en *Strength II* spell. Dessa föremål är ytterst ovanliga och spelledaren måste tänka sig för mer än en gång innan han tillåter t.ex en *Ring of constant invisibility*. Priserna på den här typen av föremål måste variera kraftigt beroende på vilken besvärjelse som ligger på dem. Endast spells som har duration bör kunna göras constant.

Constant Item - Spell level										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
180	270	360	450	600	900	1200	1250	1500	1650	+50

Spells duration	Multipel
1 rnd/lvl	x 1
1 min/lvl	x 0,8
10 min/lvl	x 0,6
1 hr/lvl	x 0,5
10 hr/lvl	x 0,4
24 hours	x 0,3
C	x 0,2

Spell Type	Multipel
BE	N/A
DE	N/A
E	x 1
F	x 1
U	x 1
P	x 0,8
I	x 0,6

FÖREMÅL SOM ÄR LÄTTARE ATT ANVÄNDA

De flesta magiska föremål kräver ett lyckat *Attunement*-slag för att användaren skall kunna aktivera dem. *Scrolls* kräver ett *Runes*-slag för att man ska kunna använda dem. Vid tillverkningen av föremål kan alkemisten bygga in en viss intelligens i föremålet som gör att man mer intuitivt kan använda dem, detta motsvaras av en speciell bonus på Attunement/Runes för just det föremålet. Priset för en sådan bonus består dels i en fast kostnad, dels i en procentuell kostnad, baserad på föremålets grundpris. Nedan finns prisökningen för en sådan bonus.

Bonus	Pris
+10	10 sp
+20	40 sp
+30	80 sp
+40	120 sp
+50	130 sp

Bonus	Pris
+60	140 sp
+70	150 sp
+80	160 sp
+90	170 sp
N/A *	250 sp

* N/A symboliserar i det här fallet ett föremål som användaren aldrig behöver slå för

BÖCKER (SPELLS ELLER HELA LISTOR)

Ibland kan man hitta böcker från vilka man kan lära sig en eller flera spell lists. Typ av lista och nivå (lvl) avgör priset. I de allra flesta fall kan inte non-spell users lära sig listor från böcker.

Typ, pick	Pris
Open, A-pick	20 sp
Open, B-pick	60 sp
Open, D-pick	180 sp
Closed, A-pick	25 sp
Closed, B-pick	75 sp
Closed, D-pick	225 sp

Typ, pick	Pris
Base, A-pick	30 sp
Base, B-pick	90 sp
Base, D-pick	270 sp
Arcane, A-pick	40 sp
Arcane, B-pick	120 sp
Arcane, D-pick	360 sp

Tabellen nedan ger den ungefärliga tid det tar att lära sig en lista från en bok. Tiden är räknad i dagar och ska multipliceras den spell level man vill lära sig till. Exempel: Nicloc, en lvl 3 Warrior Mage köper en bok med listan Essence Perceptions, A-pick. Det är en Open Essence lista. Om Nicloc spenderar 18 dagar har han lärt sig listan till lvl 3. Om han spenderar 30 dagar har han lärt sig den till lvl 5, dvs hela A-picket.

Realm	Spell type				
	Open	Closed	Base, own	Base, other	Arcane
Non spell user	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Semi	6 days	12 days	3 days	N/A	N/A
Hybrid	2 days	6 days	1 day	12 days	15 days
Pure	2 days	6 days	1 day	10 days	20 days
Arcane	2 days	6 days	1 day	8 days	3 days

FÖREMÅL SOM LÅTER BÄRAREN ANVÄNDA SPELL LISTS

Det finns föremål som ger bäraren förmågan att kasta spells från en viss lista, ibland med hjälp av egna power points (värdelöst för dem som inte har några) och ibland med hjälp av i föremålet ”inbyggda” power points. Priset på ett sådant föremål avgörs av vilken typ av lista det gäller, hur högt bäraren får använda listan samt hur många PP som föremålet har inbyggt.

Typ, level	Pris
Open, up to lvl 5	150 sp
Open, up to lvl 10	300 sp
Open, up to lvl 20	600 sp
Closed, up to lvl 5	175 sp
Closed, up to lvl 10	350 sp
Closed, up to lvl 20	700 sp

Typ, level	Pris
Base, up to lvl 5	200 sp
Base, up to lvl 10	400 sp
Base, up to lvl 20	800 sp
Arcane, up to lvl 5	225 sp
Arcane, up to lvl 10	450 sp
Arcane, up to lvl 20	900 sp

ANTAL ”INBYGGDA” POWER POINTS

I ovanstående föremål kan finnas inbyggda power points som får utnyttjas varje dag. Föremålet återhämtar sig normalt under en 24-timmars period, så från att den sista power pointen är använd behöver det gå ett dygn innan föremålet på nytt kan brukas. Priset i nedanstående tabell adderas till föremålets pris.

Inbyggda PP	Pris
5 PP	50 sp
10 PP	150 sp
15 PP	300 sp
20 PP	450 sp
25 PP	650 sp

Inbyggda PP	Pris
30 PP	900 sp
35 PP	1200 sp
40 PP	1500 sp
45 PP	1750 sp
50 PP	2000 sp

STORLEK

Storleken har betydelse. Ett föremål som är lätt att bära på sig (t.ex en ring) är både mer eftertraktat och svårare att skapa. Modifikationerna i nedanstående tabell kan användas för att visa på skillnaderna mellan t.ex magiska ringar och magiska stavar. För riktigt dyra föremål blir skillnaden ganska stor, men det är också i rimlighetens namn, då de flesta hellre bär en magisk ring än en magisk stav (som ju upptar åtminstone en hand och kan vara ganska otymplig att få med sig).

Storlek	Multipel
Kan ej bäras med handkraft	x 0,5
Klädedräkt eller otympligt föremål	x 0,8
Stav (eller motsvarande), ca 1.8 m	x 0,9
Käpp (eller motsvarande), ca 1 m	x 1
Spö (eller motsvarande), ca 30 cm	x 1,1
Amulett eller motsvarande	x 1,2
Ring	x 1,3





A COMPLETE PRICELIST: MAGIC ITEMS,
GADGETS AND GEAR FOR THE
PROFESSIONAL ADVENTURER

