



Obchodník

Prastaré a mocné je řemeslo obchodu, jen to s tím bohatnutím nesmíte přehánět, abyste neodvrátily klientelu.

Znalost cen

Obchodník zná ceny všeho, a u čeho ji nezná, to dokáže přiměřeně ocenit. Před hrou obdržíš souhrn výrobních cen všech běžných komodit, ostatní věci dokážeš odhadnout s přesností ± 5 valounků. (Sežeň si ORGa či se zeptej mimoherně výrobce.) Toto se netýká magických a zvláštních schopností předmětů a předmětů unikátních.

Odhalení šmejdu a padělků

Dokážeš poznat složení šperků. Na zadní straně průvodky šperku je zapsáno **kódované složení** - zašifrovaný zápis všech použitých kamenů či surovin. Nejprve je značku kovu, který je na povrchu šperku a jeho množství (např. „L2“ = dvě jednotky zlata). Stejným jsou zapsány popiš další použité kovy. Pak jsou opět tajnými značkami výčet drahých kamenů (např. „AA“ jsou dva safíry). Je-li některý z kamenů prasklý, příslušné písmenko je podtržené. Značky kovů jsou: Stříbro - T, Zlato - L, Mithril - H; a kamenů: Korund - O, Safír - A, Rubín - U, Smaragd - M, Diamant - I.

Lstivý obchod

Obchodník může jednou za hodinu použít tuto schopnost, jež ho opravňuje při obchodu s očividně bohatou osobou zvednout výslednou cenu o 1/5 dohodnuté částky a cíl to musí akceptovat (byl usmlouván).

Nákup a prodej v cizině

Obchodník má kontakt na spolehlivé a dobře zásobené obchodní partnery na druhé straně Prokletého (podzemního) města. Vyslat za nimi karavanu sice něco málo stojí, ale kde prodat co jsme výhodně koupily a výhodně nakoupit co ve městě není k sehnání.

Obchodování s cizinou

S cizinou se obchoduje tak, že vypravíš karavanu s částí svého majetku a pokyny jak s ním naložit (co koupit) a ta se ti po nějaké době vrátí s nákupem. Karavany jsou představovány obálkou; do ní vlož věci a objednávku, zaplať cenu vypravení, natáhni minutku a čekej. Až minutka zazvoní, hoď si kostkou jestli se cestou karavaně něco nestalo a co dojde můžeš si vyměnit podle směnných ceníků (budou dodány před začátkem, stejně jako tabulka událostí) a svojí objednávky zboží v obálce. Svou objednávku musíš pokud možno dodržet, i kdyby se mezitím situace na městském trhu změnila. Pak si znovu hoď, co se karavaně stalo cestou zpět.





Pokud na to máš, můžeš mít a vysílat více karavan. (Na druhou obálku si poznamenej čas vyslání). Pokud jedna karavana dožene jinou, může jí dovézt jiné/nové pokyny.

Karavany

Na obálce karavany, si zaznamenávej její typ, složení, rychlost, nosnost a cenu vypravení a další vlastnosti a seznam jejich vylepšení.

Karavany si můžeš ve stanici normálně vyrábět a vylepšovat tím, že zahodíš jejich složení. Pokud ti již bude nějaká karavana ve stáji překážet, můžeš ji rozpustit. Musíš zaplatit cenu za vypravení a výměnou obdržíš její složení.

Složení je seznam věcí, ze kterých se karavana skládá. **Rychlost** je doba, za kterou se karavana vrátí s nákupem. **Nosnost** je počet komodit, které karavana uveze. Nesmí být překročena cestou tam, ani zpět. Komoditou rozumíme 5 surovin(i obilí, masa, či výdřev) nebo 5 bylinek nebo jeden libovolný výrobek (včetně zbraní apod.). Zvířata je možno převážet až po příslušném vylepšení. Lidi také, ale nepočítají se jako komodita. Karavana uveze libovolné množství valounků či drahokamů. **Cena** udává valounky, které musíš zaplatit za vypravení karavany. Cenu lze platit i v jídle (mase, obilí), jedna k jedné.

Typy karavan

Volská - Složení: 2x Vůl + Vůz **Rychlost:** 25 **Nosnost:** 6 **Cena:** 7

Koňská - Složení: 2x Kůň + Vůz **Rychlost:** 20 **Nosnost:** 5 **Cena:** 7

Pěší - Složení: Bařoh **Rychlost:** 20 **Nosnost:** 1 **Cena:** 3

Jízdní - Složení: Kůň + Bařoh **Rychlost:** 15 **Nosnost:** 2 **Cena:** 5

Vylepšení karavan

Karavany lze různě vylepšovat a posilovat, což jim dává různé vlastnosti, či je jinak zlepšuje. V závorce jsou vždy uvedeny potřeby na vylepšení, za pomlčkou typy, pro které lze vylepšení použít. Kostlivci materiál na karavany i vylepšení kupují od řemeslníků města, je-li to možné. Určitě se dají vymyslet i vylepšení, která zde nejsou uvedená.

Jednorázová vylepšení - zmizí po návratu, zaplat' při vyslání karavany

Spěšná karavana (lektvar hyperaktivity)

Karavana se vrátí již o 10 minut dříve, ale nesmí do konce hodiny znovu vyjet.

Posílení (2x ehar)

Karavana uveze dvojnásobně komodit, ale nesmí do konce hodiny znovu vyjet.

Zásobení (jedno vydatné jídlo z krčmy)

Karavana se vrátí o 10 minut později, ale uveze dvojnásobek.

Požehnání (požehnání výrobě od kněze)

Karavana může dovést o 2 komodity více.

Krytí (dýmavnice od pyrofora)

Karavana se může vyhnout jednomu přepadení.

Léčení (2x jitrocelová tinktura)

Karavana se může vyhnout následkům nehody či přepadení.





Dlouhodobá vylepšení - Každé může být na jednu karavanu použito jen jednou. Vylepšení a zvýšení ceny vypravení zapiš na karavanu. Složení dlouhodobého vylepšení se připisuje ke složení karavany.

Čtyřspřeží (*zdvojnásobení počtu všech zvířat v karavaně*); +2

Karavana je o 5 minut rychlejší.

Velká karavana (*zdvojnásobení celého složení*); +3

Karavana uveze dvojnásobně komodit.

Handlířská výbava (*klec, lano, síť*); +1

Je možno převážet zvěř. Jedno zvíře je jedna komodita.

Ozbrojená karavana (*jednoruční zbraň, kožená zbroj, střelná zbraň*); +2

Může zabránit přepadení. Možno použít víckrát na jednu karavanu.

S lékařem (*pálenka, jitrocelová tinktura, komplex vitamínů*); +1

Sníží ztráty při přepadení karavany.

Cestovní kočár (*2 koně, vůz, 2 kůže*); +5

Umožňuje vycestovat se skupinou až 3 hráčů.

Povinné potřeby: *minutka, papíry a obálky na karavany, tužku, hodinky!*

Doporučené potřeby: *Měšce, mince, počítadlo, blok, váhy...*

