


# Kapitel 5 - Ausrüstung

Alle gelisteten Preise sollten (da "gebraucht") halbiert werden, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. verkauft werden. Zur groben Orientierung gibt es die Angabe ()<sup>1</sup>, ob man eine Ware in (D)örfern oder Handelsposten, erst in (K)leinstädten oder vermutlich nur in (G)roßstädten erwerben kann. Anderes gibt es nur in (E)lfen- oder (Z)wergensiedlungen.

Schlechte Warenqualität halbiert den Preis, während besonders gute Qualität ihn verdoppelt.

**1 GOLD = 10 SILBER = 100 KUPFER**

## Waffen

| WAFFEN                   | WB    | BESONDERES                                     | HA | PREIS |
|--------------------------|-------|------------------------------------------------|----|-------|
| Axt                      | +1    |                                                | D  | 6GM   |
| Armbrust, leicht (2h)    | +2    | Initiative -2                                  | D  | 8GM   |
| Armbrust, schwer (2h)    | +3    | Initiative -4, Gegnerabwehr -2                 | K  | 15GM  |
| Bihänder (2h)*           | +3    | Initiative -2, Gegnerabwehr -4                 | D  | 10GM  |
| Bogen, Elfen- (2h)*      | +3    | Initiative +1                                  | E  | 75GM  |
| Bogen, Kurz- (2h)        | +1    | Initiative +1                                  | D  | 6GM   |
| Bogen, Lang- (2h)*       | +2    | Initiative +1                                  | K  | 10GM  |
| Dolch                    | +0    | Initiative +1                                  | D  | 2GM   |
| Flegel                   | +2    | Initiative -2                                  | D  | 8GM   |
| Hammer                   | +1    | Gegnerabwehr -1                                | D  | 7GM   |
| Hellebarde (2h)**        | +2    | Initiative -2; typische Stadtwachenwaffe       | K  | 4GM   |
| Kampfstab (2h)**         | +1    | Zielzauber +1                                  | D  | 5SM   |
| Keule**                  | +1    |                                                | D  | 2SM   |
| Lanze**                  | +1/+4 | Nur im Trab (WB+1) oder Galopp (WB+4)          | K  | 2GM   |
| Schlachtbeil (2h)*       | +4    | Initiative -6, Gegnerabwehr -4                 | G  | 20GM  |
| Schlachtgeißel***        | +3    | Initiative -4, Gegnerabwehr -4                 | K  | 16GM  |
| Schlagring               | +0    | wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus   | K  | 1GM   |
| Schleuder                | +0    | Distanzmalus -1 pro 2m                         | D  | 1SM   |
| Schwert, Breit-          | +1    | Gegnerabwehr -2                                | D  | 8GM   |
| Schwert, Kurz-           | +1    | Werte gelten auch für Krummsäbel               | D  | 6GM   |
| Schwert, Lang-           | +2    | Werte gelten auch für Krummschwerter           | D  | 7GM   |
| Speer****                | +1    | sowohl für Nah- als auch Fernkampf             | D  | 1GM   |
| Streitaxt (2h)           | +3    | Initiative -2                                  | D  | 7GM   |
| Streithammer (2h)        | +3    | Initiative -4                                  | D  | 6GM   |
| Streitkolben/Morgenstern | +1    | Gegnerabwehr -1                                | D  | 7GM   |
| Waffenlos                | +0    | Gegnerabwehr +5                                | -  | -     |
| Wurfmesser               | +0    | Distanzmalus -1 pro 2m; auch Nahkampf geeignet | D  | 2GM   |
| Zwergenaxt (2h)          | +3    | Initiative -1, Gegnerabwehr -2                 | Z  | 60GM  |

\*: Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich

\*\*: zerbricht bei Schlagen-Patzer

\*\*\*: Bei Schlagen-Patzer trifft Angreifer sich selbst (Patzer ausgeschlossen) \*\*\*\*: zerbricht bei Schießen-Patzer

# Rüstung

| RÜSTUNGEN            | PA | BESONDERES    | 🏠 | PREIS |
|----------------------|----|---------------|---|-------|
| Kettenpanzer         | +2 | Laufen -0,5m  | K | 10GM  |
| Lederschienen*       | +1 | an Arm & Bein | D | 4GM   |
| Lederpanzer**        | +1 |               | D | 4GM   |
| Metallhelm           | +1 | Initiative -1 | D | 6GM   |
| Plattenarmschienen   | +1 | Laufen -0,5m  | K | 7GM   |
| Plattenbeinschienen  | +1 | Laufen -0,5m  | K | 8GM   |
| Plattenpanzer**      | +3 | Laufen -1m    | K | 50GM  |
| Robe                 | +0 |               | D | 1GM   |
| Robe (runenbestickt) | +0 | Aura +1       | K | 8GM   |
| Schild, Holz-***     | +1 |               | D | 1GM   |
| Schild, Metall-      | +1 | Laufen -0,5m  | D | 8GM   |
| Schild, Turm-        | +2 | Laufen -1m    | K | 15GM  |

\* : hierbei handelt es sich um Arm- **und** Beinschienen

\*\* : Für Reittier Preis x 3

\*\*\* : zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

| AUF REISEN                  | 🏠 | PREIS |
|-----------------------------|---|-------|
| Angelhaken und Schnur       | D | 2SM   |
| Bärenfalle (Schlagen 30)    | K | 10GM  |
| Decke, dicke Reise-         | D | 5SM   |
| Karren (2 Räder)            | D | 15GM  |
| Kletterausrüstung           | D | 1GM   |
| Kompass                     | K | 35GM  |
| Kutschfahrt (Tag)           | K | 15SM  |
| Ruderboot (2 Mann)          | D | 25GM  |
| Schiffspassage (pro Tag)    | K | 1SM   |
| Seil (10m)                  | D | 1GM   |
| Rucksack                    | D | 2GM   |
| Tagesration (3 Mahlzeiten*) | D | 5SM   |
| Umhängetasche               | D | 5SM   |
| Wagen (4 Räder)             | D | 35GM  |
| Wasserschlauch (5 Liter)    | D | 5SM   |
| Zelt (2 Mann)               | K | 4GM   |

| DIVERSES                | 🏠 | PREIS |
|-------------------------|---|-------|
| Brechstange (WB +1)     | D | 15SM  |
| Dietrich                | K | 1GM   |
| Handschellen*           | K | 8GM   |
| Holzwürfel (sechseckig) | D | 2KM   |
| Kartenspiel             | K | 1GM   |
| Werkzeugset             | K | 5GM   |

\*: Erwachsener benötigt 3 pro Tag


\*: Preis für beide Schlösser extra ermitteln


|                              |   |      |
|------------------------------|---|------|
| Heilkraut*                   | D | 25SM |
| Holzbecher                   | D | 2SM  |
| Lederbecher                  | D | 1SM  |
| Metallkrug                   | D | 1GM  |
| Parfüm** (50x benutzbar)     | K | 5GM  |
| Pergamentblatt               | D | 5SM  |
| Pfeife                       | D | 5SM  |
| Rauchkraut (5 Pfeifenköpfe)  | D | 1SM  |
| Sack                         | D | 8SM  |
| Sanduhr                      | K | 10GM |
| Seife (1 Stück)              | D | 5SM  |
| Tinte (reicht für 50 Seiten) | D | 2GM  |
| Tee (10 Tassen)              | D | 5KM  |
| Topf/Pfanne                  | D | 1GM  |
| Waffenpaste***               | K | 5SM  |

\*: Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt

\*\* : Gibt 4 Stunden lang +1 auf Proben sozialer Interaktion mit anderem Geschlecht

\*\*\*: Macht WB+1; hält W20 Nahkampfangriffe bzw. reicht für W20 Fernkampfgeschosse

| BELEUCHTUNG                |  | PREIS |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Brennholz (Bündel)         | D                                                                                   | 1KM   |
| Blendlaterne               | D                                                                                   | 8GM   |
| Fackel (brennt 2h; WB+1)   | D                                                                                   | 1KM   |
| Feuerstein & Zunder        | D                                                                                   | 5KM   |
| Kerze, Wachs- (brennt 10h) | D                                                                                   | 2KM   |
| Kerze, Talg- (brennt 6h)   | D                                                                                   | 1KM   |
| Laterne                    | D                                                                                   | 5GM   |
| Laternenöl (brennt 4h)     | D                                                                                   | 5KM   |

| SCHLÖSSER              |  | PREIS |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Einfach (SW: 0)        | D                                                                                   | 1GM   |
| Gut (SW: 2)            | D                                                                                   | 5GM   |
| Solide (SW: 4)         | K                                                                                   | 10GM  |
| Meisterarbeit (SW: 8)  | K                                                                                   | 50GM  |
| Zwergenarbeit (SW: 12) | G                                                                                   | 250GM |

SW = Schloss-Wert (siehe Seite 93)

# Dienstleistungen

| "Gesellschaft"        | K     | 5+ SM     |
|-----------------------|-------|-----------|
| Kelch Wein            | D     | 2KM       |
| Krug Bier             | D     | 1KM       |
| Mahlzeit* im Gasthaus | D     | 5KM - 5SM |
| UNTERBRINGUNG         | PREIS |           |
| Stallplatz            |       | 5KM       |
| Gemeinschaftsraum     |       | 2KM       |
| Zimmer (pro Person)   |       | 2SM - 2GM |

\*: Erwachsener benötigt 3 pro Tag



| IM TEMPEL                     | PREIS  |
|-------------------------------|--------|
| Allheilung (Zauberspruch)     | 100GM* |
| Anhänger mit heiligem Symbol  | 1GM    |
| Heiltrank (heilt W20 LK)      | 10GM   |
| Heilzauber (Preis pro 1LK)    | 1SM*   |
| Verbandszeug**                | 1SM    |
| Weihwasser (1/2 Liter)        | 1SM    |
| Wiederbelebung (Zauberspruch) | 500GM* |

\*: Als Spende nötig, wenn SC unbekannt/unbeliebt

\*\* : Verschlaufen +1 oder natürl. Heilergebnis +1

| MAGISCHE DIENSTE             | PREIS          |
|------------------------------|----------------|
| Mag. Ggst. identifizieren    | 5GM            |
| Mag. Trank identifizieren    | 5SM            |
| Zauberdienst (z.B. Teleport) | Spruchkosten/2 |

## Tiere

| REITTIERE                 | 🏠 | PREIS  |
|---------------------------|---|--------|
| Kamel (in Wüstenregionen) | K | 175GM  |
| Pony                      | D | 30GM   |
| Reitpferd                 | D | 75GM   |
| Reitkeiler*               | Z | 500GM  |
| Sattel/Satteltasche       | D | 5+/4GM |
| Schimmerross**            | E | 1000GM |
| Schlachtross              | K | 400GM  |

\*: Settingoption: Zwergische Alternative statt Ponys

\*\* : Settingoption: Edel, lässt nur Elfen auf sich reiten

| TIERE                 | 🏠 | PREIS |
|-----------------------|---|-------|
| Esel                  | D | 8GM   |
| Huhn                  | D | 2KM   |
| Hund                  | D | 1GM   |
| Jagdfalke             | K | 500GM |
| Katze                 | D | 1SM   |
| Kuh                   | D | 10GM  |
| Ochse                 | D | 15GM  |
| Schaf                 | D | 2GM   |
| Schwein               | D | 3GM   |
| Singvogel (mit Käfig) | K | 5GM   |

## Gebäude

| UNTERKUNFT ERRICHTEN                   | PREIS                |
|----------------------------------------|----------------------|
| 1m Holzpalisade (3m hoch)              | 5GM                  |
| 1m Holzzaun (1m hoch)                  | 2GM                  |
| 1m Steinmauer (3m hoch)                | 15GM                 |
| Glasfenster                            | 25GM                 |
| 1m <sup>2</sup> Land (sofern käuflich) | 25GM                 |
| Festung (1 Etage; Stein)               | 250GM/m <sup>2</sup> |
| Haus (1 Etage; Fachwerk)               | 20GM/m <sup>2</sup>  |
| Haus (1 Etage; Holz)                   | 25GM/m <sup>2</sup>  |
| Haus (1 Etage; Stein)                  | 50GM/m <sup>2</sup>  |
| Tor                                    | 60GM                 |
| Tür, einfach                           | 5GM                  |
| Tür, verstärkt                         | 20GM                 |

---

Revision #4

Created 22 October 2019 11:57:55 by Jolly

Updated 19 November 2019 15:25:25 by Jolly