


# 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
Angellaken und Schmirgel	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

\*: Erwachsener benötigt 3 pro Tag

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

\*: Preis für beide Schlösser extra ermitteln


## Ausrüstung


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