

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 (H), 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	🏠	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
Angellake und Leinwand	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

Ausrüstung

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 Nahkampfgriffe 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 ² Land (sofern käuflich)	25GM
Festung (1 Etage; Stein)	250GM/m ²
Haus (1 Etage; Fachwerk)	20GM/m ²
Haus (1 Etage; Holz)	25GM/m ²
Haus (1 Etage; Stein)	50GM/m ²
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