

Preisliste

Inhalt

Seite	
1	Einleitung
1	Zeichenerklärung
2	Maße und Gewichte
2	Währungen
3	Banken, Aktien, Geldgeschäfte
5	Waffen und Rüstungen
7	Kleidung und Stoffe
9	Spielzeug, Schmuck und Accessoires
9	Edelsteine
10	ungeprägte Metalle
10	weitere Werkstoffe
10	Körperpflege
11	Löhne
12	Ausgaben und Lebensstile (laufende Kosten)
14	Feste, Feiern, Bankette
14	Mieten
14	Reit-, Zug- und dergleichen Tiere
16	Tierbedarf, Zubehör, Sättel, Futter
16	Fahrzeuge
17	Sklaven
17	Schlacht- und Milchvieh
17	Nahrungs- und Genußmittel
19	in der Taverne
20	Reisebedarf
21	Reise und Transport
22	Bestechungsgelder
22	Gefäße und Behälter
23	Seile, Netze, Ketten
23	Beleuchtung und Heizung
23	Werkzeug
24	Schreibwaren, Feinmechanik, Optik
25	magische Artefakte
26	Möbel
26	Koch- und Eßgeschirr
27	Hausbau und Häuser
28	Burgenbau
29	Schiffe und Schiffsgeschütze
30	Musikinstrumente

Anhang: Preisliste für Alchimikalien, Elixiere, Tränke und haltbare Zubereitungen von Kräutern

Die folgende Liste soll die Preise für möglichst alle gängigen Waren und Dienstleistungen in Aventurien enthalten, zudem Löhne und Lebenshaltungskosten. Die Preise beruhen zwar grundsätzlich auf Angaben aus verschiedenen Spielhilfen, wurden aber vielfach abgewandelt, weil "offizielle" Angaben mir unverhältnismäßig erschienen (z.B. kostete in der offiziellen Preisliste aus der alten Kreaturenbox eine maßgeschneiderte Hose nur so viel wie ein Quadratmeter Stoff). Sollten trotzdem Ungereimtheiten auffallen, so kann natürlich jede/r Meister/in die Preise und Löhne nach eigenem Ermessen abändern. Ich gehe beim Abschätzen der Preise von einer Welt aus, in der ungelernete oder unterprivilegierte Arbeitskräfte (Tagelöhner, Knechte, Gesellen) fast kostenlos sind. Hochwertige Handwerksprodukte sind dagegen teuer, weil die Gilden die Preise künstlich hoch halten und weil nur wenige Spezialisten sie herstellen können. Teuer sind außerdem seltene, schwer erhältliche Rohstoffe (Edelsteine, viele Kräuter und Gewürze) und Waren, bei denen die Nachfrage hoch und das Angebot relativ gering ist (Pferde - die Zucht ist langwierig, der Verbrauch ist hoch, zumal im Krieg; Honig - als Heilmittel und Opfergabe begehrt, aber Imkerei ist sehr zeitaufwendig und der Ertrag gering). Teuer werden Waren auch durch weite Transportwege mit Verlusten (Piraterie, Räuber, Bruch, Fäulnis im Regen), hohen Transportkosten und Zöllen. Die üblichen Handelswege verlaufen zur See in Küstennähe und landeinwärts auf Flüssen. Vieh wird über große Strecken getrieben (z.B. Schlachtvieh von Weiden nach Gareth). Karawanen oder Ochsenkarren verkehren nur da, wo es keine andere Transportmöglichkeit gibt. Diese Überlegungen haben erheblichen Einfluß auf die Preise: In Gareth, das man nicht über Flüsse erreichen kann, sind Importwaren wie Seide oder Tee allein wegen der Transportkosten schon teurer als in Rommilys am Darpat, das von Al'Anfa und Thalusa ebensoweit entfernt ist. **Die Preise auf dieser Liste sollen, wenn nicht anders angegeben, in einer Handelsstadt an einem Fluß im Mittelreich gelten (Punin, Elenvina, Rommilys).** In abgelegenen Gebieten sind die Waren teurer (bis zum Zehnfachen), in den Herkunftsländern billiger - vielleicht kosten sie die Hälfte, vielleicht nur ein Zehntel. Auch sind in Küstenstädten (Havena, Beilunk, Perricum) Importwaren billiger als im Landesinneren. Natürlich werden Waren nur dorthin transportiert, wo man mit Nachfrage rechnen kann; wo ein Produkt praktisch nie nachgefragt wird, wird man es also nicht angeboten bekommen (Seide in Trallop, Bosparanjer in Gerasim, Premer Feuer in Baliho, Thonnys in Unau) - in seltenen Fällen mag man in Pfandleihhäusern fündig werden, in anderen Ländern wird manchmal Beutegut aus Plünderungen verkauft. Ich gehe weiterhin davon aus, daß im Mittelreich der Ackerbau die Lebensgrundlage der Bevölkerung darstellt und daß Fleisch verhältnismäßig teuer ist. Auch werden neumodische Luxuswaren wie Bücher, Parfum oder Glas kaum oder gar nicht vor Ort hergestellt und müssen importiert werden; sie sind selten und um so teurer. Das Existenzminimum veranschlage ich mit einem Heller pro Tag und Person (zwei Schalen Roggengrütze oder Bohnensuppe, Schlafplatz in der Scheune). Helden sollten bedenken, daß nicht alle Waren frei verkäuflich sind; manche sind verboten (Gifte, Rauschgifte, Nachschlüssel) oder Adligen, Kriegerern oder Geweihten vorbehalten (Purpur, Zweihänder, ...), was sie wiederum teurer macht. In anderen Ländern mit anderen Gesetzen kosten manche dieser Waren nur die Hälfte bis ein Zehntel. Die Preise beziehen sich auf neuwertige Waren von durchschnittlicher bis guter Qualität; Meisterwerke oder Luxusausführungen sind teurer, schlechtere Produkte billiger. Andererseits versuchen viele Händler, minderwertige Waren (die für den Unkundigen ganz passabel aussehen mögen) zu hohen Preisen loszuschlagen. Wer sich die Waren zu diesen Preisen nicht leisten kann, der gehe zum Trödler, zur Gebrauchtwarenhändlerin, zur Hehlerin oder zu einem Pfandhaus, wie es viele AventurierInnen tun, und kaufe dort billigere Waren. Die angegebenen Preise sind ohnehin nur als Richtwerte zu verstehen, es kann gefeilscht werden. Außerdem beeinflussen Angebot und Nachfrage die Preise (in einer belagerten Stadt steigen beispielsweise die Nahrungsmittelpreise; zur Zeit des großen Turniers erhöhen in Gareth die Herbergen ihre Preise; während des Khomkrieges sanken in Al'Anfa wegen des großen Angebots die Preise für Sklaven ins Bodenlose; eine Händlerin, die mit reichlich horasischen Glaswaren zur festumter Warenmesse gefahren ist und nicht alles zu guten Preisen losschlagen kann, wird den Rest lieber relativ billig verkaufen, als ihn zurück nach Hause zu bringen; usw.). Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß man nicht jede Ware und Dienstleistung überall und jederzeit bekommt. Auf Gewichtsangaben verzichte ich weitgehend; es möchte doch bitte jeder Held selbst darauf kommen, daß man mit Schmiedewerkzeug, ein paar Eisenbarren und einem kleinen Amboß im Rucksack nicht wandern kann, bzw. daß auch das stärkste Pferd zusammenbricht, wenn außer einer stämmigen Kriegerin mit Helm, Kettenhemd und Schwert auch noch ein Andergaster, ein Zelt, Proviant und Wasser für zwei Wochen und ein Fäßchen Premer Feuer auf es drauf gepackt werden.

Der Preis einer Ware, die vom Hersteller zum Käufer transportiert wird, steigt an jeder zollpflichtigen Grenze um ca. 10% sowie um weitere ³10% pro 200 Meilen Transport zur See, ³20% pro 200 Meilen Transport auf gut ausgebauten gepflasterten räuberfreien Straßen oder auf Flüssen und ³50% pro 200 Meilen Transport durch schwieriges Gelände.

Zeichenerklärung: + heißt verboten; (+) heißt bestimmten Personengruppen vorbehalten (z.B. Adlige, Geweihte, Krieger); ³ heißt, daß der angegebene Preis sich auf die billigste Ausführung des Produkts bezieht (ungefärbter Stoff, unmöbliertes Zimmer, roh gezimmerter Stuhl, ...); D = Dukat(en), S = Silbertaler, H = Heller, K = Kreuzer

Maße und Gewichte

Längenmaße:	1 Finger	=	2 cm
	1 Spann	=	20 cm
	1 Schritt	=	1 m
	1 Meile	=	1 km
Flächenmaße:	1 Rechts Spann	=	20 x 20 cm
	1 Rechtschritt	=	1 m ²
	1 Platz	=	25 x 25 m
	1 Acker	=	1 Hektar (100 x 100 m)
	1 Reichtmeile	=	1 km ²
	1 Land	=	4 km ²
Hohlmaße:	1 Hohlfinger (Flux)	=	8 cm ³
	1 Schank (Viertelmaß)	=	0,2 l
	1 Maß	=	0,8 l
	1 Hohlspann (Urn)	=	8 l
	1 Faß	=	80 l
	1 Ox	=	960 l
Gewichte:	1 Gran	=	0,04 g
	1 Karat	=	0,2 g
	1 Skrupel	=	1 g
	1 Unze	=	25 g
	1 Stein	=	1 kg
	1 Quader	=	1000 kg

Währungen

(kursiv = Währung von mir erfunden)

Land	Währung	Nennwert in Silbertalern	Wechselkurs in Silbertaler (vor Gebühren)	Material
Al'Anfa	Dublone	20	20	Gold
Al'Anfa	Oreal	1	1	Gold-Kupfer-Leg.
Al'Anfa	Schilling	1	1	Gold-Silber-Leg.
Al'Anfa	kleiner Oreal	1/2	1/2	Gold-Kupfer-Leg.
Al'Anfa	Dirham	1/100	1/100	Kupfer
Bornland	Batzen	10	10	Gold
Bornland	Groschen	1	1	Silber
Bornland	Deut	1/10	1/10	Messing
Amazonen	Amazonenkrone	12	12	Gold
Kalifat	Marawedi	20	20	Gold
Kalifat	Zechine	2	2	Silber
Kalifat	Muwlat	5/100	5/100	Kupfer
Kalifat (alt, ungültig)	Denar	2	2	Silber
Kalifat (alt, ungültig)	Shekel	2	2	Silber
Kalifat (alt, ungültig)	Piaster	120	10	Goldbronze
Horasreich	Horasdor	200	200	Gold
Mittelr./Horasr./Aranien/Zwerge	Dukaten	10	10	Gold
Mittelr./Horasr./Aranien/Zwerge	Silbertaler	1	1	Silber
Mittelr./Horasr./Aranien/Zwerge	Heller	1/10	1/10	Bronze
Mittelr./Horasr./Aranien/Zwerge	Kreuzer	1/100	1/100	Eisen
Paavi	Gulden	5	5	Gold
Trahelien	Suvar	10	10	Gold
Trahelien	Hedsch	1	1	Silber
Trahelien	Chryskl	1/10	1/10	Bronze
Vallusa	Witten	10	10	Gold
Vallusa	Stüber	1	1	Silber
Vallusa	Flindrich	1/10	1/10	Kupfer
Mengbilla	Talent	500	450	Gold
Mengbilla	Unze	10	9	Gold
Donnerbach	Silberpfennig	1	1	Silber

Selem	Kupferschilling	1	1/10	Kupfer
Brabak	Krone	10	5	Gold-Silber-Leg.
Brabak	Taler	1	1/2	Silber-Nickel-Leg.
Altaia	As	1/5	1/10	Kupfer
Fasar	shiq̄lu	20	18	Gold
Fasar	Rabat (1/6 shiq̄lu)	33/10	3	Gold-Silber-Leg.
Fasar	minh (1/6 rabat)	55/100	1/10	Bronze
Fasar	Dirach(1/10 minh)	5/100	-	Kupfer
Rashdul	Se	10	5	Gold-Kupfer-Leg.
Rashdul	silā (1/12 se)	83/100	1/10	Bronze
Khunchom	Barsha	1	8/10	Silber-Nickel-Leg.
Khunchom	Yaser	1/100	-	Eisen
Thalusa	Paisah	7	4	Gold-Silber-Leg.
Echsenmenschen des Selemgrunds	Q'zzal	28	10	Avesvogelfedern
Echsenmenschen des Selemgrunds	V'hñill (1/56Q'zzal)	5/10	2/10	Vanilleschoten
Tocamuyac, Utulu, Haipu, Darna, Echsenmenschen Südaventuriens	Kaori	2/10	-	Kaurischnecken
Darna	Ahu	ca. 500	-	radförmige Steine, mannshoch
Nostria	Goldmark	10	1	Silber
Nostria	Silbergroschen	1	-	Eisen-Nickel-Leg.
Andergast	Wendliner	10	1	Silber
Andergast	Andrataler	1	-	Eisen

Dukaten, Silbertaler, Heller und Kreuzer werden fast überall außer im Kalifat, bei Naturvölkern und in Al'Anfa akzeptiert. Viele Staaten, die aus Prestige Gründen eigene Gold- oder Silbermünzen prägen, verwenden Heller und Kreuzer als Kleingeld. In Zeiten politischer Spannungen zwischen Mittel- und Horasreich werden aber Dukaten mittelreichischer Prägung im Horasreich nicht angenommen und umgekehrt. Al'Anfanisches Geld wird in ganz Südaventurien von Mengbilla bis zum Selemgrund akzeptiert. Münzen des Kalifats werden auch in den tulamidischen Stadtstaaten angenommen. Die übrigen Währungen gelten bestenfalls in den Ländern, wo sie geprägt werden; woanders muß man sie zur Geldwechslerin bringen. Trahelische Münzen und die Silbermünzen aus Andergast und Nostria sind übrigens umgeprägte mittelreichische Münzen. In Thorwal und dem Svell't'schen Städtebund werden alle guten Gold- und Silbermünzen nach Gewicht gerechnet, außerdem kann man auch mit Hack Silber, Goldstaub oder Nuggets zahlen (d.h. dort brauchen jede Krämerin, jede Großhändlerin und viele Wirte, Handwerker, Pferdehändler u.ä. eine Feinwaage und einige Kenntnis des Geldwechslergewerbes).

Banken, Aktien, Geldgeschäfte

Banken (Nordlandbank, Bankhaus Bosparan, Handelsbank ya Strozza, Grangorer Darlehensbank, CAC-Creditanstalt, Phextempel Süd- und Südostaventuriens)

Man kann (meistens gegen Gebühr von ca. einem Dukaten) ein Konto eröffnen und Geld zur "sicheren Aufbewahrung" deponieren. Das Guthaben kann (aber muß nicht) verzinst werden; Haben-Zinsen sind mindestens um drei Prozent niedriger als die Kreditzinsen, die dieselbe Bank nimmt. Man kann sich als Nachweis über sein Guthaben einen "Deposit-Schein" bzw "Wechsel" (oder mehrere Scheine über Teilbeträge) ausstellen lassen; wenn man diesen bei einer Filiale derselben Bank abgibt, wird das Geld ausgezahlt. Der Schein kann den Namen des/der Kontoinhabers/in enthalten (dann muß man sich irgendwie ausweisen) oder unpersönlich sein (dann kann auch ein Dieb mühelos damit Geld abheben). Bei Verlust des Scheins kommt man nur schwer an sein Geld; normalerweise muß man dazu die Filiale aufsuchen, wo man das Konto eröffnet hat und von Angesicht bekannt ist. Man kann Depositscheine einer Bank auch bei anderen Banken und bei großen Handelshäusern einlösen, aber die verlangen in der Regel Gebühren (5 bis 20 %). In einigen Städten im Horasreich haben sich aber die Scheine der großen Bankhäuser schon zu einer Art Papiergeld entwickelt, mit dem man bei vielen Kaufleuten direkt und ohne Gebühren bezahlen kann.

Natürlich kann man bei Banken auch Geld leihen, gegen Sicherheiten (Land und Häuser vorzugsweise, aber auch Wertgegenstände wie Magierbücher oder Juwelen, die dann bei der Bank deponiert werden müssen) oder Bürgschaft nachweislich zahlungsfähiger Personen. Die Bank nimmt 5 bis 10 % Kreditzinsen im Monat.

Banken wechseln auch Geld - einerseits große Münzen in kleine (die Wirtin der Fischertaverne kann jedenfalls nicht auf einen Horasdor rausgeben) und umgekehrt, was 1 bis 5 % Gebühr kosten mag, andererseits verschiedene Währungen ineinander. Letzteres ist eine heikle Angelegenheit, stehen den Wechslern doch nur Feinwaage, Bißprobe (reines Gold ist weich), Spaltkeil (es gibt tatsächlich gefälschte Goldmünzen mit Bleikern) und Erfahrung zur Verfügung, um fremdländische, alte oder durch Gebrauch abgenutzte Münzen zu beurteilen - alchimistische oder elementarmagische Untersuchungen sind sehr teuer und dauern lange. Für die Kurse orientiere man sich an der Währungen-Tabelle (tatsächlich schwanken die Kurse; jeder Geldwechsler legt sie nämlich selbst für sich fest, wobei er u.U. staatliche Ordern beachten muß). Eine Dublone ist z.B. in Kuslik zwei

Dukaten wert und ein horasischer Dukat in Al'Anfa eine halbe Dublone; eine brabaker Krone gilt in Kuslik fünf Silbertaler, aber in Brabak muß man einen Dukat für eine Krone zahlen. Von dem Geld, das ausgezahlt werden soll, zieht die Bank auch noch eine Gebühr von 5 bis 10 % ab. Ob allerdings in Gareth überhaupt jemand bereit ist, z.B. selmer oder rashduler Münzen in mittelreichische Währung umzuwechseln, ist fraglich.

Ganz sicher ist das Geld vor Phexens Zugriff auch auf der Bank nicht - es haben auch schon Großbanken Pleite gemacht, und Inflation ist ebenfalls nicht unbekannt (z.B. durch die Bronze-Piaster des Kalifen Abu Dhelrumun).

Geldwechsler, Geldverleiher, Pfandleiher (oft "Kreditghule" genannt)

Die Baronin von Gnitzenzwinge, ein Oberst in der Armee des Mittelreiches oder ein städtischer Handwerksmeister kann sicherlich bei einer Großbank Kredit aufnehmen (sofern eine solche am Orte vertreten ist) - wer aber leiht Alrik Ackermann Geld für eine neue Ziege oder der reisenden Heldin Harika Geld für dringend benötigtes Wirselkraut? Wer bei den Großbanken nicht kreditwürdig ist (oder keine Bankfiliale in Reichweite hat) und auch von Freunden nichts bekommt, der geht zum "Kreditghul", hinterlegt einen Wertgegenstand als Pfand (die Sense, den Praiostagsanzug, den persönlichen Zweihänder, ...) und erhält etwas Geld ausgezahlt. Ausgezahlt wird **maximal** (!) ein Drittel des Warenwertes, und wieviel die Ware wert ist, entscheidet die Pfandleiherin - sie muß schließlich wissen, für wieviel Geld sie im Zweifelsfall das Pfand verkaufen kann. (Man sollte also nicht erwarten, bei einer Pfandleiherin in Eslamsroden besonders viel Geld für einen Doppelkhunchomer oder ein auf Altgüldenländisch geschriebenes Magiebuch zu bekommen - beides würde in der Gegend bestimmt niemand kaufen, und wieviel es anderswo wert ist, kann sie nicht einschätzen.) Auf den ausgezahlten Geldbetrag nimmt die Pfandleiherin pro Monat 30 bis 100 Prozent Zinsen, und wenn nach der vereinbarten Zeit (in der Regel drei Monate) das Geld nicht mit Zins und Zinseszins zurückgezahlt wird, geht das Pfand in ihren Besitz über (wodurch die Schuld dann aber beglichen ist). Pfandleihhäuser sind deshalb zugleich Kramläden, wo man die verfallenen Pfänder kaufen kann. Überhaupt betätigen sich gerade in kleineren Ortschaften die Krämer auch als Pfandleiher und Geldwechsler. Solche Läden sind es dann, in denen man beim Wühlen in verstaubten Truhen auch auf seltene Bücher, wertvolle Antiquitäten, für die Gegend unübliche Waffen oder auf magische Artefakte stoßen kann, deren Wert für den Kundigen die Krämerin gar nicht kennt... In Ländern, wo Phex nicht sehr verehrt wird und seine Kirche wenig angesehen ist, also in Teilen des Horas- und Mittelreichs, in Thorwal und im Bornland, sind es häufig phexgläubige Ausländer wie Tulamiden oder Südaventurier, oder auch Norbarden, die dem verachteten Geldverleihergeschäft nachgehen und sich damit unbeliebt machen.

Aktien

Aktien gibt es bisher nur im Horasreich. Es sind Anteilscheine an Handelsgesellschaften, einzelnen Unternehmungen (z.B. einer Güldenlandfahrt) oder Betrieben (Banken, Manufakturen, Bergwerken, ...). Der Anteilschein sagt aus, daß seine (i.d.R. nicht namentlich genannte) Inhaberin einen bestimmten Dukatensbetrag zum Kapital der Gesellschaft beigesteuert hat und deswegen einen entsprechenden Anteil vom Gewinn der Gesellschaft/des Betriebs erhalten wird. Die Gewinne können hoch sein, aber durch geschäftlichen Mißerfolg oder Betrug kann auch das eingesetzte Kapital verlorengehen. Die Aktieninhaberin haftet jedoch nicht mit ihrem sonstigen Vermögen für Verluste der Gesellschaft, an der sie beteiligt ist. Aktien werden in den Börsen der Phextempel wie Waren gehandelt - wenn damit zu rechnen ist, daß z.B. eine Güldenlandfahrt oder Goldmine pro investiertem Dukat mehrere Dukaten Gewinn abwerfen wird, sind auch Leute bereit, einen 1-Dukaten-Anteilsschein für zwei Dukaten oder noch mehr zu kaufen. Wie einträglich eine Investition ist, oder ob es sich gar um Betrug handelt, entscheidet Phex (der Meister). Entscheidungshilfe:

Risikoklasse der Investition	Scheitern, Teil- oder Totalverlust des Kapitals (W20)	Ertrag pro D bei Erfolg
sehr sicher	20	2 Heller
sicher	18-20	5 Heller
recht sicher	15-20	1 Silbertaler
fragwürdig	11-20	5 Silbertaler
unsicher	6-20	W6 Dukaten
tollkühn	2-20	W6 mal W6 Dukaten

Und nicht vergessen: Auch die Einnahmen aus der Gewinnausschüttung von Aktien ("Dividende" auf Neubosparano) unterliegen der Steuer- und Tempelzehntpflicht!

Waffen und Rüstungen

Die angegebenen Preise beziehen sich auf schlichte, zweckmäßige Stücke von akzeptabler Qualität (Werte aus dem MSZ-Heft). Die meisten Waffen, die angeboten werden, sind von schlechterer Qualität, dafür aber billiger. Ein premer Gußeisenkriegsbeil mag in Prem für ein Fünftel des hier für ein Kriegsbeil angegebenen Preises zu haben sein; das typische Armeeschwert aus uhdenberger Goblinstahl ist zwar billig (ca. 1/5 des für ein Breitschwert angegebenen Preises), verbiegt sich aber nach drei Schlägen; und was der Beispiele mehr sind. Es ist nicht immer leicht, die Qualität der angebotenen Waffen zu beurteilen; vielerorts wird man auch einfach keine hochwertigen Waffen finden und wird sich mit minderwertigen Stücken (mit höherem Bruchfaktor usw) zufriedengeben müssen. Ein Hufschmied auf dem Lande führt gar keine Waffen, sondern bestenfalls

Fleischermesser, Holzhackbeile und Sensenblätter. Meisterwerke der Schmiedekunst (Zwergenarbeit, Saladan/Arivor) sind etwa um die Hälfte teurer als hier angegeben. Persönliche Waffen kosten mindestens das Dreifache, bei berühmten Meisterschmieden kann es auch das Fünffache sein. Verzierungen (Vergoldungen, Elfenbeingriff, Edelsteine, Gemmen, eingravierte Wappen) kosten extra. Scheiden, Köcher, Tragegurte und dergleichen (ebenfalls unverziert) sind im Preis inbegriffen. Ich möchte darauf hinweisen, daß Aventurier, die Waffen führen können und dürfen, Wert darauf legen, ihren hohen Stand und ihren Reichtum zu zeigen. Eine Gräfin, die in schlichter Leder- und Leinenkleidung mit schmucklosem Kettenhemd und unverziertem Schwert daherkommt, wird als Sonderling betrachtet werden und zunächst weniger Ansehen genießen als eine Baronstochter mit wappengeschmückter Brünne, edelsteinverziertem Schwert und purpurnem Umhang. Der Geltungsdrang geht so weit, daß auch minderwertige Dolche mit vergoldetem Knauf und Edelsteinimitationen aus Glas sich gut verkaufen. Ich habe viele Preise drastisch hochgesetzt, weil ich sie an mittelalterliche irdische Verhältnisse anlehnen möchte, und weil ich es für stimmungsvoller halte, wenn nicht jede Tagelöhnerin sich mehrere Wurfmesser leisten kann. Besonders teuer sind lange Klingenwaffen, weil man guten Stahl und eine komplizierte Schmiedetechnik braucht, um sie herzustellen. Um so mehr wird eine Heldin sich über ihr erstes Schwert freuen, und um so mehr fallen schwerbewaffnete Helden auf, weil gewöhnliche Soldaten, Stadtbüffel oder Straßenräuber eher mit relativ billigen Waffen wie Speeren oder Piken bewaffnet sind. (Wer die offiziellen Waffenpreise verwenden will, findet sie z.B. in der Box "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab"; ich halte die offiziellen Preise allerdings für unsinnig, denn nach denen kann sich ein Bauer eher ein Schwert leisten als einen Zugochsen für seinen Pflug.) In Gebieten mit hohem Bevölkerungsanteil an Elfen, Nivesen, Mohas, Echsenmenschen oder Ferkinas sind bisweilen Speere, Pfeile, Dolche und dergleichen mit Klingen aus Feuerstein, Vulkanglas oder Knochen erhältlich; diese Waffen sind meist viel billiger als ihre Äquivalente aus Eisen, werden aber eher als kuriose Souvenirs denn als Waffen zum Gebrauch betrachtet. Man sollte auch nicht erwarten, in Rommily ein mohisches oder waldelfisches Jagdblasrohr oder einen novadischen Waqqif erwerben zu können. Umgekehrt wird man in Mherwed keine Barbarenstreitaxt finden, wahrscheinlich nicht einmal ein Langschwert, dafür sind natürlich die Khunchomer billiger (ca. um ein Drittel). Übrigens: Statt des alten "Schwerts" gibt es jetzt das Langschwert und das Breitschwert. Das Breitschwert ist kürzer und breiter als das Langschwert und kann deswegen auch aus schlechterem Stahl als das Langschwert und von weniger guten Schmieden in akzeptabler Qualität hergestellt werden. Das Langschwert gilt als moderner und eleganter. Beide Schwerter haben (bei guter Qualität) die Werte des "Schwerts" aus dem MSZ-Heft. Ein kleiner Trost für BesitzerInnen von Waffen aus plattgehämmertem Weicheisen (Schwerter, Speerspitzen, scharfe Hieb Waffen) oder scharfgeschliffenen Bratspießen (Stichwaffen): Ein gelungener Wurf auf den (hohen) Bruchfaktor muß nicht heißen, daß die Waffe zerbricht, sie kann sich auch verbiegen, so daß man sie wieder geradebiegen kann (Meisterentscheidung). Bei premer Sprödeisen ist das leider nicht möglich.

<i>Waffe</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>	<i>Waffe</i>	<i>Preis</i>	<i>Bem.</i>
Messer und Dolche			Äxte und Beile		
Messer	5 S		Skraja (Handbeil)	5 D	
Dolch	1 D		Kriegsbeil	10 D	
Jagdmesser (Hirschfänger)	4 D		Orknase	12 D	
Basiliskenzunge	4 D		Barbarenstreitaxt	40 D	(+)
Mengbilar	25 D	+	Felsspalter	200 D	
Ogerfänger	20 D				
schwerer Dolch	3 D		Schwerter		
Langdolch	45 S		Kurzschwert	7 D	
Borndorn	3 D		Kusliker Säbel	50 D	
Drachenzahn	8 D		Breitschwert	30 D	
Hakendolch	9 D		Langschwert	65 D	
			Amazonensäbel	60 D	
Stichwaffen			Zweihandschwerter		
Florett	100 D		Nachtwind	170 D	
Rapier	65 D		Bastardschwert	100 D	
Degen	90 D		Rondrakamm	200 D	(+)
Stockdegen	80 D		Zweihänder	170 D	(+)
Magierflorett	80 D		Tuzakmesser	250 D	(+)
Wolfsmesser	60 D		Andergaster/Harmlyner	230 D	(+)
			Boronssichel	280 D	(+)
Speere und Stäbe			Infanteriewaffen		
Holzspeer (Spitze aus Holz)	3 S		Pike	5 D	
Speer	3 D		Drachentöter	500 D	(+)
Jagdspieß	8 D				
Stoßspeer	7 D				

Dreizack	9 D		Partisane	8 D	
Efferdbart	8 D	(+)	Hakenspieß	7 D	
Dschadra	15 D		Glefe	8 D	
Kampfstab (mit Eisenteilen)	15 S		Sturmsense	7 D	
Zweililien	10 D		Hellebarde	8 D	
			Pailos	40 D	(+)
stumpfe Hieb Waffen			Wurmspieß	12 D	
Keule (mit Eisenbeschlägen)	5 S		Kriegsflegel	5 D	
Streitkolben	5 D		Turnierlanze	5 D	(+)
Sonnenszepter	100 D	(+)	Kriegslanze	10 D	(+)
Rabenschnabel	12 D				
Brabakbengel	10 D		Kettenwaffen		
Kriegshammer	15 D	(+)	Kettenstab	60 D	
Schmiedehammer	15 D	(+)	Morgenstern	15 D	
Zwergenschlägel	20 D		Ogerschelle	20 D	(+)
			Ochsenherde	25 D	(+)
scharfe Hieb Waffen					
Waqqif (Hiebdolch)	3 D		Peitschen		
Säbel	40 D		Peitsche	3 S	
Entermesser	30 D		Neunschwänzige	2 D	
Khunchomer	60 D				
Doppelkhunchomer	120 D		Nahkampf Waffen		
Sklaventod	100 D		Veteranenhand	20 D	
großer Sklaventod	200 D		Schlagring	5 S	
			Orchidee	8 S	
Schilde					
Holzschild	8 S		Parierwaffen		
verstärkter Holzschild	3 D		Panzerarm	4 D	
Vollmetall-Buckler	6 D		Bock	3 D	
Lederschild	2 D		Parierdolch	6 D	
Thorwalerschild	3 D				
großer Lederschild	4 D		Bögen		
Großschild	45 S		Kurzbogen	2 D	
Schild aus Korbgeflecht	1 S		Kompositbogen	8 D	
			Langbogen	3 D	
Wurf Waffen			Kriegsbogen	10 D	
Wurfmesser	15 S		Pfeil für Kurzbögen	3 H	
Wurfdolch	2 D		Pfeil für Langbögen	4 H	
Diskus (Wurfscheibe)	25 S				
Wurfkeule	1 D		Schleudern		
Wurfspeer	3 D		Schleuder	8 H	
Wurfstern	3 D		Bleigewicht für Schleudern	5 S	
Wurfbeil	35 S		Bola (Fledermaus) mit Bleigew	18 S	
Harpune	3 D				
Schneidzahn	6 D		Rüstungen		
			wattierte Unterkleidung	25 S	
Armbrüste			wattierter Waffenrock	4 D	
Repetierarmbrust	30 D		Tuchrüstung	4 D	
Balläster	20 D		Fellumhang	³ 1 D	
leichte Armbrust	20 D		schwere Lederkleidung	³ 4 D	
schwere Armbrust	40 D		Lederharnisch	8 D	
			kurzes Kettenhemd o. Arm	20 D	
Blasrohre			langes Kettenhemd ½ Arm	28 D	
kurzes Meuchlerblasrohr	4 D	+	knielg. Kettenhemd langärm.	35 D	
langes Jagdblaserohr	3 D		Kettenmantel	65 D	
			Plattenharnisch m. Schurz	28 D	
Torsionsschleudergeräte			Ringelpanzer	30 D	
Arbalone	80 D		Schuppenpanzer	50 D	
Arbalette	55 D		Krötenhaut	6 D	
Balestra	46 D		Kusliker Lamellar	30 D	
Balestrina	33 D		Fünflagenharnisch	22 D	

			Eisencap	25 D	
Helme			maraskan. Hartholzarmisch	80 D	
Lederhelm	2 D		Gestechrüstung	³ 400 D	(+)
Tellerhelm	3 D		Kettenzeug	12 S	
Kettenhaube	8 D		Lederzeug	4 S	
Baburiner Hut	6 D		Plattenzeug	15 S	
Sturmhaube	7 D		Streifenschurz	5 S	
Topfhelm	8 D		Küraß (Brünne)	20 D	

Kleidung und Stoffe

Wer seine Kleidung nicht in Heimarbeit selbst herstellt (Fasern gewinnen, spinnen, weben, nähen) der kauft sie bei einem Schneider. Alles, was genau passen muß (enge Hosen und Kleider, langärmelige Hemden, Jacken, Mäntel, Handschuhe) wird maßgeschneidert. Andere Kleidungsstücke (weite Roben, Kutten, Capes, Umhänge, Togen, Westen, Pluderhosen, Hüte) gibt es mitunter vorgefertigt. Der Stoff ist immer wesentlich teurer als die Arbeit des Schneiders (Faserpflanzen anbauen, ernten, Fasern gewinnen, spinnen, färben, weben, transportieren kostet). Für Lederwaren, Schuhe und Hüte gilt entsprechendes. Es ist nicht ehrenrührig, in abgetragenen oder geflickten Kleidern herumzulaufen; die meisten Aventurier besitzen ohnehin nur ein bis drei Garnituren Kleidung; beschädigte Stücke werden jahrelang gewendet und geflickt (Flickschneider). Natürlich macht man mit neuen, unverschlissenen Sachen mehr Eindruck. Um ein einfaches Kleidungsstück anzufertigen (Hemd, Hose; unverziert) braucht ein Schneidermeister etwa einen Tag, vorausgesetzt er hat keinen weiteren Auftrag. Wenn es schnell gehen soll, bewirkt ein großzügiges Trinkgeld, daß Schneider und Gesellen Tag und Nacht arbeiten und alle anderen Aufträge ruhen lassen. Vielleicht gibt es am Ort auch eine Magierin, die den "Ohne Ahle, Faden, Nadel" beherrscht. Man kann natürlich auch fertige, gebrauchte Kleider beim Trödler kaufen, diese sind dann oft verfloht und abgetragen, dafür aber billig; neuwertige billige Kleider sind meistens Diebesgut. Die Preise für die Kleidungsstücke, Stoffe und Leder beziehen sich auf makellose, schlichte Ware. Die Aufschläge für Farben sind angegeben (pro Rechtschritt). Fehlerhafte Waren (grobe, kratzige Wolle; schlecht gegerbte Felle; Webfehler im Leinen; fettendes Wachstuch) sind billiger; nur arme Leute kleiden sich in solche Stoffe, man macht aber Wolldecken, Bettvorleger und Zelte daraus. Beim Transport stark beschmutzte oder beschädigte Stoffe sind ebenfalls billiger. Natürlich ist in Al'Anfa die Seide billiger und der Elfenbausch teurer.

Kleidungsstück	Preis	Bem.	Stoffe pro Rechtschritt	Preis	Bem.
Unterwäsche+Strümpfe, Wolle	³ 2 S		Karenwolle	4 S	
Unterwäsche+Strümpfe, Seide	³ 9 D		einfacher Wollstoff	5 S	
Nachthemd, Leinen	³ 2 D		schwerer Wollstoff	6 S	
Negligé, Seide/Spitze	³ 18 D		Leinen	5 S	
Hausmantel	³ 25 S		Feinleinen (Kusliker Leinen)	³ 15 S	
Hemd/Bluse, Leinen	³ 15 S		Phraischafwolle (Angora? Kashmir?)	9 S	
Hemd/Bluse, Wolle	³ 15 S		Bausch (nicht wasserdicht)	1 D	
Hemd/Bluse, Seide	³ 18 D		Elfenbausch (» Gore-Tex)	³ 8 D	
Hose, Leinen	³ 12 S		Segeltuch	18 S	
Hose, Wolle	³ 12 S		Zwergenfilz (Loden)	2 D	
Hose, Leder	³ 2 D		Filz	6 S	
Hose, Seide	³ 18 D		Samt	³ 5 D	
Pluderhose, Leinen	³ 2 D		Atlas	³ 8 D	
Pluderhose, Seide	³ 25 D		Seide (von Seidenspinnen)	³ 8 D	
Rock, Leinen	³ 17 S		Halbseide (aus Seidenliane)	³ 4 D	
Rock, Wolle	³ 17 S		Taft	³ 9 D	
Rock, Seide	³ 25 D		Spitzen (pro Schritt)	³ 1 D	
Kleid, Leinen	³ 3 D		Brokat	³ 15 D	
Kleid, Wolle	³ 3 D		Ziegenleder	6 S	
Kleid, Seide	³ 42 D		Schweinsleder	10 S	
Kaftan/Kutte, Wolle	³ 25 S		Rindsleder	15 S	
Ballkleid, Taft/Spitze	³ 50 D		Schwerleder	35 S	
Magier-/Geweihtenrobe, Brokat	³ 95 D	(+)	Wildleder	³ 4 D	
Kittel/Tunika, Leinen	³ 2 D		Schlangenhaut	³ 7 D	
Kittel/Tunika, Wolle	³ 2 D		Iryanleder	³ 10 D	
Lendenschurz	³ 2 S		Drachenhaut (echte)	³ 100 D	
Weste, Leder	³ 8 S		Pelze (billig; Karen, Kaninchen)	1 D	
Weste, Brokat	³ 16 D		Pelze (teuer; Bär, Luchs, Nerz)	³ 10 D	
Weste, Pelz	³ 12 S		Pelze (sehr teuer; Feh, Hermelin)	³ 30 D	(+)
Jacke, Wolle	³ 1 D		Wachs-/Öltuch	9 S	

Jacke, Pelz	³ 25 S		geteierter Wollstoff	6 S	
Teerjacke	³ 14 S		Silbergespinst (elfische Spitze)pS	³ 10 D	
Fellanorak (nivesischer Stil)	³ 4 D		Teppich	³ 2 D	
Pelzmantel	³ 8 D		Felle (Schaf, Ziege, Hund)	3 S	
Kapuzenumhang, Wolle	³ 3 D		Sacktuch	1 S	
Kapuzenumhang, Elfenbausch	³ 32 D		Strickwaren (Wolle)	1 S	
Kapuzenumhang, Wachstuch	³ 38 S		Zeltleinwand	3 S	
Grasumhang	8 H		Mullbinden f. Verbände p. Schritt	1 D	
Cape, Samt/Pelz	³ 17 D				
Gürtel, Leder	³ 2 S				
Mieder, Stoff/Leder	³ 8 S		Aufschlag für Stickereien	³ 5 S	
Corsett, Walbein/Seide/Spitze	³ 10 D		Aufschlag für billige Farben	5 H	
Schärpe, Seide	³ 6 D		(Ruß, Krapp, Waid, Ginster)		
Schleier, Seide/Spitze	³ 5 D		Aufschlag für teure Farben	5 S	
Haube, Leinen	³ 5 S		(Hesindigo, Lotos)		
Wollmütze	5 H		Aufschlag für sehr teure Farben	5 D	(+)
Filzhut	³ 8 S		(Safran, Purpur)		
Federhut	³ 1 D		Aufschlag für Muster und Drucke	³ 1 S	
Pelzmütze	³ 12 S				
Handschuhe, Leder	³ 1 D				
Handschuhe, Seide	³ 5 D				
Fäustlinge, Wolle	7 H				
Fäustlinge, Pelz	³ 6 S				
Halstuch, Seide	³ 6 D				
Strohsandalen	2 H				
Ledersandalen	³ 3 S				
Holzschuhe	2 S				
Bundschuhe, Leder	³ 1 D				
Filzpantoffeln	³ 3 S				
Spangen-/Schnabelschuhe	³ 3 D				
leichte Ledertiefel	³ 3 D				
enge Reitstiefel	³ 4 D				
schwere Stulpentiefel	³ 5 D				
Maske, Tuch	³ 5 S				
Maske, Leder	³ 8 S				
Arbeits-/Bognerhandschuhe	³ 8 S				
Toga	3 D				
Schürze	6 S				

Spielzeug, Schmuck und Accessoires

Schmuck	Preis	Spielzeug und Accessoires	Preis
Tätowierung	³ 1 D	Stoffpuppe	1 S
Statuette, Zinn (10 Unzen Gewicht)	³ 8 S	Wachsfigürchen	8 H
Statuette, Silber (10 Unzen Gewicht)	³ 6 D	Holzfigürchen	3 H
Statuette, Gold (10 Unzen Gewicht)	³ 12 D	Zinnsoldat	1 S
Statuette, Achat (10 Unzen Gewicht)	³ 24 D	Steckenpferd	1 S
Statuette, Unauer Porzellan	³ 4 D	Jonglierball	16 H
Ring, Silber	³ 3 S	Jonglierkeule	8 H
Ring, Gold	³ 1 D	3 Würfel, Bein oder Holz	1 S
Ohrring, Silber	³ 3 S	3 Würfel, gezinkt	4 S +
Ohrring, Gold	³ 1 D	Spielkarten, Holz	³ 8 S
Armreif, Bronze	³ 12 S	Spielkarten, Papier	³ 5 S
Armreif, Silber	³ 6 D	Garadanspiel, Holz	³ 8 S
Armreif, Gold	³ 15 D	Rote u. weiße Kamele-Spiel (Holz,	³ 4 D
Stirnreif, Silber	³ 5 D	Teppich und Messing)	
Stirnreif, Gold	³ 14 D	Spieluhr	³ 250 D
Baronskrone, Gold mit Perlen	³ 35 D	Miniaturgemälde/-portrait	³ 10 D
Herzogskrone, Gold mit Edelsteinen	³ 55 D	Tabakspfeife, Ton	1 S
Halskette, Silber	³ 5 S	Tabakspfeife, Meerscham	³ 3 D
Halskette, Gold	³ 2 D	Tabaksdose, Silber	³ 8 S

Amulett/Medaillon, Silber	³ 2 D	Wasserpfeife	³ 6 D
Amulett/Medaillon, Gold	³ 4 D	Fliegenwedel/-klatsche	4 H
Amulett, Halbedelstein	³ 8 D	Sonnenschirm	³ 3 D
Spange/Fibel, Bronze	³ 2 S	Spazierstock, Edelholz	³ 15 S
Spange/Fibel, Silber	³ 1 D	Handtäschchen	³ 1 D
Spange/Fibel, Gold	³ 3 D	Brille/Monokel, Glas	³ 40 D
Schmuckkamm, Schildpatt/Perlmutter	³ 12 S	Brille/Monokel, Bernstein	³ 70 D
5 Jackenknöpfe, Silber	³ 14 S	Taschentuch, Leinen	1 S
5 Jackenknöpfe, Gold	³ 28 S	Taschentuch, Seide/Spitze	³ 8 S
		Talisman/Glücksbringer	³ 1 S
		Fächer, Flechtwerk aus Stroh	2 H
		Fächer, Federn/Papier/Edelholz o.ä.	³ 5 S

Edelsteine geschliffene Steine, Preise pro Karat (0,2 g)

Ungeschliffene Steine erzielen, je nach Lupenreinheit und Form, 1/10 bis 1/4 des angegebenen Preises. Kleine Edelsteinsplitter, nicht lupenreine Stücke und unregelmäßig geformte Perlen werden ebenfalls relativ billig gehandelt; unansehnlichen Bernstein verwendet man sogar als Räucherwerk in Praiostempeln. Stücke von mehr als 50 Karat und Bernstein mit eingeschlossenen Insekten dagegen erzielen ungefähr das Doppelte des angegebenen Preises.

Edelstein	Preis	Edelstein	Preis
Bernstein	18 S	Topas	8 S
Smaragd	45 S	Lapislazuli	7 S
Aquamarin	8 S	Jade	1 S
Saphir	50 S	Granat	3 S
Karneol	5 S	Perle	7 S
Onyx	5 S	Turmalin	10 S
Opal	15 S	Zirkon	35 S
Flammenopal	25 S	Diamant	60 S
Schlangenaugenopal	20 S		
Rubin	55 S		
Amethyst	5 S		

Die folgenden Steine werden als Halbedelsteine bezeichnet und kosten geschliffen um die 2 Dukaten pro Unze: Achat, Aventurin, Bergkristall, Citrin, Jaspis, Jettstein, Korallen, Malachit, Meerscham, Mondstein, Olivin, Rosenquarz, Tigeraugen, Türkis.

Gemmen (Steine mit Gravuren) kosten mindestens 5 S mehr (je nach Größe und Detailreichtum der Gravur).

Ungeprägte Metalle pro Stein

edle Metalle pro Stein	Preis	unedle Metalle pro Stein	Preis
Silber	20 D	Eisen (Gußeisen/Maraskanstahl)	4 S / 12 S
Gold	40 D	Blei	8 S
Mondsilber (Platin)	65 D	Zinn	22 S
Zwergensilber	40 D	Kupfer	28 S
Zwergengold	70 D	Bronze	3 D
Quecksilber	60 D	Messing	36 S
Meteoreisen	40 D	Nickel	4 S
		Wismut	7 D
		Zink	5 D
		Antimon	6 D

Zwergengold und Zwergensilber sind nicht einfach nur von Zwergen gefördertes oder besonders reines Gold und Silber, sondern davon verschiedene Metalle mit anderen Materialeigenschaften. Nicht alle Metalle sind der Allgemeinheit bekannt. Alrik Ackermann kennt aus eigener Anschauung Eisen und Bronze, vielleicht auch Blei und Kupfer, und sollte er je ein ganzes Schwein gegen Bargeld verkauft haben, auch Silber und Gold. Städtern sind daneben Zinn und Messing bekannt. Kapitane und Steuerleute mögen noch Meteoreisen kennen. Die übrigen Metalle sind entweder sehr selten (Zwergensilber und -gold, Quecksilber, Mondsilber), schwer zu gewinnen (Zink, Antimon, Wismut) oder zu wenig zu gebrauchen (Nickel). Diese Metalle sind ebenso wie die arkanen Metalle (die sich in der Liste mit Alchikalien und Kräutern finden) nur wenigen Alchimisten, Hüttenkundigen und Münzmetallurgen bekannt.

weitere Werkstoffe (Großhandelspreis)

teures Material pro Stein	Preis	weniger teures Material pro Quader	Preis
Elfenbein (Elefant, Seetiger, Mammut)	20 D	Bau-/Werkholz (Ahorn, Ulme, Fichte,...)	7 D

Schildpatt	30 D	Schiffsbauholz (Steineiche, Föhre,	35 D
Straußenfedern	2 D	chorhoper Sumpfyzypresse,...)	
Avesvogelfedern	90 D	Edelholz (Mohagoni, Zeder, Eisenh., ..)	150 D
Perlmutter	10 D	Marmor	³ 40 D
farbiger Lack für Holzmöbel	5 D	Alabaster	50 D
Kiefern-/Erdpech	2 D	Porphyr, Speckstein	40 D
“Fischbein” (Walbarten)	5 D	Schiefer	35 D
		Backsteine	10 D
		Dachziegel	18 D
		Mörtel/Kalkputz	18 D
		Gips/Stuck	30 D
		Bruchsteine aus der Gegend	7 D

Körperpflege

Die Körperpflegesitten sind in Aventurien bei verschiedenen Völkern und Ständen sehr verschieden. Generell gelten Schmutz und Ungeziefer unter Menschen und Zwergen nicht als ehrenrührig, sondern als unvermeidbar. Ein Herbergszimmer ohne Wanzen mit einigen Flöhen und etwas Staub gilt als sauber. Kollektives Lausen gehört bei Naturvölkern und Nomaden zum Alltag wie Flohpulver zu horasischen Perücken, Schweißgeruch zu Kriegern und Ratten in den Keller. Regelmäßiges Baden, Parfumieren und Waschen der Kleider ist vor allem bei reicheren Horasiern, Tulamiden und Al’Anfanern üblich. Einfache Leute, zumal Nordaventurier, waschen sich vielleicht täglich Hände und Gesicht, baden aber selten (wenn überhaupt). Zwerge reiben sich lieber nur mit einem feuchten Lappen ab und baden sehr selten. Bei den Tulamiden und in den südlichen Stadtstaaten ist der Gebrauch von reichlich Massageöl und Haarpomade üblich, was Nordaventurier befremdet. Elfen, die täglich mehrere Stunden (!) auf Körperpflege und Reinigen der Kleider verwenden, eckeln sich vor den Zuständen bei den Menschen und Zwergen.

Gerade was die Körperpflege betrifft, ist das Angebot in verschiedenen Regionen Aventuriens sehr unterschiedlich. Öffentliche Bäder im Stil bosparanischer Thermen (mit großen Becken mit kaltem und warmem Wasser) findet man in einigen Städten des Horasreichs, des südlichen Mittelreichs sowie Nordaraniens. In einigen Städten des mittelländischen Kulturkreises gibt es kleine Badestuben, in denen man ein Bad im Zuber nehmen kann; die BaderInnen arbeiten meistens auch als Friseure und manchmal als Medici; oft gehört zu den Badestuben auch ein Bordellbetrieb. In den tulamidischen Stadtstaaten und Südaranien gibt es öffentliche Dampfbäder. Bei den Tulamiden, auf Maraskan und im Süden ist übrigens auch Massage üblich, in Nordaventurien nicht. In Thorwal und dem Svellttal gibt es Schwitzhütten im nivesischen Stil. ThorwalerInnen baden auch gern gemeinsam im Ottajasko-Verband in kaltem Wasser oder im Schnee. Ansonsten benützt jeder den eigenen Zuber; auch sehr reiche Mittelländer (Horasier und Al’Anfaner eingeschlossen) begnügen sich meistens mit einem Badezuber, während reiche Tulamiden sich ganze Dampfbäder und Schwimmbecken in ihre Paläste einbauen lassen. In wirklich guten Herbergen kann man gegen Aufpreis den Badezuber ordern. Freiberuflich praktizierende gute Friseure findet man in den südlichen Stadtstaaten und im Horasreich. Um einen Medicus zu finden, der Zahnersatz anfertigen und einsetzen kann (einsetzen in der Regel unter Magieeinsatz), muß man ins Liebliche Feld, in eine der tulamidischen Großstädte oder nach Al’Anfa reisen. Erst recht bei anderen komplizierteren medizinischen Problemen, etwa Schönheitschirurgie (Imago transmutabile), Korrektur schlecht zusammengewachsener Knochenbrüche oder durch Wirbelsäulenverletzung entstandener Lähmungen (Balsamsalabunde), oder gar Organtransplantationen oder Anbringen halbmechanischer Prothesen, muß man sich an einen der wenigen kompetenten Heilungsmagier wenden, die bereit sind, solche “Schwarzmagie” zu wirken, und die sich ihre permanenten ASP natürlich fürstlich bezahlen lassen.

<i>Dienstleistung</i>	<i>Preis</i>	<i>Ware</i>	<i>Preis</i>
Rasur oder Haarschnitt (Straßenbarbier)	³ 5 K	Schmierseife (10 Unzen)	1 S
Rasur oder Haarschnitt (gute Friseurin)	³ 1 S	parfumierte Kernseife (10 Unzen)	³ 2 D
Ballfrisur	³ 8 S	Badezusätze(Salz/Öl/Parfum)(10 Unzen)	³ 5 S
Vollbad im Badehaus (o. Seife/Massage)	8 H	Massage-/Salböl, parfümiert, billig (1U)	2 S
Entlausen	8 H	Massage-/Salböl, parfümiert, edel (1 U)	³ 2 D
Maniküre	³ 8 H	Haarpomade (1 Unze)	³ 2 S
Massage	³ 1 S	Parfum, billig (1 Unze)	2 D
Kleider waschen lassen	4 H	Parfum, gut (1 Unze)	5 D
Schminken	³ 2 S	Parfum, edel (1 Unze)	³ 10 D
Magie: Ohne Seife, Bürste, Bad	ca 5 D	Franzbranntwein (10 Unzen)	6 S
Magie: Ohne Kamm und ohne Schere	ca 5 D	Rasiermesser	12 S
ärztlich: Zahnfüllung, Blei	³ 5 S	Handspiegel (polierte Bronze)	12 S

ärztlich: Zahnfüllung, Gold	³ 5 D	Handspiegel (poliertes Silber)	³ 5 D
ärztlich: Zahnersatz, echter Zahn/Elfenbein	³ 1 D	Kamm (Horn)	5 H
ärztlich: Zahnersatz, Gold	³ 15 D	Bürste	5 H
ärztlich: Zahnersatz, Jade	³ 30 D	Nagelfeile	3 S
ärztlich: Holzbein	³ 8 S	Badeschwamm oder Bimsstein	12 H
ärztlich: Hakenhand	³ 3 D	Handtuch	8 S
Bad im Zuber einer Herberge	³ 1 S	Sortiment Schminke und Puder	³ 1 D
		Lippenrot (Rosenstaub) (1 Unze)	2 S
		Lippenrot (Purpur) (1 Unze)	6 D
		Räucherwerk (Weihrauch, Myrrhe) pU	1 D
		Flohpulver (1 Unze)	³ 3 S
		Haarschere	5 S
		Nagelschere	7 S

Löhne

Helden, die sich irgendwo als Arbeiter, Söldner, Matrosen oder ähnliches verdingen, sollten wissen, wieviel Geld sie ungefähr zu erwarten haben. Voraussetzung ist natürlich, daß man einen Auftraggeber findet, daß also am Ort gerade Bedarf an Arbeitskräften des betreffenden Fachs herrscht. Konkurrenz drückt die Löhne. Reisende Handwerker sollten bei einer ortsansässigen Meisterin ihrer Gilde um Arbeit fragen, denn die Gilden werden sehr, sehr ungehalten, wenn Durchreisende ihnen Konkurrenz zu machen versuchen.

Ebensogut können natürlich auch Helden Angestellte haben, die bezahlt werden wollen; zu diesem Thema sollte man aber besser unter "Lebensstile" nachsehen, weil bei den dort angegebenen Kosten für einen standesgemäßen Lebenswandel die Kosten für die standesgemäße Anzahl an Dienstboten inbegriffen sind.

Schließlich gibt es einige Dienstleistungen, die immer wieder von Helden nachgefragt werden und auch bezahlt werden sollen.

Ungelernte Hilfskräfte arbeiten für das Existenzminimum. Manche Familien müssen Kinder aussetzen, weil sie sie nicht ernähren können. Die Arbeit qualifizierter Handwerker, die sich in Gilden organisieren, ist teurer, aber erschwinglich. Spezialisten, die über seltene Fähigkeiten verfügen, oder besonders kunstfertige Meister verlangen schwindelerregende Summen. Gewarnt sei vor Schwindlern, Scharlatanen und Quacksalbern, die natürlich auch gern viel Geld verlangen. Von den angegebenen Löhnen sind noch Steuern und Tempelzehnt abzuziehen sind (je nach Land und Finanzlage der Obrigkeit zwischen 2/10 und 2/3 des Einkommens). Es handelt sich natürlich nur um ungefähre Richtwerte. Die Einkommen schwanken stark um die angegebenen Mittelwerte, je nachdem, ob gerade viele Aufträge kommen oder eher Flaute ist, und natürlich je nach Verhandlungsgeschick (Feilschen). Viele Bedienstete, z.B. Knappen, Knechte, Zofen und viele Gesellen, bekommen nur gelegentlich ein Handgeld ausgezahlt; die angegebenen Löhne sind in diesen Fällen die Kosten für Unterbringung und Verpflegung.

Allgemeines:

ungelernte Arbeiter (Tagelöhner, Knecht, Lehrling, Knappe, Stallbursche, Zofe, Schankmagd, Waschfrau, Leichtmatrosin): pro Tag oder (einige Stunden dauerndem) Auftrag 1 bis 6 H

gelernte Arbeiter (Geselle, Vollmatrosin, Flickschneiderin, Kesselflickerin, Flickschuster, Korbflechter, ortskundiger Führer in zivilisierter Gegend, unerfahrene Söldnerin, unbekannter Gaukler, Geschichtenerzählerin, Fuhrmann, Stadtbüttel, Rinderhirtin, Kammerdiener, Hausierer, öffentlicher oder Stadtschreiber, Weber): pro Tag oder (einige Stunden dauerndem) Auftrag 1 bis 12 H

qualifizierte Handwerker u.ä. (ortskundige Führerin in der Wildnis, Tischlermeister, Haushofmeister, Köchin, Sattlermeisterin, Grobschmiedemeister, gute Söldnerin, guter Gaukler, Steuerfrau, unbekannte Alchimistin, Bogenbauer, Zureiter): pro Tag oder (einige Stunden dauerndem) Auftrag 5 bis 30 H

hochqualifizierte Handwerker u. dergl. (bekannte Handwerksmeister, gute Hüttenkundige, Kantorleiterinnen, gute Hofmagierinnen, gute Kapitäne, bekannte Söldneroffiziere, Baumeisterinnen, bekannte Künstlerinnen, sehr gute Fechtlehrerinnen): pro Tag oder (einige Stunden dauerndem) Auftrag 3 bis 60 S

Einzeleinstellungen:

Hure/Lustknabe: pro Nacht 1 H (alte Hafendirne) bis 5 S (schöner Jüngling in einem guten Bordell in Gareth)

Edelkurtisane/Gesellschafter (versiert, gebildet und gesellschaftsfähig): pro Nacht 3 S bis 15 D

Seelenheilerin: pro Sitzung 2 S bis 12 D

Wahrsagerin: 5 K bis 2 S

Schiffszimmermann/Werft - Reparatur eines mäßigen Sturmschadens oder mittelgroßen Lecks (inclusive Holz und Taue): ca. 20 D

Waffenschmiedin - Reparatur und Nachschleifen einer beschädigten Waffe (Reduktion eines durch Gebrauch erhöhten Bruchfaktors auf den ursprünglichen Wert): ca. 1/10 des Neupreises der Waffe

Medicus - Diagnose und Behandlung einer Wunde, eines Knochenbruchs oder kranken Zahns (zuzüglich Kosten für Verbandsstoff, Kräuter und Heilränke): 5 H (reisende Quacksalberin) bis 12 D (berühmter Arzt)

Medicus - Diagnose und Behandlung einer Krankheit über mehrere Tage (zuzüglich Kosten für Kräuter, Räucherwerk und Essig): 1 S (reisende Quacksalberin wacht bei Bauernkind mit Durchfall) bis 300 D (guter Arzt pflegt Opfer der blauen Keuche)
Niemand außer idealistischen Perainegeweihten pflegt Opfer der schwarzen Wut, der Zorganpocken oder der roten Keuche.

Medicus - Anfertigen einer Prothese oder Zahnfüllung: s. Tabelle Körperpflege

Tierärztin - Diagnose und Behandlung einer Wunde oder Krankheit (zuzüglich Kosten für Kräuter und dergleichen): 5 H bis 5 D

Meuchler: je nach Renommeé des Meuchlers und Schwierigkeit des Auftrags bzw. Stand des Opfers 15 bis 3000 D zuzüglich Reise- und Materialkosten (z.B. für Gift)

Schlägertrupp von 4 Leuten: pro Prügelei mit geringem Risiko 4 H (betrunkene Immanfans) bis 8 S (gute Söldner)

Scharlatanin - eine abendfüllende Vorstellung: 3 S bis 15 D

Magierin - häufig angewandte einfache Zauber wie Balsam, Odem, Charisma: pro ASP 1-10 S

Magierin - kompliziertere Zauber wie Analüs, ohne Ahle, Sigillus Custodis, Beherrschungen brechen: pro ASP 5 S bis 3 D

Magierin - seltene Zauber wie Nihilatio, Xenographus, Djinn, Materialia animat, Delicioso, Memorabia falsifir, Verwandlungen beenden: pro ASP 1-10 D

Magierin - äußerst seltene, sehr gefährliche oder verbotene Zauber wie Heptagon, Nekrophia, Imago transmutabile, Planastrale, Reversalis Fluch der Pestilenz: pro ASP 3-50 D

Magierin - Unterricht in einem häufigen/verbreiteten Zauber: 2-5 D pro Woche intensiven Unterrichts (= pro Steigerungsversuch)

Magierin - Unterricht in einem komplizierten Zauber: 5-10 D pro Woche (s.o.)

Magierin - Unterricht in einem seltenen Zauber: 10-70 D pro Woche (s.o.)

Magierin - Unterricht in einem sehr seltenen, gefährlichen oder verbotenen Zauber: 20-100 D pro Woche (s.o.)

Magierin - geschriebene Thesis eines verbreiteten Zaubers (Balsam, Analüs, Ignifax,...): ca. 5-30 D

Magierin - geschriebene Thesis eines selteneren Zaubers (Djinn, Materialia animat, Invercaro, Pentagramma,...): ca. 100-1000 D, für einige Zauber (Infinitum) würde man noch mehr zahlen
(Gerade die Magierakademien nehmen Geld für ihre Arbeit, denn davon leben sie, und sie dulden, wie das die Art der Gilden ist, keine billigere Konkurrenz am Ort. Auch trachten viele Akademien zu verhindern, daß von ihnen entwickelte Zauberformeln allgemein bekannt werden; wer so einen Spruch lernen will (Invercaro, Memorabia falsifir, Ignisphaero, Delicioso,...), der sollte der betreffenden Akademie einen großen Dienst erweisen oder sehr viel Geld auf den Tisch legen. Freiberuflich arbeitende Magier fernab der Akademien nehmen - je nach Renommeé und Auftragslage - mehr oder weniger Geld als hier angegeben. Auch Hexen, Druiden, Scharlatane, Schamanen, städtische Elfen und Halbfelfen und dergleichen Leute arbeiten in der Regel nicht nur für ein freundliches Lächeln.)

Ausgaben und Lebensstile (laufende Kosten)

Hochgestellte, reiche und/oder erfahrene Helden haben in der Regel einen Haushalt, vielleicht mit Familie, oft mit Angestellten, auch wenn sie nicht immer zu Hause sind. Auch zwischen den Abenteuern wird gegessen und geheizt, werden Feste gegeben und neue Kleider gekauft. Um nicht alle Löhne, kleineren Anschaffungen und Nahrungsmittel einzeln abrechnen zu müssen, kann man sich an den unten stehenden Kosten für einen standesgemäßen Lebenswandel orientieren. Man sollte bedenken, daß in zivilisierten Ländern vom Einkommen vorher noch Steuern und Tempelzehnt abzuziehen sind. Je nach Gegend und Finanzlage der Obrigkeit sind das 2/10 bis 2/3 des Einkommens. Steuerhinterziehung wird im allgemeinen schwer bestraft. Größere Anschaffungen (Hochzeitsfeier mit 200 Gästen, neues Streitroß, neues Drachenboot, Hausbau,...) sind in den angegebenen Kosten nicht enthalten.

elend: 3 bis 9 S pro Monat (Tagelöhner, Bettler, Knechte, Mägde, arme Gesellen, Streuner, Fahrende)

Das Existenzminimum liegt bei ca. 1 H pro Tag und Person, das reicht für zwei Teller Grütze oder billigste Suppe. Schlafen muß man unter Brücken, in Scheunen oder dergleichen, die Kleidung bastelt man sich aus alten Säcken oder Scheuerlappen. Die meisten Knechte, Mägde und Handwerksgesellen arbeiten für zwei- bis dreimal Grütze oder billigen Eintopf am Tag und einen Schlafplatz im Hinterzimmer oder in der Werkstatt, gelegentlich kriegen sie die abgelegten Kleider ihrer Dienstherrn, praiostags gibt es ein Trinkgeld.

mickrig: 9 bis 18 S pro Monat (Tagelöhner, Knechte, Gesellen, arme Handwerker wie Kesselflicker und Flickschneider, Bauern, Fahrende, Söldner, Diener) Die Angehörigen dieser Personengruppen haben nicht selten Familie, die miternährt werden muß. Man hat eine eigene Hütte oder mietet ein billiges Zimmer, besitzt eigenen

Hausrat und Kleidung, die noch zusammenhält, eventuell noch einen Praiostagsanzug. Es gibt zwei oder drei billige Mahlzeiten pro Tag (Grütze oder Bohnen) und gelegentlich einen Humpen Bier. Ist danach noch Geld übrig, wird es in ein paar Happen besseren Essens, in Bier oder Schnaps investiert, im Winter aber in Brennholz.
karg: 18 bis 40 S pro Monat (Bauern, Handwerker, Söldner, viele Angestellte und Selbstständige wie Steuerleute oder Zureiter, dörfliche Peraine- und Traviageweihete) Es reicht für eine eigene Hütte, ein kleines Häuschen oder eine Wohnung; dazu gehört die Werkstatt. Es gibt drei Mahlzeiten pro Tag (praiostags Fleisch) und regelmäßig Bier. Man beschäftigt bereits einen Gesellen. Kleidung und Hausrat gehen über das absolute Minimum hinaus.

annehmbar: 40 bis 120 S pro Monat (gutsituierte Handwerksmeister, Händler, reiche Großbauern, Geweihte, Offiziere, hochqualifizierte Angestellte wie Vögte, Kontorleiterinnen, Hüttenkundige oder Hofmagierinnen) Man hat ein eigenes Haus von akzeptabler Größe und mehrere Bedienstete/Knechte/Gesellen. Gepflegte Kleidung, gutbürgerliches Essen (täglich Fleisch) und repräsentative Ausstattung gehören dazu. Mindestens ein Zimmer des Hauses kann den ganzen Winter über ständig beheizt werden. Im Süden, wo nicht geheizt wird, verbrennt man statt dessen Räucherwerk gegen Moskitos.

reichlich: 120 bis 600 S pro Monat (reiche Händler, hohe Geweihte und Offiziere, Spektabilitäten, niederer Lehnsadel)

Reichlich hat es, wer ein großes Haus oder gar deren mehrere sein Eigen nennt, kostbare Kleider, Luxuswaren, Pferde, eine Kutsche und dergleichen mehr. Zahlreiche Bedienstete werden beschäftigt, darunter auch schon höher bezahlte Fachleute wie etwa ein Vogt, ein Leibarzt oder eine Hofmagierin. Man kann sich ein Hobby für die Freizeit leisten und mancherlei Vergnügungen.

üppig: 600 bis 5000 S pro Monat (höherer Adel, sehr reiche Händler)

Man kann sich eine Villa (oder auch mehrere) mit Hofstaat leisten, prunkvolle Gewänder, Feste, Vergnügungen... Oder man ist gezwungen, einen guten Teil des Geldes in Bestechungsgelder, Waffen, Söldner, Reisen, Kriegsgerät, die Instandhaltung alter Burgen oder dergleichen zu stecken und lebt dann doch wieder in einer kalten Burg bei Bier und Grütze.

luxuriös: über 5000 S pro Monat (Händler vom Kaliber Storrebrandt oder ya Terdilion, Herrscher reicher Provinzen und Länder, Kirchenfürsten)

Ein großer Hofstaat, mehrere Villen, prunkvolle Bälle, ... Sowas nennt Alrik Normalaventurier "Leben wie Rahja im Lieblichen Feld".

Natürlich gibt es Ausnahmen. Ritter im Weidenschon leben oftmals karg: zwar mit Pferd, Waffen und Rüstung, aber auf der Bank im kalten Rittersaal bei zweimal Grütze am Tag und praiostags Wild. Auch eine kleine Baronie in den Trollzacken gibt nicht unbedingt viel her. Die meisten Aventurier (mindestens vier Fünftel) sind den Einkommenschichten elend bis karg zuzuordnen. Neun Zehntel aller Aventurier arbeiten auf dem Lande als Bauern, Hirten, Tagelöhner oder Fischer. Das bedeutet natürlich auch, daß reisende Helden, die bei Bauern übernachten, mit deren Lebensstandard vorliebnehmen müssen, was Helden höheren Standes, die besseres gewöhnt sind, unangenehm sein mag. Außerdem bedeutet es, daß gutgekleidete Helden mit Waffen und Pferden ein seltener, aufsehenerregender Anblick sind.

Um einen Eindruck zu bekommen, wie hoch die angegebenen Kosten sind, kann man den offiziellen Umrechnungskurs 1 Dukat = 250 DM verwenden; obwohl natürlich die Preisverhältnisse in Aventurien ganz anders sind als heute bei uns auf der Erde - so ist in Aventurien z.B. menschliche Arbeit ausgesprochen billig.

Feste, Feiern, Bankette

Es soll ja vorkommen, daß eine Heldin ein paar Kumpels zu einer kleinen Feier einlädt. Wer keine Freude daran hat, Details auszuarbeiten und die Kosten zu berechnen, der halte sich an folgende Richtwerte (Kosten pro Gast):

elend: 1 H (1 Humpen Dünnbier pro Person)

karg: ³ 4 H (etwas Bier oder billiger Wein, dazu eine billige Suppe, etwas Brot und Käse, vielleicht Obst)

annehmbar: ³ 2 S (reichlich Bier, Wein und/oder Schnaps, dazu sättigendes Essen, darunter wenigstens ein Gericht mit Fleisch drin, süße Nachspeise; vielleicht ist eine Bardin oder ein Geschichtenerzähler da)

reichlich: ³ 5 S (Essen mit mehreren Gängen, darunter Braten, dazu Getränke von guter Qualität; es fehlt nicht an Unterhaltung, je nach Gegend tritt ein Barde, eine Skaldin, ein Geschichtenerzähler, eine Sharisad, ein Scharlatan oder eine kleine Gruppe GauklerInnen auf)

üppig: ³ 2 D (es gibt gute bis edle Speisen und Getränke in großer Auswahl, vielleicht eine besondere Delikatesse, dazu treten verschiedene UnterhaltungskünstlerInnen auf)

luxuriös: ³ 8 D (Essen und Getränke bestehen zum größten Teil aus Delikatessen, für Bequemlichkeit und Unterhaltung wird gesorgt, es mag sogar aufsehenerregende Darbietungen, z.B. Feuerwerk, geben)

Mieten (wenn nicht anders angegeben pro Monat)

Wohnung

Zimmer in billiger Absteige in schlechtem Viertel

Zimmer in solider Pension

Miete

³ 2 S

³ 2 D

Zimmer in solider Pension, 2 Mahlzeiten täglich (Eintopf oder Grütze) inbegriffen	³ 25 S
Zimmer zur Untermiete in schlechtem Viertel	³ 2 S
Zimmer zur Untermiete in bürgerlichem Viertel	³ 5 S
Einzelzimmer Mietskaserne	³ 1 D
Hütte/Baracke am Stadtrand	³ 2 S
kleine Wohnung in schlechtem Viertel	³ 8 S
kleine Wohnung in besserem Viertel	³ 2 D
große Wohnung für 6 Personen in besserem Viertel	³ 5 D
Haus in schlechtem Viertel	³ 3 D
Haus in gutem Viertel	³ 10 D
Villa	³ 25 D
Ausbildung: Kind in Kriegerschule/Magierakademie pro Jahr (Unterricht, Unterkunft, Verpflegung)	³ 50 D
Ausbildung: Kind in Tempelschule/Kloster pro Jahr	³ 25 D
Ausbildung: Kind in Handwerkslehre, einmalige Zahlung ("Lehrgeld")	³ 12 D

Zimmer zur Untermiete, in Pensionen und Absteigen wie auch in Herbergen enthalten in der Regel keine Koch- und Heizgelegenheiten.

Reit-, Zug- und dergleichen Tiere

Für Helden dürften vor allem Reittiere interessant sein, also Pferde, Maultiere und Kamele; daneben Kutschpferde, Karren- und Packesel, Hunde, Schlittenhunde und -dachse. Ich bin der Meinung, daß hochgezüchtete Rassepferde und vollausgebildete Streitrosser teuer sind, Brauereipferde, Ackergäule und die Pferde einfacher Soldaten oder Rinderhirten dagegen erschwinglich. Pferde werden im Krieg gern requiriert und sind deshalb bei mittelreichischen Bauern kaum zu finden. Einfache Leute (Bauern, Fuhrleute, Hausierer, Wanderhandwerker, Gaukler, Medici) haben meist Zugochsen und Packesel, manchmal Maultiere oder Ponys. Selten werden Lastkarren oder Wohnwagen von schweren Kaltblütern gezogen. Nur wenige Mittelreicher und Bewohner vergleichbarer Staaten reiten. Reitpferde gehören zu Adligen, Rondra- und Rahjageweihten, Amazonen, Botendiensten und Kavallerie. Reiche Händler und Praiosgeweihte bevorzugen die Kutsche. Zuweilen sieht man Bauern, Perainegeweichte oder wandernde Handwerker auf einem Esel reiten. Selbst viele Geweihte und Krieger und fast alle Söldner gehen zu Fuß. Ein/e Held/in hoch zu Roß wirkt von Anfang an respektinflößender als ein Fußgänger, selbst wenn der wandelnde Untersatz keinen Stammbaum hat. Á propos Stammbaum: Es hat sich eingebürgert, jedes Pferd, das sonst keiner Rasse angehört (Promenadenmischung), "Warunker" zu nennen. Hiervon zu unterscheiden sind die "Warunker" oder "Radromtaler", die in den Gestüten der Rahjatempel, der Beilunker Reiter und vieler Adliger auf bestimmte Eigenschaften und/oder Merkmale hin sorgfältig gezüchtet werden. Ich möchte solche Rassepferde "Radromtaler" nennen und die Bezeichnung "Warunker" nur für stammbaumlose Promenadenmischungen verwenden. "Warunker" in diesem Sinne gibt es überall, wo Pferde gehalten werden; sie mögen im Svellttal oft etwas größer und kräftiger ausfallen, im Tulamidenland zierlicher; der Einfachheit halber sollen für alle als Richtwerte die in Spielhilfen unter dem Stichwort "Warunker" angegebenen Werte gelten (es sei denn, der Meister entscheidet anders). Ich führe als weitere Durchschnittspferde den "Kaltblüter" (Werte wie Nordmähen, nach der alten Kreaturenbox ersatzweise Werte wie Svellttaler Kaltblut) und das "Pony" (Werte wie Paavipony) ein. Solche **Durchschnittspferde findet man in fast ganz Aventurien auf jedem Pferdemarkt, wobei sie in typischen Pferdezuchtgebieten (Svellttal, Mhanadistan, Shadif) billiger sind als hier angegeben.** Edle Rassepferde muß man dort suchen, wo sie gezüchtet werden (**d.h. die Preise für Rassepferde und exotische Tiere gelten in den Herkunftsländern der Tiere**). Die angegebenen Preise gelten für junge, kräftige, voll einsatzfähige Tiere, seien es Reit- oder Zugtiere. Alte, kranke, erschöpfte, verletzte, schreckhafte, bissige, störrische oder sonstwie suboptimale Tiere sind billiger.

<i>Tier</i>	<i>Preis</i>			
	uneingeritten nicht ausgewach- sen	ingeritten, unerfahren	erprobt	Streitroß, Zirkuspferd o.ä. (Sonderaus- bildung)
Warunker (Durchschnittspferd)	25 D	40 D	80 D	280 D
Kaltblüter (Durchschnittspferd)	30 D	40 D	130 D	330 D
Pony (Durchschnittspferd)	20 D	30 D	60 D	160 D
Radromtaler (Gestüt)	45 D	80 D	180 D	380 D
Radromtaler (Rahjatempelzucht)	-	130 D	240 D	440 D
Elenviner Vollblut	50 D	80 D	180 D	380 D
Goldfelfer Shadif	70 D	100 D	250 D	500 D

Unauer Shadif	70 D	110 D	300 D	600 D
Tulamiden-Shadif	70 D	100 D	250 D	500 D
Tulamiden-Shadif, Magierpferd	140 D	200 D	500 D	1000 D
Svellttaler Kaltblut/Tobimora-/Arania-Falbe	45 D	70 D	170 D	370 D
Nordmähne	30 D	40 D	150 D	350 D
Tralloper Riese/Norburger Riese	70 D	110 D	300 D	500 D
Teshkaler Kaltblut	35 D	50 D	150 D	350 D
Paavipony	20 D	35 D	60 D	160 D
Maraskanpony/Zwergenpony/Seemannspony	25 D	40 D	65 D	165 D
Orkpony/ Ferkinapony	15 D	25 D	45 D	145 D
Langmähne (Thorwalerpony)	25 D	40 D	65 D	165 D
Maultier	20 D	35 D	60 D	160 D
schwarzer Thaluser (Esel)	20 D	35 D	60 D	160 D
Mherwati (Esel)	15 D	25 D	45 D	145 D
Grautier (Esel)	15 D	25 D	45 D	145 D
Kamah-Kamel (Lama)	10 D	20 D	40 D	140 D
Bidenhocker (zweihöckriges Kamel)	30 D	50 D	150 D	350 D
Mehari (edles Renn- und Reitkamel)	70 D	110 D	350 D	500 D
Dromedar	25 D	40 D	80 D	280 D
Reitelch	30 D	40 D	100 D	300 D
Elefant (Arbeits-, Reit- oder Kriegselefant)	100 D	250 D	500 D	750 D
Karen (Pack- oder Zugtier)	10 D	20 D	40 D	140 D
Schlittenhund	15 D	25 D	60 D	160 D
Schlittendachs	15 D	30 D	65 D	165 D
Strauß (Reit- oder Zugtier)	10 D	20 D	40 D	140 D
Zugochse	20 D	40 D	80 D	-
Reit-Wasserbüffel (wie leichter Zugochse)	15 D	30 D	70 D	270 D
Rassehund: Jagdhund	15 D	25 D	60 D	160 D
Rassehund: Wach-/Kampfhund	20 D	50 D	100 D	250 D
Rassehund: Schoßhund	³ 50 D	³ 70 D	³ 100 D	³ 250 D
Rassehund: Rennhund	10 D	15 D	70 D	250 D
Hirtenhund	10 D	20 D	50 D	160 D
Hunde-Promenadenmischung	5 K	5 S	3 D	50 D
Rassekatze	³ 40 D	³ 60 D	³ 80 D	-
Scheunenkatze	5 K	5 S	3 D	-
Gepard ("Jagdpardel")	30 D	80 D	120 D	250 D
Falke	15 D	50 D	100 D	250 D
Papagei	5 D	15 D	40 D	250 D
Singvogel	2 S	4 S	6 S	5 D
Kampfhahn	2 H	2 S	³ 3 D	-

Tierbedarf, Zubehör, Sättel, Futter

Packsattel u. Zaumzeug für Pferd o.ä.	8 D	Hufschmiedewerkzeug	4 D
Reitsattel u. Zaumzeug für Pferd	10 D	1 Hufeisen	2 S
Satteltaschen	3 D	Hufpflege beim Schmied	2-4 H
Satteldecke	2 D	Tierarzt (wegen Wunde oder Krankheit,	5 H - 5 D
Reitkissen	4 D	zuzüglich Kosten für Kräuter u.ä.)	
Kunstreit-/Renn-/Gestechsattel	12 D	Futterbeutel	1 S
Reitgerte	2 S	Mietstall pro Monat (inc. Futter)	7 S
Sporen	6 S	Striegel und dergleichen Pflegezeug	3 S
silberne Sporen	2 D	Maulkorb für Hund	2 D
Streitroßbrüstung u. verzierte Decke	520 D	Halsband und Leine für Hund	2 S
Packsattel für Kamel	12 D	Hunde-/Katzenkorb, tragbar	1 S
Reitsattel für Kamel	14 D	Hundefutter pro Tag	3 H
Treiberstock	1 S	Kraftfutter für Pferd o.ä. pro Tag	3 H
Sattel für Elefant (6 Reiter)	15 D	Vogelkäfig	1 S
Turm, Rüstung usw. für Kriegselefant	800 D	Hundepension pro Monat	3 D
		Falknerhandschuh und Zubehör	8 S

--	--	--	--

Verzierungen am Sattel, wappenbestickte Decken, goldene Steigbügel und dergleichen sind extra zu bezahlen.

Fahrzeuge (ohne Zugtiere, mit Geschirr)

Die Preise beziehen sich auf die jeweils einfachste stabile Ausführung. Mit einem Einspanner für 40 D kann man Mietdroschenfahrer werden; ein Adliger, der mit dem Einspanner eine Landpartie machen will, sollte wenigstens 200 D investieren, um etwas herzumachen. Edles Material, Federung, gepolsterte Sitze, besonders leichte Bauweise, bei vielen Modellen die Bremsen, Sensenblätter seitlich am Streitwagen, sonstige Sonderwünsche und natürlich die Zugtiere sind extra zu bezahlen (nur bei Ferrara und königlich Kusliker Karossenmanufaktur sind Polster, Federung, Bremsen und anderer Luxus inbegriffen). Alte klapprige Vehikel sind selbstverständlich billiger.

Fahrzeug	Preis	Fahrzeug	Preis
Kutsche: Einspanner	³ 40 D	Hundeschlitten	8 D
Kutsche: Zweispänner	³ 90 D	Pferde- oder Karenschlitten	³ 90 D
Kutsche: Vierspänner	³ 160 D	Ochsenkarren	24 D
Ferrara oder KuK - Sechsspänner	³ 1500 D	Planwagen	45 D
Postkutsche, 6- oder 8-spännig	³ 210 D	Wohnwagen für 2 Personen	35 D
Kaleschka	³ 160 D	Wohnwagen für 6 Personen	70 D
Streitwagen	³ 40 D	Kastenwagen	90 D
Reserverad (f. Kutsche/schweren Karren)	4 D	Leiter-/Heuwagen	26 D
Hunde-, Ziegen- oder Handkarren	6 D	Eselkarren	12 D
Sänfte für 2 Personen (menschl. Träger)	³ 10 D	Pferdesänfte (2 Tragtiere)	20 D
Prunksänfte für 4 Personen (Träger)	³ 1000 D	Kamelsänfte (1 Kamel)	20 D

Sklaven

(Nur in Al'Anfa und dem al'anfanischen Einflußgebiet, bei den Tulamiden, im Kalifat, in Aranien, bei einigen Stämmen der Waldmenschen und der Echsenmenschen und bei den Orks zu finden.)

Ein/e gesunde/r kräftige/r Sklave/in kostet ungefähr fünf bis sieben Jahreslöhne eines/r Arbeiters/in, der/die die gleiche Arbeit tut.

Schlacht- und Milchvieh

Pferde werden nicht geschlachtet, weil Rahja es verboten hat. Die Preise gelten im Mittelreich, deswegen sind auch keine exotischen Tiere wie Masthunde, Leguane, Schildkröten, Hamster, Karene oder Selemferkel aufgeführt. In Gebieten, wo Acker- und Gartenbau dominiert und nur wenig Platz für Viehweiden bleibt, also in großen Teilen von Mittel- und Horasreich, Bornland, Nostria, Nordaranien, Balash und dem tropischen Süden, ist Vieh natürlich entsprechend teuer. In typischen Viehzuchtgebieten wie Mhanadistan oder dem Svellttal sind die dort gezüchteten Tiere bedeutend billiger als hier angegeben (die Hälfte oder weniger).

Tier	Preis	Tier	Preis
Milchkuh	30 D	gemästetes buntes Hausschwein	16 D
Mastochse	30 D	Ferkel vom bunten Hausschwein	3 D
Kalb	15 D	Taube	1 S
Schaf	8 D	Pute	6 D
Hammel	8 D	Gans	5 D
Ziege	4 D	Ente	2 S
Huhn	2 S	altersschwacher Esel	10 D
Kapaun	3 S	Kaninchen	2 S
		altersschwacher Zugochse	15 D
		Zuchtbulle	³ 90 D

Nahrungs- und Genußmittel

Wer es einfach haben will, der veranschlage folgende durchschnittliche Kosten für haltbaren Reiseproviand pro Person und Tag (ca. 1 Stein):

Luxusausführung: 2 S (Hartwurst, Hartkäse, Zwieback, Trockenobst, Nüsse, Schnaps)

gut: 5 H (Zwieback, Bohnen, Nüsse, Hartkäse, Dörrfleisch oder saure Wurst)

billig: 15 K (Bohnen, Getreidekörner, ein wenig Trockenfisch oder Ölfrüchte wie Leinsamen)

Weil einheimische Nahrungsmittel billiger sind als importierte, und weil die einzelnen Regionen Aventuriens sich in der Verfügbarkeit bestimmter Nahrungsmittel beträchtlich unterscheiden, habe ich die Preise der Nahrungsmittel jeweils für alle Regionen getrennt angegeben. Ein “-” bedeutet, daß die Ware in der Gegend in der Regel nicht angeboten wird. Natürlich gibt es innerhalb einer Region weitere Unterschiede; so wird man Marzipan im Bornland sicherlich nur in Festum finden und in Weiden gar nicht, Importwaren und Fisch sind in

Küstenstädten billiger als im Landesinneren, frisches Obst und Gemüse der Jahreszeit sind beim Bauern billiger als in der Stadt und in abgelegenen Handelsposten ist alles teurer als anderswo. Die Preise sollen in einer Handelsstadt gelten. Immer wieder gibt es Mißernten und Kriege, die die Preise in den betroffenen Regionen in die Höhe treiben, aber auch reiche Ernten, die die Preise sinken lassen. Ich gehe davon aus, daß die in der Region als Grundnahrungsmittel angebauten Feldfrüchte billig sind (Getreide, Hülsenfrüchte, Rüben, Ölfrüchte), in verarbeiteter Form teurer (Mehl, Öl). Fleisch ist in Ackerbaugebieten wie dem Mittelreich meiner Meinung nach teuer, billig ist es in Viehzuchtgebieten wie dem Svellttal und Mhanadistan. Selbstverständlich ist nicht jede Ware jederzeit erhältlich; im Winter gibt es im Mittelreich eben keine frischen Erdbeeren, sondern Trockenobst, Eingemachtes und Lageräpfel. Selbst im tiefen Süden reifen die Früchte im Rhythmus von Regen- und Trockenzeit. Schlachtzeit ist in Nordaventurien vor allem im Spätherbst, in der Khom und bei den Tulamiden dagegen am Ende der Regenzeit im späten Frühling. Zu anderen Jahreszeiten wird nur in Städten, wo es berufsmäßige Fleischer gibt, geschlachtet; ansonsten gibt es vor allem Pökel-, Rauch- und Trockenfleisch und Wurst. Massengüter wie Getreide, Öl, Wein oder Bier zu transportieren lohnt sich über größere Entfernungen nur per Schiff, nicht mit Karren oder Karawanen. In Städten fern der Küsten und Flüsse ist daher z.B. kein Ferdoker Bier zu finden, und einheimische Feldfrüchte überwiegen.

Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich die Preise auf 1 Stein Ware (1kg). Verpackungen wie Milchkannen, Säcke oder Flaschen sind im Preis *nicht* enthalten.

Die Regionen sind im einzelnen: hoher Norden (Svellttal), Nordwesten (Thorwal, Nostria, Andergast, Albernia), Nordosten (Bornland, Tobrien, Weiden), Mittelland (Garetien, Darpatien, Warunk), südliches Mittelland (Liebliches Feld, Aranien), Tulamidenland (Balash, Mhanadistan, Thalusion), Khom, Süden (Brabak, Al'Anfa, Waldinseln), Maraskan.

Nahrungsmittel	Preis								
	hoher Norden	Nordwesten	Nordosten	Mittelland	südl. Mittel-land	Tulamiden-land	Khom	Süden	Maraskan
Korn	14 K	8 K	1 H	8 K	6 K	6 K	1 H	1 H	12 K
Mehl	18 K	12 K	12 K	1 H	8 K	8 K	12 K	12 K	15 K
dunkles Brot	25 K	2 H	2 H	17 K	15 K	15 K	2 H	2 H	22 K
Weißbrot	5 H	4 H	4 H	35 K	3 H	3 H	4 H	4 H	45 K
Nudeln	5 H	4 H	3 H	25 K	2 H	25 K	4 H	3 H	3 H
Zwieback	5 H	4 H	4 H	35 K	3 H	4 H	5 H	4 H	5 H
Hefekuchen	6 H	5 H	5 H	45 K	4 H	4 H	5 H	5 H	6 H
Fettgebackenes	8 H	12 H	12 H	1 S	6 H	6 H	9 H	7 H	12 H
Gewürz-/Honigkuchen	³ 3 S	³ 25H	³ 25 H	³ 25 H	³ 2 S	³ 22H	³ 25 H	³ 2 S	³ 3 S
Sahnetorte	³ 55H	³ 5 S	³ 55H	³ 5 S	³ 4 S	³ 4 S	-	³ 5 S	³ 6 S
Bohnen, getrocknet	14 K	1 H	12 K	1 H	8 K	8 K	12 K	1 H	1 H
Erbsen, getrocknet	2 H	11 K	14 K	11 K	1 H	8 K	12 K	12 K	14 K
Linsen, getrocknet	22 K	12 K	14 K	12 K	1 H	8 K	12 K	12 K	14 K
Ölfrüchte (Oliven, Raps, Ölpalmen-früchte, Sesam, Hanf, Lein, Mohn, ... je nach Gegend)	6 H	4 H	5 H	4 H	2 H	2 H	25 K	8 K	5 H
Speiseöl	5 S	2 S	2 S	2 S	6 H	6 H	8 H	2 H	22 H
Essig	3 H	8 K	8 K	6 K	4 K	4 K	4 H	6 K	4 K
Gemüse der Jahreszeit	³ 6 K	³ 6 K	³ 6 K	³ 6 K	³ 6 K	³ 6 K	³ 1 H	³ 6 K	³ 6 K
sauer eingelegtes Gemüse	1 S	3 H	3 H	25 K	2 H	2 H	6 H	25 K	2 H
Sauerkraut	8 H	2 H	2 H	15 K	12 K	-	-	15 K	12 K
Kartoffeln	-	-	1 D	15 S	3 D	2 D	-	2 D	2 D
Obst der Jahreszeit	³ 2 H	³ 1 H	³ 2 H	³ 1 H	³ 6 K	³ 6 K	³ 1 H	³ 6 K	³ 1 H
eingemachtes Obst	8 H	6 H	6 H	6 H	5 H	8 H	2 S	3 H	6 H
Marmelade	5 S	4 S	4 S	4 S	3 S	3 S	-	15 H	5 S
Trockenobst, heimisch	1 S	8 H	1 S	8 H	5 H	³ 2 H	³ 2 H	-	-
Trocken-/ eingem. Obst, importiert	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S	³ 1 S
Milch/Yoghurt/Dickmilch/Quark	4 K	15 K	2 H	2 H	2 H	5 K	4 K	1 S	1 S
Khalaff (Milchpulver)	-	-	-	-	-	4 H	3 H	-	-
Käse (gesalzen)	3 H	5 H	6 H	6 H	4 H	5 H	3 H	1 S	1 S
Hartkäse (besonders haltbar)	4 H	5 H	7 H	7 H	5 H	5 H	5 H	12 H	12 H
Edelkäse	³ 7 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 4 S	³ 4 S	³ 5 S	-	³ 8 S	³ 5 S
Butter	5 H	8 H	8 H	8 H	8 H	5 H	5 H	22 H	-
1 Ei (Huhn, Ente)	5 K	5 K	7 K	5 K	3 K	3 K	1 H	5 K	6 K
Nüsse/Kastanien	1 S	7 H	7 H	5 H	5 H	6 H	8 H	5 H	3 H
Rindfleisch, frisch, zart	3 H	10 H	12 H	12 H	13 H	5 H	-	4 S	-

Schweinefleisch, frisch, zart	8 H	16 H	16 H	16 H	17 H	6 H	-	12 H	-
Ziegenfleisch, frisch, zart	5 H	8 H	8 H	8 H	9 H	3 H	3 H	12 H	2 S
Hammelfleisch, frisch, zart	3 H	8 H	10 H	10 H	11 H	3 H	3 H	-	-
Wild, frisch	3 H	12 H	12 H	12 H	20 H	12 H	12 H	12 H	-
Gänse-/Putenfleisch, frisch	16 H	16 H	16 H	16 H	17 H	8 H	8 H	2 S	-
1 Huhn (ca. 2 Stein)	25 H	22 H	24 H	2 S	2 S	10 H	2 S	22 H	4 S
sonstiges/zähes Fleisch, Knochen	15 K	4 H	5 H	6 H	7 H	15 K	15 K	1 S	1 S
Dörrfleisch	3 H	5 H	7 H	10 H	10 H	3 H	3 H	-	-
Speck	20 H	30 H	30 H	30 H	32 H	-	-	6 S	4 S
Schinken	20 H	35 H	35 H	35 H	36 H	20 H	35 H	6 S	4 S
Pökelfleisch	18 H	25 H	35 H	3 S	2 S	8 H	6 H	3 S	4 S
Rauchfleisch	5 H	10 H	2 S	2 S	22 H	10 H	10 H	25 H	25 H
Hartwurst, gute Qualität	5 H	15 H	2 S	2 S	2 S	7 H	7 H	25 H	25 H
“saure Wurst”, schlechte Qualität	2 H	6 H	8 H	8 H	8 H	4 H	4 H	2 S	2 S
Schmalz	8 H	25 H	3 S	35 H	37 H	10 H	10 H	6 S	4 S
Pemmikan	16 H	-	-	-	-	-	-	-	-
Efferdsfrüchte (nur an Gewässern)	5 K	5 K	5 K	5 K	5 K	5 K	-	5 K	5 K
frischer Fisch	³ 12 K	³ 12 K	³ 12 K	³ 12 K	³ 12 K	³ 12 K	-	³ 12 K	³ 12 K
geräucherter Fisch	³ 14 K	³ 14 K	³ 14 K	³ 2 H	³ 3 H	³ 5 H	³ 8 H	³ 2 H	³ 2 H
Salzheringe	14 H	1 S	14 H	14 H	7 H	-	-	14 H	16 H
Stockfisch	2 S	1 S	-	-	-	-	-	-	-
Trockenfisch	³ 15 K	-	³ 14 K	³ 2 H	³ 14 K	³ 14 K	³ 3 H	-	-
Fisch in Öl (z.B. Grangorinen)	12 H	10 H	16 H	10 H	6 H	10 H	-	12 H	15 H
Delikatessen (Koschammernzungen, Trüffel, Wachteleier, Hummer o.ä.)	³ 4 D	³ 4 D	³ 4 D	³ 4 D	³ 4 D	³ 4 D	-	³ 4 D	³ 5 D
heimische Gewürze pro Bund/Unze	1 H	1 H	1 H	1 H	1 H	1 H	1 H	1 H	1 H
importierte Gewürze pro Unze	³ 7 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 5 S	³ 7 S
teuerste Gewürze (Mir-Theniok) pU	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 5 D	³ 6 D
Salz	5 S	3 S	4 S	3 S	15 H (nur liebl. Feld)	3 S	2 S	4 S	35 H
Zucker/Kandis	6 S	4 S	4 S	4 S	3 S	3 S	3 S	2 S	2 S
Sirup (Frucht-/Ahorn-/Birken-/Rüben-/Zuckerrohr-)	2 S	1 S	2 S	1 S	8 H	8 H	1 S	5 H	5 H
Honig	8 S	6 S	7 S	6 S	5 S	5 S	7 S	8 S	9 S
Lakritze	6 S	4 S	5 S	4 S	4 S	5 S	-	6 S	6 S
Karamel/ Bonbons/Zuckerstangen	12 S	-	8 S	8 S	6 S	6 S	6 S	4 S	4 S
Mandeln	3 D	2 D	15 S	15 S	9 S	8 S	5 S	1 D	-
Marzipan	8 D	6 D	8 D	6 D	4 D	45 S	4 D	55 S	-
Schokolade	3 D	-	25 S	25 S	12 S	8 S	-	5 S	-
Kakao	28 S	-	23 S	23 S	10 S	5 S	-	3 S	-
Kaffee	8 S	8 S	6 S	4 S	2 S	1 S	2 S	4 S	-
Tee (schwarzer oder grüner)	2 S	14 H	10 H	12 H	6 H	3 H	6 H	12 H	3 H
Tee (schwarzer, parfümiert)	-	-	³ 4 S	³ 4 S	³ 2 S	³ 1 S	³ 15 H	³ 2 S	³ 2 S
Tee (schwarzer, erste Ernte, edel)	-	-	³ 4 D	³ 4 D	³ 2 D	³ 1 D	³ 15 S	³ 2 D	³ 2 D
Kräutertee	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H
Dünnbier/Merissa/Keffir/Kwaß o.ä.	8 K	6 K	1 H	6 K	5 K	5 K	8 K	8 K	8 K
Starkbier	4 H	3 H	5 H	3 H	2 H	4 H	-	5 H	5 H
Schnaps/Fusel (Tresterbrannt o.ä.)	³ 2 S	³ 1 S	³ 3 S	³ 16 H	³ 8 H	³ 4 S	³ 4 S	³ 1 S	³ 1 S
Schnaps, gut (Obstler, Kornbrand, Rum, Quinjaschnaps)	³ 3 S	³ 2 S	³ 6 S	³ 4 S	³ 2 S	³ 6 S	³ 6 S	³ 2 S	³ 2 S
Schnaps, edel (Premier F., Waskir)	³ 4 S	³ 3 S	³ 2 D	³ 6 S	³ 6 S	³ 15 S	-	³ 15 S	-
Weinbrand, edel	³ 3 D	-	³ 6 D	³ 2 D	³ 1 D	³ 4 D	³ 3 D	³ 3 D	-
Wein/Palm-/Fruchtwein, mies/billig	5 H	4 H	5 H	3 H	2 H	2 H	4 H	2 H	4 H
Wein/Met, gut	4 S	3 S	3 S	2 S	1 S	1 S	4 S	2 S	3 S
Wein, edel	³ 4 D	-	³ 3 D	³ 2 D	³ 1 D	³ 1 D	³ 4 D	³ 2 D	³ 3 D
Bosparanjer	³ 8 D	³ 3 D	³ 5 D	³ 3 D	³ 2 D	³ 4 D	-	³ 3 D	-
Likör/Magenbitter/Würzwein	³ 5 S	³ 3 S	³ 4 S	³ 3 S	³ 2 S	³ 2 S	³ 5 S	³ 3 S	³ 4 S
Tabak (Pfeifen-/Schnupf-/Kautabak, Zigarillos), schlecht	4 S	3 S	4 S	3 S	3 S	3 S	3 S	2 S	2 S
Tabak, gut	³ 8 S	³ 6 S	³ 8 S	³ 6 S	³ 6 S	³ 6 S	³ 6 S	³ 4 S	³ 4 S

Tabak, edel	³ 4 D	³ 3 D	³ 4 D	³ 3 D	³ 2 D	³ 2 D	³ 2 D	³ 1 D	-
Rauschkraut (Tabak+Ilmenblatt)	³ 40 D	³ 30 D	³ 30 D	³ 20 D	³ 15 D	³ 15 D	³ 15 D	8 D	-

In der Taverne

Unmöglich können in einer Liste alle von Helden häufig in Tavernen, Herbergen, Garküchen, Bierbuden oder dergleichen nachgefragten Produkte und Dienstleistungen enthalten sein; die hier angegebenen Waren und Dienstleistungen sollen Anhaltspunkte für die Preisgestaltung ähnlicher Leistungen geben. Die Preise sollen in einer mittelreichischen Handelsstadt gelten. Natürlich wird man nicht alles in derselben Kneipe erhalten. Entsprechend den Einkommensverhältnissen vieler Aventurier sind in durchschnittlichen Etablissements kein besonderer Komfort und keine kulinarischen Köstlichkeiten zu erwarten. Mit einem sättigenden Eintopf, etwas Brot und Bier sowie einem Bett mit wenig Flöhen und ohne Wanzen ist man gut bedient. In einer Herberge muß nicht unbedingt Starkbier im Hause sein; viele brauen selbst, und zum Essen gibt es Dünnbier - Starkbier brauen viele nur im Frühling ("Ingerimmsbock"). Fern der großen Städte, an Landstraßen oder in kleinen Orten, wo es keine berufsmäßigen Bäcker gibt, ist meistens auch kein Brot da, zumindest kein frisches. Wer ein Einzelzimmer mit Waschtisch will, eine Wärmflasche ins Bett und Braten und guten Wein zum Essen, der sollte eine Herberge besserer Qualität aufsuchen, wo reisende Händler, Adlige, Geweihte und/oder Gelehrte mit höherem Einkommen verkehren; dabei sollte man natürlich passende Garderobe tragen und entsprechendes Benehmen an den Tag legen. Was man zahlt, hängt auch von der Lage der Herberge ab: Herbergen in Großstädten sind teuer, die einzige Herberge oder Karawanserei weit und breit in der Einöde aber ebenso.

Ware oder Dienstleistung	Preis
dünne Grütze (Getreidekörner in Wasser gekocht)	5 K
dicke Grütze (gestampftes Getreide, mit Ölfrüchten und heimischen Kräutern in Milch gekocht)	12 K
Eintopf (Hülsenfrüchte, Rüben, Gemüse; zudem u.U. Ölfrüchte, Getreide und Kräuter)	7 K
Eintopf mit Fleisch (wie Eintopf, zudem Fleisch, Salz und Gewürze)	4 H
Fischsuppe (heimischer oder Trockenfisch, Gemüse, Rüben, heimische Kräuter/Gewürze)	2 H
Pfannkuchen mit Kompott, Grießpudding mit Sirup oder ähnliche Süßspeisen	4 H
Brot mit Dickmilch	2 H
Brot mit Käse oder gegrilltem Fisch, Salat und Gemüse	3 H
Brot mit Wurst, Käse, Salat, Gemüse, gekochtem Ei, Salz und Gewürzen	8 H
Rührei und Brot	4 H
Fleischgericht (Bratfleisch, Braten, Kochwurst, Hühnchen oder dergleichen mit Beilagen)	3 S
Festschmaus (Braten mit Beilagen und süßer Nachspeise, Bier, Wein und Schnaps)	³ 5 S
1 Maß (800 ml) Dünnbier	8 K
1 Maß Starkbier	3 H
Wasser	kostenlos
1 Schank (200 ml) Kräutertee oder Milch	7 K
1 Schank Tee oder Saft	15 K
1 Schank guter Wein	5 H
5 Flux (40 ml) billigsten Fusels	1 H
5 Flux guten Schnapses aus einer nahegelegenen Destille	3 H
Strohsack im Schlafsaal	5 K
Bett im Gemeinschaftszimmer	2 H
Doppelzimmer in einer soliden Herberge	³ 1 S
Einzelzimmer in einer soliden Herberge	³ 8 H
Einzelzimmer im Nobelhotel	³ 5 S
Bad im Zuber (ein wenig unparfumierte Schmierseife inbegriffen)	1 S
Suite, Bad, Kleider reinigen, 3 exzellente Mahlzeiten am Tag usw. (voller Service)	³ 5 D
Pferd im Stall, Heu und Wasser	3 H
Zimmer, einfaches Abendessen, Frühstück für eine Heldengruppe von 4 Personen in solider Herberge (alles zusammen)	insges. ca. 4 S

Reisebedarf

Schlafgelegenheit	Preis	Ausrüstung	Preis
Zelt, 2 Personen, Leinen	25 S	Schneeschuhe	2 S
Zelt, 4 Personen, Leinen	35 S	Skier	6 S
Winterzelt, Leder mit Boden, 2 Pers.	4 D	Schlittschuhe	2 S
Winterzelt, Leder mit Boden, 4 Pers.	6 D	Wanderstab	5 H
Wolldecke	7 S	Wimpel	4 S

Schlafsack, Pelz	4 D	Fahne/Banner	³ 15 S
Moskitonetz für 1 Person	24 D	Handkarren	6 D
Hängematte (Netz)	8 S	Wegbeschreibung (Fahrtenbuch)	³ 20 D
Hängematte (Stoff)	15 S	Landkarte, ungenau	³ 5 D
Bastmatte	5 H	Landkarte, recht genau	³ 30 D
klappbares Feldbett	1 D	Haumesser (Machete)	25 D
		Eispickel	6 D
		Stützräder für den Rucksack (von Schrobosch Sohn des Schalash)â	99 S

Bei Zelten sind Zeltstangen, Schnüre und Heringe im Preis inbegriffen. Schriftliche Wegbeschreibungen und Landkarten existieren bei weitem nicht für jede Gegend, und wenn es welche gibt, dann sind sie oft so ungenau, daß sie eher in die Irre führen; außerdem sind gerade die besseren Exemplare nicht jedermann/-frau zugänglich. Moskitonetze werden im Mittelreich eigentlich nicht angeboten, höchstens in einem Kuriositätenladen oder Pfandhaus. Sie bestehen aus einem feinen Tuch aus Seide, Halbseide oder vergleichbar feinen Fasern, das man an einem Gestänge über das Bett breitet. In Südaventurien, den Flußtälern des Tulamidenlandes und auf Maraskan werden sie von den Reichen verwendet, dort sind sie entsprechend billiger.

Reise und Transport

Wenn einzelne Reisende oder kleine Grüppchen sich einer Karawane oder einem Wagenzug anschließen, der ohnehin auch ohne sie ziehen würde, so ist das im allgemeinen kostenlos. Man ist froh, ein paar Leute mehr dabei zu haben, denn um so sicherer ist man vor Räubern (solange die Helden nicht selbst in den Verdacht geraten, für Räuber zu spionieren). Natürlich müssen die Helden sich dem Marschtempo und -rhythmus der Karawane anpassen und selbst für ihren Proviant, ihr Trinkwasser und ihre Ausrüstung sorgen. Reittiere sind im allgemeinen nicht nötig; Karawanen reisen bestenfalls mit der Geschwindigkeit eines zügigen Fußmarsches, Ochsenkarren werden problemlos von jeder Fußgängerin überholt (es sei denn, die Fußgängerin schleppt Kettenhemd, Adergaster, Bärenfellmantel, Proviant und Wasser für eine Woche und 10 Maß Premer Feuer mit). Relativ große Gruppen werden als mögliche Räuber eher mißtrauisch betrachtet, und auch in besonders wasserarmen Gegenden nehmen Karawanen nicht gern zusätzliche Leute mit. Fuhrleute, Bauern mit Heuwagen oder Gemüsekarren, Gaukler und ähnliche Leute nehmen bereitwillig Anhalter mit, wenn ihre Fahrzeuge und Zugtiere dadurch nicht überlastet werden oder die Fahrgäste verdächtig aussehen; wenn man ein paar interessante Geschichten oder lustige Lieder auf Lager hat oder eine Schnapsflasche überreicht, um so lieber. Viele Schiffe suchen ständig neue Leichtmatrosen, weil unterwegs welche gestorben sind, abgemustert haben oder besoffen in einer Hafenkneipe liegengelassen sind; man kann so zu einer kostenlosen See- oder Flußfahrt kommen, natürlich bei harter Arbeit. Andere Reisemöglichkeiten kosten Geld:

Transportmittel	Preis
Mietpferd mit Beireiterin (die nachher das Pferd zurückbringt) pro Tag	1 S
Postkutsche pro Station (ca. 6 Stunden)	2 S
Flußkahn stromab pro Tag (an Deck, kein Essen)	1 H
Flußkahn stromauf pro Tag (an Deck, kein Essen)	8 H
Schiff zur See, Hängematte und Seefahreressen pro Tag	2 S
Schiff zur See, Kabine und Offiziersessen pro Tag	³ 1 D
Pferdetransport auf einem Schiff, Futter inclusive pro Tag	³ 1 D
gemieteter Kutter pro Tag, Kapitän und Mannschaft inclusive	³ 4 S
gemietetes Boot pro Tag (ein Pfand für das Boot muß hinterlegt werden)	³ 1 S
Brückenzoll pro Person (je nach Alter und Baukosten der Brücke)	2 K - 3 H
Brückenzoll pro Pferd/Esel o.ä.	5 K - 5 H
Brückenzoll pro Karren	1 - 8 H
Fähre pro Überfahrt	6 H
Paket, Truhe oder großer Rucksack per Postkutsche pro Station (ca. 6 Stunden)	2 S
Brief per Postkutsche pro Tag	2 H
Brief per Beilunker Reiter oder ähnlichem Botendienst pro Meile	5 H
Brief per Brabaker Fledermauspost pro Meile (nur aus Magierakademien möglich, max. 20 Skrupel Gewicht)	2 S
Droschke, Mietsänfte, Rikscha in der Stadt pro Fahrt/Stunde	³ 1 H
Gepäckträger in der Stadt pro Auftrag/Stunde	³ 1 H

An Grenzen muß in der Regel **Zoll** gezahlt werden. Die Zölle sind verschieden je nach Ort und zu verzollender Ware. Sie liegen zwischen 0,5% des Warenwertes (Stadt Lowangen auf die Einfuhr von Salz; Al'Anfa auf die Einfuhr von Getreide) und 20% (Horasreich auf die Einfuhr von Stoffen und Genußmitteln; Al'Anfa auf den Export von unverarbeitetem Edelmetall). An den meisten Grenzen muß man sich auch gegen Gebühr einen Paß

ausstellen lassen. Zu verzollen sind mindestens alle Güter, die nicht eindeutig für den Eigenbedarf bestimmt sind, manchmal aber auch diese. Auch Waren, die auf einem Schiff verbleiben, weil sie für den Verkauf in einem anderen Hafen bestimmt sind, müssen in der Regel in jedem angelaufenen Hafen oder wenigstens an jeder Staatsgrenze verzollt werden, entsprechendes gilt für die Ladung von Ochsenkarren; Ausnahmen sind die Freihäfen von Festum, Belhanka und Kuslik. Vielerorts werden von Ausländern höhere Zölle erhoben als von Einheimischen. Viele Zollbeamte lassen aber mit sich reden, wenn man sich großzügig zeigt...

Grenzen im zollrechtlichen Sinne sind alle Grenzen von Flächen- und Stadtstaaten, ausgenommen Thorwal, Donnerbach, Sylla, Charypso und einige Städtchen des hohen Nordens; außerdem die Provinzgrenzen des Mittelreichs und viele Städte in zivilisierten Ländern.

Bestechungsgelder

Bestechung ist in verschiedenen Gegenden Aventuriens mehr oder weniger üblich. Während bei den Tulamiden und in den Städten des Südens kein Beamter zum Griffel greift, bevor man ihm ein paar Münzen zugesteckt hat, gilt Bestechlichkeit (und ebenso ein Bestechungsversuch) in weiten Teilen des Bornlands, Mittelreichs und Horasreichs als schweres und ehrenrühriges Verbrechen. Meistens greift man zur Bestechung, wenn man möchte, daß eine Gefälligkeit erbracht oder "ein Auge zgedrückt" wird (nach Torschluß AbenteurerInnen noch das Stadttor passieren lassen; Verzicht auf Durchsuchung), wenn man Geld sparen möchte (Zölle; Steuern; Marktgebühren) oder wenn man Informationen erhalten möchte (in welcher Kneipe trifft sich die örtliche Diebesgilde; worüber hat der geheime Reichsrat gestern beraten). Die Höhe des Bestechungsgeldes hängt demzufolge hauptsächlich vom Wert der Gefälligkeit (z.B. Zollersparnis) und vom Risiko, das der/die Bestochene eingeht, ab. Der Einfachheit halber seien hier einige Richtwerte angegeben. Es bleibt den AbenteurerInnen überlassen, eine jeweils geeignete "entgegenkommende" Person ausfindig zu machen; je nach Situation mögen sich die Talente Menschenkenntnis, Gassenwissen, Staatskunst und Geographie sowie Berufsfertigkeiten wie HändlerIn, KrämerIn, Fuhrmann/-frau oder SeeoffizierIn eignen. Dieselben Talente und Berufsfertigkeiten sowie Feilschen, Schätzen und Rechnen eignen sich dazu, die Höhe eines angemessenen Bestechungsgeldes abzuschätzen.

- Stadtbüttel - Ein-/Rauslassen einiger Leute nach Torschluß, Verzicht auf Durchsuchung und Paßkontrolle, Verzicht auf Verhaftung bei nächtlichem Gröhlen oder ähnliche Kleinigkeiten: ca 1 S
- Stadtbüttel - Verzicht auf Verhaftung bei Vergehen wie Prügeleien, Zertrümmern von Kneipeninventar, Besitz von Nachschlüsseln, Beleidigung, Taschendiebstahl: 2 S - 5 D
- Büttel/Richter - Entkommenlassen verurteilter Gefangener, Freispruch trotz offensichtlicher Schuld, deutliche Strafminderung bei Verbrechen wie Einbruch, Totschlag, Raub, Erpressung, Bestechung, unerlaubtem Waffenbesitz, unerlaubtem Führen von Wappen, Amtsanmaßung, Viehdiebstahl, Majestätsbeleidigung, Steuerhinterziehung, Schmuggel: ³ 50 D
- Büttel/Richter - Entkommenlassen verurteilter Gefangener, Freispruch trotz offensichtlicher Schuld, deutliche Strafminderung bei Verbrechen wie Mord, Giftbesitz, Brunnenvergiftung, Hochverrat, Tempelschändung, Brandstiftung: ³ 200 D
- ZöllnerInnen, SteuereintreiberInnen, MarktvoßtInnen - Minderung von Zöllen oder Steuern: ca. 1/10 der Zoll-/Steuerersparnis
- ZöllnerInnen, SteuereintreiberInnen, MarktvoßtInnen - Übersehen von Besitz verbotener Waren (Gift, Meuchlerwaffen, indizierte Bücher, falsche Maße/Waagen/Gewichte, Rauschgift, Nachschlüssel), von Falschmünzerei, Betrug und Wucher: ³ 100 D bzw. Gewinnbeteiligung mit ca. 10-50 %
- Beamte/SchreiberInnen/HafenmeisterInnen/HaushofmeisterInnen - beschleunigte Bearbeitung von Anträgen, beschleunigtes Vorlassen zu Audienzen, beschleunigtes Ausstellen von Pässen: 2 S - 5 D
- Beamte/Höflinge/Offiziere - Verrat von Staatsgeheimnissen: ³ 100 D
- BettlerInnen/herumlungernde StreunerInnen - kleine Tips (in welcher Kneipe kann man Schlägertrupps anheuern; hast du letzte Nacht irgendwas beobachtet): 1 - 5 H
- StreunerInnen/Phexgeweihte - größere Hilfestellungen (wo kann man hier Nachschlüssel/Gifte/einen Mengbilar kaufen; wie kontaktiert man den Boß der örtlichen Unterwelt; wie kriege ich meine KameradInnen aus dem Gefängnis; beschaffe mir meinen geklauten Zweihänder wieder): ³ 3 D

Gefäße und Behälter

	<i>Preis</i>		<i>Preis</i>
Tuchbeutel	4 S	Sack für 10 Stein	1 S
Lederranzen	8 S	Sack für 50 Stein	25 H
Lederrucksack mit Gestänge	16 S	Korb für 20 Stein	3 H
Korb-/Basttasche	4 H	Eimer, Leder	4 S
Gürteltaschen	4 S	Eimer, geböttchert	3 S
Lederbeutelchen	8 H	Eimer, Blech	12 S
verzierter Geldbeutel	³ 2 S	Feldflasche, Holz oder Kürbis	4 H
Geldgürtel (hohl) / Geldbeutel an Kette	5 S	Feldflasche, Bronze	8 S

Pergamenthülle	3 S	Feldflasche, Ton	8 H
Transportkiste	2 S	Wasserschlauch	3 S
Kiepe	5 H	Fäßchen, 80 Maß	18 S
Tragnetz	1 S	Faß, 1 Quader	6 D
Säckchen aus Stoff	4 H	Salbentiegel, Alabaster oder Speckstein	3 S
Parfumflacon, Glas	2 D	Fläschchen, 1 Schank, Glas	2 D
Koffer, Leder	1 D	Amphore, 50 Maß	2 D
Gewürzdose, Kupfer, für ca. 10 Unzen	8 S	Tiegel/Dose/Töpfchen, Ton	³ 5 H

Seile, Netze, Ketten (pro Schritt)

Hanfseil	3 H	dünnere Lederriemen	2 H
starkes Hanfseil	6 H	Bast- oder Hanfschnur	1 H
Schiffstau	5 H	Bogenschnur	11 H
Ankerkette	1 D	Fesselschnur	2 H
Kletterseil	9 H	Angelschnur	9 H
geflochtener Lederlasso	9 H	Strickleiter	2 S
Seidenseil	11 H	1 großes Fischernetz	8 D
dünne Kette	4 S	1 Wurfnetz	2 D

Beleuchtung und Heizung

<i>Ware</i>	<i>Preis</i>	<i>Ware</i>	<i>Preis</i>
Wachskerze, 1 Spann	5 H	Pechfackel	5 H
Talglicht, 5 Finger	2 H	Feuerstein und Stahl	6 H
Duftkerze, 5 Finger	³ 1 S	Zunderschwamm, 1 Unze	5 H
Öllampe (Ton)	1 S	Zunderdose m. Zunder u. Feuerzeug	2 S
Lampenöl, 1 Maß	2 S	Brennglas	5 D
parfümiertes Lampenöl, 1 Maß	³ 4 S	Reisig / getr. Dung, 10 Stein	8 K
Sturm-/Blendlaterne, ölbetrieben	3 D	Brennholz, 10 Stein	16 K
Blendlaterne mit Kerze drin	12 S	Zwergenkohle, 10 Stein	16 S
10 Kienspäne	5 K	Holzkohle, 10 Stein	16 H
Phosphorpilz pro Unze	5 S		

Werkzeug

<i>Werkzeug</i>	<i>Preis</i>	<i>Werkzeug</i>	<i>Preis</i>
Dreizack	9 D	Arztkoffer* (Pinzetten, Skalpelle, Salbe,	³ 30 D
Vorschlaghammer	6 S	Verbandsstoff, Knochensäge, Nadeln,	
Spitzhacke	5 D	Faden, Brenneisen, Topf, Zahnzange,	
Schmiedehammer	15 D	Schröpfköpfe, Spatel, Schwamm, ...)	
Sichel	9 S	Ahle	2 S
Fleischerbeil	5 D	Sortiment Nadeln (Metall) und Garn	8 S
Beil	5 D	kleiner Webrahmen/moderner Webstuhl	1 S/ 10 D
Holzfalleraxt	7 D	Spindel/Spinnrad	2 H/ 5 D
Sense	4 D	Reisigbesen	1 H
Dreschflegel	4 S	Staubwedel aus Straußenfedern	3 S
Heu-/Mistgabel (Holz)/(Metallzinken)	8 H/ 5 S	Sortiment Alricke (Nachschlüssel)	³ 15 D +
Hammer	9 S	10 Kletterhaken	7 S
50 Nägel	1 D	Wurfhaken und 10 Schritt Seil	35 S
Säge	5 D	Angelhaken und Schnur	2 S
Zange	12 S	1 Stein Leim	5 S
Schmiedezange	14 S	Flaschenzug, 1 Quader	120 D
Brecheisen	1 D	Senkblei	1 S
Schürhaken	8 S	Bootshaken	2 D
Spaten	15 S	Gravur-/Goldschmiedewerkzeug	³ 15 D
Schaufel oder Hacke	5 S	Schmieröl/-fett, 1 Maß	3 S
Meißel, 5 Größen	12 S	Balkenwaage, Gewichte (1 Unze-10 Stein)	6 D
Keile (Holz)	8 H	Feinwaage, Gewichte (1 Gran-1 Unze)	6 D
Feile für Holz	8 S	Werkbank/Schraubstock/Drehbank	120 D
Feile für Metall	6 D	Waschbrett	1 S
Amboß	20 D	Wetzstein	1 S

Drillbohrer	3 D	Waffenpflegezeug (Wetzstein, Fett,...)	8 S
Butterfaß	4 S	pedalbetriebene Töpferscheibe	15 S
steinerne Handmühle für Getreide	3 S	Schere (Tuch- oder Heckenschere o.ä.)	1 D
Hobel	12 S	**Alchimielaboraausstattung (Brenner,	³ 500 D
Schnapsdestille (Kupfer, 100 Maß)	³ 100 D	Öfen, Tiegel, Zangen, Schutzkleidung,	
Mörser, Stein	2 S	Retorten, Destillierkolonne, Kolben,	
Tiegel, Ton	5 H	Mörser, Waagen, Kessel, Autoklav,	
Blasebalg	4 S	Pipetten, Schalen, Meßbecher, Spatel,...)	

* Wer Proben auf "Heilkunde Wunden" ablegen möchte, der sollte über einen Arztkoffer oder äquivalentes Werkzeug verfügen, denn nur mit einem Dolch und etwas Verbandsstoff ausgerüstet ist es doch nicht gerade leicht, eine Wunde zu reinigen und zu nähen, einen kranken Zahn zu behandeln oder eine im Schulterblatt feststeckende Pfeilspitze zu entfernen. Verbandsstoff kann ausgekocht und wiederverwendet werden (bei TaW 6 oder mehr *kann* man wissen, daß man ihn auskochen muß), Verbrauchsmaterial wie Salbe, Essig oder Schnaps muß von Zeit zu Zeit nachgekauft werden. Kräuter und Heiltränke sind extra zu bezahlen.

** Ähnlich wie Heilkundeproben gestalten sich alchemistische Brauversuche oder Analysen ungemein schwierig, wenn man nur einen Topf am Lagerfeuer und einen Holzlöffel zur Verfügung hat. Man sollte schon über eine gewisse Laborausstattung verfügen; wünschenswert wären zudem Fachbücher, Sternkarten, vielleicht ein Abakus und ein Astrolabium. Ich gestehe zu, daß Hexen, Druiden und Schamanen keine Destillierkolonne und keinen Autoklaven brauchen, um ihre Kräutertränke zu brauen, aber sie werden sich, wenn sie sich ernsthaft mit Alchimie beschäftigen, auch ein Sortiment Mörser, Schalen, Töpfe und andere Gefäße aus verschiedenen Materialien anschaffen, einen leistungsfähigen Ofen, eine Feinwaage, Hilfsmittel wie Spatel und Zangen und andere Geräte, die nicht ganz billig und nicht ohne weiteres transportabel sind.

Schreibwaren, Feinmechanik, Optik

Viele Waren der Kategorie "Feinmechanik und Optik" werden nur im Lieblichen Feld hergestellt (Taschenuhren, Prismen, Fernrohre, Himmelsfernrohre, Wandspiegel aus Glas, Spieluhren, Turmuhren), auch einige Schreibwaren (Lumpenpapier, Hellerromane) werden nur dort produziert. Auf Zinsspindeln und Bernsteinbrillen hat die Stadt Festum das Monopol. Sanduhren, Lupen und gläserne Brillen werden im Lieblichen Feld und in Al'Anfa hergestellt. Addiermaschinen werden in Khunchom hergestellt, Astrolabien und Orbitarien in Vinsalt und Anchopal, Quadranten und Hylailer Dreikreuze im Lieblichen Feld, Al'Anfa, Festum und Khunchom. Die übrigen Waren können an verschiedenen Orten hergestellt werden, aber keineswegs überall. Zentren der Wissenschaften von Sternkunde, Navigation, Rechenkunst und Mechanik und der Schriftstellerei sind das Liebliche Feld, Festum, Al'Anfa und die tulamidischen Stadtstaaten sowie Anchopal, speziell in der Mechanik sind natürlich die Zwerge führend (was die Forschung betrifft, so sind auch Thorwal und Havena bedeutend, aber dort wird nichts zum Verkauf hergestellt). Wer eine Brille braucht oder ein Fernrohr für nützlich hält (wobei Alrik Ackermann weder weiß, was ein Fernrohr ist, noch, wo man eins herbekommt), der muß sich an den Ort begeben, wo sowas hergestellt wird, oder die Ware bei einem Fernhändler ordern. Die genannten Staaten (und die einzelnen Familien von Brillenmachern und Feinmechanikern) hüten allerdings ihren technologischen Vorsprung (was Gelegenheit zu interessanten Spionageabenteuern gibt), und gerade wirtschaftlich bedeutsame oder kriegswichtige Produkte (Addiermaschine, Zinsspindel, Fernrohr, Hylailer Dreikreuz) dürfen nicht an jede hergelaufene Herumtreiberin verkauft werden. Im Lieblichen Feld ist Papier billiger als hier angegeben, in Mhanadistan Pergament, auf Maraskan Papyrus.

Schreibwaren	Preis	Feinmechanik und Optik	Preis
10 Gänsekiele oder Rohrgriffel	4 H	Sanduhr (Glas)	3 D
Federmesser	4 S	Stundenkerze	8 S
3 verschiedene Tuschepinsel	6 S	Taschenuhr	³ 300 D
5 Kohlestifte	2 S	Prisma	10 D
Tinte oder Druckerschwärze (1 Unze)	8 H	Lupe	³ 8 D
Purpurtinte (1 Unze)	5 D	Fernrohr	³ 180 D
schwarze Tusche (1 Unze)	1 S	Himmelsfernrohr	³ 800 D
farbige Tuschen und Ölfarben (1 Unze)	2 S	Wandspiegel, polierte Bronze	³ 80 D
10 Bögen gutes Pergament (je 1 m ²)	6 D	Wandspiegel, Glas (1x2 Schritt)	³ 700 D
2 Schritt Schriftrolle aus Papyrus	2 D	Brille, Glas	³ 40 D
10 Bögen Büttenspapier (je 90x88cm)	2 D	Brille, Bernstein	³ 70 D
10 Bögen gutes Papier	6 S	Südweiser (Meteoreisen am Faden)	³ 15 D
10 Bögen billiges Lumpenpapier	3 S	Brennglas	5 D
Tagebuch, Papier (16x24 cm)	5 D	Sonnenuhr	³ 1 D
Schiefertafel	1 S	Quadrant	³ 90 D
Schreibkreide (1 Unze)	4 H	Hylailer Dreikreuz	³ 70 D
Wachstafel	1 S	Astrolabium	³ 50 D
Holzlineal	8 H	Orbitarium	³ 500 D

Messinglineal	5 S	Abakus	1 D
Winkelmesser	1 D	Addiermaschine	³ 200 D
Fadenzirkel	2 S	Zinsspindel	600 D
Zirkel	15 S	Schiffskompaß (Nadel aus Meteoreisen	³ 450 D
Druckerpresse, bewegl. Bleilettern	³ 150 D	auf einer Scheibe mit Gradeinteilung,	
Visitenkarte*, Lumpenpapier	1 S/ 8 K	Lagerung gleicht das Schwanken des	
Visitenkarte, gutes Papier	1 D/ 2 H	Schiffes aus; aventurische Kompaß-	
Visitenkarte, Büttenpapier	5 D/ 1 S	nadeln weisen nach Süden)	
Visitenkarte Sonderausführung	5 D/ 4 S	Spieluhr	³ 250 D
Zeitung	³ 2 S	mechanische Turmuhr	³ 800 D
Hellerroman (gedrucktes Taschenbuch)	7 S	Schloß/Vorhängeschloß	³ 5 D
gebundenes Buch	³ 20 D		
seltene Magier-/Fachbuch, handgeschr.	³ 100 D		

* Visitenkarten sind nur im Horasreich üblich, dort jedoch ein gesellschaftliches Muß. Der erste genannte Preis gilt für die Herstellung des Druckstocks, der zweite ist der Preis für eine Visitenkarte. Sonderausführungen sind Drucke mit Purpurtinte oder Blattgold, auf parfümiertes oder farbiges Papier, auf dröler Palmfaserpapier mit eingepreßten Blüten oder auf dünne Plättchen von Edelh Holz oder Elfenbein. Ein billiger Druckstock für Lumpenpapier beinhaltet keine komplizierten Figuren wie Kronen und Wappen.

magische Artefakte

Permanente magische Artefakte wie fliegende Teppiche, schwarze Augen oder etwas mit "Infinitum Immerdar" sind nicht käuflich zu erwerben. Kaufen kann man zum einen einfache Artefakte, die mit einem "Arcanovi" und einem oder mehreren Zaubern belegt wurden und die nach unserer spielrundeninternen Festlegung keine permanente Astralenergie erfordern, also auch nicht wiederaufladbar sind. (Begründung: Erstens: Wieso sollte man permanente ASP in ein Artefakt stecken müssen, das dann nur einmal funktioniert? Zweitens: Mit seinen permanenten ASP könnte ein Magier im Laufe seines Lebens ca 10 Artefakte erschaffen, wenn er sich nicht ganz leerzaubern will. Vom Erlös müßte er leben können - sein ganzes Leben lang! Es zahlt aber sicherlich niemand einige hundert Dukaten für ein Ignifax-, KlarumPurum- oder InDeinTrachten-Artefakt, das nur einmal funktioniert. Ergo: Sowas wird nicht hergestellt.) Zum anderen gibt es wiederaufladbare Artefakte, die permanente Astralenergie enthalten; diese regenerieren nicht selbst Astralenergie, sondern müssen, wenn sie benützt wurden, nachher von einem Zauberer mit Astralenergie aufgeladen werden. Die Hersteller von magischen Artefakten übernehmen in der Regel keine Garantie für Funktionieren, Haltbarkeit und Nebenwirkungsfreiheit ihrer Produkte, selbst die Drachenei-Akademie in Khunchom tut das nur gegen hohen Aufpreis.

Bei der Festlegung des Preises muß zunächst der Materialwert (und der Lohn für den Goldschmied/Edelsteinschleifer) berücksichtigt werden, denn Artefakte bestehen oft aus Silber, Mondsilber, arkanen Metallen oder Legierungen davon sowie Edelsteinen und Gemmen.

Anschließend wird festgestellt, ob es sich um ein einfaches oder ein wiederaufladbares Artefakt handelt und welche Zauber mit jeweils wievielen Anwendungen darauf liegen. Handelt es sich um ein wiederaufladbares Artefakt, so muß errechnet werden, wie viele permanente ASP in es investiert werden mußten.

Zu den Materialkosten kommt eine Pauschale von ca. 30 Dukaten für den Aufwand, aus den Thesen verschiedener Zauber eine Artefakt-Formel zusammenzubasteln, das passende Material auszuwählen, für Literaturrecherchen, Schreibzeug und den Arcanovi.

Jeder permanente ASP kostet zwischen 300 Dukaten (unbekannte Jungmagierin in extremer Geldnot) und 6000 Dukaten (Khadil Okharim).

Auslösbare Zauber werden pro (nichtpermanentem) ASP, den der Zauber gekostet hat/normalerweise kostet, bezahlt (und zwar für jede Anwendung). Verbreitete einfache Zauber wie Gardianum, Charisma oder Odem kosten ca. 1 D pro ASP. Kompliziertere Zauber wie Ignifaxius, Eigenschaften seid gelesen, Visibili oder Transversalis kosten 2 bis 3 D pro ASP. Seltene Zauber wie Djinn, Delicioso oder Xenographus kosten 3 bis 15 D pro ASP. Sehr seltene, verbotene oder für den Artefaktbauer sehr gefährliche Zauber wie Heptagon, Planastrale oder Solidirid kosten 10 bis 100 D pro ASP.

Nicht in jedem Dorf gibt es eine Magierin, die Artefakte herstellt, und so kommen zu den Kosten für das Artefakt oft noch die Kosten für eine Bestellung per Brief ins ferne Khunchom, für den Transport des fertigen Artefakts (bei teuren Artefakten sinnvollerweise mit Bewachung oder durch einen Djinn) und etwa anfallende Zölle.

Das Aufladen eines Artefakts kostet - wenn die Formeln bekannt sind, so daß der aufladende Zauberer keinen Analus sprechen muß - ungefähr einen bis drei Silbertaler pro ASP.

Möbel

Möbelstück	Preis	Möbelstück	Preis
------------	-------	------------	-------

Hocker	1 S	Kerzenständer, Ton	3 H
Stuhl	5 S	Kerzenständer, Messing	9 S
Bank	5 S	Kerzenständer, Silber	4 D
Polstersessel	10 D	Kerzenständer, Gold	³ 20 D
Kissen	³ 1 D	Kerzenständer, Porzellan	3 D
Diwan/Matratze	³ 3 D	Kandelaber, Messing	6 D
Kastenbett mit Heufüllung	1 D	Kandelaber, Silber	30 D
Bett mit Lederbespannung und Matratze	³ 10 D	Kandelaber, Gold	³ 500 D
Himmelbett	³ 40 D	Kronleuchter, Eisen vergoldet	³ 40 D
Tisch	8 S	Kohlebecken, Ton	5 S
Schreibtisch (Stehpult)	2 D	Ofen, Ton	5 D
Waschtisch	³ 12 S	Ofen/Herd, Gußeisen	³ 25 D
Kommode	10 D	Kachelofen	³ 40 D
Schrank	15 D	Panzerschrank	³ 1000 D
Sekretär	25 D	Tür-/Truhenschloß	³ 5 D
Regal	3 D	Badezuber	³ 3 D
Truhe, klein	8 S	Waschbrett	1 S
Truhe, groß	3 D	Teppich pro Rechtschritt	³ 2 D
Ölgemälde	³ 10 D	Regentonne	2 D
Wandspiegel, polierte Bronze, 1x1 m	30 D	Wandteppich mit Bildmotiven pro m ²	³ 10 D
Wandspiegel, poliertes Silber, 1x1 m	100 D	Kacheln/Fliesen pro Rechtschritt	³ 1 D
Wandspiegel, Glas, 1x2 m	700 D	maraskan. Parkett pro Rechtschritt	³ 3 D
Nachtopf	1 S	Marmorplatten pro Rechtschritt	³ 2 D
Marmorstatue, lebensgroß	³ 10 D	Fensterrahmen und -läden	3 D
Vase, Glas	³ 4 D	Fenster, Ölpapier pro m ²	6 D
Vase, Porzellan	³ 4 D	Fenster, Pergament pro m ²	6 D
Fliegenfänger/Leimrute	5 H	Fenster, Butzenscheiben pro m ²	³ 70 D
Schmuckkästchen, Edelholz/Samt	³ 6 D	Fenster, Klarglas/bunte Glasbilder pro m ²	³ 150 D
Dreifuß, Eisen	8 S	Fackelhalter	6 S

Die Preise für Hocker, Tische, Betten und dergleichen beziehen sich auf schlichte, unverzierte, unlackierte - aber sorgfältig getischerte und gehobelte - Produkte aus preiswerten heimischen Materialien. Wer einen samteneu Bett Himmel wünscht, einen Schreibtisch aus Mahagoni mit Schildpattintarsien oder ein extra-sicheres Spezialschloß mit Giftorn (Zwergenarbeit), der möge die Preise kräftig erhöhen und sich dabei an den Preisen für die Rohstoffe orientieren (Samt, Edelholz, Schildpatt, Gift). Rohe, ungehobelte, wacklige Möbel sind dagegen billiger.

Koch- und Eßgeschirr

<i>Eßbesteck und -geschirr</i>	<i>Preis</i>	<i>Kochgeschirr und -geräte</i>	<i>Preis</i>
Trinkbecher, Holz	3 H	Pfanne, Gußeisen	³ 8 S
Trinkbecher, Ton	5 H	Topf (5 l), Ton	3 S
Trinkbecher, Zinn	2 D	Topf, Blech	1 D
Tasse, Porzellan	6 D	Topf, Blech/Email	12 S
Tasse, Blech	3 S	Topf, Gußeisen	1 D
Kristallpokal	³ 8 D	Topf, Kupfer	5 D
Pokal, Silber+Halbedelsteine	³ 25 D	Kessel (20 l), Ton	12 S
Pokal, Gold+Edelsteine	³ 50 D	Kessel, Blech/Email	48 S
Trinkhorn	2 H	Kessel, Kupfer	20 D
Trinkglas	2 D	Teekanne, Ton	3 S
Glaskaraffe	4 D	Teekanne, Blech	1 D
Tonkrug, schlicht	2 S	Teekanne, Porzellan	20 D
Tonkrug, glasiert und bemalt	³ 8 S	Holzlöffel	1 H
Teller/Napf, Ton	5 H	Sieb aus Metall	5 S
Teller/Napf, Holz	3 H	Bratspieß	1 D
Teller/Napf, Zinn	2 D	Schöpfkelle	2 H
Teller/Napf, Porzellan	6 D	Nudelholz	4 H
Teller/Napf, Silber	6 D	Samowar	³ 15 D
Eßlöffel, Holz oder Horn	2 H	Topflappen	4 H
Eßbesteck (Messer, Gabel, Löffel), Zinn	3 D	Schürze	6 S
Eßbesteck, Silber	9 D	Reibe	3 D
Eßbesteck, Gold	18 D	Wiegemeßer	6 S

Serviette, besticktes Leinen	3 S	Meßbecher	2 S
Tischtuch, besticktes Leinen	³ 25 S	Schüssel, Ton	3 S
Bierhumpen, Holz	15 H	Schüssel, Porzellan	20 D
Bierhumpen mit Deckel, Zinn	4 D	Bratenform (Bosparanertopf)	7 S
		Fleischwolf	15 D
		gemauerter Backofen	³ 40 D
		Backtrog	1 D
		Korb/Sieb aus Rohr o.ä.	3 H

Man kann natürlich alle Produkte in teurerer, edlerer Ausführung bekommen, ich verzichte nur aus Bequemlichkeit darauf, überall das ³ - Zeichen hinzuzusetzen. Ein Tonbecher aus Garèn, glasiert und rot auf schwarz bemalt im güldenländischen Stil, z.B. mit Taten des heiligen Geron, wird in Elenvina eher mehrere Dukaten kosten als 5 Heller. Trödler bieten oft Stücke an, die billiger sind als hier angegeben; das können ebenso gut geflickte, aber funktionstüchtige Kupferkessel oder Tassen mit abgebrochenem Henkel sein wie nicht wasserdichte Fehlbrände vom Abfallhaufen der Töpferin.

Hausbau und Häuser

Gemeint ist der Hausbau in zivilisiertem Gebiet durch Maurer und Zimmerleute unter Anleitung einer Baumeisterin. Es wird vorausgesetzt, daß das Baumaterial (Bauholz, Bruchsteine, Reet oder entsprechendes kostengünstiges Material aus der Nähe) zu den marktüblichen Preisen gekauft werden muß. Bei teuren Sonderwünschen (Marmor, Fensterglas, Parkett, ...) sind die Preise kräftig zu erhöhen (siehe "Möbel" und "Werkstoffe"). Einige fortschrittliche Städte im Lieblichen Feld haben Brandschutzverordnungen, die den Bau von Holz-/Fachwerkhäusern und Stroh-/Reetdächern verbieten; dort muß man mit Stein oder Backstein und Dachziegeln, Schiefer oder Kalkplatten bauen, was teurer ist. Eine Blockhütte am Nuran Riva, eine Laubhütte im Reichsforst oder ein Verschlag aus alten Matten im "Schlund"-Viertel von Al'Anfa kostet dagegen im Bau zunächst nichts, dafür können später erhebliche Kosten durch Auseinandersetzungen mit/Schutzgeldzahlungen an örtlichen Elfen/Goblins/Wildhütern/Verbrecherbanden entstehen.

Grundstück	Preis in S pro Rechtschritt
irgendwo in einer Baronie/auf zivilisiertem Gebiet	1-2
irgendwo an einer Landstraße	3-5
irgendwo an einer Reichsstraße	5-25
in einem kleinen Dorf	5-25
in einer Kleinstadt (bis 1000 Einwohner)	10-30
in einer Stadt (bis 5000 Einwohner)	40-100
in einer Großstadt	60-200
in Gareth oder Al'Anfa	100-1000

Bauwerk	Preis in S pro Rechtschritt und pro Etage
Haus aus ortsüblichem Material (Fachwerk, Bruchstein, Bretter,...)	40-140
Haus aus teurerem Material (Backsteine, Bauholz aus größerer Entfernung, ...)	80-180
Keller	50-100
Dach (Stroh, Reet, Heidekraut, ...)	30-90
Dach (Schindeln, Ziegel, Schiefer, Kalkplatten, ...)	90-200
Wirtschaftsgebäude (Stall, Scheune, Backhaus, ...)	30-150
Hofmauer 2 Schritt hoch pro laufendem Schritt	10-30
Wehrmauer 3 Schritt hoch pro laufendem Schritt	50-200
Wehrturm	500-1000
Tor	500-800
gepflasterter Hof (Kopfsteinpflaster, Kalksteinplatten o.ä.)	8-20
Fenster (nur Öffnung mit Läden)	50
Brunnen	50-200

Will man das Haus als Wehrbau errichten, verdoppeln sich die Baukosten. Gekaufte Häuser kosten - je nach Zustand des Hauses und Finanzlage des Vorbesitzers - zwischen 40% und 200% des aus Grundstückspreis und Baukosten berechneten Preises. In vielen Städten wird der Hausbesitz besteuert, wobei die Steuer sich nach der Grundfläche richten kann, nach der Höhe des Hauses, der Länge der Front zur Straße oder nach anderen Kriterien.

Burgenbau

Baukosten für befestigte Gebäude, in S pro Rechtschritt

	Erdgeschoß	Obergeschoß
--	------------	-------------

Holzbau (in waldreichen Gegenden, sonst bis dreimal soviel)	³ 50	³ 65
Fachwerk	80	100
Lehmbau (nur in Trockengebieten möglich)	100	130
einfacher Steinbau (je nach Verfügbarkeit von Steinen)	³ 150	³ 190
hochwertiger Steinbau	300	400
Zwergenguß (Zement/Beton)	³ 1000	³ 1000
Unterkellerung (je nach Untergrund)	100 - 1000	

Umwallungen und Mauern

Wallanlage	S pro laufendem Schritt
Erdwall und Graben	HöhexHöhex10
angespitzte Hölzer im Graben	+2
Palisade	40
Holzwall mit Schüttwerk	100
Holzwall mit Schüttwerk, in Kammern unterteilt	120
Wehrmauer mit Schüttwerk (ca 3 Schritt hoch)	120
hohe Wehrmauer mit Schüttwerk (ca 6 Schritt)	280
massive Wehrmauer	200
massive Wehrmauer, doppelte Höhe	450

Beiwerk (=zusätzliche Bauelemente)	Kosten in S
Tor	500
breites Tor	1000
Mannloch (= kleines Türchen im Tor)	150
Zugbrücke für normales Tor	700
Zugbrücke für breites Tor	1500
Fallgatter für normales Tor	500
Fallgatter für breites Tor	1100
Torhaus aus Holz (pro Stockwerk) (in waldreichen Gegenden, sonst teurer)	800
Torhaus aus Fachwerk (pro Stockwerk)	1000
Torhaus aus ungebrannten Lehmziegeln (pro Stockwerk) (nur in Trockengebieten)	1200
Torhaus aus Stein (pro Stockwerk)	2000
Türmchen aus Holz (in waldreichen Gegenden, sonst bis zu dreimal so teuer)	500
Türmchen aus Fachwerk	1000
Türmchen aus ungebrannten Lehmziegeln (nur in Trockengebieten)	1000
Türmchen aus Stein	1600
Erker aus Holz	70
Erker aus Fachwerk	90
Erker aus Stein	180
Zinnenwehr aus Holz oder Lehmziegeln (pro laufendem Schritt)	10
Zinnenwehr aus Stein (pro laufendem Schritt)	30
Schanzkleider (pro laufendem Schritt)	50
Brunnen	200-500
feuerfestes Dach (pro Rechtschritt Grundfläche des obersten Stockwerks)	150
feuerfestes Dach aus Kupfer (dto)	300
Geheimgang in Erde (pro laufendem Schritt)	100
Geheimgang in nassem Boden (pro laufendem Schritt)	300
Geheimgang in Fels (pro laufendem Schritt)	600-1000
Motte (künstlicher Hügel, auf dem man die Burg errichtet)	Fläche der Oberseite x Höhe x 20

Je nach Lage, also z.B. nach Verfügbarkeit und Transportkosten der Baumaterialien, werden die Gesamtkosten zum Bau einer Burg mit einem Faktor zwischen 0,75 und 2,5 multipliziert. Wenn Untertanen beim Bau der Burg Frondienste leisten, oder wenn eine Sippe ihre Burg in Eigenarbeit errichtet, werden die Baukosten halbiert. Höhere Adlige, die keine direkten Leibeigenen haben, aber ihrerseits über Adlige herrschen, die ihnen Untertanen zur Fronarbeit stellen müssen, sparen nur ein Viertel der Baukosten.

Pro 1000 Untertanen benötigt der/die Burgherr/in eine/n Schreiber/in; weiterhin pro Mitglied der auf der Burg herrschenden Familie und pro Würdenträger/in (Vogt, Geweihte, Schatzmeister, Magierin, ...) je eine/n Diener/in und eine/n Soldat/in. Die Lohnkosten kann man allerdings auch mit den Kosten für einen standesgemäßen Lebenswandel abhandeln (siehe "Ausgaben und Lebensstile").

Belagerungsgeschütze (daneben können auch Schiffsgeschütze verwendet werden)	Preis in D
Drachenzunge (Flammenwerfer, mit Hylailier Feuer betrieben)	5000

Tankfüllung für Drachenzunge für 10 Schuß	2000
Zyklop	10000
kleiner Zyklop	8000
schwerer Bock/Onager/Ogerlöffel	2500
Ballista	800
überschwere Rotze/Arbala	4000

Schiffe und Schiffsgeschütze

Die Preise für Schiffe und Geschütze sollen dort gelten, wo die Sachen gebaut werden. Sie sind in hohem Maß variabel: Bei guter Auftragslage verlangen renommierte Werften astronomische Preise, während kleinere Werften mit schlechter Auftragslage hart am Existenzminimum kalkulieren. Wer Aufbauten aus Edelh Holz, eine vergoldete Galionsfigur und purpurne Segel haben möchte, der kann gleich die Hälfte auf den Listenpreis aufschlagen. Wer dagegen billig nah der Werft an gutes Bauholz kommt, der spart viel Geld. Noch billiger ist ein alter morscher Kahn; und weil das so ist, und weil neue Schiffe und Reparaturen teuer sind, fahren sehr viele Seelenverkäufer über die Meere, auch Passagierschiffe mit Helden an Bord ...

<i>Schiff</i>	<i>Preis</i>	<i>Schiff oder Boot</i>	<i>Preis</i>
Otta	3000 D	Dromone	12000 D
Bireme	6000 D	Trireme	20000 D
Zedrakke	18000 D	Schivone	16000 D
Lorcha	2000 D	Knorre	2200 D
Thalukke	2000 D	Fischkutter	600 D
Potte	20000 D	kleines Segelboot	160 D
Kogge	12000 D	kleines Ruderboot oder Einbaum	100 D
Holken	50000 D	Schilfboot für ca. 10 Personen	40 D
Schnellsegler-Karavelle	14000 D	Kanu für 3 Personen	6 D
Perlenmeer-Karavelle	10000 D	Kajak	6 D
Karracke	25000 D	Katamaran	120 D

Schiffsgeschütze (wie alle kriegswichtigen Geräte nicht frei verkäuflich)

leichte Rotze/Arbala	800 D	Hornisse	1200 D
mittelschwere Rotze/Arbala	1500 D	Hornissenmagazin	20 D
schwere Rotze/Arbala	2500 D	leichter Aal/Skorpion	1000 D
Bock/Onager/Ogerlöffel	1500 D	schwerer Aal/Skorpion	2000 D
Steingeschosse pro Stück	9 H	Aalgeschoß: Speer	25 S
Eisengeschosse pro Stück	38 H	Aalgeschoß: Bolzen	7 S
Hylailier Feuerkugeln pro Stück	20 D	Aalgeschoß: Sichelbolzen	10 S
Hagelschlag (Beutel voll Steinsplitter)	35 H	Aalgeschoß: brennbarer Bolzen	15 S
		Aalgeschoß: Harpune mit Leine	60 S

Musikinstrumente

<i>Blasinstrumente</i>	<i>Preis</i>	<i>andere Instrumente</i>	<i>Preis</i>
Holzflöte (E, M, T, Th, W)	³ 8 S	Maultrommel (Z, N)	³ 3 D
Beinflöte (E, N, Th)	³ 1 D	Pauke (M, O, Z)	³ 5 D
Silberflöte (E, M)	³ 15 D	Trommel (M, O, T, Z)	³ 15 S
Schilf-/Rohrflöte (E, W)	³ 5 S	Schellen und Becken (Z)	³ 10 D
Khabasflöte (T)	³ 1 D	Tamburin/Bodhran (G, N, T, Th)	³ 5 S
Querflöte, Silber (E, M)	³ 50 D	Dabla/Bongo (T, U)	³ 8 S
Levthans-/Hirtenflöte aus Schilf (E, M, T)	³ 1 S	Handharfe/Leier (E, M, Th)	³ 10 D
Fanfäre mit Banner (M, T, Z)	³ 10 D	Standharfe (E, M)	³ 120 D
("Reiterregiments"-)Trompete (M, Z)	³ 55 D	Hackbrett (M)	³ 10 D
Doppelaulos (T, Zy)	³ 1 D	Fiedel (M, Th)	³ 30 D
Zwergenpieper (Mundharmonika) (M, Z)	³ 70 D	Spinett (LF)	³ 800 D
Flötenbeutel/Pfeifenbalg (Th, Z)	³ 10 D	Glockenspiel (M, Z)	³ 80 D
Pfeife/Trillerpfeife (ü)	³ 1 S	Gong (Es, T, Praioskirche)	³ 10 D
Okarina (A, Es)	³ 1 D	Zithar (T)	³ 15 D
Jagdhorn (M, O, Th)	³ 6 S	Rahjdegga (Ma)	³ 200 D
Zwergenposaune (Z)	³ 60 D	Klangstäbe (ü)	³ 1 S
Zwergentuba (Z)	³ 65 D	Baumtrommel (O, W, U)	³ 6 D
Didgeridoo (U)	³ 1 D	Xylgrimaphon (Xylophon) (A, W, U, Z)	³ 8 S

Trompetenmuschel (Es, U)	³ 1 D	Drehleier (LF)	³ 70 D
Boroboe (A)	³ 60 D	Orgel (M)	³ 3000 D
		Fingerschellen/Kastagnetten (LF, T)	³ 8 S
		Bandurria (T)	³ 10 D
		Marandoline (Ma)	³ 15 D
		Laute (E, M, Th)	³ 15 D
		Klapper, Rassel, Knarre (ü)	³ 6 H

Die Preise beziehen sich auf sorgfältig gefertigte, aber unverzierte Stücke. Von Elfen oder von berühmten Meistern gefertigte Musikinstrumente sind mindestens um die Hälfte teurer als hier angegeben. Sonderwünsche (Elfenbein, Edelholz, Schnitzereien, ...) kosten wie üblich ebenfalls mehr. Mißlungene, häßliche, mißtönende Instrumente sind billiger. Einige Instrumente sind sehr selten: Orgeln gibt es in ganz Aventurien bisher zwei oder drei, Rahjdeggas vielleicht ein Dutzend. Billige kleine Instrumente wie Rasseln und Trillerpfeifen kann man bei Instrumentenbauern, oft auch bei Krämern und Hausierern, direkt kaufen; teurere werden auf Bestellung angefertigt. Während einige Musikinstrumente fast jeder Aventurierin bekannt und fast überall zu kaufen sind, sind andere auf einen bestimmten Kulturkreis beschränkt und gelten anderswo als exotisch. Deswegen gebe ich mit Kürzeln bei den Instrumenten an, bei welchen Völkern man sie findet (was nicht ausschließt, sie anderswo anzutreffen, aber auch nicht bedeuten muß, daß sie bei den angegebenen Völkern oder Gruppen sehr häufig sind):

A	nur Al'Anfa und entsprechende Städte des Südens
Es	Echsenmenschen
E	Elfen
G	Goblins
LF	nur im Lieblichen Feld
M	Mittelländer (Leute mit Muttersprache Garethi, Horathi oder Brabaci), z.T auch bei Norbarden
Ma	nur auf Maraskan
N	Nivesen
O	Orks
T	Tulamiden und Novadis, z.T. auch bei Norbarden
Th	Thorwaler
U	Utulus, Waldinsulaner
ü	überall
W	Waldmenschen des Festlands
Z	Zwerge
Zy	nur auf den Zyklopeninseln