

Große Preisliste

Inhalt

Inhalt	0
Einleitung	1
Zeichenerklärung:	1
Maße und Gewichte	1
Währungen	2
Waffen und Rüstungen	3
Kleidung und Stoffe	6
Spielzeug, Schmuck und Accessoires	7
Edelsteine	8
Ungeprägte Metalle	8
Weitere Werkstoffe	8
Körperpflege	9
Löhne	9
Ausgaben und Lebensstile	11
Feste, Feiern, Bankette	11
Mieten	12
Reit-, Zug- und dergleichen Tiere	12
Tierbedarf, Zubehör, Sättel, Futter	13
Fahrzeuge	14
Sklaven	14
Schlacht- und Milchvieh	14
Nahrungs- und Genußmittel	14
In der Taverne	16
Reise und Transport	17
Bestechungsgelder	18
Gefäße und Behälter	19
Seile, Netze, Ketten	19
Beleuchtung und Heizung	19
Werkzeug	21
Schreibwaren, Feinmechanik, Optik	21
magische Artefakte	22
Möbel	23
Koch- und Eßgeschirr	23
Hausbau und Häuser	24
Schiffe und Schiffsgeschütze	24
Musikinstrumente	25

Einleitung

Die folgende Liste soll die Preise für möglichst alle gängigen Waren und Dienstleistungen in Aventurien enthalten, zudem Löhne und Lebenshaltungskosten.

Die Preise beruhen größtenteils auf Angaben aus verschiedenen Spielhilfen oder Abschätzungen meinerseits. Dabei ist zu beachten, daß in weiten Teilen Aventuriens ungelernete oder unterprivilegierte Arbeitskräfte (Tagelöhner, Knechte, Gesellen) fast kostenlos sind. Hochwertige Handwerksprodukte sind dagegen teuer, weil die Gilden die Preise künstlich hochhalten 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 Rommily 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, Rommily). 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. Siehe hierzu auch die Aufstellung „Import-Export“. 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, Premier Feuer in Ysilia, Thonnys in Unau) - in seltenen Fällen mag man in Pfandleihhäusern fündig werden, in anderen Ländern wird manchmal Beutegut aus Plünderungen verkauft.

Es ist davon auszugehen, 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 kann man mit einem Heller pro Tag und Person veranschlagen (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, Kriegern 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 Aventurier tun, und kaufe dort billigere Waren.

Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß man nicht jede Ware und Dienstleistung überall und jederzeit bekommt. Auf Gewichtsangaben wird im Folgenden weitgehend verzichtet; 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 Premier 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 $\geq 10\%$ pro 200 Meilen Transport zur See, $\geq 20\%$ pro 200 Meilen Transport auf gut ausgebauten gepflasterten rüberfreien Straßen oder auf Flüssen und $\geq 50\%$ pro 200 Meilen Transport durch schwieriges Gelände.

Zeichenerklärung:

+ = verboten

p = bestimmten Personengruppen vorbehalten (z.B. Adlige, Geweihte, Krieger)

$\geq$ = der angegebene Preis bezieht sich auf die billigste Ausführung des Produkts (ungefärbter Stoff, unmöbliertes Zimmer, roh gezimmelter Stuhl, ...)

z = nur von Zwergen gefertigt

o = nur von Orks gefertigt

e = nur von Elfen gefertigt

Maße und Gewichte

Längenmaße:	1 Finger	=	2 cm
	1 Spann	=	20 cm
	1 Schritt	=	1 m
	1 Meile	=	1 km
Flächenmaße:	1 Rechtspann	=	20 x 20 cm

Hohlmaße:	1 Rechtschritt	=	1 m ²
	1 Platz	=	25 x 25 m
	1 Acker	=	1 Hektar (100 x 100 m)
	1 Rechtheile	=	1 km ²
	1 Land	=	4 km ²
	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
Gewichte:	1 Ox	=	960 l
	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 = nicht offiziell)

Land	Währung	Nennwert (S)	Wechselkurs (S) vor Gebühren	Material
Al´Anfa	Dublone	20	20	Gold
Al´Anfa	Großer Oreal	1	1	Gold-Kupfer-Leg. Oder Rotgold
Al´Anfa (alt)	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	1/20	1/20	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
Mittelreich (vor Reto)	Dukaten	7	7	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 (auch Sylla, Chorhop)	Krone	10	5	Gold-Silber-Leg.
Brabak (auch Sylla, Chorhop)	Taler	1	1	Silber-Nickel-Leg.
Brabak (auch Sylla, Chorhop)	Heller	1/10	1/10	Bronze
Brabak (auch Sylla, Chorhop)	Kreuzer	1/100	1/100	Eisen
Altaia	As	1/5	1/10	Kupfer
Fasar	shiqilu	20	18	Gold

Fasar	rabat (1/6 shiqilu)	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	sila (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´hniill (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
Nostrria	Goldmark	10	1	Silber
Nostrria	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 Prestigegründen eigene Gold- oder Silbermünzen prägen, verwenden Heller und Kreuzer als Kleingeld. In Zeiten politischer Spannungen zwischen Mittel- und Horasreich werden aber Dukaten mittlereichischer 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 Nostrria sind übrigens umgeprägte mittlereichische Münzen. In Thorwal und dem Svellt´schen Städtebund werden alle guten Gold- und Silbermünzen nach Gewicht gerechnet, außerdem kann man auch mit Hacksilber, Goldstaub oder Nuggets zahlen.

Waffen und Rüstungen

Die angegebenen Preise beziehen sich auf schlichte, zweckmäßige Stücke von akzeptabler Qualität (Werte wie in MBK angegeben). Die meisten Waffen, die außerhalb großer Städte angeboten werden, sind allerdings von schlechterer Qualität, dafür aber auch 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), verbietet 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.) zufrieden geben müssen. Ein Hufschmied auf dem Lande führt gar keine Waffen, sondern bestenfalls Fleischermesser, Holzhackbeile und Sensenblätter.

Meisterwerke der Schmiedekunst (Zwergenarbeit, Saladan/Arivor) sind immer deutlich teurer als hier angegeben. Jeder Punkt BF weniger verdoppelt den Preis, jeder TP mehr vervierfacht ihn! Persönliche Waffen kosten pro WM- oder INI-Verbesserung einen Faktor 5 mehr (also das 125fache für AT-WM, PA-WM und INI +1!), bei berühmten Meisterschmieden kann es noch mehr sein, allerdings ist hier auch die Qualität der Waffe an sich normalerweise besser.

Verzierungen (Vergoldungen, Elfenbeineinlagen, Edelsteine, Gemmen, eingravierte Wappen) kosten natürlich extra. Scheiden, Köcher, Tragegurte und dergleichen (ebenfalls unverziert) sind im Preis inbegriffen.

Es sei darauf hinweisen, daß Aventurier, die Waffen führen können und dürfen, normalerweise 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.

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. 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 Rommilys 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).

Nahkampfwaffe	Preis (S)	Bem	Nahkampfwaffe	Preis (S)	Bem
Äxte			Messer, Dolche u.ä.		
Barbarenstreitaxt	150		Basiliskenzunge	70	
Byakka	90	o	Borndorn	40	
Echsische Axt	500		Dolch	20	
Felsspalter	300		Drachenzahn	120	z
Lindwurmschläger	120	z	Eberfänger	60	
Molokdeschnaja	90		Hakendolch	90	
Neethaner Langaxt	160		Jagdmesser	50	
Orknase	75		Waqqif (Krummdolch)	60	
Pailos	300		Langdolch	45	
Skraja	50		Linkhand	90	
Streitaxt	50		Mengbilar	200	
Zwergenskraja	100	z	Ogerfänger	150	
			Scheibendolch	60	
			Schwerer Dolch	40	
Fechtwaffen					
Aleëza	350	e			
Degen	150		Peitschen u.ä.		
Florett	180		Geißel	15	
Larza (Wolfsmesser)	250	e	Neunschwänzige	60	
Magierdegen	150		Peitsche	25	
Rapier	120				
Stockdegen	180		Säbel		
			Amazonen-/Reitersäbel	180	
Handgemengewaffen			Arbach	120	
Orchidee	180		Doppelkhunchomer	250	
Schlagring	25		Entermesser	50	
Veteranenhand	250		Großer Sklaventod	350	
			Khunchomer	130	
Hiebwaren			Mamra (Robbentöter)	200	e
Brabakbengel	100		Säbel	100	
Gruufhai	120	o	Sklaventod	250	
Keule	15				
Knüppel	1		Schwerter		
Kriegshammer	120		Andergaster	350	
Rabenschnabel	130		Anderthalbhänder	250	
Streitkolben	50		Barbarenschwert	200	
Warunker Hammer	150		Bastardschwert	200	
Zwergenschlägel	150	z	Boronssichel	400	
			Breitschwert	120	
Infanteriewaffen			Kurzschwert	80	
Glefe	45		Kusliker Säbel	160	
Hakenspieß	70		Nachtwind	500	
Hellebarde	75		(Lang-)Schwert	180	
Kriegsflegel	50		Turnierschwert	80	
Partisane	80		Tuzakmesser	400	
Pike	50		Zweihänder	250	p
Schnitter	120				
Sturmsense	40		Speere		
			Dreizack	50	
Kettenwaffen/-stäbe			Efferdbart	80	
Kettenstab	120		Holzspeer	10	
Morgenstern	100		Jagdspieß	80	
Ochsenherde	250		Speer	30	
Ogerschelle	180		Stoßspeer	100	
			Wurmspieß	120	z
Lanzen					
Dschadra	120		Stäbe		
Kriegslanze	120		Kampfstab	40	
Turnierlanze	50		Zweillien	200	

Fernkampfwaffe	Preis (S)	Bem	Fernkampfwaffe	Preis (S)	Bem
Armbrüste (+Munition)			Wurfaffen		
Arballette	600+2,5		Diskus	25	
Arbalone	800+4		Fledermaus	10	
Balestra	500+2		Kampfdiskus	60	
Balestrina	450+1,5		Lasso	12	
Balläster	200+0,6		Schneidzahn	60	
Eisenwalder	400+1,5		Schweres Wurfnetz	60	
Leichte Armbrust	180+1,5		Wurfbeil	35	
Windenarmbrust	350+2		Wurfdolch	30	
			Wurfkeule	18	
Blasrohr			Wurfmesser	15	
Blasrohr	40		Wurfnetz	35	
			Wurfscheibe	35	
			Wurfspeer	30	
Bögen (+Munition)					
Yara (Elfenbogen)	150+0,4	e			
Kompositbogen	80+0,25		Schleudern (+Munition)		
Kriegsbogen	100+0,6		Schleuder	15+0,5	
Kurzbogen	45+0,25		Speerschleuder	25+15	
Langbogen	60+0,4		Stabschleuder	15+0,5	
Orkischer Reiterbogen	120+0,25	o			

Schild	Preis (S)	Bem	Schild	Preis (S)	Bem
Schilde			Parierschilde		
Großer Lederschild	75		Bock	80	
Groß-/Reiterschild	100		Buckler	40	
Holzschilde	40		Großer Buckler	60	
Lederschild	30		Panzerarm	140	
Thorwalerschild	60				
Turmschild	120				
Verstärkter Holzschilde	50				

Rüstung	Preis (S)	Bem	Rüstung	Preis (S)	Bem
Gladiatorenrüstungen			Sonstige Rüstungen		
Brustplatte	50		Hartholzarnisch	1200	
Brustschalen	25		Mammutonpanzer	1500	E
Gladiatorschulter	180				
			Stoffrüstungen		
Lederrüstungen			Gambeson	40	
Iryanrüstung	125		Tuchrüstung	50	
Krötenhaut	60				
Kurbul	80		Helme		
Lindwurmhaut	60		Baburiner Hut	60	
Brabaker Ringmantel	120		Drachenhelm	120	
Schuppenpanzer	1000	p	Kettenhaube	80	
			Lederhelm	20	
Kettenrüstungen			Morion	75	
Langes Kettenhemd	180		Schaller	80	
Kettenhemd	150		Stechhelm	90	
Kettenmantel	500		Sturmhaube	70	
Kettenweste	100		Tellerhelm	30	
Ringelpanzer	550		Topfhelm	80	
Spiegelpanzer	1000	p	Verstärkter Lederhelm	50	
Kompletrüstungen			Zeug		
Gareth Plate	750		Bart	40	
Gestechrüstung	2500	p	Kettenzeug	120	
Horasischer Reiterharnisch	1000		Lederzeug	40	
			Plattenzeug	150	
Plattenrüstungen			Streifenschurz	40	
Bronzeharnisch	250				
Brigantina	600				
Eisenmantel	500				
Fünflagenharnisch	600				
Küraß	110				
Kusliker Lamellar	500				
Leichte Platte	250				

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, 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 **Accuratum Zaubernadel** 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 Woldecken, 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	≥ 2 S		Karenwolle	4 S	
Unterwäsche+Strümpfe, Seide	≥ 9 D		einfacher Wollstoff	5 S	
Nachthemd, Leinen	≥ 2 D		schwerer Wollstoff	6 S	
Negligé, Seide/Spitze	≥ 18 D		Leinen	5 S	
Hausmantel	≥ 25 S		Feinleinen (Kusliker Leinen)	≥ 15 S	
Hemd/Bluse, Leinen	≥ 15 S		Phraischafwolle	9 S	
Hemd/Bluse, Wolle	≥ 15 S		Bausch (nicht wasserdicht)	1 D	
Hemd/Bluse, Seide	≥ 18 D		Elfenbausch	≥ 8 D	
Hose, Leinen	≥ 12 S		Segeltuch	18 S	
Hose, Wolle	≥ 12 S		Zwergenfilz (Loden)	2 D	
Hose, Leder	≥ 2 D		Filz	6 S	
Hose, Seide	≥ 18 D		Samt	≥ 5 D	
Pluderhose, Leinen	≥ 2 D		Atlas	≥ 8 D	
Pluderhose, Seide	≥ 25 D		Seide (von Seidenspinnen)	≥ 8 D	
Rock, Leinen	≥ 17 S		Halbseide (aus Seidenliane)	≥ 4 D	
Rock, Wolle	≥ 17 S		Taft	≥ 9 D	
Rock, Seide	≥ 25 D		Spitzen (pro Schritt)	≥ 1 D	
Kleid, Leinen	≥ 3 D		Brokat	≥ 15 D	
Kleid, Wolle	≥ 3 D		Ziegenleder	6 S	
Kleid, Seide	≥ 42 D		Schweinsleder	10 S	
Kaftan/Kutte, Wolle	≥ 25 S		Rindsleder	15 S	
Ballkleid, Taft/Spitze	≥ 50 D		Schwerleder	35 S	
Magier-/Geweihenrobe, Brokat	≥ 95 D	p	Wildleder	≥ 4 D	
Kittel/Tunika, Leinen	≥ 2 D		Schlangenhaut	≥ 7 D	
Kittel/Tunika, Wolle	≥ 2 D		Iryanleder	≥ 10 D	
Lendenschurz	≥ 2 S		Drachenhaut (echte)	≥ 100 D	
Weste, Leder	≥ 8 S		Pelze (billig; Karen, Kaninchen)	1 D	
Weste, Brokat	≥ 16 D		Pelze (teuer; Bär, Luchs, Nerz)	≥ 10 D	
Weste, Pelz	≥ 12 S		Pelze (sehr teuer; Feh, Hermelin)	≥ 30 D	(+)
Jacke, Wolle	≥ 1 D		Wachs-/Öltuch	9 S	
Jacke, Pelz	≥ 25 S		geteerter Wollstoff	6 S	
Teerjacke	≥ 14 S		Silbergespinst (elfische Spitze)pS	≥ 10 D	
Fellanorak (nivesischer Stil)	≥ 4 D		Teppich	≥ 2 D	
Pelzmantel	≥ 8 D		Felle (Schaf, Ziege, Hund)	3 S	
Kapuzenumhang, Wolle	≥ 3 D		Sacktuch	1 S	
Kapuzenumhang, Elfenbausch	≥ 32 D		Strickwaren (Wolle)	1 S	
Kapuzenumhang, Wachstuch	≥ 38 S		Zeltleinwand	3 S	
Grasumhang	8 H		Mullbinden f. Verbände p. Schritt	1 D	
Cape, Samt/Pelz	≥ 17 D				
Gürtel, Leder	≥ 2 S				
Mieder, Stoff/Leder	≥ 8 S		Aufschlag für Stickereien	≥ 5 S	
Corsett, Walbein/Seide/Spitze	≥ 10 D		Aufschlag für billige Farben	5 H	
Schärpe, Seide	≥ 6 D		(Ruß, Krapp, Waid, Ginster)		

Schleier, Seide/Spitze	≥ 5 D		Aufschlag für teure Farben	5 S	
Haube, Leinen	≥ 5 S		(Hesindigo, Lotos)		
Wollmütze	5 H		Aufschlag für sehr teure Farben	5 D	(+)
Filzhut	≥ 8 S		(Safran, Purpur)		
Federhut	≥ 1 D		Aufschlag für Muster und Drucke	≥ 1 S	
Pelzmütze	≥ 12 S				
Handschuhe, Leder	≥ 1 D				
Handschuhe, Seide	≥ 5 D				
Fäustlinge, Wolle	7 H				
Fäustlinge, Pelz	≥ 6 S				
Halstuch, Seide	≥ 6 D				
Strohsandalen	2 H				
Ledersandalen	≥ 3 S				
Holzschuhe	2 S				
Bundschuhe, Leder	≥ 1 D				
Filzpantoffeln	≥ 3 S				
Spangen-/Schnabelschuhe	≥ 3 D				
leichte Lederstiefel	≥ 3 D				
enge Reitstiefel	≥ 4 D				
schwere Stulpenstiefel	≥ 5 D				
Maske, Tuch	≥ 5 S				
Maske, Leder	≥ 8 S				
Arbeits-/Bognerhandschuhe	≥ 8 S				

Spielzeug, Schmuck und Accessoires

Schmuck	Preis	Spielzeug und Accessoires	Preis
Tätowierung	≥ 1 D	Stoffpuppe	1 S
Statuette, Zinn (10 Unzen Gewicht)	≥ 8 S	Wachsigürchen	8 H
Statuette, Silber (10 Unzen Gewicht)	≥ 6 D	Holzfigürchen	3 H
Statuette, Gold (10 Unzen Gewicht)	≥ 12 D	Zinnsoldat	1 S
Statuette, Achat (10 Unzen Gewicht)	≥ 24 D	Steckenpferd	1 S
Statuette, Unauer Porzellan	≥ 4 D	Jonglierball	16 H
Ring, Silber	≥ 3 S	Jonglierkeule	8 H
Ring, Gold	≥ 1 D	3 Würfel, Bein oder Holz	1 S
Ohring, Silber	≥ 3 S	3 Würfel, gezinkt	4 S
Ohring, Gold	≥ 1 D	Spielkarten, Holz	≥ 8 S
Armreif, Bronze	≥ 12 S	Spielkarten, Papier	≥ 5 S
Armreif, Silber	≥ 6 D	Garadanspiel, Holz	≥ 8 S
Armreif, Gold	≥ 15 D	Rote u. weiße Kamele-Spiel (Holz,	≥ 4 D
Stirnreif, Silber	≥ 5 D	Teppich und Messing)	
Stirnreif, Gold	≥ 14 D	Spieluhr	≥ 250 D
Baronskrone, Gold mit Perlen	≥ 35 D	Miniaturgemälde/-portrait	≥ 10 D
Herzogskrone, Gold mit Edelsteinen	≥ 55 D	Tabakspfeife, Ton	1 S
Halskette, Silber	≥ 5 S	Tabakspfeife, Meerscham	≥ 3 D
Halskette, Gold	≥ 2 D	Tabaksdose, Silber	≥ 8 S
Amulett/Medaillon, Silber	≥ 2 D	Wasserpfeife	≥ 6 D
Amulett/Medaillon, Gold	≥ 4 D	Fliegenwedel/-klatsche	4 H
Amulett, Halbedelstein	≥ 8 D	Sonnenschirm	≥ 3 D
Spange/Fibel, Bronze	≥ 2 S	Spazierstock, Edelholz	≥ 15 S
Spange/Fibel, Silber	≥ 1 D	Handtäschchen	≥ 1 D
Spange/Fibel, Gold	≥ 3 D	Brille/Monokel, Glas	≥ 40 D
Schmuckkamm, Schildpatt/Perlmutter	≥ 12 S	Brille/Monokel, Bernstein	≥ 70 D
5 Jackenknöpfe, Silber	≥ 14 S	Taschentuch, Leinen	1 S
5 Jackenknöpfe, Gold	≥ 28 S	Taschentuch, Seide/Spitze	≥ 8 S
		Talisman/Glücksbringer	≥ 1 S
		Fächer, Flechtwerk aus Stroh	2 H
		Fächer, Federn/Papier/Edelholz o.ä.	≥ 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

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
Zwergsilber	40 D	Kupfer	28 S
Zwerggold	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

Zwerggold und Zwergsilber 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 (Zwergsilber 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 Alchimikalien und Kräutern finden) nur wenigen Alchimisten, Hüttenkundigen und Münzmetallurgen bekannt.

Weitere Werkstoffe

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, chorhoper Sumpfpypresse,...)	35 D
Straußenfedern	2 D		
Avesvogelfedern	90 D	Edelholz (Mohagoni, Zeder, Eisenh.,...)	150 D
Perlmutter	10 D	Marmor	≥ 40 D
farbiger Lack für Holzmöbel	5 D	Alabaster	50 D
Kiefern-/Erdpech	2 D	Porphy, 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. 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.

Gerade was die Körperpflege betrifft, ist das Angebot in verschiedenen Regionen Aventuriens sehr unterschiedlich. Öffentliche Bäder findet man im Horasreich und den tulamidischen Stadtstaaten sowie in einigen Städten des südlichen Mittelreichs, anderswo benützt jeder den eigenen Zuber; in besseren Herbergen kann man gegen Aufpreis den Badezuber ordern. In Thorwal und dem Svellttal gibt es Schwitzhütten im nivesischen Stil. Freiberuflich praktizierende gute Friseure findet man in den südlichen Stadtstaaten und im Horasreich. Um einen Medicus zu finden, der Zahnersatz anfertigen und einsetzen kann, muß man ins Liebliche Feld, in eine der tulamidischen Großstädte oder nach Al'Anfa reisen.

Dienstleistung	Preis	Ware	Preis
Rasur oder Haarschnitt (Straßenbarbier)	≥ 5 K	Schmierseife (10 Unzen)	1 S
Rasur oder Haarschnitt (gute Friseur)	≥ 1 S	parfumierte Kernseife (10 Unzen)	≥ 2 D
Ballfrisur	≥ 8 S	Badezusätze(Salz/Öl/Parfum)(10 Unzen)	≥ 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)	≥ 2 D
Maniküre	≥ 8 H	Haarpomade (1 Unze)	≥ 2 S
Massage	≥ 1 S	Parfum, billig (1 Unze)	2 D
Kleider waschen lassen	4 H	Parfum, gut (1 Unze)	5 D
Schminken	≥ 2 S	Parfum, edel (1 Unze)	≥ 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	≥ 5 S	Handspiegel (polierte Bronze)	12 S
ärztlich: Zahnfüllung, Gold	≥ 5 D	Handspiegel (poliertes Silber)	≥ 5 D
ärztlich: Zahnersatz, echter Zahn	≥ 1 D	Kamm (Horn)	5 H
ärztlich: Zahnersatz, Gold	≥ 15 D	Bürste	5 H
ärztlich: Zahnersatz, Jade	≥ 30 D	Nagelfeile	3 S
ärztlich: Holzbein	≥ 8 S	Badeschwamm oder Bimsstein	12 H
ärztlich: Hakenhand	≥ 3 D	Handtuch	8 S
Bad im Zuber einer Herberge	1 S	Sortiment Schminke und Puder	≥ 1 D
		Lippenrot (Rosenstaub) (1 Unze)	2 S
		Lippenrot (Purpur) (1 Unze)	6 D
		Räucherwerk (Weihrauch, Myrrhe) pU	1 D
		Flohpulver (1 Unze)	≥ 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 rabiat, 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.

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 teuer, aber erschwinglich. Spezialisten, die über seltene Fähigkeiten verfügen, oder besonders kunstfertige Meister verlangen schwindelerregende Summen. Gewart sei vor Schwindlern, Scharlatanen und Quacksalbern, die natürlich auch gern viel Geld verlangen. Die angegebenen Löhne sind oft höher als die Ausgaben für die Lebensstile der betreffenden Berufsgruppen, weil in den meisten Ländern noch Steuern und Tempelzehnt davon 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. 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, HausiererIn, öffentlicher oder Stadtschreiber, Weber): pro Tag oder Auftrag 1 bis 12 H

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

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

Einzelleistungen:

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

Waffenschmied - 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 Verbandstoff, 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 Pertainegeweihten pflegt Opfer der Schwarzen Wut, der Zorganpocken oder der Roten Keuche!

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

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

Meuchler: je nach Renommée 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)

Scharlatan - eine abendfüllende Vorstellung: 3 S bis 15 D

Magier - häufig angewandte einfache Zauber wie **Balsam**, **Odem**, **Attributo**: pro AsP 1-10 S

Magier - kompliziertere Zauber wie **Analüs**, **Accuratum**, **Sigillus Custodis**, **Beherrschung brechen**: pro AsP 5 S bis 3 D

Magier - seltene Zauber wie **Nihilatio**, **Xenographus**, **Dschinnenruf**, **Animatio**, **Delicioso**, **Verwandlung beenden**: pro ASP 1-10 D

Magier - äußerst seltene, sehr gefährliche oder verbotene Zauber wie **Heptagon**, **Nekropathia**, **Transmutare**, **Memorabia Falsifir**, **Planastrale**, **Reversalis Fluch der Pestilenz**: pro AsP 3-50 D

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

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

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

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

Magier - geschriebene Thesis eines verbreiteten Zaubers (**Balsam**, **Analüs**, **Ignifaxius**,...): ca. 5-30 D

Magier - geschriebene Thesis eines selteneren Zaubers (**Dschinnenruf**, **Animatio**, **Invercano**, **Kulminatio**,...): 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 (**Invercano**, **Memorabia Falsifir**, **Ignisphaero**, **Caldofrigo**,...), 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 Renommée und Auftragslage - mehr oder weniger Geld als hier angegeben. Auch Hexen, Druiden, Scharlatane, Schamanen, städtische Elfen und Halbelfen und dergleichen Leute arbeiten in der Regel nicht nur für ein freundliches Lächeln.)

Ausgaben und Lebensstile

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 Handwerksge-sellen 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, 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 Pertaine- und Traviageweih-te) 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 Lehnssadel)

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. 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, Kriegsges- rät, 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, ...

Natürlich gibt es Ausnahmen. Ritter im Weidenschen 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 Einkommensschichten 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.

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

annehmbar: ≥ 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: ≥ 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 Gaukler auf)

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

Wohnung	Miete
Zimmer in billiger Absteige in schlechtem Viertel	≥ 2 S
Zimmer zur Untermiete in schlechtem Viertel	≥ 2 S
Zimmer zur Untermiete in bürgerlichem Viertel	≥ 5 S
Einzelzimmer Mietskaserne	≥ 1 D
Zimmer in solider Pension	≥ 2 D
Zimmer in solider Pension, 2 Mahlzeiten täglich (Eintopf oder Grütze) inbegriffen	≥ 25 S
kleine Wohnung in schlechtem Viertel	≥ 8 S
kleine Wohnung in besserem Viertel	≥ 2 D
große Wohnung für 6 Personen in besserem Viertel	≥ 5 D
Hütte/Baracke am Stadtrand	≥ 2 S
Haus in schlechtem Viertel	≥ 3 D
Haus in gutem Viertel	≥ 10 D
Villa	≥ 25 D
Ausbildung: Kind in Kriegerschule/Magierakademie pro Jahr (Unterricht, Unterkunft, Verpflegung)	≥ 50 D
Ausbildung: Kind in Tempelschule/Kloster pro Jahr	≥ 25 D
Ausbildung: Kind in Handwerkslehre, einmalige Zahlung („Lehrgeld“)	≥ 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. Hochgezüchtete Rassepferde und vollausgebildete Streitrösser sind natürlich sehr teuer, 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 Mittelreichler 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, Perainegeweihte oder wandernde Handwerker auf einem Esel reiten. Selbst viele Geweihte und Krieger und fast alle Söldner gehen zu Fuß. Ein Held hoch zu Roß wirkt von Anfang an respekt einflößender 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. „Warunker“ in diesem Sinne gibt es überall, wo Pferde gehalten werden; sie mögen im Sveltallt 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). Des weiteren seien als Durchschnittspferde der „Kaltblüter“ (Werte wie Nordmähen, nach der alten Kreaturenbox ersatzweise Werte wie Sveltltaler Kaltblut) und das „Pony“ (Werte wie Paavipony) eingeführt. **Solche Durchschnittspferde findet man in fast ganz Aventurien auf jedem Pferdemarkt, wobei sie in typischen Pferdezuchtgebieten (Sveltallt, 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.

Tier	Preis			
	uneingeritten	eingeritten, unerfahren	erprobt	Streitroß, Zirkuspferd o.ä. (Sonderausbildung)
	nicht ausgewachsen			
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
Goldfelser 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
Sveltltaler 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 (Reif- 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	≥ 50 D	≥ 70 D	≥ 100 D	≥ 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	≥ 40 D	≥ 60 D	≥ 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 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, zuzüglich Kosten für Kräuter u.ä.)	5 H - 5 D
Reitkissen	4 D	Futterbeutel	1 S
Kunstreit-/Renn-/Gestehtsattel	12 D	Mietstall pro Monat (inc. Futter)	7 S
Reitgerte	2 S	Striegel und dergleichen Pflegezeug	3 S
Sporen	6 S	Maulkorb für Hund	2 D
silberne Sporen	2 D	Halsband und Leine für Hund	2 S
Streitroßrüstung u. verzierte Decke	520 D		

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
Turn, 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

Die Preise beziehen sich auf die jeweils einfachste stabile Ausführung. Mit einem Einspanner für 40 D kann man Mietdroschenfahrer:innen 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 vergleichbaren Edelstellmachereien sind Polster, Federung, Bremsen und anderer Luxus inbegriffen). Alte klapprige Vehikel sind selbstverständlich billiger.

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

Sklaven

(Nur in AlʿAnfa und dem alʿanfanischen Einflußgebiet, bei den Tulamiden, im Kalifat, in Aranien, bei einigen Stämmen der Waldmenschen und der Echsenmenschen und bei den Orks zu finden.)
Ein gesunder kräftiger Sklave:in kostet ungefähr fünf bis sieben Jahreslöhne eines Arbeiters, der die gleiche Arbeit tut.

Schlacht- und Milchvieh

Pferde werden nicht geschlachtet, weil dies ein Rahjafrevel wäre. Die Preise gelten im Mittelreich, deswegen sind auch keine exotischen Tiere wie Masthunde, Leguane, Schildkröten, Hamster, Karene oder Selemferkel aufgeführt. 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	90 D

Nahrungs- und Genußmittel

Wer es einfach haben will, der veranschlage folgende durchschnittliche Kosten für haltbaren Reiseproviant pro Person und Tag (ca. 1 Stein):
Luxusausführung: 2 S (Hartwurst, Hartkäse, Zwieback, Trockenobst, Nüsse, Schnaps)
gut: 5 H (Zwieback, Bohnen, 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, werden die Preise für Nahrungsmittel jeweils nach 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. Es ist davon auszugehen, 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 meist teuer, billig ist es in Viehzuchtgebieten wie Weiden, 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.

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 (und die entsprechenden Handelszonen nach GA S.134) sind im einzelnen: hoher Norden (EHE, ELF, FIR, GLO, NIV, ORK, RIV, SVE, WEI), Nordwesten (ALB, AND, THO, ZWE), Nordosten (BOR, TOB, GAL, RHA, XER), Mittelland (GAR), südliches Mittelland (ALM, HOR, ZYK), Tulamidenland (ARA, ART, GOR, KHU, MHA, ORO, THA), Khom (KHO), Süden (ALA, ACH, BRA, CHA, MEN, WAL), Maraskan (MAR, SHI, SKR).

Nahrungsmittel	Preis									
	hoher Nor- den	Nord west- en	Nordo sten	Mittell and	südl. Mittel- land	Tulam iden- land	Khom	Süde n	Maras kan	
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 S	≥ 25H	≥ 25 H	≥ 25 H	≥ 2 S	≥ 22H	≥ 25 H	≥ 2 S	≥ 3 S	
Sahnetorte	≥ 55H	≥ 5 S	≥ 55H	≥ 5 S	≥ 4 S	≥ 4 S	-	≥ 5 S	≥ 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 ... 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	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 1 H	≥ 6 K	≥ 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	≥ 2 H	≥ 1 H	≥ 2 H	≥ 1 H	≥ 6 K	≥ 6 K	≥ 1 H	≥ 6 K	≥ 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	≥ 2 H	≥ 2 H	-	-	
Trocken-/ eingem. Obst, importiert	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 1 S	≥ 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	-	-	-	-	-	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	≥ 7 S	≥ 5 S	≥ 5 S	≥ 4 S	≥ 4 S	≥ 5 S	-	≥ 8 S	≥ 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/Talg	8 H	25 H	3 S	35 H	37 H	10 H	10 H	6 S	4 S
Pemmikan	16 H	-	-	-	-	-	-	-	-
Efferdsfrüchte (nur am Meer)	5 K	5 K	5 K	5 K	5 K	5 K	-	5 K	5 K
frischer Fisch	≥12 K	≥12 K	≥12 K	≥12 K	≥12 K	≥12 K	-	≥12 K	≥12 K
geräucherter Fisch	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K
Salzheringe	14 H	1 S	14 H	14 H	7 H	-	-	14 H	16 H
Stockfisch	2 S	1 S	-	-	-	-	-	-	-
Trockenfisch	≥15 K	-	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	≥14 K	-	-
Fisch in Öl (z.B. Grangorinen)	12 H	10 H	16 H	10 H	6 H	10 H	-	12 H	15 H
Delikatessen (Koschammernzungen, Wachteleier, Trüffeln, Hummer o.ä.)	≥4 D	≥4 D	≥4 D	≥4 D	≥4 D	≥4 D	-	≥4 D	≥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	≥7 S	≥5 S	≥5 S	≥5 S	≥5 S	≥5 S	≥5 S	≥5 S	≥7 S
teuerste Gewürze (z.B.Mir-Theniok)	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥5 D	≥6 D
Salz	5 S	3 S	4 S	3 S	15 H	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)	-	-	≥4 S	≥4 S	≥2 S	≥1 S	≥15 H	≥2 S	≥2 S
Tee (schwarzer, erste Ernte, edel)	-	-	≥4 D	≥4 D	≥2 D	≥1 D	≥15 S	≥2 D	≥2 D
Kräutertee	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H	2 H
Dünnbier/Merissa/Keftfir/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.)	≥2 S	≥1 S	≥3 S	≥16 H	≥8 H	≥4 S	≥4 S	≥1 S	≥1 S
Schnaps, gut (Obstler, Kornbrand, Rum, Quinjaschnaps)	≥3 S	≥2 S	≥6 S	≥4 S	≥2 S	≥6 S	≥6 S	≥2 S	≥2 S
Schnaps, edel (Premier F., Waskir)	≥4 S	≥3 S	≥2 D	≥6 S	≥6 S	≥15 S	-	≥15 S	-
Weinbrand, edel	≥3 D	-	≥6 D	≥2 D	≥1 D	≥4 D	≥3 D	≥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	≥4 D	-	≥3 D	≥2 D	≥1 D	≥1 D	≥4 D	≥2 D	≥3 D
Bosparanjer	≥8 D	≥3 D	≥5 D	≥3 D	≥2 D	≥4 D	-	≥3 D	-
Likör/Magenbitter/Würzwein	≥5 S	≥3 S	≥4 S	≥3 S	≥2 S	≥2 S	≥5 S	≥3 S	≥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	≥8 S	≥6 S	≥8 S	≥6 S	≥6 S	≥6 S	≥6 S	≥4 S	≥4 S
Tabak, edel	≥4 D	≥3 D	≥4 D	≥3 D	≥2 D	≥2 D	≥2 D	≥1 D	-
Rauschkraut (Tabak+Ilmenblatt)	≥40 D	≥30 D	≥30 D	≥20 D	≥15 D	≥15 D	≥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 mittlereichischen 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 (gestampft 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
Pannkuchen 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)	≥ 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 nahgelegenen Destille	3 H
Strohsack im Schlafsaal	5 K
Bett im Gemeinschaftszimmer	2 H
Doppelzimmer in einer soliden Herberge	≥ 1 S
Einzelzimmer in einer soliden Herberge	≥ 8 H
Einzelzimmer im Nobelhotel	≥ 5 S
Bad im Zuber (ein wenig unparfümierte Schmierseife inbegriffen)	1 S
Suite, Bad, Kleider reinigen, 3 exzellente Mahlzeiten am Tag usw. (voller Service)	≥ 5 D
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	≥ 15 S
Moskitonetz für 1 Person	24 D	Handkarren	6 D
Hängematte (Netz)	8 S	Wegbeschreibung (Fahrtenbuch)	≥ 20 D
Hängematte (Stoff)	15 S	Landkarte, ungenau	≥ 5 D
Basmatte	5 H	Landkarte, recht genau	≥ 30 D
klappbares Feldbett	1 D	Haumesser (Machete)	25 D
		Eispickel	6 D
		Stützräder für den Rucksack (von Schrobosch Sohn des Schalsch)	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 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 Flußältern 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 mühelos von jeder Fußgängerin überholt (es sei denn, die Fußgängerin schleppt

Kettenhemd, Andergaster, 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 ´rüberreicht, um so lieber. Viele Schiffe suchen ständig neue Leichtmatrosen, weil unterwegs welche gestorben sind, abgemustert haben oder besoffen in einer Hafenkneipe liegengeblieben sind; man kann so zu einer kostenlosen See- oder Flußfahrt kommen, natürlich bei harter Arbeit. Andere Reismöglichkeiten 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	≥ 1 D
Pferdetransport auf einem Schiff, Futter inclusive pro Tag	≥1 D
gemieteter Kutter pro Tag, Kapitän und Mannschaft inclusive	≥ 4 S
gemietetes Boot pro Tag (ein Pfand für das Boot muß hinterlegt werden)	≥ 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	≥ 1 H
Gepäckträger in der Stadt pro Auftrag/Stunde	≥ 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 Edelholz). 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 Abenteurer 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 Bestochene eingeht, ab. Der Einfachheit halber seien hier einige Richtwerte angegeben. Es bleibt den Abenteurer überlassen, eine jeweils geeignete „entgegenkommende“ Person ausfindig zu machen; je nach Situation mögen sich die Talente Menschenkenntnis, Gassenwissen, Staatskunst und Geographie sowie Berufsfertigkeiten wie Handel, Seefahrt oder Hauswirtschaft eignen. Dieselben Talente und Berufsfertigkeiten sowie Überreden, 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, Amtsmaßung, Viehdiebstahl, Majestätsbeleidigung, Steuerhinterziehung, Schmuggel: ≥ 50 D **Büttel/Richter** - Entkommenlassen verurteilter Gefangener, Freispruch trotz offensichtlicher Schuld, deutliche Strafminderung bei Verbrechen wie Mord, Giftbesitz, Hochverrat, Tempelschändung, Brandstiftung: ≥ 200 D **Zöllner/Steuereintreiber/Marktvögte** - Minderung von Zöllen oder Steuern: ca. 1/10 der Zoll-/Steuersparnis **Zöllner/Steuereintreiber/Marktvögte** - Übersehen von Besitz verbotener Waren (Gift, Meuchlerwaffen, indizierte Bücher, falsche Maße/Waagen/Gewichte, Rauschgift, Nachschlüssel), von Falschmünzerei, Betrug und Wucher: ≥ 100 D bzw. Gewinnbeteiligung mit ca. 10-50 % **Beamte/Schreiber/Hafenmeister/Haushofmeister** - beschleunigte Bearbeitung von Anträgen, beschleunigtes Vorlassen zu Audienzen, beschleunigtes Ausstellen von Pässen: 2 S - 5 D **Beamte/Höflinge/Offiziere** - Verrat von Staatsgeheimnissen: ≥ 100 D **Bettler/herumlungernde Streuner** - kleine Tips (in welcher Kneipe kann man Schlägertrupps anheuern; hast du letzte Nacht irgendwas beobachtet): 1 - 5 H **Streuner/Phexgeweihte** - größere Hilfestellungen (wo kann man hier Nachschlüssel/Gifte/einen Mengbilar kaufen; wie kontaktiert man den Boß der örtlichen Unterwelt; wie kriege ich meine Kamerad aus dem Gefängnis; beschaffe mir meinen geklauten Zweihänder wieder): ≥ 3 D

Gefäße und Behälter

	Preis		Preis
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, geböhtchert	3 S
Lederbeutelchen	8 H	Eimer, Blech	12 S
verzierter Geldbeutel	≥ 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	Faßchen, 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		

Seile, Netze, Ketten

Hanfseil	3 H	dünner Lederriemen	2 H
starkes Hanfseil	6 H	Bast- oder Hanfschnur	1 H
Schiffstau	5 H	Bogensehne	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

Ware	Preis	Ware	Preis
Wachskerze, 1 Spann	5 H	Pechfackel	5 H
Talglicht, 5 Finger	2 H	Feuerstein und Stahl	6 H
Duftkerze, 5 Finger	≥ 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
parfumiertes Lampenöl, 1 Maß	≥ 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

Werkzeug	Preis	Werkzeug	Preis
Dreizack	9 D	Arztkoffer* (Pinzetten, Skalpelle, Salbe,	≥ 30 D
Vorschlaghammer	6 S	Verbandsstoff, Knochensäge, Nadeln,	
Spitzhacke	5 D	Faden, Brenneisen, Topf, Zangenzange,	
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
Holzfälleraxt	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)	≥ 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	≥ 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	**Alchimielaboraatur (Brenner,	≥ 500 D
Schnapsdestille (Kupfer, 100 Maß)	≥ 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 Verbandstoff 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. Verbandstoff 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 Heilränke 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. Es sei zugestanden, 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 und bei den Zwergen hergestellt (Taschenuhren, Prismen, Fernrohre, Himmelsfernrohre, Wandspiegel aus Glas, Spieluhren, Turmuhr), 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 Hyaliner 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 Harena 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 so was 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	≥ 300 D
5 Kohlestifte	2 S	Prisma	10 D
Tinte oder Druckerschwärze (1 Unze)	8 H	Lupe	≥ 8 D
Purpurtinte (1 Unze)	5 D	Fernrohr	≥ 180 D
schwarze Tusche (1 Unze)	1 S	Himmelsfernrohr	≥ 800 D
farbige Tuschen und Ölfarben (1 Unze)	2 S	Wandspiegel, polierte Bronze	≥ 80 D
10 Bögen gutes Pergament (je 1 m ²)	6 D	Wandspiegel, Glas (1x2 Schritt)	≥ 700 D
2 Schritt Schriftrolle aus Papyrus	2 D	Brille, Glas	≥ 40 D
10 Bögen Büttenpapier (je 90x88cm)	2 D	Brille, Bernstein	≥ 70 D
10 Bögen gutes Papier	6 S	Südweiser (Meteoreisen am Faden)	≥ 15 D
10 Bögen billiges Lumpenpapier	3 S	Brennglas	5 D
Tagebuch, Papier (16x24 cm)	5 D	Sonnenuhr	≥ 1 D
Schiefertafel	1 S	Quadrant	≥ 90 D
Schreibkreide (1 Unze)	4 H	Hylailer Dreikreuz	≥ 70 D
Wachstafel	1 S	Astrolabium	≥ 50 D
Holzlineal	8 H	Orbitarium	≥ 500 D
Messinglineal	5 S	Abakus	1 D
Winkelmesser	1 D	Addiermaschine	≥ 200 D
Fadenzirkel	2 S	Zinsspindel	600 D
Zirkel	15 S	Schiffskompaß (Nadel aus Meteoreisen auf einer Scheibe mit Gradeinteilung, Lagerung gleicht das Schwanken des Schiffes aus; aventurische Kompaßnadeln weisen nach Süden)	≥ 450 D
Druckerpresse, bewegl. Bleiletern	≥ 150 D	Spieluhr	≥ 250 D
Visitenkarte*, Lumpenpapier	1 S/ 8 K	mechanische Turmuhr	≥ 800 D
Visitenkarte*, gutes Papier	1 D/ 2 H	Schloß/Vorhängeschloß	≥ 5 D
Visitenkarte*, Büttenpapier	5 D/ 1 S		
Visitenkarte*, Sonderausführung	5 D/ 4 S		
Zeitung	≥ 2 S		
Helleroman (gedrucktes Taschenbuch)	7 S		
gebundenes Buch	≥ 20 D		
seltene Magier-/Fachbuch, handgeschr.	≥ 100 D		

*Visitenkarten sind nur im Horasreich üblich, dort jedoch ein gesellschaftliches Muß. Der erstgenannte 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 Edelmetall 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 etwa mit **Infinitem Immerdar** sind nicht käuflich zu erwerben. Kaufen kann man zum einen einfache Artefakte, die mit einem **Arcanovi** und einem oder mehreren Zaubern belegt wurden. Zum anderen gibt es wiederaufladbare Artefakte, die permanente Astralenergie enthalten; diese regenerieren nicht selbst Astralenergie, sondern müssen, wenn sie benutzt wurden, nachher von einem Zauberer mit Astralenergie aufgeladen. 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 Zauberei mit jeweils wievielen Anwendungen darauf liegen. Außerdem 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 Zauberei 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 (Khadiil Okharim persönlich). 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 Dschinn) und evtl. anfallende Zölle.

Das Aufladen eines Artefakts kostet - wenn die Formeln bekannt sind, so daß der aufladende Zauberer keinen **Analüs** 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	≥ 20 D
Kissen	≥ 1 D	Kerzenständer, Porzellan	3 D
Diwan/Matratze	≥ 3 D	Kandelaber, Messing	6 D
Kastenbett mit Heufüllung	1 D	Kandelaber, Silber	30 D
Bett mit Lederbespannung und Matratze	≥ 10 D	Kandelaber, Gold	≥ 500 D
Himmelbett	≥ 40 D	Kronleuchter, Eisen vergoldet	≥ 40 D
Tisch	8 S	Kohlebecken, Ton	5 S
Schreibtisch (Stehpult)	2 D	Ofen, Ton	5 D
Waschtisch	≥ 12 S	Ofen/Herd, Gußeisen	≥ 25 D
Kommode	10 D	Kachelofen	≥ 40 D
Schrank	15 D	Panzerschrank	≥ 1000 D
Sekretär	25 D	Tür-/Truhenschloß	≥ 5 D
Regal	3 D	Badezuber	≥ 3 D
Truhe, klein	8 S	Waschbrett	1 S
Truhe, groß	3 D	Teppich pro Rechtschritt	≥ 2 D
Ölgemälde	≥ 10 D	Regentonne	2 D
Wandspiegel, polierte Bronze, 1x1 m	30 D	Wandteppich mit Bildmotiven pro m ²	≥ 10 D
Wandspiegel, poliertes Silber, 1x1 m	100 D	Kacheln/Fiesen pro Rechtschritt	≥ 1 D
Wandspiegel, Glas, 1x2 m	700 D	maraskan. Parkett pro Rechtschritt	≥ 3 D
Nachtopf	1 S	Marmorplatten pro Rechtschritt	≥ 2 D
Marmorstatue, lebensgroß	≥ 10 D	Fensterrahmen und -läden	3 D
Vase, Glas	≥ 4 D	Fenster, Ölpapier pro m ²	6 D
Vase, Porzellan	≥ 4 D	Fenster, Pergament pro m ²	6 D
Fliegenfänger/Leimrute	5 H	Fenster, Butzenscheiben pro m ²	≥ 70 D
Schmuckkästchen, Edelmetall/Samt	≥ 6 D	Fenster, Klarglas/bunte Glasbilder pro m ²	≥ 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 getischelte und gehobelte - Produkte aus preiswerten heimischen Materialien. Wer einen samteneu Bettzimmer 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, Edelmetall, Schildpatt, Gift). Rohe, ungehobelte, wacklige Möbel sind dagegen billiger.

Koch- und Eßgeschirr

Eßbesteck und -geschirr	Preis	Kochgeschirr und -geräte	Preis
Trinkbecher, Holz	3 H	Pfanne, Gußeisen	≥ 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	≥ 8 D	Topf, Kupfer	5 D
Pokal, Silber+Halbedelsteine	≥ 25 D	Kessel (20 l), Ton	12 S
Pokal, Gold+Edelsteine	≥ 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	≥ 8 S	Holzläffel	1 H
Teller/Napf, Ton	5 H	Sieb aus Metall	5 S
Teller/Napf, Holz	3 H	Bratpfanne	1 D
Teller/Napf, Zinn	2 D	Schöpfkelle	2 H
Teller/Napf, Porzellan	6 D	Nudelholz	4 H
Teller/Napf, Silber	6 D	Samowar	≥ 15 D
Eßläffel, Holz oder Horn	2 H	Topflappen	4 H
Eßbesteck (Messer, Gabel, Löffel), Zinn	3 D	Schürze	6 S
Eßbesteck, Silber	9 D	Reihe	3 D

Eßbesteck, Gold	18 D	Wiegemesser	6 S
Serviette, besticktes Leinen	3 S	Meßbecher	2 S
Tischtuch, besticktes Leinen	≥ 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	≥ 40 D
		Backtrog	1 D
		Korb/Sieb aus Rohr o.ä.	3 H

Man kann natürlich alle Produkte in teurerer, edlerer Ausführung bekommen. 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 ebensoget 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 Rechtsschritt
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)	10-20
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 Rechtsschritt 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,...)	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 noch anderen Kriterien.

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 Galfionsfigur 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 ...

Schiff	Preis	Schiff oder Boot	Preis
Otta	3000 D	Dromone	12000 D
Bireme	6000 D	Trirème	20000 D
Zedrakke	18000 D	Schivone	16000 D
Lorcha	2000 D	Knorre	2200 D
Thalukke	2000 D	Fischkutler	600 D
Potte	20000 D	kleines Segelboot	160 D
Kogge	12000 D	kleines Ruderboot oder Einbaum	100 D
Holken	50000 D	Schiffboot 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	800 D	Hornisse	1200 D
mittelschwere Rotze	1500 D	Hornissenmagazin	20 D
schwere Rotze	2500 D	leichter Aal	1000 D
Bock	1500 D	schwerer Aal	2000 D
Steingeschosse pro Stück	9 H	Aalgeschoß: Speer	25 S
Eisengeschosse pro Stück	38 H	Aalgeschoß: Bolzen	7 S
Hylaiier 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

Blasinstrumente	Preis	andere Instrumente	Preis
Holzflöte	≥ 8 S	Maultrommel	≥ 3 D
Beinflöte	≥ 1 D	Pauke	≥ 5 D
Silberflöte	≥ 15 D	Trommel	≥ 15 S
Schilf-/Rohrflöte	≥ 5 S	Schellen und Becken	≥ 10 D
Khabasflöte	≥ 1 D	Tamburin/Bodhran	≥ 5 S
Querflöte, Silber	≥ 50 D	Dabla/Bongo	≥ 8 S
Levthans-/Hirtenflöte aus Schilf	≥ 1 S	Handharfe/Leier	≥ 10 D
Fanfare mit Banner	≥ 10 D	Standharfe	≥ 120 D
(„Reiterregiments“-)Trompete	≥ 55 D	Hackbrett	≥ 10 D
Doppelaulos	≥ 1 D	Fiedel	≥ 30 D
Zwergenpieper (Mundharmonika)	≥ 70 D	Spinett	≥ 800 D
Flötenbeutel/Pfeifenbalg	≥ 10 D	Glockenspiel	≥ 80 D
Pfeife/Trillerpfeife	≥ 1 S	Gong	≥ 10 D
Okarina	≥ 1 D	Zithar	≥ 15 D
Jagdhorn	≥ 6 S	Rahjdegga	≥ 200 D
Zwergenposaune	≥ 60 D	Klangstäbe	≥ 1 S
Zwergentuba	≥ 65 D	Baumtrommel	≥ 6 D
Didgeridoo	≥ 1 D	Xylgrimapphon (Xylophon)	≥ 8 S
Trompetenmuschel	≥ 1 D	Drehleier	≥ 70 D
Boroboe	≥ 60 D	Orgel	≥ 3000 D
		Fingerschellen/Kastagnetten	≥ 8 S
		Bandurria	≥ 10 D
		Marandoline	≥ 15 D
		Laute	≥ 15 D
		Klapper, Rassel, Knarre	≥ 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, Edelh Holz, 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.