

HANDEL AUF ESPER

Esperische Handelsgüter

In der folgenden Warenliste sind die wichtigsten Rohstoffe, Nahrungsmittel, Produkte und sonstigen Wirtschaftsgüter Espers, die im Großhandel gehandelt werden, aufgeführt.

Angegeben werden in jeder Warenkategorie drei Qualitätsklassen mit den jeweiligen Preisen für die einzelnen Produkte. *Einfache* Waren sind jene, die ein Großteil der esperischen Bevölkerung konsumiert, *gute* Waren leisten sich die Vertreter wohlhabender Schichten, während *erlesene* Waren ausschließlich für Reiche und Mächtige erschwinglich sind.

Die aufgeführten Preise für die angegebenen Qualitätsklassen reichen vom Durchschnittspreis für die zuerst aufgeführte Ware bis zu dem der zuletzt aufgeführten Ware. Hierbei ist zu bedenken, daß der eigentliche Verkaufspreis um einiges höher liegen kann, je nach Seltenheit der Ware am Verkaufsort.

Grundsätzlich kann der Verkaufswert folgendermaßen bestimmt werden:

Zunächst wird der Liste der Preis entnommen und eventuell durch bestimmte Umstände (Größe der Konkurrenz, drohende Knappheit oder Gefahr o.ä.) modifiziert.

Dann wird der Abstand zum nächstliegenden Ursprungsgebiet bestimmt, wo diese Ware produziert wird. Dies hat nichts damit zu tun, woher diese Ware wirklich kommt, aber natürlich

wird man nur den Preis des ortsnächsten Anbieters bezahlen. Die Länge des Transportweges aus diesem Gebiet wird nun errechnet. Pro Tagesreise auf offenem Gebiet erhöht sich der Preis um 10%, pro Tagesreise durch Wald, Sumpf oder sonstige Hindernisse um je 40 %, pro Tagesreise auf See um 20% (Es handelt sich hierbei nicht um die tatsächliche sondern nur um eine hypothetische Reisedauer).

Für gefährdete Güter kann die Gewinnspanne verdoppelt werden. Dies gilt für verderbliche Waren, für Waren, die über gefährliche Strecken transportiert werden und für durch extreme Sonderzölle oder Gesetze beschränkte Waren. Für Güter, die durch zwei oder gar alle drei dieser Punkte gefährdet sind, wird der Preis entsprechend vervier- oder verachtfacht.

Für **verderbliche Waren** gilt folgende Regel: Jeden Tag wird mit dem W20 gewürfelt. Ist das Würfelergebnis niedriger als die bisherige Anzahl der Reisetage, so ist die Ware verdorben.

Lebende Tiere oder zerbrechliche Gegenstände werden ebenso als verderbliche Ware behandelt, da sie aufgrund der Belastung beim Transport verloren gehen könnten. Hierbei wird für jede Einheit des Handelsgutes pro Reisetag mit dem W20 gewürfelt, bei einer 1 geht eine Einheit verloren. Bei Tagesreisen durch Sumpf, Gebirge oder andere Hindernisse geht eine Einheit von 1-4 verloren.

Korn und Feldfrüchte

Einfach: ca. 10 BS pro 100 kg

Sokrom: Oumé, Mbaous, Tarim

Hafer: Neu-Andarien, Palanth, Nen'ya, Nordostnebrinn (besonders Ystrad), ganz Marhalstan, Nord Garéal-kôr, ganz Kalen, Süden Tlitlatli

Rüben: in verschiedenen Sorten über ganz Esper verteilt

Hirse: ganzer Wüstenteil Espers, besonders Angos, Yin-chan, Hochland von EH-Hautah, Nordhargun

Yamswurzeln: ganz Esper nördlich der Linie Khalj-Rasha'ad-Lenar

Gut: 20-30 BS pro 100 kg

Mehlrübe: gemäßigte bis kalte Zonen Espers

Dinkel: gemäßigte bis kalte Zonen Espers, besonders Riogh, Wyta, Südpalanth

Llewerkorn: Ilais, Latalland, Al-Cadja

Gerste: gemäßigte bis trockene Zonen Espers

Reis: ganz Nen'ya, Ostflanke der Sofolkette (besonders Herlan), ganz Lom, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Thris, Sowol und Kilijaran, die Marschen

Roggen: überall im bewohnten Esper mit Ausnahme der Urwaldgebiete

Weizen: ganz Aihlann, Andarien zwischen Zarahemla und Kalno, S'chon-kôr, Niederkalen, Nordwest-Marhalstan, Gebiet ums Vierremeer, ganz Lom, Nebrinn und Südkathal

Zuckerrohr: Ad-il Myt, Kal, Sowol, Vedadelta, Laran, Nordlom

Erlesen: 50-250 BS pro 100 kg

Mais: Terebis, Andarien, Marhalstan, Kalenachdelta

Yccra: Thris, Sowol, Ad-il-Myt, Kal

Brot

Einfach: 5-15 BS pro 100 kg

Fladenbrot (aus Hafer, wildem Getreide, ungeschrotet)

Sauerteigbrot (Roggen)

Schwarzes Vollkornbrot (mit Kleie)

Hirsebrot

Zwieback (Weizenschrot, geröstet)

Gut: 20-40 BS pro 100 kg

Schwarzbrot (Roggen)

Reisbrot

Gerstenbrot

Llewerbrot

Weißbrot

Gewürzbrot

Gebäck, Kuchen

Erlesen: 50-100 BS pro 100 kg

Zuckerbrot

Früchtebrot

Yccragebäck

Torten

Obst

Einfach: 5-15 BS pro 100 kg

Dörrobst (Äpfel, Pflaumen, Feigen etc.): überall im bewohnten Esper

Mostbirnen (sauer, stark riechend): Aihlann, Südpalanth, Kiroaden, Terebis, Tanakré

Pflaumen, Quitten: gesamtes südliches Esper bis Nen'ya

Äpfel, Birnen: gesamtes südliches Esper, an der Ostküste bis Cislatham

Lembanen: Menschenreiche, gesamte Ostküste nördlich der Pelbucht

Datteln, Feigen: ganz Has-Garrib, Xin-hai-lian, Menschenreiche, Nebrinn, Kathal, Lom, Nen'ya, nördliches Tlitlatli

Maronen, Eckern: Alle Waldgebiete in gemäßigten Zonen

Gut: 40-100 BS pro 100 kg

Waldbeeren: Alle Waldgebiete

Kranbeeren: Alle Steppengebiete in warmgemäßigten bis Wüstengebieten

Orangen, Zitronen: Alle Gebiete nördlich der Pelbucht und dem Golf von Sihutlati

Erdnüsse: Hzm. Südwest, Rük

Bananen: Polomasch, Dom, Oumé, Land der Mbaous

Kirschen: Nord-Garéal-kôr, Kalenachdelta, Kalen, Marhalstan, Tanakré, Tlitlatli

Xi-chi: Xin-hai-lian

Pfirsiche: Lom, Nebrinn, Kathal

Aprikosen: Has-Garrib, Xin-hai-lian, Menschenreiche

Melonen: Alle Gebiete nördlich des Mannän-meeres

Walnüsse: Tanakré, Marhalstan

Mandeln: Ebene von Urgol, Terebis

Erlesen: 2-5 GS pro 100 kg

Ananas: Ad-il Myt, Kal

Kandierte Früchte: Verschiedene Arten im ganzen bewohnten Esper

Eingelegte Früchte: Verschiedene Arten im ganzen bewohnten Esper

Gemüse

Einfach: 5-10 BS pro 100 kg

Weiß- und Rotkohl: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper
Grünkohl: Aihlann, Palanth, Kiroaden
Rüben, Rettich: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper
Kürbisse: Palanth, Kiroaden, Aihlann
Bohnen: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper
Zwiebeln: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper

Gut: 10-20 BS pro 100 kg

Barob: Wüstenteil, Kathal, Nebrinn, Lom, Nen'ya, Halbinsel Urkh, die Marschen, Oumé und Land der Mbaous
Erbsen: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper
Porree, Lauch: In verschiedenen Arten überall im bewohnten Esper
Salat, Spinat: Lom, Südnebrinn, Nen'ya, Palanth, Kiroaden, Aihlann, Terebis, Tanakré, Marhalstan, Kalen, Kalenachdelta, nördliches Garéal-kôr
Hopfen: Aihlann, Palanth, Terebis, Sündanarien
Gurken: Kalenachdelta, Brysümpfe, Nen'ya, Lom

Erlesen: 50-100 BS pro 100 kg

Tomaten: Lom, Nen'ya, Nebrinn, Kathal, Thris
Paprika: Tlitlatli, Kalenachdelta

Kräuter und Pflanzen

Einfach: 1-3 ZS pro Unze

Zunderschwämme: Tropische bis gemäßigte Gebiete
Süßholz: Wälder Al-Cadjas und Translathams, Thris, Latalland, Sowol
Jalawla (leichtes Rauschmittel): Has-Garrib

Gut: 1-3 KS pro Unze

Teeblätter (getrocknet): Hochkalen, Neu-Andarien, in Nebrinn: Tvarengebirge und Gegend um Hardan
Lakritze (eingedickter Saft der Süßholzwurzel): Wälder Al-Cadjas und Translathams, Thris, Latalland, Sowol

Erlesen: 1-3 BS pro Unze

Exotische Topfpflanzen: tropische und warmgemäßigte Wald- und Sumpfgebiete
Tabak mild, Schnupftabak: Yin-chan, Südhargun, Ebene von Urgol, Cislatham, besonders Cynan
Tabak herb: Yin-chan, Südhargun, Ebene von Urgol, Cislatham, besonders Cynan
Tabak stark: Yin-chan, Südhargun, Ebene von Urgol, Cislatham, besonders Cynan
Rauschkräuter: verschiedene Arten in allen tropischen und warmgemäßigten Gegenden Espers

Gewürze, Öle, pflanzliche Stoffe

Einfach: 1-2 KS pro Unze

Fruchtsirup (verkochtes Obst): überall im bewohnten Esper außer der Eiszone
Rübenzucker: gemäßigte Zonen Espers sowie Westküste

Rohrzucker: Nord- und Ostküste, besonders Ad-il Myt, Kal, Ilais und Latalland
Anis: Nebrinn (besonders Ara), Kathal, Lom
Knoblauch: tropische bis gemäßigte Zonen Espers

Gut: 5-10 KS pro Unze

Leinöl, Hanföl (Grundlage für Farben, Lampenöl): Überall auf Esper
Olivöl: Ganz Esper mit Ausnahme der Urwälder, der Inseln des Regenmeeres, Aihlanns, den Gebirgsgegenden des Südens und allen Gegenden südlich des Kalenachdeltas
Koreander: Ostküste zwischen Mulaigebirge und Pelbucht
Lorbeer: Andarien, Nen'ya, gesamter Wüstenteil
Kapern: Ostküste zwischen Mulaigebirge und Pelbucht
Senf: Tongaigebirge, Weißes Gebirge, Kilijaran, Sowol
Gewürznelken: Al-Cadja, Ilais, Latalland, Ad-il Myt, Kal
Kernöl, Keimöl (Kürbis, Weizen etc.): überall im bewohnten Esper außer der Eiszone
Palmöl: Gesamte Nord- und Ostküste zwischen Oumé und Nen'ya
Nußöl (Kosmetik): Tyr, Thris, Xin-hai-lian, Kaith, Cynan, Alaii
schwarzer Pfeffer (ganze, unreif geerntete, ungeschälte Früchte): Weißes Gebirge, Lom, Ostnebrinn, Cislatham
Paprika (gemahlen): Tlitlatli, Kalenachdelta
weißer Pfeffer (reife, geschälte Früchte): Weißes Gebirge, Lom, Ostnebrinn, Cislatham
Kakao: Kilijaran, Sowol

Erlesen: 20-100 KS pro Unze

Muskat: Ad-il Myt, Kal
Ingwer: Ad-il Myt, Kal, Sowol
Nelkenöl: Al-Cadja, Ilais, Latalland, Ad-il Myt, Kal
Safran: Thris, Weißes Gebirge, Ebene von El-Hautah, Hylin, Rük
Vanille: Ad-il Myt, Kal, Sowol, Kilijaran
Indigo: Lom, Nebrinn, Ilais, Latalland
Rosenöl: Menschenreiche, Xin-hai-lian, Translatham, Halbinsel Tamen
Zimt: Lom, Halbinsel Tamen

Pflanzenfasern

Einfach: ca. 20 BS pro m³

Palmbast: gesamte tropische Zone Espers
Hanf: gesamte gemäßigte und subtropische Zonen Espers
Tangfasern: Ilais, Latalland

Gut: ca. 100 BS pro m³

Flachs: gesamte gemäßigte und subtropische Zonen Espers
Sisal: gesamte tropische und subtropische Zonen Espers
Jute: Nen'ya, Lom, Ilais, Kilijaran
Baumwolle: Kathal, Nebrinn, Lom, Thris, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Sowol, gesamter Wüstenteil, Tlitlatli, Kalenachdelta

Erlesen: ca. 250 BS pro m³

Wollpalme: Kilijaran

Stoffe und Tuche

Einfach: 1-2 BS pro m²

Yakwolle: Südliches Garéal-kôr
Schafswolle: überall im besiedelten Esper
Tangtuch: Ilais, Latalland
Baumwolltuch: Kathal, Nebrinn, Lom, Thris, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Sowol, gesamter Wüstenteil, Tlitlatli, Kalenachdelta

Gut: 3-5 BS pro m²

Segeltuch (Flachs, sehr beständig): alle Hafenstädte
Rikaraschafswolle (weich): Tvarengebirge, Westnebrinn und -kathal, Etzel
Leinen: gesamte gemäßigte und subtropische Zonen Espers
Kathalisches Tuch (sehr feines Leinen): Küste des Meeres von Al-Cadja
Filz (Wolle, gewalkt): überall im besiedelten Esper
Loden: Telman, Andarien

Erlesen: 10-50 BS pro m²

Teppiche (Wolle, vielfarbig, handgeknüpft): überall im bewohnten Esper
Samt (Baumwolle, mehrlagig, gebürstet): Kathal (besonders Kaith), Nebrinn, Lom, Thris, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Sowol, gesamter Wüstenteil, Tlitlatli, Kalenachdelta
Plüsch (ungeschorener Samt): Kathal, Nebrinn, Lom, Thris, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Sowol, gesamter Wüstenteil, Tlitlatli, Kalenachdelta
Satin (Baumwolle, sehr fein, glatt, strukturlos): Kathal, Nebrinn, Lom, Thris, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Sowol, gesamter Wüstenteil, Tlitlatli, Kalenachdelta
Seide: Xin-hai-lian, Menschenreiche, Kilijaran, Kathal, Nebrinn, Lom, Nen'ya
Taft (Seide in Leinenverarbeitung, knitteranfällig): Kilijaran, Kathal, Nebrinn, Lom, Nen'ya
Spitzen (Klöppelware, Flachs): Tanakré, Terebis, Aihlann
Tüll: Kathal, Nebrinn, Lom, Palanth
Brokat (Seide mit Metallfäden): Kaith

Alkohol

Bier, Wein und Spirituosen werden in Fässern, Amphoren, und Schläuchen transportiert, hauptsächlich aber im geeichten 100-Liter-Faß.
 Die verschiedenen Bier- und Weingattungen gibt es in verschiedenen Abarten in verschiedensten Gegenden Espers (so enthalten z.B. die Biere an der Ostküste keinen Hopfen und sind mit Bitterstoffen aus Ingwer oder Cirel versetzt). Wein ist im südlichen und westlichen Esper völlig unbekannt, da dort keine Lembanen wachsen. In Tlitlatli sind Alkoholika aller Art verboten.

Einfach: 5-20 BS pro Faß

Khams (gegorene Dwarkmilch): Dalrei, Neu-Andarien
Sauerbrotbier: Garéal-kôr
Rédék-Bier (dunkles, sehr starkes Kräuter-Dinkelbier): Tanakré
Pombe (mildes Gerstenbier): Oumé, Mbaous
Goldweizen (hell): Kalen („Königsländer“), Andarien („Rom-edma“), Aihlann („Golden-Blyther“), Nebrinn („Südwachter Weiße“),

„Ystradener“), Kathal („Gold-Latham“), Lom („Ustros Gold“)

Donnerbräu (obergäriges Gerstenbier): verschiedene Arten in den Menschenreichen (z.B. „Herler“), sowie an der Ostküste (z.B. „Araner“) **Altbier** (obergärig, stark gehopft): Aihlann („Llyr Alt“), Garèal-kôr („Šisôcka“), Terebis („Aris Alt“) **Lembanenschnaps** (stark, süßlich, farblos bis leicht rosa): Menschenreiche („Zyradower“, „Ceweinfuer“), Ostküste („Ara“)

Bitterwein (geharzt): Verschiedene Sorten in den Menschenreichen und an der Ostküste **Billige Weiß- oder Rotweine**: Verschiedene Sorten in den Menschenreichen und an der Ostküste

Celidoner Morgulgalle (halbgiftiges Kräuter-Wurzelbier): Celidon

Birnenmost (noch gärend): Aihlann, Südpalanth, Kiroaden, Terebis, Tanakré

Gut: 5-10 GS pro Faß

Xai-Xai (Rum aus Zuckerrohr): Kal, Ad-il Myt **Parasener** (helles Bitterbier): Ostküste („Vellin-Bräu“, „Goldnan“)

Bockbier (untergärig, goldbraun, stark würzig): Aihlann („Grochans Doppelbock“), Nebrinn („St. Marond's“, „Jahors Freude“)

Starkbier: Verschiedene Sorten in Aihlann, Palanth und den Kiroaden

Reiswein: Xin-hai-lian, Lom, Westnebrinn **Parakwein** (herber Rotwein): Lykin, Ufer der Parak **Dattelwein** (stark, süß): Has-Garrib, Beklan

Tamener (herber Weißwein): Halbinsel Tamen **Beerenwein**: Verschiedene Arten an der gesamten Südküste

Palmwein: Kal, Ad-il Myt, Sowol, Kilijaran **Met** (Honig- oder Kirschwein): Aihlann, Palanth, Kiroaden, Tanakré

Araner Purpur (schwerer Rotwein): Ara

Hardaner Rosé: Hardan

Muštök (Hafer-Honig-Branntwein): Garèal-kôr **Roggenkorn**: überall im zivilisierten Esper **Calcla** (Algenschnaps): Ilais, Latalland **Woukâr** (klarer Barobschnaps): Wüstenteil, Kathal, Nebrinn, Lom, Nen'ya, Halbinsel Urkh, die Marschen, Oumé und Land der Mbaous

Erlesen: 25-75 GS pro Faß

Cynet (dunkel bis goldener, würziger Aperitifwein): Cynan, Lom

Roter Cadjan (roter Schaumwein): Al-Cadja

Malar Deran (feinster Schaumwein): Nebrinn (Dewentum Ara, Fsm. Celidon, Gft. Monadur, Gft. Tvaren)

Obstbranntwein: Verschiedene Sorten überall im zivilisierten Esper

Kräuterlikôr: Xin-hai-lian („Drachenzunge“, „Chai-ji“), Kalen („Tennet“)

Hydju (leichter süßlicher Schnaps mit Kräutern versehen): Tyr, Thris

Holz

Einfach: 10-50 BS pro Quader

Klaub- und Bruchholz (Brennstoff)

Sumpfrohr (Bau): Alle Sümpfe Espers

Bambus (Bau): Al-Cadja, Ilais, Latalland, Kal, Ad-il Myt, Thris, Sowol, Kilijaran, nördliche Urwälder, Oumé, Land der Mbaous, Has-Garrib, Xin-hai-lian (Weißes Gebirge)

Gut: 50-150 BS pro Quader

Palmholz: alle tropischen Gebiete

Birke, Lärche (gelblichweiß, hellbraun, weich; Waffen, Geräte): Palanth, Süd-Telman, Rük, Kiroaden, Aihlann, Terebis, Tanakré, Garèal-kôr, Hoch-Kalen

Abari (graugelb, weich; Geräte): Nen'ya, Lom, Nebrinn, Kathal, Menschenreiche, Xin-hai-lian, Has-Garrib, Andarien, Tlitlatli

Esche, Erle, Weide (gelblich, rötlich-weiß, hart; Waffen, Geräte): Alle gemäßigten bis subtropischen Gebiete Espers

Tanne, Fichte, Kiefer, Föhre (gelblich, gelblich-weiß, rötlichweiß, weich; Hausbau, Mobiliar): Alle Gebiete mit gemäßigttem bis Schneeklima, Kiefer auch in subtropischen Gebieten

Kastanie, Ahorn, Buche (weiß, gelblichweiß, hart, Ahorn: elastisch; Mobiliar, Bögen): Aihlann, Palanth, Telman, Kiroaden

Linde (weiß, leicht, weich), **Nuß, Eibe** (gelb, rötlichbraun, hart; Mobiliar): Gesamte Südküste

Esper; **Nußbaum**: verschiedene Arten überall auf Esper

Zeder, Zypresse, Pinie (weiß, gelb, hart; Hausbau, Mobiliar): Alle subtropischen Gebiete Espers

Baumharz

Ca-Tilka (blaugrau, hart; Haus- und Schiffbau):

Ilais, Latalland

Erlesen: 150-500 BS pro Quader

Kork: Cislatham, Tamen, Nen'ya, Terebis, Südandarien

Limba, Palisander (grünlichbraun, violett-braun, hart; Haus- und Schiffsbau, Dekor): Nen'ya, Lom, Nebrinn, Kathal, Thris, Sowol, Kilijaran **Ulme** (gelbbraun, hart; Geräte, Dekor): Kiroaden, Telman, Rük

Rosenholz (goldbraun, weich; Dekor): überall auf Esper

Chetlaco (blutrot, sehr hart, Haus- und Schiffbau): Tlitlatli

Rotholz (braunrot, hart; Haus- und Schiffbau, Mobiliar, Geräte und Waffen): Wälder von Telman **Sapholz, Ebenholz** (braunrot-goldglänzend, schwarzbraun, hart; Bau, Mobiliar, Dekor): Kal, Ad-il Myt, Sowol, Kilijaran

Sandelholz (grünlichgelb, duftend, hart; Drechserei, Parfum): Thris, Sowol, Kilijaran, Al-Cadja **Yichijira** (schwarzglänzend, sehr hart, elastisch, beseelt; Haus- und Schiffbau, Geräte, Waffen): Thris

Holzprodukte

Holzkohle: ca. 50 BS pro 100 kg

Papyrus: ca. 5 BS pro m²

Büttenspapier (hartes Holz gemahlen): ca. 10 BS pro m²

Tusche (Kiefernöl, Öl, Wasser): ca. 1 BS pro Unze

Vieh

Beim Viehtreiben müssen Transportverluste einkalkuliert werden.

Einfach: 7-10 GS pro Stück

Yaks: Südliches Garèal-kôr

Gebirgsrinder: verschiedene Gattungen in Kalen, Rük, Has-Garrib und Etzel

Grochan-Hochlandrinder: Aihlann

Tegrehen: Tlitlatli, Kalen

Gut: 12-18 GS pro Stück

Dalreihati: Dalreisteppe, Nen'ya, Neu-Andarien

Säbelbüffel: Has-Garrib, Kalen, Tlitlatli

Takinen: Xin-hai-lian

Tepplars: Ilais, Latalland

Šikkas: Garèal-kôr

Langhörner: Lom, Nebrinn, Kathal

Wapnoer Falbe: Menschenreiche

Banteng: Marhalstan

Beisane: Andarien, Palanth, Terebis, Tanakré

Rotbunte Guar: Nen'ya, Lom, Nebrinn, Kathal

Schwarzbunte Riogh: Aihlann, ähnliche Züchtungen im gesamten Süden

Erlesen: 20-25 GS pro Stück

Kalenbullen: Kalen, Sieben-Städte-Bund, Garèal-kôr

Dwarks: alle tropischen und subtropischen Gebiete

Schwarze Nasenhörner: Lom

Reittiere

Einfach: 8-12 GS pro Stück

Mkoko: Land der Mbaous, Oumé

Meharai: Has-Garrib, Xin-hai-lian, Menschenreiche

Hirer, Saerenier: Menschenreiche, gesamte Ostküste

Gut: 15-25 GS pro Stück

Pu-Liao: Xin-hai-lian

Wapnoer, Galomen: Menschenreiche, gesamte Ostküste

Ibunen: Gesamte Süd- und Westküste

Crodlus: Wüstenteil, gesamte Nord- und Ostküste zwischen Oumé und Nen'ya mit Ausnahme Latallands und Ilais'

Erlesen: 35-50 GS pro Stück

Brisaner: Kathal, Nebrinn, Lom

Chorihorer: Andarien, Aihlann, Terebis, Marhalstan

Oscuner: Kalen, Sieben-Städte-Bund, Garèal-kôr, Tanakré

Kareds: Kar

Karsens: Alle warmgemäßigte, subtropische und tropische Gebiete Espers

Kleinvieh

Einfach: 2-3 GS pro Stück

Ziegen

Zwergschweine

Tangeln

Gut: 5-7 GS pro Stück

Dreihörner

Hausschafe

Bunte Hausschweine

Erlesen: 9-10 GS pro Stück

Jagdfalken

Edelschafe

Geflügel

Geflügel wird als lebendes Frischfleisch betrachtet und daher pro Stein gehandelt. Der Käfigtransport fordert besonders große Verluste: Die Verlustwahrscheinlichkeit muß ver-

vierfacht werden. Tote Tiere werden allerdings nicht unbedingt schlecht (siehe verderbliche Waren) und können dann zum halben Preis verkauft werden.

Einfach: 5-10 KS pro Stein

Hausgeflügel (*Pauxi, Gans, Pute*)
Tauben

Gut: 4-6 BS pro Stein

Wildgeflügel (*Wachtel, Fasan, Rebhuhn etc.*)

Erlesen: 10-50 BS pro Stein

Lotosmeise

Tierische Produkte

Einfach: 3-6 ZS pro Stein

Schafsmilch
Ziegenmilch
Rindsmilch
Ibunenmilch
Dwarkmilch
Daunen

Gut: 2-6 KS pro Stein

Eier
Butter, Quark
Kodlufedern
Schafwolle
Schafskäse
Ziegenkäse
Honig
Bienenwachs
Hartkäse, Reibekäse
Weich-, Schimmel- oder Schmierkäse

Erlesen: 10-20 BS pro Stein

Rikara-Wolle (*flauschig*): Tvarengelbirge, Westnebrinn und -Kathal, Etzel

Fleisch- und Wurstwaren

Fleisch wird über größere Entfernungen als Lebewild transportiert oder durch Salz, Verwurstung, Räuchern, Selchen oder Dörren haltbar gemacht.

Einfach: 2-5 KS pro Stein

Stockfisch (*luftgetrocknet*)
Räucherfisch
Sauerwurst (*Fleischabfälle in Essig*)
Pökelfisch
Tepplarfleisch
Kodlufleisch
Ibunenfleisch (*meist mit Knoblauch*)
Gedörrtes (*Schweine-, Ziegen-, Tangelfleisch*)

Gut: 6-10 KS pro Stein

Pemmikan (*gemahlenes Fleisch, trocken*)
Dauerwurst (*minderes Fleisch, gekocht*)
Sülze (*Fisch, Fleisch oder Gemüse in Aspik*)
Zwiebelmett
Blutwurst
Speck, geräuchert
Hammelfleisch, geselcht
Salzfleisch, Pökelfleisch
Ratami (*Gewürzte Hartwurst*)

Erlesen: 15-50 KS pro Stein

Wild
Bärenschinken, geräuchert
Leberpastete

Fisch

Fisch ist leicht verderbliche Ware und gilt im Landesinneren als Luxuspeise.

Einfach: 5-15 BS pro 100 kg

Tintenfische (*spannenlang, 20 U*): Alle Küsten
Meeresfrüchte (*Muscheln, Seesterne, Seeigel, Garankrappen etc.*): Alle Küsten
Kirlinge (*Spannenlang, 15 U*): Solischer Ozean
Wale (*10-25 Schritt, 5-50 Quader*): Alle Meere, besonders Regenmeer
Krappen (*handtellergrößer, 10 U*): Alle Küsten
Tiglah-Kom (*3 Spann, 200 U*): Kom und Nebenflüsse
Solinmakrelen (*4 Spann, 40 U*): Solischer Ozean

Gut: 20-40 BS pro 100 kg

Bleken (*3 Spann, 4 Stein*): Gwynna Grochan
Germon (*1-3 Schritt, 20-60 Stein*): Alle Meere
Springfische (*2 Ellen, 5 Stein*): Alle Flüsse im Wüstenteil und an der Nordküste
Plattfische (*bis 8 Spann, 6 Stein*): Regenmeer, Palanthischer Ozean und Solischer Ozean bis zur Akalsee
Schlammfische (*2-3 Ellen, 5 Stein*): Alle Flüsse in gemäßigten bis tropischen Breiten
Bichire (*4 Ellen, 4 Stein*): Alle Flüsse in gemäßigten bis tropischen Breiten
Dinichaimas (*6 Schritt, 200 Stein*): Alle Flüsse nördlich des Eisgebirges
Kalenbarsche (*3 Spann und länger, 4 Stein*): Seen Garéal-körs, Kalenachdelta, Andarische Seenplatte
Rotstöcker (*bis 4 Spann, 4 Stein*): Alle Binnengewässer des Ostens
Cha Via (*5 Spann, 6 Stein*): Akalsee
Blauaale (*8 Spann, 3 Stein*): Westküste

Erlesen: 100-200 BS pro 100 kg

Grochanstör (*bis 6 Spann, 8 Stein*): Gwynna Grochan
Jahorfisch (*4 Ellen, 20 Stein*): Solischer Ozean
Nerflinge (*5 Spann, 4 Stein*): Alle Flüsse Südespers
Meerengel (*2 Schritt, 25 Stein*): Alle Küsten
Flußkrappen (*1 Elle, 8 Stein*): Alle Flüsse
Llyrhechte (*bis 10 Spann, 30 Stein*): Flüsse Aihlanns und Palanth
Stachelfische (*2 Ellen, 6 Stein*): Flüsse Xin-hai-lians. Has-Garribs, Beklans und Harguns, sowie sämtliche Flüsse in den nördlichen Urwäldern
Palapalapa (*2 Ellen, 3 Stein*): Tropische Meere

Häute, Felle und Pelze

Einfach: 1-3 BS pro m²

Ziegenleder: Überall auf Esper
Schweinsleder: Überall auf Esper
Tangelleder: Überall auf Esper
Schafleder: Überall auf Esper
Robbenhäute: Alle Küsten der südlichen Meere
Rindsleder: Überall auf Esper
Ibunleder: West- und Südesper
Tepplarleder: Ilais, Latalland

Gut: 5-20 BS pro m²

Pergament (*Schaf, Ziege, Kalb, enthaart, getrocknet*): Überall auf Esper
Wildleder: Überall auf Esper
Schwerleder (*Büffel, Dwark, Wollnashorn, Mammut*): Überall auf Esper
Karnickel, Hasen, Biberratten, Baumhörnchen,

Niulapelze: Überall auf Esper
Siriapelze: Überall auf Esper, außer in Wüsten- und Urwaldgebieten
Schlangen-, Echsenleder: Überall auf Esper
Wolfspelze: Überall auf Esper mit Ausnahme der Urwälder
Bärenfell: Überall in Ostesper

Erlesen: 25-100 BS pro m²

Morgulwolfspelze: Nebrinn, Land der Morgul, Nen'ya, Dalreisteppes, Andarien
Kockindrillhaut: Alle Küsten der tropischen Meere, Flüsse der tropischen und Subtropischen Zonen
Fuchspelze: Südesper
Raubtierpelze (*Parder, Panther, Säbelzahnlöwe, Schneetiger*): in den Verbreitungsgebieten dieser Raubtiere
Gomorohaut: Alle Urwälder Espers
Aylocanleder: Wüsten und Steppen im warmgemäßigten bis tropischen Teil Espers
Dornechsenhaut: Wüsten und Steppen im warmgemäßigten bis tropischen Teil Espers
Wollhasenpelz: Süd-Garéal-kör, Hochkalen, Südaillann, Rük

Tierische Stoffe

Einfach: 3-6 ZS pro Unze

Schwämme: Alle tropischen und subtropischen Küsten
Tran: Alle Küsten
Seife (*aus Talg, Knochen*): Überall auf Esper

Gut: 10-25 ZS je Unze

Tinte: Überall auf Esper
Schildpatt: Alle tropischen und subtropischen Küsten

Erlesen: 1-100 KS je Unze

Perlmutter: Alle tropischen und subtropischen Küsten
Haitran: Alle Küsten des Regenmeeres
Walrat: Alle Küsten
Maegmal (*Sekret des Ethont*): Has-Garrib, Xin-hai-lian, Menschenreiche, Thris, Kathal, Nebrinn, Lom, Andarien
Elfenbein: Überall wo Elfenbeinlieferanten (Mammute, Kôru-Šikkas etc.) leben
Purpur: Alle tropischen und subtropischen Küsten
Ambra: Alle Küsten

Baugestein

Einfach: 2-5 GS pro Quader

Kies (*Fels, kleingebrochen*): Überall auf Esper
Ziegel: Überall auf Esper
Klinker: Überall auf Esper
Sandstein: westlicher Hoher Talaschin, Westliche Geisterzinnen, Gelbe Berge
Kalkstein: Alle Gebirge Xin-hai-lians und der Menschenreiche

Gut: 5-10 GS pro Quader

Schiefer: Schwarzer Ramas-dim, Auzesbarriere, Kleiner Talaschin
Granit: Gebirge der Solischen Inseln, östliche Geisterzinnen, Eisgebirge, östlicher Hoher Talaschin, Blyth, Der Ghyl
Basalt: Mulaigebirge, nördliche Sofolkette, Tarmanen

Erlesen: 10-30 GS pro Quader

Marmor grün, grau, rosa, weiß, rot, schwarz:
Südliche Sofolkette, Mittlerer Hoher Talaschin,
Kleine Sichel
Blaustein (Opalit): Elianor

Feingestein

Wird fast nur für künstlerische Belange (Statuen, Artefakte etc.) verwendet

Einfach: 10-20 BS pro 100 kg

Kreide, bunt (Schreibkreide)
Ocker (Malerei, Schminke)
Umbra (Farbstoff)

Gut: 20-50 BS pro 100 kg

Kalk (gebrannt, noch nicht gelöscht: für Mörtel, Tünche)
Feuerstein
Speckstein
Quarzsand (Glaserzeugung)

Erlesen: 2-5 GS pro 100 kg

Alabaster
Jade
Obsidian

Gefäße

Die einzige Handelsware, die in rauen Mengen transportiert und daher nach Gewicht gehandelt wird. Beim Transport von Gefäßen aus Ton, Glas und Porzellan sind Transportverluste zu befürchten.

Einfach: 4-8 BS pro kg

Töpferei (v.a. Amphoren, Töpfe)
Holzgefäße (v.a. Teller, Schalen)
Bronzegeschirr (v.a. Töpfe, Pfannen)
Holzfässer

Gut: 10-20 BS pro kg

Keramik (kunstvoll)
Zinnigeschirr (Teller, Pfannen, Töpfe, Becher)
Emaillegeschirr (v.a. Vasen)

Erlesen: 50-250 BS pro kg

Glas (v.a. Karaffen, Pokale, Flaschen, Fläschchen)
Porzellan (v.a. Tafelgeschirr)
Silbergeschirr
Eilvensteingeschirr

Rohstoffe

Metalle:

Blei (Silbergewinnung, Alchimie, Platten, Rohre, rote und gelbe Glasuren, Mennige: Rostschutzanstrich): Lern (Kathal); Ystralis (Thris); Sutol (Latalland); Xölic, Kuhjk (Rük); Dunheved (Aihlann); östlicher Hoher Talaschin; Skeledarak-Kette (Tlitlatli); Zu-oi (Xin-hai-lian)
Preis: 80 BS pro Stein

Bronze (90% Kupfer, 10% Zinn)

Preis: 32 BS pro Stein

Cadmium (Leicht schmelzende Legierungen, gelbe und orange Glasuren, Zinkgewinnung): Vikjkvj (Rük); Gannaca (Kiroaden); Zeila (Has-Garrib); Polomasch (Tlitlatli)
Preis: 20 BS pro Stein

Chrom (nicht rostend, hitzebeständig; Verchromung von Stahl, feuerfeste Steine, grüne Glasur, Chromsalze für Gerbereien): Koboldberge (Sowol); Kal; Lohgran (Etzel); Xölic (Rük); Kleine Sichel (Andarien); Zeila (Has-Garrib)
Preis: 50 BS pro Stein

Deovan (weißglänzend, geschmeidig; Artefakte, Schmuck): Yoresch, Ystralis (Thris); Kath Meigol (Nebrinn); Dhugkuzgd, Kdi-Sle (Rük); Fflam (Aihlann); Tanakré; Chao-An (Xin-hai-lian)
Preis: 50 GS pro Stein

Eisen: Lubiana (Hargun); Hylin (Etzel); Chao-An (Xin-hai-lian); Zeila (Has-Garrib); Hzm. Kath (Nebrinn); Lern (Kathal); la Imlad (Andarien); Der Ghyll (Aihlann); Tarmanen; Kleiner Talaschin; Losch-kör (Garéal-kör)
Preis: Grubenerz (unverhüttet) 280 BS pro Stein, Stahl (Hüttenerz, aufbereitet) 440 BS pro Stein

Gold: Yoresch (Thris); Lodan (Ad-il Myt); Sacos (Ilais); Lern (Kathal); Celidon (Nebrinn); Gelbe Berge (Andarien); Rük; Oberlauf des Gandorn (Telman); Taribis; Jaiwali (Marhalstan); Chao-An (Xin-hai-lian); Lohgran (Etzel); Eisgebirge; Assab, Tarim (Has-Garrib); Chihetletl, Schwarzer Ramas-dim (Tlitlatli)
Preis: 30 GS pro Stein; gediegen 40 GS pro Stein

Kobalt (harter, korrosionsbeständiger Stahl, blaue Farbe): Koboldberge (Sowol); Tarasberge (Etzel); Tanakré; Dom (Tlitlatli)
Preis: 1 GS pro Stein

Kupfer: Lern (Kathal); Tvarengebirge (Nebrinn); Wyta (Kiroaden); Rük; Kleine und Hohe Sichel, Nahum, Schiblon (Andarien); Blyth (Aihlann); Terebis; Tanakré; Madulain, Nimen (Kalen); Nördliche Angvaniberge (Hargun); Etzelberge (Etzel); Delvingebirge (Beklan); südliches Tongaigebirge (Xin-hai-lian); Tarim (Has-Garrib)
Preis: 4 BS pro Stein

Messing (Kupfer mit Zink)

Preis: 10 BS pro Stein

Nickel (macht Stahl fester und korrosionsbeständig): Hoheebene von El-Hautah (Has-Garrib); Schwarzer Ramas-dim, Polomasch (Tlitlatli); Tanakré; Rük; Misgivera (Kiroaden)
Preis: 50 BS pro Stein

Quecksilber (Zinnober, Alchimie)

Preis: ca. 40 GS pro Stein

Silber: Ystralis (Thris); Silberstadt (Sowol); Sofolkette; Rük; Der Ghyll; Nehor (Andarien); Tanakré; Korval (Kalen); Gelechgebirge; Pardenberge (Beklan); Weißes Gebirge; Ras Tanura, Tarim (Has-Garrib); Chihetletl (Tlitlatli)

Preis: ca. 8 GS pro Stein

Titan (leicht, hart, korrosionsbeständig; Stahlveredler (Haradhwär), Titanoxid: weiße Farbe, Titansulfat: Beize): Hoheebene von El-Hautah

Preis: 12 GS pro Stein

Zink (Herstellung von Messing): Lern (Kathal); Celidon (Nebrinn); Ad-il Myt; Terebis; nördliches Tongaigebirge
Preis: 36 BS pro Stein

Zinn: Lern (Kathal); Tvarengebirge; Rük; Hohe Sichel, la Imlad (Andarien); Blyth (Aihlann); Wyta (Kiroaden); Marhalstan; Losch-kör (Garéal-kör); nördliche Angvaniberge; Etzelgebirge; südliches Tongaigebirge; Hoheebene von El-Hautah; El Hadbah al-Terhazza (Tlitlatli)
Preis: 50 BS pro Stein

Andere Rohstoffe:

Drachenfett (Erdöl): Wüsten Hsien Houtan und Kaial Al-Isid
Preis: 40 BS pro Faß

Steinkohle: Larak (Nebrinn); Ad il-Myt; Koboldberge (Sowol); Südpalanth; Rük; Fflam Gwythaint (Aihlann); Kleine Sichel; Schiblon (Andarien); West-Terebis; Tanakré; S'chön-kör; Garéalberge (Garéal-kör); Jedan, Akoth, Madulain (Kalen); Plutlatzl (Tlitlatli); Südliche Angvaniberge (Hargun); Hylin (Etzel); südliches Tongaigebirge; Hail-Thaima
Preis: ca. 50 BS pro 100 kg

Eilvenstein (hitzebeständig, leicht und hart, transparent; Feinmechanik [reibungsarm!], Schmuck, Waffen, Rüstungen): Elianor
Preis: 4 GS pro Unze

Gips: 10 BS pro Sack

Kaolin (Ziegel, Ton): 8 BS pro Sack

Pech, Teer: ca. 50 BS pro Faß

Phosphor (Düngemittel, Licht, Alchimie): 36 BS pro Stein

Salz: ca. 1 GS pro 100 kg

Schwefel (Alchimie, Medizin, Farben): 20 BS pro Stein

Talk (in gebranntem Zustand sehr hart und feuerfest): 30 BS pro 100 kg

Preisliste für den Einzelhandel

	Gewicht	Preis
Gürtel, Scheiden Köcher		
Beingurt	15	5 BS
Dolchscheide	10	8 BS+
Schultergurt	20	10 BS
Schwertgürtel	40	15 BS
- verstärkt	80	40 BS
Schwertscheide	60	15 BS+
Pfeilköcher, Holz	60	6 BS
- Leder	30	15 BS
Bolzenköcher	45	15 BS
Waffenpflegeutensilien	25	8 BS

Koch- und Eßgeschirr		
Glaskaraffe	20	40 BS
Kristallpokal	4	1 GS+
Pokal- Silber	10	2 GS+
Pokal, Gold	15	750 BS+
Tonkrug	30	2 BS
Trinkbecher, Holz	2	3 KS
-Ton	5	5 KS
-Zinn	5	5 BS
Trinkglas	4	10 BS+
Trinkhorn	20	30 BS
Teller, Holz	4	4 KS
- irden	6	5 KS
- Zinn	8	65 BS
- Porzellan	7	50 BS+
- Silber	10	2 GS+
Bronzetopf, 5 l	20	16 BS
Eisenpfanne, 30 cm	40	2 GS
-20 cm	30	150 BS
Eisentopf, 10 l	80	4 GS
Kessel, 5 l	20	1 GS
Kupferkessel, 20 l	160	16 BS
Stieltopf, 5 l	80	8 BS
Holzlöffel	3	1 KS
Eßbesteck, Zinn	10	9 BS
- Silber	15	3 GS+
- Gold	20	10 GS+
Kochgeschirr, sort.	200	120 BS
Bratspieß	20	2 BS
Brotbeutel	8	5 KS
Feldflasche, 1 l	12	3 BS
Schöpfkelle	10	3 BS
Sieb	15	5 BS
Wasserschlauch, 1 l	5	1 BS

Werkzeug		
Ahle	1	10 BS
Angelhaken und Schnur	1	5 KS
Beil	40	15 BS
Besen	40	1 BS
Brecheisen	90	10 BS
Bügelsäge	60	20 BS
Dietriche, sort.	15	120 BS+
Feile für Holz	15	8 BS
Feile für Metall	15	15 BS
Flaschenzug, 1 Quader	240	12 GS+
Fuchsschwanz	30	15 BS

	Gewicht	Preis
Hammer	20	6 BS
Hobel	50	12 BS
Holzfälleraxt	100	20 BS
Keil	80	4 BS
kletter10 Kletterhaken	50	5 BS
Leim	40	8 BS
5 Meißel, sort.	40	12 BS
Mistgabel	60	5 BS
Nadel und Faden, sort.	2	8 BS
50 Nägel, sort.	30	10 BS
Reisigbesen	50	4 KS
Schaufel	80	10 BS
Schere	50	12 BS
Schmiedezange	90	14 BS
Schüreisen	20	8 BS
Senkblei	8	1 BS
Spaten	80	15 BS
Spinnrad	400	50 BS
Spitzhacke	200	20 BS
Staubwedel	20	1 BS
Vorschlaghammer	250	9 BS
Webrahmen kleiner	200	20 BS
Wurfhaken, 10 m Seil	30	10 BS
Zange	20	12 BS

Beleuchtung		
Brennglas	4	50 BS
Duftkerze, 20 cm	2	3 KS
Duftöl	10	2 BS
Feuerstein und Stahl	5	6 KS
Kerze, 40 cm	4	2 KS
- 20 cm	2	1 KS
Kerzenlaterne	20	5 BS
Lampenöl	10	1 BS
Lín Góles, magisches Licht	10	10 GS+
Öllampe	15	3 BS
Pechfackel	20	5 KS
Sturmlaterne, Öl	30	12 BS
Zunderdose mit Inhalt	8	2 BS+

Behälter		
Eimer, Leder	40	2 BS
- Holz	60	3 BS
Faß, 20 Maß	120	18 BS
Bronzeflasche	50	40 BS+
Glasflasche 1 Maß	10	20 BS+
Glasflasche, 1 Quart	4	10 BS+
Irdene Flasche, 1 Maß	20	2 BS
Geldbeutel	1	1 KS
5 Gürteltaschen	5	5 KS
- verstärkt	15	4 BS
Korb, 20 kg	80	4 BS
Lederranzen	30	2 BS
Lederrucksack	40	4 BS
Packsattel	200	30 BS
Pergamenthülle	2	2 BS
Sack, 50 kg	40	25 KS
- 10 kg	15	8 KS
Tragnetz	40	1 BS

	Gewicht	Preis
Transportkiste	80	2 BS
2 Truhen für Packtier	200	10 BS
Tuchbeutel	15	4 KS

Seile, Ketten

Dünne Kette, 5 m	100	5 GS
Fesselseil, 1 m	10	1 BS
Hanfseil verstärkt	55	7 BS
Hanfseil, 10 m	45	4 BS
Kletterseil, 10 m	35	10 BS
Lasso, Leder	70	10 BS
Lederseil, 1 m	12	3 BS
Schnur, 20 m	10	1 BS
Schwere Kette, 5 m	400	20 GS
Seidenseil, 10 m	25	120 BS
Strickleiter, 5 m	70	12 BS
Tau 20 m	400	10 BS

Reisebedarf

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.

Zelt, 2 Personen	300	5 BS+
Zelt, 4 Personen	700	30 BS+
Zeltboden	80	8 BS
2 Zeltstangen	80	3 BS
Woldecke	60	2 BS
Schlafsack	80	10 BS
Hängematte	80	13 BS
Landkarte	2	5 BS+

Schreibwaren, Feinmechanik, Optik

Viele Waren der Kategorie „Feinmechanik und Optik“ werden nur an der esperischen Ostküste hergestellt (Taschenuhren, Prismen, Fernrohre, Himmelsfernrohre, Wandspiegel aus Glas, Spieluhren, Turmuhr). 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 die Inseln Latallands und Ilais, Elíanor, Nebrinn, Kathal, Lom, Sowol, Rük und einige Städte Marhalstans.

Wer eine Brille braucht oder ein Fernrohr für nützlich hält (wobei der durchschnittliche Esperier weder weiß, was ein Fernrohr ist, noch, wo man eins herbekommt), der muß sich an den Ort begeben, wo so etwas 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, und gerade wirtschaftlich bedeutsame oder kriegswichtige Produkte (Addiermaschine, Zinsspindel, Fernrohr) dürfen nicht an jeden dahergelaufenen Herumtreiber verkauft werden.

10 Gänsekiele, Griffel	1	4 BS
3 Pinsel, sort.	6	8 BS
5 Kohlestifte	2	5 ZS
Tinte	4	2 BS
Schreibkreide	1	4 KS
Tusche	4	3 BS
- farbig	4	8 BS
Papier, 10 Bögen	3	3 BS

	Gewicht	Preis
Pergament, 10 Blatt	1	12 BS
Schiefertafel	20	2 BS
Schriftrolle, 2 m	30	40 BS
Tagebuch, Papier	20	35 BS
Fadenzirkel	2	2 BS
Gravurwerkzeug	15	20 BS
Lineal, Holz	3	8 KS
- Messing	8	3 BS
Zirkel	4	15 BS
Stundenglas	10	30 BS
Stundenkerze	5	8 BS
Sonnenuhr	40	10 BS
Prisma	2	1 GS
Lupe	5	80 BS
Fernrohr	50	8 GS+
Himmelsfernrohr	160	30 GS+
Mikroskop	150	50 GS+
Brille	3	4 GS+
Kristallbrille, dunkel	3	6 GS+
Bernsteinbrille	3	7 GS+
Handspiegel, Messing	20	12 BS
- Glas	15	80 BS
Abakus	20	10 BS
Addiermaschine	120	20 GS+
Astrolabium	120	250 BS+
Orbitarium	400	50 GS+
Quadrant	30	70 BS+
Taschenkompaß	40	80 BS
Zinsspindel	160	60 GS+

Alchimie und Medizin

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

Ähnlich wie Heilkundeproben gestalten sich alchimistische 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. Hexen, Druiden und Schamanen brauchen keine Destillierkolonne und keinen Autoklaven, 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.

Alkohol, dest.	40	50 BS
Ambra	20	10 GS+
Brandöl	20	40 BS+
Erdpech	40	18 BS+
Haitran	20	10 BS
Heiltrank	10	1 GS+

	Gewicht	Preis
Henna	20	30 BS
Leinöl	40	4 BS
Phosphor	10	8 BS
Salbenfett	40	30 BS+
Schwefel	10	5 BS
versch. Elixiere	5	1 GS+
Walrat	20	15 BS
Destille (100 Maß)	200	10 GS+
Feinwaage	30	20 BS
Fläschchen, Reagenzglas	2	3 BS+
Glasröhrchen	1	1 BS
Maßbecher	5	5 BS
Mörser, Stößel	10	2 BS+
Pinzette	2	1 BS+
Pipette	0,5	10 BS
Schröpfkopf	2	1 BS
Skalpelle	1	10 BS
Tiegel	30	5 KS
Holztiegel (Pholem)	25	5 ZS
Tragbahre	120	25 KS
Verbandszeug	20	1 BS
Wiegemesser	10	12 BS
Balkenwaage, Gewichte (1U-10 S)	60	60 BS
Feinwaage, Gewichte (1 Gr-1 U)	30	60 BS
10 Wundverschlüsse	5	6 BS
Arztkoffer (Pinzetten, Skalpelle, Salbe, ~200		3 GS
Verbandsstoff, Knochensäge, Nadeln,		
Faden, Brenneisen, Topf, Zahnzange,		
Schröpfköpfe, Spatel, Schwamm...)		
Alchimiellaboraausstattung (Brenner,		50 GS+
Öfen, Tiegel, Zangen, Schutzkleidung,		
Retorten, Destillierkolonne, Kolben,		
Mörser, Waagen, Kessel, Pipetten,		
Schalen, Meßbecher, Spatel...)		

Spielzeug und Schmuck

Holzfigürchen	1	3 KS
Kaleidoskop	20	8 BS+
Steckenpferd	40	2 BS
Stoffpuppe	10	5 KS+
3 Würfel, Bein	1	2 BS
Zinnsoldat	1	1BS
Amulett, Bronze	1	1 BS+
- Silber	2	40 BS+
- Gold	2	1 GS+
Armreif, Messing	5	15 BS+
- Silber	5	1 GS+
- Gold	8	4 GS+
Gemälde, Öl auf Holz	120	1 GS+
Halskette, Silber	0,5	10 BS+
- Gold	1	50 BS+
Ohrring, Silber	0,2	4 BS+
- Gold	0,2	10 BS+
Pfeife, Ton	5	1 BS+
- Holz	5	5 BS+
- Meerscham	4	30 BS+
Wasserpfeife	40	50 BS+
Ring, Silber	0,5	10 BS+
- Gold	0,5	25 BS+
Spange, Fibel, Silber	1	20 BS+
- Gold	1	50 BS+
Spieluhr	8	1 GS+

	Gewicht	Preis
Statuette, Zinn	10	1 BS+
- Silber	10	2 GS+
- Obsidian	10	12 BS+
- Jade	10	50 BS+
- Gold	10	5 GS+
Stirnreif, Silber	5	1 GS+
- Gold	8	4 GS+
Tabaksdose, Silber	2	40 BS+
Tätowierung	-	10 BS+

Fahrzeuge und Zubehör

Die Preise beziehen sich auf die jeweils einfachste stabile Ausführung. Mit einem Einspanner für 4 GS kann man Mietdroschkenfahrer werden; ein Adliger, der mit dem Einspanner eine Landpartie machen will, sollte wenigstens 20 GS 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. Alte klapprige Vehikel sind selbstverständlich billiger.

Dwark/ Ochsenkarren	20 000	3 GS
Einspanner	6 000	5 GS
Hundeschlitten (min 4-spännig)		80 BS+
Kastenwagen	25 000	6 GS
Leiter-/Heuwagen		2 GS
Planwagen	22 000	4 GS
Postkutsche, 6- oder 8-spännig		90 GS+
Reiseschlitten; 2-4-spännig		9 GS+
Rennkutsche	12 000	100 GS+
Sänfte für 2 Personen		1 GS+
Prunksänfte für 4 Personen		50 GS+
Sechsspännige Sportkutsche	18 000	120 GS+
Streitwagen, zweispännig	10 000	8 GS+
Šökkara, dreispännig		15 GS+
Vierspanner	20 000	16 GS+
Wohnwagen für 2 Personen		3 GS
Wohnwagen für 6 Personen		7 GS
Zweirädriger Karren		80 BS
Zweispännige Kutsche	9 000	9 GS
Kanu	2 000	4 GS
Kleines Ruderboot	2 000	10 GS
Segelboot, 6 m lang	16 000	35 GS
Blattgeschirr	1200	20 BS+
Deichsel	2000	50 BS+
Deichselfett	80	6 BS
Ersatzrad	700+	1 GS+
Hundegeschirr	80	50 BS
Jochgeschirr	1000	8 BS
Kummetgeschirr	1500	1 GS+
Kutscherpeitsche	80	6 BS
Lederöl	40	7 BS
Segeltuch	300	1 GS

Tierbedarf

Kodlufutter (pro Woche)	2 000	14 KS
Crodlufutter (pro Woche)	2 000	28 KS
Dwarkfutter (pro Woche)	3 000	18 KS
Gestehtsattel	400	120 BS+
Halsband und Leine	20	8 KS
Kummet	320	10 BS
Maulkorb	40	3 BS

	Gewicht	Preis
Packsattel	200	30 BS
Reitgerte	15	1 BS
Sattel	240	40 BS+
Satteldecke	60	2 BS
Sporen, Eisen	10	50 BS
- Silber	10	2 GS
Tragegeschirr für Hunde	20	4 BS
Vogelkäfig, groß	200	40 BS+
- klein	80	15 BS+
Zaumzeug	80	6 BS+

Musikinstrumente

Die Preise beziehen sich auf sorgfältig gefertigte, aber unverzierte Stücke. Von berühmten Meistern gefertigte Musikinstrumente sind mindestens um die Hälfte teurer als hier angegeben. Sonderwünsche (Elfenbein, Edelhölz, Schnitzereien, ...) kosten wie üblich ebenfalls mehr. Mißlungene, häßliche, mißtönende Instrumente sind billiger. Einige Instrumente sind sehr selten: Orgeln gibt es in ganz Esper bisher zwei oder drei. 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 jedem Esperier bekannt und fast überall zu kaufen sind, sind andere auf einen bestimmten Kulturkreis beschränkt und gelten anderswo als exotisch.

Beinflöte	10	10 BS+
Holzflöte	8	8 BS+
Querflöte, silber	30	6 GS+
Schilf-/Rohflöte	6	5 BS+
Silberflöte	20	4 GS+
Pfeifenbalg	80	1 GS+
Pfeife/Trillerpfeife	5	1 BS
Fanfare	40	3 GS+
Jagdhorn	30	1 GS
Reitertrompete	40	2 GS
Fingerschellen		8 BS
Klangstäbe		1 BS
Klapper, Rassel, Knarre		6 KS
Maultrommel	2	30 BS+
Pauke	100	40 BS+
Schellen und Becken		1 GS+
Tamburin		8 BS+
Trommel	20	10 BS+
Gong		10 GS+
Handharfe, Leier	40	1 GS
Drehleier	80	7 GS+
Standharfe	3000	12 GS+
Hackbrett		1 GS+
Laute	80	150 BS+
Fiedel	60	5 GS+
Glockenspiel	120	8 GS+
Spinett	4000	80 GS+
Orgel		300 GS+

Möbel

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 Bettstimm, einen Schreibtisch aus Mohagoni mit Schildpattintarsien oder ein extrasicheres Spezialschloß mit Giftdorn,

der möge die Preise kräftig erhöhen und sich dabei an den Preisen für die Rohstoffe orientieren (Samt, Edelhölz, Schildpatt, Gift). Rohe, ungehobelte, wacklige Möbel sind dagegen billiger.

	Gewicht	Preis
Hocker	120	5 BS
Stuhl	160	20 BS+
Holzbank	400	30 BS
Sessel	200	60 BS+
Polstersessel	800	1 GS+
Tisch	600	10 BS+
Schreibtisch	800	180 BS+
Bett	1 000	1 GS+
Himmelbett	5 000	4 GS+
Matratze	400	20 BS+
Woldecke	60	2 BS
Federbett	50	5 BS
Wandspiegel 1m ²	350	1 GS+
Kerzenständer, Zinn	30	30 BS
- Silber	40	8 GS+
- Gold	40	20 GS+
Kandelaber, Gold	400	200 GS+
Fackelhalter	60	8 BS
Kohlenbecken	400	40 BS
Ofen	4 000	250 BS+
Herd	6 000	4 GS+
Sack Holzkohle	2 000	8 BS
Kommode	1 200	1 GS
Schrank	4 000	150 BS
Sekretär	2 000	250 BS+
Regal	1 200	40 BS
Truhe, klein	200	8 BS
- groß	600	30 BS
Panzerschrank	4000	200 GS+
Teppich, pro m ²	160	50 BS+
Badezuber	600	20 BS

Ungeprägte Metalle

	pro Stein	pro Unze
Blei	80 BS	2 BS
Bronze	32 BS	8 KS
Deovan	50 GS	125 BS
Eisen	280 BS	7 BS
Gold	40 GS	1 GS
Kupfer	4 BS	1 KS
Messing	10 BS	25 ZS
Quecksilber	40 GS	1 GS
Silber	8 GS	20 BS
Stahl	440 BS	11 BS
Zinn	40 BS	1 BS

Edelsteine, geschliffen

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 einigen Tempeln. Stücke von mehr als 50 Karat und Bernstein mit eingeschlossenen Insekten dagegen erzielen ungefähr das Doppelte des angegebenen Preises.

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

Preis pro Karat

Aquamarin	8 BS
Bernstein	18 BS
Diamant	60 BS
Eilvenstein	3 BS (4 GS/U)
Granat	3 BS
Jade	4 BS
Lapislazuli	7 BS
Onyx	5 BS
Opal	25 BS
Perle	7 BS
Rohdiamant	15 BS
Rubin	55 BS
Saphir	50 BS
Smaragd	45 BS
Topas	8 BS
Turmalin	10 BS
Zirkon	35 BS

Schmuck-/Halbedelsteine**Preis pro Unze**

Achat	20 BS
Amethyst	19 BS
Bergkristall	24 BS
Blutstein (Haematit)	28 BS
Eisstein	12 BS
Karneol	21 BS
Korallen	16 BS
Malachit	18 BS
Meerschaum	15 BS
Rosenquarz	25 BS
Schildpatt	16 BS
Türkis	20 BS

Kleidung

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 Bewohner Espers 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.

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 in der linken Spalte beziehen sich auf schlichte Ware, die dahinter auf Maßanfertigungen. Fehlerhafte Waren

(grobe, kratzige Wolle; schlecht gegerbte Felle; Webfehler im Leinen; fettendes Wachstuch) sind billiger; nur arme Leute kleiden sich in solche Stoffe. Beim Transport stark beschmutzte oder beschädigte Stoffe sind ebenfalls billiger.

Gewicht Preis

Strümpfe, Wolle	4	3 KS	3 BS
- Seide	2	12 BS	60 BS
Nachthemd, Leinen	15	1 BS	8 BS
- Seide	5	12 BS	80 BS+
Nachtmütze	4	2 KS	2 BS
Hausmantel	30	5 BS	1 GS+
Hemd, Bluse, Leinen	30	8 KS	8 BS
- Wolle	15	8 KS	8 BS
- Seide	5	12 BS	80 BS+
Jacke, Leinen	30	2 BS	10 BS
- Wolle	40	2 BS	10 BS
- Leder	60	4 BS	30 BS
Weste, Wolle	25	3 BS	10 BS
- Leder	40	5 BS	30 BS
- Pelz	50	5 BS	20 BS+
- Seide	10	9 BS	1 GS
- Brokat	30	30 BS	150 BS+
Beinkleider, Leinen	25	1 BS	10 BS
- Wolle	30	1 BS	10 BS
- Leder	50	3 BS	40 BS
- Seide	10	6 BS	120 BS
Pluderhose, Leinen	35	2 BS	20 BS
- Seide	20	10 BS	150 BS
Rock, Leinen	35	1 BS	40 BS
- Wolle	45	1 BS	40 BS
- Leder	50	5 BS	60 BS
- Seide	15	10 BS	70 BS+
Kleid, Leinen	40	1 BS	60 BS
- Wolle	50	1 BS	60 BS
- Seide	20	30 BS	120 BS+
- Leder	70	5 BS	80 BS+
Ballkleid	40	50 BS	250 BS+
Wollmantel	60	3 BS	30 BS
Pelzmantel	120	30 BS	120 BS+
Reitmantel, Leder	80	8 BS	80 BS
Kapuzenumhang	60	4 BS	40 BS
Kutte, grobe Wolle	80	2 BS	8 BS
Geweihenkleidung	var.	-	40 BS+
Cape	50	2 BS	8 BS+
Robe, Brokat	200	80 BS	3 GS+
Felljacke	80	8 BS	120 BS+
Wollmütze	3	2 KS	
Haube, Leinen	3	5 KS	5 BS
Schleier, Wolltuch	4	2 KS	2 BS
Seidenschleier	1	8 BS	50 BS
Filzhut	4	1 BS	8 BS
- mit Federn	10	3 BS	20 BS+
Fellmütze	30	5 BS	
Stirnband	2	5 KS	5 BS
Halstuch, Seide	2	2 BS	10 BS
Maske, Tuch	5	5 BS	30 BS
- Leder	10	10 BS	50 BS
Schärpe, Seide	4	5 BS	60 BS+
Ledergürtel	6	1 BS	6 BS
Schultergurt	20	6 BS	10 BS
Lederhandschuhe	6	3 BS	20 BS
Stulpenhandschuhe	30	6 BS	30 BS
Strohschuhe	25	3 KS	

	Gewicht	Preis
Holzschuhe	40	4 KS 2 BS
Sandalen	30	4 KS 2 S
Gamaschen. Leder	40	1 BS 10 BS
Lederschuhe	40	2 BS 10 BS
Spangenschuhe	40	4 BS 20 BS
Leichte Stiefel	75	9 BS 30 BS
Schwere Reitstiefel	100	20 BS 50 BS
Stulpenstiefel	100	30 BS 60 BS+
Tunika, Leinen	20	2 BS 10 BS
- Seide	10	8 BS 70 BS
Burnus	50	2 BS 20 BS
Unterwäsche	20	4 BS 1 GS
Mieder	25	2 BS 20 BS+
Unterrock	20	1 BS 20 BS+

Körperpflege

Die Körperpflegesitten sind auf Esper bei verschiedenen Völkern und Ständen sehr verschieden. Generell gelten Schmutz und Ungeziefer 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 andarischen Perücken, Schweißgeruch zu Kriegerinnen und Ratten in den Keller. Regelmäßiges Baden, Parfümieren und Waschen der Kleider ist vor allem an der Ostküste üblich.

Gerade was die Körperpflege betrifft, ist das Angebot in verschiedenen Regionen Espers sehr unterschiedlich. Öffentliche Bäder findet man in jeder größeren Stadt an der Ostküste sowie in einigen Städten des Südens, in besseren Herbergen kann man gegen Aufpreis den Badezuber ordern. In Aihlann und Garéal-kör gibt es Schwitzhütten.

	Gewicht	Preis
Rasur		5 KS
Bartschnitt		6 KS
Frisur		1 BS
Ballfrisur		5 BS
Vollbad im Badehaus		8 KS
Seife	20	2 KS+
Badeöl	20	2 BS+
Parfum	1	30 BS+
Naudielparfum	1	1 GS
Maniküre		4 KS
Entlausen		8 KS
Massageöl	10	4 BS
Franzbranntwein	10	6 BS
Rasiermesser	10	12 BS
Kamm	5	1 KS+
Bürste	10	5 KS
Nagelfeile	2	3 BS
Schnupftuch	2	1 KS+
Augenschminke	1	1 BS+
Lippenrot	1	2 BS+
Puder	3	10 BS

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 BS (Hartwurst, Hartkäse, Zwieback, Trockenobst, Nüsse, Schnaps)

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

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

	Gewicht	Preis
Schwarzbrot	20	1 KS
Weißbrot	40	3 KS
Sauerteigbrot	40	15 ZS
Hefebackwerk	20	2 KS
Napfkuchen	20	2 KS
Marzipantorte	20	6 KS
Buttercremetorte	20	5 KS
Honigkuchen	20	2 KS
Fladenbrot	20	3 ZS
Zwieback	20	2 KS
Rinderbraten	20	6 KS
Schweinebraten	20	4 KS
Hammelfleisch	20	4 KS
Hartwurst	20	3 KS
Speckseite	20	2 KS
Schinken	20	8 KS
Dörrfleisch	20	7 KS
Pauxi	40	6 KS
Gans	200	4 BS
Lotosmeise	4	2 GS+
Meeresfrüchte	40	5 KS
Flußkrappe	25	30 BS+
Schwertkrappe	20	5 BS
Rotkrappe	10	1 BS
Solinmakrele, Kirling u.ä.	20	6 ZS
- geräuchert	20	7 ZS
Plattfisch	40	16 ZS
- geräuchert	40	2 KS
Rotstöcker	100	5 KS+
Tintenfisch	20	4 ZS
Riesenschnecke	20	2 KS
6 Eier	20	9 ZS
Schafskäse	20	15 ZS
Hartkäse	20	2 KS
Edelkäse	20	2 BS+
Milch	20	3 KS
Butter	20	1 KS
Rüben	20	4 ZS
Bohnen	20	4 ZS
- getrocknet	20	8 ZS
Erbsen	20	7 ZS
- getrocknet	20	1 KS
Kohl	20	3 ZS
Paprika	20	5 KS+
Lauch	20	8 KS
Tomaten	20	1 BS
Yams	20	2 BS
Gurken	20	4 KS
Zwiebeln	20	5 KS
Salz	20	1 BS
Küchenkräuter	10	1 BS+
Olivenöl	20	3 BS
Zucker	20	3 BS
Honig	20	8 KS
Lembanen	20	3 ZS
Barob	20	5 ZS
Äpfel	20	5 ZS
Birnen	20	5 ZS
Zitronen, Orangen	20	5 ZS

	Gewicht	Preis
Ananas	20	1 BS
Melonen	20	8 KS
Kandierte Früchte	10	1 BS
Zuckerstange	1	3 KS
Lakritz	10	3 KS
Karamel	10	8 KS
Korn	20	3 ZS
Mehl	20	4 ZS
Wein	40	3 KS+
Bier	40	1 KS+
Schnaps	40	5 KS+
Schaumwein	40	1 BS+
Branntwein	40	8 KS+
Likör	20	1 BS+
Tee	20	5 KS+
Kakao	20	8 BS+
Mandeln, Nüsse	10	2 KS
Tabak	2	1 KS+

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 typischen Handelsstadt gelten. Natürlich wird man nicht alles in derselben Kneipe erhalten. Entsprechend den Einkommensverhältnissen vieler Esperier 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.

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.

Dünne Grütze (Getreidekörner in Wasser gekocht)	5 ZS
Dicke Grütze (Gestampftes Getreide, mit Ölfrüchten und heimischen Kräutern in Milch gekocht)	12 ZS
Eintopf (Hülsenfrüchte, Rüben, Gemüse, Ölfrüchte, Getreide und Kräuter)	7 ZS
Eintopf mit Fleisch	4 KS
Fischsuppe (mit Gemüse, Rüben, Kräutern und Gewürzen)	2 KS
Pfannkuchen mit Kompott, Grießpudding mit Sirup oder ähnliche Süßspeisen	4 KS
Brot mit Dickmilch	2 KS
Brot mit Käse oder gegrilltem Fisch, Salat und Gemüse	4 KS+
Rührei und Brot	3 KS
Fleischgericht (Bratfleisch, Braten, Kochwurst, Pauxi oder dergleichen mit Beilagen)	3 BS

Festschmaus (Braten mit Beilagen und süßer Nachspeise, Bier, Wein und Schnaps)	5 BS+
1 Maß Dünnbier	8 ZS
1 Maß Starkbier	3 KS
Wasser	1 ZS
1 Becher Milch	7 ZS
1 Becher Tee oder Saft	15 ZS
1 Krug guter Wein	5 KS
1 Glas billiger Fusel	2 ZS
1 Glas guter Schnaps	1 KS
Strohsack im Schlafsaal	5 ZS
Bett im Gemeinschaftszimmer	2 KS
Doppelzimmer in einer soliden Herberge	1 BS+
Einzelzimmer in einer soliden Herberge	12 KS+
Einzelzimmer im Nobelhotel	5 BS+
Bad im Zuber	1 BS
Suite, Bad, Kleider reinigen, 3 exzellente Mahlzeiten am Tag usw.	50 BS+

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, Ochsen- und Dwarckarren werden mühelos von jedem Fußgänger überholt (es sei denn, er schleppt Kettenhemd, Bärenfellmantel, Proviant und Wasser für eine Woche und 10 Maß Schnaps 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 herüberreicht, 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 Reisemöglichkeiten kosten Geld:

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% und 20% des Warenwertes. 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. 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 außerdem einige Provinzgrenzen und viele Städte in zivilisierten Ländern.

Die Angegebenen Preise gelten pro 100 Meilen und pro Person.

Karawane	20 BS
Reisekutsche	40 BS
Flußkahn, stromauf	30 BS
- stromab	10 BS
Paket per Reisekutsche	30 BS
Seereise	40 BS (Hängematte) 250 BS (Kabine)
Reittiertransport wie menschlicher Passagier	
Paket per Reisekutsche	30 BS
Brief per Reiter	1 BS/Meile 10 BS/Tag
- per Brieffaubendienst	8 KS/Meile
Brückenzoll	3 KS/Person 5 KS/Reittier 8 KS/Fahrzeug
Fähre	6 KS

Mieten, pro Monat

Zimmer in Absteige	2 BS+
Zimmer in Pension	20 BS+
Zimmer in Pension, 2 Mahlzeiten täglich (Eintopf oder Grütze) inbegriffen	25 BS+
Zimmer zur Untermiete in schlechtem Viertel	2 BS+
Zimmer zur Untermiete in bürgerlichem Viertel	5 BS+
Einzelzimmer in Mietskaserne	10 BS+
Hütte/Baracke am Stadtrand	2 BS+
Kleine Wohnung in schlechtem Viertel	8 BS+
Kleine Wohnung in besserem Viertel	20 BS+
Wohnung für 6 Personen	50 BS+
Haus in schlechtem Viertel	30 BS+
Haus in gutem Viertel	1 GS+
Villa	250 BS+
Reittier im Mietstall	80 BS
Ausbildung in Krieger-/Magierakademie	5 GS+ pro Jahr
Ausbildung in Tempelschule/Kloster	3 GS+ pro Jahr
Ausbildung in Handwerkslehre	120 BS+ einmalige Zahlung

Hausbau und Häuser

Gemeint ist der Hausbau in zivilisiertem Gebiet durch Maurer und Zimmerleute unter Anleitung eines Baumeisters. 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.

Grundstück Preis pro Rechtschritt

Irgendwo in einer Baronie/auf zivilisiertem Gebiet	1-2 BS
irgendwo an einer Landstraße	3-5 BS
irgendwo an einer Reichsstraße	5-25 BS
in einem kleinen Dorf	5-25 BS
in einer Kleinstadt (bis 1000 Einwohner)	10-20 BS
in einer Stadt (bis 5000 Einwohner)	40-100 BS
in einer Großstadt	60-200 BS
in einer Metropole	1-10 GS

Bauwerk

Preis pro Rechtschritt und pro Etage

Haus aus ortsüblichem Material (Fachwerk, Bruchstein, Bretter,...)	40-140 BS
Haus aus teurerem Material (Backsteine, Bauholz aus größerer Entfernung, ...)	80-180 BS
Keller	50-100 BS
Dach (Stroh, Reet, Heidekraut, ...)	30-90 BS
Dach (Schindeln, Ziegel, Schiefer,...)	90-200 BS
Wirtschaftsgebäude (Stall, Scheune, Backhaus, ...)	30-150 BS
Hofmauer 2 Schritt hoch pro laufendem Schritt	10-30 BS
Wehrmauer 3 Schritt hoch pro laufendem Schritt	50-200 BS
Wehrturm	5-10 GS
Tor	5-8 GS
gepflasterter Hof (Kopfsteinpflaster, Kalksteinplatten o.ä.)	8-20 BS
Fenster (nur Öffnung mit Läden)	50 BS
Brunnen	50-200 BS

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.

Löhne

Wer sich irgendwo als Arbeiter, Söldner, Matrose oder ähnliches verdingen will, sollten wissen, wieviel Geld er ungefähr zu erwarten hat. 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 einem ortsansässigen Meister ihrer Gilde um Arbeit fragen, denn die Gilden werden sehr rabiät, wenn Durchreisende ihnen Konkurrenz zu machen versuchen.

Ebensogut können natürlich auch Helden Angestellte haben, die bezahlt werden wollen.

Ungelernte Hilfskräfte arbeiten für das Existenzminimum. Manche Familien müssen Kinder aussetzen, weil sie sie nicht ernähren können. Die Arbeit qualifizierter Handwerker, die sich in Gilden organisieren, ist teurer, aber erschwinglich. Spezialisten, die über seltene Fähigkeiten verfügen, oder besonders kunstfertige Meister verlangen schwindelerregende Summen. Gewarnt sei vor Schwindlern, Scharlatanen und Quacksalbern, die natürlich auch gern viel Geld verlangen. Die angegebenen Löhne sind oft höher als die Ausgaben für die Lebensstile der betreffenden Berufsgruppen, weil in den meisten Ländern noch Steuern und Kirchenzins 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.

Ungelernte Arbeiter (Tagelöhner, Knecht, Lehrling, Knappe, Stallbursche, Zofe, Schankmagd, Waschfrau, Leichtmatrose)	pro Tag oder (einige Stunden dauerndem Auf- trag) 1 bis 6 KS
Gelernte Arbeiter (Geselle, Vollmatrose, Flickschneider, Kesselflicker, Flickschuster, Korbflechter, ortskundiger Führer in zivilisierter Gegend, unerfahrener Söldner, unbekannter Gaukler, Geschichtenerzähler, Fuhrmann, Stadtbüttel, Rinderhirte, Kammerdiener, öffentlicher oder Stadtschreiber, Weber)	pro Tag oder Auftrag 1 bis 12 KS
qualifizierte Handwerker u.ä. (ortskundiger Führer in der Wildnis, Tischler, Haushofmeister, Koch, Sattlermeister, Grobschmied, guter Söldner, guter Gaukler, unbekannter Alchemist, Bogenbauer, Zureiter)	pro Tag oder Auftrag 5 bis 30 KS
hochqualifizierte Handwerker u. ä. (bekannte Handwerksmeister, gute Hüttenkundige, Kontorleiter, gute Hofmagier, gute Kapitäne, bekannte Söldneroffiziere, Baumeister, bekannte Künstler, sehr gute Fechtlehrer)	pro Tag oder Auftrag 3 bis 60 BS
Hure/Lustknabe	pro Nacht 1 KS bis 5 BS
Edelkurtisane/Gesellschafter (versiert, gebildet und gesellschaftsfähig)	pro Nacht 3 bis 150 BS
Seelenheiler	pro Sitzung 2 bis 120 BS
Wahrsager	5 KS bis 2 BS
Schiffszimmermann/Werft (Reparatur eines mäßigen Sturmschadens oder mittelgroßen Lecks incl. Holz und Taue)	ca. 2GS
Waffenschmied (Reparatur und Nachschleifen einer beschädigten Waffe; Reduktion eines durch Gebrauch erhöhten Bruchfaktors auf den ursprünglichen Wert)	ca. 1/10 des Neupreises der Waffe
Goldschmied	20 BS+
Medicus (Diagnose und Behandlung einer Wunde, eines Knochenbruchs oder kranken Zahns zuzüglich Kosten für Verbandsstoff, Kräuter und Heiltränke)	5 KS (reisender Quacksalber) bis 120 BS (berühmter Arzt)
Medicus (Diagnose und Behandlung einer Krankheit über mehrere Tage zuzüglich Kosten für Kräuter, Räucherwerk und Essig)	1 BS bis 30 GS je nach Qualität des Arztes und Schwere der Krankheit
Tierarzt (Diagnose und Behandlung einer Wunde oder Krankheit zuzüglich Kosten für Kräuter und dergleichen)	5 KS bis 50 BS
Meuchler	je nach Qualität des Meuchlers und Schwierigkeit des Auftrags bzw. Stand des Opfers 1 bis 300 GS zuzüglich Reise- und Materialkosten (z.B. für Gift)
Schlägertrupp von 4 Leuten	pro Prügelei je nach Risiko 4 KS bis 8 BS

Magier – häufig angewandte einfache Zauber	pro ASP 1-10 BS
Magier – kompliziertere Zauber	pro ASP 5 bis 30 BS
Magier – seltene Zauber	pro ASP 10 bis 100 BS
Magier – äußerst seltene, sehr gefährliche oder verbotene Zauber	pro ASP 30 BS bis 5 GS
Magier – Unterricht in einem häufigen/verbreiteten Zauber	20 bis 50 BS pro Woche intensiven Unterrichts
Magier – Unterricht in einem komplizierten Zauber	50 bis 100 BS pro Woche
Magier – Unterricht in einem seltenen Zauber	1 bis 7 GS pro Woche
Magier – Unterricht in einem sehr seltenen, gefährlichen oder verbotenen Zauber	2 bis 10 GS pro Woche

Freiberuflich arbeitende Magier fernab der Akademien nehmen - je nach Renommée und Auftragslage - mehr oder weniger Geld als hier angegeben. Auch Hexen, Druiden, Schamanen, und dergleichen Leute arbeiten in der Regel nicht nur für ein freundliches Lächeln.

Ausgaben und Lebensstile (laufende Kosten)

Hochgestellte, reiche und/oder erfahrene Helden haben in der Regel einen Haushalt, vielleicht mit Familie, oft mit Angestellten, auch wenn sie nicht immer zu Hause sind. Auch zwischen den Abenteuern wird gegessen und geheizt, werden Feste gegeben und neue Kleider gekauft. Um nicht alle Löhne, kleineren Anschaffungen und Nahrungsmittel einzeln abrechnen zu müssen, kann man sich an den unten stehenden Kosten für einen standesgemäßen Lebenswandel orientieren. Man sollte bedenken, daß in zivilisierten Ländern vom Einkommen vorher noch Steuern und Kirchenzehnt 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 Schlachtrodlu, neue Luxusyacht, Hausbau...) sind in den angegebenen Kosten nicht enthalten.

elend:

(Tagelöhner, Bettler, Knechte, Mägde, arme Gesellen, Streuner, Fahrende): **bis 20 BS pro Monat**

Das Existenzminimum liegt bei ca. 3 KS pro Tag und Person, das reicht für zwei Teller Grütze oder billigste Suppe. Schlafen muß man unter Brücken, in Scheunen oder dergleichen, die Kleidung bastelt man sich aus alten Säcken oder Scheuerlappen. Die meisten Knechte, Mägde und Handwerksgesellen arbeiten für zwei- bis dreimal Grütze oder billigen Eintopf am Tag und einen Schlafplatz im Hinterzimmer oder in der Werkstatt, gelegentlich kriegen sie die abgelegten Kleider ihrer Dienstherrn, Feiertags gibt es ein Trinkgeld.

mickrig:

(Tagelöhner, Knechte, Gesellen, arme Handwerker wie Kesselflicker und Flickschneider, Bauern, Fahrende, Diener): **20 bis 50 BS pro Monat**

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 Feiertagsanzug. 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.

karg:

(Bauern, Handwerker, Söldner, viele Angestellte und Selbständige wie Seemänner oder Zureiter, dörfliche Priester): **50 bis 200 BS pro Monat**

Es reicht für eine eigene Hütte, ein kleines Häuschen oder eine Wohnung; dazu gehört die Werkstatt. Es gibt drei Mahlzeiten pro Tag (feiertags Fleisch) und regelmäßig Bier. Man beschäftigt bereits einen Gesellen. Kleidung und Hausrat gehen über das absolute Minimum hinaus.

annehmbar:

(gutsituierte Handwerksmeister, Händler, reiche Großbauern, Priester, Offiziere, hochqualifizierte Angestellte wie Vögte, Kontorleiter, Hüttenkundige oder Hofmagier): **2 bis 10 GS pro Monat**

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 ständig beheizt werden.

reichlich:

(reiche Händler, hohe Priester und Offiziere, niederer Lehnsadel): **10 bis 60 GS pro Monat**

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:

(höherer Adel, sehr reiche Händler): **60 bis 500 GS pro Monat**

Man kann sich eine Villa (oder auch mehrere) mit Hofstaat leisten, prunkvolle Gewänder, Feste, Vergnügungen...

Oder man ist gezwungen, einen guten Teil des Geldes in Bestechungsgelder, Waffen, Söldner, Reisen, Kriegsgerät, die Instandhaltung alter Burgen oder dergleichen zu stecken und lebt dann doch wieder in einer kalten Burg bei Bier und Grütze.

luxuriös:

(sehr sehr reiche Händler, Herrscher reicher Provinzen und Länder, Kirchenfürsten) **über 500 GS pro Monat**

Ein großer Hofstaat, mehrere Villen, prunkvolle Bälle, ...

Natürlich gibt es Ausnahmen. Ritter in Aihlann leben oftmals karg: zwar mit Reittier, Waffen und Rüstung, aber auf der Bank im kalten Rittersaal bei zweimal Grütze am Tag und manchmal Wild. Auch eine kleine Baronie irgendwo in den Bergen gibt nicht unbedingt viel her. Die meisten Esperier (mindestens vier Fünftel) sind den Einkommensschichten elend bis karg zuzuordnen. Neun Zehntel aller Esperier 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 Reittieren ein seltener, aufsehenerregender Anblick sind.

Feste, Feiern, Bankette

Es soll ja vorkommen, daß ein Held 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 KS (1 Humpen Dünnbier pro Person)

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

annehmbar: ≥ 2 BS (reichlich Bier, Wein und/oder Schnaps, dazu sättigendes Essen, darunter wenigstens ein Gericht mit Fleisch, süße Nachspeise; vielleicht ist ein Barde oder ein Geschichtenerzähler anwesend)

reichlich: ≥ 5 BS (Essen mit mehreren Gängen, darunter Braten, dazu Getränke von guter Qualität; es fehlt nicht an Unterhaltung, je nach Gegend tritt ein Barde, ein Geschichtenerzähler, Tänzerinnen, oder eine kleine Gruppe Gaukler auf)

üppig: ≥ 20 BS (es gibt gute bis edle Speisen und Getränke in großer Auswahl, vielleicht eine besondere Delikatesse, dazu treten verschiedene Unterhaltungskünstler auf)

luxuriös: ≥ 80 BS (Essen und Getränke bestehen zum größten Teil aus Delikatessen, für Bequemlichkeit und Unterhaltung wird gesorgt, es mag sogar aufsehenerregende Darbietungen, z.B. Feuerwerk, geben)

Bestechungsgelder

Bestechung ist in verschiedenen Gegenden Espers mehr oder weniger üblich. Während z.B. in Andarien und im Sieben-Städte-Bund kein Beamter zum Griffel greift, bevor man ihm ein paar Münzen zugesteckt hat, gilt Bestechlichkeit (und ebenso ein Bestechungsversuch) in weiten Teilen des Nebrinns, Harguns und Has-Garribs als schweres und ehrenrühriges Verbrechen. Meistens greift man zur Bestechung, wenn man möchte, daß eine Gefälligkeit erbracht oder „ein Auge zugedrückt“ wird, wenn man Geld sparen möchte (Zölle; Steuern; Marktgebühren) oder wenn man Informationen erhalten möchte. Die Höhe des Bestechungsgeldes hängt demzufolge hauptsächlich vom Wert der Gefälligkeit (z.B. Zollersparnis) und vom Risiko, das der/die Bestochene eingeht, ab. Der Einfachheit halber seien hier einige Richtwerte angegeben. Es bleibt den Abenteurern überlassen, eine jeweils geeignete „entgegenkommende“ Person ausfindig zu machen; je nach Situation mögen sich die Talente Menschenkenntnis, Straßenkunde oder Staatskunst eignen. Dieselben Talente sowie Feilschen, Schätzen und Rechnen eignen sich dazu, die Höhe eines angemessenen Bestechungsgeldes abzuschätzen.

Stadtbüttel

Hinein-/Hinauslassen einiger Leute nach Torschuß, Verzicht auf Durchsuchung und Paßkontrolle, Verzicht auf Verhaftung bei nächtlichem Grölen oder ähnliche Kleinigkeiten: **ca. 1 BS**
Verzicht auf Verhaftung bei Vergehen wie Prügeleien, Zertrümmern von Kneipeninventar, Besitz von Nachschlüsseln, Beleidigung, Taschendiebstahl: **2-50 BS**

Büttel/Richter

Entkommenlassen verurteilter Gefangener, Freispruch trotz offensichtlicher Schuld, deutliche Strafminderung bei Verbrechen wie Einbruch, Totschlag, Raub, Erpressung, Bestechung, unerlaubtem Waffenbesitz, unerlaubtem Führen von Wappen, Amtsanmaßung, Viehdiebstahl, Majestätsbeleidigung, Steuerhinterziehung, Schmuggel: **5 GS+**

Entkommenlassen verurteilter Gefangener, Freispruch trotz offensichtlicher Schuld, deutliche Strafminderung bei Verbre-

chen wie Mord, Giftbesitz, Hochverrat, Tempelschändung, Brandstiftung: **20 GS+**

Zöllner, Steuereintreiber, Marktvogt

Minderung von Zöllen oder Steuern: **ca. 10% der Zoll-/Steuersparnis**

Übersehen von Besitz verbotener Waren (Gift, Meuchlerwaffen, indizierte Bücher, falsche Maße/Waagen/Gewichte, Rauschgift, Nachschlüssel), von Falschmünzerei, Betrug und Wucher: **10 GS+ bzw. Gewinnbeteiligung mit ca. 10-50 %**

Beamte/Schreiber/Hafenmeister/Haushofmeister

beschleunigte Bearbeitung von Anträgen, beschleunigtes Vorlassen zu Audienzen, beschleunigtes Ausstellen von Pässen: **2-50 BS**

Beamte/Höflinge/Offiziere

Verrat von Staatsgeheimnissen: **10 GS+**

Bettler/herumlungernde Streuner

kleine Tips (In welcher Kneipe kann man Schlägertrupps anheuern? Hast du letzte Nacht irgendwas beobachtet?): **1-5 KS**

Streuner/kleine Gauner

größere Hilfestellungen (Wo kann man hier Nachschlüssel/Gifte/einen Gasdorn kaufen? Wie kontaktiert man den Boß der örtlichen Unterwelt?; Wie kriege ich meine Kameraden aus dem Gefängnis? Beschaffe mir meinen geklauten Zweihänder wieder!): **30 BS+**

Maße und Gewichte

Längenmaße

1 Finger	=1,5 cm
1 Handbreit	=10 cm
1 Spann	=20 cm
1 Fuß	=25 cm
1 Elle	=30 cm
1 Schritt	=1 m
1 Aik (Ilais)	=1,5 m
1 Klafter	=1,90 m
1 Meile	=1 km

Flächenmaße

1 Rechtschritt	= 1 m ²
1 Morgen	= 2 500 m ²
1 Acker	= 10 000 m ² (=1 Hektar)
1 Rechtmeile	= 1 km ²

Raummaße

1 Quader	= 1 m ³
1 Quart	= 0,25 l
1 Maß	= 1 l
1 Scheffel	= 50 l
1 Fuder	= 825 l
1 Ox	= 200 l

Gewichte

1 Gran	= 0,05 g
1 Karat	= 0,2 g
1 Quent	= 1 g
1 Unze	= 25 g
1 As	= 300 g
1 Stein	= 1 kg
1 lonco (Ilais)	= 1,2 kg
1 Talent	= 25 kg
1 Last	= 1 t