

## Handel treiben

### Währungen Giladaés

In den Ländern des Lichts gibt es je vier Münzensorten. Diese unterscheiden sich in Material und Größe: Goldmünzen, Silbermünzen, Kupfermünzen und kleine Kupfermünzen. In den unterschiedlichen Reichen haben diese Münzen natürlich unterschiedliche Prägungen und erhalten dadurch im Volksmund verschiedene Bezeichnungen. Das Währungssystem ist allerdings so weit vereinheitlicht, dass die Werte gleich sind und somit eine Goldmünze in Tarmarhûn genau soviel Wert ist wie eine Goldmünze in den Elbenlanden, den Zwergenreichen oder den anderen Menschenlanden.

Somit spielt die Prägung einer Münze nur eine untergeordnete Rolle und kann in einem einfachen Spiel ignoriert werden. Gedenkt ein Spieler, die Prägung seiner Münzen dennoch gezielt im Spiel zu verwerten (z. B. landestypische Münzen um nicht aufzufallen), so sollte er auf einem gesonderten Blatt die Anzahl der jeweiligen Münzen verwalten.

Für die Münzen gilt folgende Umrechnung: Eine Goldmünze ist zehn Silbermünzen wert, eine Silbermünzen ist zehn Kupfermünzen wert, eine Kupfermünze ist fünf kleine Kupfermünzen wert. Während die drei größeren Münzen einen Durchmesser von 2,5 cm besitzen, liegt dieser bei den kleinen Kupfermünzen lediglich bei einem cm. Letztere sind auch nicht so dick.

Anbei nun eine tabellarische Aufstellung der verschiedenen Prägungsnamen.

Reiche \ Wert	Gold	Silber (groß)	Kupfer	Kupfer (klein)
	10 Silber	10 Kupfer	5 Kupfer (klein)	1/5 Kupfer
Tarmarhûn	(Gold-)Krone	(Silber-)Schwert	(Kupfer-)Lilie	(Kupfer-)Haupt
Dôr Mandur	(Zwillings-)Stern	Reine	(Kupfer-)Eid	(Kupfer-)Schild
Tirith Dûn	Taler	Schilling	Heller	Kreuzer
Elbenlande	Tincánor	Tincíthil	Tincolón	Tincolín
Zwerge	Dukat	Silberling	Heller	Kreuzer

Manche dieser Bezeichnungen werden in Einzahl und Mehrzahl verwendet, andere erfahren keine Veränderung. Existieren zwei Formen, so werden sie im Folgenden beide genannt.

Die Prägungen Tarmarhûns sind stark von der monarchischen Regierungsform geprägt. Auf der einen Seite sind alle mit dem Wappen des gerade herrschenden Hauses verziert. Die zweite Seite ist für die Bezeichnungen der Münzen verantwortlich. Das Bild der Landeskronen gibt den Goldmünzen ihren Namen „Krone/Kronen“. Die Abbildung des Richtschwerts verleiht den Silbermünzen ihre Bezeichnung als „Schwert“ (ohne Plural: „Das macht 3 Schwert.“). Die Lilie, als Wappenzpflanze des Throns stets in das jeweilige Wappen des Herrscherhauses auf dem Thron aufgenommen, hat es auch auf die meistgenutzte Münze des Tharmarhûnischen Alltags gebracht. Somit werden die Kupferstücke als „Lilie/Lilien“ titulierte. Auf die zweitwertigste Münze des Alltags wird das Haupt des jeweils regierenden Monarchen geprägt, wodurch diese Münzen allgemein als „Haupt“ (ohne Plural: „Das macht 3 Haupt.“) bekannt sind.

Dôr Mandurs Prägungen sind von der zentralen Bedeutung des Götterglaubens im Handeln dieses Landes geprägt. Die Goldmünze wird vom Zwillingsstern geziert, dem Symbol für das Zwillingsstiumvirat der guten Götterführer. Daher wird von ihr als „Stern“ gesprochen. Der Farbe des Silbers und ihrer Prägung gleichermaßen hat die zweitwertvollste Münze Dôr Mandurs ihren Namen zu verdanken: die „Reine“ (in der Einzahl weiblich: „Das macht eine Reine.“). Die Münze trägt das Abbild der Zitadelle Auroras. Die meist gebrauchte Münze des alltäglichen Lebens soll die

Bewohner Dôr Mandurs an ihre Verpflichtung den Göttern gegenüber erinnern. Dies wird durch das Abbild eines knienden Paladins symbolisiert. Dem Eid, den er dabei vor seinen Göttern leistet, verdankt auch die Münze den Namen „Eid“. Die kleine Kupfermünze erinnert die Bevölkerung Dôr Mandurs an das Verhältnis der Völker zu den Göttern: Die Völker des Lichts schützen den heiligen Berg, Amon Aina. gleichzeitig werden sie dafür vom Zwillingsriemvirat direkt und von deren Dienern, den Paladinen, geschützt. Als Symbol für dieses gegenseitige Schutzverhältnis ist die Münze mit einem „Schild“ geprägt. Die Rückseiten aller Münzen tragen das Landeswappen. Alle Münznamen besitzen keinen Plural: „Das macht drei Stern/Reine/Eid/Schild.“

In **Thirith Dûn** ist das Münzbild so vielfältig wie die verschiedenen, voneinander unabhängigen Städte. Daher sind die Goldmünzen gemeinhin als „Taler“, die Silbermünzen als „Schilling“, die Kupfermünzen als „Heller“ und die kleinen Kupfermünzen als „Kreuzer“ bekannt. Alle Tragen auf der Rückseite das Landeswappen. Die Vorderseiten sind mit den jeweiligen Stadtwappen und Symbolen verziert. Daher erhalten die verschiedenen Prägungen oft einen Zusatz. Die Münzen Sterneneuers werden z. B. oft als Sternentaler, Sternenschilling, Sternenheller und Sternenkreuzer. Durch den regen Handelsverkehr im Land sind die Münzen der Städte gut gemischt, so dass fremdes Münzgut anderer Tirth-Dûnischer Städte nicht auffällt.

In den **Elbenlanden** sind die Währungsbezeichnungen vereinheitlicht. Dies liegt nicht daran, dass es keine unterschiedlichen Prägungen gibt. Die Elben sind ein kunstliebendes Volk und zieren ihre Münzen mit allerhand Motiven. Allerdings gibt es kein einheitliches System, so dass die Münzen allein durch ihre Materialbeschaffenheit und Größe auf poetische Weise bezeichnet werden. „Tincánor“ (Sonnentaler) werden die Goldmünzen genannt, „Tincíthil“ (Mondtaler) die Silbermünzen, „Tincolón“ (rotgoldener Taler) die Kupfermünze und „Tincolín“ (rotgoldenes Talerlein) die kleine Kupfermünze. Die Betonung liegt jeweils auf der Silbe mit dem Akzent.

Auch die **Zwergenreiche** pflegen kein einheitliches Prägungssystem. Die Rückseite jeder Münze verrät zwar über das Wappen, welchem der beiden Reiche die Münze entstammt. Die Zwerge schätzen und Lieben die feine Bearbeitung von Metallen jedoch zu sehr, um sich auf den Vorderseiten mit einheitlichen Motiven zu begnügen. Somit sind die Münzen mit verschiedenen kulturspezifischen Mustern und Symbolen versehen. Als Bezeichnungen werden für Goldmünzen „Dukat/Dukaten“, für Silbermünzen „Silberling/Silberlinge“, für Kupfermünzen „Heller“ und für kleine Kupfermünzen „Kreuzer“ verwendet.

### **Nutzung der Preislisten**

Die Preislisten sind in Kategorien unterteilt und innerhalb dieser (nach den Bezeichnungen im Regelwerk) alphabetisch aufgebaut.

Jede Liste enthält neben der Gegenstandsbezeichnung verschiedene Preisstufungen. (Die **angegebenen Werte** beziehen sich immer auf die **Silbermünze**, müssen also entsprechend umgerechnet werden.) In der Mitte findet sich der „**Richtwert**“. Dieser gilt als neutraler Ausgangspunkt des tatsächlichen Gegenstandswertes. Nun muss ein Händler natürlich Profit erwirtschaften. Er muss Gegenstände unter ihrem Richtwert einkaufen und sie über ihrem Richtwert verkaufen. Zu diesem Zweck sind neben dem Richtwert auch weitere prozentuale Anteile des Preises angegeben. Sie dienen dem Spielleiter als Orientierungspunkte für seine Preisgestaltung.

**Generell gilt:** Ein Händler wird Gegenstände immer unter dem Richtwert ankaufen und sie über dem Richtwert verkaufen. Ein normales Geschäft wird Ankäufe zu 85% des Richtwerts tätigen, Verkäufe zu mindestens 120% des Richtwerts.

Das Abenteueralent „Feilschen“ Kann genutzt werden, um Kaufs- und Verkaufspreise näher an den Richtwert zu bringen. Dabei gilt aber, dass der Richtwert nie ganz erreicht werden darf. Ein Händler, der zu 70% des Richtwerts ankauft, kann z. B. überredet werden, eine Stufe höher zu 85% anzukaufen. Ein Händler, der zu 85% ankauft, wird trotzdem ein paar Münzen weniger Zahlen, als es der richtwert besagt, auch wenn er beim feilschen den Kürzeren zieht. Ebenso verhält es sich mit den Verkaufspreisen.

### Preislisten

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%

### Waffen

#### Standardwaffen

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%
Bastardschwert	75	105	127,5	150	180	225	300
Bogen	20	28	34	40	48	60	80
Bolzen	0,2	0,28	0,34	0,4	0,48	0,6	0,8
Breitschwert	45	63	76,5	90	108	135	180
Degen	50	70	85	100	120	150	200
Dolch	4	5,6	6,8	8	9,6	12	16
Doppelblättrige Stabaxt	90	126	153	180	216	270	360
einköpfiger, stumpfer Streitfelgel	17,5	24,5	29,75	35	42	52,5	70
einschneidiges Dolchmesser	2,5	3,5	4,25	5	6	7,5	10
einschneidiger Langdolch	5	7	8,5	10	12	15	20
Handaxt	7,5	10,5	12,75	15	18	22,5	30
Infanterielanze	25	35	42,5	50	60	75	100
Jagd- und Kampfmesser	1,5	2,1	2,55	3	3,6	4,5	6
Kampfaxt	17,5	24,5	29,75	35	42	52,5	70
Kampfstab	15	21	25,5	30	36	45	60
Krummsäbel	50	70	85	100	120	150	200
Kurzbogen	15	21	25,5	30	36	45	60
Kurzschwert	35	49	59,5	70	84	105	140
Kurzspeer	15	21	25,5	30	36	45	60
Langbogen	25	35	42,5	50	60	75	100
Langdolch	8	11,2	13,6	16	19,2	24	32
Langschwert	50	70	85	100	120	150	200
leichte Armbrust	60	84	102	120	144	180	240
leichte Hellebarde	30	42	51	60	72	90	120
Magierstab	10	14	17	20	24	30	40
Morgenstern	35	49	59,5	70	84	105	140

Pfeil	0,2	0,28	0,34	0,4	0,48	0,6	0,8
Rapier	65	91	110,5	130	156	195	260
Repetierarmbrust	125	175	212,5	250	300	375	500
schwere Armbrust	90	126	153	180	216	270	360
schwere Eicheholzkeule	7,5	10,5	12,75	15	18	22,5	30
schwere Hellebarde	40	56	68	80	96	120	160
Säbel	37,5	52,5	63,75	75	90	112,5	150
Speer	20	28	34	40	48	60	80
Stabaxt	75	105	127,5	150	180	225	300
Stabschleuder	7,5	10,5	12,75	15	18	22,5	30
Steinschleuder	2,5	3,5	4,25	5	6	7,5	10
Streitaxt	50	70	85	100	120	150	200
Streithammer	50	70	85	100	120	150	200
Streitkolben	10	14	17	20	24	30	40
Wurfbeil	17,5	24,5	29,75	35	42	52,5	70
Wurfmesser	5	7	8,5	10	12	15	20
Wurfspeer	10	14	17	20	24	30	40
Zweihänder	90	126	153	180	216	270	360
zweihändige Eichenholzkeule	12,5	17,5	21,25	25	30	37,5	50
zweihändiger Flegel (einköpfig)	22,5	31,5	38,25	45	54	67,5	90
zweihändiger Streithammer	80	112	136	160	192	240	320
zweihändiger Streitkolben	70	98	119	140	168	210	280
Zweihandsäbel	90	126	153	180	216	270	360
zweiköpfiger, stumpfer Streitflegel	30	42	51	60	72	90	120
zweischneidiges Kampfmesser	2,5	3,5	4,25	5	6	7,5	10

## Besondere Waffen

## Rüstungen

### Standardrüstungen

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%
Beinschienen aus gefaltetem Stahl	50	70	85	100	120	150	200
Brigantine	13	18,2	22,1	26	31,2	39	52
Brigantine (ärmellos)	9	12,6	15,3	18	21,6	27	36
Brigantinewams	5	7	8,5	10	12	15	20
Eisenharnisch	60	84	102	120	144	180	240
Eiserne Beinschienen	22,5	31,5	38,25	45	54	67,5	90
Eiserne Oberarmschienen	22,5	31,5	38,25	45	54	67,5	90
Eiserne Unterarmschienen	17,5	24,5	29,75	35	42	52,5	70
knielanger leichter Kettenrock mit Ärmeln	157,5	220,5	267,75	315	378	472,5	630
knielanger schwerer Kettenrock mit Ärmeln	235	329	399,5	470	564	705	940
lange leichte Kettenweste	90	126	153	180	216	270	360
lange schwere Kettenweste	135	189	229,5	270	324	405	540
Lederarmzeug	6	8,4	10,2	12	14,4	18	24
Lederarmzeug (gehärtet)	25	35	42,5	50	60	75	100
Lederbeinschiene (gehärtet)	4,5	6,3	7,65	9	10,8	13,5	18
Lederbeinzeug	8	11,2	13,6	16	19,2	24	32
Lederbeinzeug (gehärtet)	35	49	59,5	70	84	105	140
Lederharnisch	15	21	25,5	30	36	45	60
Lederoberarmschienen	2,5	3,5	4,25	5	6	7,5	10
Lederoberarmschienen (gehärtet)	5	7	8,5	10	12	15	20

Lederpanzer	24	33,6	40,8	48	57,6	72	96
Lederrüstung	16	22,4	27,2	32	38,4	48	64
Lederstiefel	6	8,4	10,2	12	14,4	18	24
Lederstiefel (verstärkt)	6,5	9,1	11,05	13	15,6	19,5	26
Lederunterarmschienen	2	2,8	3,4	4	4,8	6	8
Lederunterarmschienen (gehärtet)	4	5,6	6,8	8	9,6	12	16
leichte Kettenweste	50	70	85	100	120	150	200
leichtes Kettenhemd	130	182	221	260	312	390	520
Oberarmschienen aus gefaltetem Stahl	40	56	68	80	96	120	160
Panzerhandschuhe	60	84	102	120	144	180	240
Panzerhandschuhe (gefalteter Stahl)	90	126	153	180	216	270	360
Plattenarmzeug	120	168	204	240	288	360	480
Plattenarmzeug (gefalteter Stahl)	180	252	306	360	432	540	720
Plattenbeinzeug	160	224	272	320	384	480	640
Plattenbeinzeug (gefalteter Stahl)	220	308	374	440	528	660	880
Plattenpanzer	380	532	646	760	912	1140	1520
Plattenpanzer (gefalteter Stahl)	550	770	935	1100	1320	1650	2200
Plattenpanzer (ohne Arme)	260	364	442	520	624	780	1040
Plattenpanzer (ohne Arme; gefalteter Stahl)	370	518	629	740	888	1110	1480
Plattenstiefel	80	112	136	160	192	240	320
Plattenstiefel (gefalteter Stahl)	110	154	187	220	264	330	440
Plattentorso	160	224	272	320	384	480	640
Plattentorso (gefalteter Stahl)	220	308	374	440	528	660	880
Schienenpanzer	100	140	170	200	240	300	400
Schienenpanzer mit Lendenschutz	160	224	272	320	384	480	640
Schuppenkleid	172,5	241,5	293,25	345	414	517,5	690
Schuppenrüstung	140	196	238	280	336	420	560
Schuppenrüstung (ärmellos)	95	133	161,5	190	228	285	380
Schuppenweste	60	84	102	120	144	180	240
schwere Kettenweste	75	105	127,5	150	180	225	300
schweres Kettenhemd	195	273	331,5	390	468	585	780
Unterarmschienen aus gefaltetem Stahl	35	49	59,5	70	84	105	140
Vollplatte	540	756	918	1080	1296	1620	2160
Vollplatte (gefalteter Stahl)	770	1078	1309	1540	1848	2310	3080
wattierter Gambeson	8	11,2	13,6	16	19,2	24	32
wattierter Gambeson (ärmellos)	6	8,4	10,2	12	14,4	18	24
wattierter Gambesonweste (ärmellos)	3	4,2	5,1	6	7,2	9	12

### Standardhelme

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%
Beckenhaube	50	70	85	100	120	150	200
Birnhelm	35	49	59,5	70	84	105	140
Brünne	15	21	25,5	30	36	45	60
Eisenhut	35	49	59,5	70	84	105	140
gehärtete Lederkappe	5	7	8,5	10	12	15	20
gehärtete Lederkappe mit weichem Ledernackenschutz	7	9,8	11,9	14	16,8	21	28
Glockenhelm	60	84	102	120	144	180	240
Kegelhelm	35	49	59,5	70	84	105	140
Kegelhelm mit Halsschutz aus Metallschuppen	50	70	85	100	120	150	200
Klingenbrecher aus gehärtetem Leder	12,5	17,5	21,25	25	30	37,5	50
Klingenbrecher aus Metall	60	84	102	120	144	180	240
Lederhaube	5	7	8,5	10	12	15	20

Lederkappe	3	4,2	5,1	6	7,2	9	12
lederner Spangenhelm	5	7	8,5	10	12	15	20
lederner Spangenhelm mit genietetem Nackenschutz	9	12,6	15,3	18	21,6	27	36
leichte Kettenhaube	35	49	59,5	70	84	105	140
Schaller	60	84	102	120	144	180	240
schwere Kettenhaube	60	84	102	120	144	180	240
Topfhelm	60	84	102	120	144	180	240
Topfhelm mit Visier	60	84	102	120	144	180	240
Topfhelm mit Visier (aus gefaltetem Stahl)	100	140	170	200	240	300	400

### Standardschilde

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%
großer Eisenschild	82	114,8	139,4	164	196,8	246	328
großer Holzschild	17,5	24,5	29,75	35	42	52,5	70
großer Schild aus gefaltetem Stahl	140	196	238	280	336	420	560
großer, eisenverstärkter Holzschild	35	49	59,5	70	84	105	140
großer, lederbezogener Holzschild	23,5	32,9	39,95	47	56,4	70,5	94
kleiner Eisenschild	35	49	59,5	70	84	105	140
kleiner Holzschild	7,5	10,5	12,75	15	18	22,5	30
kleiner Schild aus gefaltetem Stahl	60	84	102	120	144	180	240
kleiner, eisenverstärkter Holzschild	15	21	25,5	30	36	45	60
kleiner, lederbezogener Holzschild	10	14	17	20	24	30	40
mittelgroßer Eisenschild	58	81,2	98,6	116	139,2	174	232
mittelgroßer Holzschild	12,5	17,5	21,25	25	30	37,5	50
mittelgroßer Schild aus gefaltetem Stahl	100	140	170	200	240	300	400
mittelgroßer, eisenverstärkter Holzschild	25	35	42,5	50	60	75	100
mittelgroßer, lederbezogener Holzschild	16,5	23,1	28,05	33	39,6	49,5	66
Turmschild	60	84	102	120	144	180	240

### Tränke und Salben

Gegenstand	50%	70%	85%	Richtwert	120%	150%	200%
schwacher Heiltrank (8 TP)	1	1,4	1,7	2	2,4	3	4
Heiltrank (15 TP)	2	2,8	3,4	4	4,8	6	8
starker Heiltrank (25 TP)	4	5,6	6,8	8	9,6	12	16
schwacher Manatrank (80 Mana)	2	2,8	3,4	4	4,8	6	8
Manatrank (150 Mana)	4	5,6	6,8	8	9,6	12	16
starker Manatrank (250 Mana)	8	11,2	13,6	16	19,2	24	32
Wundsalbe	0,5	0,7	0,85	1	1,2	1,5	2
Gegengift „Verdauungssaft“	0,5	0,7	0,85	1	1,2	1,5	2
Gegengift „lähmend“				1,5			

### Tavernenpreise

Dienst	Spelunke (60%)	schlicht und günstig (Richtwert)	gehoben (150%)	nobel (200%)
<b>Getränke</b>				
Wasser (Karaffe = 1 l)	0,012	0,02	0,03	0,04
Kräutertee (Tasse = 0,3 l)	0,036	0,06	0,09	0,12
Milch (Becher = 0,3 l)	0,048	0,08	0,12	0,16
Kräutertee (Kanne = 1 l)	0,096	0,16	0,24	0,32
Milch (Kanne = 1 l)	0,144	0,24	0,36	0,48
Apfelmilch (Humpen = 0,5 l)	0,144	0,24	0,36	0,48
Bier (Humpen = 0,5 l)	0,18	0,3	0,45	0,6
Met (Becher = 0,3 l)	0,18	0,3	0,45	0,6

Wein (Schoppen = 0,4 l)	0,48	0,8	1,2	1,6
Wein (halber Schoppen = 0,2 l)	0,24	0,4	0,6	0,8
Weinbrand (Gläschen = 0,05l)	0,18	0,3	0,45	0,6
<b>Speisen</b>				
Eintopf (einfach: Gemüse, Fleischreste)	0,18	0,3	0,45	0,6
Fleischplatte mit Brot (ein Portion)	0,3	0,5	0,75	1
Käseplatte mit Brot (eine Portion)	0,24	0,4	0,6	0,8
Linsensuppe	0,084	0,14	0,21	0,28
<b>Übernachtung</b>				
Schlafsaal	0,06	0,1	0,15	0,2
Zweibettzimmer	0,6	1	1,5	2