

A3-AUSRÜSTUNGSLISTE — TALAMH



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

Talamh

AUSRÜSTUNGSLISTE





Talamb 1530 n. H.

Dienstleistungen	Preis	Gewicht
Advokat (je Fall/Rechtsvertretung)	1 Taler	kein
Bad (Badehaus)	3 Pfennig	kein
Bad (Wirtshaus)	4 Pfennig	kein
Bildmaler; Landschaft	3 Batzen	kein
Bildmaler; Porträt	1 Gulden	kein
Botengang (je 2 Meilen)	2 Kreuzer	bis 0,5 Pfund Last
Botengang (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	bis 0,5 Pfund Last
Botschaft Postreiter (je 50 Meilen)	3 Batzen	bis 0,5 Pfund Last
Diener (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Festmahl (je Person)	1 Gulden	kein
Gasthaus; hochwertig (je Tag und Gast)	2 Groschen	kein
Gasthaus; Luxus (je Tag und Gast)	1 Taler	kein
Gasthaus; minderwertig (je Tag und Gast)	2 Kreuzer	kein
Gauklervorführung	2 Pfennig	kein
Hausmiete, hochwertig (je Monat)	8 Groschen	kein
Hausmiete, minderwertig (je Monat)	24 Pfennig	kein
Karawanenpassage (je 50 Meilen und Passagier)	5 Kreuzer	bis 10 Pfund Gepäck
Kleidungsstücke reinigen/reparieren	2 Pfennig	kein
Knecht/Magd (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Konzert; Sitzplatz	3 Kreuzer	kein
Konzert; Stehplatz	1 Kreuzer	kein
Kost/Logis (je Tag/Angestellter)	6 Kreuzer	kein
Kutschpassage (je 50 Meilen und Passagier)	6 Kreuzer	bis 10 Pfund Gepäck
Lastträger (je 2 Meilen)	1 Groschen	bis 70 Pfund Last
Lastträger (je Tag Arbeitsverhältnis)	5 Groschen	bis 70 Pfund Last
Lehrer (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Liebesdienste; hochwertig	1 Taler	kein
Liebesdienste; minderwertig	1 Gulden	kein
Luftschiffpassage (je Mensch)	50 Taler	bis 20 Pfund Gepäck
Luftschiffpassage (je Nichtmensch)	5 Gulden	bis 20 Pfund Gepäck
Mahlzeit; einfach (je Person)	2 Kreuzer	kein
Mahlzeit; reichlich (je Person)	3 Kreuzer	kein
Schiffspassage (je 50 Meilen und Passagier)	8 Kreuzer	bis 20 Pfund Gepäck
Schreiber (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Stallplatz; Reit-/Zugtier (je Tag)	2 Pfennig	kein
Stallplatz; Wagen (je Tag)	3 Pfennig	kein
Tanzabend	1 Kreuzer	kein
Theater; Sitzplatz	3 Kreuzer	kein
Theater; Stehplatz	1 Kreuzer	kein
Zimmermiete, hochwertig (je Monat)	4 Groschen	kein
Zimmermiete, minderwertig (je Monat)	12 Pfennig	kein



Dienstleistungen

Ausrüstungsliste

Auf den folgenden Seiten finden Spieler und Spielleiter Preise und Gewichte für alle möglichen Dinge des täglichen Lebens auf Talamh.

Sollten die Charaktere Personen einstellen oder beschäftigen, sei bemerkt, dass zu dem üblichen Lohn auch die Ausgaben für Kost und Logis anfallen. Ein Dienstherr ist laut geltendem Recht dazu verpflichtet.

Bei der jeweiligen Preisgestaltung sollte der Spielleiter beachten, dass in Gebieten, wo Krieg bzw. Unterversorgung herrscht, sich die Preise niemals wie angegeben darstellen. Die blanke Not und der Hunger treibt die Kosten für Nahrungsmittel nach oben, während beispielsweise niemand an der Anschaffung von neuen Möbelstücken interessiert ist.

Diese Überlegungen sollte der Spielleiter während der Sitzung bitte mit einflechten.

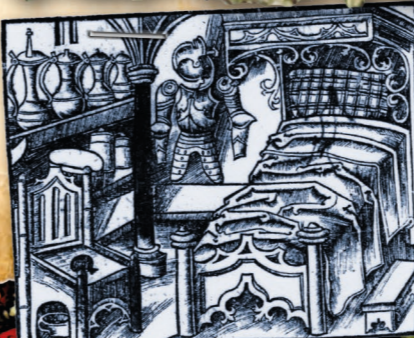
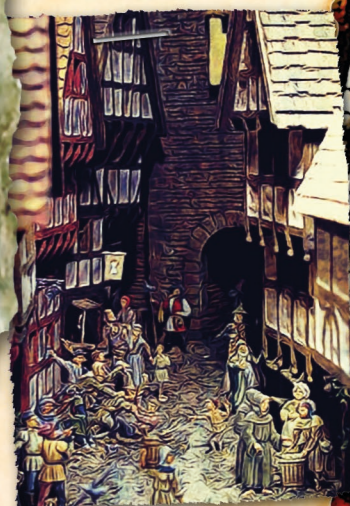




Hausrat (1 von 2)	Preis	Gewicht
Becher; Holz	2 Pfennig	0,5 Pfund
Becher; Zinn	2 Groschen	0,5 Pfund
Bestecksatz; Silber	4 Taler	1 Pfund
Bestecksatz; Zinn	2 Gulden	1 Pfund
Bienenstock; Holz	6 Kreuzer	30 Pfund
Bleichmittel (<i>Waschlauge, Schwefelbasis</i>)	3 Pfennig	1 Pfund
Brosche; hochwertig	3 Taler	kein
Brosche; minderwertig	2 Gulden	kein
Buch; gebunden (<i>Poesie</i>)	2 Batzen	2 Pfund
Buch; gebunden (<i>Theologie</i>)	3 Batzen	3 Pfund
Buch; gebunden (<i>Wissenschaft</i>)	5 Batzen	3 Pfund
Decke; hochwertig	8 Pfennig	4 Pfund
Decke; minderwertig	4 Pfennig	2 Pfund
Eimer; Holz	4 Pfennig	4 Pfund
Eimer; Zinn	4 Groschen	3 Pfund
Fass; groß	7 Kreuzer	8 Pfund
Fass; klein	4 Kreuzer	3 Pfund
Fette (<i>Tierkadaverbasis</i>)	1 Pfennig	1 Pfund
Gemme; hochwertig	3 Taler	kein
Gemme; minderwertig	2 Gulden	kein
Glasflasche; hochwertig	3 Gulden	1 Pfund
Glasflasche; minderwertig	1 Gulden	1 Pfund
Glocke; klein	2 Batzen	1 Pfund
Glocke; winzig	1 Batzen	kein
Halskette; hochwertig	4 Taler	kein
Halskette; minderwertig	3 Gulden	kein
Hausuhr, mechanisch	45 Taler	5 Pfund
Holzkiste; groß	5 Kreuzer	5 Pfund
Holzkiste; klein	3 Kreuzer	2 Pfund
Kerze; Bienenwachs	6 Heller	0,5 Pfund
Kerze; Talg (<i>Tierkadaverbasis</i>)	2 Heller	0,5 Pfund
Kerzenleuchter; Eisen	1 Groschen	4 Pfund
Kessel; Eisen	7 Kreuzer	7 Pfund
Korb; groß	3 Pfennig	1 Pfund
Korb; klein	1 Pfennig	0,5 Pfund
Kreide (<i>je 10, Kalksteinbasis</i>)	2 Heller	0,5 Pfund
Krug; Holz	4 Pfennig	1 Pfund
Krug; Zinn	3 Groschen	1 Pfund
Lagerhaus (<i>Land</i>)	12 Taler	kein
Lagerhaus (<i>Stadt</i>)	100 Taler	kein
Lampenöl (<i>je 10</i>)	5 Heller	0,5 Pfund
Laterne	1 Batzen	2 Pfund
Laterne; abblendbar	5 Batzen	3 Pfund
Leim (<i>Tierkadaverbasis</i>)	1 Pfennig	1 Pfund
Leiter; Holz (<i>4 Ellen</i>)	3 Kreuzer	20 Pfund
Metallflasche; Eisen	2 Gulden	2 Pfund

Hausrat (2 von 2)	Preis	Gewicht
Metallflasche; Zinn	1 Gulden	2 Pfund
Möbel; diverse	3 Groschen bis 10 Taler	variiert
Nachttopf; Holz	4 Pfennig	2 Pfund
Nachttopf; Zinn	3 Groschen	2 Pfund
Nägel; diverse (<i>6 Stück</i>)	2 Heller	0,5 Pfund
Papier (<i>je 10</i>)	1 Batzen	0,5 Pfund
Pechsud (<i>Baumharzbasis</i>)	4 Pfennig	1 Pfund
Pergament (<i>je 10</i>)	2 Batzen	0,5 Pfund
Pfanne; Eisen	3 Kreuzer	1 Pfund
Plane, gewachst (<i>5x5 Ellen</i>)	12 Pfennig	10 Pfund
Ring; hochwertig	2 Taler	kein
Ring; minderwertig	1 Gulden	kein
Sack; groß (<i>Leinen</i>)	4 Heller	1 Pfund
Sack; klein (<i>Leinen</i>)	1 Heller	kein
Salmiak (<i>Tierkadaverbasis</i>)	2 Kreuzer	1 Pfund
Sanduhr (<i>1 Stunde Laufzeit</i>)	6 Gulden	1 Pfund
Sarg; hochwertig	3 Gulden	26 Pfund
Sarg; minderwertig	6 Pfennig	30 Pfund
Schatulle	3 Taler	5 Pfund
Scheune (<i>Land</i>)	10 Taler	kein
Scheune (<i>Stadt</i>)	80 Taler	kein
Schloss, mechanisch	3 Gulden	3 Pfund
Schnur (<i>je Elle</i>)	4 Pfennig	0,5 Pfund
Schreibfeder	2 Heller	kein
Schreibtafel	1 Kreuzer	0,5 Pfund
Seife (<i>je Stück</i>)	1 Pfennig	1 Pfund
Seil (<i>je Elle</i>)	5 Kreuzer	1 Pfund
Spiegel; hochwertig	12 Gulden	3 Pfund
Spiegel; minderwertig	4 Batzen	2 Pfund
Spielkarten (<i>52er Kartenset</i>)	1 Gulden	kein
Spinnrad	4 Groschen	6 Pfund
Tabakspfeife; hochwertig	3 Gulden	0,5 Pfund
Tabakspfeife; minderwertig	4 Kreuzer	0,5 Pfund
Tau (<i>je Elle</i>)	6 Groschen	3 Pfund
Teller; Holz	2 Pfennig	0,5 Pfund
Teller; Silber	1 Taler	0,5 Pfund
Teller; Zinn	2 Groschen	0,5 Pfund
Tinte (<i>Fässchen</i>)	1 Taler	5 Pfund
Tonkrug	2 Kreuzer	4 Pfund
Topf; Eisen	3 Kreuzer	1 Pfund
Trinkbecher; Holz	2 Pfennig	0,5 Pfund
Trinkbecher; Silber	1 Taler	0,5 Pfund
Trinkbecher; Zinn	2 Groschen	0,5 Pfund
Truhe; groß	2 Groschen	40 Pfund
Truhe; klein	3 Kreuzer	10 Pfund
Waage; Eisen	2 Gulden	3 Pfund
Webstuhl	3 Batzen	40 Pfund
Wohnhaus (<i>Land</i>)	15 Taler	kein
Wohnhaus (<i>Stadt</i>)	120 Taler	kein
Würfel; Knochen (<i>5 Stück, Tierkadaverbasis</i>)	1 Kreuzer	kein

Hausrat



Helme



Helme	Preis	Gewicht
Schmied (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Helmvarianten (Seite 84; Zero Tolerance-Regelband)	6 Batzen bis 5 Taler	bis 8 Pfund



Gebühren



Illegale und offizielle Gebühren	Preis	Gewicht
Ablassbrief; hochwertig	20 Taler	kein
Ablassbrief; minderwertig	3 Groschen	kein
Abschrift Dokument	1 Groschen	kein
Bankwechsel einlösen	1 Groschen	kein
Beglaubigung Dokument	1 Groschen	kein
Bestechung Adliger (je Person)	2 bis 40 Taler	kein
Bestechung Amtmann (je Person)	3 Batzen bis 5 Taler	kein
Bestechung Höfling/Diener (je Person)	3 Batzen bis 5 Taler	kein
Bestechung Volk/Unterschicht (je Person)	5 Groschen bis 2 Gulden	kein
Bestechung Wache/Stadtwache (je Person)	3 Batzen bis 5 Taler	kein
Bestechung Wildhüter/Grenzer (je Person)	3 Batzen bis 5 Taler	kein
Bestechung Zöllner (je Person)	3 Batzen bis 5 Taler	kein
Brückenquerung (je Person/Pferd/Wagen)	3 Pfennig	kein
Erwerb einer Bettellizenz	3 Pfennig	kein
Erwerb einer Diebeslizenz	4 Gulden (+ Beteiligung Beute)	kein
Erwerb von Ausschankrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Badehausrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Bankrechten	10 bis 70 Taler	kein
Erwerb von Fischrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Jagdrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Marktrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Rohstoffrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Verkaufsrechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Erwerb von Wegerechten	3 Gulden bis 50 Taler	kein
Fälschung eines Dokuments	2 Batzen bis 10 Gulden	kein
Handelszölle	1 Gulden bis 20 Taler	kein
Kaperbrief	15 Gulden bis 30 Taler	kein
Kopfsteuer (je Monat)	1 Heller	kein
Kreditbrief einlösen	1 Groschen	kein
Passierschein	1 Groschen	kein

Instrumente



Instrumente *	Preis	Gewicht
Drehleier; hochwertig	25 Taler	4 Pfund
Drehleier; minderwertig	3 Gulden	3 Pfund
Fidel; hochwertig	23 Taler	3 Pfund
Fidel; minderwertig	3 Gulden	3 Pfund
Flöte; hochwertig	16 Taler	1 Pfund
Flöte; minderwertig	1 Gulden	1 Pfund
Harfe; hochwertig	25 Taler	10 Pfund
Harfe; minderwertig	4 Taler	10 Pfund
Laute; hochwertig	25 Taler	4 Pfund
Laute; minderwertig	3 Gulden	3 Pfund
Musikant/Spielmann (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Portativ; hochwertig	25 Taler	28 Pfund
Portativ; minderwertig	4 Taler	25 Pfund
Sackpfeife; hochwertig	16 Taler	2 Pfund
Sackpfeife; minderwertig	1 Gulden	2 Pfund
Schalmey; hochwertig	22 Taler	3 Pfund
Schalmey; minderwertig	3 Taler	3 Pfund
Schriftsteller/Dichter (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Tamburin; hochwertig	16 Taler	2 Pfund
Tamburin; minderwertig	2 Gulden	2 Pfund
Trommel; hochwertig	6 Taler	5 Pfund
Trommel; minderwertig	2 Gulden	4 Pfund
Trompete; hochwertig	22 Taler	3 Pfund
Trompete; minderwertig	3 Taler	3 Pfund

* Bei den alten Rassen werden Poesie und Musik hoch geschätzt. Deshalb sind in deren Siedlungsgebieten die Preise ungefähr doppelt so hoch





Kleidung

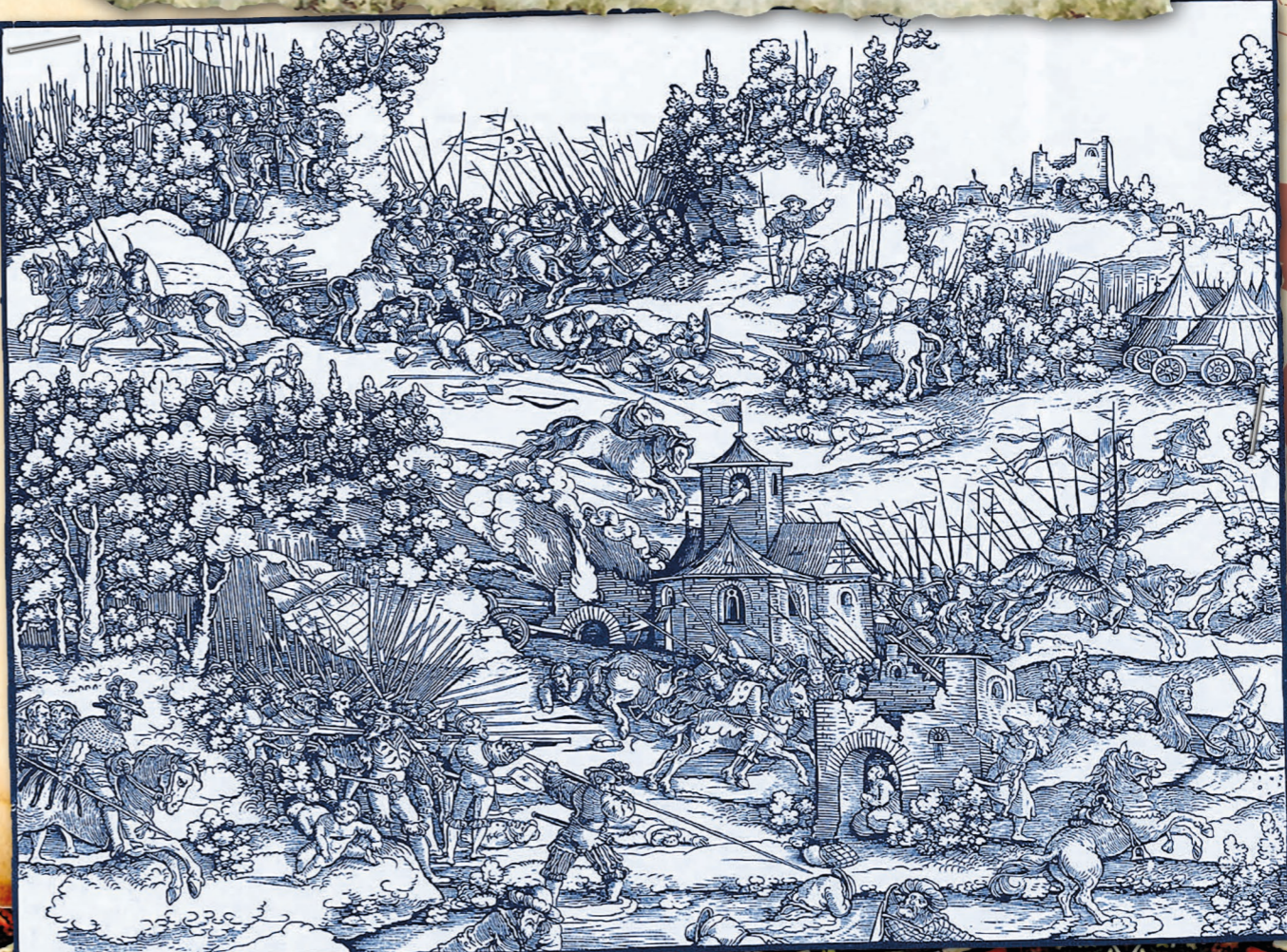


Kleidung	Preis	Gewicht
Gürtel; Leder	2 Batzen	1 Pfund
Gürtel; Leder / Metallbeschläge	4 Batzen	2 Pfund
Gürtel; Metall	2 Gulden	4 Pfund
Gürtel; Schmuck	3 Taler	2 Pfund
Gürtelbeutel; Filz	2 Groschen	0,5 Pfund
Gürtelbeutel; Leder	2 Batzen	1 Pfund
Gürtelschließe; Metall	2 Batzen	0,5 Pfund
Gürteltasche; Leder	3 Batzen	1 Pfund
Handschuhe; hochwertig (Paar)	6 Gulden	1,5 Pfund
Handschuhe; minderwertig (Paar)	2 Kreuzer	2 Pfund
Holzschuhe (Paar)	3 Kreuzer	5 Pfund
Hose; hochwertig	1 Taler	2 Pfund
Hose; minderwertig	3 Kreuzer	3 Pfund
Hut; hochwertig	1 Taler	1 Pfund
Hut; minderwertig	2 Kreuzer	1 Pfund
Jacke; Schmuck	8 Taler	4 Pfund
Kleid; hochwertig	4 Taler	3 Pfund
Kleid; minderwertig	4 Kreuzer	4 Pfund
Knopf; hochwertig	1 Groschen	kein
Knopf; minderwertig	1 Heller	kein
Leinenmantel	3 Groschen	3 Pfund
Mütze	1 Groschen	0,5 Pfund
Reparaturset (Nadeln, Faden etc.)	2 Kreuzer	kein
Robe; hochwertig	3 Taler	3 Pfund
Robe; minderwertig	4 Kreuzer	4 Pfund
Sandalen; Leder (Paar)	1 Groschen	2 Pfund
Schneider / Tuchmacher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Schuhe; hochwertig (Paar)	4 Taler	3 Pfund
Schuhe; minderwertig (Paar)	5 Kreuzer	4 Pfund
Schuster / Ledermacher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Stiefel; hochwertig (Paar)	9 Taler	4 Pfund
Stiefel; minderwertig (Paar)	5 Groschen	5 Pfund
Strümpfe (Paar)	2 Pfennig	5 Pfund
Tuchballen; hochwertig	45 Taler	12 Pfund
Tuchballen; minderwertig	20 Groschen	12 Pfund
Umhang; Pelz	16 Taler	6 Pfund
Umhang; Tuch	4 Kreuzer	4 Pfund
Weste; hochwertig	2 Taler	1 Pfund
Weste; minderwertig	3 Kreuzer	1 Pfund
Wollmantel	4 Groschen	5 Pfund

Lebensmittel	Preis	Gewicht
Ameisenpuppen	2 Pfennig	0,5 Pfund
Bier	6 Pfennig	1 Pfund
Bier; verdünnt	2 Pfennig	1 Pfund
Branntwein; hochwertig	4 Batzen	0,5 Pfund
Branntwein; minderwertig	7 Pfennig	0,5 Pfund
Brotlaib	2 Pfennig	1 Pfund
Brötsuppe	1 Pfennig	0,5 Pfund
Fisch	3 Pfennig	1 Pfund
Fleisch	4 Pfennig	1 Pfund
Fleischsuppe	2 Pfennig	0,5 Pfund
Futter; Pferde (je Portion)	1 Pfennig	1 Pfund
Futter; Vieh (je Portion)	1 Pfennig	1 Pfund
Gebäck	4 Pfennig	1 Pfund
Gewürzmischung	6 Kreuzer	0,5 Pfund
Honig	3 Pfennig	1 Pfund
Käse	3 Pfennig	1 Pfund
Koch / Schlachter (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Konfekt	1 Kreuzer	0,5 Pfund
Kuchen	3 Pfennig	1 Pfund
Lebkuchen	4 Pfennig	1 Pfund
Likör; hochwertig	3 Batzen	0,5 Pfund
Likör; minderwertig	5 Pfennig	0,5 Pfund
Obst (Äpfel, Birnen, Beeren etc.)	3 Heller	1 Pfund
Salz	1 Pfennig	1 Pfund
Tagesration; haltbar	1 Kreuzer	2 Pfund
Wein; gut	1 Groschen	0,5 Pfund
Wein; hochwertig	1 Batzen	0,5 Pfund
Wein; minderwertig	2 Pfennig	0,5 Pfund
Wein; verdünnt	2 Pfennig	0,5 Pfund



Lebensmittel





Pilgersymbol



Pentagramm



Endlosknoten
von Amrahd



Triskele
von Elrahin



Triskelen-
ornament



Magie und Religion

Magie und Religion	Preis	Gewicht
Alchemie-Laboratorium	130 Taler	80 Pfund
Alchemist (je Tag Arbeitsverhältnis)	2 Groschen	kein
Essenz; Erde	7 Groschen	kein
Essenz; Feuer	7 Groschen	kein
Essenz; Leere	7 Groschen	kein
Essenz; Luft	7 Groschen	kein
Essenz; Wasser	7 Groschen	kein
Magier (je Tag Arbeitsverhältnis)	2 Groschen	kein
Magischer Schildkreis (Gilde des Wilden Denkens)	30 bis 60 Taler	kein
Pilgersymbol; Holz (diverse Kirchen)	1 Heller	kein
Religiöses Symbol; Eisen (Endlosknoten Kirche Amrahd)	1 Kreuzer	kein
Religiöses Symbol; Eisen (Riten des Deamhan)	1 Kreuzer	kein
Religiöses Symbol; Eisen (Triskele Kirche Elrahin)	1 Kreuzer	kein
Religiöses Symbol; Holz (Endlosknoten Kirche Amrahd)	3 Pfennig	kein
Religiöses Symbol; Holz (Naturreligionen)	3 Pfennig	kein
Religiöses Symbol; Holz (Riten des Deamhan)	3 Pfennig	kein
Religiöses Symbol; Holz (Triskele Kirche Elrahin)	3 Pfennig	kein
Religiöses Symbol; Silber (Endlosknoten Kirche Amrahd)	1 Gulden	kein
Religiöses Symbol; Silber (Naturreligionen)	1 Gulden	kein
Religiöses Symbol; Silber (Riten des Deamhan)	1 Gulden	kein
Religiöses Symbol; Silber (Triskele Kirche Elrahin)	1 Gulden	kein
Runenkreis	14 Taler	kein
Runenschild	14 Taler	kein
Siegel; diverse	14 Taler	kein

Medizin

Medizin	Preis	Gewicht
Ameisenpuppen	2 Pfennig	0,5 Pfund
Arzneimitteltinktur	1 Groschen	0,5 Pfund
Arzt (je theoretischer Behandlung)	1 Taler	kein
Augengläser; hochwertig	3 Gulden	kein
Augengläser; minderwertig	2 Batzen	kein
Bader (je praktischer Behandlung)	3 Kreuzer	kein
Chirurgische Instrumente (Set)	8 Groschen	8 Pfund
Gewürzmischung	6 Kreuzer	0,5 Pfund
Giftpflanze, gebräuchlich (je Portion)	4 Gulden	kein
Giftpflanze, sehr selten (je Portion)	6 Taler	kein
Giftpflanze, verbreitet (je Portion)	3 Batzen	kein
Giftpilz, gebräuchlich (je Portion)	4 Gulden	kein
Giftpilz, sehr selten (je Portion)	6 Taler	kein
Giftpilz, verbreitet (je Portion)	3 Batzen	kein
Heilpflanze, gebräuchlich (je Portion)	1 Batzen	kein
Heilpflanze, sehr selten (je Portion)	2 Taler	kein
Heilpflanze, verbreitet (je Portion)	1 Kreuzer	kein
Heiltrank (+1W6 TP)	1 Taler	0,5 Pfund
Klingengift (Öl; -1W6 TP)	4 Taler	kein
Kräutermischung; hochwertig	5 Taler	0,5 Pfund
Kräutermischung; minderwertig	2 Batzen	0,5 Pfund
Laboratorium/Ordination	130 Taler	80 Pfund
Prothese; Arm	25 Taler	6 Pfund
Prothese; Bein	30 Taler	8 Pfund
Prothese; Hand	18 Taler	4 Pfund
Speise-/Heilpilz, gebräuchlich (je Portion)	1 Batzen	kein
Speise-/Heilpilz, sehr selten (je Portion)	2 Taler	kein
Speise-/Heilpilz, verbreitet (je Portion)	1 Kreuzer	kein
Speisegift (Pulver; -1W6 TP)	3 Taler	kein
Wundarzt (je praktischer Behandlung)	2 Groschen	kein

Medizin



Reisebedarf



Reisebedarf	Preis	Gewicht
Angelhaken	2 Heller	kein
Bettrolle	4 Groschen	6 Pfund
Bettrolle (Griffos)	60 Taler	4 Pfund
Decke; hochwertig	8 Pfennig	2 Pfund
Decke; minderwertig	4 Pfennig	0,5 Pfund
Dietriche (Madoe)	99 Taler	0,5 Pfund
Dietriche (Set)	12 Gulden	10 Pfund
Fackel (je 5)	5 Pfennig	3 Pfund
Fernrohr; hochwertig	6 Taler	1 Pfund
Fernrohr; minderwertig	5 Gulden	1 Pfund
Feuerstein/Stahl/Zunder	3 Kreuzer	0,5 Pfund
Kletterhaken (je 5)	10 Heller	0,5 Pfund
Lampenöl (je 10)	5 Heller	2 Pfund
Laterne	1 Batzen	3 Pfund
Laterne; abblendbar	5 Batzen	10 Pfund
Plane, gewachst (5x5 Ellen)	12 Pfennig	6 Pfund
Reiseuhr, mechanisch	50 Taler	3 Pfund
Rucksack; Leder	4 Batzen	2 Pfund
Rucksack; Leinen	2 Batzen	0,5 Pfund
Schnur (je Elle)	4 Pfennig	1 Pfund
Seil (je Elle)	5 Kreuzer	3 Pfund
Signalhorn; hochwertig	3 Taler	3 Pfund
Signalhorn; minderwertig	2 Batzen	2 Pfund
Steigeisen (Paar)	1 Gulden	2 Pfund
Strickleiter (je Elle)	3 Groschen	3 Pfund
Tau (je Elle)	6 Groschen	0,5 Pfund
Verbandsmaterial (je Anwendung)	2 Kreuzer	4 Pfund
Wurfanker	3 Gulden	20 Pfund
Zelt; groß	3 Taler	10 Pfund
Zelt; klein	1 Taler	



Rüstungen	Preis	Gewicht
Schmied (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Rüstungsvarianten (Seite 87; Zero Tolerance-Regelband)	8 Gulden bis 150 Taler	bis 90 Pfund



Tiere	Preis	Gewicht
Bienenschwarm	1 Groschen	kein
Elefant	30 Taler	kein
Esel	2 Taler	kein
Gans	3 Kreuzer	kein
Hase	3 Kreuzer	kein
Huhn	2 Kreuzer	kein
Hund	1 Taler	kein
Kamel	6 Taler	kein
Kriegselefant	120 Taler	kein
Kriegshund	12 Taler	kein
Kuh	4 Groschen	kein
Lastpferd	3 Taler	kein
Lastpony	2 Taler	kein
Lastsattel; hochwertig	4 Taler	8 Pfund
Lastsattel; minderwertig	3 Batzen	9 Pfund
Maultier	3 Taler	kein
Pony	3 Taler	kein
Reitpferd	6 Taler	kein
Reitsattel; hochwertig	6 Taler	9 Pfund
Reitsattel; minderwertig	5 Batzen	10 Pfund
Rentier	2 Taler	kein
Rüstung Reittier (wattierter Stoff oder Metall)	5 Gulden bis 30 Taler	variiert
Schaf	1 Groschen	kein
Schlachtross	15 bis 40 Taler	kein
Schwein	1 Groschen	kein
Stier	6 Groschen	kein
Truthahn	1 Groschen	kein
Zaumzeug; hochwertig	2 Taler	4 Pfund
Zaumzeug; minderwertig	2 Batzen	5 Pfund
Ziege	1 Groschen	kein
Zugochse	3 Taler	kein
Zugpferd	3 Taler	kein
Zugpony	2 Taler	kein



Tiere





Transportmittel

Transportmittel	Preis	Gewicht
Begleitschutz (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Dreimaster	750 Taler	kein
Fährmann (je übergesetzte Person/Pferd/Wagen)	3 Heller	kein
Flussschiff	250 Taler	kein
Fuhrmann (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Handelsschiff	400 Taler	kein
Handkarren	2 Taler	kein
Kanu	4 Taler	kein
Kapitän (je Tag Arbeitsverhältnis)	2 Groschen	kein
Kriegskutsche	50 Taler	kein
Kutscher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Langschiff	350 Taler	kein
Lastkarren	15 Taler	kein
Lastkutsche	40 Taler	kein
Maat (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Matrose (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Reisekutsche	50 Taler	kein
Ruderboot	18 Taler	kein
Schlitten; groß	26 Taler	kein
Schlitten; klein	5 Taler	kein
Segelmacher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Stellmacher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Wagenrad	3 Gulden	25 Pfund
Zimmermann (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein



Manufakturprinzip

Alle Waffen und Rüstungen Talamhs sind in Handarbeit hergestellt. Dies führt je nach Talent und Tagesform des Handwerkers zu Qualitätsunterschieden.

Sollte dies der Spielleiter in seinen Sitzungen unbedingt mit einbinden wollen, so kann er auf unten stehende Wertetabelle zurückgreifen.

Beispiel: Ist eine Waffe „Schlecht“ gefertigt, so verursacht sie 1 TP weniger Schaden. Eine Waffe mit dem Status „Hervorragend“ macht 1 TP mehr Schaden. Bei „Normal“ gibt es keine Änderung.

Bei Rüstungen ist die Vorgehensweise ähnlich. „Schlecht“-Rüstungen lassen einen TP Schaden mehr durch und die „Hervorragend“-Variante wehrt einen TP Schaden mehr ab.

Manufakturprinzip

Schlecht	Normal	Hervorragend
- 1 TP	+/- 0 TP	+ 1 TP

Waffen

Waffen	Preis	Gewicht
Armbrüste (Seite 104; Zero Tolerance-Regelband)	10 bis 150 Taler	siehe Tabelle
Bögen (Seite 104; Zero Tolerance-Regelband)	10 bis 150 Taler	siehe Tabelle
Bogner (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Büchsenmacher (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Fahnenträger (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Gewehre; Luntenschloss (Seite 108; Zero Tolerance-Regelband)	40 bis 150 Taler	siehe Tabelle
Gewehre; Radschloss (Seite 110; Zero Tolerance-Regelband)	60 bis 150 Taler	siehe Tabelle
Gewehre; Steinschloss (Seite 126; Zero Tolerance-Regelband)	50 bis 150 Taler	siehe Tabelle
Herold (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Hetzer (je Tag Arbeitsverhältnis und vereinbartes Kopfgeld)	2 Groschen	kein
Kanonen; 14. Jhd. (Seite 175; Zero Tolerance-Regelband)	300 bis 700 Taler	siehe Tabelle
Kanonen; 16. Jhd. (ab Seite 176; Zero Tolerance-Regelband)	400 bis 900 Taler	siehe Tabelle
Katapulte (Seite 185; Zero Tolerance-Regelband)	200 bis 300 Taler	siehe Tabelle
Nahkampfwaffen (ab Seite 88; Zero Tolerance-Regelband)	8 Gulden bis 90 Taler	siehe Tabelle
Pistolen; Radschloss (Seite 143; Zero Tolerance-Regelband)	60 bis 110 Taler	siehe Tabelle
Pistolen; Steinschloss (Seite 153; Zero Tolerance-Regelband)	50 bis 110 Taler	siehe Tabelle
Schmied (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Söldner/Landsknecht/Waffenknecht (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Soldritter (je Tag Arbeitsverhältnis)	2 Groschen	kein
Trommler (je Tag Arbeitsverhältnis)	1 Groschen	kein
Wurfaffen (Seite 103; Zero Tolerance-Regelband)	8 Gulden bis 40 Taler	siehe Tabelle



Waffenzubehör

Waffenzubehör	Preis	Gewicht
Bolzen; diverse (je 10)	2 Groschen	0,5 Pfund
Feuerstein (je 10)	2 Heller	0,5 Pfund
Feuerstein; Magma (je 10)	10 Batzen	0,5 Pfund
Köcher; Leder (Bolzen)	5 Batzen	0,5 Pfund
Köcher; Leder (Pfeile)	5 Batzen	0,5 Pfund
Kugelbeutel; Leder	2 Batzen	1 Pfund
Kugelzange (diverse Größen)	1 Batzen	0,5 Pfund
Lunte (je Elle)	1 Groschen	0,5 Pfund
Luntbüchse; Metall	2 Batzen	0,5 Pfund
Metallbarren; Kugelhuss	2 Groschen	2 Pfund
Pfeile; diverse (je 10)	2 Groschen	0,5 Pfund
Pulver (je 20 Portionen)	4 Groschen	0,5 Pfund
Pulverflasche; Metall	2 Batzen	0,5 Pfund
Reibrad; Radschloss	1 Groschen	kein
Scheide; Dolch	6 Batzen	0,5 Pfund
Scheide; Schwert	4 Gulden	1 Pfund
Sehne; Armbrust	2 Groschen	kein
Sehne; Bogen	2 Groschen	kein
Waffengürtel; Schlaufen	5 Batzen	2 Pfund
Waffenpflege (Set)	1 Groschen	0,5 Pfund
Wetzstein	2 Heller	0,5 Pfund



Astrolabium



Werkzeuge	Preis	Gewicht
Astrolabium; hochwertig	8 Taler	6 Pfund
Astrolabium; minderwertig	6 Batzen	7 Pfund
Fischernetz; hochwertig (5x5 Ellen)	2 Batzen	6 Pfund
Fischernetz; minderwertig (5x5 Ellen)	4 Groschen	5 Pfund
Flaschenzug; hochwertig	3 Batzen	6 Pfund
Flaschenzug; minderwertig	5 Groschen	5 Pfund
Kette; dickes Metall (je Elle)	6 Batzen	9 Pfund
Kette; dünnes Metall (je Elle)	4 Batzen	4 Pfund
Kette; Fessel (Hand- oder Fußfessel)	7 Batzen	8 Pfund
Signalhorn; hochwertig	3 Taler	3 Pfund
Signalhorn; minderwertig	2 Batzen	3 Pfund
Signalpfeife	6 Pfennig	0,5 Pfund
Werkzeug; Alchemist (je Set)	4 Taler	8 Pfund
Werkzeug; Bader (je Set)	3 Groschen	6 Pfund
Werkzeug; Einbrecher (je Set)	6 Gulden	5 Pfund
Werkzeug; Erfinder (je Set)	2 Gulden	4 Pfund
Werkzeug; Gaukler (je Set)	3 Groschen	8 Pfund
Werkzeug; Handwerker (je Set)	3 Groschen	11 Pfund
Werkzeug; Landwirt (je Set)	2 Groschen	10 Pfund
Werkzeug; Schmied (je Set)	5 Groschen	12 Pfund
Werkzeug; Wundarzt (je Set)	8 Groschen	8 Pfund
Winkelmesser/Zirkel; hochwertig	4 Taler	2 Pfund
Winkelmesser/Zirkel; minderwertig	2 Batzen	3 Pfund

Werkzeuge