

# Ausrüstung

21.06.2024

## Preistabellen

Um einen Überblick über die gängigen Preise und den Geldwert zu erlangen, sei folgende Tabelle nachgestellt:

Bier (0,5l)	1-2 KM
Brot (Laib)	2-4 KM
Festmahl pro Person	10 GM
Fleisch zu einer Mahlzeit	1 SM
Einfache Mahlzeit (gut)	3 SM
Hafer und Streu für Pferd	5 SM
Schlafplatz im Schlafsaal	2-8 KM
Zimmer in einer Herberge	4-10 SM
Schaf	1-2 GM
Kuh	5-10 GM
Reitpferd	75 GM
Langschwert	10 GM
Plattenpanzer	600 GM



## Verdienste

Einfache **Bauern** verdienen im Jahr 1 Goldmünze netto\*.

Ein **Zimmermann**, der in einer Zunft organisiert ist, hat mindestens 5 Goldmünzen in der Woche, einige sogar mehr.

**Gildenmeister** verdienen bis zu 300 Goldmünzen im Monat.

Einfache **Soldaten** (leichte Infanterie) erhalten selten mehr als 1 Goldmünze im Monat.

Allerdings auch Kost und Logis und manchmal die Aussicht auf Plünderungen. **Stadtwachen** bekommen im Schnitt das Doppelte.

\*Damit sind Bauern gemeint, die ihre Überschüsse nicht auf einem Markt verkaufen, sondern fern ab er Städte leben. Sie erwirtschaften das meiste direkt für sich, tauschen oder handeln allein mit ihrem Lehensherren. Sie sind also nicht „arm“, sie haben nur kein Geld in der Hand. Bauern mit Marktzugang können erheblich mehr verdienen.

## Das Problem

Es ist also recht schwierig und zeitaufwendig ein Geschäft zu tätigen, bei dem mehr als 1.000 Goldstücke den Besitzer wechseln sollen.

Oft muß mit Edelsteinen und Wechseln gearbeitet werden. Es gibt keine feste Regel, ab wann und wo dies sein muß. Eine Möglichkeit wäre, dies von der Größe eine Siedlung abhängig zu machen, oder allgemein eine Obergrenze zu schaffen.

Zum Beispiel ließe sich sagen: „Bargeschäfte in Siedlungen haben ein Limit von Einwohner = Goldmünzen“. Oder alles ab 5.000 GM wird schwierig/dauert länger – weil das auch knapp 50kg Münzen sind... Der Anreiz kann darin bestehen, die Spieler länger in einer Siedlung zu lassen, sie mit mehr NSCs bekannt zu machen, oder eine Atmosphäre zu erschaffen, in der nicht alles auf Knopfdruck gelöst ist. Wenn man das nicht will, dann gibt's auch kein Problem.

## Rüstungsverbesserungen

Alle Arten von Rüstungen und Schilden können verbessert werden.

Dazu ist jedoch ein exzellenter Schmied, wenn nicht gar ein Meisterschmied notwendig.

Dieser fertigt solche Rüstungen als individuelle Stücke an, was bedeutet, außer Geld muß man auch noch Zeit mitbringen!

## Individuelle Rüstungen

Alle Rüstungen können individuell angepasst werden. Allerdings muß dies bei der Herstellung geschehen. Fertige Rüstungen können nicht nachträglich verbessert werden.

Die Rüstung kann bei der Herstellung entweder verstärkt werden → Verbesserung der RK um -1 oder so gut zugeschnitten werden, das man sich leichter darin bewegen kann → Initiativabzug wird verringert.

Keine Rüstung kann soweit verbessert werden, das sie ein + auf Initiative bringt.

- Man kann keine Rüstung verstärken **und** beweglicher machen! Wohl aber kann man sie weiter verfeinern, wenn man auf besondere Rohstoffe zurückgreift (s.u.)
- Jede Verbesserung kostet pro Punkt nach mal das **3fache** des Basiswertes + Basiswert.
- Pro Punkt dauert die Herstellung der Rüstung eine **Woche** länger.
- Es können höchstens **2 Punkte** Verbesserung herausgeholt werden.

Bsp.:

Eine Lederrüstung soll um 2 Punkte in ihrem Schutz verbessert werden (von RK 7 auf 5).

Sie kostet normal 15 GM (Basiswert).

Ein Punkt kostet  $3 \times 15 = 45$  GM. Es sind zwei Pluspunkte also  $2 \times 45 = 90$  GM.

Und darauf den Basiswert:  $90 + 15 = 105$  GM

Obwohl verbessert sind die Rüstungen nicht magisch!

Werte *handelsüblicher* Rüstungen

Rüstung	Herstellungsdauer	RW gg. Zerstörerischen Schlag
Wattierter Wams	1 Woche	17
Lederrüstung	8 Wochen	16
Beschlagenes Leder / Schuppenpanzer	6 Wochen / 8 Wochen	15
Elfischer Lederpanzer*	15 Wochen	14
Kettenhemd	10 Wochen	13
Elfenkettenhemd	52 Wochen wg Arbeitspausen	9
Schienenpanzer	12 Wochen	12
Elfischer Hartholzpanzer*	20 Wochen	11
Plattenpanzer	14 Wochen	7
Feldharnisch	16 Wochen	6
Prunkharnisch	18 Wochen	6
Tartsche	2 Wochen	15
Normaler Schild	2 Wochen	13

\* können nur von Hoch- und Grauelfen hergestellt werden und werden niemals an Nichtelfen verkauft. Sie werden höchstens an besondere Personen verschenkt.

### Herstellungsdauer für Waffen in Tagen – nach Qualität

Waffe	Schlecht	Durchschnitt	Gut	Außergewöhnlich
l. Armbrust	8	15	30	60
schw. Armbrust	10	20	45	90
Dolch	3	5	10	20
Langschwert	15	30	60	120
Lanze	2	4	10	20
Streitaxt	5	10	20	45
Zweihänder	20	45	90	180
Pfeilspitze	20 pro Tag*	10 pro Tag	5 pro Tag**	1 pro Monat***

- **Schlecht:** ½ Preis, bricht bei 1-5 in 20 und auch bei einer natürlichen 20, da sie solche Belastungen nicht aushalten. Hierbei handelt es sich um *Massenware*. Das ist das Zeug, das bei den Schmieden herum liegt und sofort gekauft werden kann.
- **Durchschnitt:** wie im Buch. Diese Gegenstände müssen meist erst angefertigt werden. Es lohnt sich nicht, sie vorrätig zu haben, da die meisten Durchschnittstypen sie sich nicht leisten können!
- **Gut:** Preis x 1,5 bricht bei einem Patzer nur bei wiederholter 1-10 in 20
- **Außergewöhnlich:** Basis für **alle** Sonderanfertigungen und magischen Waffen

\* Pfeile mit diesen Spitzen verursachen niemals Wunden, gleich wie hoch der Schaden ausfiel. Nicht mal bei einer natürlichen 20! Ihr Schaden reduziert sich immer um -1.

\*\* Pfeile mit diesen Spitzen richten +1 nicht magischen Schaden an

\*\*\* Diese Spitzen sind erforderlich um magische Pfeile herzustellen. Ihr Schadensbonus erhöht sich aber nicht kumulativ zur Qualitätsstufe *gut*!

Außer dem Schmied können noch spezielle Metalle die Eigenschaften von Rüstungen verändern.

### Wie Metalle Rüstungseigenschaften beeinflussen

Metall	RK-Veränderung	Gewichtsveränderung	Veränderung des Initiativabzugs***	Kostenmodifikation
Adamant	-2	-25%	+2	Pro Pf. 5000 GM
Bronze	+1	0	-1	x1,66
Eisen	0	+25%	-1	x0,9
Elfenstahl	0	-50%	+3	*
Feinster Stahl	0	-10%	+1	x2
Gold	+4	+150%	-5	Gewicht + x3**
Mithril	-1	-50%	+3	Pro Pf. 3500 GM
Rotstahl	-1	0	0	Pro Pf. 500 GM
Silber	+2	0	-4	Gewicht + x2**

\* diese Rüstungen können nicht einfach gekauft werden. Sie werden von den Elfen als Geschenk vergeben

\*\* der Auftraggeber muß das Material besorgen und den modifizierten normalen Preis bezahlen.

\*\*\* Der Wert zählt kumulativ zu den vorgegebenen: ein normaler Plattenpanzer hat einen Initiativmod. von -4. Einer aus Adamant hätte -2 und einer aus Gold -9

Wird das Material mit der Möglichkeit einer persönlichen Modifizierung kombiniert, so wird erst der Basispreis mit dem Material neu berechnet. Dann erst werden die Modifikationen errechnet.

### Persönliche Waffen

Gute Waffenschmiede können Waffen nach den Wünschen ihrer Auftraggeber anfertigen. Solche Waffen können max. zwei (nichtmagische) Pluspunkte haben. Der Auftraggeber bestimmt, ob die Waffe einmalig +2 auf Treffer oder Schaden hat, oder jeweils +1 auf beides. Obwohl die Bezahlung oft Verhandlungssache ist, sollten die Helden bedenken, daß eine solche Arbeit kostspielig ist!

- Jeder „Pluspunkt“ kostet das 20fache des Basiswertes der Waffe. Dabei sind besondere Metalle noch nicht einmal berücksichtigt! Ein normales Schwert kann es da leicht auf einen Wert von 600 GM bringen.

Das Ärgerliche an solchen Waffen als Beutewaffen ist, das sie auf ihren Anwender zugeschnitten sind und die Boni auf Treffer für andere als Abzüge gelten. Nicht aber die auf Schaden!

### Materialkunde

Metallrüstungen sind gewöhnlich aus Stahl gefertigt, der die Grundlage für alle angegebenen Werte darstellt. Abweichungen zeigen also an, ob Metalle besser oder schlechter sind als Stahl.

Zu den **schlechteren Materialien** zählen Eisen, Bronze, Gold und Silber. Während Eisen und Bronze für Rüstungen niedriger Zivilisationsstufen, altertümliche Stücke oder solche von mittellosen Kriegerern stehen, repräsentieren Gold und Silber Prunkrüstungen, die nicht für den Kampfeinsatz vorgesehen sind.

Zu den **besseren Materialien** zählen Stahl, feinsten Stahl, Elfenstahl und Roteisen.

**Feiner Stahl** ist das was der Name schon sagt. **Elfenstahl** ist eine seltene Sache. Nur wenige Elfen beschäftigen sich mit der Schmiedekunst. Diese sind natürlich unübertroffene Meister und machen normalen Stahl zu Elfenstahl. Der ist aber so selten, daß man ihn niemals kaufen kann.

**Roteisen** ist ein seltenes Material, eine Legierung, deren Geheimnis die Thyater eifersüchtig hüten. Roteisen, oder Rotstahl ist das derzeit beste nicht-magische Material für Rüstungen. Es ist enorm schwer zu bekommen und teuer, denn die Thyater reglementieren den Handel. Es ist nahezu unmöglich auf legale Weise dranzukommen.

Die wenigen Rotstahl-Privilegierten sind u.a. die thyatischen Kampfmagier und Heerführer, sowie einige Helden der Sturmtruppen.

Roteisen kann nur von fachkundigen Schmieden erkannt werden und nur wenige können es überhaupt bearbeiten. Beutestücke, die dem neuen Besitzer nicht passen, haben deshalb eher ideellen Wert.

### Magische Metalle (Adamant und Mithril)

Adamant ist grau oder matt und nimmt, wenn überhaupt, nur dann Glanz an, wenn es mit Magie erfüllt wird. Meist wird es bei der Bearbeitung eine dunkle Schattierung annehmen. Dies zu verhindern erfordert viel Erfahrung in der Schmiedekunst. Überhaupt ist Adamant schwer zu bearbeiten. Schon das Einschmelzen des Metalls kann ein Problem sein und das Schmieden selbst ist eine Knochenarbeit. Verzierungen (für magische Waffen unerlässlich) ein Ding der Unmöglichkeit. Adamant ist enorm Hitzebeständig, *unkaputtbar* und von normaler Säure kaum anzukratzen. Keine guten Voraussetzungen für einen Waffenschmied.

→ Es ist ein Team nötig (Schmelzer) und eine außergewöhnliche Schmiede.

→ Verzierungen werden mit der konzentrierten Säure von magischen Kreaturen geätzt (Schwarzpudding, Ankheg oder etwa Purpurwurm)

Wenn der aber erst einmal über das Material *gesiegt* hat, dann hat man eine Waffe, die **nie** stumpf wird, **unmöglich** zu zerstören und im Gewicht **leichter** ist.

Die wahre Kraft des Adamant ist aber, das es Magie aufnimmt, wie ein Schwamm Wasser. Verzauberte Waffen sind entweder ganz aus Adamant oder haben zumindest einen Kern daraus oder eine schwache Legierung. Je höher der Adamantanteil, desto mehr Magie kann in dem Objekt konzentriert werden. Es wird aber auch immer schwieriger es zu schmieden:

<b>Adamantanteil</b>	<b>Max. Bezauberung</b> (als Richtlinie)	<b>Abzug auf Schmieden</b>
Min. 5% bis 10%	Verzauberung von +1	-2
Bis 25%	Verzauberung von +1 und eine Kraft	-3
Bis 50%	Verzauberung von +2 oder +1 und bis 4 Kräfte	-4
Bis 80%	Verzauberung von +2 und bis 4 Kräfte	-5
Bis 95%	Verzauberung von +3 oder +2 und unbegrenzte Kräfte	-6
100%	Unbegrenzt	-8

Ein weiterer Vorteil des Adamant gegenüber dem Mithril ist, es liegt zwar tief in der Erde, aber nicht so tief wie Mithril und damit (für die Menschen) leichter zu erreichen. Und es scheint mehr Adamant als Mithril zu geben.

Mithril hat im wesentlichen die selben Eigenschaften wie Adamant.

Es ist aber ein glänzendes Metall und es behält seinen Glanz. Es ist leichter zu bearbeiten, nimmt Magie auf, ist aber nicht ganz so widerstandsfähig. Dafür ist es *leichter*.

<b>Mithrilanteil</b>	<b>Max. Bezauberung</b>	<b>Abzug auf Schmieden</b>
5% Bis 10%	Verzauberung von +1	-1
Bis 25%	Verzauberung von +1 und eine Kraft	-2
Bis 50%	Verzauberung von +2 oder +1 und bis 4 Kräfte	-3
Bis 80%	Verzauberung von +2 und bis 4 Kräfte	-4
Bis 95%	Verzauberung von +3 oder +2 und unbegrenzte Kräfte	-5
100%	Unbegrenzt	-6

Bei der Verwendung von Adamant oder Mithril wird der **Zauberkundewurf** zur Fertigstellung des Gegenstandes nicht durch das Material modifiziert. Bei anderen Metallen schon:

<b>Max. Bezauberung bei der Verwendung von feinem Stahl</b>	<b>Abzug auf Zauberkunde</b>
Verzauberung von +1	-2
Verzauberung von +1 und/oder eine Kraft	-3
Verzauberung von +2 oder +1 und/oder bis 4 Kräfte	-4
Verzauberung von +2 und bis 4 Kräfte	-5
Verzauberung von +3 oder +2 und unbegrenzte Kräfte	-6
Verzauberung von +3 und bis 4 Kräfte	-8

Es ist nicht möglich Gegenstände mit einer +4 oder höheren Verzauberung aus feinem Stahl allein herzustellen. Es braucht Legierungen mit Adamant oder anderen exotischen Stoffen.

<b>Max. Bezauberung bei der Verwendung von Rotstahl</b>	<b>Abzug auf Zauberkunde</b>
Verzauberung von +1	-1
Verzauberung von +1 und/oder eine Kraft	-2
Verzauberung von +2 oder +1 und/oder bis 4 Kräfte	-3
Verzauberung von +2 und bis 4 Kräfte	-4
Verzauberung von +3 oder +1/+2 etliche Kräfte	-5
Verzauberung von +3 und bis 4 Kräfte	-6

Es ist nicht möglich Gegenstände mit einer +4 oder höheren Verzauberung aus Rotstahl allein herzustellen. Es braucht Legierungen mit Adamant oder anderen exotischen Stoffen.

**Ein Pfund Adamant kostet 5.000 Goldmünzen.**

Das wären 250.000 für einen kompletten Plattenpanzer.

**Ein Pfund Mithril kostet 3.500 Goldmünzen.**

**Ein Pfund Rotstahl kostet 500 Goldmünzen.**

**Die Tjostenrüstung** auch *Stechzeug* genannt

Diese, nur beim Lanzenstechen zu gebrauchende Rüstung ist vor allem für Chevaliers interessant.

Diese Rüstung gibt es in den Rüstklassen 3 bis 0. Die Helme dieser Rüstungen sind sehr massiv und lassen ein Kopfwenden nicht zu. Beweglichkeit von Armen und Hüften sind stark eingeschränkt (Hilfe beim Aufsteigen ist erforderlich). Diese Unbeweglichkeit bietet aber den Vorteil größeren Schutzes. Eine solche Rüstung schluckt von jedem Treffer 10,12,14,16 Trefferpunkte tatsächlichen Schaden (abhängig von ihrer Rüstklasse), was die Kosten der Heiler nach dem Turnier sparen könnte.

<b>Rüstklasse</b>	<b>Absorbierte Schadenspunkte</b>	<b>Preis in Goldstücken</b>
3	10	900
2	12	3.000
1	14	5.000
0	16	8.000

Im Feldkampf ist sie ungeeignet (doppelter Initiativabzug und +4 auf Trefferwürfe der Gegner, wenn sie von der Seite oder hinten angreifen).

\*\*\*