

Preislisten für Anfänger

1.) Einführung

Vorwort:

Man kennt es vielleicht. Die Rüstung des Helden ist lediert und soll nun repariert werden. Doch wieviel wird der Schmied für diese Arbeit wohl verlangen? Und was kostet eine neues Schwert? Was ein Teller Suppe? Und haben die Helden noch genug Geld für eine Übernachtung? Diese Fragen sollen mit den hier angebotenen Preislisten beantwortet werden. Bitte erwartet nichts Perfektes. So mancher Preis ist hier mehr nur geschätzt als gewusst, selbst in den offiziellen Regelwerken gibt es je nach Auflage teilweise deutliche Unterschiede. Und dass die Berechnung wirklich korrekter Preise eigentlich ein eigenes Wirtschaftsstudium benötigen würden, wollen wir an dieser Stelle lieber erst gar nicht weiter vertiefen. Dennoch sollen an dieser Stelle einige sicher anfallende Fragen beantwortet werden.

Fragen zu den Preislisten

Frage: Ich kann den Preis zu Ware/Dienstleistung X nicht finden, und nun?

Antwort: Wirklich alles zu berücksichtigen, würde diese Seiten wohl so dick wie ein Telefonbuch werden lassen, weswegen die Listen auch nur einige Dinge enthält, gewissermaßen exemplarisch. Wenn ihr etwas nicht findet, versucht einige halbwegs vergleichbare Dinge zu nehmen und den Preis dann zu schätzen.

Frage: Sind die Preise bindend? Wann gelten sie und wann nicht?

Antwort: Die Preise sind natürlich nicht bindend. Sie sind mehr eine grobe Empfehlung und gelten, so wie sie da stehen, allenfalls unter folgenden Bedingungen:

- 1.) Es handelt sich – so nicht anders anzunehmen – um gute aber schlichte Ware. Also keine 2000 Jahre alten Vasen, keine Gewänder mit Goldstickereien, keine Zuchtbullen mit Auszeichnung. Aber auch keine beschädigte oder sonstwie minderwertige Ware.
- 2.) Es handelt sich um Einkaufspreise, nicht um Preise beim Verkauf an einen Händler. Das gilt natürlich nur für die Fälle, wo Ware an einen Händler verkauft werden soll, die er selbst wieder weiter verkaufen möchte. Ob die Ware in dem Fall nun die Hälfte des Einkaufspreises einbringt – wie u. a. auch in Drakensang üblich – ist Meisterentscheid.
- 3.) Es gelten Preise für Gebiete mit relativ guter Anbindung. Also beispielsweise in einer generischen Stadt oder einem Dorf in der Nähe einer Handelsstraße. Ist dies nicht gewährleistet, verteuert es ggf. die Preise für die Dinge, die nicht direkt vor Ort hergestellt werden können.
- 4.) Der Herstellungsort der Ware ist in mittelbarer Nähe (so nicht anders angegeben). Mit „in mittelbarer Nähe“ ist in diesem Fall das Kaiser- oder Königreich gemeint, in dem sich die Helden gerade befinden. Teure Fernimporte kosten verstärkt Transport und Zoll und haben dementsprechend höhere Preise.
- 5.) Es wird bei den Preisen keine Warenknappheit angenommen. Das ist nicht nur bei schlechten Ernten, Hungersnöten oder gar Kriegen zu beachten, sondern man sollte, gerade bei Lebensmitteln, auch die saisonale Verfügbarkeit im Auge behalten.
- 6.) Einige Gebiete sind dafür bekannt besonders verarmt zu sein. Hier können die Preise für Alltagsgegenstände durchaus niedriger ausfallen als angegeben. In den gehobenen Geschäftsstraßen der Metropolen sind sie wiederum oft teurer.

Frage: Wie heißen die Währungen, und welchen Wert haben deren Münzen?

Antwort: Hier sollen lediglich die bedeutensten Währungssysteme genannt werden.

Aventurien (viele mittelländische Gebiete):

1 Dukat = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer

Aventurien (Königreich Al'Anfa):

1 Dublone = 20 Oreal = 40 kleine Oreal = 2000 Dirham

Myranor (Imperium & Ost-Myranor):

1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1000 Obulos

Umrechnung Dukaten ↔ Dublonen ↔ Aureal:

2 Dukaten = 1 Dublone ≈ 1 Aureal (*)

Hinweis: Die Tabellen auf den folgenden Seiten geben die Preise im Dukaten-System für Aventurien und im Aureal-System für Myranor an.

Frage: (*) Wie ist die Wertumrechnung zwischen Dukaten und Aureal zu verstehen?

Antwort: Zwischen Myranor und Aventurien gibt es keinen Wechselkurs. Um einen Vergleichswert zu haben wurden daher die Preise einer Reihe Waren des alltäglichen Gebrauchs grob miteinander verglichen. Ein Umtausch der Münzen selbst würde dann wohl über den Materialwert geschehen. Hier gilt: Der Goldwert von 2 Dukaten liegt in Myranor bei ca. 0,75 Aureal. Den Materialwert des Aureals in Aventurien zu bestimmen ist schwieriger, da Illuminium dort kaum bekannt ist. Geht hier am ehesten von einem Wert von 1,5 Dukaten für jede Aurealmünze aus.

Frage: Was bedeuten die Symbole links vom Namen der Ware oder Dienstleistung?

Antwort: Die Bedeutung der Symbole zeigt euch die nun folgende Tabelle:

A	Nur in Aventurien bekannt oder unter diesem Namen bekannt. Myranische Preise dienen als Orientierung für vergleichbare Ware. Bei einem „—“ im Preis existiert eine solche vergleichbare Ware nicht.
M	Nur in Myranor bekannt oder unter diesem Namen bekannt. Aventurische Preise dienen als Orientierung für vergleichbare Waren. Bei einem „—“ im Preis existiert eine solche vergleichbare Ware nicht.
Z	Aventurische Zwergenarbeit. Die Preise sind bereits Importpreise, in dem Sinne, dass sie bereits aus der jeweiligen Zwergenstadt heraus exportiert wurden. Dies kann theoretisch auch für die Arbeit der Rogulanen in Myranor angenommen werden.
E	Exotische Ware. Diese Ware wird nur in wenigen Regionen hergestellt. Die Preise sind daher bereits Importpreise.
✂	Diese Kleiderware gibt es üblicherweise nicht von der Stange. Sie ist im Normalfall immer eine Maßanfertigung, weswegen sich der Preis bereits auf eine solche (inklusive einer passenden Einfärbung und dazugehöriger Stickereien) bezieht.
❄	Dieses Zeichen werdet ihr nur bei Kleidungsstücken finden. Es besagt, dass die jeweilige Ware speziell als Kälteschutz für Abenteuer in kalten Regionen geeignet ist.
☠	Diese Ware ist in den meisten Regionen auf dem offenen Markt verboten, weswegen die angegebenen Preise bereits typische Schwarzmarktpreise oder Preise für Waren „unter der Ladentheke“ sind. Das Zeichen findet ihr unter anderem bei Giften.
∅	Diese Ware ist so selten, dass es insbesondere auf aventurischer Seite keinen regulären Markt für sie gibt. Entsprechend geheim ist daher meistens auch der Herkunftsort dieser Ware, und die Preise sind in Folge dessen auch mit Vorsicht zu genießen.

Preislisten für Anfänger

2.) Für den Kampf

Auf dieser Seite findet ihr Waffen und Rüstungen. So halbwegs glaubwürdig wurden für exklusive Stücke eines Kontinents auch immer denkbare Preise für den anderen Kontinent angegeben, wobei die Preise dann häufig 2:1 sind. Die Reparatur und bzw. Wartung einer Waffe/Rüstung – so nicht völlig zerstört – kostet meist 1/10 des Preises.

	Nahkampfwaffen	Preis			Fernkampfwaffen	Preis	
		S.Taler	Argental			S.Taler	Argental
	(Lang-)Schwert	180	mind. 60		Alben-/Elfenbogen	150	80
M	Caprodoros	100	50	M	Faust-Bela	—	100
Z	Drachenzahn	120	60		Kurzbogen	45	45
	Dolch	20	10		Langbogen	60	60
M	Doros	56	28		Leichte Armbrust	180	50
Z	Felsspalter	300	150	M	Leichte Bela	—	80
	Kampfstab	40	20	M	Rollenbogen ¹	—	200
M	Kentema	130	65	M	Schwere Bela	—	120
	Kriegsbeil	50	28		Wurfbeil	35	18
	Kurzschild	80	24		Wurfmesser	15	8
A	Nethaaner Langaxt	160	80		Wurfstern	35	18
	Säbel	100	25		Fernwaffen-Munition	Heller	Pekunos
	Streitkolben	50	25	M	Bolzen (Bela)	—	4
M	Speer	30	8		Bolzen (Armbrust)	15	8
	Rapier	120	60		Pfeil (normal)	4	4
	Zweihandschwert	250	125		Pfeil (gehärtet) ¹	16	20
	Rüstungen	S.Taler	Argental		Helme	S.Taler	Argental
	Brigantin	350	60	M	Kriegshaube	50	25
M	Bronzeharnisch	60	30	M	Lederhelm	16	8
	Gambeson	40	20		Schaller	60	30
	Kettenhemd	150	50	A	Tellerhelm	30	15
M	Khorris	80	40		Schilde	Heller	Pekunos
A	Krötenhaut	60	30		Holzschild	40	20
A	Leichte Platte	250	125		Rundschild	60	30
M	Lederschurz	40	15		Großschild	40	20
	Lederzeug ²	40	20				
	Tuchrüstung	50	8				

¹ Für den myranischen Rollenbogen ist der gehärtete Pfeil der notwendige Standardpfeil. Gehärtete Pfeile ignorieren immer die Hälfte des Rüstungsschutzes des Ziels.

² Bestehend aus einem Paar Armschienen und einem Paar Beinschienen aus Leder.

Preislisten für Anfänger

3.) Für die Reise

Auf dieser Seite findet ihr eine Reihe von Hilfsmitteln, Werkzeugen und Co., die für das gängige Abenteuerleben auf Reisen nützlich sein könnte.

	Licht/Feuer	Preis		Flaschen/Taschen	Preis	
		Heller	Pekunos		Heller	Pekunos
	Feuerstein & Stahl	6	3	Feldflasche (1 Liter)	30	15
	Kerze	1	0,4	Geldbeutel	1	0,4
	Lampenöl	5	2,4	Glasflasche (0,2 Liter)	120	60
	Pechfackel	5	1,5	Rucksack	40	24
	Sturmlaterne	120	60	Tonflasche (0,2 Liter)	20	10
	Zunderdose	20	10	Trinkschlauch (1 Liter)	10	5
	Kochutensilien	Heller	Pekunos	Werkzeug	S.Taler	Argental
	Holzbecher	3	0,3	Brecheisen	10	4
	Holzgabel & -löffel	4	2	Dietriche, Bund, 10 Stk.	120	60
	Holzteller	4	2	Hammer	6	2,5
	Kleine Pfanne	40	20	Holzfeile	8	4
	Kleiner Topf	100	40	Lupe ¹	80	250
	Tonbecher	5	2,5	Messer	5	1,8
	Tonkrug	20	4	Nadel & Faden, sort.	8	3
	Tonteller	5	2,5	Nägel, 5 Stück	1	0,4
	Klettern/Seile	Heller	Pekunos	Säge	15	7
	Hanfseil (je 5 m)	20	5	Schere	30	7
	Kletterhaken	40	20	Spaten	15	0,4
	Strickleiter (je 5 m)	120	60	Spitzhacke	20	10
	Wurfhaken	150	72	Verbandsstoff (Rolle)	10	5
	Reisebedarf	S.Taler	Argental	Schreibwaren	Heller	Pekunos
	Angelhaken&Schur	0,2	0,1	Gänsekiele (10 Stück)	40	10
	Fernrohr ¹	1000	500	Holzlineal	8	4
M	Fluggleiter ¹	—	2000	Kohlestifte (5 Stück)	20	5
	Kl. Boot (2-Mann-Kanu)	300	150	Kreide (1 Stück)	4	2
	Reise-Kompass	150	80	Pergament (10 Blatt)	120	40
	Schlafsack	10	5	Pinsel (3 Stück/Größen)	80	20
	Wanderstab	0,5	0,25	Tinte / Tusche	20	10
	Wolldecke	2	0,8	Tagebuch (leer)	350	175
	Zelt (2 Personen)	60	30			

¹ Arbeitet mit einer Linsenoptik (Aventurien) / basiert meist auf Technomantie (Myranor).

² Nicht-technomantisches Erzeugnis, das vom Aussehen her oft ein Insekt oder einen Drachen imitiert. Für Flüge von hohen Plätzen und so nur bei den Vinshina zu erwerben.

- Reisekosten: So nicht anders angegeben, gelten die Preise je Tag.
- Literatur: So nicht anders angegeben, gelten die Preise für handschriftliche Werke.
- Einfache Heilkräuter: Die Preise beziehen sich auf Bündel für 5-fache Anwendung.

	Kleine Freuden & großer Luxus	Preis		Hygiene-Artikel	Preis	
		S.Taler	Argental		Heller	Pekunos
	Holzflöte	8	4	Haarbürste	5	3
	Jonglierbälle (3 Stk.)	4,8	2,4	Handspiegel ²	120	50
	Okarina	10	5	Holzkamm	5	1
	Rauschkraut (100 g)	20	10	Parfüm	500	500
	Sanduhr	30	15	Schwamm	12	2
	Spieluhr	80	40	Seife	2	1
	Stoffpuppe	1	0,5	Literatur	Dukaten	Aureal
	Tabak (100 g)	0,6	0,3	Kl. Reisebibel (trivial)	5	3
	Tabakpfeife	1	0,2			
E	Taschenuhr ¹	3000	1500	Reisekosten	S.Taler	Argental
	Trommel	15	7,5	Droschke (1 Std.)	1	0,5
	Würfel (3 Stück)	2	1	Fähre (je Überfahrt)	0,6	0,3
	Einfache Heilkräuter	S.Taler	Argental	Kutsche (je Station) ³	6	3
	Bei Krankheiten ⁶	30	15	M Luftschiff (einfach) ⁵	—	2
	Bei Vergiftungen ⁶	25	12	M Luftschiff (Kabine) ⁵	—	10
	Bei Verletzungen ⁶	20	8	M Luftschiff (für Pferd) ⁵	—	10
	↳ Verarbeitet	Preis × 5	Preis × 5	Mietboot (zzgl. Pfand)	1	0,5
	► Verarbeitet (Salbe, Trank) meist Monate haltbar.			Mietpferd ⁴	1	0,5
				Seefahrt (einfach)	2	1
				Seefahrt (Kabine)	10	5
				Seefahrt (für Pferd)	1	0,5

¹ Die Taschenuhr ist in Aventurien als „Vinsalter Ei“ im Horasreich heimisch, in Myranor hingegen am ehesten in den Werkstätten der G'Rolmur und einigen Metropolenwerkstätten.

² Gemeint ist hiermit ein Handspiegel aus poliertem Messing, kein Glasspiegel.

³ Zwischen zwei Stationen liegen in der Regel so um die 6 Stunden Fahrzeit.

⁴ In der Regel wird hier ein Begleiter mitgeschickt, der die Pferde dann zurückbringt. Der Preis gilt je nach Region natürlich auch für andere, vergleichbare Reittiere.

⁵ Hiermit sind die Luftschiffe gemeint, die zwischen den Großstädten Myranors pendeln.

⁶ Exemplarisch können folgende Kräuter der Beispielhelden aus „Aventurien für Anfänger“ und „Myranor für Anfänger“ dazu herangezogen werden: Wirselkraut (einfaches Heilkraut), die Vierblättrige Einbeere (einfaches Gegengift) und die Smaragdminze (gegen Krankheiten).

Preislisten für Anfänger

4.) Nahrung & Kleidung

Auf diesen Seiten könnt ihr Nahrung und Kleidung (außer Häute und Felle) vorfinden. Beachtet, dass die Preise auf Lebensmittel hier reine Ladenpreise sind.

- Kleidung: Im Normalfall gilt „Preis 1 ◦ Preis 2“ = „Leinen/Wolle ◦ Seide“. Außerdem beziehen sich die Preise auf Ware „von der Stange“ (das kann auch öfter als man denkt gut erhaltene Gebrauchtware sein) und in Naturfarben. Direkte Maßanfertigungen kosten meist das 5- bis 10-fache. Die Farbaufschläge beziehen sich auf große Kleidungsstücke (Hemd, Hose usw.).
- Nahrung: Preise gelten (so nicht anders angegeben) je 500 g / je 500 ml. Die Preise beinhalten zudem nicht die Verpackung.

	Kleidung	Preis		Lebensmittel	Preis	
		S.Taler	Argental		Heller	Pekunos
M	Calar (repräsentativ) ¹	—	1◦5	Bier (helles◦stark)	0,3◦1,5	0,7◦2,3
	Filzhut	1	1	Brot (Stückpreis)	1,5	0,8
	Hemd/Bluse	0,8◦12	0,4◦6	Dörrfleisch	7	3,5
	Hose	2◦10	0,8◦5	Eier (Stückpreis)	0,2	0,1
	Handschuhe	3	1,8	Erbsen/Linsen	0,7	0,4
	Halstuch (Seide)	2	1	Fisch (frisch◦geräuchert)	0,6◦1	0,3◦0,5
	Ledergürtel	1	0,4	Fladenbrot (Stückpreis)	0,3	0,2
	Lederschuhe	2	1	Fleisch (Huhn, Schwein)	3	4
	Leichte Stiefel	9	2,5	Fleisch (Rind, Wild)	6	5
✂	Magierrobe	40	20	Gurken/Rüben	0,4	0,2
✳	Pelzfäustlinge	4	3	Honig	30	15
✳	Pelzmantel	30	20	E Kaffee (für 500 ml)	20	20
✳	Pelzmütze	5	4	E Kakao (für 500 ml)	100	100
✂	Priestergewand	40	20	Kuchen	2	1
	Regenmantel	5	3,5	Met	10	5
	Rock	1◦10	0,5◦5	Milch	0,6	0,3
	Strümpfe	0,3◦12	0,15◦6	Nüsse/Mandeln	5	2,5
	Tunika	1◦8	0,5◦4	Obst (Äpfel, Birnen)	1	0,5
	Unterwäsche	4	2	Obst (Trauben, Beeren)	4	2
	Weste (Leder◦Seide)	5◦9	2,5◦4,5	Salat/Zwiebeln	0,5	0,3
	↳ Farbe (Grün, Orange)	+1	+0,5	Salz/Kräuter	15	7
	↳ Farbe (Indigo, Rosa)	+10	+5	Schnaps	20	8
	↳ Farbe (Purpur)	+100	+50	Schmalz	18	9
	↳ Stickereien	min. +5	min. +2,5	Teekräuter (für 500 ml)	2	1
	► Aufschläge auf die oben genannten Preise.			Torte	6	3
				Wein (einfach◦edel)	10◦100	10◦100
	¹ Ärmelloser, langer Mantel mit geradem Schnitt und oft mit Einschnitten unten an den Seiten; wird offen getragen. Oft eine Art Status-Symbol.			Wurst (Hartwurst)	7	4
				Zwieback	2	1

Preislisten für Anfänger

5.) Städte & Dörfer

Auf diesen Seiten könnt ihr typische Preise für Dinge finden, die man weniger auf Reisen, sondern mehr in Stadt, Dorf oder sonstwie „vor Ort“ vorfindet. Möbel-Preise gibt es hier in Hinblick auf die nächste Kneipenschlägerei. :]

- Getränke: Alle Preise, so nicht anders angegeben, je 200 ml (¼ Maß). Reines Wasser ist meist kostenlos (oder kostet je Krug nur 1 Heller / 1 Obulos).
- Übernachtung: Alle Preise gelten im Normalfall für jeweils einen Tag und pro Person.
- Mietpreise: Alle Angaben je Monat (Aventurien) / je Oktal (Myranor).
- Literatur: So nicht anders angegeben gelten die Preise für handschriftliche Werke.
- Ärztliche Dienste: Die Preise verstehen sich inklusive der Kosten für passende Medikamente und Verbände sowie auf einen echten Medicus, nicht auf einen Wundarzt oder Tierärzte.
- Lehrmeister: Gilt für bekanntere Fähigkeiten, geheimere können wesentlich teurer sein.

	In der Taverne	Preis		Übernachtungen	Preis	
		Heller	Pekunos		Heller	Pekunos
	Bankett (3 Gänge)	20	20	Baderaum (pro Bad)	10	40
	Brot m. Wurst & Käse	2	1	Einzelzimmer	8	30
	Bier (helles•stark)	0,4•2	1•3	Gruppenzimmer	2	8
	Eintopf (Gemüse)	3	2	Kleiderwäsche	2	8
	Eintopf (mit Fleisch)	5	3	Noble Einzelsuite	50	200
	Fruchtsaft	2	2	Stallplatz (inkl. Futter)	0,4	0,8
	Hirsebrei mit Brot ¹	1	0,5	Schlafsaal/Stroh	0,5	1
E	Kaffee	8	8	↳ All-inclusive	+20	+60
E	Kakao	40	40	► Mit „All-inclusive“ ist hier gemeint: Mit Halb- oder Vollpension, Bademöglichkeiten, Kleiderreinigung und einem Stallplatz mit Tiernahrung und Pfleger. Der genannte Preisfaktor ist lediglich eine grobe Richtlinie.		
	Kl. Fischgericht	5	3			
	Kl. Fleischgericht	7	3			
	Kräutertee	0,7	1	Mietpreise	S.Taler	Argental
	Met	4	2	Kl. Wohnung (gut)	20	80
	Milch	0,7	0,3	Miethaus (gut)	100	250
	Pfannkuchen	4	2	Stallplatz (inkl. Futter)	7	10
	Rührei mit Brot	4	2	Villa am Stadtrand	500	2000
	Schnaps	3	5	Zimmer (mies)	2	20
	Wein (einfach•edel)	2•20	2•20	Zimmer (schlicht)	10	50
	Literatur	Dukaten	Aureal	Zimmer (Pension, gut)	25	100
	(Fach-)Buch (trivial)	mind. 10	mind. 10	► In Pensionen sind 1-2 einfache Mahlzeiten inklusive.		
	Fachbuch (häufig)	50	50	Ärztliche Dienste	Dukaten	Aureal
	Fachbuch (selten)	100	100	Krankheit (normal)	3 je Stufe	3 je Stufe
	Fachbuch (sehr selten)	mind. 250	mind. 250	Krankheit (Seuche)	10 je Stufe	10 je Stufe
	Kl. Reisebibel (trivial)	5	5	Vergiftungen (leicht)	3 je Stufe	3 je Stufe
	Zeitung (gedruckt)	0,2	0,2	Vergiftungen (stark)	10 je Stufe	10 je Stufe

¹ Zieht diesen Preis auch für den in Myranor üblichen Pulpillen-Brei heran.

- Tageslöhne: Für verschiedene Arten von Dienstleistungen, vom Söldner, über den Wildnisführer, bis hin zum Handwerker. Die Preise enthalten noch keine Materialkosten.
- Sklavenarbeit: Die Kosten gelten je Woche (Aventurien) bzw. je None (Myranor). Hinzu kommen noch die Kosten für Kost und Logie. Sklavendienste sind in Aventurien nur im Machtbereich Al'Anfas, in den Tulamidenlande und bei den Orks legal.

Möbel/Einrichtung	Preis		Einzeldienste	Preis	
	S.Taler	Argental		S.Taler	Argental
Buntglas (je 1 m ²)	700	300	Bad im Badehaus	0,8	0,8
Hocker	1	1	Besseres Bordell	5	5
Regal	30	15	Entlausung	0,8	0,8
Schrank	150	75	M Fellpflege (Amaunir)	—	1
Sitzbank	8	4	Hufeisen (& Beschlag)	1,6	1,6
Spiegelglas (je 1 m ²)	7000	3000	Hufpflege (Schmied)	0,4	0,4
Stuhl	8	4	Kleiderwäsche	0,4	0,4
Teppich (je 1 m ²)	10	10	Rasur/Haare (Straße)	0,05	0,05
Tisch	8	4	Rasur/Haare (gut)	1	1
Tür-/Truhenschloss	50	20	Reparatur (Schmied)	10 %	10 %
Vase (Porzellan)	40	20	► Gemeint sind 10 % des Neukaufspreises.		
Tageslöhne	S.Taler	Argental	Lehrmeister	Heller	Pekunos
Ungelernt	0,6	0,6	Talent steigern	AP × TaW	AP × TaW
Gelernt (unerfahren)	2,4	2,4	Zauber steigern	AP × ZfW	AP × ZfW
Qualifiziert (profan)	6	6	↳ meisterlich ¹	Preis × 2	Preis × 2
Qualifiziert (magisch)	50	50	Neuer Zauber ²	AP × 10	AP × 10
Hochqualifiziert	120	120	Sonderfertigkeit ²	AP × 10	AP × 10
Gemietete Sklaven	S.Taler	Argental			
(Feld-)Arbeiter	9	6			
Hausdiener	19	12			
Gebildeter Sklave	44	30			

Hinweis: Alle Tageslöhne verstehen sich zuzüglich einem eventuellen Gefahrenzuschlag (z. B. bei Anstellungen als Leibwächter in besonderen Gefahrengeländen) und bei Magiern zuzüglich einem eventuellen Zuschlag für erhöhte Astralenergieaufwendung. Sklavendienste verstehen sich zuzüglich Kost und Logie.

¹ Diese Art Lehrmeister erlauben es Talente und Zauber für weniger AP zu steigern.

² Die Preise gelten im Falle magischer Fähigkeiten in erster Linie für Lehrmeister aus der eigenen Gruppierung (selbe Gilde, selbes Optimatenhaus usw.) und können für Außenstehende um einiges teurer sein. Teilweise ist auch das ☠-Symbol anzuwenden.

Preislisten für Anfänger

6.) Magie & Alchimie

Auf diesen Seiten findet ihr magische und alchemistische Dienste und Erzeugnisse.

- Magische Einzeldienste: Grobe Richtwerte, die je nach AsP-Aufwand, unüblich hoher Gefahr und Lehranstalt abweichen können. Bei 2 Preisen gilt: „Ungehört/Geist ◦ Dschinn/Genius“. Beschwörungspreise in etwa auch Bannungspreise (ggf. zuzüglich Gefahrenaufschlag).
- Alchemistische Tränke: Grobe Richtwerte. Preise enthalten die geschätzten Materialkosten.
- Alchemistische Zutaten: Die Preise gelten hier je 500 g / je 500 ml.
- Arkane Artefakte: Grobe Richtwerte, die je nach AsP-Aufwand und Lehranstalt abweichen können. Die Preise sind die reinen(!) Verzauberungskosten für ein Artefakt.
- Lehrmeister: Nur für in Geld erwerbbarer Zauber. Preis je nach Seltenheit und Komplexität. Das Steigern von Zaubern bei echten Lehrmeistern führt zu verbilligten AP-Kosten.
- Technomantie: Die myranischen Preise gelten für fertig hergestellte Artefakte mit ständiger Wirkung. Aventurische Preise sind für Nachbauten mit oft eingeschränkter Einsetzbarkeit.

Magische Einzeldienste ⁴	Preis		Alchemistische Tränke	Preis	
	Dukaten	Aureal		Dukaten	Aureal
Einfache Magie	0,9 je AsP	0,9 je AsP	Einfaches Elixier	mind. 10	mind. 5
Gehobene Magie	1,2 je AsP	1,2 je AsP	Starkes Elixier	50	25
Komplexe Magie	1,5 je AsP	1,5 je AsP	Komplexes Elixier	100	50
Elementarwesen*	30◦100	30◦100	Trankanalyse	mind. 10	mind. 5
☠ Dämonenwesen ¹	40◦250	40◦250	Alchimist. Zutaten	S.Taler	Argental
Magische Analyse	mind. 12	mind. 12	Alkohol (rein)	25	12
Bann-/Schutzkreis	0,4 je AsP	0,4 je AsP	Salbenfett	15	7
* auch Totenwesen, Stellare Wesen (Myranor) usw.			Vitriol (Schwefelsäure)	30	14
Lehrmeister	Dukaten	Aureal	Gifte/Drogen (1 Dosis)	Dukaten	Aureal
Zauber lernen	5 bis 350	5 bis 350	Angstgift	25	13
Zauber steigern	2 je AP	2 je AP	Halbgift	60	30
Arkane Artefakte ³	Dukaten	Aureal	Schlafgift	35	18
Einfache Artefakte	1 je AsP	1 je AsP	Stufe 1 bis 5	5 × Stufe	2,5 × Stufe
Komplexe Artefakte	1,6 je AsP	1,6 je AsP	☠ Stufe 6 bis 10	8 × Stufe	4 × Stufe
Technomantie	Dukaten	Aureal	☠ Stufe 11 bis 15	12 × Stufe	6 × Stufe
M Arkanes Fernrohr	150	150	☠ Stufe 16 bis 20	15 × Stufe	7,5 × Stufe
M Arkane Lupe	75	75	+ Sonderaufwand	Dukaten	Aureal
M ☠ Heuschrecke ²	—	15000	↳ pAsP-Opfer	50 je pAsP	25 je pAsP
M ☠ Schmetterling ²	—	15000	► Permantent geopferte AsP (Rückkauf für je 50 AP).		

¹ Das ☠-Symbol gilt nicht immer. Der Preis gilt unabhängig davon, außer für extreme Wesen.

² Fluggeräte mit drei Sitzen. Wird eigentlich nur an das Militär und hohe Optimaten verlaufft.

³ Einmal-Artefakte: Preise oft 2-stellig. Mehrfach-/Dauerartefakte: Preise oft 3- bis 4-stellig.

⁴ Einfach: z. B. Einfache Astralsicht, Heilzauber, Bannbaladin, Überzeugung der ..., Eigenschaft steigern, Angriffszauber (ein Ziel). Gehoben: z. B. einfache Gruppenmagie, Angriffszauber (Explosion), Magischer Schild, Pandaemonium, Flächenzauber, Verwandlung, Traumbesuch. Komplex: z. B. Nekropathia, Teleportation, Limbus, Chimären, einfache „echte“ Zeitmagie.

Preislisten für Anfänger

7.) Tiere & Trophäen

Hier könnt ihr Preise für das nächste Reitpferd oder auch den Wert eines Nutztiers ausmachen. Des Weiteren gibt es eine kleine Liste mit einigen Haltungskosten. Stallplatzkosten können in Kapitel 5 ausgemacht werden.

- Reit- & Lasttiere: Der linke Preis bezieht sich auf ein ausgewachsenes aber unerfahrenes Tier (Reiten-Proben erschwert, niedrigere Loyalität usw.), der rechte auf ein erfahrenes Tier.
- Schlacht & Milchvieh Alle Preise gelten auch hier für ausgewachsene Tiere. Bei „Milchvieh“ sollte das Tier dazu natürlich auch noch leben.
- Felle & Häute: Die Preise beziehen sich immer auf das Fell oder die Haut eines ganzen Tieres, und zwar inklusive der ersten Vorverarbeitung (Reinigung, Gerbung usw.).

	Reit- & Lasttiere	Preis			Schlacht- & Milchvieh	Preis	
		Dukaten	Aureal			Dukaten	Aureal
M	Blutbüffelbulle	—	75◦150	M	Blutbüffelkuh	—	35
A	Dromedar	50◦100	—		Ente	0,4	1
M	Einhorn (Monocorn)	—	80◦160		Gans	5	3
A	Elefant	250◦500	—		Huhn	0,2	0,5
	Esel	30◦50	40◦80		Kaninchen	0,2	0,5
M	Jharranoth ¹	—	225◦450	M	Miragh (Monocorn) ³	—	2
M	Hurda	—	60◦120		Rind	30	18
	Reitpferd	50◦100	60◦180		Schaf	8	6
M	Reitzebra	—	100◦200		Schwein	6	10
M	Skarabäus ²	—	60◦120	M	Strauß	20	12
	Strauß	20◦40	12◦24	M	Vark (Mehrzahl: Varken) ⁴	—	15
	Zugochse	40◦80	20◦40		Ziege	4	5
	Tierbedarf	S.Taler	Argental		Felle & Häute	Dukaten	Aureal
	Hufeisen (& Beschlag)	1,6	0,8		Drachenhaut	mind. 100	mind. 50
	Kraftfutter (1 Tag)	0,3	0,6		Pelz (normal, Hase)	1	0,5
	Sattel & Zaumzeug	90	45		Pelz (teuer, Bär/Luchs)	10 – 20	5 – 10
	Striegelzeug	2	1		Pelz (luxus, Hermelin)	30 – 40	15 – 20
					Leder (z. B. Rind)	10 – 15	5 – 8
					Wolle/Fell (Schaf, Vark)	0,5	0,3

¹ Große aber weitgehend friedliche Pflanzen fressende Echse in der Gestalt eines Triceratops.

² Ein ca. 3 Meter hohes, friedliche Rieseninsekt, das in der Nakramar-Wüste beheimatet ist. Gehorcht nur denen, die eine mentale Brücke zu ihm aufbauen können (z. B. Tierempathen).

³ Hat in etwa die Größe eines großen Hasen und ist ebenso in der Lage Haken zu schlagen.

⁴ Eine Art großes Zottelhaarwildschwein. Fleisch, Wolle und Milch können genutzt werden.

Über Rationen: Der Fleischgehalt eines Tieres wird oftmals in „Rationen“ (grober Tagesbedarf an Nahrung / etwa 1,5 kg) angegeben. Folgende Mengen könnt ihr annehmen: Huhn (1), Kaninchen (2), Schaf (30), Ziege (50), Vark (60), Schwein (120), Kuh (350), Blutbüffel (450).

Hinweis: Tiere zu schlachten bedarf des Talents „Kochen“ (baldiger Verzehr) oder „Fleischer“. Das sachgemäße Fell-Abziehen bedarf hingegen in der Regel des Talents „Gerber/Kürschner“.

Preislisten für Anfänger

8.) Schmuck & Schätze

Wenn eine Heldengruppe mal einen Schatz findet, ist es natürlich auch interessant zu wissen, was sie dafür erwarten können. Diese Listen sollen hier weiterhelfen.

- Edelsteine: 5 Karat entsprechen einem Gramm. Der linke Preis bezieht sich, so nicht anderes anzunehmen, auf ungeschliffene Steine, der rechte Preis auf geschliffene.
- Rohstoffe: Die Preise gelten je Kilogramm bei guter Reinheit, ohne gleich hochrein zu sein.
- Magische Metalle: Die Preise gelten je Kilogramm bei verhältnismäßig hoher Reinheit. Der Verkauf bedarf einer dazu passenden Käuferschaft.

	Edelsteine (je 5 Karat)	Preis		Schmuck	Preis	
		S.Taler	Argental		S.Taler	Argental
	Amethyst	2,5◦5	2,8◦5,6	Armreif (Gold)	150	60
	Bernstein	9◦18	0,2◦0,4	Armreif (Silber)	60	25
	Diamant	30◦60	10◦20	Halskette (Gold)	20	8
	Granat	1,5◦3	4,5◦9	Halskette (Silber)	5	2
	Jade	2◦4	0,2◦0,4	Krone (Gold & Juwelen)	500	220
	Malachit	2,5◦5	2,8◦5,6	Ohrring (Gold)	10	2
	Opal	7,5◦15	3,2◦6,4	Ohrring (Silber)	3	1,2
	Perle ⁵ (weiß◦schwarz)	7◦70	2◦20	Statuette (250 g Gold)	120	50
	Rubin	27,5◦55	9,5◦19	Statuette (250 g Silber)	60	25
	Saphir	25◦50	9◦18	Magische Metalle ²	Dukaten	Aureal
	Smaragd	22,5◦45	9,5◦19	Arkanium (Marboblei)	1500	300
	Rohstoffe	Dukaten	Aureal	Ø Endurium	(10000)	500
E	Edelholz	0,15	0,08	Ø Eternium (Göttergold)	(∞)	(∞)
	Elfenbein	20	10	Mindorium ³	400	60
	Gold	40	15	Ø Titanium	(200000)	6000
	Illuminium (Leuchtgold)	60	35	Erbeutete Schiffe	Dukaten	Aureal
	Marmor	0,05	0,03	1-Mast-Schiff	15000	3000
	Meteoreisen ¹	40	22	3-Mast-Schiff	30000	20000
	Mondsilber (Platin)	65	20	Großes Frachtschiff	50000	40000
	Silber	20	8	M Schraubengaleere	—	80000
	Schneesilber ⁴	40	25			

¹ Magnetisches Metall und Vorstufe des Enduriums. Die „Schwarzen Augen“ (selbige natürlich unabsehbar teuer bzw. unverkäuflich) bestehen daraus.

² Waffen mit genügend hohem Anteil aus einem dieser Materialien gelten automatisch als magische Waffen. Sie bedürfen aber auch arkaner Schmiedekunst.

³ Die meisten Totenwesen (sprich Geister, keine Untoten) sind „verwundbar“ gegen dieses Metall, womit die Schadensstufe in Folge dessen auf „verletzend“ ansteigt.

⁴ In Aventurien als Zwergensilber bekannt und dort auch nur von den Zwergen abgebaut.

⁵ Die Preise sind Stückpreise. Eine gängige Perlenkette hat meist so um die 35 Perlen.

Preislisten für Anfänger

9.) Lebensstile

Lebensstile ermöglichen euch auf die Schnelle die durchschnittlichen Kosten für den Lebensunterhalt einer Person einer ganz gewissen Sozialschicht zu bestimmen, ohne groß rechnen zu müssen. Dies betrifft natürlich insbesondere auf Personen zu, die nicht ständig unterwegs sind und daher auch den ganz alltäglichen gesellschaftlichen Beschäftigungen nachgehen können. Mietpreise, Ernährung, Steuern, Mieten und andere Dinge sind dabei ebenfalls mit enthalten.

Hinweis: Alle aventurischen Preise verstehen sich je Monat, alle myranischen je Oktal.

Lebensstil	Sozial-status	Typischer Wohnstil	Kosten	
			Dukaten	Aureal
Elend	1 – 3	Hütte/Zimmer (schlicht – mies)	1	3
Passabel	4 – 6	Kleine Wohnung (schlicht – gut)	5	15
Solide	7 – 9	Gr. Wohnung (gut), ggf. ein Diener	15	70
Opulent	10 – 13	Eigenes Haus, oft mehrere Diener	50	250
Dekadent	mind. 14	Villa oder Palast, Diener, Garde	mind. 150	mind. 1000

Hinweis: Wie zu erkennen ist, sind die durchschnittlichen Lebenserhaltungskosten in Myranor, vor allem in den oberen Einkommensschichten, deutlich höher. Neben Steuern ist es vor allem die dekadente Lebensweise der Optimaten, welche diese hohen Kosten verursacht.

Lebensstil von Helden:

Allgemein kann man davon ausgehen, dass Helden von den Kosten der oben bestehenden Lebensstilen nur bedingt betroffen sind. So die Spielgruppe nichts anderes regelt, haben Hel-den kein eigenes zuhause, womit sie auch keine finanziellen Fixkosten haben. Die Ausnahme bildet hier ggf. das Zuhause der Eltern oder anderer Verwandten, bei denen man kostenlos unterkommen könnte. Priester wiederum erhalten zudem häufig eine zeitweilige Unterbringung in einem ihrer Tempel, während die Optimaten Myranors in ihrem Heimatort im Bedarfsfall einen Wohnort seitens der Cammer ihres Hauses gestellt bekommen und oftmals auch eine ähnliche Behandlung durch ihr Haus auch außerhalb ihrer Heimat erfahren (ein obdachloser Optimat wäre immerhin peinlich). Natürlich kann man davon ausgehen, dass sich so mancher Helden mit hohem Stand dazu verpflichtet fühlt, auch auf Reisen möglichst diesem entsprechend zu leben – was zu höheren Unkosten führen kann.

Der regeltechnische Vorteil „Anaphage“:

Wer den mit „Wege nach Myranor“ eingeführten Vorteil Anaphage I, II oder III besitzt, besitzt eine zusätzliche Geldquelle (z. B. eine Leibrente) in der Höhe, die nötig wäre, um damit seinen standesgerechten Lebensstil auszuleben. Je nach Stufe hat man auf diese Geldquelle innerhalb einer Provinz, eines ganzen Horasiats/Reiches oder gar praktisch kontinentalweit Zugriff.

Preislisten für Anfänger

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können.

Quellen:

- ▶ Das Schwarze Auge: Basisregelwerk (ISBN: 978-3-89064-440-0)
- ▶ Myranor – Das Güldenland (ISBN: 978-3890642942)
- ▶ Wege nach Myranor (ISBN: 978-3-942012-36-2)
- ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9) ▶ Hallen arkaner Macht (ISBN 978-3868890334)
- ▶ Aventurisches Arsenal (ISBN: 978-3-940424-55-6) ▶ Myranisches Arsenal (ISBN 978-3940424044)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▶ Zoo Botanica Aventurica (ISBN 978-3-940424-19-8)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Einige aventurische Preislisten aus dem Internet, alle ohne Autorenkennzeichnung.
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>
- ▶ Auf nach Thorwal! – Thorwal-Fanseite: <http://www.thorwal.de>
- ▶ Garetien, Greifenfurt und Perricum – Mittelreich-Fanwiki: <http://www.garetien.de>
- ▶ Liebliches-Feld.net – Horasreich-Fanwiki: <http://liebliches-feld.net>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der – öh – nur 8 ...? Auch egal! Sei deine Seele dennoch nun endgültig und auf ewig DSA und damit Aventurien und Myranor verfallen. :]

Version vom 21. September 2013