

FÄHRNISSE DES ALLTAGS (Allgemeine Proben auf Eigenschaften, Fertigkeiten)

Schwierigkeit	Wert
Routine	6
Sehr leicht	9
Leicht	12
Mittelschwer	17
Schwer	22
Sehr schwer	26
Außerst schw.	30
Meisterlich	34
Absurd	37

Qualitätsproben	
Ergebnis	Qualität
-16	Fehlerhaft
17-29	Normal (+MG)*
30-39	105% (+1+MG)*
40+	Legendär

*Meistergrad verbessert Qualität

Glückserfolg
Würfel zeigt 20: Erneutes Würfeln mit W20 → bei Ergebnis 16+ steigt Wert um 1.

Patzer
Würfel zeigt 1: Perversion bzw. Umkehr der Wirkung; evtl. Patzertabelle benutzen

Lebensgefährliche Situationen
- Spieler kann sich Probe um bis zu 10 Punkte erleichtern; pro Punkt Verlust von 2W3 LeP.
- LeP sinken maximal auf 1 Punkt.
- Würden LeP unter 1 sinken, so gilt Unterschreitung als permanent LeP-Verlust.

Bewusstlosigkeit
Bewusstlosigkeit bei LeP < 10% des Maximalwertes; bei energischer Willensprobe (30+) wahrt Charakter Bewusstsein

RUF EINES CHARAKTERS

Ehre				Respekt			
18-20	angebetet	-5+	geduldet	18-20	bewundert	-6+	unbeachtet
15+	verehrt	-8+	unbeliebt	15+	respektiert	-10+	belächelt
12+	geliebt	-11+	gemieden	11+	achtunggebietend	-14+	verspottet
9+	geschätzt	-14+	abgelehnt	7+	anerkannt	-17+	ignoriert
6+	beliebt	-17+	verhasst	3+	beachtet	-20+	missachtet
3+	wohlgeleitet	-20+	verabscheut	-2+	ambivalent behandelt		
-2+	ambivalent behandelt						



- Betrag des Ehrewertes nie mehr als 3 Punkte über dem Respektwert
- Ruf bezieht sich stets auf Heimatvolk
- Für feindlich gesonnene Gruppen gelten Ehrewerte mit umgekehrten Vorzeichen
- Bei befreundeten Gruppen Rufwerte um 2 Punkte zum Nullwert nivelliert

auch: moralisches Handeln, kunstvolles Arbeiten, Beliebtheit

WAFFENGANG

Unterteilung der Kämpfe in Kampfrunden; pro Kampfrunde stehen jedem Charakter Aktionspunkte (ohne Magie maximal 8) für Handlungen zur Verfügung. Ein gewöhnliches Kampfmanöver (Angriff, Parade, Waffe wechseln etc.) verbraucht normalerweise 3 AP.


NAHKAMPFANGRIFF

1. AP für Angriff einsetzen Höhe der erforderlichen AP abhängig von Waffe und evtl. Rüstung, Gepäck, Spezialfertigkeit	2. KGE-Probe 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): TP*3+krit. Verletzung + Lernchance +KGE-Wert 1 (Patzer): Angriff gescheitert → BW, Patzertabelle	4. TP ermitteln bei AT>PA:  Waffen-TP+KR-Bonus
--	--	---	---

40+	tödlich!; Respektwert+1
30-39	energisch; TP*2+ernste Verl.
17-29	normal
6-16	schwach
2-5	Angriff gescheitert

Spezialfertigkeiten
Glücksritter: Patzergefahr verringert; 2. W20: 1-5
Kampf in Rüstung: KGE- u. AP-Abzüge -1
K. in Kriegsrüstung: KGE- u. AP-Abzüge -3
Kampfrausch: TP u. KGE +10; pro AT: -1 LeP
Kriegsschrei: Freunde +1 auf KGE
Rettung: 50%-Rettung und 75% (6-20) tödl. V. = krit. V.
Schnelle Reflexe: 2 PA-Versuche, einer gilt
Widerstand: Immun gegen ernste Verl.
Wucht: TP-Bonus f. Nahkampf von 1W6
Zähigkeit: +1 Lebenssegment
Niederschlagen: ab 30+ Gegner bewusstlos
Rundumschlag: ab 30+; Ansage erforderlich
Waffe werfen: normale TP (+Bonus) auf kurze Distanz
Hinterhältiger Angriff: TP*3 + krit. V.; 5 AP, unparierbar; AT aus Versteck; in Verb. m. hoher Präzision tödlich;
Zweitschlag: mit Messer, 1 AP; Gegner-PA-KGE/2
Blitzangriff: AP-1
Gewaltige AT: TP*3,+1 AP
Konter: wenn PA>AT, dann PA = erfolgreiche AT
List: Gegner patzt bei 1-5
Präzision: krit. V. bei 30+
Hohe Präzision: tödliche V. bei 30+// Fern-TP+20
Waffenschild: alle Angriffe -36 werden pariert, keine AT
Gewitterschütze: eine Distanz Einheit weiter sehen
Schnelles Nachl.: AP-1

NAHKAMPFPARADE



1. AP für Parade einsetzen Höhe der erforderlichen AP evtl. abhängig von Rüstung, Gepäck, Spezialfertigkeit	2. KGE-Probe 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): Lernchance und ... siehe rechts +KGE-Wert 1 (Patzer): Parade gescheitert → TP + Patzertabelle	Entwaffnen des Angreifers (Waffe für FS KR außer Reichweite) oder TP (ohne KR-Bonus) für Angreifer PA≥AT bei schwacher AT: Respekt +1 / -1 (Angreifer) oder s.o. PA≥30 PA≥AT Angriff abgewehrt PA<AT Angriff glückt → TP
---	--	--	--

Nahkampf mit mehreren Gegnern: Jeder Angreifer addiert sich Bonus auf KGE in Höhe der Angreiferzahl; Verteidiger führt nur eine PA-Probe durch; Alle Angriffe, deren Ergebnis kleiner oder gleich der Parade ist, werden pariert.
Beidhändiger Kampf: Der Kämpfer kann zwei Aktionen ausführen: 2 Angriffe oder 1 Angriff und 1 Parade; Spieler würfelt in jedem Fall zweimal; wenn Gegner kein Beidhandkämpfer, dann nur eine Aktion möglich, mit dieser kann er jedoch beide Angriffe parieren.

FERNKAMPFANGRIFF


Vor Angriff erforderlichen Mindestwert ermitteln (abhängig von Zielgröße und Entfernung)
 Entfernung: **nah** (Nahkampferntfernung), **mittel** (2 KR entfernt, ca. 30 m), **weit** (3-10 KR, 30-150 m), **sehr weit** (mehr als 150 m)
Achtung: Sicht- / Reichweite (durch Wetter oder SV) beachten; Angriffe darüber hinaus gelingen nur mit 5%-Chance (20).

Zielgröße	winzig	klein	mittel	groß	riesig
Beispiel	Münze	Hase, Hund	Mensch, Zwerg	Troll, Pferd	Drache
Mindestwerte (nah - sehr weit)	22-26-30-34	17-22-26-30	12-17-22-26	9-12-17-22	6-9-12-17

1. AP für Angriff einsetzen Höhe der erforderlichen AP evtl. abhängig von Spezialfertigkeit	2. KGE-Probe 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): TP*3+krit. Verletzung + Lernchance +KGE-Wert 1 (Patzer): Angriff gescheitert → Patzertabelle, Fernk.	4. TP ermitteln wenn Ziel getroffen:  Waffen-TP
---	--	---	--

40+	tödlich!; Respektwert+1
30-39	energisch; TP*2+ernste Verl.
Mw+	Schuss würde treffen
6-Mw	Schuss in Zielrichtung
2-5	unkontrollierter Schuss

FERNKAMPFPARADE (möglich ab Angriffsergebnis von Mw+; bei Schuss in Zielrichtung: Treffer bei Ausweichenpatzer)

1. AP für Parade einsetzen Höhe der erforderlichen AP evtl. abhängig von Rüstung, Gepäck,	2. Ausw.-Probe* 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): Ausweichen + Lernchance +Ausweichen-Wert 1 (Patzer): getroffen → TP + Patzertabelle	PA≥AT Ausweichen PA<AT getroffen → TP
---	---	--	--

*wenn Ziel überrascht wurde oder Schuss ignoriert, kann es nur durch Glückserfolg ausweichen; bei *naher* Entfernung Ausweichenwert halbiert; bei *sehr naher* Entfernung darf das Ziel nur würfeln ohne den Ausweichenwert zu addieren.

ZAUBEREI

1. AP für Zauber einsetzen Die Konzentration des Zaubers darf nicht unterbrochen werden	2. ZGE-Probe 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): Wirkung*3 + Lernchance (wahlweise ZGE oder ZM) + Halbierung der ZKP-Kosten +ZGE-Wert 1 (Patzer): Wirkungsumkehr (ZaG 5: Verpuffung); Kostet ZKP + LeP <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>30+</td><td>energisch; Wirkung*2</td></tr> <tr><td>6-29</td><td>Zauber würde glücken</td></tr> <tr><td>2-5</td><td>Zauber gescheitert</td></tr> </table>	30+	energisch; Wirkung*2	6-29	Zauber würde glücken	2-5	Zauber gescheitert	4. Wirkung ermitteln evtl. Vergleich mit Gegenzauber oder RW des Ziels
30+	energisch; Wirkung*2								
6-29	Zauber würde glücken								
2-5	Zauber gescheitert								

Spezialfertigkeiten
Erhaltung: phys. Schutz b. Ohnmacht; 1 ZKP pro Min.
Erholung: ZKP-Regeneration+W20; bei 20 komplett
Geistesgegenwart: +1 AP
Glückspilz: Patzergefahr verringert; 2. W20: 1-5
Konzentration: 2 ZGE-Würfe, einer gilt
Spannung: pro AP +1W20 auf ZGE-Probe
Zaubereffizienz: ZKP-Kosten - ZaG
Zauberrausch: ZGE+10, ZKP*2; pro Zauber -1LeP
Doppler: Zauber + Kosten*2
Explosion: LeP+ZKP-1 als TP für ZaG*ZM m ²
Fokus: TP*3; +2 AP, ZKP*2
Geistesblitz: AP-1
Intuition: zus. AP-1
Macht: TP+ZM
Hohe Macht: TP + ZM; ZGE + ZM
Puls: pro AP-Spanne wiederh. sich Zauber; 1/2 Kosten
Permanenz: bei 30+
Reserve: alle ZKP + bel. LeP zu ZGE und Wirkung
Schild: Schildzauber intuitiv auslösbar

Wirkungsdauer eines Zauberrituals						Zaubertrefferpunkte				
ZaG	1	2	3	4	5	ZM	1-10	11-16	17-21	22+
Dauer	KR	Minuten	Stunden	Tage	Wochen	TP*	1W6	2W6	3W6	4W6
Kosten	normal	+1	+2	+3	+4	* Zauber-TP jeweils + ZaG // pro zus. W6: ZKP Kosten + 1				

ZAUBERGEFECHT

1. AP für Angriff einsetzen 4 AP; kann durch Spezialfertigkeit beeinflusst werden	2. ZGE-Probe 	3. Ergebnis ermitteln (a: Patzer/Glückserfolg; b: Gesamtergebnis) 20 (Glückserfolg): TP*3 + Lernchance (ZGE oder ZM) +Angriffs-ZGE-Wert 1 (Patzer): TP durch Gegner*2 (bei gleichzeitiger 20: TP*6) <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>30+</td><td>TP*2</td></tr> <tr><td>6-29</td><td>mögl. Erfolg</td></tr> <tr><td>2-5</td><td>Fehlschlag</td></tr> </table>	30+	TP*2	6-29	mögl. Erfolg	2-5	Fehlschlag	4. Wirkung ermitteln Der überlegene Zauberer fügt dem Gegner Zauber-TP zu, die nach Wahl des Opfers von ZKP oder LeP abgezogen werden.
30+	TP*2								
6-29	mögl. Erfolg								
2-5	Fehlschlag								

Ende eines Zaubergefechts:
1. Beide Seiten beenden das Gefecht; Situation ungeklärt 2. Eine Seite zieht sich zurück; Überlegenheit des Gegners wird anerkannt; evtl. Respekt-1 (Verlierer) und +1 (Sieger) 3. ZKP eines Charakters auf 0: Sieger kann gebieten und gewinnt permanent 1 ZKP; Verlierer verliert permanent 1 ZKP 4. Ein Charakter verliert alle LeP: Sieger gewinnt permanent einen ZKP.

Zaubergefecht zwischen Gruppen:
Zur Herstellung der magischen Verbindung ist Zeitspanne von 1 AP pro Gruppenmitglied erforderlich. Jedes Gruppenmitglied würfelt ZGE-Probe; gewertet wird nur das beste Wurfresultat, das zum besten ZGE-Wert der Gruppe addiert wird. Erleidet die Gruppe SP, so werden diese gleichmäßig verteilt, ist dies nicht möglich, so erleiden die schwächeren Gruppenmitglieder größeren Schaden.

KRANKHEITEN UND VERLETZUNGEN

Krankheiten, Vergiftungen	Stürze	Ernste und Kritische Verletzungen
Bei Kontakt mit entsprechendem Erreger: AT-Wurf vergleichen mit Resistenzwertwurf	Schwere des Sturzes: 1W20+5*(Fallhöhe in m) Abrollenprobe des Charakters gegen o.g. Sturzprobe: Ist Sturzprobe größer als Abrollenprobe erleidet Charakter SP in Höhe der Differenz. Bei SP 30+: Ernste V.; bei SP 50+: Kritische V.	Ernste V. (1 Lebenssegment) oder Kritische V. (2 Segmente) verhindern Regeneration, wenn unversorgt (1. Hilfe) und verursachen Gefahr der Wundfieberkrankung: AT-Wurf von 1W20 +5 (pro verlorenem Lebenssegment) +1 (pro Tag)

REGENERATION UND HEILUNG

Regeneration	Erste Hilfe	Heilkunde
Pro 8 Stunden Ruhe: LeP: +Selbsteilungswert (abh. von Summe KS+AU: -5: 0/ 6-24: 1W3/ 25-29: 1W6/ 30-34: 1W6+3/ 35-39: 1W6+5/ 40+: 2W6+5) ZKP: 2W6+ZM Keine Regeneration bei Verlust von Lebenssegmenten!	Versorgung Ernster (17) / Kritischer (22) Verletzungen: Liegt Erste-Hilfe-Probe über Mindestwert, kann Regeneration beginnen, Infektionsgefahr gebannt; bei Ergebnis 30+ Zufuhr von Ergebnis - 29 LeP. Ergebnis unter 6 schwächt den Verletzten, bei Patzer geschieht die unbemerkt. Erfolgreiche Wundversorgung nur einmal möglich; keine weiteren positiven Effekte durch zusätzliche Versorgung möglich. Reanimation: Proben-Mindestwert und permanenter LeP-Verlust pro Heilversuch abh. von Zeitspanne des Todes: -30 Sek.: 22; 1LeP // 30 Sek.-2 Min.: 26; 2 LeP // 2-7 Min.: 30; 3 LeP 7-15 Min.: 34; 4 LeP // 15-30 Min.: 37; 5 LeP	Diagnose erfordert Heilkundeprobe 17+. Heilung: Mindestergebnis mod. durch Schwere der Krankheit, Stadium, etc. Ohne Hilfsmittel: Probe ≥ Mindestwert: Normaler Heilprozeß eingeleitet Mit Hilfsmittel: evtl. beschleunigte Heilung, Rückführung von LeP. Scheitern der Probe: evtl. Verschlimmern des Gebrechens, Infektionsgefahr; weitere Proben dann um je 1 Punkt erschwert

KRÄUTERSUCHE

1. Gebietsqualität	2. Kräuterauswahl	3. Dosierung	3. Bestimmung	5. Haltbarkeit
Meisterentscheid od. 1W20: Ödland, Tümpel, Vulkan (-5); Unter Tage, Wüste (-3); Berg (-1); Dschungel (-); Salzwasserküste (+1); Wald (+2); Gras, Heide, Flussufer (+3); Elbenwiese (+7), Orkland (-7)	W60- oder W30-Würfe auf Vorkommentabelle (Jahreszeiten)	Meisterentscheid (ggf. Qualitätswurf beachten)	Pflanzenkundeprobe	2W3+2Tage od. getrocknet: 1 Jahr+ (W3 Viertel Wirkung)

GEGENSTÄNDE UND ARTEFAKTE

1. Wirkung festlegen		3. Qualität	4. Zauber / Funktion einbetten
a) Eigenschaft	Patzer	Umkehr / Perversion	ZGE-Probe auf Zauber o. Ä. Kosten: ZKP*2
b) Zauber (ab 1. MG)	-5	keine Wirkung	bei 30+: bis zu MG Zauber einlagerbar
c) Bewusstsein (ab 4. MG)	6-11	1/2 Wirkung; teilw. Fehlfunktionen	
Auf Eignung des Gegenstands achten!	12-16	funktioniert nur mit 50%-Chance	
	17-29	wie gewünscht	
Zauberstäbe ab 5. MG möglich; besitzen in jedem Fall eine Gesinnung	30-39	doppelte Wirkung	Kraftwert (Artefaktprobe+MG) bestimmt tägl. Ladungen und RW bei Zerstörungsversuch o. Ä.
	40+	hohes Artefakt (Wirkung*3)	
	Glücksprobe	bis 4. MG: hohes Artefakt (Zusatzwirkung, Bewusstsein o. Ä.) 5. MG: legendäres Artefakt (Zusatzwirkung, hohes Bewusstsein..)	

WAFFENPFLEGE

	Auswirkung
Patzer	TP permanent -1W3
2-5	TP-1
6-16	keine Auswirkung
17-29	nicht permanente TP-Einbußen geheilt; BW -1 (nicht unter Grundbruchwahrscheinlichkeit)
30+	nicht permanente TP-Einbußen geheilt; BW reduziert auf Grund-BW
40+ od. Glückspr.	alle TP-Einbußen geheilt, BW reduziert auf Grund-BW

KAMPFPATZER UND BRUCHWAHRSCHEINLICHKEIT

	Nahkampfpatzer	Fernkampfpatzer
1	Waffe für W6 KR außer Reichweite	Unbeteiligtes Objekt getroffen
2	Waffe trifft Objekt und ist für W6 KR verloren	Unbeteiligte Person getroffen
3	Eigentreffer; TP ermitteln	Finger verletzt; FF + Fk-KGE -2 (4h)
4	Gefährte getroffen	An Waffe verletzt (1W6 SP)
5	Sturz, W6 SP, Verlust von W6 AP	Finger schwer verl.; FF + Fk-KGE -5 (8 h)
6	Sturz, W10 SP, Verlust von 10 AP,	Waffe entglitten (Eigentreffer / Sehnenriss)
7	Sturz, W20 SP, -10 AP, Waffe f. W6 KR verl.	Unbeteiligte Pers. energisch getr.; TP*2
8	Gefährte energisch getroffen; TP*2	Gefährte getroffen
9	In Gegnerwaffe gestürzt; TP*2	Gefährte energisch getroffen; TP*2
10	In Gegnerwaffe gestürzt; TP*3	Gefährte hart getroffen; TP*3
	BW-Wurf bei jedem Nahkampfpatzer durchzuführen // Bsp: bei BW 4-2: Wurf mit 2W6: Ergebnis ≤ 4: Waffe bricht; Ergebnis > 4: erste BW-Ziffer +1	

MANÖVERPATZER

	Auswirkung
1	Objekt beschädigt, Kleidung zerrissen o. Ä.
2	Quetschung, Verspannung; mot. Handlungen -1W3
3	Verstauchung; mot. Handlungen -2W6
4	Abschürfungen, Schlagschaden,... 2W6 TP
5	3W6 TP durch Schlag,... 1W6 KR benommen
6	3W6 TP, 1 ernste Verl., 2W6 Min benommen
7	Unbeteiligte Person / Objekt schwer beschädigt
8	Mehrere Personen / Objekte schwer beschädigt
9	Hexenschuss; mot. Handlungen -(2W6+6)
10	Sich selbst + Gefährten schwer verletzt: 4W6 TP und 1 ernste Verletzung
11	4 W6 TP, 1 krit. Verl. und 2W6 Min. bewusstlos
12	Bruch; motorische Handlungen -3W6; 1 ernste V.

WAFFEN

Nahkampfwaffe	AP	BW	KGE-Mod.	TP	KR-B.	Vor.	Preis in S
Kampfaxt	4 (3)	2-2	-	3W6+1	opt.		200
Streitaxt	4 (3)	2-2	-	3W6+3	opt.		250
Zwergenaxt	4 (3)	3-3	-	3W6+2	opt.		400
Zwergestreitaxt	4 (3)	3-3	-	3W6+4	opt.	KR 19	500
Axt, kurzschäftig	4 (3)	2-2	-	2W6+5	opt.		120
Orkaxt	4 (3)	1-1	-1	2W6+5	opt.		100
Keule	4	1-1	-	2W6	KR		10
Kriegshammer	4 (3)	2-2	-	2W6+3	opt.		100
Jagdmesser	2	2-2	-	2W6+1			60
Kurzschwert	3	2-2	-	2W6+5			150
Elbenjagdmesser	2	3-3	+1	2W6+3			180
Elbenmesser	2	3-3	+1	2W6+5			200
Orkdolch	2	1-1	-1	2W6+1			50
Elbenschwert	3	3-3	+1	3W6+4			900
Elbenbeidhandschwert	2	3-3	+1	3W6+6		SL 19	1500
Orkrummschwert	4	4-2	-1	3W6+1	KR		250
Beidhänderschwert	3	2-2	-	3W6+5		KR 19	700
Schwert	3	2-2	-	3W6+3			500
Orkschwert (Moria)	3	4-2	-1	2W6+5			110
Orkberserkerschwert	4	4-2	-1	3W6+4	KR	KR 19	200
Elbenspeer	3	2-2	+1	3W6+5			180
Speer	3	3-2	-	3W6+3			90
Zwergenspeer	3	2-2	-	3W6+4			165
Orkspeer	3	1-1	-1	2W6+5			40
Orkhellebarde	3	4-2	-1	3W6+1			65
waffenlos (Faust)	2			1W6			-
Metallhandschuh	2			1W6+3			80

Fernkampfwaffe	Reichweite	TP	Preis in S
Wurfaxt	10 m	3W6+4*FS	165
Speer	20 m	3W6+6*FS	90
Kurzbogen	150 m	abh. von Pfeil, Bolzen	75
Langbogen	300 m		115
Elbenkurzbogen	250 m		150
Elbenlangbogen	400 m		250
Orkbogen	100 m		50
Armbrust, leicht	200 m		80
Armbrust, schwer	300 m		120
Schleuder	50 m	2W6+2*FS	20
Belagerungsturm	250 m	variabel	?

Munition	Reichweite	TP	Preis
Armbrustbolzen	300 m	3W6+6*FS	20 G
Rohan-Pfeil (kurz)	130 m	3W6+5*FS	10 G
Gondor-Pfeil (lang)	200 m	3W6+6*FS	20 G
Númenór-Pfeil (lang)	300 m	3W6+8*FS	30 G
Elbenpfeil (kurz)	250 m	3W6+7*FS	25 G
Elbenpfeil (lang)	350 m	3W6+10*FS	40 G
Lórien-Pfeil	400 m	3W6+12*FS	50 G
Gew. Orkpfeil	50 m	2W6+FS	5 G
Mordor-Orkpfeil	100 m	3W6+10*FS	25 G

Höherwertige Waren / Dienstleistungen			
+1	Preis*3	+4	Preis*15
+2	Preis*6	+5	Preis*25
+3	Preis*10	+6	Preis*50

RÜSTUNGEN UND DIENSTLEISTUNGEN

Rüstung	RS	KGE-Mod.	AP-Mod.	Preis in S
Kriegsrüstung der Elben	22	-1	+2	12000
Kriegsrüstung d. Hohen Menschen	20	-2	+4	6500
Kriegsrüstung Rohans	16	-2	+3	4500
Kriegsrüstung der Zwerge	24	-2	+3	12000
Metallrüstung	12	-1	+2	3600
Mithrilrüstung	34	-1	+1	
Rüstung der Uruk-hai	17	-2	+4	4000
Rüstung der Orks	14	-2	+4	3000
Leichte Orkrüstung	7	-1	+1	750
Verstärktes Leder	8	-1	+1	1500
2 Armschienen Leder	+1			70
2 Armschienen Stahl	+2			180
2 Beinschienen Leder	+1			80
2 Beinschienen Stahl	+3		+1	210
Helm, verst. Leder (Schutz vor ernsten Verl.; nicht vor krit. V.!)	+1	-1		700
Stahlhelm (schützt vor kritischen Verl.; Segmentverlust -1)	+2	-1		1200

Einkehr und Unterkunft	Preis
Ale, Schoppen	4 G
Apfelwein, Schoppen	4 G
Bier, Stein	7 G
Brantwein, Glas	3 S
Met, Stein	6 G
Wein, Glas	10 G
Wein, edel, Glas	3 S
Eintopf	5 G
Fischmahlzeit	2 S
Fleischmahlzeit	3 S
Grütze	3 G
Käseplatte	8 G
Pfannkuchen	15 G
Wurstplatte	15 G
Unterkunft, Schlafsaal	12 G
Unterkunft, Bett, Schlafsaal	30 G
Unterkunft, Doppelzimmer	15 S
Unterkunft, Einzelzimmer	9 S
Bad	5 S
Unterbringung Reittier, Tag	4 S

Dienstleister	Preis
Alchemist, Tag	25 S
Bergmann, Tag	4 S
Gardist, Tag	3 S
Handwerksgeselle, Tag	2 S
Handwerksmeister, Tag	10 S
Heiler, Behandlung	10 S
Hure, Stunde	10 G
Koch, Tag	3 S
Kommandant	10 S
Kurtisane, Stunde	10 S
Landarbeiter, Tag	2 S
Lehrmeister, Tag	10 S
Pferdeknecht, Tag	2 S
Sägewerker, Tag	3 S
Schankmagd, Tag	2 S
Schreiber / Verwalter, Tag	5 S

WAHRUNG

Gran: Bronze, Ø 2 cm
Sesterz: Silber, Ø 2,5 cm (=20 Gran)
Mine: Gold, Ø 2,5 cm (=100 S.)