

Handelswaren								
Gegenstand	Preis	Verbreitung	Gewicht	Rohstoffe	Zeit	Talent	Werkzeuge	Auswirkung
Pfeile, Eisen	12 K	5/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied, Bogner	Schmiede, Messer	+Pfeile-Würfel
Pfeile, Holz	6 K	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	Bogner	Messer	+Pfeile-Würfel, 2x Rüstung
Köcher	8 K	1	-	1/2 Leder	¼ Tag	Gerber	Messer	Traglast nicht erhöht
Wurfhaken	3 S	3/6	Normal	1 Eisen	¼ Tag	Schmied	Schmiede	Klettern +1
Seil 10 m	2 S	1	Normal	1 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Klettern +1
Talgkerze	6 K	1	Winzig	1/10 Tuch, 1/4 Talg	¼ Tag	-	Feuer	¼ Tag auf Armlänge Licht
Öllampe	5 K	1	Leicht	1 Stein	1 Tag	-	Feuer	¼ Tag in Nähe Licht, braucht Öl, nur innen
Laterne	2 S	5/6	Leicht	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	¼ Tag in Nähe Licht, braucht Öl
Fackeln	5 K	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	-	Messer Axt	+Fackel-Würfel, 15 Minuten in Nähe Licht
Seesack	8 K	1	-	1 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Traglast nicht erhöht
Rucksack	4 S	1	-	2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer, Nadel, Faden	Traglast nicht erhöht
Wasserschlauch	3 S	1	-	1 Leder	¼ Tag	Gerber	Nadel, Faden	für Wasser, Traglast nicht erhöht
Verbandszeug	6 K	1	Leicht	1/2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Heilen +1
Lampenöl	2 K	1	Leicht	1/4 Talg	¼ Tag	Gerber	Feuer	hält ¼ Tag
Tinte & Feder	2 S	3/6	Winzig	Feder, 1/10 Eisen	¼ Tag	Gerber	Messer, Feuer	Zauber aufschreiben
Pergament	6 K	3/6	Winzig	1/4 Leder	¼ Tag	Gerber	Messer	Zauber aufschreiben
Decke	7 K	1	Leicht	1/2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	+1 gegen Unterkühlung
Felldecke	3 S	1	Normal	2 Fell	¼ Tag	Gerber	Messer	+2 gegen Unterkühlung
Feuerstein & Stahl	2 K	1	Winzig	1/10 Eisen, 1/4 Stein	¼ Tag	-	-	+1 Lager aufschlagen
Dietriche	1 G	3/6	Winzig	1/4 Eisen	1 Tag	Schmied, Schlossknacker	Schmiede	+1 Fingerfertigkeit Schlösser
Eiserne Rationen	1 S	1	Normal	1 Fleisch, Fisch Gemüse	¼ Tag	Koch	Feuer	1 Nahrung, +Nahrung Würfel
Feldküche	4 S	3/6	Schwer	2 Eisen	1 Tag	Koch, Schmied	Schmiede	2W6 Nahrung pro ¼ Tag
Kessel	18 K	1	Normal	1 Eisen	1 Tag	Koch, Schmied	Schmiede	W6+2 Nahrung pro ¼ Tag
Metallkelch	7 K	3/6	Leicht	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Humpen	2 K	1	Leicht	1/2 Holz	¼ Tag	-	-	-

Metallteller	8 K	3/6	Leicht	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Essmesser	6 K	1	Winzig	1/4 Eisen	¼ Tag	Schmied	Schmiede	-
Metalllöffel	8 K	3/6	Winzig	1/4 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Tellereisen	5 S	1	Normal	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2 Jagen
Kleintierfalle	1 S	1	Leicht	1/2 Tuch oder Leder	¼ Tag	Jagdmeister	Messer	+1 Jagen
Fass	8 K	1	Schwer	2 Holz	1 Tag	-	Säge, Hammer	10 Wasser
Tonkrug	5 K	1	Leicht	1 Stein	1 Tag	-	Feuer	1 Wasser
kleines Zelt	2 S	1	Normal	1 Tuch oder Leder	¼ Tag	Schneider Gerber	Messer, Nadel, Faden	+2 Lager aufschlagen , für 2 Personen
großes Zelt	5 S	3/6	Schwer	2 Tuch oder Leder	1 Tag	Schneider Gerber	Messer, Nadel, Faden	+2 Lager aufschlagen , für 6 Personen
Angelhaken & Schnur	4 K	1	Leicht	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	¼ Tag	Schmied, Schneider	Hammer, Schmiede	+1 Fischen
Fischernetz	1 S	1	Normal	1 Tuch	1 Tag	Schneider	Messer	+1 Fischen
Lupe	3 G	1/6	Winzig	1/4 Eisen, 1/2 Glas	1 Wo.	Schmied, Baumeister	Schmiede	Zauberkomponente
Heiliges Symbol	1 S	3/6	Winzig	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Kreide	2 K	1	Winzig	1/4 Stein	¼ Tag	-	-	von Symbolisten nutzbar
Landkarte	4 S	3/6	Winzig	Pergament	1 Tag	Kundschafter	Tinte, Feder	Zauberkomponente
Fernrohr	3 G	1/6	Normal	1 Eisen, 1 Glas	2 Wo.	Schmied, Baumeister	Schmiede	+2 Auskundschaften weit
Kristallkugel	6 S	3/6	Leicht	1 Glas	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Stundenglas	12 S	1/6	Leicht	1 Stein	1 Wo.	Baumeister	Schmiede	Zauberkomponente
Waage	3 S	3/6	Normal	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Flöte	15 K	1	Leicht	1/2 Holz	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Horn	3 S	5/6	Normal	1 Holz Tierhorn	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Leier	5 S	3/6	Normal	1 Holz, 1/4 Tuch	1 Wo.	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Harfe	8 S	1/6	Schwer	2 Holz, 1/2 Tuch	2 Wo.	Weg des Liedes	Messer	+2 Darbietung
Trommel	18 K	5/6	Normal	1 Holz, 1/2 Leder	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Tödliches Gift	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Lähmendes Gift	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Schlafgift	3 S	2/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Traumgift	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis

Nahkampfwaffen								
Messer	1 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, stich
Dolch	2 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Leder	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, scharf, stich
Falchion	4 S	5/6	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1, 2, arm, scharf, stich
Kurzschwert	6 S	1	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 1, arm, scharf, stich, parade
Breitschwert	10 S	5/6	Normal	2 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, stich, parade
Langschwert	18 S	3/6	Schwer	3 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, stich, parade
Bidenhänder (2H)	4 G	1/6	Schwer	4 Eisen, 1 Leder	2 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 3, arm, scharf, stich, parade
Krummsäbel	8 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+1, 2, arm, scharf, stich, haken, parade
Handaxt	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Streitaxt	6 S	3/6	Schwer	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Zweihandaxt (2H)	18 S	2/6	Schwer	2 Eisen, 1 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Streitkolben	4 S	5/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, arm, stumpf
Morgenstern	8 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, stumpf
Kriegshammer	12 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, stumpf, haken
Kriegsflegel	16 S	3/6	Normal	2 Eisen, 1 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, stumpf
Holzkeule	1 S	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 1, arm, stumpf
Große Holzkeule	2 S	1	Schwer	2 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 2, arm, stumpf
Schwerer Kriegshammer	22 S	3/6	Schwer	3 Eisen, 2 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 3, arm, stumpf, haken
Kampfstab (2H)	1 S	1	Normal	2 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 1, arm, stumpf, haken
Speer	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, stich
Langspeer (2H)	4 S	5/6	Normal	1/2 Eisen, 2 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, nah, stich
Pike (2H)	12 S	3/6	Schwer	1/2 Eisen, 2 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, nah, stich
Hellebarde (2H)	3 G	1/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, nah, stich, scharf, haken
Dreizack (2H)	6 S	1/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, stich, haken
Fernkampfwaffen								
Wurfmesser	1 S	5/6	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, nah, stich
Wurfaxt	2 S	5/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, scharf
Wurfspeer	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, kurz, stich

Schleuder	1 S	1	Leicht	1/2 Leder	¼ Tag	Bogner	Messer	+1, 1, kurz, stumpf
Kurzbogen (2H)	6 S	1	Leicht	1 Holz, 1/4 Leder	1 Tag	Bogner	Messer	+2, 1, kurz, stich
Langbogen (2H)	12 S	3/6	Normal	2 Holz, 1/4 Leder	2 Tage	Bogner	Messer	+2, 1, weit, stich
Leichte Armbrust	24 S	3/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz, 1 Leder	1 Wo.	Schmied, Bogner	Schmiede	+1, 2, weit, stich, laden langsame Akt
Schwere Armbrust	4 G	1/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz, 1 Leder	2 Wo.	Schmied, Bogner	Schmiede	+1, 3, weit, stich, laden langsame Akt

Schilde & Rüstungen

Kleiner Schild	6 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz, 1 Leder	¼ Tag	Schmied, Gerber	Schmiede	+1
Großer Schild	15 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz, 2 Leder	1 Tag	Schmied, Gerber	Schmiede	+2
Lederrüstung	4 S	5/6	Leicht	2 Leder	1 Tag	Gerber	Messer, Nadel & Faden	+2
Verstärkte Lederrüstung	6 S	3/6	Normal	1/2 Eisen, 2 Leder	2 Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+3
Kettenrüstung	24 S	2/6	Schwer	3 Eisen	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+6, +3 gegen Pfeil & stich
Plattenrüstung	8 G	1/6	Schwer	6 Eisen	2 Wo.	Schmied	Schmiede	+8, bewegen -2
Verstärkter Lederhelm	3 S	3/6	Leicht	1/2 Eisen, 1 Leder	1 Tag	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+1, Krit*
Offener Helm	8 S	3/6	Leicht	1 Eisen, 1 Leder	2 Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+2, Krit*
Geschlossener Helm	18 S	2/6	Normal	2 Eisen	2 Tage	Schmied	Schmiede	+3, Krit*
Topfhelm	3 G	1/6	Normal	3 Eisen	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+4, kundschaften -2, Krit*

* wenn Krit. 65 Schnitt , 64 Stich oder 64-66 Stumpf → 2. Rüstungswurf Helm, bei Erfolg: 11-12 Stumpfer Schlag

Kleidung

Lumpen	5 K	1		1/2 Tuch (Wolle)	¼ Tag	-	-	-2 Manipulation
Einfache Kleidung	15 K	1		1 Tuch (Wolle)	1 Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Edle Kleidung	4 G	1/6		2 Tuch (Seide)	1 Wo.	Schneider	Nadel & Faden	+2 Manipulation
Pelzmantel	3 S	3/6		2 Felle	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	+2 Unterkühlung
Tunika	1 S	1		1 Tuch (Wolle)	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Umhang	2 S	3/6		2 Tuch (Wolle)	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Stiefel	3 S	3/6		2 Leder	1 Tag	Gerber	Nadel & Faden	+2 Marschieren
Silberschnalle	8 S	2/6		1/2 Silber	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1 Manipulation

Transportmittel								
Karren	15 S	1		30 Holz	2 Tage	Baumeister	Säge, Hammer	1 Tier, 2 Pers., 50 Waren
Wagen	3 G	5/6		90 Holz	1 Wo.	Baumeister	Säge, Hammer	2 Tiere, 4 Pers., 200 Waren
Kanu	6 S	1		10 Holz	1 Tag	-	Säge, Hammer	2 Personen, 10 Waren
Ruderboot	15 S	1		20 Holz	2 Tage	Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	4 Personen, 50 Waren
Segelboot	4 G	3/6		60 Holz, 10 Tuch	1 Wo.	Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	6 Personen, 200 Waren
Werkzeuge								
Säge	5 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Hammer	1 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Feuer, 1 Stein	
Vorschlaghammer	2 S	5/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz	¼ Tag	Schmied	Feuer, Hammer	
Spitzhacke	15 K	1	Normal	1 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	
Schaufel	2 S	1	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Holzfalleraxt	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Kneifzange	2 S	3/6	Leicht	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Nadel & Faden	3 K	1	Winzig	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	¼ Tag	Schmied, Schneider	Schmiede	
Rohstoffe								
Eisenerz	4 K			-		-	Mine	
Eisen	1 S			Eisenerz		Schmied	Schmiede	ohne Schmiede: Handwerk 1 Erz/¼ Tag
Silber	1 G			-		-	-	
Gold	10 G			-		-	-	
Stein	2 K			-		-	Steinbruch	
Glas	8 S			Stein		Schmied	Schmiede	Handwerk -2 ¼ Tag
Holz	3 K			-		-	Axt	Wald/Tiefer Wald: Handwerk 2/Erfolg
Leder	12 K			Fell		Gerber	Gerberei	
Wolltuch	8 K			Wolle		Schneider	Schneiderei	
Seidentuch	1 G			existiert nicht		Schneider	Schneiderei	
Wolle	4 K		(1 Monat)	-		-	Schafstall	
Korn	3 K		(1 Monat)	-		-	Acker	
Fleisch	6 K		(1 Tag)	-		-	Weide Stall	

Fell	8 K		(1 Woche)	-		-		S. 155 SL
Mehl	6 K		(1 Monat)	Korn			Mühle	
Gemüse	4 K		(1 Tag)	-			Garten	
Fisch	5 K		(1 Tag)	-			Netz Angel	
Brot	1 S		(1 Woche)	Mehl			Bäckerei	
Talg	6 K		-	-		Gerber	Tier	1/2 von Fleisch (abgerundet)
Kräuter	2 S		(1 Woche)	-			Garten	

Tränke

Stärketropfen	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Stärke +1 für ¼ Tag
Weisheits-Elixir	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Empathie +1 für ¼ Tag
Absud der Schläue	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand +1 für ¼ Tag
Schnelligkeits-Nektar	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Greifenfeder	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Geschick +1 für ¼ Tag
Heilwässerchen	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrablut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	halbiert Krit.-Erholungszeit
Langläufer	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Ghulknochen	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Müdigkeit
Durstlöscher	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Seeschlangengalle	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Durst
Pappsatt	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollmagensaft	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Hunger
Flüssige Glut	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Insektoidenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Unterkühlung
Lebenselixier	10 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenschuppe	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verhindert altern für 1 Jahr
Eisensaft	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Rüstung +1 für ¼ Tag
Heiltrank	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Stärke
Frischemixtur	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrasäure	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Geschick
Ruhetrunk	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Mantikorblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Verstand
Sud der Sanftmut	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenwurmb Blut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Empathie
Orakelbrei	2 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenspinnengift	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand wird gebrochen, 1 Frage an SL

Gift							* Jeder Schritt erhöhte Wirksamkeit verdoppelt die Kosten	
Nachtalpatem	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Schlaflosigkeit, Wirksamkeit 6*
Wüstenwind	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Durstig, Wirksamkeit 6*
Wolfshunger	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Hungrig, Wirksamkeit 6*
Frostbiss	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Unterkühlung, Wirksamkeit 6*
Rasende Wut	3 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag rasende Wut, Wirksamkeit 3*
Großes Vergessen	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	verliert ¼Tag Erinnerung, Wirksamkeit 3*
Fesseln der Macht	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	½ Zauber-Machtstufe, Wirksamkeit 3*
Neumondöl	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag Blindheit, Wirksamkeit 3*
Liebestrunck	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer, Haare	¼Tag Manipulation wirkt immer, Wirksamkeit 3*
Alterstropfen	8 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	+1 Altersstufe bis Heilende Hände oder Lebenselixier, Wirksamkeit 3*

Allgemeine Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis	Verbreitung	Anmerkung
Bad im Gasthaus	3 Kupfer	1	
Haarschnitt	5 Kupfer	1	
Besuch beim Heiler	5 Silber	3/6	typischer Dorfheiler Empathie 4 und Heilen 2
Leibwächter	1 Silber/Tag	2/6	
Kleidung reinigen	5 Kupfer	1	
Kurier	1 Silber/Hex	5/6	
Wegzoll	2 Kupfer	5/6	
Schlafsaal	2 Kupfer	1	
Einzelzimmer	5 Kupfer	1	
Gute Unterkunft	2 Silber	3/6	
Eintopf	3 Kupfer	1	Nahrung für einen Tag
Volle Mahlzeit	1 Silber	1	Nahrung und Wasser für einen Tag
Festmahl	1 Gold	3/6	Nahrung und Wasser für einen Tag
Krug Bier	2 Kupfer	1	Wasser für einen Tag
Kelch Wein	4 Kupfer	3/6	Wasser für einen Tag
Lehrer	1+ Silber/Tag	3/6	