

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Einkaufsführer:
Ausrüstungen und Gegenstände



IMPRESSUM

Erstellt und angefertigt als Fan-Projekt: K.B.Dwarf

Alle Elemente aus Warhammer gehören Games Workshop.

Dieses inoffizielle Kompendium wurde im Eigenverlag veröffentlicht und ist nicht offiziell in irgendeiner Weise mit Games Workshop oder Cubicle 7/Ulisses Spiele in Verbindung zu bringen. Alle Relevante Lizenzen, Warenzeichen und Urheberrechte werden ohne Genehmigung verwendet und sind in keiner Weise dazu gedacht, die Eigentumsrechte von Games Workshop und Cubicle 7 / Ulisses Spiele in Frage zu stellen.

Des Weiteren bestehen keine finanziellen Anreize zum vertreib dieser Publikation

Illustrationen: Cubicle 7/Games Workshop Limited

Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4 th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

Inhaltsverzeichnis

Transport und Aufbewahrung	1
Persönliche Behältnisse.....	1
Transportbehältnisse.....	1
Ausbewahrung für Flüssiges	1
Aufbewahrung von Munition.....	1
Transport und Aufbewahrung von Münzen	2
Persönliche Behältnisse.....	2
Transportbehältnisse.....	2
Aufbewahrung vor Ort.....	2
Zusätzliche Gegenstände.....	2
Kleidung und Zubehör	4
Kleidung.....	4
Insignien.....	4
Schmuck.....	4
Zubehöre.....	4
Ausrüstungsgegenstände: Werkzeug	6
Werkzeug.....	6
Alltagsgegenstände.....	6
Handwerk.....	7
Ausrüstungsgegenstände: Allerlei und Persönliches	8
Waffenzubehör.....	8
Persönliche Gegenstände.....	8
Zelten und Reisen	8
Kochen.....	8
Sonstige Ausrüstung	9
Einfache medizinische Versorgung	9
Ausrüstungsgegenstände: Bücher, Dokumente und Papiere	10
Bücher.....	10
Dokumente	10
Prothesen	11
Täglicher Bedarf und Reisen	12
Verpflegung.....	12
Getränke	12
Unterkunft	12
Bewirtung.....	12
Reisen.....	13
Kutsche.....	13
Barke.....	13
Kurze Fahrten.....	13

Warhammer Fantasy Rollenspiel

Einkaufsführer: Ausrüstungen und Gegenstände

Transport und Aufbewahrung

Transport und Aufbewahrung				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verfügbarkeit
Persönliche Behältnisse				
Beutel	-/4	0	1	Verbreitet
Umhängetasche	1/-	1	2	Verbreitet
Rucksack	4/10	2	4	Verbreitet
Lederrolle für Schriften	16/-	0	0	Knapp
Transportbehältnisse				
Satteltaschen	18/-	4	8	Verbreitet
Sack	1/-	2	4	Verbreitet
Großer Sack	1/6	3	6	Verbreitet
Aufbewahrung für Flüssiges				
Flasche	5/-	0	0	Verbreitet
Amphore/Krug	3/2	1	1	Verbreitet
Trinkschlauch	1/8	1	1	Verbreitet
Fässchen	3/-	2	4	Verbreitet
Fass	8/-	6	12	Verbreitet
Bierfass	3/-	2	2	Verbreitet
Aufbewahrung von Munition				
Köcher	6/-	0	0	Knapp
Bandelier	6/-	0	0	Knapp

Beutel: Ein kleiner Beutel den man an einen Gürteltragen kann und kleine Gegenstände aufbewahren kann.

Umhängetasche: Über die Schulter getragen kann man in der Umhängetasche viele nützliche Gegenstände tragen, um diese schnell zur Verfügung zu haben.

Rucksack: Ein wichtiger Gegenstand für alle Reisenden.

Lederrolle für Schriften: Zum sicheren Transport von wichtigen Schriften unerlässlich, wenn diese bestand habe sollten.

Satteltaschen: Auch das einigende Reittier soll nicht nur die körperliche Last seines Besitzers tragen. Sondern auch die Habe ihres Besitzers.

Sack/Großer Sack: Um seine Habe zusammenzuhalten ist ein Sack immer hilfreich.

Flasche: Mit einer Flasche kann man auch den edelsten Tropfen transportieren. In einer Flasche passt 1 Liter.

Amphore/Krug: Zum Aufbewahren ist ein größeres Tongefäß unerlässlich. Der Krug kann bis zu 4 Liter fassen.

Trinkschlauch: Ein Helferlein zum durststillen für Reisenden. Ein Trinkschlauch kann bis zu 4 Liter mit sich führen.

Fässchen: Für den kleinen Durst. Das Fässchen kann bis zu 40 Liter mit sich führen.



Fass: Für den großen Durst. In ein Fass passen bis zu 120 Liter Flüssigkeit.

Bierfass: Kapazität 12 Liter; leere Bierfässer lassen sich für ungefähr 18 Groschen nachfüllen.

Köcher: Mit einem Köcher kann man bis zu 24 Pfeile oder Bolzen mit sich führen.

Bandelier: Jeder gute Schütze sollte eins haben, um alle seine Kugeln und Pulverchen zusammenzuhalten. Ein Bandelier wird über der Schulter getragen, quer über dem Körper und hat die Möglichkeit seine Vorbereiten Schüsse in kleinen Taschen zutragen oder daran baumelnd in kleinen Beuteln. Mit den Bandelier kann man bis zu 24 Schuss griffbereit am Körper tragen.

Transport und Aufbewahrung von Münzen				
Gegenstand	Preis	TP	Last	Verfügbarkeit
Persönliche Behältnisse				
Kleiner Münzbeutel	-/2	0	0	Verbreitet
Münzbeutel	-/4	0	1	Verbreitet
Großer Münzbeutel	1/-	1	2	Verbreitet
Transportbehältnisse				
Geldkassette	1 GK	4	8	Knapp
Große Geldkassette	3 GK	8	16	Knapp
Kleine Truhe	18/-	10	20	Verbreitet
Truhe	3 GK	20	50	Verbreitet
Große Truhe	8 GK	40	100	Selten
Aufbewahrung vor Ort				
Schließfach	1/-	-	2	Selten
Kleiner Tresor	35 GK	25	20	Selten
Tresor	80 GK	65	60	Selten
Tresorraum	150 GK	-	-	Selten
Zusätzliche Gegenstände				
Vorhängeschloss	5/-	1	0	Verbreitet
Schließsystem	10/-	-	-	Knapp
Schlüssel	1/-	0	0	Verbreitet
Falle	5 GK	-	-	Selten

entsprechende Gegenstände.

Truhen: Truhen sind ein häufiges Mittel der Wahl, wenn es um größere Mengen von Geld und Wertsachen geht. Es ist ein einfacher Weg so seine Habe mit einem Schloss oder ähnlichem vor Fremdenzugriff zu schützen. Ebenso ist es schwierig eine Truhe zu klauen besonders wenn diese Groß und schwer ist. Dies stellt auch meist den Eigentümer vor einem Hindernis, wenn es darum geht die Truhe irgendwo anders hinzubringen. In Truhen können eine große Menge an Münzen und Wertsachen aufbewahrt werden. Grob kann man sagen eine Truhe fast 1000/2500/5000 Münzen aller Art.

Schließfächer: In Städten kann man seine wichtigsten Sachen auch in einen der Bankhäuser aufbewahren. Die Preise und Größe der Schließfächer können dabei variieren. Wenn man ein Schließfach mietet wird von einem vertrauenswürdigen Angestellten der Bank eine Inventarliste angefertigt und entsprechende Geldwerte taxiert. Anschließend wird eine Gebühr zur Reservierung des Schließfaches fällig. Diese beträgt meistens das 3 bis 5-fache einer Wochengebühr und die ungefähre Mietdauer des Schließfaches.

Sollte man die Mietdauer des Schließfaches überzogen werden wird der Mieter von der Bank an der angegeben Adresse benachrichtigt. Diese Kosten der Benachrichtigungen werden meistens von dem Mieter getragen, besonders wenn dieser in

Münzbeutel: Zum Tragen und zusammenhalten seiner hart verdienten Münzen an einem Ort. In einen Münzbeutel passen bis zu 25/50/100 Münzen, je nach Größe des Beutels. Doch man sollte immer vorsichtig gegenüber Taschendieben sein. Denn Begierden und Chancen können dafür sorgen, dass ein prallgefüllter Beutel schnell den Besitzer wechseln kann, wenn man nicht aufpasst.

Geldkassette: Mit einem einfachen kleinen Schlüssel zu verschließen und einer hölzernen Einlage zum aneinanderreihen von Münzen zum schnelleren zählen. Haben die Kassetten unter der Einlage meistens noch Platz für losen Schmuck oder für andere wichtige Kleinigkeiten. Mit der Einlage kann man die Münzen in einer halbkreisförmigen Vertiefung in einer Reihe legen und durch kleine Markierungen die ungefähre Menge an Münzen feststellen. Mit den Einlagen der Geldkassetten kann man 150/250 Münzen aufbewahren, während in dem Fach darunter nochmals lose 250/550 Münzen passen oder

einer anderen Stadt ist. Das Schließfach geht in den Besitz der Bank über, wenn der taxierte Wert des Inhaltes des Schließfaches erreicht wird. Somit ist der Mieter nicht mehr Eigentümer der Gegenstände im Fach. Meistens bewahren die Banken es länger auf, um den Zechfälligen Mieter die Möglichkeit zugeben die Sachen zurückzukaufen. Dazu gibt es meistens noch gewisse Zusatzgebühren.

Tresor: Eine der besten Eigensicherung ist ein Tresor. Mit diesen massiven Geldschränken die über ein kompliziertes Schließsystem verfügen kann man größere Mengen an Wertsachen und Münzen im eigenen Haus sichern. Die meisten Tresore können 1000/3000 Münzen aufbewahren und auch größere besondere Gegenstände.

Tresorraum: Viele Adlige und Kaufmannsfamilien haben in ihren eigenen vier Wänden irgendwo einen Tresorraum. Diese können unterschiedlich großausfallen und unterschiedlich sicher sein. Es kommt auf den Gelbbeutel des Auftragsgebers an.

Vorhängeschloss: Die einfachste Methode einen entsprechenden Gegenstand zu verschließen.

Schließsystem: Ein fest verbautes Schließelement innerhalb eines Gegenstandes der zu Aufbewahrung dient. So ein Schließsystem kann unterschiedlich Komplex ausfallen. Sei es mit versteckten Schlössern oder eine besonders schwierige Schließeinheit die nur schwer zu knacken ist mit einem Dietrich. Umso Komplexer man es gestaltet um so teuer wird es und kann auch etwas vom Volumen der Truhe oder Tresor einnehmen.



Falle: Sollte jemand unerwünschtes an deine Wertsachen wollen so können Falle es dem Dieb schwer Gestalten und es auch verhindern. Eine Falle kann eine zusätzliche Verriegelung oder gar eine Schießpulverladung mit Schrott sein. Dies wären die einfachsten Varianten, es gibt auch noch ausgefeilte Möglichkeiten um einen Dieb sein Handwerk überdenken zulassen.

Eine Falle nimmt immer etwas vom Platz in einer Truhe oder Tresor ein, wenn man eine einbauen sollte.

Schlüssel: Um ein passendes Schloss zu öffnen.

Kleidung und Zubehör

Kleidung und Zubehör			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Kleidung			
Gugel oder Maske	5/-	0	Verbreitet
Handschuhe	4/-	0	Verbreitet
Höfische Gewandung	12 GK	1	Knapp
Hut	4/-	0	Verbreitet
Kleidung	6/-	1	Verbreitet
Kostüm	1 GK	1	Knapp
Mantel	18/-	1	Verbreitet
Robe	2 GK	1	Verbreitet
Schuhe oder Stiefel	5/-	0	Verbreitet
Umhang	10/-	1	Verbreitet
Uniform	1 GK	1	Knapp
Robbenfellmantel	30/-	1	Selten
Seidene Unterwäsche	1 GK	0	Selten
Insignien			
Siegelring	5 GK	0	Selten
Zepter	8 GK	1	Selten
Religiöses Symbol	6/8	0	Verbreitet
Schmuck			
Amulett	-/2	0	Verbreitet
Schmuck	Verschieden	0	Verbreitet
Spazierstock	3 GK	1	Verbreitet
Tätowierung	Verschieden	0	Knapp
Zubehör			
Gesichtspuder	10/-	0	Verbreitet
Parfüm	10/-	0	Verbreitet
Stecknadeln	10/-	0	Knapp
Straußenfeder	3/-	0	Selten

Gugel oder Maske: Diese Kleidung ist immer gut dafür, um sein Gesicht zu verstecken.

Handschuhe: Wer will keine warmen Finger haben.

Höfische Gewandung: Die Gewandung der Adligen zeichnet sich durch Verzierungen, wie Manschetten, Kragen, sowie Spitzen und übermäßig hochwertige Stoffe aus.

Hut: Er kann gegen Sonne schützen oder für ein trocknes Haupt sorgen.

Kleidung: Sollte man tragen.

Kostüm: Immer richtig gekleidet für die richtig Situation.

Mantel: Schützt den Träger vor Witterungseinflüssen und extremer Kälte; ohne einen guten Mantel oder Ähnliches erhältst du Abzüge, wenn du Kälte widerstehen musst.

Robe: Ein wichtiges Kleidungsstück um zeremoniellen Handlungen legitim zu wirken.

Schuhe oder Stiefel: Nur Bettler sind Barfuß.

Umhang: Schützt den Träger vor den Elementen.

Robbenfellmantel: Ein Mantel aus Seehundsfell hält den widrigsten Wetterbedingungen stand. Die Fischer des Krallenmeeres schwören darauf.

Seidene Unterwäsche: Ein kleines luxuriöses Kleidungsstück, was das Wohlbefinden des Trägers steigert nach einem stressigen Tag.

Siegelring: Goldringe mit eingravierten Stempeln werden von Adeligen und Zunftbeamten gleichermaßen getragen, um damit jederzeit ihr Wappen oder ihre Insignien in Siegellack prägen zu können.

Zepter: Die höchsten Amtsträger tragen Zepter, um ihren Status anzuzeigen.

Religiöses Symbol: Der Glaube hält das Imperium zusammen. Gelobt sei Sigma!



Amulett: Kleine Schmuckstücke die speziell für den Träger meist eine wichtige Bedeutung haben.

Schmuck: Zeig das du reich bist!

Spazierstock: Polierte Holzstöcke mit Metallbeschlägen sind Statussymbole unter den wohlhabenderen Bürgern.

Tätowierung: Von einfachen Gang-Tattoos bis zur stark verzierten Ganzkörper Tätowierung ist alles möglich.

Gesichtspuder: Für einen edlen blassen Tein, wie es den Imperialen Adel gebührt.

Parfüm: Waschen?

Stecknadeln: Irgendwie muss die Perücke halten.

Straußenfeder: Was nicht einen Hut alles hübscher macht.



Ausrüstungsgegenstände: Werkzeug

Gegenstand	Ausrüstung		
	Preis	TP	Verfügbarkeit
Werkzeug			
Abakus	3/4	0	Knapp
Angelhaken (12)	1/-	0	Verbreitet
Boothaken	5/-	1	Verbreitet
Brecheisen	2/6	1	Verbreitet
Dietrichset	15/-	1	Knapp
Eisenbolzen (12)	1/-	0	Verbreitet
Feldhacke	4/-	2	Verbreitet
Gelenkeisen	18/-	0	Knapp
Hammer	3/-	0	Verbreitet
Kompass	10/-	0	Knapp
Malerpinsel	4/-	0	Verbreitet
Meißel	4/2	0	Verbreitet
Messer	8/-	0	Verbreitet
Mörser & Stößel	14/-	0	Verbreitet
Nägel (12)	1/-	0	Verbreitet
Rechen	4/6	2	Verbreitet
Richterhammer	1 GK	0	Knapp
Säge	6/-	1	Verbreitet
Schreibfeder	3/-	0	Verbreitet
Schreibzeug	2 GK	0	Knapp
Sichel	1 GK	1	Verbreitet
Spaten	8/-	2	Verbreitet
Spitzhacke	18/-	1	Knapp
Stange (3 Meter)	8/-	3	Verbreitet
Stempel (graviert)	5 GK	0	Knapp
Teleskop	5 GK	0	Knapp
Theodolite	6 GK	3	Exotisch
Tierfalle	2/6	1	Verbreitet
Verkleidungsset	6/6	0	Knapp
Zange (Eisen)	16/-	0	Verbreitet
Alltagsgegenstände			
Besen	1/6	0	Verbreitet
Eimer	2/6	1	Verbreitet
Schlüssel	1/-	0	Verbreitet
Schrubber	1/-	2	Verbreitet

Angelhaken: Kann zum Angeln von Fischen verwendet werden (siehe Nahrung und Kräuter sammeln auf Seite 130)

Dietriche: Eine Auswahl kleiner, verschieden geformter Werkzeuge, die benötigt werden, um die Fähigkeit Schlösser öffnen ohne Abzüge einzusetzen

Gelenkeisen: Häftlinge, die versuchen, sich aus Gelenkeisen zu befreien, verlieren 1 LP und müssen einen sehr schweren (-30) Stärke-Wurf bestehen.

Schreibset: Enthält eine Schreibfeder, ein Tintenfass und einen Tintenkratzer.

Stange: Eine lange Stange, wie sie zum Staken verwendet wird, zählt im Kampf als Improvisierte Waffe.

Tierfalle: Eine Falle zum Fangen von Wild (siehe Nahrung und Kräuter sammeln auf Seite 130)



Ausrüstung			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Handwerk			
Handwerkzeug (Beruf)	3 GK	1	Selten
Werkstatt	80 GK	-	Exotisch

Handwerkzeug (Beruf): Handwerkszeug wird benötigt, wenn du einen Berufs-Wurf durchführen möchtest, um etwas herzustellen oder zu reparieren. Die folgenden Beispiele sind eine Auswahl der vielen verfügbaren Optionen. Werkstätten werden für größere Projekte benötigt, zum Beispiel für das Herstellen neuer Ausrüstung.

Apotheker: Zu den Werkzeugen gehören Stößel und Mörser, Löffel, Gläser sowie Waagen und Gewichte. Werkstätten beinhalten auch Ölbrenner und Regale voller Zutaten.

Handwerker: Die von Handwerkern eingesetzten Werkzeuge sind vielfältig. Hier einige Beispiele dafür, was Handwerkszeug umfassen könnte:

Graveur: Stichel, Stempel, Wachs, Säure, Hammer und Meißel; Werkstätten umfassen auch Matrizen und Pressen.

Schmied: Hämmer, Zangen, Stanzen, Sägeblätter, Meißel und Bohrer; die Werkstätten umfassen außerdem Amboss, Ofen, Stanzblock, Vorschlaghammer und Metallbarren.

Zimmermann: Hammer und Nägel, Säge, Messstab, Kreide und Lote; in Werkstätten finden sich zudem Drehbänke, Winkelhölzer, Zwingen und ein großer Vorrat an Bauholz.

Andere Handwerksberufe sind: Anstreicher, Balsamierer, Bogner, Bootsbauer, Brauer, Büchsenmacher, Edelsteinschleifer, Gerber, Glasbläser, Goldschmied, Holzschnitzer, Juwelier, Kalligraph, Kartograph, Kerzenzieher, Koch, Küfer, Kürschner, Maurer, Schneider, Schuster, Töpfer, Waffenschmied und Winzer.

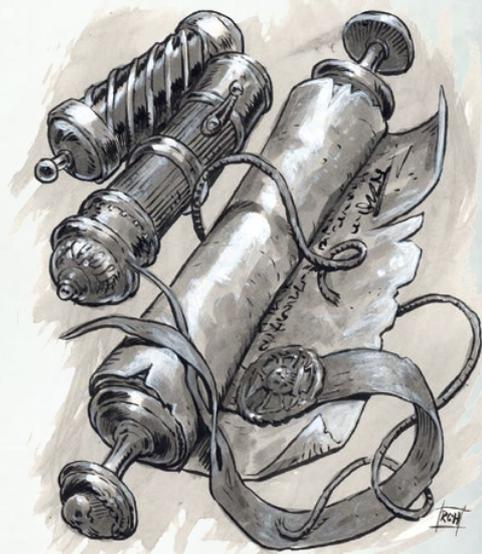
Kräuterkundiger: Mörser, kleine Messer, Kräuterschere und Handschuhe; die Werkstätten umfassen auch Trockengestelle, Siebe, Trichter, Schalen und Gläser.

Künstler: Pinsel und Farben, Hammer und Meißel, Raspeln und Feilen sowie Schaber; in den Werkstätten gibt es auch Staffeleien oder Podeste sowie Vorräte für Leinwand, Pergament, Holz, Ton oder unbehauene Steine.

Medicus: Nadeln und Nahtmaterial, Bandagen, Skalpell, Essig, Zange und ein Spekulum; die Werkstätten umfassen auch anatomische Zeichnungen, spezielle Werkzeuge und einen Operationstisch.

Navigator: Gradstock, Astrolabium, Karten und Kompass, Stundengläser und Senkblei.

Technicus: Sanduhr, Messstab, Sicherungsseil, Zeichenkompass und T-Winkel; die Werkstätten umfassen auch Flaschenzüge, Seile und Zeichentische.



Ausrüstungsgegenstände: Allerlei und Persönliches

Ausrüstung			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Waffenzubehör			
Lunte	-/2	1	Verbreitet
Zündschnur	-/3	1	Knapp
Bogensehne	4/-	0	Verbreitet
Wetzstein	2/6	0	Verbreitet
Persönliche Gegenstände			
Handspiegel	1 GK 1/6	0	Exotisch
Kamm	-/10	0	Verbreitet
Ohröffel	2/-	0	Knapp
Pinzette	1/-	0	Knapp
Leselinse	3 GK	0	Selten
Spielkarten (Satz)	1/-	0	Verbreitet
Würfel	0/10	0	Verbreitet
Instrument	2 GK	1	Selten
Pfeife und Tabak	3/4	0	Knapp
Zelten und Reisen			
Decke	-/8	0	Verbreitet
Schlafrolle	6/-	1	Verbreitet
Zelt	12/-	2	Knapp
Plane (Leinwand)	8/-	1	Verbreitet
Kletterhaken	1 GK	1	Knapp
Seil (10 Meter)	8/4	1	Verbreitet
Laterne	12/-	1	Verbreitet
Sturmlaterne	1 GK	1	Knapp
Daverich-Laterne	2 GK	1	Selten
Lampenöl	2/-	0	Verbreitet
Kerzen (12)	6/-	0	Knapp
Talgschälchen	-/2	0	Verbreitet
Fackel	-/6	0	Verbreitet
Zunderkästchen mit Zündhölzern	5/2	0	Verbreitet
Feuerstein und Zunder	2	0	Verbreitet
Kochen			
Besteck	3/6	0	Verbreitet
Kochtopf	8/-	1	Verbreitet
Pfanne	7/6	1	Verbreitet
Zinnbecher	4/-	0	Verbreitet
Tasse	-/8	0	Verbreitet
Teller	1/0	0	Verbreitet
Schüssel	1/-	0	Verbreitet
Kapitäns Braun's Multifunktionsherd	1 GK	3	Knapp
Kapitäns Braun's Schnellkochtopf	16/-	2	Knapp

Leselinse: Glaslinsen mit Handgriff bieten einen +20 Bonus auf Lesen & Schreiben-Würfe zum Entschlüsseln von Schreiben in winziger oder unleserlicher Schrift. Bei Wahrnehmungs-Würfeln zur Suche nach feinen Details wie geheimen Türen oder Fächern erhältst du ebenfalls einen Bonus von +20.

Davrigh-Laterne: Eine Sicherheitslaterne, die das Licht einer Kerze verwendet und einst von Meistertechnicus Davrich Stephansson für die Minen des Reiklandes entwickelt wurde; sie flackert hell im „Grubengas“ (explosiven Gasen); nach IW10 Runden, in denen die Laterne Grubengas ausgesetzt war, explodiert sie. Es ist ratsam, sich zurückzuziehen, ehe dies geschieht.

Instrument: Von diesem Eintrag sind verschiedene Instrumente abgedeckt. Der Listenpreis und die Traglast entsprechen mittelgroßen Instrumenten (zum Beispiel Mandoline, Kutscherhorn und kleine Trommel). Kleinere Instrumente kosten die Hälfte des Preises und haben 0 Traglastpunkte (zum Beispiel Querflöte, Blockflöte und Tamburin). Größere Instrumente sind doppelt so teuer und haben 2 Traglastpunkte (zum Beispiel Harfe, Laute und große Trommel).

Kerze: Erleuchtet 10 Meter, wenn sie entzündet ist.

Talgschälchen: Erleuchtet 10 Meter, wenn sie entzündet ist und sondert einen Geruch von gebratenem Fleisch/Fett ab.

Fackel: Wenn angezündet rußt diese stark und erleuchtet einen Bereich von 15 Meter.

Kletterhaken: In Verbindung mit einem Seil können damit auch ansonsten nicht zu erkletternde Oberflächen erklommen werden.

Lampenöl: Enthält genug Brennstoff für 4 Stunden Normalbetrieb oder 8 Stunden mit niedriger Flamme, die in ihrer Leuchtkraft einer Kerze entspricht.

Laterne: Erleuchtet 20 Meter.

Schlafsack: Ausdauer-Würfe gegen Kälte (siehe Seite 181) erhalten beim Lagern einen Bonus von +20.

Sturmlaterne: Klapppläden schützen die Flamme vor Wind und ermöglichen es auch, das Licht auf einen 90°-Kegel zu beschränken oder ganz abzdunkeln. Sie erleuchtet 20 Meter – oder 30, wenn du den Kegel einstellst.

Zelt: Ein mittelgroßes Zelt reicht für vier Personen, die dicht beisammen schlafen. Kleine Zelte beherbergen 2 Personen zum halben Preis und mit 1 Traglastpunkt. Große Zelte bieten Platz für 8 Personen zum doppelten Preis und mit 4 Traglastpunkten.

Feuerstein und Zunder: Es ist einfach mit einen Feuerstein ein Lagerfeuer oder Fackel zu entfachen, aber etwas kniffliger in aller Eile eine Lunte oder Kerze zu entzünden.

Kapitäns Braun's Multifunktionsherd: Diese neomodische Ausrüstung scheint aus den Schmieden von Nuln zu stammen. Diese schwere Eisenkiste vom berühmten Erfinder Kapitän Braun hat mehrere Fächer um darin gleichzeitige mehrere Sachen zu zubereiten für verschiedene Mahlzeiten. Es wird sogar behauptete, dass man auch unterwegs kochen könnte, obwohl es etwas heiß wird. Die Hauptvorteile davon besteht darin, dass zum Erhitzen viel weniger Brennstoff benötigt wird und es hält die Wärme länger und verringert die Leuchtkraft deutlich als ein offenes Feuer. Manche Köche schwören auf die Erfindung.



Kapitäns Braun's Schnellkochtopf: Der Schnellkochtopf sieht aus wie ein hoher Kochtopf mit gewölbtem Deckel. Dieser hat einen Platz im Boden für das Feuer, mit einem geschlossenen Deckel wird das Essen schneller gar und das bei niedrigeren Temperaturen. Wie Multifunktionsherd, er kann auch unterwegs verwendet werden (wenn Sie sehr darauf angewiesen sind, aber Vorsicht). Der Schnellkochtopf benötigt weniger Brennstoff und ist schwerer zu erkennen als ein offenes Feuer.

Ausrüstung			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Sonstige Ausrüstung			
Ball	-/5	0	Verbreitet
Puppe	2/-	0	Verbreitet
Lumpen	-/1	0	Verbreitet
Kohlestift	-/10	0	Verbreitet
Kreide	-/10	0	Verbreitet
Schiefertafel	1/-	0	Verbreitet
Einfache medizinische Versorgung			
Krücke	3/-	2	Verbreitet
Verband	-/4	0	Verbreitet
Heilender Umschlag	12/-	0	Verbreitet
Nadel und Nähmaterial	4/-	0	Knapp
Krankentrage	8/-	3	Verbreitet
Gegengiftset (3)	3 GK	0	Knapp
Schiene	2/-	1	Verbreitet

Verband: Ein erfolgreicher Heilen- oder Geschicklichkeits-Wurf entfernt +1 zusätzlichen Blutend-Zustand.

Heilender Umschlag: Diese übelriechende medizinische Packung wird aus tierischem Dung und Urin in Kombination mit einer beliebigen Anzahl gängiger Kräuter wie Sigmalaub, Tarrabeth und Baldrian hergestellt. Du erleidest keine leichten Infektionen durch Kritische Verletzungen, die mit einem Heilenden Umschlag behandelt wurden.

Nadel und Nähmaterial: Ein erfolgreicher Heilen- oder Geschicklichkeits-Wurf entfernt alle Blutend-Zustände an dem betroffenen Körperteil.

Gegengiftset: Enthält ein kleines Messer, Kräuter und ein Gefäß mit Blutegeln; ein erfolgreicher Heilen- oder

Geschicklichkeits-Wurf mit einem Gegengiftset entfernt alle Vergiftet-Zustände. Die Behandlung dauert mindestens zwei Runden.

Ausrüstungsgegenstände: Bücher, Dokumente und Papiere

Bücher und Dokumente			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Bücher			
Buch (Apotheker)	8 GK	1	Knapp
Buch (Gesetz)	15 GK	1	Selten
Buch (Kryptographie)	8 GK	1	Exotisch
Buch (Kunst)	5 GK	1	Knapp
Buch (Magie)	20 GK	1	Exotisch
Buch (Medizin)	15 GK	1	Selten
Buch (Religion)	1 GK	1	Verbreitet
Buch (Technicus)	3 GK	1	Knapp
Dokumente			
Amtliches Dokument	3/-	0	Verbreitet
Flugblatt	1/-	0	Verbreitet
Pergament (Seite)	1/-	0	Verbreitet
Plakat	1/-	2	Verbreitet
Karte	3 GK	0	Knapp
Gildenlizenz	N.V.	0	Nicht erhältlich

Amtliches Dokument: Ein einfaches amtliches Dokument wie ein Testament, ein Schuldschein oder eine Ankündigung.

Buch (Apotheker): Apothekerbücher sind in der Regel von Hand geschrieben. Ein typisches Apothekerbuch enthält Zutatenbeschreibungen und Diagramme zu Herstellungsprozessen. In der Regel sind Formeln für Verdauungstoniken, Heiltränke und Belebende Tränke enthalten (siehe Kräuter und Tränke). Anspruchsvollere Texte enthalten Formeln für exotischere Tränke.

Buch (Gesetz): Gesetze variieren von Region zu Region. Städte mit Druckmaschinen sammeln Gesetze in gebundener Form, während Richter in kleineren Städten häufig auf handschriftliche Dokumente angewiesen sind, die vor Jahrhunderten verfasst wurden. Gesetzbücher, die von reisenden Advokaten oder

Richtern verwendet werden, kombinieren oft gedruckte und geschriebene Seiten aus verschiedenen Städten des Imperiums, die gesammelt und gemeinsam gebunden wurden.

Buch (Kryptographie): Während einzelne Chiffren und Verschlüsselungs-Schlüssel auf einer oder zwei Seiten geschrieben werden können, sind Kryptographiebücher häufig handgeschriebene Codices, die sich mit Mathematik, Numerologie und polyalphabetischer Verschlüsselungen befassen.

Buch (Kunst): Theaterstücke, Gedichte und Balladen oder vielleicht musikalische Arrangements, die auf lose Pergamente gekritzelt sind; Kunstbücher gibt es in vielen Formen. Dazu gehören auch Abhandlungen über Perspektive, Form und Stil, die häufig von berühmten Malern oder Bildhauern – wie Leonardo da Miragliano – für die Massenverbreitung durch den Buchdruck verfasst wurden.

Buch (Magie): Grimoires werden normalerweise von Zauberern geschrieben, und ihre Einbände sind oft mit Schlössern gesichert. In manchen Fällen sind Zauberbücher sogar durch magische Alarmer oder Abwehrzauber geschützt. Ein Grimoire zu besitzen gilt als Häresie, sofern man kein Magister ist, den die Magischen Orden lizenziert haben.

Buch (Religion): Religionsbücher kommen im Imperium in allen Formen vor, denn das Reich ist nicht umsonst für seine Religiosität bekannt. Es gibt einen lebhaften Markt für die beliebtesten Texte, von denen die meisten billig mit Druckmaschinen produziert werden.

Buch (Technicus): Die meisten Technicusbücher werden mit Druckerpressen gedruckt. Die Kunst der Technici ist im Reich eine fortschrittliche Wissenschaft, hauptsächlich dank der Imperialen Technicus-Akademie in Altdorf und der Maschinentengilde der Zwerge. Aus diesem Grund werden technische Texte häufig von Zwergen verfasst, mitverfasst oder bearbeitet.

Gildenlizenz: Gildenlizenzen werden in der Regel auf einzelne Pergamentblätter gedruckt, mit einem offiziellen Siegel versehen und vom örtlichen Gildenmeister unterzeichnet. Gildenlizenzen werden nicht verkauft; stattdessen werden sie Gildenmitgliedern gemäß den Traditionen und Gesetze ihrer Gilde überreicht.

Prothesen

Prothesen			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Prothesen			
Augenklappe	-/6	0	Verbreitet
Falsches Auge	1 GK	0	Selten
Holzbein	16/-	2	Knapp
Guldene Nase	18/-	0	Knapp
Haken	3/4	1	Verbreitet
Holzzähne	10/-	0	Selten
Technicus-Wunderwerk	20 GK	1	Exotisch

Augenklappe: Augenklappen werden verwendet, um vernarbte Augenhöhlen abzudecken und sind häufig verziert.

Falsches Auge: Besonders beliebt bei den Reichen, die keine Augenklappen tragen möchten. Falsche Augen gibt es in vielen Formen, von Holz bis zu poliertem Glas.

Holzbein: Ein Falsches Bein (oder auch nur ein Falscher Fuß zum halben Preis) ermöglicht es dir,

1 Punkt Bewegungs-Abzug aufgrund des fehlenden Körperteils zu ignorieren. Außerdem kannst du für 100 EP auch noch den letzten Punkt des Bewegungs-Abzuges wiedererlangen, weil du dich mit der Verwendung des neuen Körperteils vertraut gemacht hast, und für 200 EP lernst du sogar wieder, Ausweichen einzusetzen. All dies erfordert natürlich, dass du dein Falsches Bein nicht verlierst.

Guldene Nase: Obwohl falsche Nasen meist aus Holz oder Keramik bestehen, wird dennoch häufig der Begriff Guldene Nase verwendet. Du kannst damit den Charisma-Abzug dafür ignorieren, keine Nase mehr zu haben.

Haken: Du hast jetzt dort, wo früher eine Hand saß, einen Haken. Dieser ist ein überraschend nützliches Werkzeug, wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat. Du kannst den Abzug von -20 für alles, was beide Hände erfordert, für je 100 EP in 5er-Schritten reduzieren, also für insgesamt 400 EP den gesamten Abzug aufheben.
Anmerkung: Im Nahkampf zählen Haken als Dolche.



Holzzähne: Falsche Zähne sind oft gut geschnitzt und schön bemalt, was im Vergleich mit den Originalen gelegentlich eine deutliche Verbesserung darstellt. Mit ihnen ignorierst du alle Abzüge für Zahnverluste.

Technicus-Wunderwerk: Nur überaus reiche Leute können es sich leisten, eine der Technicus-Gilden mit der Herstellung eines Wunderwerkes zu beauftragen, das es erlaubt, den Verlust eines Ohres, einer Hand, eines Arms oder eines Beins vollständig zu ignorieren. Mit einem solchen Wunderwerk zischt nun Dampf und drehen sich Zahnräder, wo zuvor Blut und Muskeln arbeiteten. Solltest du je eine Kritische Verletzung an diesem Wunderwerk erleiden, stellt dieses sofort seine Funktion ein und muss kostspielig von seinem Schöpfer repariert werden (was mindestens 10% der Anschaffungskosten erfordert, abhängig von der Art der erlittenen Kritischen Verletzung).

Täglicher Bedarf und Reisen

Verpflegung und Getränke			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Verpflegung			
Lebensmittel (pro Tag)	-/10	1	Verbreitet
Rationen (pro Tag)	2/-	0	Verbreitet
Getränke			
Dünnbier (1 Liter)	-/2	0	Verbreitet
Bier (1 Liter)	-/5	0	Verbreitet
Schnaps (1 Liter)	-/8	0	Verbreitet
Tafelwein (1 Liter)	1/-	0	Verbreitet
Wein (1 Liter)	1/4	0	Verbreitet
Bugmans XXXXXXX	1/6	0	Exotisch
Reikland-Brand (1 Liter)	1/2	0	Verbreitet

Bugmans XXXXXXX: Kaufleute reisen durch die halbe Alte Welt, um dieses prächtige Zwerge-Starkbier aus der berühmten Brauerei zu erwerben, die einst von Josef Bugman gegründet wurde. Bugmans Bier ist in den meisten größeren Städten zu finden. Ein Humpen Bugmans zählt bezüglich der Wirkung des Alkohols als 4 Humpen normalen Bieres (siehe Zechen auf Seite 131) und macht für 1W10 Stunden immun gegen Angst-Würfe.

Reikland-Brand: Ein aus Korn gebrannter Schnaps der scharf auf der Zunge brennt und dann um so weicher im Abgang ist.

Unterkunft und Bewirtung			
Gegenstand	Preis	TP	Verfügbarkeit
Unterkunft			
Gemeinschaftsunterkunft (pro Nacht)	-/10	-	Verbreitet
Zimmer (pro Nacht)	10/-	-	Verbreitet
Stall (pro Nacht)	-/10	-	Verbreitet
Bewirtung			
Einfache Speise	-/5	-	Verbreitet
Ordentliche Speise	1/-	-	Verbreitet
Dünnbier (Humpen)	-/1	-	Verbreitet
Bier (Humpen)	-/3	-	Verbreitet
Schnaps (Becher)	-/6	-	Verbreitet
Tafelwein (Krug)	-/7	-	Verbreitet
Wein (Becher)	1/-	-	Verbreitet
Bugmans XXXXXXX	-/9	-	Exotisch

Lebensmittel: Auf dem Markt unterschiedliche gekaufte Produkte. Saisonal und Regional ist alles vorhanden, manchmal von gut Qualität, aber auch für den Kompost. Lebensmittel halten nur wenige Tage bis diese verderben.

Rationen: Geräucherte, getrocknete und in Salz oder Essig eingelegte Nahrungsmittel, die manchmal noch verfeinert werden, sind die Grundbestandteile eines Rationspaketes. Die Imperialen Staatstruppen ernähren sich fast ausschließlich davon, anscheinend. Rationen wurden meistens vorher aufgegessen bevor diese nicht mehr genießbar waren.

Gemeinschaftsunterkunft: Gäste, die im gemeinsamen Schlafraum übernachten, sollten auf Diebe achten.

Zimmer: Bietet Platz für 2 Gäste; große Zimmer kosten das Doppelte und bieten für 4 Gäste Platz.



Reisen			
Transport	Bewegung	Kosten	Distanz
Kutsche			
Innen	6	-/2	Pro 1,6 km
Außen	6	-/1	Pro 1,6 km
Barke			
Kabine	8	6/-	Pro 1,6 km
Gemeinschaftsraum	8	4/-	Pro 1,6 km
Deck	8	2/-	Pro 1,6 km
Kurze Fahrten			
Droschke	6	Variabel	Pro Viertel
Flussfähre	4	Variabel	Pro 20m

Reisen: Alle Transportmittel legen innerhalb einer Stunde eine bestimmte Entfernung zurück. Dabei ergeben sich pro Meile unterschiedliche Kosten je nach dem die Entfernung zwischen dem Start und Ziel ist.

Weitere Informationen sind im WFRP-Regelwerk auf Seite 262.

Droschken: Meist findet man Droschken in größeren Städten, in einigen sind es auch Sänften die durch die Stadt getragen werden. Je nach Stadt variieren die Preise und Qualität.



Einkaufsführer:

Qualitäten und Makel für Ausrüstungen

Kosten für Gegenstände mit Qualitäten und Makel:

Bei Gegenständen verdoppeln sich die Kosten für mit jeder Qualität und fallen um je eine Stufe in ihrer Verfügbarkeit. Also sollte ein Gegenstand zwei Qualitäten zusätzlich erhalten und vorher nur eine Goldkrone gekostet haben und war von der Verfügbarkeit verbreitet, so kostet dieser nun 4 Goldkronen und ist Selten.

Sollte ein Gegenstand einen oder mehrere Makel aufweisen, so halbiert sich mit jedem Makel der Preis und dessen Verfügbarkeit steigt an.

Ein Gegenstand mit der zwei Goldkronen kostet und von der Verfügbarkeit Knapp ist, kostet mit einem Makel eine Goldkrone und ist dann Verbreitet verfügbar.

Ausrüstungs-Qualitäten:

Praktisch: Bei einem misslungenen Wurf mit diesem Gegenstand erhältst du +1 EG auf dein Ergebnis. Praktische Ausrüstungen können nicht Unzuverlässig sein.

Leicht: Der Gegenstand wurde so durchdacht oder es kamen spezielle Materialien zum Einsatz, um diesen leichter zu gestalten. Dadurch ist die Traglast des Gegenstandes um einen Punkt reduziert.

Haltbar (Wert): Dieser Gegenstand ist so sorgfältig und mit besonders robusten Materialien gefertigt wurden, so dass dieser zusätzliche Schadenspunkte in Höhe der Haltbarkeit erleiden kann, ehe dies einen negativen Effekt für den Gegenstand haben kann.

Edel (Wert): Gegenstände die Edel sind können nicht Hässlich sein. Charaktere mit einem Silberstatus müssen Gegenstände mit einem Edel Wert von 1 kaufen und Charaktere mit einem Goldstatus müssen mindestens Gegenstände mit einem Edel Wert von 2 kaufen. Mit jeder Stufe in Edel erhält ein Charakter +10 auf seine Charisma-Würfe in bestimmten Interaktionen mit einem anderen Charakter.

Ausrüstungs-Makel:

Hässlich: Gegenstände die Hässlich sind können nicht Edel sein. Ein hässlicher Gegenstand ruft negative Wirkung in bestimmten Interaktionen mit anderen Charakteren hervor und erschwert Charisma-Würfe um -10.

Schäbig: Der Gegenstand ist mit solchen Mängeln übersetzt, dass jeder kritische Wurf den Gegenstand unwiderruflich zerstört.

Unhandlich: Dieser Gegenstand ist so sperrig und unpassend für den Träger, so dass sich die Traglast des Gegenstandes sich um +1 erhöht. Selbst wenn man den Gegenstand am Körper trägt hat dieser mindestens eine Traglast von 1.

Unzuverlässig: Dieser Gegenstand ist so hergestellt worden, so dass seine Funktion nur noch schlecht erfüllt, wenn es darauf ankommt. Bei misslungenen Würfen mit diesem Gegenstand erhältst du -1 EG. Unzuverlässige Gegenstände können nicht Praktisch sein.