

UTENSILIEN

Im Folgenden sind besondere Dinge, Sachen und Gerätschaften aufgelistet, die sich der Charakter aneignen kann. Einige Utensilien sind allerdings auch nur schwer zu beschaffen. Ob der Charakter die Utensilien besitzen kann, ist mit dem SM abzuklären.

(Im Übrigen lassen sich die meisten echten Preise aus dem realen Leben auf das DOM-Mittelalter übertragen. Hier müssen die Preise nur durch 10 geteilt werden, was dann den Preis in Schekel ergibt.)

- Typische Lebenskosten, aber auch wie viel Tiere und Nahrung kosten, findet sich in der „Kostenliste“ im Ordner „Welt“.

Artikel	Beschreibung	Preis in Schekel
Angelzubehör	Angel, Angeltasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnen, Angelrute, Kescher.	10,00
Baschlik	Gehäkelte Kopfbekleidung (Kapuze) zum Wärmen des Kopfes. Baschliks haben zwei lange Zipfel, die als Schal um den Hals gewickelt werden können. Baschliks können von Magiern geweiht werden und schützen dann vor Geistern. Magische Baschliks müssen Inplay gekauft oder geweiht werden.	4,00
Bollerwagen	Handwagen zum Transport von Lasten	20,00
Decke	Stoffstück zum Zudecken, z. B. aus Baumwolle, leicht gefedert	10,00
Erste-Hilfe-Tasche	Kompaktes Notfalletui mit den wichtigsten Materialien zur Ersten Hilfe (auch Medi-Päck genannt)	3,00
Fackel	Beleuchtungskörper, der mit brennbarem Material befüllt ist; Wachsfackel, 60 min. Brennzeit Ölfackel; 250 ml Füllmenge; 6 Std. Brennzeit	0,50 2,00 1 l Öl: 1,00
Fell, gegerbt	Feldhase Reh Rind Schaf Wildschwein Ziege	1,00 10,00 15,00 10,00 15,00 5,00
Fernrohr	Okulares Weitsichtgerät; neuartige Erfindung; selten.	15,00
Feuerstein	Kieselstein aus Silliziumdioxid; zum Feuer entzünden	0,50
Flöte	Aerophones Musikinstrument.	5,00
Gewandung / Bekleidung	Wird im Outplay keine Bekleidung eingekauft, läuft der Charakter in Lumpen durch die Gegend. Komplette einfache Bekleidung, mit Ersatzsachen: Komplette Garderobe, mit guten Stücken und Ersatzsachen: Gugel (Schulterüberwurf mit Mütze) Gürtel Handschuhe (aus Leder; schützende Funktion) Hemd Hose Jacke (aus Baumwolle) Jacke (aus Leder; schützende Funktion) Mantel (aus Stoff) Mantel (aus Leder; schützende Funktion) Mütze Pullover Schuhe (aus Stoff) Schuhe (aus Leder; schützende Funktion) Socken / Strumpfhose Stiefel (aus Leder; schützende Funktion) Tunika (Kleidungsstück, das bis zur Hüfte reicht) Umhang; mit Haube Unterhose	50,00 150,00 4,00 3,00 10,00 4,00 5,00 10,00 20,00 20,00 60,00 3,00 5,00 5,00 20,00 0,10 30,00 6,00 4,00 1,00

Artikel	Beschreibung	Preis in Schekel
Geschirr	Becher aus Holz	1,00
	Becher aus Zinn	1,00
	Becher aus Leder	2,00
	Besteck (Gabel, Löffel, Messer) aus Holz oder Horn (unhygienisch)	1,00
	Besteck (Gabel, Löffel, Messer) aus Zinn (leicht, wenig langlebig)	2,00
	Feldflasche aus Leder	1,50
	Feldflasche aus Zinn	2,00
	Schüssel aus Holz (anfällig)	0,50
	Schüssel aus Zinn (leicht; aber wenig langlebig)	1,00
	Schüssel aus Keramik (stabil; kunstvoll)	3,00
Gig	Topf aus Holz (nicht geeignet für offenes Feuer)	2,00
	Topf aus Zinn (leicht, aber wenig langlebig)	4,00
	Topf aus Gusseisen (robust, langlebig)	10,00
	Einachsiges Transportmittel mit Verdeck, das von einem Zugtier gezogen wird. Gut geeignet für Fahrten auf geländereichen Wegen. Platz für 2 – 4 Personen.	Für 2 Pers.: 150,00 Für 4 Pers.: 300,00
Hörrohr	Aus Holz oder Horn erstellte Hörmaschine, die ans Ohr angelegt wird.	5,00
Kanu	Paddelboot aus Holz	40,00
Karren	Wird von einem Zugtier gezogen	50,00
Kerze	Stumpenkerze	0,30
Kette	Gegliederte Metallkette, 1 m	2,50
Köcher	Zum Transport von Pfeilen; bestehend aus Leder; Platz für gut 5 Pfeile.	5,00
Kompass	Gerät zur Bestimmung der Himmelsrichtung; Navigationshilfe.	2,00
Kutsche	Geschlossenes Fuhrwerk, in dem 6 Personen Platz finden; wird von einem Kutscher geführt und von 2 Pferden gezogen.	400,00
Lampe	Leuchtmittel mit einem Docht und Öl.	5,00
	Lampenöl, 1 Liter:	0,50
Lebensmittel (Nahrungseinheit)	Siehe Kostenliste im Ordner „Welt“! Eine Nahrungseinheit (NE) reicht für einen einfachen Humanoiden einen Tag. Sie beinhaltet etwa 1,2 Kg.	0,50
Metallkäfig	Metallischer Käfig; eigentlich für Tiere; aber auch um sich vor Zauberei zu schützen oder um Hexen und Zauberer einsperren zu können.	20,00
Mojo	Stoffbeutel, gefüllt mit Kräutern und Pulver (Aland, Asche, Knoblauch, Salz, Wermut u. a.), der als Talisman dient, nachdem er magisch geweiht wurde. Er wird vor allem von negorianischen Schamanen hergestellt. Der geweihte Mojo hält 100 Tage und bewirkt täglich neu WS + 4 WM und + W4 GL, solange man ihn trägt. Magische Mojos müssen Inplay gekauft oder geweiht werden.	
Monokel	Optisches Hilfsmittel gegen Fehlsichtigkeit; für ein Auge.	10,00
Nazar-Amulett	Amulett mit einem Ornament, das einem Auge gleicht. Wird es magisch geweiht und dann getragen, bewirkt es bei Flüchen auf den automatischen Gegen-TW auf WS + 2 WM und schützt so vor Besessenheit, Bösen Blicken und Geister-Attacken. Magische Nazar-Amulette müssen Inplay gekauft oder geweiht werden.	9,00
Neidkopf	Fratzenartiges Gebilde an Mauern, Türen oder Gibeln. Der magisch geweihte Neidkopf wirkt vor Bosheit und Unheil. Er hält Geister vom Haus fern und verursacht bei fremden Humanoiden mit einem SKR-Wert von mind. 15 – W4 VIT, wenn sie das Haus betreten. Und es wirkt gegen Flüche. Ein magischer Neidkopf muss Inplay gekauft oder geweiht werden.	10,00
Netz	Zum Fangen von Fischen und Vögeln; pro m ² :	1,50
Pfeife	Zum Rauchen von Tabak	7,50
Pferdezubehör	Trense, Sattel, Gehrte, Decke ...	50,00
Planwagen	Mit Planendach geschütztes fuhrwerk, in dem 12 Personen Platz finden; wird von einem Kutscher geführt und von 2 Pferden gezogen.	500,00
Prothese	Körperersatzstück für eine Gliedmaße; aus Holz; wird am Körperstumpfen mit Lederriemen befestigt; anfangs verursacht die Prothese noch – 2 WM (ohne Prothese – 4 WM); bei anstrengenden Bewegungen kann es – 1 LE verursachen; nach mehreren Wochen sind die negativen WM aufgehoben.	100,00
Reittier	Reitponny Fohlen	150,00
	Ausgebildetes Reitpony	400,00
	Warmblüter Fohlen	200,00
	Ausgebildeter Warmblüter	500,00

	Turniersport-Pferd Unterhalt für ein Pferd täglich 3 Schekel	1.000,00 (bis 5.000,00)
Rucksack	Behälter aus Stoff oder Leder; wird mit Gurten auf dem Rücken getragen	10,00
Schere	Werkzeug zum Haarschneiden und für Textilarbeiten.	3,00
Schloss	kleines Vorhängeschloss mit Schlüssel	5,00
Schmiede	Mobile Schmiede; mit Werkzeug Amboss	70,00 30,00
Schreib- utensilien	Feder zum Schreiben Tintenfass Pergament (aus Schafstierhaut) Geleimtes oder geknüpftes Buch mit 50 Pergament-Seiten und Einband Papyrusrolle (aus Papyrus-Pflanze; witterungsanfällig und schwer beschr.)	2,00 1,00 0,30 20,00 0,20
Schwarzpulver	100 g Explosivstoff, das durchs Anzünden eine Reaktion freisetzt. Wird bei Kanonen und Arkebusen genutzt, um Munition zu verschießen. Schwarzpulver besteht aus Kohlepulver, Salpeter und Schwefel. Schwarzpulver ist eine Erfindung in Panpolis, das nur in Panpolis und Watteriek eingesetzt wird. Es kann nur Inplay eingekauft werden.	0,50
Seife	Hergestellt aus erhitzten Ölen, mit Asche und Kalk und verschiedenen Duftparfümen.	0,50
Seil	Zusammengedrehtes oder geflochtenes elastisches Element, bestehend aus Naturstofffasern. 10 Meter.	Einfaches Seil: 2,00 Kletterseil: 20,00
Sklave	Person, die als Eigentum gilt.	600,00
Tabong	Geweihte Kanope aus Holz. Ein magischer Tabong muss Inplay gekauft oder geweiht werden.	8,00
Totenhand	Abgetrennte Hand einer hingerichteten Person, die durch den Zauber Sanctukinese zu einem Talisman gewandelt wurde. Die Hand wird einer Person unmittelbar nach deren Hinrichtung abgenommen und danach geweiht. Die Hand hat dann einen doppelten Nutzen: a) Wird die Hand an einen verschlossenen Gegenstand gehalten, lässt dieser sich dadurch öffnen, selbst wenn es sich um einen Lock-Bann-Zauber handelt. b) Wer eine geweihte Totenhand bei sich trägt, kann nicht heimlich geklaut werden. Der Besitzer der hand bemerkt den versuchten Diebstahl rechtzeitig, selbst wenn er schläft. Eine magische Totenhand muss Inplay gekauft oder geweiht werden.	10,00
Traumfänger	Vorrangig wird dieses Kunstobjekt von Negorianern hergestellt. Es besteht aus einem Netz in einem Weidenreifen, das zusätzlich dekoriert ist, z. B. mit Federn. Ein Traumfänger, der magisch geweiht wurde, schützt den Schlafenden vor Wesen, die in den Schlaf eindringen wollen. Der Schlafende erhält auf seinen Gegen-TW auf WS + 4 WM. Ein magischer Traumfänger muss Inplay gekauft oder geweiht werden.	1,50 6,50
Truhe	Aus Holz gefertigtes kastenförmiges Möbelstück mit aufklappbarem Deckel; 90 x 60 x 60 cm	10,00
Verband	Verbandsstoff aus Leinen zur Ersten Hilfe	0,50
Zelt	Künstlich schnell zu errichtender Bau, bestehend aus einer festen Textilhülle und einem leichten Gerüstbau. Kleines Zelt, für max. 2 Personen Großzelt, für 8 Personen	5,00 20,00

