

30 Ausrüstungs- päckchen

Fertige Päckchen zum Dazukaufen — nach Gelände, Aufgabe, Gefahr und Geldbeutel.

Preise aus den Ausrüstungstabellen von Swords & Wizardry, Gewicht in beiden Zählweisen.



Alle Preise stammen aus Tabelle 21–25 der deutschen Gesamtausgabe. Das Regelwerk veranschlagt gewöhnliche Ausrüstung pauschal mit 5 kg (S. 44) und nennt für Tabelle 22 keine Einzelgewichte; die hier ausgewiesenen Einzelgewichte und die mit † markierten Gegenstände sind Hausregel-Ergänzungen. Rüstung und Waffen sind in keinem Päckchen enthalten.

Zum Gewicht. Swords & Wizardry rechnet gewöhnliche Ausrüstung nicht Stück für Stück, sondern veranschlagt sie pauschal mit 5 kg (S. 44) — auf dieser Zahl beruht Tabelle 26 und damit die Bewegungsrate. Die Einzelgewichte hier sind eine Zugabe für Gruppen, die es genauer mögen; Tabelle 22 nennt keine. Bei den schweren Päckchen — am Fuß des Päckchens vermerkt — ist die Pauschale offensichtlich zu niedrig; dort lohnt das Einzelgewicht. Rüstung und Waffen wiegen in jedem Fall einzeln, ebenso Münzen und Edelsteine mit je 0,05 kg.

Zum Kreuz. Mit † markierte Gegenstände stehen nicht in Tabelle 22; Preis und Gewicht sind als Hausregel angesetzt und im Anhang aufgelistet.

Grundpäckchen

Erkundungspaket

21,53 GM · 5 kg pauschal / 23,7 kg einzeln

Höhlen, Gewölbe und Ruinen — Licht, Seil und ein Hebel für das, was klemmt.

Rucksack (15 kg) · Schlafsack · Wolldecke† · Fackel ×3 · Laterne, Blend- · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Seil, Hanf- (15 m) · Brechstange · Feuerstein und Stahl · Kreide ×6 · Wasserschlauch

Handwerker- und Überlebenspaket

12,03 GM · 5 kg pauschal / 29,8 kg einzeln

Wildnis über Wochen — kochen, graben, fischen, sauber bleiben.

Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Topf, Eisen- · Pfanne† · Kessel mit Dreibein† · Feuerholz (Tagesbedarf)† · Schaufel · Angelhaken und Schnur† · Seife† · Fackel ×3

Kleriker- und Akolythenpaket

40,83 GM · 5 kg pauschal / 10,5 kg einzeln

Heiler und Pilger — Symbol, Weihwasser und etwas zum Schreiben.

Rucksack (15 kg) · Umhängetasche† · Leinenrobe† · Wolldecke† · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Lampe, Bronze · Öl, Lampen- (0,5 l) · Fackel ×3 · Heiliges Symbol, Zinn† · Weihwasser (Fläschchen) · Pergament (Blatt) ×5 · Schreibfeder†

Späher- und Diebespaket

83,38 GM · 5 kg pauschal / 12,5 kg einzeln

Kundschafter — leises Seil, Werkzeug und ein Spiegel um die Ecke.

Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch ·
Seil, Seiden- (15 m) · Kletterhaken · Diebeswerkzeug† · Handschuhe, Ziegenleder† ·
Lanterne, Blend- · Öl, Lampen- (0,5 l) ×2 · Fackel ×3 · Spiegel, kleiner, Stahl- ·
Kreide ×3

Magier- und Gelehrtenpaket

54,45 GM · 5 kg pauschal / 8,7 kg einzeln

Arkane Studien unterwegs — Buch, Tinte und ruhiges Licht.

Umhängetasche† · Leinenrobe† · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch ·
Zauberbuch, leer · Schriftrollenbehälter · Pergament (Blatt) ×10 · Schreibfeder† ·
Spiegel, kleiner, Stahl- · Lampe, Bronze · Öl, Lampen- (0,5 l) · Kerze ×5 ·
Nadel und Fadent†

Reisenden- und Karawanenpaket

27,23 GM · 5 kg pauschal / 26,2 kg einzeln

Lange Straßen in Gesellschaft — Zelt, Vorrat und etwas gegen die Langeweile.

Rucksack (15 kg) · Gürteltasche† · Zelt · Schlafsack · Wolldecke† · Stiefel, schwere† ·
Rationen, Weg- (Tag) ×5 · Wasserschlauch · Feldflasche · Wein (0,5 l)† ·
Musikinstrument

Nach Gelände

Sumpf und Moor

23,43 GM · 5 kg pauschal / 20,5 kg einzeln

Nasser Grund, der trägt und dann doch nicht — die Stange geht vor dem Fuß.

Rucksack (15 kg) · Wathose† · Moskitonetzt† · Stange (3 m) · Seil, Hanf- (15 m) ·
Lanterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×2 · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Feldflasche ·
Branntwein (0,5 l)†

Bergfahrt und Fels

22,1 GM · 5 kg pauschal / 29,7 kg einzeln

Steilwand und Kamin — Haken schlagen, sichern, nachziehen.

Rucksack (15 kg) · Seil, Hanf- (15 m) ×2 · Kletterhaken ×3 · Mauerhaken, Eisen ×12 ·
Hammer · Eispickel† · Handschuhe, Ziegenleder† · Flaschenzug ·
Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch

Winter und Hochland

24,8 GM · 5 kg pauschal / 25,1 kg einzeln

Kälte tötet langsamer als ein Ork, aber zuverlässiger.

Rucksack (15 kg) · Pelzumhang† · Fellmütze† · Fausthandschuhe, Filz† ·
Schneeschuhe† · Schlafsack · Wolldecke† ×2 · Feuerstein und Stahl ·
Feuerholz (Tagesbedarf)† · Brantwein (0,5 l)† · Rationen, Trocken- (Tag) ×5

Seefahrt und Küste

21,9 GM · 5 kg pauschal / 29,1 kg einzeln

An Bord und im Wasser — was schwimmt, fängt und dichtet.

Sack (15 kg) · Korkweste† · Harpune† · Fischernetz (2,5 m²) ·
Angelhaken und Schnur† · Seil, Hanf- (15 m) · Wurfanker† · Teer (Eimer)† ·
Segeltuch (m²) ×4 · Wasserschlauch · Rationen, Trocken- (Tag) ×5

Tiefer Wald

13,03 GM · 5 kg pauschal / 18,9 kg einzeln

Unter dem Blätterdach — Wege merken, Feuer machen, gehört werden.

Rucksack (15 kg) · Seil, Hanf- (15 m) · Zunderbüchse† · Fackel ×3 · Schlafsack ·
Wolldecke† · Rationen, Weg- (Tag) ×4 · Angelhaken und Schnur† · Jagdhorn† ·
Kreide ×6

Ödland und Steppe

18,86 GM · 5 kg pauschal / 32,6 kg einzeln

Wo es keinen Schatten gibt, nimmt man seinen eigenen mit.

Rucksack (15 kg) · Segeltuch (m²) ×3 · Stange (3 m) ×2 · Wasserschlauch ×3 ·
Feldflasche ×2 · Rationen, Trocken- (Tag) ×6 · Reisemantel† ·
Feuerholz (Tagesbedarf)† · Feuerstein und Stahl

Schwer: nahe an der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 — Rüstung und Beute kommen noch dazu.

Nach Aufgabe

Gruft und Grabkammer

61,06 GM · 5 kg pauschal / 13,8 kg einzeln

Steinplatten heben, Staub binden, nicht allein zurückkommen.

Rucksack (15 kg) · Brechstange · Grabspaten, kurzer† · Leientuch† ·
Weihrauch (Kegel, 10)† · Heiliges Symbol, Holz · Weihwasser (Fläschchen) ×2 ·
Fackel ×6 · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Kalkbeutel† · Kreide ×6

Belagerung und Mauerwerk

16,45 GM · 5 kg pauschal / 54,2 kg einzeln

Was zu fest sitzt, wird gespalten, gehebelt oder angezündet.

Sack (15 kg) · Keil und Vorschlaghammer† · Brechhaken, langer† · Flaschenzug · Seil, Hanf- (15 m) ×2 · Leiter (3 m) · Mauerhaken, Eisen ×12 · Hammer · Teer (Eimer)† · Pechfackel† ×6

Schwer: senkt allein schon die Bewegungsrate auf 6 (Tabelle 26) — vor Rüstung, Waffen und Beute.

Stadt und Gassen

30,95 GM · 5 kg pauschal / 4,3 kg einzeln

Türen, Siegel und Leute, die auf Papier bestehen.

Umhängetasche† · Reisemantel† · Kreide ×6 · Kerze ×5 · Siegellack und Petschaft† · Pergament (Blatt) ×5 · Tinte (30 g) · Schreibfeder† · Glocke · Schloss · Wein (0,5 l)†

Bergung aus Schächten

31,9 GM · 5 kg pauschal / 34,8 kg einzeln

Jemanden herausholen, der unten ist — und selbst wieder hoch.

Rucksack (15 kg) · Seil, Hanf- (15 m) ×3 · Flaschenzug · Wurfanker† · Kletterhaken ×2 · Laterne, Blend- · Öl, Lampen- (0,5 l) ×4 · Falltürhaken† · Handschuhe, Ziegenleder† · Signalpfeife

Schwer: nahe an der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 — Rüstung und Beute kommen noch dazu.

Kartografie und Vermessung

37,35 GM · 5 kg pauschal / 2,9 kg einzeln

Für Gruppen, die ihre Gewölbe zeichnen statt sich zu erinnern.

Umhängetasche† · Pergament (Blatt) ×20 · Tinte (30 g) ×2 · Schreibfeder† ×2 · Kompass, magnetischer† · Winkelmesser und Schnur† · Wachstafel und Griffel† · Kreide ×12 · Schriftrollenbehälter · Kerze ×5

Fallen und Sicherungen

27,6 GM · 5 kg pauschal / 11,5 kg einzeln

Den Gang hinter sich zumachen und vorher wissen, was vorne liegt.

Umhängetasche† · Glöckchenschnur (10 m)† · Mauerhaken, Eisen ×12 · Hammer · Drahtschlinge† ×6 · Kreide ×6 · Stange (3 m) · Spiegel, kleiner, Stahl- · Kalkbeutel† · Falltürhaken†

Jagd und Fallenstellerei

26,1 GM · 5 kg pauschal / 23,3 kg einzeln

Fleisch, Felle und ein Grund, tagelang still zu sitzen.

Rucksack (15 kg) · Tellereisen† ×2 · Drahtschlinge† ×12 · Köderbeutel† · Jagdhorn† · Angelhaken und Schnur† · Seil, Hanf- (15 m) · Schleifstein† · Sack (7,5 kg) ×2 · Rationen, Weg- (Tag) ×3

Krankenlager und Wundpflege

21,2 GM · 5 kg pauschal / 9,8 kg einzeln

Wenn kein Kleriker mehr Zauber hat, zählt heißes Wasser.

Umhängetasche† · Verbandzeug† ×4 · Aderlasseisen† · Kräuterbeutel† · Branntwein (0,5 l)† ×2 · Nadel und Faden† · Seife† · Topf, Eisen- · Wasserschlauch · Wolldecke†

Wider bestimmte Gefahren

Wider die Untoten

128,96 GM · 5 kg pauschal / 7,7 kg einzeln

Silbernes Symbol, geweihtes Wasser, viel Licht.

Umhängetasche† · Heiliges Symbol, Silber · Weihwasser (Fläschchen) ×4 · Weihrauch (Kegel, 10)† · Fackel ×6 · Öl, Lampen- (0,5 l) ×4 · Kalkbeutel† · Kreide ×6

Wider die Werwesen

48,63 GM · 5 kg pauschal / 3,5 kg einzeln

Wolfsbann und Silber — Waffen aus Silber muss die Gruppe selbst besorgen.

Umhängetasche† · Wolfsbann ×6 · Heiliges Symbol, Silber · Spiegel, kleiner, Stahl- · Glöckchenschnur (10 m)† · Fackel ×3

Wider das Feuer

8,6 GM · 5 kg pauschal / 14,7 kg einzeln

Für alle, die selbst mit Öl arbeiten.

Sack (15 kg) · Segeltuch (m²) ×6 · Wasserschlauch ×2 · Wolldecke† ×2 · Schaufel · Handschuhe, Ziegenleder†

Gefangennahme und Geleit

41,7 GM · 5 kg pauschal / 28,6 kg einzeln

Jemanden lebend und leise von hier nach dort bringen.

Handschellen ×2 · Seil, Hanf- (15 m) ×2 · Sack (7,5 kg) ×2 ·

Glöckchenschnur (10 m)† · Kalkbeutel† · Signalpfeife · Rationen, Weg- (Tag) ×6 ·

Wasserschlauch ×2

Nach Stand und Geldbeutel

Bettelpaket

3,9 GM · 5 kg pauschal / 7,9 kg einzeln

Für ein Startvermögen, das der Würfel nicht gutgemeint hat.

Sack (7,5 kg) · Woldecke† · Rationen, Weg- (Tag) ×2 · Feldflasche ·

Feuerstein und Stahl · Fackel ×2 · Kreide ×3 · Schlafsack

Knappenpaket

13,03 GM · 5 kg pauschal / 12,3 kg einzeln

Wer ein Pferd und einen Herrn hat, versorgt erst beide.

Rucksack (15 kg) · Schleifstein† · Beinschienen, Leder† · Striegel† · Futtersack† ·

Hufhammer und Nägel† · Woldecke† · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch ·

Fackel ×3

Söldnertross

20,2 GM · 5 kg pauschal / 26,6 kg einzeln

Was ein angeworbener Mann selbst mitbringt, wenn er etwas taugt.

Sack (15 kg) · Zelt · Schlafsack · Woldecke† · Topf, Eisen- · Rationen, Weg- (Tag) ×7 ·

Wasserschlauch · Schleifstein† · Branntwein (0,5 l)† · Feuerstein und Stahl

Pilgerpaket

9 GM · 5 kg pauschal / 15,4 kg einzeln

Weite Wege zu Fuß, mit wenig und ohne Waffe.

Umhängetasche† · Leinenrobe† · Heiliges Symbol, Holz · Weihrauch (Kegel, 10)† ·

Rationen, Weg- (Tag) ×5 · Wasserschlauch · Schlafsack · Stange (3 m) · Seife†

Kaufmannspaket

32,6 GM · 5 kg pauschal / 16,6 kg einzeln

Verträge, Siegel und eine Truhe, die man abschließen kann.

Truhe · Schloss · Siegellack und Petschaft† · Pergament (Blatt) ×10 · Tinte (30 g) · Schreibfeder† · Wachstafel und Griffel† · Gürteltasche† · Reisemantel† · Wein (0,5 l)†

Nachtlager und Wache

16,65 GM · 5 kg pauschal / 37,8 kg einzeln

Ein Lager, das man hört, bevor es einen umbringt.

Zelt · Schlafsack ×2 · Wolldecke† ×2 · Feuerholz (Tagesbedarf)† · Feuerstein und Stahl · Kessel mit Dreibein† · Topf, Eisen- · Glöckchenschnur (10 m)† · Signalpfeife · Pechfackel† ×3

Schwer: nahe an der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 — Rüstung und Beute kommen noch dazu.

Warenkatalog — Tabelle 22

Preise amtlich aus dem Gesamtregelwerk. Die Gewichte nennt das Regelwerk nicht; sie sind hier angesetzt, damit sich Päckchen einzeln wiegen lassen.

GEGENSTAND	PREIS (GM)	GEWICHT (KG)
Brechstange	0,2	4,5
Fackel	0,01	0,5
Fass	2	15,0
Feldflasche	0,03	0,5
Feuerstein und Stahl	1	0,1
Fischernetz (2,5 m²)	4	2,5
Flaschenzug	5	2,5
Glocke	1	0,1
Hammer	0,5	1,0
Handschellen	15	1,0
Heiliges Symbol, Holz	1	0,1
Heiliges Symbol, Silber	25	0,5
Kerze	0,01	0,05
Kette (3 m)	30	5,0
Kletterhaken	1	0,5
Knoblauch, verzauberter	10	0,05
Kreide	0,05	0,02
Lampe, Bronze	0,1	0,5
Laterne, Blend-	12	1,5
Laterne, einfach	7	1,0
Leiter (3 m)	0,05	10,0
Mauerhaken, Eisen	0,05	0,2
Musikinstrument	5	1,5
Pergament (Blatt)	0,2	0,01
Rationen, Trocken- (Tag)	1	0,5
Rationen, Weg- (Tag)	0,5	1,0
Rucksack (15 kg)	5	1,0
Sack (15 kg)	2	0,5
Sack (7,5 kg)	1	0,2
Schaufel	2	4,0
Schlafsack	0,2	2,5
Schloss	20	0,5
Schriftrollenbehälter	1	0,5
Segeltuch (m²)	0,1	0,5
Seil, Hanf- (15 m)	1	7,5
Seil, Seiden- (15 m)	10	2,5
Signalpfeife	0,5	0,05
Spiegel, kleiner, Stahl-	20	0,2
Stange (3 m)	0,2	4,0

GEGENSTAND	PREIS (GM)	GEWICHT (KG)
Tinte (30 g)	1	0,1
Topf, Eisen-	0,5	2,0
Truhe	2	12,5
Wasserschlauch	1	2,0
Weihwasser (Fläschchen)	25	0,2
Weinflasche, Glas	2	1,0
Wolfsbann	0,1	0,05
Zauberbuch, leer	25	1,5
Zelt	10	10,0
Öl, Lampen- (0,5 l)	0,1	0,5

Warenkatalog — Ergänzungen †

Diese Gegenstände kommen in Tabelle 22 nicht vor. Sechzehn davon stammen aus Anhang B der Greyhawk-Hausregeln und hatten dort keinen Einzelpreis; die übrigen sind für die neuen Päckchen angesetzt. Preise und Gewichte im Preisgefüge der Tabelle geschätzt — die SL darf sie jederzeit anders festlegen.

GEGENSTAND	PREIS (GM)	GEWICHT (KG)
Aderlasseisen	3	0,3
Angelhaken und Schnur	0,5	0,1
Beinschienen, Leder	2	1,0
Branntwein (0,5 l)	1	0,5
Brechhaken, langer	2	6,0
Diebeswerkzeug	30	0,5
Drahtschlinge	0,3	0,1
Eispickel	1	2,0
Falltürhaken	1	1,0
Fausthandschuhe, Filz	0,5	0,2
Fellmütze	1	0,3
Feuerholz (Tagesbedarf)	0,1	10,0
Futtersack	1	0,5
Glöckchenschnur (10 m)	2	0,5
Grabspaten, kurzer	1	2,0
Gürteltasche	0,5	0,2
Handschuhe, Ziegenleder	1	0,2
Harpune	2	3,0
Heiliges Symbol, Zinn	3	0,2
Hufhammer und Nägel	1	1,0
Jagdhorn	3	0,5
Kalkbeutel	0,2	0,5
Keil und Vorschlaghammer	3	7,0
Kessel mit Dreibein	1	5,0
Kompass, magnetischer	25	0,2
Korkweste	3	1,0
Kräuterbeutel	5	0,3
Köderbeutel	1	1,0
Leichentuch	1	0,5
Leinenrobe	1	1,0
Moskitonetz	2	0,5
Nadel und Faden	0,1	0,05
Pechfackel	0,05	0,7
Pelzumhang	8	3,0
Pfanne	0,3	1,0
Reisemantel	3	2,0
Schleifstein	0,5	0,5
Schneeschuhe	2	2,0

GEGENSTAND	PREIS (GM)	GEWICHT (KG)
Schreibfeder	0,1	0,01
Seife	0,1	0,2
Siegellack und Petschaft	3	0,2
Stiefel, schwere	2	1,5
Striegel	0,5	0,3
Teer (Eimer)	1	5,0
Tellereisen	4	4,0
Umhängetasche	1	0,5
Verbandzeug	2	0,5
Wachstafel und Griffel	0,5	0,5
Wathose	4	3,0
Weihrauch (Kegel, 10)	2	0,1
Wein (0,5 l)	0,5	0,5
Winkelmesser und Schnur	3	0,3
Woldecke	0,5	1,5
Wurfanker	2	3,0
Zunderbüchse	0,5	0,2