

27 Startaus- rüstungen

Neun Klassen × drei Vermögensstufen — fertig eingekauft, mit Rüstungsklasse, Waffenschaden, Gerät und Restgeld. Für Figuren der ersten Stufe, die man selbst gebaut hat.



Das Startvermögen ergibt sich aus $3W6 \times 10$ Goldmünzen, also 30 bis 180 GM. Jede Ausrüstung ist so eingekauft, dass sie schon am unteren Rand ihrer Vermögensstufe bezahlbar ist; wer mehr würfelt, behält den Rest. Rüstung und Waffen sind stets die besten, die Klassengrenze und Geldbeutel zulassen. Preise aus Tabelle 22–25 der deutschen Gesamtausgabe; mit † markierte Gegenstände sind Hausregel-Ergänzungen.

Übersicht

	KNAPP AB 30 GM			MITTEL AB 70 GM			GUT BETUCHT AB 120 GM		
	KOSTEN	RK	KG	KOSTEN	RK	KG	KOSTEN	RK	KG
Assassine	23,68 GM	7 [12]	23,7	68,53 GM	7 [12]	27,3	119,36 GM	7 [12]	40,8
Dieb	23,83 GM	7 [12]	23,7	57,56 GM	7 [12]	32,7	113,66 GM	7 [12]	41,0
Druide	19,73 GM	7 [12]	28,4	57,76 GM	6 [13]	51,0	117,26 GM	6 [13]	55,2
Kämpfer	29,53 GM	6 [13]	30,1	69,53 GM	5 [14]	45,1	119,26 GM	4 [15]	57,6
Kleriker	29,53 GM	6 [13]	30,2	67,06 GM	5 [14]	45,2	116,46 GM	4 [15]	55,9
Mönch	18,53 GM	9 [10]	27,1	48,36 GM	9 [10]	33,6	85,86 GM	9 [10]	36,5
Paladin	29,53 GM	7 [12]	25,2	69,53 GM	5 [14]	37,7	119,96 GM	4 [15]	54,4
Waldläufer	15,73 GM	7 [12]	35,6	65,73 GM	6 [13]	44,7	117,73 GM	6 [13]	47,3
Zauberkundiger	29,65 GM	9 [10]	12,4	58,65 GM	9 [10]	15,8	109,05 GM	9 [10]	18,5

Gewicht als Einzelgewicht. Elf von 27 Ausrüstungen überschreiten damit die 38-kg-Grenze von Tabelle 26 und senken die Bewegungsrate auf 9 — nach der Pauschale des Regelwerks (5 kg Gerät) sind es nur drei. Wer nach Pauschale spielt, kommt mit Kette und Schild also gerade noch durch.

Assassine



Knapp

Assassine RK 7 [12] · 23,68 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Dolch 1W4 · Schwert, Kurz- 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Kreide ×3
BELASTUNG	21,0 kg pauschal / 23,7 kg einzeln
Rest bei 30 GM Startvermögen: 6,32 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Schild · alle Waffen.	



Mittel

Assassine RK 7 [12] · 68,53 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Kurz- 1W6 · Dolch 1W4 · Armbrust, leicht 1W4+1 (Bolzen) · Bolzen, leicht (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Diebeswerkzeug† · Handschuhe, Ziegenleder†
BELASTUNG	24,0 kg pauschal / 27,3 kg einzeln
Rest bei 70 GM Startvermögen: 1,47 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Schild · alle Waffen.	



Gut betucht

Assassine RK 7 [12] · 119,36 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Kurz- 1W6 · Dolch 1W4 · Armbrust, schwer 1W6+1 (Bolzen) · Bolzen, schwer (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Diebeswerkzeug† · Handschuhe, Ziegenleder† · Reisemantel† · Laterne, Blend- · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Spiegel, kleiner, Stahl- · Siegelack und Petschaft† · Glöckchenschnur (10 m)†
BELASTUNG	24,0 kg pauschal / 40,8 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 0,64 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Schild · alle Waffen.

Dieb

⚔ Knapp

Dieb RK 7 [12] · 23,83 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Dolch 1W4 · Schwert, Kurz- 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Kreide ×6
BELASTUNG	21,0 kg pauschal / 23,7 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 6,17 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer, kein Schild · alle Waffen.

⚔ Mittel

Dieb RK 7 [12] · 57,56 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Kurz- 1W6 · Dolch 1W4 · Wurfpfeil 1W3
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Diebeswerkzeugt · Kletterhaken · Kreide ×6
BELASTUNG	21,5 kg pauschal / 32,7 kg einzeln

Rest bei 70 GM Startvermögen: 12,44 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer, kein Schild · alle Waffen.

⚔ Gut betucht

Dieb RK 7 [12] · 113,66 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Kurz- 1W6 · Dolch 1W4 · Armbrust, leicht 1W4+1 (Bolzen) · Bolzen, leicht (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Diebeswerkzeugt · Kletterhaken · Seil, Seiden- (15 m) · Laterne, Blend- · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Spiegel, kleiner, Stahl · Kreide ×6
BELASTUNG	24,0 kg pauschal / 41,0 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 6,34 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer, kein Schild · alle Waffen.

Druide



Knapp

Druide RK 7 [12] · 19,73 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Speer 1W6 · Schleuder 1W4 (Stein) · Steine, Schleuder- (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Kräuterbeutel†
BELASTUNG	25,5 kg pauschal / 28,4 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 10,27 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Holzschild · Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder, Öl.



Mittel

Druide RK 6 [13] · 57,76 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer + Schild (17,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Sichel- 1W6 · Speer 1W6 · Schleuder 1W4 (Stein) · Steine, Schleuder- (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Kräuterbeutel† · Schlafsack · Wolldecke† · Laterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Verbandzeug† ×2 · Angelhaken und Schnur†
BELASTUNG	33,0 kg pauschal / 51,0 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 70 GM Startvermögen: 12,24 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Holzschild · Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder, Öl.



Gut betucht

Druide RK 6 [13] · 117,26 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer + Schild (17,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Sichel- 1W6 · Speer 1W6 · Dolch 1W4 · Schleuder 1W4 (Stein) · Steine, Schleuder- (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Kräuterbeutel† · Schlafsack · Wolldecke† · Laterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Angelhaken und Schnur† · Verbandzeug† ×2 · Weihrauch (Kegel, 10)† · Zunderbüchse† · Spiegel, kleiner, Stahl- · Seil, Seiden- (15 m) · Kompass, magnetisch†
BELASTUNG	34,0 kg pauschal / 55,2 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 2,74 GM. Klassengrenze: nur Lederpanzer und Holzschild · Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder, Öl.

Kämpfer



Knapp

Kämpfer RK 6 [13] · 29,53 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer + Schild (17,5 kg)
WAFFEN	Speer 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3
BELASTUNG	27,5 kg pauschal / 30,1 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 0,47 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.



Mittel

Kämpfer RK 5 [14] · 69,53 GM

RÜSTUNG	Brünne + Schild (25,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Seil, Hanf- (15 m)
BELASTUNG	35,0 kg pauschal / 45,1 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 70 GM Startvermögen: 0,47 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.



Gut betucht

Kämpfer RK 4 [15] · 119,26 GM

RÜSTUNG	Kettenhemd + Schild (30,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8 · Dolch 1W4 · Wurfspieß 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Schlafsack · Wolldecke†
BELASTUNG	43,5 kg pauschal / 57,6 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (beide Zählweisen) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 0,74 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.

Kleriker



Knapp

Kleriker RK 6 [13] · 29,53 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer + Schild (17,5 kg)
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Heiliges Symbol, Holz
BELASTUNG	27,5 kg pauschal / 30,2 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 0,47 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · nur stumpfe Waffen.



Mittel

Kleriker RK 5 [14] · 67,06 GM

RÜSTUNG	Brünne + Schild (25,0 kg)
WAFFEN	Streitkolben, schwer 1W6
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Heiliges Symbol, Holz
BELASTUNG	35,0 kg pauschal / 45,2 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 70 GM Startvermögen: 2,94 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · nur stumpfe Waffen.



Gut betucht

Kleriker RK 4 [15] · 116,46 GM

RÜSTUNG	Kettenhemd + Schild (30,0 kg)
WAFFEN	Streitkolben, schwer 1W6 · Schleuder 1W4 (Stein) · Steine, Schleuder- (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Heiliges Symbol, Zinn† · Weihrauch (Kegel, 10)† · Schlafsack
BELASTUNG	43,0 kg pauschal / 55,9 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (beide Zählweisen) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 3,54 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · nur stumpfe Waffen.

Mönch



Knapp

Mönch RK 9 [10] · 18,53 GM

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6 · Wurfpeil 1W3 · Dolch 1W4
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Leinenrobe† · Seil, Hanf- (15 m) · Schlafsack · Wolldecke† · Seife† · Kräuterbeutel†
BELASTUNG	11,5 kg pauschal / 27,1 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 11,47 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · alle Waffen.



Mittel

Mönch RK 9 [10] · 48,36 GM

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6 · Dolch 1W4 · Wurfpeil 1W3 · Bogen, Kurz- 1W6 (Pfeil) · Pfeile (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Leinenrobe† · Schlafsack · Wolldecke† · Seife† · Kräuterbeutel† · Laterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Verbandzeug† ×2
BELASTUNG	14,5 kg pauschal / 33,6 kg einzeln

Rest bei 70 GM Startvermögen: 21,64 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · alle Waffen.



Gut betucht

Mönch RK 9 [10] · 85,86 GM

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6 · Schwert, Kurz- 1W6 · Wurf Pfeil 1W3 · Bogen, Kurz- 1W6 (Pfeil) · Pfeile (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Leinenrobe† · Schlafsack · Seife† · Laterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Kräuterbeutel† · Verbandzeug† ×2 · Seil, Seiden- (15 m) · Spiegel, kleiner, Stahl- · Weihrauch (Kegel, 10)†
BELASTUNG	16,0 kg pauschal / 36,5 kg einzeln

Rest bei 120 GM Startvermögen: 34,14 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · alle Waffen.

Paladin



Knapp

Paladin RK 7 [12] · 29,53 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Heiliges Symbol, Holz
BELASTUNG	22,5 kg pauschal / 25,2 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 0,47 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.



Mittel

Paladin RK 5 [14] · 69,53 GM

RÜSTUNG	Brünne + Schild (25,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Heiliges Symbol, Holz
BELASTUNG	35,0 kg pauschal / 37,7 kg einzeln

Rest bei 70 GM Startvermögen: 0,47 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.

Gut betucht

Paladin RK 4 [15] · 119,96 GM

RÜSTUNG	Kettenhemd + Schild (30,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×6 · Seil, Hanf- (15 m) · Heiliges Symbol, Zinn† · Schlafsack · Wolldecke† · Wolfsbann ×2
BELASTUNG	40,0 kg pauschal / 54,4 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (beide Zählweisen) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 0,04 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.

Waldläufer

Knapp

Waldläufer RK 7 [12] · 15,73 GM

RÜSTUNG	Lederpanzer (12,5 kg)
WAFFEN	Speer 1W6 · Schleuder 1W4 (Stein) · Steine, Schleuder- (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Seil, Hanf- (15 m)
BELASTUNG	25,5 kg pauschal / 35,6 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 14,27 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.

Mittel

Waldläufer RK 6 [13] · 65,73 GM

RÜSTUNG	Brünne (20,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Kurz- 1W6 · Bogen, Kurz- 1W6 (Pfeil) · Pfeile (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Seil, Hanf- (15 m) · Schlafsack · Wolldecke† · Angelhaken und Schnur†
BELASTUNG	30,5 kg pauschal / 44,7 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 70 GM Startvermögen: 4,27 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.



Gut betucht

Waldläufer RK 6 [13] · 117,73 GM

RÜSTUNG	Brünne (20,0 kg)
WAFFEN	Schwert, Lang- 1W8 · Bogen, Lang- 1W6 (Pfeil) · Pfeile (20)
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Fackel ×3 · Seil, Hanf- (15 m) · Schlafsack · Wolldecke† · Zunderbüchse†
BELASTUNG	33,0 kg pauschal / 47,3 kg einzeln

Über der 38-kg-Grenze von Tabelle 26 (das Einzelgewicht) — Bewegungsrate 9 statt 12, vor jeder Beute. Rest bei 120 GM Startvermögen: 2,27 GM. Klassengrenze: jede Rüstung und Schild · alle Waffen.

Zauberkundiger



Knapp

Zauberkundiger RK 9 [10] · 29,65 GM

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6
GERÄT	Zauberbuch, leer · Umhängetasche† · Rationen, Weg- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Kerze ×5 · Schreibfeder†
BELASTUNG	10,0 kg pauschal / 12,4 kg einzeln

Rest bei 30 GM Startvermögen: 0,35 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · Dolch, Kampfstab, Wurfpeile.



Mittel

Zauberkundiger RK 9 [10] · 58,65 GM

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6 · Dolch 1W4 · Wurfpeil 1W3
GERÄT	Umhängetasche† · Leinenrobe† · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Zauberbuch, leer · Schriftrollenbehälter · Pergament (Blatt) ×10 · Schreibfeder† · Tinte (30 g) · Lampe, Bronze · Öl, Lampen- (0,5 l) ×2 · Kerze ×5 · Spiegel, kleiner, Stahl-
BELASTUNG	11,5 kg pauschal / 15,8 kg einzeln

Rest bei 70 GM Startvermögen: 11,35 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · Dolch, Kampfstab, Wurfpeile.

RÜSTUNG	keine
WAFFEN	Stab, Kampf- 1W6 · Dolch 1W4 · Wurfpeil 1W3
GERÄT	Rucksack (15 kg) · Umhängetasche† · Leinenrobe† · Rationen, Trocken- (Tag) ×3 · Wasserschlauch · Feuerstein und Stahl · Zauberbuch, leer · Schriftrollenbehälter · Pergament (Blatt) ×20 · Schreibfeder† ×2 · Tinte (30 g) ×2 · Laterne, einfach · Öl, Lampen- (0,5 l) ×3 · Kerze ×5 · Spiegel, kleiner, Stahl- · Knoblauch, verzauberter · Wolfsbann ×3 · Weihwasser (Fläschchen)
BELASTUNG	11,5 kg pauschal / 18,5 kg einzeln

Rest bei 120 GM Startvermögen: 10,95 GM. Klassengrenze: keine Rüstung, kein Schild · Dolch, Kampfstab, Wurfpeile.