












Bericht über die Einheimischen des Zauberreichs

A. Sesshafte einheimische Gruppen





1. Die Räuberbande:

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Meuchel- mörder	RHQ	Mittel (M)	Kurzschwert	M★3	Schwer (H)	4	1
				L★4	Mittel (M)	2	
 Streitaxt- kämpfer	R 1	Schwer (H)	Große zweischneidige Axt	H★5	Gewaltig (T)	4	4
				T★3	A.E.	5	
 Streitaxt- kämpfer	R 2	Schwer (H)	Große zweischneidige Axt	H★5	Gewaltig (T)	4	4
				T★3	A.E.	5	
 Kurzschwert- fechter	R 3	Mittel (M)	Kurzschwert	M★5	Schwer (H)	3	2
				L★3	Mittel (M)	4	
 Bogenschütze	R 4	Mittel (M)	Mittlerer Bogen	-	-	2	2
				L★★1	Schwer (H)	4	
 Meuchel- mörder	R 5	Mittel (M)	Kurzschwert	M★3	Schwer (H)	4	1
				L★4	Mittel (M)	2	
 Degenfechter	R 6	Mittel (M)	Degen	M★3	Schwer (H)	5	1
				L★3	Mittel (M)	4	
 Degenfechter	R 7	Mittel (M)	Degen	M★3	Schwer (H)	5	1
				L★3	Mittel (M)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Standort der Räuberbande ist das Gasthaus. 2. Die Räuberbande ist nicht beritten. 3. Zu Beginn des Spiels besitzt die Räuberbande neben 2 kleinen Schätzen noch 6 Reitpferde, die sie verkaufen kann. 4. Räuber können nur einzeln angeworben werden (derjenige mit der höchsten Nummer zuerst, der Anführer zuletzt). Der Grundlohn eines Räubers für 14 Tage entspricht seinem Popularitätswert. 						

2. Die Wächter





Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Schwertträger	GHQ	Schwer (H)	Großes zweihändiges Schwert	H★5	Gewaltig (T)	5	4
				T★4	A.E.	6	
 Schwertträger	G 1	Schwer (H)	Großes zweihändiges Schwert	H★5	Gewaltig (T)	5	4
				T★4	A.E.	6	
 Schwertträger	G 2	Schwer (H)	Großes zweihändiges Schwert	H★5	Gewaltig (T)	5	4
				T★4	A.E.	6	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> Der Standort der Wächter ist das Wachhäuschen Die Wächter sind nicht beritten Zu Beginn des Spiels besitzen die Wächter neben 2 kleinen Schätzen noch 1 Helm, 1 Brustpanzer und 5 mittlerer Waffen Die Wächter können nur als Gruppe angeworben werden, Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Popularitätswerte ihrer Mitglieder, also 12 Goldstücke. 						

3. Die Soldaten

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Schwertträger	SHQ	Schwer (H)	Großes zweihändiges Schwert	T★4	A.E.	6	4
				H★5	Gewaltig (T)	5	
 Lanzenträger	S 1	Mittel (M)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	4	2
				M★4	Schwer (H)	5	
 Lanzenträger	S 2	Mittel (M)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	4	2
				M★4	Schwer (H)	5	
 Armbrust- schütze	S 3	Mittel (M)	Armbrust	H 6	Schwer (H)	5	2
				H 1	Schwer (H)	4	




Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Standort der Soldaten ist das Haus. 2. Die Soldaten sind nicht beritten. 3. Zu Beginn des Spiels besitzen die Soldaten neben 2 kleinen Schätzen noch 3 Helme, 2 Schilde und 7 leichte Waffen 4. Die Soldaten
----------------------	--

4. Der Ritterorden

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Populär- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Ritter	OHQ	Gewaltig (T)	Schwert	H★6	Gewaltig (T)	4	8
				T★4	A.E.	6	
 Ritter	O 1	Gewaltig (T)	Schwert	H★4	Gewaltig (T)	6	8
				T★5	A.E.	5	
 Ritter	O 2	Gewaltig (T)	Schwert	H★5	Gewaltig (T)	5	8
				T★5	A.E.	6	
 Ritter	O 3	Gewaltig (T)	Schwert	H★4	Gewaltig (T)	6	8
				T★5	A.E.	6	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Standort des Ordens ist die Kapelle 2. Die Ritter des Ordens reiten auf Schlachtrössern 3. Zu Beginn des Spiels besitzt der Orden neben 2 kleinen Schätzen noch 3 Streitrösser, 2 Rüstungen und 5 schwere Waffen 4. Ritter können nur einzeln angeworben werden (derjenige mit der höchsten Nummer zuerst, der Anführer zuletzt). Der Grundlohn eines Ritters für 14 Tage entspricht seinem Populärwert 						


B. Umherziehende einheimische Gruppen

1. Die Patrouille

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Kurzschwert- fechter	PHQ	Mittel (M)	Kurzschwert	M★4	Schwer (H)	3	2
				L★2	Mittel (M)	5	
 Kurzschwert- fechter	P 1	Mittel (M)	Kurzschwert	L★4	Mittel (M)	3	2
				M★4	Schwer (H)	4	
 Kurzschwert- fechter	P 2	Mittel (M)	Kurzschwert	M★5	Schwer (H)	3	2
				L★4	Mittel (M)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Patrouille beginnt das Spiel auf der Erscheinungstabelle und kann am Gasthaus, an der Kapelle, am Haus oder am Wachthäuschen auftauchen. 2. Die Patrouille reitet auf Reitpferden 3. Zu Beginn des Spiels besitzt die Patrouille neben 2 kleinen Schätzen noch 1 Helm, 1 Brustpanzer und 1 Schild 4. Die Patrouille kann nur als Gruppe angeworben werden. Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Popularitätswerte ihrer Mitglieder, also 6 Goldstücke. 						

2. Die Horde der Lanzenreiter







Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Lanzenreiter	LHQ	Leicht (L)	Lanze	H★5	Gewaltig (T)	3	2
				M★3	Schwer (H)	4	
 Lanzenreiter	L 1	Leicht (L)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	2	2
				M★3	Schwer (H)	4	
 Lanzenreiter	L 2	Leicht (L)	Lanze	M★4	Schwer (H)	3	2
				H★4	Gewaltig (T)	4	

 Lanzenreiter	L 3	Leicht (L)	Lanze	H★4	Gewaltig (T)	5	2
				M★4	Schwer (H)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> Die Horde der Lanzenreiter beginnt das Spiel auf der Erscheinungstabelle und kann an der Kapelle, dem großen und kleinen Lagerfeuer auftauchen Die Lanzenreiter reiten auf Mustangs Zu Beginn des Spiels besitzen die Lanzenreiter neben 2 kleinen Schätzen noch 4 Lanzen. Die Lanzenreiter können nur als Gruppe angeworben werden. Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Popularitätswerte ihrer Mitglieder, also 8 Goldstücke. 						








3. Das Waldvolk

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Popula- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Bogenschütze	WHQ	Mittel (M)	Mittlerer Bogen	-	-	2	2
				M★★1	Gewaltig (T)	4	
 Bogenschütze	W 1	Mittel (M)	Mittlerer Bogen	-	-	2	2
				L★★1	Schwer (H)	4	
 Bogenschütze	PW2	Mittel (M)	Mittlerer Bogen	-	-	2	2
				L★★1	Schwer (H)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> Das Waldvolk beginnt das Spiel auf der Erscheinungstabelle und kann am Haus oder am kleinen Lagerfeuer auftauchen. Das Waldvolk ist nicht beritten. Zu Beginn des Spiels besitzt das Waldvolk neben 2 kleinen Schätzen noch 2 leichte Bogen und 1 mittlerer Bogen. Das Waldvolk kann nur als Gruppe angeworben werden. Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Popularitätswerte ihrer Mitglieder, also 6 Goldstücke. 						

4. Das Volk der Bashkars

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Populär- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Plünderer	BQ	Leicht (L)	Kurzschwert	M★3	Mittel (M)	2	2
				L★4	Schwer (H)	3	
 Plünderer	B 1	Leicht (L)	Kurzschwert	M★3	Schwer (H)	3	2
				M★4	Mittel (M)	3	
 Plünderer	B 2	Leicht (L)	Kurzschwert	H★6	Schwer (H)	2	2
				M★4	Mittel (M)	3	
 Plünderer	B 3	Leicht (L)	Kurzschwert	H★6	Mittel (M)	2	2
				M★4	Schwer (H)	4	
 Plünderer	B 4	Leicht (L)	Kurzschwert	H★6	Schwer (H)	2	2
				M★4	Mittel (M)	4	
 Plünderer	B 5	Leicht (L)	Kurzschwert	T★4	Mittel (M)	4	2
				H★5	Mittel (M)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Volk der Bashkars beginnt das Spiel auf der Erscheinungstabelle und kann am großen Lagerfeuer oder am kleinen Lagerfeuer auftauchen. 2. Die Bashkars reiten auf Mustangs 3. Zu Beginn des Spiels besitzen die Bashkars neben 2 kleinen Schätzen noch 6 Mustangs. 4. Die Bashkars können nur als Gruppe angeworben werden. Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Populärheitswerte ihrer Mitglieder, also 12 Goldstücke. 						

5. Die Söldnergruppe

Symbol	Id.-Code	Widerstandskraft/ Reichweite	Waffe und Reichweite	Kampfwerte			Populär- ritäts- wert
				Angriff	Trefferwirkung	Vertei- digung	
 Kurzschwert- fechter	CHQ	Mittel (M)	Kurzschwert	M★3	Schwer (H)	5	2
				L★4	Mittel (M)	3	
 Kurzschwert- fechter	C 1	Mittel (M)	Kurzschwert	M★3	Mittel (M)	4	2
				M★4	Schwer (H)	3	
 Lanzenträger	C 2	Mittel (M)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	4	2
				M★4	Schwer (H)	5	
 Lanzenträger	C 3	Mittel (M)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	4	2
				M★4	Schwer (H)	5	
 Lanzenträger	C 4	Mittel (M)	Lanze	H★6	Gewaltig (T)	4	2
				M★4	Schwer (H)	5	
 Schwertträger	C 5	Schwer (H)	Großes zweihändiges Schwert	T★4	A.E.	6	4
				H★5	Gewaltig (T)	5	
 Armbrust- schütze	C 6	Mittel (M)	Armbrust	H 6	Schwer (H)	5	2
				H 1	Schwer (H)	4	
Weitere Einzelheiten	<ol style="list-style-type: none"> Die Söldner beginnen das Spiel auf der Erscheinungstabelle und können am Gasthaus oder am großen Lagerfeuer auftauchen. Die Söldner sind nicht beritten. Zu Beginn des Spiels besitzen die Söldner neben 2 kleinen Schätzen noch 1 Helm, 1 Brustpanzer und 1 Schild Die Söldner können nur als Gruppe angeworben werden. Der Grundlohn für die vollständige Gruppe für 14 Tage entspricht der Summe aller Populärheitswerte ihrer Mitglieder, also 16 Goldstücke. 						