














# Verzeichnis der Ausrüstung

## 1. Waffen<sup>1</sup> (in absteigender Reihenfolge der Reichweite<sup>2</sup> geordnet)



a) Schußwaffen					
Symbol	Bezeichnung	Gewicht	Trefferwirkung		Bemerkungen
			Kampfbereit (Rote Seite)	Nicht kampfbereit (Weiße Seite)	
	Mittlerer Bogen	Mittel (M)	M + ★★ = Gewaltig (T)	Mittel (M)	Die angegebene Trefferwirkung stellt einen Grundwert dar. Die tatsächliche Trefferwirkung ergibt sich erst nach Anwendung der GESCHOSS-TABELLE!
	Leichter Bogen	Leicht (L)	L + ★ = Schwer (H)	Leicht (L)	
	Armbrust	Schwer (H)	H + ★ = Gewaltig (T)	Schwer (H)	
b) Hieb- und Stichwaffen					
	Lanze	Mittel (M) <sup>3</sup>	M + ★ = Schwer (H)	-	Werden Hieb- und Stichwaffen mit einem Gefechtsstein gespielt, dessen Stärke über dem Gewicht der Waffe liegt, erhöht sich die Trefferwirkung um eine Stufe.
	Stab	Leicht (L)	Leicht (L)	Leicht (L)	
	Großes zweihändiges Schwert	Schwer (H)	H + ★ = Gewaltig (T)	H + ★ = Gewaltig (T)	
	Schwert	Mittel (M)	M + ★ = Schwer (H)	M + ★ = Schwer (H)	
	Morgenstern	Schwer (H)	Schwer (H)	Schwer (H)	
	Große zweischneidige Streitaxt	Schwer (H)	H + ★ = Gewaltig (T)	H + ★ = Gewaltig (T)	
	Degen	Leicht (L)	L + ★ = Mittel (M)	L + ★ = Mittel (M)	
	Kurzschwert	Leicht (L)	L + ★ = Mittel (M)	L + ★ = Mittel (M)	
	Streitaxt	Mittel (M)	M + ★ = Schwer (H)	M + ★ = Schwer (H)	
	Kriegskeule	Mittel (M)	Mittel (M)	Mittel (M)	

<sup>1</sup> Waffen, die unter den Schätzen zu finden sind, werden im VERZEICHNIS DER SCHÄTZE aufgeführt

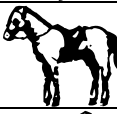
<sup>2</sup> Ein Angriff mit einer Zauberformel hat die größte Reichweite, nämlich „Zauber“. Ein Angriff von Ungeheuern hat normalerweise die geringste Reichweite, nämlich „Zahn/Klaue“ (s. VERZEICHNIS DER UNGEHEUER)

<sup>3</sup> Ist die Lanze nicht kampfbereit, wird ihr Gewicht vernachlässigt. Sie hat dann auch keine Trefferwirkung.

## 2. Armierungen<sup>1</sup>

Symbol	Bezeichnung	Gewicht/ Widerstandskraft	Schützt vor <sup>2</sup>	Bemerkungen
 ARMOR	Rüstung	Schwer (H)	allen Angriffen	Erhält eine Armierung einen Treffer, dessen Wirkung ihrer Widerstandskraft entspricht, wird sie beschädigt. Bei einer zweiten Beschädigung ist sie zerstört und wird aus dem Spiel genommen. Erhält eine Armierung einen Treffer, dessen Wirkung ihre Widerstandskraft übersteigt, wird sie sofort zerstört.
	Brustpanzer	Mittel (M)	Angriffen von vorn und von der Seite (Thrust, Swing) <sup>3</sup>	
	Helm	Mittel (M)	Angriffen von oben (Smash) <sup>3</sup>	
	Schild	Mittel (M)	Angriffen aus jeweils einer Richtung	

## 3. Pferde

Symbol	Bezeichnung	Anzahl	Tragfähigkeit/ Widerstandskraft	Bewegungs- bonus <sup>4</sup>	Erhältlich	Bemerkungen
	Streitross	4	Gewaltig (T)	Keinen	beim Orden <sup>5</sup>	Im Kampf <sup>6</sup> kann ein Pferd wie ein Bewegungsstein eingesetzt werden. Es gelten dann die auf dem Pferdstein aufgedruckten Werte.
	Reitpferd	6	Schwer (H)	Eine zusätzliche Bewegungsphase	bei der Räuberbande	
	Mustang	7		Zwei Bewegungsaktivitäten pro Bewegungsphase	bei den Bashkars <sup>7</sup>	

<sup>1</sup> Armierungen, die unter den Schätzen zu finden sind, werden im VERZEICHNIS DER SCHÄTZE aufgeführt.

<sup>2</sup> Eine Armierung schützt nicht unbedingt vor Verwundungen, denn jeder Treffer mittlerer, schwerer und gewaltiger Wirkung verursacht beim Oper eine Wunde.

<sup>3</sup> Angriffe von vorn (Thrust) sind Schwertstöße etc. und direkt gezielte Pfeilschüsse. Angriffe von der Seite (Swing) sind von einer Seite zur anderen geführte Schwertstreiche etc. und seitlich am Gegner vorbei gezielte Pfeilschüsse. Angriffe von oben (Smash) sind auf den Kopf des Gegners geschmetterte Schwerthiebe etc. und von oben nach unten gezielte Pfeilschüsse.

<sup>4</sup> Der Bewegungsbonus kann nur genutzt werden, wenn das Pferd aktiviert worden ist, d.h. die betreffende Figur auf dem Pferd reitet.

<sup>5</sup> Das Streitross mit den Werten „T 3/ T 5“ befindet sich in der GRUFT DER RITTER (Crypt Of The Knight).

<sup>6</sup> Erfolgreiche Angriffe gegen einen Reiter treffen das Pferd. Es wird getötet, wenn die Trefferwirkung des Angriffs seiner Widerstandskraft entspricht oder höher ist.

<sup>7</sup> Der Mustang mit den Werten „L 2/ L 4“ befindet sich auf der VERZAUBERTEN WIESE (Enchanted Meadow).