


Die Ausrüstung im Kampf um Treborien

Jeder Held kann (fast) jede Waffe und (fast) jeden Rüstungsgegenstand tragen. Jede Ausrüstung erfordert für die Benutzung Kraft und Intelligenz. Im Gepäck kann man jeden Ausrüstungsgegenstand tragen, für den Platz hat. Das Gepäck sind eine Gürteltasche (die noch zu kaufen ist) und ein Rucksack (den jeder Charakter von Anfang an bei sich hat). Die Gürteltasche bietet Platz für 5 Tränke (keine Wurfelixiere) und Schriftrollen, wobei jeder Trank und jede Schriftrolle einen Platz benötigt.

Jeder Held hat seine spezielle Vorliebe, was Waffen betrifft. Der Barbar benutzt am liebsten Schwerter, die Amazone Bögen, der Zwerg Äxte, die Zauberin Stäbe und der Paladin Stangenwaffen. Durch das Benutzen der bevorzugten Waffen erhalten die Helden einen Angriffswürfel hinzu.

Jeder Charakter besitzt eine gewisse Körperkraft, welche sich im Verlauf mehrerer Abenteuer steigern kann. Die aktuell maximale Körperkraft bestimmt, welche Gegenstände ein Charakter tragen kann: Addiert man die notwendige Körperkraft der getragenen Gegenstände, darf ihre Summe die aktuell maximale Körperkraft eines Charakters nicht übersteigen. Bei der Intelligenz ist die Summierung nicht nötig.

Während Schwerter und Äxte sowohl Ein- und Zweihandwaffen sein können, gilt dies für andere Waffenarten nicht: Stangenwaffen sind grundsätzlich Zweihandwaffen. Aufgrund ihrer Länge darf mit ihnen diagonal angegriffen werden. Bögen sind grundsätzlich Zweihandwaffen. Alle Stöcke sind Zweihandwaffen. Mit ihnen darf auch diagonal angegriffen werden. Einige Stöcke bieten die Möglichkeit, Runen einzuritzen. Wie viele Runen auf einen Stock passen, wird durch das Symbol  gekennzeichnet. Die Verwendung von Runen ist nur der Zauberin möglich. Die anderen Charaktere können nur den Elementarschaden des Stockes und die Manaregenerierung verwerten. Die Runen sind austauschbar, es gelten die Regeln für den Zauber- bzw. Waffentausch.























Für Fernwaffen gelten folgende Angriffsregeln: Der Gegner darf nicht auf einem Feld rings um das des Schützen stehen. Das gilt für die direkt wie auch für die diagonal angrenzenden Felder. Außerdem muss der Gegner „sichtbar“ sein. Es darf keine Figur zwischen dem Schützen und dem Gegner stehen, das gilt für Monster und Helden gleichermaßen.

Wurfelixiere und Wurf Waffen können von jedem Charakter verwendet werden, der die erforderliche Kraft und Intelligenz zu ihrer Verwendung vorweisen kann. Es gelten dieselben Regeln wie für alle Fernwaffen. Jedes Paket Elixiere oder Wurf Waffen erfordert einen freien Platz im Rucksack.

Die Zauberin verfügt über ein Zauberbuch, welches einen Platz im Rucksack verbraucht. Dort kann sie beliebig viele Zauber eintragen. Jeder Zauber kostet sie 4 Mana, sofern in der Beschreibung nichts anderes steht.









Am Anfang sind in dem Buch die Zauber Feuerball und Heilung eingetragen. Die Zauberin hat immer einen Zauber aktiv. Um einen anderen aussprechen zu können, muss sie eine Aktion opfern, um ihn auszutauschen. Zauberstäbe bieten ihr die Möglichkeit mehrerer aktiver Zauber.

Die Spruchrollen können nur statt eines Angriffes oder einer Suche verwendet werden. Sie können im Gürtel oder Rucksack getragen werden. Jede Rolle benötigt einen freien Platz. Eine Spruchrolle kann jeder verwenden, der die erforderliche Intelligenz aufweist. Im Gegensatz zu Zaubern verbrauchen sie kein Mana.

Waffen					
Waffe	Preis in GM	Angriff	erf. St.	erf. G.	Eigenschaften
Schwert (Barbar)					
Krummschwert	50		2	2	 
Kriegsschwert	300		3	3	 
Zweihandschwert	1000		7	6	  
Bastardschwert	2000		8	7	  
Axt (Zwerg)					
Handaxt	50		1	2	 
Doppelaxt	300		3	2	 
Kampfaxt	1000		7	6	  

Riesenaxt	2000		8	7	<input checked="" type="checkbox"/>  
Bögen (Amazone)					
Kurzbogen	50		1	4	 
Kurzer Kampfbo- gen	300		3	6	 
Kurzer Kriegsbo- gen	800		5	9	 
Langer Kampfbo- gen	1000		5	8	 
Langer Kriegs- bogen	2000		7	10	 
Stangenwaffen (Paladin)					
Pike	50		3	4	<input checked="" type="checkbox"/>  
Speer	450		5	7	<input checked="" type="checkbox"/>  
Hellebarde	1500		7	10	<input checked="" type="checkbox"/>  
Kriegssense	2600		9	11	<input checked="" type="checkbox"/>  
Stöcke (Zauberin)					
Kurzstab	50		1	5	<input checked="" type="checkbox"/>  
Knorrenstab	300		2	7	<input checked="" type="checkbox"/>  
Mönchsstab	1000		3	8	<input checked="" type="checkbox"/>   ☯
Stab des Zaube- rers	1500		5	10	<input checked="" type="checkbox"/>   ☯ ☯
Stab des Kampf- magiers	2700		6	13	<input checked="" type="checkbox"/>   ☯ ☯ Regeneriert 1 Mana pro Run- de.
Wurfwaffen					
Wurfmesser	300		1	5	Anzahl: 10
Wurfaxt	300		3	6	Anzahl: 5
Wurfspieß	350		4	7	Anzahl: 5
Wurfelixiere					
Gegenstand	Preis in GM	erf. Int.	Anzahl	Beschreibung	
Gasflasche	250	3	3	Sie enthält ein explosives Gas. Wirf sie auf ein Feld und die Figuren darauf und drum herum verlieren 1 Punkt ihrer Körperkraft, falls sie sich nicht mit 1 KW verteidigen können.	
Giftgasflasche	200	3	3	Sie enthält ein Nervengas. Wirf sie auf ein Feld und die Figuren darauf und drum herum müssen sich in dieser und der nächsten Runde mit 1 Würfel weniger verteidigen.	

Magisches Was-ser	300	3	2	Wirf diese Flasche auf einen Chaoskrieger. Dessen Rüstung rostet ein und er kann sich nicht mehr bewegen(also auch nicht angreifen) noch sich verteidigen.	
Schwefelsäuream-pulle	250	3	1	Mit dieser Schwefelsäure kannst du einen Gargoyle angrei-fen, indem du ihn damit bewirfst. Kann er sich nicht mit 1 KW verteidigen, stirbt er.	
Zauber, Spruchrollen und Tränke					
Name	Preis in GM	erf. Int.	Beschreibung		
Spruchrollen					
Granithaut	280	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dessen Verteidigung ist so lange um 2 KW erhöht, bis er einmal getroffen wurde.		
Tapferkeit	350	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dieser darf beim nächsten Angriff zweimal zuschlagen.		
Konzentration	280	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Seinen nächsten Angriff darf er mit 2 KW mehr führen.		
Teleportation	400	7	Darf auf eine beliebige sichtbare Figur angewendet werden. Dieser wird zu einem beliebigen (sichtbaren) Punkt des Brettes teleportiert.		
Hellsehen	200	5	Der Spieler bestimmt einen Raum, dessen Inhalt (Monster, Türen, Ein-richtung) aufgebaut wird. Fallen und Schätze zählen nicht, die Türen blei-ben geschlossen.		
Flucht	200	5	Darf auf einen beliebigen sichtbaren Helden angewendet werden. Dieser wird zum Ausgang des Abenteuers teleportiert, falls dieser zu sehen ist, sonst zum Eingang.		
Zauber					
Granithaut	1000	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dessen Verteidigung ist so lange um 2 KW erhöht, bis er einmal getroffen wurde.		
Hellsehen	1000	6	Der Spieler bestimmt einen Raum, dessen Inhalt (Monster, Türen, Ein-richtung) aufgebaut wird. Fallen und Schätze zählen nicht.		
Teleportation	1000	5	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dieser wird zu ei-nem beliebigen, vom Zauberer sichtbaren Feld teleportiert.		
Heilung	500	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Er erhält bis zu 4 Punkte seiner Körperkraft zurück.		
Wiederbeleben	1000	8	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Dieser erhält einen Punkt Körperkraft, falls er ohnmächtig war.		
Feuerball	800	8	Greift mit 3 KW ein Monster an. Dieses darf sich normal verteidigen.		
Inferno	1500	10	Greift jedes Monster im Raum an. Jedes Monster darf sich mit einem Kampfwürfel verteidigen. Falls es keinen schwarzen Schild wirft, verliert es einen Punkt Körperkraft.		
Flammende Wut	3000	12	Greift jedes Monster im Raum mit drei Totenschädeln an. Jedes Monster darf sich mit den ihm zur Verfügung stehenden Kampfwürfeln verteidigen.		
Konzentration	700	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Seinen nächsten Angriff darf er mit 2 KW mehr führen.		
Tapferkeit	700	6	Darf auf einen beliebigen Spieler angewendet werden. Er darf beim nächs-ten Mal zweimal hintereinander angreifen.		
Unwetter	500	7	Darf auf ein beliebiges Monster angewendet werden. Es verpasst seinen nächsten Zug und muss deswegen einmal aussetzen.		
Schlaf	300	5	Darf auf ein beliebiges Monster angewendet werden. Es darf sich mit so vielen KW verteidigen, wie es Intelligenz hat. Würfelt es keinen schwarzen Schild, setzt es eine Runde aus.		
Tränke					
Heiltrank	150	2	Heilt 4 KK, erweckt aus Ohnmacht		
Manatrank	150	4	Regeneriert 3 Mana		
Immuntrank	280	2	Beim nächsten Angriff auf denjenigen, der den Trank eingenommen hat, darf sich dieser mit 2 KW extra verteidigen.		
Tapferkeitstrank	350	2	Greift derjenige, der den Trank eingenommen hat, das nächste Mal an, darf er zweimal zuschlagen.		
Stärkungstrank	280	2	Greift derjenige, der den Trank eingenommen hat, das nächste Mal an, darf er zwei KW extra verwenden.		
Panzerungsgegenstände					
Panzerung	Preis in GM	Verteidigung		erf. St	erf. G.

Körperschutz				
Robe	150		2	1
Lederweste	300		4	1
Brustharnisch	800		6	3
Kettenpanzer	1200		9	6
Schilde				
Schild	150		5	4
Hoher Schild	300		6	5
Sonstiges				
Handschuhe	150		4	4
Helm	100		4	4
Sonstige Ausrüstung				
Gegenstand	Preis in GM	Beschreibung		
Gürteltasche	100	Kann bis zu 5 Tränke oder Spruchrollen aufnehmen. Jede Figur kann nur eine Gürteltasche tragen.		
Werkzeug	200	Mit diesem Werkzeug können Fallen entschärft werden.		
Reparaturset	400	Mit diesem Reparaturset können zerstörte Waffen oder Panzerungsgegenstände wiederhergestellt werden. Allerdings verlieren sie dabei einen Angriffs- bzw. Verteidigungswürfel.		

Symbole



Diagonalangriff möglich



Zweihandwaffe



Diagonalangriff nicht möglich



Einhandwaffe



Runenplatz