

Ausrüstung

Kein Kämpfer ist vollständig ohne eine gute Waffe in der Hand und eine Rüstung am Körper. In diesem Kapitel wird auf die Ausrüstung eingegangen.

Ausrüstung

Die hier aufgeführte Ausrüstung wird in verschiedene Kategorien unterteilt. Innerhalb einer Kategorie gelten besondere Regeln (wie weiter unten erläutert). Sonderregeln der einzelnen Waffen oder Rüstungen werden auf der nächsten Doppelseite aufgelistet. Die Regeln der sonstigen Ausrüstung steht hingegen jeweils beim Gegenstand.

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen sind, wie der Name schon sagt, für den *Nahkampf* bestimmt. Sie besitzen eine *Stärke*, die der *Stärke* des tragenden Modelles entspricht, wobei diese unter Umständen modifiziert wird (wie bei der jeweiligen Waffen angegeben). Die Boni oder Mali einer solchen Waffe gelten ausschließlich im *Nahkampf* (eine Zweihandwaffe beeinflusst also beispielsweise nicht die *Stärke* eines Wurfmessers). Ein Modell darf niemals mehr als zwei Nahkampfwaffen gleichzeitig tragen. Wenn es zwei verschiedene, einhändig geführte Waffen benutzt, erhält es eine zusätzliche *Attacke*. Sag vor den *Trefferwürfen* an, wie viele *Attacken* von jeder Waffe kommen (und eventuell auch das Ziel, wenn du gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfst), wobei du jedoch mit jeder Waffe mindestens eine *Attacke* durchführen musst. Die Sonderregeln der jeweiligen Waffe gelten nur für die *Attacken*, die mit ihr durchgeführt wurden. Wenn dein Modell so ausgerüstet ist, dass du auf verschiedene Arten kämpfen kannst (beispielsweise eine Hellebarde, ein Schwert und ein Schild), musst du in der ersten *Nahkampfphase* eines neuen *Nahkampfes* ansagen, welche Bewaffnung du nutzen willst. Dies darf in diesem *Nahkampf* nicht mehr geändert werden.

Schusswaffen

Oftmals ist es besser, den Gegner durch Beschuss zu schwächen, bevor du ihn im *Nahkampf* angehst. Jedes Modell darf maximal zwei Schusswaffen gleichzeitig tragen (beachte hierbei die Sonderregel *Paar*). Sie dürfen nur eingesetzt werden, wenn sich der Schütze nicht im *Nahkampf* befindet. In den meisten Fällen haben Schusswaffen einen eigenen *Stärkewert*, der nicht durch die *Profilstärke* oder die restliche Ausrüstung beeinflusst wird. Die *Reichweite* bestimmt, wie weit das Ziel maximal entfernt sein darf.

Rüstungen

Manchmal bedarf es eines guten Schutzes, um einen Kämpfer vor Schaden zu bewahren. Jedes Modell darf maximal eine Rüstung (also leichte Rüstung, schwere Rüstung, Ithilmarrüstung oder Gromrilrüstung) und einen Schild (Schild oder Parierschild) tragen, zusätzlich zu einem Helm und einem Rossharnisch (sofern das Modell auf einem Reittier sitzt). Wenn ein Modell mehrere Rüstungsteile trägt, addieren sich die *Rüstungswürfe* bis zu einem Maximum von $1+$ (ein Modell mit schwerer Rüstung und Schild bekommt beispielsweise einen *Rüstungswurf* von $4+$). Beachte, dass Schilde und Parierschilde in der Hand getragen werden und daher im *Nahkampf* nicht zusammen mit einer Waffe benutzt werden dürfen, die über die Sonderregel *Beidhändig* verfügt.

Sonstige Ausrüstung

Viele der Gegenstände, die von den Händlern Mortheims angeboten werden, können im Kampf durchaus nützlich sein. Sonstige Ausrüstung darf ausschließlich von *Helden* getragen werden, wenn nicht anders angegeben. Ansonsten unterliegen solche Gegenstände eigenen Regeln, die an entsprechender Stelle erklärt werden.

