

# RÜSTUNGEN

Rüstungen bzw. Schutzbekleidungen schützen den Körper oder Körperpartien des Menschen vor allgemeinen Gefahren. Dabei kann es sich um den Widerstand gegen körperliche Angriffe handeln, gegen das Eintreten von Klingen oder Geschossen usw., sie können aber auch vor Strahlungen, Gasen oder anderen Gefährdungen schützen.

## Rüstungsschutz (RS)

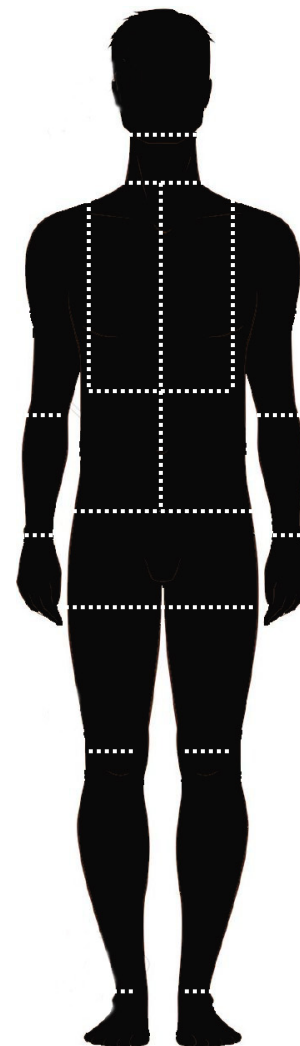
- Ein Schutzanzug oder eine Rüstung schützt den Körper mit dem angegebenen RS an den entsprechenden Körperbereichen:

Trefferziffer	Körperbereich	Beispiele für Schutzmöglichkeiten
1 – 8	Kopf	Helm
9 – 12	Hals	Hals-Schultersattel; Ringkragen
13 – 18	Rechter Brustbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
19 – 24	Linker Brustbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
25 – 29	Rechter Bauchbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
30 – 34	Linker Bauchbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
35 – 40	Rechter Oberarm	Jacke; Mantel; Armschiene
41 – 46	Linker Oberarm	Jacke; Mantel; Armschiene
47 – 51	Rechter Unterarm	Jacke; Mantel; Armschiene
52 – 56	Linker Unterarm	Jacke; Mantel; Armschiene
57 – 60	Rechte Hand	Handschuh
61 – 64	Linke Hand	Handschuh
65 – 70	Becken / Glied	Hose; Mantel; Lendenschurz
71 – 76	Rechter Oberschenkel	Hose; Mantel
77 – 82	Linker Oberschenkel	Hose; Mantel
83 – 87	Rechter Unterschenkel	Hose; Knieschoner; Stiefel
88 – 92	Linker Unterschenkel	Hose; Knieschoner; Stiefel
93 – 96	Rechter Fuß	Schuh; Stiefel
97 – 100	Linker Fuß	Schuh; Stiefel

- Wird der Schutzanzug am entsprechenden Körperbereich getroffen, wird an diesem Ort der RS dezimiert.
- Wird der RS an dem Ort auf 0 dezimiert, ist die Rüstung an diesem Körperbereich zerstört und mögliche übrige TP gehen zu Lasten der Person.
- Der Barrierschutz (BS) stellt den Schutz der Rüstung dar, die erst erreicht werden muss, damit ein Treffer überhaupt erst eine Wirkung hat.

Besitzt eine Rüstung beispielsweise + 2 BS, muss der Treffer mind. 2 TP betragen, damit die Rüstung überhaupt einen Schaden nehmen kann.

- Rüstungen können WM verursachen, weil sie den Träger der Rüstung behindern. Sollte eine Rüstung dezimiert worden sein, muss der Träger sich der kaputten oder zerstörten Rüstung erst entledigen, damit sie keine WM mehr bewirkt.



## Auflistung der Rüstungen

Rüstung	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Aramid	Schutzanzug aus polymeren Kunststoffen	+ 6	+ 8	Hose	- 1	75,00
				Jacke	- 1	120,00
				Weste	/	75,00
Duroplast	Ausgehärteter Kunststoff.	+ 4	+ 6	Helm	- 1	20,00
				Helm mit Visier	- 2	25,00
				Schuhe	/	10,00
	Stiefel: Der Unterschenkel ist mit Leder geschützt	+ 4 und + 1	+ 6 und + 2	Stiefel	- 1	15,00
Gambeson	Textilrüstung aus Leinen und Baumwolle.	+ 2 + 4 WM bei Kälte.	+ 4	Hals	/	10,00
				Oberarm	/	5,00
				Unterarm	/	5,00
				Arme (komplett)	- 1	je 10,00
				Weste	/	15,00
				Jacke	- 1	20,00
				Mantel	- 2	25,00
Holz	Rüstung aus hölzernem Strauchwerk.	+ 2	+ 4	Oberarm	/	5,00
				Unterarm	/	5,00
				Arme (komplett)	- 1	je 10,00
				Torso	- 1	15,00
Horn	Auswuchs aus Skleroprotein, z. B. Schildkrötenpanzer	+ 4	+ 6	Oberarm	/	15,00
				Unterarm	/	15,00
				Arme (komplett)	- 1	je 30,00
				Torso	- 1	45,00
Knochen	Rüstung aus Knochen.	+ 2	+ 4	Oberarm	/	10,00
				Unterarm	/	10,00
				Arme (komplett)	- 1	je 20,00
				Torso	- 1	30,00
Leder	Gegerbte Tierdermis	+ 1 + 2 WM bei Kälte	+ 2	Fliegermütze	/	10,00
				Halskragen	/	10,00
				Oberarm	/	5,00
				Unterarm	/	5,00
				Arme (komplett)	- 1	je 10,00
				Handschuhe	/	10,00
				Weste	/	20,00
				Jacke	- 1	40,00
				Mantel	- 2	60,00
				Lenden	/	15,00
				Oberschenkel	/	5,00
				Unterschenkel	/	5,00
				Beine (komplett)	- 1	je 10,00
				Hose	- 1	40,00
				Schuhe	/	20,00
Stiefel	- 1	30,00				
Metall	Rüstungsteile aus Metall.	+ 4	+ 6	Helm	- 1	30,00
				Helm mit Visier	- 2	40,00
				Halskragen	/	30,00
				Arme (komplett)	- 1	je 30,00
				Handschuhe	- 1	40,00
				Torso	- 1	60,00
				Torso + Lenden	- 2	80,00
				Beine (komplett)	- 1	je 30,00
				Schuhe	- 1	30,00
				Komplett-Rüstung	- 8	340,00
Panzer-tauchanzug	Metallischer Tauchanzug zum Tiefseetauchen	+ 4 + 2 WM bei Kälte	+ 6	Komplett-Rüstung	- 6, weitere - 2, wenn TW auf MOT misslingt.	500,00

Rüstung	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Polymer	Ausgehärteter verstärkter Kunststoff (PTFE).	+ 10	+ 20	Helm mit Visier	- 1	100,00
				Halskragen	/	50,00
				Arme (komplett)	- 1	je 50,00
				Handschuhe	- 1	100,00
				Torso	- 1	100,00
				Torso + Lenden	- 2	150,00
				Beine (komplett)	- 1	je 50,00
				Schuhe	/	50,00
				Komplett-Rüstung	- 6	650,00
Tauchanzug	Elastischer Neopren-Anzug zum Tauschen. Tauchflasche bietet 8 Std. Atmung.	+ 2 WM bei Kälte.	Komplett-Anzug	/	25,00	
			mit Flossen	- 1	10,00	
			mit Tauchermaske	- 1	10,00	
			mit Tauchflasche	- 1	50,00	

Schutzbarriere	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Hartgummi	Elastisches, aber hartes Gummi (TPE).	+ 6	+ 8	Reifen bei gepanzerten Fahrz.	/	je Reifen 150,00
Holz	Gewebe von Bäumen und hölzernen Sträuchern.	+ 2	+ 4	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 2	+ 4	Bucker	Ab	5,00
				Rundschild	Langspitzschild TW	10,00
				Dreieckschild	Langspitzschild auf ST,	15,00
				Langspitzschild	sonst - 2	20,00
Turmschild		25,00				
Setzschild		30,00				
Sperrholz	+ 2	+ 4	Platte	/	4,00	
Dicke Holzplatte	+ 4	+ 6	Tür, Tischplatte ...	/	30,00	
Massive Holzplatte	+ 6	+ 8	Eichenholzplatte	/	50,00	
Horn	Auswuchs aus Skleroprotein, z. B. Schildkrötenpanzer.	+ 4	+ 6	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 4	+ 6	Bucker	Ab	15,00
			Rundschild	Langspitzschild TW	20,00	
			Dreieckschild	Langspitzschild auf ST,	25,00	
			Langspitzschild	sonst - 2	30,00	
			Turmschild		35,00	
			Setzschild		40,00	
Metall	Element, Platte, Legierung	+ 4	+ 6	Stahl (Autotür)	/	50,00
		+ 4	+ 6	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 6	+ 8	Bucker	Ab	10,00
				Rundschild	Langspitzschild TW	15,00
			Dreieckschild	Langspitzschild auf ST,	20,00	
			Langspitzschild	sonst - 2	25,00	
			Turmschild		30,00	
			Setzschild		35,00	
	Metallpanzerung	+ 10	+ 20	Gepanzertes Mobil	/	Im Preis enthalten
Polymer	Ausgehärteter verstärkter Kunststoff (PTFE); Legierung	+ 10	+ 20	Setzschild mit Sichtfenster; Legierung für gepanzerte Fahrzeuge und Sphäriker	TW auf ST, sonst - 2	60,00
Stein	Schutz durch verhärtete Mineralien	+ 10	+ 10	Hausmauer	/	/

## Beschreibungen der Rüstungen

**Aramid-Rüstung:** Aramide sind polymere Kunststoffe. Sie werden mit Metallteilen kombiniert und zu einem elastischen und widerstandsfähigen Kunststoffgewebe verarbeitet. Aramid wird als schützende Bekleidung bei Katastrophenschutzkräften, Polizei und Militär eingesetzt. Die Schutzkleidung fängt die kinetische Energie des Angriffes ab. Aramid gibt es als Hose, Jacke und Weste. Unter der Schutzkleidung dürfen keine Gegenstände getragen werden, z. B. Kugelschreiber, weil diese sonst wie Sekundärgeschosse wirken.

**Duroplast:** Duroplaste sind Kunststoffe, die nach ihrer Aushärtung nicht mehr verformt werden können. Sie konnten durch einfache Verfahren geformt werden, auch mit 3-D-Druckern. In der postapokalyptischen Zeit ist es kaum noch möglich, Kunststoffe herzustellen. Kunststoffe dürften darum in den nächsten Jahren wichtige Fundobjekte werden. Duroplast wird unter anderem in Bereichen der Sicherheit eingesetzt, indem es z. B. zum Helm verarbeitet wurde. Auch Schuhe und Stiefel können schützende Kappen aus Duroplast besitzen und lassen sich so als Kampfschuhe einsetzen. Der untere Beinbereich eines schützenden Stiefels besteht dann allerdings aus Leder.

**Gambeson:** Textile Rüstung, die aus mehreren Lagen von Leinentüchern besteht oder aus Rohbaumwolle oder mit Stoffresten ausgestopft ist. Der Gambeson wurde Mittelalter getragen, oft unter dem Kettenhemd und sollte auch gegen Schwerthiebe und Pfeilbeschuss schützen. Gambeson kann verschiedene Körperteile schützen. Trägt man Gambeson als Jacke oder Mantel, schützt er vor Kälte mit + 4 WM, allerdings sollte man dann damit schwere körperliche Aktivitäten vermeiden, weil man schnell ins Schwitzen kommt und es dann ins Gegenteil umschlägt. Bei Wärme werden TW – 2 WM und es besteht die Gefahr der Dehydrierung.

**Hartgummi:** Hartgummi sind Elastomere. Elastomere sind formfeste, aber elastische Kunststoffe. Hartgummi wird als Traktorreifen oder als besonders feste Reifen für gepanzerte Fahrzeuge genutzt. Die Herstellung von Hartgummi ist in der postapokalyptischen Zeit kaum noch möglich. Sofern Fahrzeuge genutzt werden können, wird auch die Nachfrage auf Reifen künftig eine wichtige Rolle spielen.

**Helme:** Ein Helm ist eine stabile und schützende Kopfbedeckung, die vor allem aus Kunststoff oder Metall besteht.

- Ein Helm verursacht immer – 1 WM; mit Visier – 2 WM.
- Ein Visier am Helm schützt auch die Gesichtspartie.

**Holz:** Aus dem Gewebe von Bäumen oder hölzernen Sträuchern wurden vor allem in der Kupfer- und Bronzezeit Rüstungen erstellt. Hölzerne Stäbchen, Platten oder Scheiben wurden zusammengeschnürt und bildeten die schützende Rüstung. Holz wird seitdem auch genutzt, um Schilde herzustellen. In der postapokalyptischen Zeit stellt Holz wieder eine wichtige Ressource dar.

**Horn:** Horn ist der harte Auswuchs eines Tieres, der aus Skleroprotein gebildet wird. Aus Horn lassen sich auch Schilde herstellen, beispielsweise aus dem Panzer einer Riesenschildkröte. Plattenpanzer aus dem Material sind selten zu finden.



**Knochen:** Hartes Zellgewebe, das sich um das Skelett von Wirbeltieren bildet. Knochen wurden in der Kupfer- und Bronzezeit für Rüstungen und Schilde verwendet.

**Leder:** Leder ist gegerbte Tierdermis. Leder kann zugeschnitten individuell Körperteile schützen und schützt + 2 WM bei Kälte.

**Metall:** Element, das im festen Zustand oder durch metallische Legierung verhärtet werden kann. Metall ist elektrisch- und wärmeleitfähig. Metall wird seit dem frühen Mittelalter für Rüstungsteile und Schilde hergestellt. Mit Schuhen, die mit Metallplatten ausgestattet sind oder mit den Metall-Schuhen einer Ritterrüstung richtet man beim Fußtritt einen TP mehr an.

**Panzertauchanzug:** Starrer Tauchanzug mit eigenem Oberflächendruck und einem Sauerstoffkreislaufgerät. Die Gelenke haben einen internen Öldruckausgleich und sind somit beweglich. Anstelle von Händen sind kleine Greifhände eingesetzt. Der Anzug und der Taucher sind durch den Luftinhalt leichter als das Wasser. Durch kleine Propeller kann der Panzertauchanzug in die Tiefe gehen und durch abwerfbare Gewichte ist ein Auftauchen möglich, wie auch ein Notaufstieg. Durch die Propeller bewegt sich der Panzertauchanzug vorwärts. Der Panzertauchanzug ist mit Kabeln zur Wasseroberfläche, bzw. zum Boot verbunden; auch zur Übertragung von Sauerstoff. Er besitzt Bullaugen am Kopfstück oder das Kopfstück besitzt eine Glashalbkugel. Das Kopfstück ist kippbar und dort steigt der Taucher ein und aus.

- Mit dem Panzertauchanzug erreicht man Tiefen von bis zu 600 m.
- Der Panzertauchanzug schirmt die Kälte bis zu 0 ° ab. Bei Kälte wird der TW auf WS + 2 WM.
- Tätigkeiten werden unter Wasser mit dem Panzertauchanzug – 6 WM.
- Zur Handhabung eines Panzertauchanzugs wird das Talent MOT verwendet. Misslingt der TW werden alle TW zusätzlich – 2 WM.

**Polymer-Rüstung:** Harte Kunststoff-Rüstungsteile, die aus komplexen Polymer-Verbindungen (Polytetrafluorethylen) hergestellt werden. Sie werden als Panzerplatten getragen, auch als Helm, Torsoplatte usw. Das Tragen der verschiedenen Rüstungsteile löst WM aus. Die Polizei- oder das Militär verwendeten Polymer-Setzschilde mit Sichtfenster. Der Sprengstoff-Räumdienst verwendete Polymer-Rüstungen. Polymer-Rüstungen sind in der Postapokalypse kaum noch auffindbar. Solche Rüstungsteile finden sich evtl. in alten Militäranlagen.

**Schild:** Schilde dienen als Schutzwanne gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse. Der Schild besteht Holz, Flechtwerk und Leder oder aus Metall. Auch Hornpanzer werden als Schilde verwendet. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Der Schild wird mit dem Talent SCHLW geführt. Meistens wird er in der ungeübten Hand geführt, dann wird der TW beim Umgang mit dem Schild – 2 WM. Er lässt sich als Parade- oder Parawaffe einsetzen, schützt aber auch direkt einige Körperpartien. Ebenso kann man mit einem Schild zuschlagen und ihn zum Rammen benutzen. Beim Zuschlagen und Rammen verursacht der Schild 2 / 3 / 3+W6 TP. Wird gleichzeitig eine andere Waffe verwendet und man will mit der Waffe und dem Schild gleichzeitig agieren, muss beidhändig gekämpft werden. Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS. Holz besitzt + 2 BS und + 4 RS, Horn + 4 BS und + 6 RS und Metall + 6 BS und + 8 RS. Polygen-Schilde, die von der Polizei oder beim Militär genutzt werden, schützen mit + 10 BS und + 20 RS. Vor und während des Kampfes sollte der Spieler mitteilen, wie sein Charakter seinen Schild hält und welche Körperpartien dadurch geschützt sein sollen. Schilde gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen:

- Der Buckler ist ein runder Faustschild, der seit der frühen Eisenzeit zur Verteidigung genutzt wurde. Er wurde häufig aus Holz hergestellt und schützte Hand und Unterarm.
- Der Rundschild existiert seit der mittleren Eisenzeit. Er war vor allem Ruderern auf Schiffen hilfreich. Er schützt die Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild existiert seit der mittleren Eisenzeit. Er wurde aus dem Langspitzschild heraus entwickelt. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner als der Langspitzschild und dadurch nicht so schwer. Da in der Zeit bereits Beinschienen und Helme getragen wurden, war ein großer Schild nicht mehr so nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Langspitzschild wurde in der mittleren Eisenzeit hergestellt. Seine untere Seite ist stark verlängert, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen war der Langspitzschild sinnvoller als der Rundschild, weil mit ihm auch die Beine geschützt sind. Er schützt vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Turmschild existiert seit der Eisenzeit. Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, von den Füßen bis zum Bauch. Kniert man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Seit der Industrialisierung werden Turmschilde auch als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizeieinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Setzschild existiert seit dem Mittelalter. Er ist eine Weiterentwicklung des Turmschildes. Er ist 1,50 bis 2 Meter hoch und bietet einer oder mehreren Personen Schutz. Der Setzschild wurde anfangs von Bogenschützen genutzt, um dahinter nachladen zu können. Setzschilde wurden auch als Schildwand aneinandergereiht und als Schießscharten genutzt. Seit der Industrialisierung wurden Setzschilde als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizei- und Militäreinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.

**Stein:** Verfestigte Gemische aus Mineralkörnern. Hauswände sind aus Stein. Burgen sind aus massiven Gesteinsmassen.

**Tauchanzug:** Tauchanzüge bestehen aus Neopren und schützen im Wasser vor Kälte. Beim Sporttauchen (bis zu 50 m) wird Druckluft oder Nitrox als Atemgas verwendet. Das Abtauchen in tieferen Wasserzonen kann das Gasgemisch toxisch machen.

- Der Tauchanzug wirkt gegen Kälte + 2 WM.
- Zusätzliche Flossen ermöglichen ein doppelt so schnelles tauchen, verursachen aber auch – 1 WM.
- Eine Tauchermaske oder Atemmaske verursacht – 1 WM.
- Ein Drucklufttauchgerät auf dem Rücken verursacht – 1 WM.
- Der Sauerstoffbehälter bietet 8 Std. lang Sauerstoff zum Atmen.