

# RÜSTUNGEN

Rüstungen und Schutzbekleidungen schützen den Körper oder Körperpartien des Humanoiden 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 anderen Gefährdungen schützen.

## Rüstungsschutz (RS)

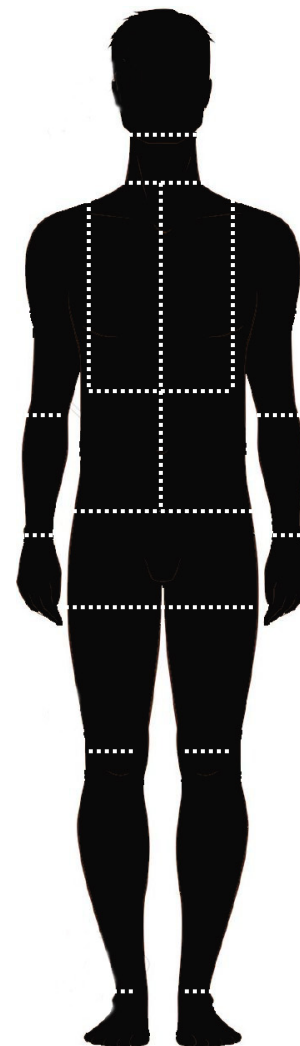
- Ein Schutzanzug oder eine Rüstung schützt den Körper mit dem angegebenen RS an den entsprechenden Körperbereichen:

Trefferziffer	Körperbereich	Beispiele für Schutzmöglichkeiten
1 – 8	Kopf	Helm
9 – 12	Hals	Hals-Schulthersattel; 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.

- Werden Rüstungen übereinander getragen, wird zuerst der RS der obersten Rüstung abgetragen. Ebenso werden die WM aller Rüstungen addiert.
- 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
Chitin	Gehärtete Zellverbindung aus Sklerotin; natürliche Rüstung bei Mantoden und Myrmen am Torso.	+ 1	+ 2	Torso	/	300,00
		+ 2 WM bei Hitze.				
Gambeson	Textilrüstung aus Leinen und Baumwolle.	+ 2	+ 4	Hals	/	10,00
		+ 4 WM bei Kälte.		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	Fliegermütze	/	10,00
		+ 2 WM bei Kälte		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

Schutzbarriere	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Holz	Gewebe von Bäumen und hölzernen Sträuchern.	+ 2	+ 4	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 2	+ 4	Bucker Rundschild Dreieckschild Langspitzschild Turmschild	Ab Langspitzschild TW auf ST, sonst – 2	5,00 10,00 15,00 20,00 25,00
	Dünne Holzplatte	+ 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 Rundschild Dreieckschild Langspitzschild Turmschild	Ab Langspitzschild TW auf ST, sonst – 2	15,00 20,00 25,00 30,00 35,00
	Toronenhorn	+ 4	+ 6	Horn (Speerspitze)	/	10,00
	Schuppen eines ausgewachsenen Drachens	+ 10	+ 10	Bucker Rundschild Dreieckschild Langspitzschild Turmschild	ST 12 erforderlich und TW auf ST, sonst – 2 WM; ab Langspitzschild ST 15 erforderlich.	100,00 150,00 200,00 250,00 300,00
Metall	Element, Platte	+ 4	+ 6	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 6	+ 8	Bucker Rundschild Dreieckschild Langspitzschild Turmschild	Ab Langspitzschild TW auf ST, sonst – 2	10,00 15,00 20,00 25,00 30,00
Stein	Schutz durch verhärtete Mineralien	+ 10	+ 10	Hausmauer	/	/

## Beschreibung der Rüstungen

**Chitinpanzer:** Chitin ist eine natürliche leichte Rüstung, wie eine harte Schale. Mantoden und die Myrmen besitzen einen Chitintorso. Der Chitinpanzer ist leicht orange-transparent. Aus den Chitinpanzern können auch für andere Humanoiden Torsoplatten hergestellt werden. Für die Mantoden und Myrmen ist der Handel mit ihren verstorbenen Überresten jedoch moralisch verwerflich. Dennoch gibt es illegale Raubhändler, die den Leichnam von Mantoden oder Myrmen plündern. Für eine Chitin-Panzerplatte erhält man schließlich noch 30 Cr. Neben dem BS und RS schützt der Chitinpanzer + 2 WM bei Hitze.

**Gambeson:** Textile Rüstung, die aus mehreren Lagen von Leinentüchern besteht oder aus Rohbaumwolle oder mit Stoffresten ausgestopft ist. Der Gambeson wird oft unter dem Kettenhemd getragen und schützt auch gegen Schwerthiebe und Pfeilbeschuss. 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.

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

- Ein Helm verursacht immer – 1 WM; mit Visier – 2 WM.
- Ein Visier am Helm schützt auch die Gesichtspartie.
- Ein Araner verliert in einem Helm die Sichtfähigkeit seines zweiten Augenpaares.

**Holz:** Aus dem Gewebe von Bäumen oder hölzernen Sträuchern werden auch Rüstungen erstellt. Hölzerne Stäbchen, Platten oder Scheiben werden zusammengeschnürt und bilden die schützende Rüstung. Holz wird auch genutzt, um Schilder herzustellen.



**Horn:** Horn ist der harte Auswuchs eines Tieres, der aus Skleroprotein gebildet wird. Aus Horn lassen sich auch Rüstungen und Schilde herstellen, beispielsweise aus dem Panzer von Riesenschildkröten, Jungdrachen, Drachen. Der Panzer eines Chelonianers kann je nach Alter unterschiedlich stark sein und von + 1 NRS bis + 8 NRS und bis zu + 6 NBS betragen. Krokonen machen gelegentlich Jagd auf Chelonianer, um auch ihre Panzer zu entwenden. Der Panzer eines Chelonianers wird auf dem Schwarzmarkt mit 50 Cr. gehandelt.

**Knochen:** Hartes Zellgewebe, dass sich um das Skelett von Wirbeltieren bildet. Knochen werden 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 verhärtet werden kann. Metall wird für Rüstungsteile und Schilde hergestellt. Metallschuhe richten man beim Fußtritt einen TP mehr an.

**Schild:** Schilde dienen als Schutzwaffe 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 Paradewaffe 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. 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 zur Verteidigung genutzt wird. Er wird häufig aus Holz hergestellt und schützt Hand und Unterarm.
- Der Rundschild wird gerne von Ruderern auf Schiffen genutzt. Er schützt die Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild wurde aus dem Langspitzschild heraus entwickelt. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner als der Langspitzschild und dadurch nicht so schwer. Da inzwischen Beinschienen und Helme getragen werden, ist ein großer Schild nur noch selten nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Langspitzschild ist an der unteren Seite stark verlängert, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen ist 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 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. Er wird in Schlachten genutzt, um Bogenschützen zu schützen und er lässt sich taktisch gut als Schild-Wall einsetzen. Besitzt man in ST 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 Mineralkörner. Hauswände sind aus Stein. Burgen sind aus massiven Gesteinsmassen.