



KAMPF UND SEINE FOLGEN IN HELIGONIA

Impressum:

Autoren:
Günther Merk
Frank Prietz

Lektorat:
Benjamin Rampp

Layout:
Marc Hermann



März 2006

© 2006 Waldfaun Verlag, Aalen-Waldhausen
Alle Rechte vorbehalten

VORNEWEG

Diese Regeln dienen dazu, den Spielfluss in gewissen Situationen überschaubarer zu machen. Sie sollen nicht das gesamte Spiel regeln oder einengen. Ebenso ist es nicht die Aufgabe dieses Textes, zu erklären, was Rollenspiel ist oder wie man sich während des gesamten Spieles verhält. Hierzu gibt es eine grosse Menge an Informationen, die sich ohne weiteres im Internet finden lassen.

Derjenige, der diesen Text liest oder sich mit dem Spiel in Heligonia auseinandersetzt, ist sich sicher über den Umfang des Themas Live-Rollenspiel bewusst. Sollte dies nicht der Fall sein, dann stehen wir gerne für Fragen zur Verfügung. Denn nach wie vor gilt: Kampf ist ein Teil des Spiels, aber eben nur ein Teil, bei weitem nicht alles.

Kampf im Live-Rollenspiel ist immer ein schwieriges Thema. Jeder Teilnehmer versucht, einen fiktiven Charakter darzustellen und dieser Charakter besitzt auch andere Fähigkeiten als der Spieler. Hinzu kommt die Tatsache, dass beim Kampf Charaktere in der Regel gegen einander antreten, was eine tödliche Gefahr für das Leben des Charakters bedeutet. Alles in allem eine Situation, die den Charakter dazu zwingt, so entschlossen wie möglich gegen seine Feinde vorzugehen und alles in die Waagschale zu werfen, was er hat. Sei es nun Rüstung und Waffen, oder exotische Fähigkeiten und Kräfte, wenn es um Leben und Tod geht ist alles erlaubt. Andererseits handelt es sich um ein Spiel. Die Sicherheit der Spieler muss durch eine

Denkt also daran, wenn Ihr im Kampf einmal wieder mehr Treffer abbekommt, als Ihr aushaltet: Ihr werdet nicht automatisch sterben. Ehrlich!

- Seid ehrlich zueinander! Wenn Ihr einen Treffer abbekommen habt, dann steht dazu. Wenn Euer Charakter stirbt, dann ist das hart, aber verschmerzbar. Versucht nicht, durch Ausreden dem Geschehenen entwischen zu können. Ihr tut weder Euch noch anderen einen Gefallen.
- Regeldiskussionen gehören nicht in die Schlacht. Wenn es denn unbedingt sein muss, dann regelt das hinterher. Und bitte in einer Lautstärke, die nur die Betroffenen mitbekommen. Es ist absolut unpassend und unnötig, wenn nach der Schlacht einige Leute dastehen und lauthals über ihren Rüstwert debattieren.
- Wir spielen nach DKWDDK (du kannst, was du darstellen kannst) mit der kleinen Ausnahme dieser Regeln in grösseren Gefechten. KEINER KANN SICH AUF ERWORBENE (ERKAUFTE) FERTIGKEITEN BERUFEN. Genauso wenig werden wir Punkte für das Spiel vergeben. Wer spielt, nur um auf Basis von Punkten besser zu werden, der ist bei uns falsch. Wenn Ihr besser werden wollt, dann lernt.
- Andererseits ist es aber auch so, dass man sich nicht nur auf die Darstellung berufen kann. Nicht alles, auch wenn es noch so gut dargestellt ist, funktioniert auch. Gutes Spiel rechtfertigt viel, aber nicht alles!
- Die SL hat immer Recht.

Klingengift völlig unbeeindruckt. Idealerweise wird der Hinweis auf die Waffenwirkung durch eine Intime-Aussage verpackt. Wenn Ihr also dem Räuber im Kampf zuruft "Das Gift an dieser Klinge wird dich dahinraffen, du Schuff!", dann weiss jeder genau was gemeint ist.

- Gürtelschnallen, Schuhbeschläge, Armreife und kleine Dolche am Gürtel stellen keine Rüstung dar und halten somit keinen Schwerthieb auf. Wer das behauptet redet Unfug.
- Die NSCs wissen, wie viel sie aushalten, es ist unnötig sie auf ihre Gesundheit hinzuweisen oder ihre Rüstung in Frage zu stellen. Eine Ausnahme besteht dann, wenn gewisse Dinge hinter dem Rücken des NSCs abliefen und er das nicht mitbekam. Der Hinweis sollte dann aber so dezent erfolgen, dass niemand in seinem Spiel gestört wird. Schreit also bitte nicht über den ganzen Platz, denn dies schadet der Stimmung unverhältnismässig.
- Der Stil geht vor! Jemand, der von einem brachialen Schlag zu Boden geht und dort liegen bleibt, obwohl er es laut Punkten nicht müsste, spielt schön und stellt das Geschehene gut dar. Ein anderer, der den Kampf gewinnt, weil er alle Regeln bis ins Letzte ausnutzt, ohne Rücksicht auf Sinn und Unsinn, hat offenbar den Zweck der ganzen Sache verwechselt: Es geht hier um Rollenspiel, nicht um Polsterwaffensport. Es ist keine Schande, nach dem Kampf am Boden zu liegen.
- Charaktere können bei Kämpfen sterben, das ist nun einmal so und wer das nicht will, der sollte besser nicht kämpfen. Es ist aber nicht unser Hauptziel, Charaktere zu töten. Wenn die anderen Spieler aufmerksam und willens sind, dann werdet Ihr nicht verbluten und Todesstösse werden wir nicht austeilen, wenn wir es nicht für zwingend nötig erachten.

Beschränkung der Schläge gewahrt werden, keiner schwingt eine echte Waffe und keiner der Spieler - egal wie schwer die Rüstung auch ist - hat das Kriegshandwerk je wirklich gelernt und auf Leben und Tod gekämpft. Es herrscht also ein massiver Konflikt zwischen realer Welt und Spielwelt.

Wir als begeisterte Anhänger des freien Spiels (DKWDDK, für denjenigen, der diesen Begriff lieber hat), versuchen das Problem in der Regel zu umgehen. Wenn sich jeder bewusst ist, was seine Waffe anrichtet und was seine Rüstung aushalten kann, dann kommen schöne, unreglementierte und trotzdem faire Kämpfe zustande, ganz einfach so. Und auch der Heiler, der die Wunden versorgt und sich an die Grundsätze des glaubwürdigen Spiels hält, wird seinem Patienten sicher einen realistischen Heilungszeitraum nennen.

Wie verträgt sich aber nun die heligonische Vorliebe zum freien Spiel mit diesen Regeln hier? Dafür gibt es im Wesentlichen drei Gründe:

Erstens sind alle der dargestellten Charaktere in irgendeiner Form heldenhaft. Wären sie es nicht, dann hätten sie sich schon längst zur Ruhe gesetzt, würden Kohl anbauen und eine Familie gründen. Aber ein Held sollte grosse Taten vollbringen und nicht nach dem ersten Schlag im eigenen Blut liegen.

Der zweite Punkt ist das genaue Gegenteil. Im Kampf ist man einer gewissen Stresssituation ausgesetzt und hat doch reichlich Adrenalin im Blut. Das führt dann dazu, dass gerade der weniger erfahrene Spieler etwas über das Mass der Heldenhaftigkeit hinauschiessst und mehr aushält, als man sinnvoll erklären kann. Der wichtigste Punkt jedoch: Es kommen immer wieder Gäste zu uns, die mit dem freien Spiel weniger erfahren sind und als Massstab und Richtlinie ihre Charakterwerte nach irgendeinem Regelsystem verwenden. Das ist durchaus nicht falsch, es zeigt

sich aber der Effekt, dass solche Charaktere wesentlich länger stehen und mehr aushalten, als eben die punktlosen Spieler. Natürlich stellt das eine gewisse Ungerechtigkeit dar, an der wir zum Teil auch selbst Schuld sind. Immerhin ist es an uns, diesen Spielern einen gewissen Massstab in die Hand zu geben, was hiermit erfolgt.

Um es hier noch einmal ganz klar zu sagen: Wir befürworten nach wie vor das freie Spiel und wollen das auch nicht ändern. In kleinen Gefechten mit wenigen Beteiligten sind Regeln und Punkte nicht nötig, aber für grosse Schlachten kaum zu vermeiden. Wer der Meinung ist, dass sein Charakter mit diesen Regeln zu mächtig ist, dem sei gesagt: Diese Regeln sind eine Richtlinie und müssen nicht bis zum Letzten ausgereizt werden. Allerdings sind diese Regeln als Obergrenze zu sehen. Eine Abänderung der Werte nach unten ist immer möglich und bedarf keinerlei Zustimmung. Eine Veränderung nach oben kann es jedoch nicht geben.

Wir lehnen uns an die üblichsten Rollenspielsysteme an, da diese Regeln den meisten Spielern geläufig sind. Auch wenn all das hier sicher weitere Regelfragen zu anderen Bereichen aufwerfen wird, so wollen wir die Regeln doch auf den Kampf beschränken. In allen anderen Bereichen hat sich gutes Spiel unserer Meinung nach dem Spiel nach Punkten als so viel angenehmer, schöner und besser erwiesen, dass Regeln hierfür unnötig sind.

So manch einer wird sich bei dem einen oder anderen Passus fragen "Warum schreiben die das? Ist doch klar?". Nun, wir schreiben das, weil uns die Erfahrung im Spiel gelehrt hat, dass es eben nicht allen klar ist.

GEMEINE DINGE

wenig Ausholen kraftvoll sein und dient oft der Andeutung eines Stichs. Das verursacht sehr wohl Schaden.

- Zugegeben, Helme werden von manchen als lästig empfunden und dünne Handschuhe bringen keine Rüstungspunkte. Aber trotzdem: Wenn Ihr solche Ausrüstung besitzt, dann empfehlen wird Euch, es auch anzuziehen, bzw. aufzusetzen. Wer schon mal einen kräftigen Schlag auf die Finger oder die Ohren bekam, weiss warum.
- Auch wenn der Gegner einen Helm oder eine Maske trägt: Der Kopf wird dadurch nicht zur Trefferzone. Nebenbei sei erwähnt, dass wir keine echten Monster importieren, sondern nur NSCs verkleiden. Die Neigung mancher Helden, auf NSCs mit Masken wie ein Berserker einzuprügeln sollte also unterbunden werden.
- Der Gegner kennt die Regeln auch. Er weiss, welchen Schaden Deine Waffe verursacht. Es ist also absolut unnötig, ihm ständig den Schadenswert Deiner Waffe zuzurufen. Im Gegenteil, wir erachten diese Rufe als sehr störend und dem Ambiente abträglich. Unterlasst sie also bitte.
- Eine Ausnahme besteht, wenn Eure Waffe etwas Besonderes ist, also z.B. magisch. Dann sollte der Ruf aber so leise sein, dass ihn neben Eurem Gegner kaum jemand mitbekommt. Die Rufe sollten aber nur dann erfolgen, wenn sie auch Sinn machen. Ein Räuber ist von einer magischen Waffe, die gegen Untote besonders wirksam ist, nicht stärker verwundet wie von einer gewöhnlichen Klinge. Und ein Geist ist von

EIN PAAR ALL

WAFFENCHECK

Wie schon erwähnt legen wir grossen Wert auf "schönes" Spiel und wir schreiben diese Regeln nur widerwillig, da die Erfahrung zeigt, dass es in Kämpfen mit vielen Beteiligten nicht ohne geht. Trotzdem erwarten wir, dass das schöne Spiel trotz dieser Regeln nicht für nichtig erklärt wird. Deshalb wollen wir auf einige Dinge hinweisen, die sonst nirgends so richtig hinpassen, aber einfach einmal gesagt werden müssen:

- Schon Eingangs wurde erwähnt, dass diese Regeln vor allem für grössere Schlachten gedacht sind. Ihr könnt Euch natürlich auch bei kleineren Gefechten an diese Regeln halten. Wir werden aber sicher nicht ausrufen lassen, wann eine Schlacht gross ist und wann nicht.
- Mittelalterliche Waffen bedürfen einer gewissen Wucht, die durch entsprechendes Ausholen dargestellt werden sollte. Auch wenn schwere Waffen vielleicht an der Rüstung des Getroffenen abprallen, sollte die Wucht des Schlages auch vom Opfer dargestellt werden. Es ist also angebracht, dann zurückzutaumeln, zu straucheln oder ähnliches.
- Es gibt immer wieder Kämpfer, die glauben, dass sie in der Lage wären, Stakkato-Schläge mit dem Schwert auszuteilen. Sie trommeln dann im 0,2-Sekundentakt und mit 20 cm Ausholen auf ihrem Gegner herum und glauben tatsächlich, das Opfer würde Schaden nehmen. Ignoriert diese Schläge einfach. Ein Schlag sollte auch wie ein Schlag aussehen. Das sollte aber keinesfalls als Ausrede verwendet werden, sich vor Schaden zu drücken. Ein einzelner Schlag kann auch mit

Wir werden vor allem bei Veranstaltungen, bei denen wir mit Kämpfen rechnen, Waffenchecks durchführen und prüfen, ob wir die Polsterwaffen der Spieler und NSCs für kampftauglich halten. Eine Polsterwaffe kann bei falschem Gebrauch auch Verletzungen hervorrufen, wenn sie in einwandfreiem Zustand ist. Zudem können die Waffen zwischen oder bei Kämpfen beschädigt werden. Jeder hat also vor dem Kampf seine Waffe zu prüfen, ob alles in Ordnung ist. Die Verantwortung für die Waffe und ihren Gebrauch liegt immer und ausschliesslich bei dem, der sie führt, der Waffencheck dient also nur eurer Unterstützung und hilft, kritische Fälle frühzeitig zu entdecken, die Verantwortung geht dabei in keiner Form auf die SL über. Denkt immer daran, wenn Ihr zweifelt, ob Eure Waffe noch kampftauglich ist:

WENN ETWAS PASSIERT, LIEGT ES IN EURER VERANTWORTUNG!

- Waffen müssen an allen Schlagflächen ausreichend gepolstert sein.
- Die Spitze muss gegen das Durchbrechen des Kernstabes gesichert sein.
- Pfeile müssen einen Kopf haben, der grösser als die Augenhöhle ist.
- Kettenwaffen müssen so ausgeführt sein, dass niemand durch den beweglichen Teil zu Schaden kommt.

Überlegt Euch einfach, ob Ihr tatsächlich selbst mit Eurer Waffe verprügelt oder beschossen werden wollt. Im Zweifelsfalle fragt die SL, wir geben Euch gerne Rat.

VERHALTEN

Während des Kampfes gelten folgende Grundregeln:

- Als Formen des Angriffs sind nur Schläge erlaubt. Stiche sind nicht zulässig.
- Eine Ausnahme dieser Regelung gilt nur für kernlose Waffen, wie kleine Dolche und ähnliches.
- SCHLÄGE ODER SCHÜSSE AUF DEN KOPF ODER DIE GENITALIEN SIND VERBOTEN. Diese Treffer werden nicht gezählt. Gezielte Schläge auf die Hände werden nicht gerne gesehen.
- SCHLÄGE VON OBEN SIND VERBOTEN.
- Die Schläge werden nur angedeutet und vor dem eigentlichen Treffer abgebremst, so dass der Treffer zwar spürbar, aber nicht zu hart ist. Wer prügelt wie ein Schmied fliegt raus.
- Der unbewaffnete Nahkampf, Niederrennen und Rammangriffe mit Schilden gegen den Körper während des Kampfes sind verboten. Angedeutete Prügeleien sind nur dann erlaubt, wenn sie vorher abgesprochen wurden.
- Der Ruf "Stopp!", egal von wem gerufen, befiehlt zwingend allen die ihn hören, sofort mit dem was sie tun aufzuhören, da eine reale Gefahr vorliegt. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn die Gefahr behoben ist.
- Wer einen Heiler ruft, der ist Intime verwundet. Wer einen Sanitäter oder Arzt ruft, der ist Outtime verletzt.
- An vielen Kopftreffern ist auch der Getroffene nicht ganz unschuldig, weil er sich z.B. im Kampf duckt, weite Ausfallschritte macht oder ähnliches. Gebt also acht, dass ihr nicht selbst einen Kopftreffer provoziert.

- Ein grober Verband von einem Unkundigen führt nicht zu einer Heilung der Wunde! Dafür muss sich jemand vom Fach darum kümmern.
- Eine fachkundig gereinigte und verbundene Wunde heilt auch. Die Heilung bringt pro verwundetem Körperteil einen Punkt pro Nacht. Das heisst, dass ein Arm, der zweimal getroffen wurde, erst nach 2 Tagen wieder fit ist. In der realen Welt ist das zwar wahnsinnig schnell, im Spiel kann das aber eine Ewigkeit sein.
- Die Heilung kann durch Salben, Kräuter, Tinkturen, Operationen, etc. deutlich beschleunigt werden. Was wie lange dauert ist Sache der Heiler. Wir halten ein Maximum von 1 Punkt pro Körperteil alle 2 Stunden für sinnvoll. Das bedingt dann aber eine Vollzeitbetreuung und viel Materialaufwand durch einen sehr kundigen Heiler, der in dieser Zeit nichts anderes mehr tun kann.
- Um ein Meuchelopfer vor dem Tod zu retten, muss der Heiler grosse Anstrengungen vollbringen und selbst dann ist ein Erfolg nicht gewiss. Da die SL anwesend ist, wird sie über Leben oder Tod entscheiden.
- Heilmagie wirkt in der Form, in der es vom Zauberden mitgeteilt wird. Er weiss schon, was er tut. Für einen Heilzauber sollte aber eine angemessene Zeit in Anspruch genommen werden.
- Ein Heiltrank braucht in der Regel mindestens 15 Minuten, bis er zu wirken beginnt. Es gibt natürlich auch schneller wirkende Tränke, doch diese sind selten und schwer herzustellen. Das kann nicht jeder und solche Tränke sollten wirklich die Ausnahme sein.
- Alle Heiltränke verhindern schon unmittelbar nach der Einnahme das Verbluten. Genauer kann derjenige sagen, der ihn gebraut hat.

Welche Konsequenzen ein Meuchelangriff für das Spielgeschehen hat, hängt - Abgesehen von einem Todesfall - wesentlich vom Setting des Spiels ab. Sicher wird man zum Helden, wenn man auf diese Art und Weise einen Dämonen zur Strecke bringt. Aber auch nur der Versuch eines Meuchelangriffs auf einen unbescholtenen Bürger kann einen in zivilisierten Ländern aufs Schafott bringen. In den seltensten Fällen wird eine entdeckte Meuchelei ohne Folgen bleiben. Bedenkt also Eure Taten!

Heilung:

Selbstredend ist die Heilung kein Teil des Kampfes und wir haben nicht vor, hier weitreichende Regeln aufzustellen. Trotzdem möchten wir kurz auf diesen Punkt eingehen, immerhin wollen die Verwundeten ja auch irgendwann mal wieder gesund werden. Dieser Absatz dient nur als Richtlinie und Hinweis für Verwundete und Heiler. Viele Entscheidungen über Heilungsverlauf und dessen Dauer verbleibt bei den Heilern, da wir hiermit sehr gute Erfahrungen gemacht haben. Sollten doch einmal Fragen aufkommen, dann wendet Euch an die SL.

- Praktisch jeder kann eine Wunde grob verbinden, vorausgesetzt er hat etwas Material dazu. Der Aufwand hängt von der Größe der Wunde ab, hier ist gute Darstellung gefragt. Ein grober Verband rettet eine Person vor dem Verbluten.
- **WICHTIG: KEINE "GEDACHTEN VERBÄNDE"!** Wenn Ihr etwas verbindet, dann muss es auch einen existierenden Verband geben. Nur die Ansage, dass eine Wunde verbunden wurde zählt nicht. Das gilt selbstredend auch für die Heiler. Wenn Ihr dann von einem Heiler verarztet werdet, dann teilt ihm mit, dass die Wunde nur grob versorgt wurde. Dann weiss er, woran er ist.

IM KAMPF

- Wenn Ihr zu Boden geht, dann legt Euch nicht flach und mit geschlossenen Augen hin. Legt Euch an den Rand des Geschehens oder haltet zumindest den Kopf oben und die Augen offen. Wenn Ihr von anderen Kämpfern übersehen werdet und diese über Euch stolpern, dann gefährdet Ihr sie und auch Euch. Bei realer Gefahr dürfen auch Tote ausweichen!
- Trotz aller Vorsicht kann es zu Verletzungen und Kopftreffern kommen. Wer dieses Risiko nicht tragen will, der sollte nicht kämpfen. Jeder Kämpfer muss sich eines gewissen Restrisikos bewusst sein.
- Wenn es nun doch mal zu einem Kopftreffer kommt, dann muss man nicht gleich über das Spielgelände den "Stopp"-Befehl brüllen und den Schuldigen zur Sau machen. Das stört das Spiel wegen eines Versehens. Nehmt Euch die Person später zur Seite, das bringt mehr.
- Wenn Ihr jemanden unbeabsichtigt am Kopf oder in den Weichteilen trifft oder zu hart geschlagen habt, dann entschuldigt Euch und lasst die Sache nicht eskalieren.

WAFFEN

- Einhändig geführte Waffen wie Dolche, Schwerter, Säbel, Rabenschnäbel,... verursachen einen Punkt Schaden.
- Leichte zweihändig geführte Waffen wie Kampfstäbe und Speere verursachen einen Punkt Schaden.
- Schwere, ausschliesslich beidhändig zu führende Waffen wie grosse Streithämmer, Bidenhänder, Rossschinder oder Kriegsfliegel verursachen zwei Punkte Schaden. Diese Waffen können auch Schilde beschädigen.
- Wurfaffen und kleine Schusswaffen wie Wurfdolche und Pistolenarmbrüste verursachen einen Punkt Schaden.
- Schusswaffen wie Bögen und Armbrüste verursachen 2 Punkte Schaden.
- SCHWERES KRIEGSGERÄT WIE KATAPULTE UND BALLISTEN BRINGEN BEI EINEM TREFFER SOFORT DIE RÜSTUNG AUF 0 UND FÜGEN SO SCHWEREN SCHADEN ZU, DASS DER CHARAKTER BEWUSSTLOS WIRD. Das gilt aber nur für echtes Grossgerät, nicht für grössere Armbrüste, die Bogenpfeile verschiessen.

Meucheln:

In vielen Regelsystemen benötigt man eine spezielle Fertigkeit, um eine andere Person zu meucheln. Wir sehen das anders und streng genommen ist meucheln auch kein Teil eines Kampfes. Aber um jemandem den Hals durchzuschneiden braucht man nun wirklich keine spezielle Ausbildung, sondern nur etwas Geschick und die Fähigkeit, sich unbemerkt anzupirschen. Wir halten Meuchelanganriffe für einen sehr destruktiven Spielansatz, da er darauf zielt einen Charakter möglichst ohne Chance auf Gegenwehr zu töten. Wir können und wollen es aber nicht verbieten und bitten deshalb darum, einige Punkte zu beachten, wenn es denn unbedingt sein muss.

- Gemeuchelt wird nur in Anwesenheit der SL und nach einer Vorankündigung der Aktion bei eben jener. Immerhin geht es um Leben und Tod.
- Ein Meuchelanganriff ohne Anwesenheit der SL gilt immer als gescheitert.
- Ob Ihr per Herzstich oder Kehlschnitt meuchelt ist Eure Sache. Wenn aber beim Herzstich eine angemessene Rüstung im Wege ist, dann ist der Versuch fehlgeschlagen.
- Der Kehlschnitt wird nur angedeutet! Über die Haut gezogene Latexwaffen können ganz übel die Haut aufreissen.
- Ein Meuchelanganriff beinhaltet auch ohne Ansage eines Todesstosses eine schnell tödliche Verwundung. Das Opfer stirbt also bei einem erfolgreichen Angriff binnen kürzester Zeit, wenn es nicht sehr schnell nach dem Angriff von einem kompetenten Heiler versorgt wird. Hier ist wieder die gewählte Meuchelart interessant. Ein Kehlschnitt lässt dem Heiler vielleicht noch einige Augenblicke Zeit, ein Herzstich tötet sofort. Ob der Heiler noch eine Chance hat entscheidet die SL, die je eh schon da ist.

Die einzige Möglichkeit, jemanden schneller zu Tode zu bringen ist der Todesstoss. Man kann eine wehrlose Person mit einem angesagten Todesstoss umbringen. Da dem Opfer dabei eine unmittelbar tödliche Wunde zugefügt wird (Kopf abschlagen, Herzstich,...) kommt bei einem angesagten Todesstoss jede Hilfe zu spät, der Charakter stirbt auf der Stelle und auch der schnellste Heiler hat keine Chance.

Oft wird angenommen, dass ein Todesstoss nur bei einem Charakter gesetzt werden kann, der schon mit 3 Wunden am Boden liegt. Das ist sicher nicht so, denn eine Enthauptung ist auch für ansonsten Unverletzte tödlich. Bedingung ist nur, dass das Opfer wehrlos sein muss, damit der Angreifer den Stoss sauber platzieren kann. Ein Verwundeter ist das ebenso wie ein Gefesselter oder eine Person, die mit erhobenen Händen an der Wand steht. Selbst ein zum Gebet Kniender ist wehrlos, aber wer würde den schon angreifen?

Ähnlich wie Meucheleien erachten wir unnötige und willkürlich gesetzte Todesstöße als eine sehr destruktive Komponente des Spiels. Eine Figur, vielleicht sogar ein Spielercharakter, wird damit unwiederbringlich aus dem Spiel genommen. Ihr solltet euch also Gedanken darüber machen, ob der Todesstoss tatsächlich das Mittel der Wahl ist. Allein, verboten werden wir den Todesstoss nicht.

Die dritte Art zu sterben ist eine Entscheidung der SL oder die eigene Entscheidung des Spielers. Wenn eine Situation überdeutlich tödlich ist, dann kann man sich nicht immer auf die 10-Minutenregel berufen und verstirbt auch ohne Todesstoss vorher. Diese Entscheidung kann nur die SL treffen. Wenn aber ein Spieler entscheidet, dass sein Charakter auf Grund einer Situation verstirbt, dann ist das seine Sache. Die SL wird ihn sicher nicht zum Leben zwingen. Immerhin ist ein heroischer Tod in einer mörderischen Schlacht der Abgang, den sich jeder Krieger wünscht.

SCHADEN

- Waffen die ohne weiteres direkten, also Rüstung durchdringenden Schaden verursachen, gibt es nicht. Alle Waffen zerstören zunächst die Rüstung, dann erst verursachen sie Wunden.
- Ein Schild kann nur von schweren, zweihändig geführten Waffen beschädigt werden. WENN DER SCHILD 3 MAL VON SO EINER WAFFE GETROFFEN WIRD, DANN IST ER SO STARK BESCHÄDIGT, DASS ER KEINEN SCHUTZ MEHR BIETET.
- Trotz dieser Schild zerstörenden Wirkung ist es unnötig, jeden Schlag mit dem Ruf "Schildbrecher!" zu kommentieren. Das stört das Ambiente ungemein. Sollte der Schild Eures Gegners auch nach diversen Schlägen noch in Gebrauch sein, dann weist ihn dezent darauf hin, das sollte genügen.

Alle Waffen, die von diesen Regelungen abweichen bedürfen immer der Genehmigung der Spielleitung. Selbiges gilt für heilige, magische, giftige oder sonst wie andersartige Waffen. Wenn Ihr Eure Waffe im Laufe des Spiels verändert, also vergiftet oder verzaubert, dann kontaktiert auf jeden Fall die SL.

RÜSTUNG

Die Rüstung ist nach der Waffe das wichtigste im Kampf. Immerhin hat eine gute Panzerung schon oft über Leben und Tod entschieden. Nebenbei ist die Rüstung aber auch der Teil des Kampfes, der sich (wenn vorhanden) am leichtesten verbessern oder verstärken lässt. Diese Tatsachen führten dazu, dass dieser Teil der wohl aufwändigste der ansonsten recht simpel gehaltenen Regeln ist. Nach langen und reiflichen Überlegungen kamen wir zu dem Schluss, das Prinzip der kumulierten Rüstung zu verwenden, auch wenn es sich nur um eine grobe Verallgemeinerung handelt. In der Realität ist es natürlich so, dass der Schutz einer Rüstung von ihrer Dicke und dem Material abhängt und nicht von der bedeckten Körperfläche. Aber je weniger Dinge man sich im Kampf merken muss, desto weniger kann man vergessen und dieses System ist eindeutig die einfachste Lösung.

Die Rüstung, die am gesamten Körper getragen wird, wird nach dem unten stehenden Schema zusammengezählt. Jeder Treffer auf die Rüstung verursacht beim Träger keinen Schaden, sondern senkt den Rüstungswert um die Trefferzahl. Erst wenn der Rüstwert auf 0 sinkt, wird der Träger beim nächsten Schlag verwundet. Oft wird es so gehandhabt, dass die Rüstung dann am ganzen Körper zählt. Das ist bei uns anders!

UND HEILUNG

- BEI 3 TREFFERN, EGAL AN WELCHEM KÖRPERTEIL (AUCH 3 TREFFER AM GLEICHEN ARM GELTEN!), WIRD DER CHARAKTER OHNMÄCHTIG.

Ohnmacht und Tod

Ein Charakter wird dann ohnmächtig, wenn seine Trefferpunktzahl am Torso auf 0 fällt, oder wenn er 3 Wunden an beliebigen Körperteilen hat (3 Treffer am gleichen Arm zählen ebenso wie 3 Treffer an verschiedenen Gliedmassen oder dem Torso). Eine zweihändige Waffe oder ein Bogen verursacht natürlich schon 2 Treffer mit einem Schlag. Erfahrenen Kämpfern (siehe Punkt "Zähigkeit") wird zugestanden, dass sie nicht sofort ohnmächtig werden. Aber auch sie gehen mit 3 Wunden kampfunfähig zu Boden.

Egal ob ohnmächtig oder nicht, ab diesem Moment läuft die Zeit des Verwundeten ab, denn er verblutet. Nur um es noch einmal klar zu stellen: Es gibt keine Fähigkeit oder Charaktereigenschaft, die vor dem Verbluten schützt!

Man zählt also langsam (im Sekundentakt) bis 600. Wenn man bei 600 ankommt und immer noch keine Hilfe zur Stelle ist, dann wars das. Schluss, Aus, Vorbei. Der Charakter ist am Blutverlust gestorben. Natürlich kann das keiner kontrollieren, wir bitten Euch aber trotzdem, ehrlich zu sein. Immerhin stellt die Gefahr auch einen Reiz des Kampfes dar und Ihr würdet Euch selbst etwas kaputt machen, wenn Ihr hier betrügt.

Auch wenn Ihr mehr als die 3 Treffer abbekommen habt, an der Zahl 600, also ca. 10 Minuten, ändert sich nichts, Ihr verblutet also auch mit 5 Treffern nicht schneller.

SCHADEN, TOD

Trefferzonen und Schaden:

Zulässige Trefferzonen sind die Gliedmassen (Arme und Beine) und der Torso. Die Gliedmassen haben jeweils einen Trefferpunkt. Der Torso hat 3 Trefferpunkte. Gelehrte und ähnliche kampfunerfahrene Zeitgenossen haben nur 2 Torsopunkte.

Pro Treffer sinkt die Trefferpunktzahl in einem entsprechendem Mass. Wenn also z.B. der Arm von einem Schwert getroffen wird, dann sinkt sein Wert auf 0.

Auch hier sind wieder einige Dinge zu beachten:

- Werden Gliedmassen getroffen, dann verursachen sie massive Schmerzen und können kaum genutzt werden. Ein Beintreffer zwingt zum langsamen Humpeln, ein Armtreffer macht den Gebrauch von Schwert oder Schild unmöglich, ein einfaches Festhalten der Waffe ist noch drin.
- Der zweite Treffer auf die Gliedmasse setzt sie vollkommen ausser Gefecht. Der getragene Gegenstand in der Hand muss losgelassen werden, das Bein ist überhaupt nicht mehr tragfähig, auch Humpeln ist nicht machbar - der Charakter muss also kriechen, auch wenn das zweite Bein unversehrt ist. Nur mit einer Krücke ist aufrechter Gang überhaupt möglich. Sich ein wenig auf das Schwert zu stützen reicht nicht aus.
- Der dritte Treffer auf die gleiche Gliedmasse schädigt diese so stark, dass sie nur bei sehr aufwändiger Heilbehandlung gerettet werden kann (SL-Entscheidung) ansonsten ist eine Amputation unumgänglich. Der dritte Treffer führt zur Ohnmacht des Charakters.
- Die Torsotreffer verursachen massive Schmerzen, der Aufwand zur Heilung steigt mit der Trefferzahl an.

DIE RÜSTUNG ZÄHLT NUR AN KÖRPERSTELLEN, DIE AUCH TATSÄCHLICH VON DER RÜSTUNG BEDECKT SIND. Wenn man also einen Treffer am Unterarm abbekommt, das Kettenhemd aber schon am Ellenbogen endet, dann ist der Arm verwundet. Zusätzliche Rüstungsteile (siehe Tabelle) zählen auch dann, wenn sie Körperteile bedecken, die keine Trefferzone sind (z.B. den Kopf).

Für Rüstungen gilt, dass sie real sein müssen. Wir wollen nun nicht jeden zwingen, sich ein genietetes Kettenhemd, oder eine Schaukampfrüstung zu kaufen, aber eine Metallrüstung muss aus Metall und eine Lederrüstung muss aus Leder sein. AUS WOLLE GESTRICKTE KETTENHEMDEN ODER "PLATTENRÜSTUNGEN" AUS KUNSTSTOFF SIND NICHT ZULÄSSIG. Wer den Schutz haben will, muss auch mit dem Gewicht leben. Gerade bei Plattenrüstungen ist darauf zu achten, dass die Kanten und Ecken umgebördelt oder soweit abgeschliffen sind, dass daraus keine Gefahr entsteht. Auch bei Gambesons sollte das Mass gewahrt werden. Ein dünnes, zweilagiges Hemdchen hat nichts mit einer Rüstung zu tun, während ein dick mit Wolle gefütterter Gambeson schon einiges bringt.

WERTE VON

MAGIE

Um die Bestimmung der Rüstwerte möglichst einfach zu halten, ist hier eine Liste der geläufigsten Rüstungen. Die meisten von Euch werden damit in der Lage sein, ihren Rüstungswert zu bestimmen. Generell gilt, dass übereinander getragene Rüstungen voll zählen. Nachdem alle getragenen Rüstungen zusammen gezählt wurden, wird der Wert auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Rüstung:	Rüstwert:
Gewöhnliche Kleidung aus Stoff oder Leder	0
Gambeson mit langen Ärmeln, hüftlang	1
Gambeson mit langen Ärmeln, knielang	1,25
Lederpanzer, Brust und Rücken	1
Lederpanzer mit Oberarmen	1,5
Lederpanzer, Brust und Rücken, metallbeschlagen	1,5
Lederpanzer mit Oberarmen, metallbeschlagen	2,25
Unterarmschienen oder Schienbeine aus Leder (Paar)	0,5
selbige, beschlagen (Paar)	0,75
Kettenhemd, hüftlang mit halben Ärmeln	3
Kettenhemd, knielang mit ganzen Ärmeln	5
Kettenhemd, knöchellang mit ganzen Ärmeln	6
Kettenbeinlinge (Paar)	2
Unterarmplatten oder Schienbeinplatten (Paar)	1,5
Brustplatte ohne Rückenteil	2
Kürass (Brust und Rücken)	4
Kürass mit Oberarmen (bis zum Ellenbogen) und Beintaschen (halber Oberschenkel)	7
Volle Plattenrüstung mit kompletten Armen und Beinen (ohne Handschuhe und Helm)	10

Abgesehen von den Besonderheiten der Magie in Heligonia sollten hier noch ein oder zwei Punkte zur Magie auf dem Schlachtfeld erwähnt werden. Hier geht es eher um Stilfragen als um echte Regeln, trotzdem sollten die folgenden Punkte beachtet werden:

- Kriege in Heligonia sind Angelegenheiten von Soldaten, nicht von Zauberern. Wenn Ihr also kritische Blicke für einen Feuerball erntet, der nicht unumgänglich war, dann wundert Euch nicht!
- Aus dem selben Grund werden wir die schon öfter gesehenen "StuKa-Magier" nicht akzeptieren, die im Spurt auf die Schlachtreihe zurennen, schnell zwei Kampfzauber abfeuern und dann unter Kreischen wieder abdrehen. So etwas gibt es nicht!
- Ein Magier braucht Selbstbeherrschung und viel Konzentration, um einen Zauber zu wirken. Nach einem Treffer mit dem Schwert sollte die Konzentration soweit gestört worden sein, dass der Zauber zumindest für diesen Versuch gescheitert ist.
- Schwere Rüstung verträgt sich nicht mit Magie! Wer zaubert trägt keine Metallrüstung, wer Metallrüstung trägt zaubert nicht. Wenn NSCs das tun, hat dies mit Sicherheit seinen Grund, bei Spielern ist das jedoch nicht möglich. Und wenn, dann nur mit ausdrücklicher Genehmigung der SL.
- Auch bei Schutzzaubern und Heilzaubern auf dem Schlachtfeld sollte es der Magier nicht übertreiben. Ein Schutzzauber mit 23 Punkten ist genauso unrealistisch wie 4 Ganzkörperheilungen in 2 Minuten. Hier ist aber das gesunde Mass der Magier gefragt. Weitere Regeln hierzu erachten wir als unnötig.
- Wenn jemand tatsächlich einmal zusätzlich zur normalen Rüstung einen Schutzzauber tragen sollte, dann hängt es von der Art des Zaubers ab, ob zuerst die reale Rüstung oder zuerst der Schutz durch den Zauber aufgezehrt wird.

RÜSTUNGEN

Automatisch zurückkommende Lebenspunkte gibt es nicht. Manchmal, in sehr seltenen Fällen mag es einen Grund geben, warum ein Charakter die Fähigkeit der Regeneration besitzt. Diese Fähigkeit sehen wir aber als exotisch und entsprechend selten an. Ein Spielercharakter darf die Fähigkeit nach Rücksprache und ausdrücklicher Genehmigung der Spielleitung besitzen und nutzen. Aber auch nur dann! In den meisten Fällen werden wir diese Fähigkeit nicht zulassen.

Berserker:

Noch ein Kalauer aus anderen Regelsystemen besagt, dass Charaktere mit entsprechender Fähigkeit in einen Kampfrausch verfallen können, in dem sie mehr Treffer aushalten, aber alles und jeden angreifen. Hier sei gesagt: Ihr könnt angreifen wen ihr wollt und euren Kampfrausch auch gerne ausspielen. Aber mehr Trefferpunkte gibt es dafür nicht. Wenn ein Körperteil kaputt ist, dann ist es kaputt. Selbst wenn ihr den Schmerz unter Kontrolle habt, wird es doch nicht mehr funktionieren. KEINE EXTRAPUNKTE!

Um es noch einmal auf den Punkt zu bringen: Die erwähnten Sonderfertigkeiten gibt es bei uns nicht. Es ist uns völlig egal, welche Mengen von Erfahrungspunkten aus irgendwelchen Systemen ihr dafür ausgegeben habt. KEINER HAT DAS RECHT, SICH AUF ERWORBENE FERTIGKEITEN ZU BERUFEN, die gute Darstellung ist uns wichtig. Auf der anderen Seite rechtfertigt gutes Spiel zwar viel, aber nicht alles. Selbst eine perfekt dargestellte Handlung ist also nicht zwingend erfolgreich.

Zusätzliche Rüstungsteile	Rüstwert
Handschuhe mit dickem Leder beschlagen(Paar)	0,5
Kettenhandschuhe (Paar)	0,75
Plattenhandschuhe (Paar)	1
Lederhelm	0,5
Kettenhaube	1
Eisenhelm ohne Visier	1
Eisenhelm mit Visier bzw. geschlossener Helm	2
Plattenschuhpanzer (Paar)	0,5

Bei diesen Werten wird davon ausgegangen, dass alle Plattenteile aus Eisen gefertigt sind. Sollte es sich um weniger belastbares Metall wie Kupfer, Bronze oder Aluminium handeln, dann zählt die Rüstung nur zwischen der Hälfte bis dreiviertel des angegebenen Wertes. Fragt im Zweifelsfall die SL.

Sollten alle getragenen Rüstungen in der Tabelle enthalten sein, dann kann man sich den Rest des Kapitels "Rüstung" sparen, alles ist bereit, um in die Schlacht zu ziehen.

Individuelle Rüstungsregeln:

Wenn die getragene Rüstung nicht in der Liste aufgeführt ist, dann wird es ein wenig komplexer.

Hier ist eine Liste von Rüstwerten verschiedener Typen pro Trefferzone. Die einzelnen Rüstwerte werden pro Zone addiert, wobei wieder übereinander getragene Rüstungen voll zählen. Wichtig: Der bei "Gliedermassen" stehende Wert bezieht sich auf nur eine Gliedmasse, also z.B. einen Arm, nicht auf beide Arme. Bedeckt ein Rüstungsteil nur die Hälfte der Trefferzone, dann zählt auch nur der halbe Wert. Wieder gilt, dass der Rüstwert nach der Addition aller Werte auf die nächste ganze Zahl aufgerundet wird. Die Tabelle "Zusätzliche Rüstungsteile" gilt auch hier, sie wird aber nicht noch einmal aufgeführt.

	Rüstwert
Dünnes Leder (z.B. Hosen), gewöhnliche Stoffkleidung	0
Gambeson	Torso 0,5 Gliedermassen 0,25
Dickes Leder	Torso 1 Gliedermassen 0,5
Dickes beschlagenes Leder oder mehrlagiges dickes Leder	Torso 1,5 Gliedermassen 0,75
Kettengeflecht, Schuppenpanzer oder Brigantine	Torso 2 Gliedermassen 1
Plattenpanzer	Torso 4 Gliedermassen 1,5

TIGKEITEN

Kämpferschutz den Vorteil der Magier gegenüber den Krieger ausgleichen soll zählt in Heligonia nicht. Hier haben Magier nicht die universelle Narrenfreiheit wie in manch anderem Land.

Kurz gesagt: ES GIBT KEINEN KÄMPFERSCHUTZ. JEDER TREFFER ZÄHLT, KEINE AUSNAHME!

Regeneration:

Ebenfalls in anderen Systemen sehr beliebt ist die Fertigkeit Regeneration. Diese Fertigkeit schützt vor dem Verbluten und verhilft dem verwundeten Charakter in zum Teil atemberaubender Geschwindigkeit zur Heilung seiner Wunden. Natürlich hat diese Fertigkeit in gewissen Bereichen ihre Berechtigung, denn wenn bei sehr kampflastigen Veranstaltungen alle Krieger nach der 2. Welle der anstürmenden Orks verletzt sind, wer rettet dann die Welt und hält die noch folgenden 14 Angriffswellen ab? Auch hier trifft die Argumentation nicht auf Heligonia zu. Wir legen Wert auf konsequentes Spiel und die endlosen Horden an Feinden tauchen nicht auf, nur um die Krieger zu unterhalten. Kämpfe sind bei uns nicht nur pure Beschäftigung für Polsterwaffensportler, sondern Plotelement. Wenn es aber zum Kampf kommt und dieser auch eine gewisse Bedrohung darstellt, dann ist das vom Plot her gewollt und relevant. Eine Regenerationsfertigkeit ist also fast immer unnötig. Jeder verblutet und zwar gleich schnell. Wunden heilen nur wie im entsprechenden Kapitel beschrieben.

SONDERFER

Zähigkeit:

In verschiedenen Systemen ist eine Fertigkeit, manchmal auch ein käuflicher Vorteil zu finden, der meist unter dem Namen Zähigkeit firmiert. Er bewirkt, dass der Charakter erst später ohnmächtig wird. Diese Fertigkeit gibt es bei uns nicht in der käuflichen Form. Kein Jungspund ist so hart, dass er auf Grund seines zähen Gemüts die Schmerzen der Verwundungen länger erträgt als andere. Erfahrenen Kriegern gestehen wir diese Fähigkeit zu, aber auch nur jenen! Diese erfahrenen Kämpfer gehen zwar genauso schnell zu Boden, wie alle anderen und verbluten auch wie alle anderen. Während der ersten Hälfte der Zeit des Verblutens (bis 300, siehe "Ohnmacht und Tod") sind sie aber noch bei Bewusstsein. Sie können um Hilfe rufen, oder - wenn die Arme noch soweit intakt sind - einen Heiltrank zu sich nehmen oder versuchen die Blutung zu stoppen. Sie sind aber genau wie alle anderen durch ihre Wunden behindert und können diese nicht ignorieren.

Kämpferschutz:

Der Kämpferschutz ist eine sehr beliebte Fertigkeit in einem ebenso beliebten Regelsystem. Er erlaubt es dem Krieger mehr Treffer pro Kampf auszuhalten, weil er laut Argumentation wegen seiner Erfahrung den Treffern ausweichen kann und eigentlich gar nicht getroffen wird.

Wir teilen diese Ansicht nicht. Wenn ein Krieger mehr aushalten will, dann soll er Rüstung tragen. Die Argumentation, dass der

BEISPIELE

Ein Recke trägt ein Kettenhemd, welches lange Ärmel hat und bis zu den Knien reicht. Darunter einen Gambeson von der gleichen Länge.

Der Gambeson hat einen Rüstwert von 1,25 ($0,5+0,25+0,25+0,125+0,125$; man beachte die halben Beine!)

Das Kettenhemd hat einen Rüstwert von 5 ($2+1+1+0,5+0,5$; man beachte die halben Beine!)

Insgesamt beträgt der Rüstwert also 6,25 was auf 7 aufgerundet wird.

Ein Pikenier trägt eine Brustplatte mit kompletten Panzerarmen, Plattenhandschuhen und Beintaschen, die bis zu den Knien reichen. Auf dem Kopf trägt er einen Eisenhelm ohne Visier. Er trägt keine Rückenplatte und auch keinen Gambeson.

Die Rüstung hat einen Wert von 7,5 ($2+1,5+1,5+1+0,75+0,75$), was auf 8 aufgerundet wird.

Ein Ritter trägt einen langärmeligen Gambeson, der bis zur Hüfte reicht. Darüber trägt er einen kompletten Plattenpanzer, inklusive Visierhelm, Plattenhandschuhen und Schuhpanzern.

Der Gambeson hat einen Rüstwert von 1 ($0,5+0,25+0,25$)

Die Plattenrüstung hat einen Rüstwert von 13,5 ($4+1,5+1,5+1,5+1,5+2+1+0,5$)

Die gesamte Rüstung hat also einen Wert von 14,5, aufgerundet zu 15 Rüstschutzpunkten. Ein zäher Brocken!

In der Regel sind aber z.B. die Rückseiten der Oberschenkel ungerüstet. Ein einziger gezielter Treffer kann ihn also zu Fall bringen!

Ein Held ganz auf Nummer sicher. Er trägt einen knielangen Gambeson mit langen Ärmeln, dazu ein genauso langes Kettenhemd. Dazu ein Kürass mit Beintaschen, Unterarmplatten und Schienbeinplatten. Auf dem Kopf ein Topfhelm und an den Händen Plattenhandschuhe.

Der Gambeson hat einen Rüstwert von 1,25 ($0,5+0,25+0,25+0,125+0,125$)

Das Kettenhemd hat einen Rüstwert von 5 ($2+1+1+0,5+0,5$)

Der Kürass bringt 4,75 ($4+0,75$) Die Beintaschen bedecken nur die Hälfte der Oberschenkel, weshalb sie insgesamt wie eine halbe Gliedmasse gezählt werden.

Schienen, Helm und Handschuhe bringen 6 ($0,75+0,75+0,75+0,75+2+1$)

Insgesamt bringt diese Rüstung also unglaubliche 17 Rüstungspunkte. Andererseits schleppt der Recke 20-30 kg, braucht sicher 20 Minuten, um sich zu rüsten und schwitzt sicher wie ein Schwein. Nebenbei wird die Beweglichkeit durch 3 Lagen Rüstung nicht so recht gesteigert. Wer Spaß dran hat soll es machen...

Es ist mit diesen Regeln ohne weiteres möglich, 5 Rüstungen zu kombinieren und so jenseits der 20 Rüstungspunkte zu landen. Natürlich wird der Träger dann mit der Last und der Behinderung zu kämpfen haben, aber es wäre zulässig. Wir haben uns Mühe gegeben, durchgängige Regeln aufzustellen und so möchten wir auch keine frei gewählte Grenze aufstellen, die einen maximalen Rüstwert fest vorschreibt. Die Rüstwerte

sind so gestaltet, dass man mit etwas Panzerung schon eine ganze Zeitlang durchhält und so seinen Spaß in der Schlacht hat. Es wird sich also keiner der gerne kämpft langweilen oder sofort tot am Boden liegen. Trotzdem oder gerade deshalb bitten wir Euch, die gnadenlose Rüstungsoptimierung zu unterlassen. Die Kombination von Kette und Platte ist historisch gesehen falsch. Dies soll uns jedoch nicht weiter stören, denn wir spielen Fantasy und hier ist es eine übliche Kombination. Aber spätestens dann, wenn man über die Plattenarmschienen noch Lederschienen schnallt um Punkte zu kassieren, fängt der Unsinn an. Wir sind der Meinung, dass Rüstungen freiwillig auf einen Wert von maximal 14-15 begrenzt werden sollten, bei wild zusammengestellten Rüstungen, die aus verschiedensten Teilen kombiniert werden, sollte man vielleicht schon bei 12-13 aufhören. Bei allen Eingeständnissen ans Spiel, irgendwann sollte es gut sein. Trotzdem ist das hier eine Aufforderung zur freiwilligen Beschränkung und keine bindende Regel.

REPARIEREN

Es versteht sich von selbst, dass Rüstungen repariert werden müssen, um die Schutzpunkte wieder aufzufrischen. Dazu ist handwerkliches Geschick, Zeit und Werkzeug nötig. Als groben Schätzwert sehen wir ca. 30 Minuten pro Rüstungsteil (also ein Kettenhemd, einen Gambeson oder anderes) als angemessen. Das kann im Spiel eine Ewigkeit sein. Die gute Darstellung zählt!