

KAMPF

Rüstungsschutz (RS)

Rüstung fängt Schaden auf, bevor man verwundet wird. Wird ein Held getroffen, reduziert die Rüstung den Treffer abhängig von ihrer Rüstungsstärke. Dabei wird die Rüstung beschädigt (RS wird um TP weniger).

Sobald die Rüstung weniger RS als der Treffer hat, gilt sie als durchschlagen und eventuell verbleibende TP erzielen Wunden (Schaden). **Rüstung schützt normalerweise in Höhe der doppelten Fertigungs-Stufe.**

Rüstung schützt bei manchen SL nur dort, wo sie wirklich getragen wird (bei Ansprache klären)!

Allerdings kann die SL auch „Phantasie“-Rüstungen als vollwertigen Schutz zulassen (z.B. Kettenbikini).

Rüstung I	RS: 2	Leder, Wattiertes Wams
Rüstung II	RS: 4	Beschlagenes Leder, Hartleder
Rüstung III	RS: 6	Kette, Schuppenpanzer
Rüstung IV	RS: 8	Platte, Lorica Segmentata



Beispiel - Kettenrüstung (Rüstung Stufe III, daher: Schutzwert: 6):

Kasimir wird von einer Zweihandwaffe getroffen (2TP). Seine Rüstung fängt den Schlag ab. Der neue Rüstungsschutz ist somit 4 (=6-2). Die nächsten 2 Treffer (zu 2TP) fängt die Rüstung immer noch ab.

Erst ein 4. Schlag erzeugt Wunden - (wegen Zweihandwaffe 2 LP weniger).

Rüstung nach einem Kampf

Wird eine Rüstung im Kampf zerstört (0 TP), so steht sie im nächsten Kampf nur mehr eingeschränkt zur Verfügung. Man kann die Rüstung mit der Fertigkeit „**Rüstung reparieren**“ (Handwerk, ST:GE x4) nach dem Kampf "zurechtrücken", und erhält somit die **Hälfte der RS Punkte, die die Rüstung vor dem Kampf hatte.**

Man muss sie hierfür nicht ablegen, aber sichtbar an ihr arbeiten!

Dies funktioniert allerdings nur, wenn die Rüstung **völlig** „runtergeklopft“ wurde. Ein mehrmaliges "Zurechtrücken" reduziert den RS auch mehrmalig - d.h. beim ersten Zurechtrücken auf die Hälfte, beim zweiten auf ein Viertel usw.

Wichtig: Zwischen zwei Kämpfen muss *zumindest* eine Ruhe- und Arbeitspause von **5 Minuten** liegen!!

Beispiel:

Kasimir hat seine Brigantine (RS 4) in einem Kampfgetümmel dringend gebraucht (0 RS). Nach dem Kampf zieht er sich zurück und nimmt sich zumindest 5 Minuten Zeit, seine Rüstung durch „Zurechtrücken“ (Rüstung reparieren) wieder auf 2 RS (= 4/2) zu bringen. Hätte er sofort weitergekämpft, wäre seine Rüstung unbrauchbar geblieben.

Reduziert sich der Wert des RS nach dem Zurechtrücken auf unter 1, dann gilt die Rüstung als komplett zerstört und muss durch eine Person mit der Fertigkeit „Rüstungsschmied“ bzw. „Lederhandwerk“ und dem entsprechenden Werkzeug wieder hergestellt werden.

Bonus für echte / mehrschichtige Rüstungen (SL bei jeweiligem Spielbeginn)

Die SL kann für sehr authentische (oder sau schwere) Rüstungen einen Bonus von 1 Rüstungsschutzpunkt vergeben. Außerdem kann sie bei echten Rüstungen *das Übereinandertragen* von Rüstung mit +1 werten (z.B. Gambesson + Kettenhemd), wenn alle entsprechenden Fertigkeiten beherrscht werden (in diesem Fall: Rüstung I und III).

Bonus für Schienen und Helme

Wer ein Set Arm- und Beinschienen (bzw. Panzerstiefel & -Fäustlinge) trägt darf diese mit +1 werten. Selbiges gilt bei *aufgesetztem* Helm.

Schilde

Schilde schützen direkt vor Treffern. Ein Schild wird im Kampf nicht unbrauchbar (außer es wird „Schildbrecher“ angesagt), muss jedoch nach einer Schlacht „gewartet“ werden (Spielimpuls, ein paar Minuten).

Faustregel: wenn mehrmals heftig auf den Schild geschlagen wurde sollte man ihn inspizieren (Brüche, Scharten, etc. kommentieren) und Reparaturen durchführen.

Verlust von Lebenspunkten (LP)

Wird ein Held getroffen, verliert er abhängig von der Art des Treffers Lebenspunkte (LP). Zu unterscheiden ist zwischen:

- „normalem **Schaden**“ - physischer Schaden, vor dem Rüstung schützt (auch: Treffer, Trefferpunkte, etc.)
- „**direktem** Schaden“ - wirkt auf den Körper – Rüstung schützt nicht - durch Magie, Gifte... (auch: *minus X LP*)

Beispiel – Schaden vs. Direkt:

Galdrenil erforscht ein Verlies, als er eine feine Schnur übersieht und damit eine Falle auslöst. Ein Felsbrocken trifft ihn und mit den Worten „3 Schaden“ gibt die SL zu verstehen, dass der Felsbrocken gerade 3 TP verursacht hat. Zum Glück hat Galdrenil eine Rüstung mit 4 RS an, welche den Treffer abfängt (dabei aber um 3 RS auf 1 reduziert wird).

Ein wenig später ist Galdrenil in der Schatzkammer angekommen und öffnet ohne zu überlegen eine Kiste. Eine kleine Giftnadel sticht ihm dabei in die Hand. Lächelnd gibt die SL Galdrenil mit den Worten „2 Direkt“ zu verstehen, dass ihn das Gift sofort 2 LP kostet. Seine noch vorhandene Rüstung schützt leider nicht.

Trefferzonen

Treffer können verschiedene bis keine Auswirkung auf das Opfer haben, je nachdem wo getroffen wurde.

Diese Auswirkungen sind aus der folgenden Tabelle zu entnehmen. **Man soll jeden Treffer ausspielen.**

Zone	Auswirkung
Kopf / Hals / Weichteile	Verboten! Situation ist zu klären!
Gliedmaßen	LP abziehen - <i>Gliedmaße schmerzt (humpeln, Hängen lassen), noch einsetzbar. Figuren mit hoher LP Zahl (5+) & Schmerzresistenz können das 1x ausgleichen.</i>
Torso	LP abziehen
Hände	Keine – LP nicht abziehen (<i>und vielleicht erklärend „Fingertreffer“ ansagen</i>)

Waffen – Auswirkung (TP)

Unterschiedliche Waffen haben unterschiedliche Auswirkungen – wobei aus Gründen der Spielbarkeit folgende Regelungen gelten:

Treffer durch...	Auswirkung	z.B. (siehe S.41)
Einhandwaffe, Wurfwaffe	1 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen	Schwert, Axt
Zweihandwaffe	2 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen	Bihänder, Speer
Schusswaffe	2 Direkt – also direkt von den LP abziehen	Armbrust, Bogen
*Feuerwaffe (Nerf)	1 TP + <i>Niederschlagend: Ziel „stürzt“ wegen Wucht zu Boden</i>	Pistole, Muskete
Blasrohr	0 TP + Waffentaugliches Gift, ungerüstete Stelle ist zu treffen	-

**OPTIONAL – nur wenn von SL auf ihrem Spiel zugelassen.*

Überstärke = immun gegen Niederschlagend

Persönliche Waffen

Jeder Held, der den entsprechenden Meistergrad im Fertigungsbereich 'Abenteuer' erlangt hat, kann sich eine persönliche Waffe schmieden lassen. (Fertigkeit „persönliche Waffe“). Diese Waffe macht *um einen TP mehr* Schaden. Eine persönliche Waffe kann zwar magisch gemacht werden, **die maximale Anzahl von 2 TP für Einhandwaffen und 3 TP für Zweihandwaffen, bzw. „3 Direkt“ für Armbrüste und Bögen kann dabei aber nicht überschritten werden.**

Null Lebenspunkte - Sterben

Die LP können nie unter 0 sinken*. Ein Held mit 0 LP bricht zusammen und ist **wehrlos** (*außer: Berserker).

Folgende Dinge können noch getan werden:

- Mit erstickter Stimme stöhnen, schwächlich winken.

*Mit „**starkem** oder **eisernen Willen**“ darf man außerdem:*

- Einen Trank trinken oder ein Einmal-Artefakt („Knick“) anwenden, *das man bereits in der Hand hatte!*
- kriechen (2-3m, falls man vorher außer Sicht lag)

*Helden mit dem Vorteil „**Schmerzresistenz**“*

- können agieren – also auch herumstolpern, schreien oder „Erste Hilfe“ auf sich selbst anwenden; sie werden auch nicht bewusstlos.

Wenn keine „Erste Hilfe“ auf den Charakter angewandt wird, wird der Charakter nach zwei Minuten (bis 120 zählen) bewusstlos und stirbt nach weiteren 10 Minuten (bis 600 zählen).



Der Tod

Ein Charakter stirbt durch:

- **Lebenspunkteverlust** (0 LP für/nach 12 Minuten)
- **Todesstoß** = gezielter Angriff auf ein wehrloses Opfer, welcher nach Ansage *mindestens 5 Sekunden* dauert (langsam von 10 runter zählen)!

Der Grund dafür ist die Tatsache, dass es nun mal Zeit braucht, einen Kopf abzuschlagen oder ähnlich tödliche Maßnahmen zu ergreifen. Zusätzlich muss der Todesstoß *angesagt* werden, entweder durch „Todesstoß“ oder „Stirb“ oder etwas Ähnliches - *damit das Opfer ebenfalls weiß, was passiert!*

Wehrlose Gegner

Kann jeder beseitigen – wenn das Opfer gehalten wird - oder gefesselt oder gelähmt ist - benötigt man zumindest 5 Sekunden um das Ziel effizient auf 0 zu bringen (Stiche, Schläge, etc) und kann danach einen Todesstoß setzen.

Wenn man einen etwaigen Helm entfernt und ein paar Mal (Anzahl LP) mit dem Knauf - sanft, angedeutet - zuschlägt, ist das Ziel bewusstlos geprügelt, wacht aber nach 10 Minuten mit 1 LP weniger wieder auf.