

GRÖßE: Die Größe eines Schildes verbessert die Verteidigungsfähigkeit (siehe Kapitel 3).

SCHWÄCHE: Ein Schadenstyp, der nicht mit dem Schild abgewehrt werden darf.

GEWICHT: Wie sich das Gewicht auf die Kampfwerte auswirkt, ist im Kapitel "Dramatische Kämpfe" bereits erklärt.

PREIS: Der Wert des Schildes.



links: Kometer
Reiterschild
unten: einfacher
valisischer Buckler



oben: Verstärkter
Schild aus Nanjan
rechts: Tiberischer
Turmschild
unten: Hlûdingscher
Panzerarm



Tabelle 6-4: Schilder

Schilder	Größe	Schwäche	Gewicht	Preis
Buckler (Holz)	3	Klinge	1	1
Buckler (Metall)	3	-	2	2
Großschild	5	-	4	4
Kleiner Schild	4	Schmetter	2	2
Panzerarm	2	Stich	0	0
Turmschild	6	-	5	5
Verstärkter Schild	4	-	3	3

Rüstungen

Rüstungen setzen sich aus unterschiedlichen Kombinationen von sechs Materialien zusammen: *Tuch*, *Wolle*, *Leder*, *Kette*, *Schuppe* und *Platte*. Jedes dieser Materialien hat andere Schutzeigenschaften (siehe Tabelle 6-5), die sich addieren. Es dürfen beliebig viele Teile des gleichen Materials in der gleichen

Rüstung vorkommen - jedes Teil erhöht dann das Gewicht und die Schutzeigenschaften der Rüstung.

RÜSTUNGEN ERWERBEN

Der Preis einer Rüstung ergibt sich aus den addierten Preisen aller Materialien. Wenn eine Rüstung am Stück gekauft wird, kann sie direkt angelegt werden. Sollen später weitere Teile

erworben und mit einer bereits vorhandenen Rüstung verknüpft werden, so muss der Held die Materialien entweder selbst an der Rüstung anbringen (siehe "Ausrüstung selbst herstellen"), oder aber er zahlt einen Aufpreis von 1 auf das erworbene Rüstungsstück (wer also ein Rüstungsteil mit einem Preis von 4 an eine vorhandene Rüstung anbringen will, muss einen Preis von 5 bezahlen).

Wenn unpersönliche Rüstungen über einen Markt ins Spiel gebracht werden sollen, darf der Wert der Rüstung auch durch das Anbauen nicht das Maximum des Marktes überschreiten (wenn es also in einer Organisation niemanden gibt, der eine Rüstung mit Preis 7 herstellen kann, dann gibt es auch niemanden, der ein Teil mit einem Preis von 2 an eines mit einem Preis von 5 anbringen kann).

SCHUTZ: Diese Werte gibt an, wie viele Schadenspunkte ein Rüstungsteil aus diesem Material für bestimmte Schadensarten verhindert - jedes Material schützt gegen zwei Schadensarten.

GEWICHT: Genau wie bei den Waffen muss bei Rüstungen das Gewicht durch die Kraft und das Talent *Belastbarkeit* kompensiert werden.

PREIS: Der Wert des Materials.

Tabelle 6-5: Rüstungsmaterialien

Material	Schutz	Gewicht	Preis
Tuch	Schmetter 3, Klinge 1	1	1
Wolle	Schmetter 3, Stich 1	1	1
Leder	Klinge 3, Stich 1	1	1
Kette	Klinge 3, Schmetter 1	1	1
Schuppe	Stich 3, Schmetter 1	1	1
Platte	Stich 3, Klinge 1	1	1