

3. Rüstung und Schilde

Grundsätzlich sollten Rüstungen möglichst authentisch aussehen, um das Rollenspielflair zu fördern. Neben dem Aussehen der Rüstungen wird auch das Gewicht berücksichtigt. Wer mit 20 kg Metall am Körper durch den Wald rennt, soll auch einen Vorteil dafür kriegen. Die Rüstungspunkte werden **gemäss untenstehender Liste von den Teilnehmer*Innen selbst eingestuft; im Zweifelsfall kann die Spielleitung beigezogen werden. Bei Meinungsverschiedenheiten hat immer die Spielleitung das letzte Wort.**

3.1 Rüstungen

Die folgenden Rüstungstypen sind vorgesehen, die dem Träger verschieden viele Rüstungspunkte geben. Welches Rüstungsteil in welche Kategorie fällt, wird von der Spielleitung entschieden:

- **Kopf** – ein Helm, der den Kopf rundherum schützt
 - **1 Rüstungspunkt** für Lederhelme oder leichte «Blechhelme».
 - **2 Rüstungspunkte** für schwere Stahlhelme.
- **Torso** – eine Rüstung, die den Brustbereich, Bauch, Rücken (und evtl. Schultern/Arme) abdeckt
 - **1 Rüstungspunkt** für Lederrüstung, dicke Gambesons und leichte Kette.
 - **2 Rüstungspunkte** für schwere Kette, Schuppenpanzer, Lamellen- und Plattenrüstung.
 - **3 Rüstungspunkte** für eine Kombination davon (1+2)
- **Arme/Beine** – ein Paar Arm- oder Beinschienen, welche die Arme oder Beine schützen
 - **1 Rüstungspunkt** für ein Paar leichter Rüstungsteile (Leder, Blech)
 - **2 Rüstungspunkte** für ein Paar schwerer Rüstungsteile (Metall, Platte).
 - Es darf auch je ein Arm/Beinschutz zu einem Paar kombiniert werden.
- **Rüstungsergänzungen** – separate schwere Plattenschultern und/oder Panzerhandschuhe (Platte)
 - **1 Rüstungspunkt** (maximal) für ergänzende Teile, die nicht bereits Teil einer Rüstung sind

Die Rüstungspunkte (RP) addieren sind pro Rüstungsteil, **maximal sind also 10 Rüstungspunkte möglich:**
→ Helm (2 RP) + Gambeson & Kettenhemd (3 RP) + Armschienen (2 RP) + Beinschienen (2 RP) + Rüstungsergänzung (1 RP)

Anmerkungen

(1) Die hier aufgeführte Anpassung der Rüstungsregeln für das RG 2024 wurde am 27.02.24 von LG, FG, MN ausgearbeitet und diskutiert.

(2) Wir haben zusammen versucht, die Rüstungspunkte gemäss diesem Vorschlag zu zählen. Die Fotos stammen alle von Rittergames der letzten zwei Jahre. (NB: 20 Männer + 8 Frauen)

(3) Jede Entscheidung ist auch ein wenig Bauchgefühl und ist am Schluss Sache der Spielleiter, welche die Kampfregeln erklären.



Tolle Verkleidungen ohne deutlich ersichtliche Rüstungsteile geben im Allgemeinen keine Rüstungspunkte = 0 RP



Torso (1) = 1 RP



Gambeson (1) = 1 RP



Torso (1) = 1 RP



Gambeson (1) inkl. Arme (1) = 2 RP



Torso (1) + Arme (1) = 2 RP



Torso (1) + Arme (1)
+ Beine (1) = 3 RP



Torso (2) + Arme (2) = 4 RP



Kopf (1) + Torso (2) + Arme (1)
+ Beine (1) = 5 RP



Torso (3) + Arme (2)
+ Beine (1) = 6 RP



Kopf (2) + Torso (1) + Beine (2)
+ Schultern (1) = 6 RP

Kopf (2) + Torso (2) + Bein (1) +
(Spezialfall) Schulter & Hand (1) = 6 RP

Kopf (2) + Torso (3)
+ Arme (1) = 6 RP



Kopf (2) + Torso (3) + Arme (1)
+ Beine (1) = 7 RP



Kopf (2) + Torso (2) + Arme (2)
+ Beine (2) = 8 RP



Kopf (2) + Torso (3) + Arme (1)
+ Beine (2) = 8 RP



Kopf (2) + Torso (3) + Arme (2)
+ Beine (2) = 9 RP



Kopf (2) + Torso (3) + Arme (1)
+ Beine (2) + Hände (1) = 9 RP



Kopf (2) + Torso (3) + Arme (2)
+ Beine (2) + Hände (1) = 10 RP

Quizfrage: Wer in dieser Gruppe trägt die meisten (sichtbaren) Rüstungspunkte?



Antwort: 6, 1, 4, 6, 4, 5, 2 (v.l.n.r.)

Helm (mitte) gibt noch +2, wenn getragen



Torso (3)
Arme (1)
Beine (2)

Torso (1)

Torso (2)
Arme (1)
Beine (1)

Torso (3)
Arme (2)
Beine (1)

Torso (1)
Arme (1)
Beine (2)

Torso (3)
Beine (2)

Torso (1)
Beine (1)