

Rüstungsregeln

An- und Ablegeregel:

- Einteilige Rüstung (nicht metallisch): **Wattierter Waffenrock, Lederpanzer, Lederrüstung**
 - ⇒Anlegezeit mit Hilfe: 1 Runde
 - ⇒Anlegezeit ohne Hilfe: 2 Runden
 - ⇒Ablegezeit: 1 Runde

- Einteilige Rüstung (metallisch): **Beschl. Lederwams, Lamellenpanzer, Schuppenpanzer, Kettenehemd, Ringpanzer**
 - ⇒Anlegezeit mit Hilfe: 2 Runden
 - ⇒Anlegezeit ohne Hilfe: 4 Runden
 - ⇒Ablegezeit: 1 Runde

- Mehrteilige Rüstung: **Schienenpanzer, Bänderpanzer, Bronzeapanzer, Plattenpanzer, Feldharnisch**
 - ⇒Anlegezeit mit Hilfe: 1W6+4 Runden
 - ⇒Anlegezeit ohne Hilfe: 2x(1W6+4) Runden
 - ⇒Ablegezeit: 1W4+1 Runden

- Prunkharnisch
 - ⇒Anlegen mit Hilfe: (1W10+10)/2 Runden
 - ⇒Anlegen ohne Hilfe: 1W10+10 Runden
 - ⇒Ablegen: 1W6+4 Runden

Belastungsregel

⇒Ab 35 Pfund Rüstung

- Fortgeschrittene Schulterermüdung vom längeren Tragen eines Kettenhemdes (mehr als 24 Std.) wirkt sich auf den Kampf aus (-2 auf TW) und führt zu Kopf- und Rückenschmerzen.
- Nach jeden weiteren 10 Stunden (max. weitere 30 Stunden, dann Zusammenbruch) kommt es zu einem weiterem Abzug von -2 auf TW und -1 auf RW

⇒Ab 50 Pfund Rüstung

- Die oben stehende Regel gilt hier schon nach 10 Stunden tragen.
- Nach jeden weiteren 5 Stunden (max. weitere 15 Stunden, dann Zusammenbruch) kommt ein weiterer Malus von -2 auf TW und -1 auf RW dazu.

⇒Für jeden Stärkepunkt über 15, kann man die Effekte um je eine Stunde nach hinten hinausschieben.

Herstellungszeit für Metallrüstungen

2 Wochen pro Rüstungspunkt

Haltbarkeit von Rüstungen im Gebrauch von Abenteurern

Wattierter Waffenrock	:	1 Woche
Lederpanzer	:	1 Monat
Beschlagenes Lederwams	:	1 ½ Monate
Gnomischer Lederkittel	:	3 Monate
Lederrüstung	:	3 Monate
Lamellenpanzer	:	2 Monate
Schuppenpanzer	:	2 Monate
Kettenhemd	:	6 Monate
Elfenkettenhemd *	:	1 Jahr
Ringpanzer	:	4 Monate
Bänderpanzer	:	3 Monate
Schienenpanzer	:	3 ½ Monate
Bronzepanzer	:	2 ½ Monate
Plattenpanzer**	:	1 Jahr
Zwergischer Plattenpanzer*	:	2 Jahre
Feldharnisch**	:	1 ½ Jahre
Prunkharnisch**	:	2 Jahre

* Diese Rüstungen gehen nicht kaputt, sie verschleifen und müssen nach Ablauf der Zeit zu einem Meisterschmied gebracht werden, um wieder funktionstüchtig gemacht zu werden.

** Diese Rüstungen können dreimal nachgebessert (nachdem die Zeit Abgelaufen ist) werden. Auch diese Rüstungen benötigen zur Ausbesserung einen sehr guten Schmied.