

## HELMREGELN

*"Ich halte das für keine gute Idee, Kleiner. Schau dich mal an. Kommst von deinem ersten Abenteuer zurück und hast schon das Gefühl du müsstest dir mit deinem wenigen Silber ein neues Schwert, die Luxusausführung, leisten. Einen ordentlichen Brustpanzer trägst du zwar, obwohl die frischen Beulen unbedingt ausgebessert werden müssen. Aber bevor du anfängst daran zu denken deine Angriffswaffen aufzurüsten, besorge dir etwas Schutz für deinen Kopf, Junge. Denn so wie ich das sehe hattest du ziemliches Glück, dass der nichts abgekriegt hat."*

- Jord Langfeuer, Waffenschmied aus den Tylonbergen



Helme werden in Earthdawn normalerweise als zur Rüstung gehörig angesehen. Das Earthdawn Player's Compendium bietet auf Seite 439 eine zusätzliche Regel an:

Wenn kein Helm getragen wird, dann können auf den Kopf "gezielte Angriffe" versucht werden, bei denen der Rüstungsschutz umgangen wird.

Hier folgt ein weiterer Vorschlag für die Integration von Helmen ins Earthdawn Rüstungssystem. Helme sind hinderlich und wollen nicht immer zum Bild des Charakters passen. Deshalb werden sie effektiv innerhalb des Spiels selten ausgespielt. Diese Regeln wollen aber all jene bevorteilen, die sich um ihren Kopf auch aktiv im Spiel kümmern.

### **Optionale Regel: Helme**

Helme sind grundsätzlich nicht beim normalen Rüstungskauf integriert. "Gezielte Angriffe" auf den ungeschützten Kopf, wie oben erwähnt, sind nicht möglich. Wer einen Helm trägt, erlangt die unter "Wirkung" aufgeführten Vorteile. Helme ordentlich für einen Kampf anzuziehen oder diesen abzulegen ist in Earthdawn eine "simple Aktion" (Player's Compendium S. 397). Ein barsaiver Helm kann aus verschiedensten Materialien hergestellt sein (Leder, Horn, Knochen, Metall etc.). Regeltechnisch werden sie aber unabhängig vom Material in nur zwei Klassen eingeteilt:

1. Offene Helme (ca. 15 Silber)\*
2. Geschlossene Helme (ca. 30 Silber)\*

Zur Veranschaulichung der Klasseneinteilung hier einige Anregungen:



**Wirkung:**

Offener Helm: Weil Schläge oft auf den exponierten Kopf gezielt sind, steigt der Mindestwurf für Direkttreffer um 1.

Geschlossener Helm: Der Mindestwurf für Direkttreffer und der physikalische Rüstungswert steigen um 1. Durch die eingeschränkte Sicht und Akustik sinkt allerdings die Wahrnehmungsstufe während des Tragens um 1. (Obsidianer tragen niemals geschlossene Helme.)

\*Die verhältnismässig hohen Kosten kommen durch das aufwändige Herstellungsverfahren zustande und da der Helm meist noch vom Schmied für den Träger angepasst werden muss.