

SCHILDREGELN

"Ja, lach mich ruhig aus Schmied. Es ist zwar die dritte Reparatur an meinem Schild diesen Monat, aber hast du dafür an mir irgendwelche Verletzungen gesehen?"

- Molmak Hinkfuss, Söldner aus Travar

Bei den Regeln für Schilde im Earthdawn Regelwerk hatte ich stets ein ungutes Gefühl. Schilde haben dort einfach einen Rüstungswert der beim Tragen des Schildes auf den Rüstungsschutz des Trägers addiert wird. Intuitiv bin ich aber eher der Meinung, dass Schilde es dem Angreifer erschweren, den Schildträger im Nah- oder Fernkampf zu treffen, anstatt ihm Schaden zuzufügen. Für all diejenigen, welche auch unglücklich mit der normalen Schildregel sind, ist im Folgenden eine optionale Regel und Interpretation vorgestellt.

Optionale Regel: Schilde

Es gibt zwei verschiedene Arten einen Schild einzusetzen. Entweder man trägt ihn eng am Körper und verkleinert damit die Fläche auf der der Gegner optimalen Schaden anrichten könnte. Bei dieser Tragart wird nach den bisherigen Regeln der Rüstungswert des Schildes zum Rüstungsschutz des Trägers addiert.

Oder es besteht die Möglichkeit den Schild aktiv zum Abwehren von Angriffen einzusetzen, nennen wir diese Handlung "Blocken". Der Träger versucht dabei stets den Schild an die richtigen Positionen zu bewegen, damit Schläge oder Schüsse vollständig vom Schild abgefangen werden.



Dieser Einsatz ist anstrengend und der Träger muss einen Überanstrengungsschaden hinnehmen. Die Wirkung hält von seiner Initiative bis zur Initiative der nächsten Runde an und ist keine Aktion. In dieser Zeit steigt die körperliche Widerstandskraft des Trägers bei allen Angriffen gegen ihn um den Rüstungswert an. Voraussetzung ist, dass der Träger die Angriffe wahrnehmen kann. Aktionen wie Angriffe des Trägers sind in dieser Zeit aber ungeachtet der Initiative automatisch auf Initiative 1 "zurückgestellt" (siehe "reserved action" S. 397). Bei erfolgreichen Treffern gegen den Träger, darf allerdings der Rüstungswert des Schildes nicht mehr vom erlittenen Schaden subtrahiert werden. Wird bei einem Angriffswurf gegen den Träger ein Wert erzielt, der über der normalen körperlichen Widerstandskraft, aber unter dieser Widerstandskraft plus dem Bonus durch den Schild liegt, trifft der Angriff den Schild. Dadurch kann dieser beschädigt werden. Falls sich die Spielgruppe dazu entschliesst, kann so die optionale Regel des Schildbruchs angewandt werden, ohne dass ein solcher Angriff explizit angesagt werden muss (siehe PC S. 406). Bei einem unbeabsichtigten Angriff auf das Schild, sollte aber nicht noch zusätzlich die Grösse der Waffe auf die Bruchprobe hinzuaddiert werden. Auch mit dieser optionalen Schildregel lässt sich die Kampfoption "going inside a shield" (PC S. 405) problemlos anwenden. Die optionale Regel "shield and armor-defeating hits" (PC S. 402) sollte aber während des "Blockens" ausser Kraft treten, da ansonsten der Schildvorteil zu einem Spielungleichgewicht führen könnte.

Molmak Hinkfuss verlässt sich im Kampf lieber auf seinen Schild, als auf flinke Ausweichmanöver. Der riesige Trollluftpirat, welcher es auf sein Leben abgesehen hat, stürmt auf ihn zu und Molmak entschliesst sich in dieser Runde Angriffe mit seinem Rundschild (RS + 3) zu blocken. Er hat eine höhere Initiative (6) als der Troll (4) worauf seine körperliche Widerstandskraft von 8 auf 11 steigt, zudem erleidet er einen Überanstrengungsschaden. Weil nun aber Molmaks Initiative auf 1 zurückgestellt ist, darf der Troll als erstes zuschlagen. Er wirft eine 9 und hätte Molmak mit seiner tödlichen Axt getroffen, hätte Molmak nicht noch rechtzeitig seinen Schild schwingungsvoll dazwischen gehalten. Der Troll macht nun eine Schadensprobe (ohne Bonus von der Waffengrösse) gegen den Bruchmindestwurf des Rundschildes (19) und erzielt 21. Molmaks Schild wird zerstört. Er selbst erleidet aber keinen Schaden. Nun ist es an Molmak den ungestümen Troll niederzustrecken, doch was ist das?! Hinter Molmak wirft zuvor mit Initiative 3 ein Troll eine Wurfaxt nach ihm! Hier wird ihm sein Schild wenig nützen.