

Lasst die Schilde splintern!

Der folgende Artikel wurde von Stefan Barthel ins Deutsche übertragen, mit freundlicher Genehmigung des [Trollsmyth](#). Der Artikel geht von einer absteigenden Rüstungsklasse aus, so erhält man -1 auf seine RK mit einem Schild. Bei einer aufsteigenden RK wäre es natürlich +1.

Ich arbeite daran, dem Schild ein bisschen mehr Liebe in meinem Moldvay/Cook/LL-Hack zu geben. Der Schild bekommt wirklich nicht die Aufmerksamkeit, den er verdient. Dabei gibt es einen Grund, warum er von der Frühzeit, bis ins 17. Jahrhundert ein Teil der Infanterieausrüstung war. Schilde funktionieren. Sie stoppen Schläge, sie können bewegt werden, um Angriffe abzufangen, die aus fast jeder Richtung kommen und sie können benutzt werden, um Feinde anzugreifen. Ein einfaches Absenken der Rüstungsklasse um 1 Punkt ist kaum repräsentativ für den Wert eines guten Schildes.

Kompliziert wird die Sache jedoch durch die Annahme einiger populärer Hausregeln für Waffenschäden. Zurzeit erwäge ich verschiedene Würfeltypen für die Fülle an Waffen zu nutzen: 1W6 für Einhandwaffen und 2W4 für Zweihandwaffen. Das ist eine Variante, die ich irgendwo gesehen habe. Fallst du mit zwei Waffen kämpfst, kannst du 2W6 würfeln, und du nimmst den besseren Wurf.

Man sieht also: Es lohnt sich ohne Schild zu kämpfen, da man den Schaden des Charakters verbessert. So wird der Schild noch uninteressanter in der Auswahl. Was kann man also tun, um den Schild zu rehabilitieren und mechanisch zu einer lohnenswerter zu machen?

Splitternde Schilde

Ein Blick in die Vergangenheit zeigt: Schilde zerbrachen häufig. Ein starker Hieb mit einer Axt oder einem Schwert konnte einen Schild spalten und das Holz zersplintern. Wikinger-Duelle hatten oft eine Drei-Schild-Regel, die es jedem Kämpfer erlaubte, mit einem Schild auf dem Arm und zwei Ersatzschilden in der Reserve am Wettkampf teilzunehmen. Dies sieht man beispielsweise in *Der 13. Krieger*.

Mit meiner Hausregel bekommst du den üblichen RK-Bonus von -1 mit einem

Schild. Jedoch, jedes Mal, wenn du Schadenspunkte erhältst, kannst du dich stattdessen entscheiden, dass dein Schild den Schlag abgefangen hat. Damit ist der Schild zerbrochen und muss fortgeworfen werden, aber du erleidest durch diesen Angriff keinen Schaden. Das ist schnell, einfach und ein nützlicher Vorteil.

Zaubersprüche und magische Schilde

Nun könnten einige Fragen: Was ist mit Magie? Sollte ein Schild dich vor der Grausamkeit eines Feuerballs oder eines Blitzes schützen? Mein Instinkt sagt ja, aber das macht einen Schild unglaublich wertvoll und nimmt den Zaubersprüchen ihre Gefährlichkeit. Vielleicht kannst du den Schild für eine automatische Rettung und halben Schaden opfern? Du kannst dich entscheiden, nachdem du den Rettungswurf gewürfelt hast, oder musst du dich entscheiden, bevor du würfelst? Wir könnten uns auch etwas Besonderes überlegen und sagen, dass Schilde aus dem „Holz des Vogelbeerbaumes“ für eine erfolgreiche Rettung gegen jeden Zauber geopfert werden können, auch wenn der Zauberspruch keinen direkten Schaden anrichtet.

Und was ist mit magischen Schilden? Mir gefällt die nicht, dass einfache Schwerter einen magischen Schild zerschlagen können. Andererseits möchte ich natürlich nicht, dass ein Krieger in der Lage ist, Treffer in jeder Runde einfach zu ignorieren, weil sein magischer Schild nicht bricht. Vielleicht gibt jede +1 dem Schild eine Chance von 10%, dem Schlag standzuhalten? Vielleicht gibt es aber auch keine magischen Schilde in meiner Kampagne? Ernsthaft: In dem Vierteljahrhundert plus, in dem ich D&D gespielt habe, denke ich, dass ich die Anzahl der magischen Schilde in meinen Kampagnen an einer Hand abzählen kann.

Letzte Betrachtungen

Ich habe auch in Betracht gezogen, dem Träger eines Schildes eine RK von 3 gegen einen einzelnen Gegner zu geben, aber dann muss man im Auge behalten, gegen wen der Schild verwendet wurde, und die RK des Charakters springt zwischen 3 und einem anderen Wert, je nach getragener Rüstung. Das wäre allerdings viel mühsamer beim Würfeln und ich liebe einfach das markerschütternde Gefühl, wenn Schilde unter den Schlägen eines gefährlichen Gegners in zwei Hälften zerbersten.