

## NOUVELLES REGLES POUR LES BOUCLIERIERS

1) La première règle est logique : Les boucliers ne protègent pas lorsque le porteur est attaqué par l'arrière, (sauf si il est attaché dans le dos, et encore)

2) A moins d'avoir appris à se servir d'un bouclier en même temps que de son arme dans des enchaînements spécifiques de combat : « Compétence bouclier », toute personne s'en sert pour se protéger INSTINCTIVEMENT, bon ou mauvais combattant. Lourds, les boucliers même pourrait diminuer les compétences d'un combattant comme un escrimeur par exemple.

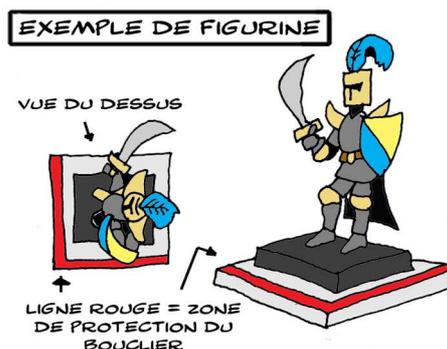
Partant de ce principe, ( et ça simplifie le jeu car plus besoin d'aller chercher de CC spécifique), j'ai attribué des % en fonction du bouclier utilisé. Le porteur aura alors une action gratuite de tant de % pour savoir si l'attaque est amortit oui ou non par son bouclier.

3) Le bouclier ne protège le porteur que devant et sur le coté où il est porté. Cette règle est intéressante car l'attaquant peut essayer de déborder le porteur. Cette règle facultative, à mon avis, n'est vraiment possible facilement que pour ceux utilisant des figurines, sinon elle devient contraignante et complique l'action.

Pour plus de facilité je place un morceau de carton sous le socle de la figurine avec dessiné un trait rouge, puis on n'a plus à y penser. Voir illustration.

4) Enfin les dégâts sur les boucliers. (Très facultatifs, pour les perfectionnistes). Les boucliers sont presque impossibles à endommager, ils sont faits pour encaisser les coups.

Pour éviter qu'un personnage n'arrête sans problème la patte d'un dragon ou le tronc d'arbre d'un géant, j'ai attribué aux boucliers des points, comme pour les armures (voir nouvelles règles d'armure),mais le porteur doit recevoir des coups de très grande puissance : ex en général plus de 20 points de dégâts. (voir illustrations plus haut.)



# Les Boucliers

CHESKKE 2005

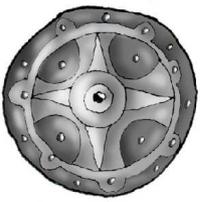



  
 20  
 15    10 co


  
 20  
 15    15 co

**Rondache 15 %**

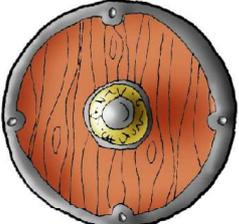

  
 45    0 co  
 14


  
 65    20 co  
 22


  
 50    10 co  
 19

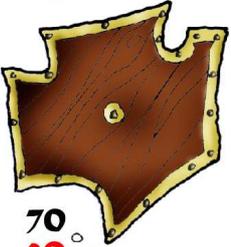
**Bouclier standard 25 %**


  
 90    25 co  
 25


  
 70    15 co  
 20


  
 80    30 co  
 25

**Grand Bouclier 35%**


  
 70    15 co  
 20


  
 85    0 co  
 20

**Grand Bouclier 35%**

en noir : encombrement moyen  
 en rouge : pts de dégâts nécessaire pour endommager le bouclier  
 en jaune : prix moyen


  
 120    20 co  
 20


  
 130    rare  
 25    35 co


  
 210    très rare  
 25    100 co

**Bouclier lourd 45%**

**Bouclier de siège 55%**