

REGLES POUR LES ARMURES

Pour endommager une armure, celle-ci devait recevoir un coup d'une force suffisante pour tuer un humain moyen sans protection.

Soit 13 points de dégâts, (avant de soustraire l'endurance).

Chaque touche grise un point si il est assez puissant.

A 15 on grise 2 points a 17 on grise 3 points etc...(voir les petits ronds alignés sur chaque dessin)

L'armure de cuir donne une protection de 1

L'armure de maille donne une protection de 2

L'armure de plate et d'écaille donne une protection de 3

L'armure de plate passe à 330 d'enc, sur une maille on arrive à 560 ! (On comprend alors pourquoi les chevaliers bretonniens sont à cheval !)

On compte au niveau enc le double quand les armures ne sont pas portées. (Difficile de transporter un simple plastron, revoyez le film « Mission »).

REGLES DE COMBINAISONS D'ARMURES

Il est impossible de cumuler armure de plate (ou d'écaille), de cuir, et de maille.

Comme au moyen age l'armure de plate est constituée de plaques de métal sur un gambison : vêtement épais ayant la vocation d'amortir et de répartir les impacts aussi importante que l'armure elle-même.

On pourra donc porter :

Une armure de maille sur du cuir. 3 de protection

Une armure de plate (ou d'écaille) sur du cuir. 4 de protection

Une armure de plate (ou d'écaille) sur maille. 5 de protection (même max que pour WJDR2)

REGLES OPTIONNELLES POUR PLUS DE REALISME

Les combinaisons d'armure au niveau des articulations finissent par entraver le porteur.

Le cumule de deux armures au niveau des 2 articulations du membre supérieur : épaule et coude donne -10 en CC et -10 en Ag

Le cumule de deux armures au niveau de 2 articulations du membre inférieur : hanche et genou donne -1 en mouvement.

(Ces malus ne sont pas pris en compte lorsque le porteur est à cheval)

EN NOIR : ENCOMBREMENT

EN ROUGE : PRIX MOYEN

ARMURES

