

Armes de Jet et Boucliers

On peut se protéger des flèches avec un bouclier lors d'un combat, c'est courant dans une multitudes de livres et de films.

Les règles ne se trouvant pas dans les livres de règles, et après une longue réflexion et quelques essais, j'ai décidé que se protéger avec un bouclier était équivalent à se cacher à la vue de l'archer.

L'archer à alors un malus au viser dépendant de la taille du bouclier :

Bouclier	% caché	Malus
petit bouclier	25%	-10%
bouclier moyen	50%	-25%
grand bouclier	75%	-40%

Remarques :

- Pour déterminer si un flèche manquée a simplement manqué sa cible ou si elle a été arrêtée par le bouclier, il suffit de vérifier si elle aurait touché sans le malus du au bouclier.

Par exemple :

Si un Joueur pourtant un bouclier moyen se fait tirer dessus par un arbalétrier ayant 85% de viser. Pour simplifier, on estime qu'aucun autre malus ne s'applique, l'arbalétrier a alors un malus de -25% à sa caractéristique. son viser modifié est donc de 60% (85-25).

L'arbalétrier fait un jet : 86 il a donc manqué le joueur, au round suivant il obtient un 72 le joueur est donc sauvé par son bouclier. L'arbalétrier, voyant l'affaire mal engagée, fuit, laissant le joueur maître du terrain.

Règles optionnelles :

- De la même manière qu'une épée peut détruire un bouclier en pourtant un coup très puissant, un projectile(Flèches, Javelot,...) peut traverser un bouclier s'il n'est pas assez solide.

Pour déterminé combien de dégâts il faut pour traverser un bouclier, il suffit de diviser par cinq les chiffres donnés pour les coups venant d'une arme de c.à c.

Si une attaque cause plus de dégâts, le bouclier est détruit et le personnage encaisse la différence.

Ceux qui tiennent absolument à faire de la simulation peuvent localiser ces dégâts au torse ou au bras portant le bouclier.

Pour les arbalètes lourdes prenez les dégâts indiqués contre les armures de R0 à R4(1D12 +4).

- Le poids des armes ayant été bloquée par un bouclier peut le déséquilibrer et donc le rendre moins maniable.

Pour refléter ce fait, vous pouvez compter un malus en CD qui varie en fonction du projectile.

Projectile	Malus
Boletas	0*
Dague de jet	0
Epées(#)	-6
Flèche, Carreau	-2

Fronde	0
Griffe de chat	0
Hache	-10
Hachette	-4
Javelot	-10
Marteau(#)	0
Shuriken	0

Remarques :

- Les noms suivit d'un # sont ceux des [armes de c. à c. lancables](#).
- La dague, le shuriken ou les projectiles lancés par une fronde rebondissent sur le bouclier, ils ne causent donc pas de malus.
- Si un bouclier bloque une hache ou un javelot et qu'il n'est pas détruit il est quand même rendu pratiquement inutilisable. Il vaut mieux alors s'en débarrasser (2 rd).