

# Les armures :

Les Règles pour les armures, les localisations qu'elles couvrent leurs résistances sont relativement confuse dans les livres de règles. J'utilise donc des règles maisons plus claires et plus évolutives.

J'utilise trois caractéristiques pour décrire une armure :

- De quelle pièce d'armure s'agit-il ?
- En quelle matière est-elle faite ?
- Quelle est sa résistance R ?

Par exemple : C'est une veste (quelle pièce d'armure) de cuir (quelle matière) R2 (quelle résistance).

Mon système fonctionne donc avec deux tables :

La première contenant la liste des pièces d'armures avec pour chacune la localisation qu'elle couvre, en quelle matière elle peut être réalisée ainsi qu'un prix de base.

<b>LISTE DES PIÈCES D'ARMURES</b>				
Nom(s) :	Localisations :	Matières :	Prix :	
Casque	0% et 2%	Cuir clouté, Mailles, Anneaux, Composite 2, Acier	8 écus	
Heaume / Cagoule	0% et 7%	Acier, Composite 2 / Mailles, Anneaux	13 écus	
Plastron / Gilet	8% à 37%	Acier / Cuir, Cuir clouté, Matelassé, Mailles, Anneaux, Ecailles	10 écus	
Pourpoint	8% à 37%, 55% à 70%	Cuir, Cuir Clouté, Acier, Ecailles	10 écus	a, b
Cotte / Veste	6% à 37%, 47% à 78%	Mailles, Anneaux / Cuir, Composite 1 et 2, Matelassé, Ecailles	15 écus	
Poitrail	7% à 21%	Acier, Composite 2	10 écus	
Epaulettes(2x)	60% à 63%	Acier, Cuir	9 écus	
Coudières(2x)	54% à 55%, 70% à 71%	Acier, Cuir	7 écus	
Avant-bras(2x)	47% à 53%, 72% à 18%	Acier, Cuir	10 écus	
Gants(2X)	46% et 79%	Cuir, Cuir clouté, Mailles, Anneaux, Composite 2	5 écus	
Pantalon	38% à 45%, 80% à 97%	Cuir, Cuir clouté, Matelassé, Mailles, Anneaux, Composite 2	12 écus	
Genouillères(2x)	85%, 92% à 93%, 91%, 95% à 96%	Acier, Cuir	7 écus	
Protège tibias(2x)	92% à 97%	Acier, Cuir	10 écus	

Bottes(2x)	98% à 99%	Acier, Cuir, Mailles	10 écus	
Armure semi-complète	0% à 99%	Acier	40 écus	a, b
Armure complète	0% à 99%	Acier, Composite 1 et 2	70 écus	b
Renfort au coeur	15% à 18%	Acier	3 écus	c

Notes:

- a : Ne couvre que l'avant du corps.  
Si le personnage est attaqué par derrière: R2
- b : possibilité de rajouter un renfort au coeur.
- c : le renfort au coeur n'est pas une armure, il se rajoute sur une armure pour augmenter sa résistance à cause de cela sa R varie de R5 à R9.

La seconde répertorie les différentes matières ou façon d'on peut être réalisé une armure avec pour chacune un plage pour la résistance ainsi qu'un multiplicateur de prix (cf. [la sections sur les prix](#)).

## LISTE DES FACON DE REALISER UNE ARMURE

Nom(s) :	Résistance :	Description :	X Prix :
Acier	R8 à R16	Cette armure est forme de plaque d'acier elle est donc très lourde mais aussi très solide.	X 10
Anneau	R2 à R5	ce type d'armure ressemble a la cote de maille mais avec des anneaux nettement plus gros elle est donc plus légère mais moins résistante. On le surnomme pour cela la maille du pauvre.	X 3
Composite 1	R3 à R8	c'est un mélange a part a peut près égale de cuir et d'acier. ex : un casque en cuir avec un armature en acier.	X 5
Composite 2	R6 à R12	Pour obtenir ce type d'armure, on fixe des plaque d'acier sur de la maille. ex : l'armure des Homme-lézard sur la couverture du livre de base.	X 7
Cuir	R1 à R2	Ce n'est que du cuir sans préparation spéciale mais étant un peu plus solide que le tissu	X 1
Cuir clouté	R2 à R3	C'est du cuir dans lequel on a fixé des petits clous pour augmenter sa résistance.	X 2
Ecailles	R4 à R7	Obtenue en fixant de fine plaque d'acier sur un armure de cuir, l'armure d'écaille est légère et ne gêne pas les mouvement tout en protégeant bien des flèches, elle est donc souvent utilisée par les éclaireurs.	X 6

Maille	R3 à R7	Cette armure est une des plus longue et difficile à fabriquer. Elle est, en effet, entièrement composée de petits anneaux d'acier relié par du fil de même matière elle est donc assez souple et n'empêche pas les déplacements rapide mais elle est horriblement lourde et il faut l'entretenir très souvent car le risque de voir les fils se rompre est grand.	X 5	a
Matelassé	R1 à R5	composée de cuir rembourré de tissus et ,pour les plus solides, de petites plaques d'acier, cette armure est souvent portée sous une autre armure plus solide.	X 5	a

Notes :

- a : Peut se porter sous une armure d'acier. Additionnez alors les R, que ce soit pour les dégâts ou pour les malus d'armure

## **Armures superposable :**

On peut superposer au maximum deux armures.

En tout point des armures, la somme de leurs R est, au plus, égale à R6 ou à la valeur de R la plus haute des deux armures si elle est plus grande que R6.

**Exemple :**

Si l'on porte un gilet d'écaille R4 sur une veste de cuir R2, La R, sur le torse, est de R6(R4 + R2).

Si on utilisait une veste matelassée R4 au lieu de la veste en cuir R2, on obtiendrait toujours une R6(R4 + R4 = R8 mais R6 est le maximum atteignable).

Remplaçons le gilet d'écailles par un plastron d'acier R10. Dans ce cas on obtient un R10 car la R du plastron est plus grande que R6.

## **Les malus d'armure :**

Là c'est très simple : les malus d'armure n'étant valable que sur les armures complète en acier ou en composite 2 ayant une R supérieure à 8, il suffit d'appliquer les règles expliquée dans le livre de base.

## **Fabrication sur mesure :**

Dans certains cas, l'armure doit être réalisée sur mesure ce qui implique la prise des mesures du personnage(environ deux heures chez l'armurier et ... 50 écus supplémentaire) ainsi que la fabrication de l'armure qui durera une semaine par point de R d'augmentation en plus du R de base du matériel.

Voici les cas les raisons les plus courantes pour lesquelles les armures sont faites sur mesures :

Lorsque l'on augmente la R de base de plus de 3 points, l'armure doit être crée spécialement pour le personnage.

Lorsque la stature du personnage est très éloignée de la normale(taille entre 1m40 et 1m80, poids entre 70kg et 90 kg).

Lorsqu'on veut des décoration spéciales(décoration élaborée).

Lorsque c'est une armure complète en acier.

## Le Prix :

Voilà la sections que vous attendez tous : comment calculer le prix de ces nouvelles armures.  
En fait c'est relativement simple :

- Pour avoir le prix de la plus base R pour votre armure : multiplié le prix de la pièce par le multiplicateur de la matière. Par exemple : une veste en composite2 R6 coût 105 écus(15X7).
  - Pour chaque point de résistance supplémentaire compter +5% par point en plus de la base cumulatif  
5% pour 1point,  
15% (2X5% + 5%) pour 2 points,  
30% (3X5% + 15%) pour 3 points,  
50% (4X5% + 30%) pour 4 points,...
- Pour notre exemple prenons une R12 :  $R12-R6(R \text{ de base}) = 6$ . On doit donc augmenter le prix de base de ( $5\% + 10\% + 15\% + 20\% + 25\% + 30\%$ ) = 105%.
- Le prix de la veste composite 2 R12 est don de  $105 + 110,25(105 \times 105\%) = 225$  écus.
- Comme l'on augmente la R de base de plus de 3 pts, la veste doit être réalisée sur mesure le coût est donc de 275 écus(+ 50 écus) et sa fabrication prendra 6 semaines
  - Il ne faut pas oublier les décorations qui peuvent encore augmenter le prix de 25% supplémentaires  
Pour simplifier je les ai classées en 3 catégories :

-Décoration légère :

Le prix augmente de 5% à 10%, ce sont les décorations simple comme les gravures ou les dessin d'armoiries

-Décoration moyenne :

Le prix augmente de 10% à 15%, ce sont les décorations contenant des dorures ou celles qui couvrent plus de la moitié de la surface de l'armure.

-Décoration élaborée :

Le prix augmente de 15% à 25%, ce sont les décorations complexes demandant d'être pris en compte dès la construction comme des protubérances, des pointes... Cela rallonge donc le temps de construction d'environ 1/3.

Pour notre exemple, faisons simplement une belle gravure d'armoiries sur le poitrail et les deux épaules, ca fait classe et c'est simple à réaliser. On a donc une augmentation raisonnable de 9% dû au fait qu'il y ai trois gravures à faire ce qui donne le prix total et définitif de notre armures : 300 écus tout rond(si si, vous pouvez vérifiez mais refaites le calcul intégralement car sinon vous allez oublier les 0.25 écus que j'avais arrondi au tout début et m'envoyer un E-mail de protestation).