



Armures, Dégâts et Coups Critiques

lundi 6 juin 2005, par [Mathieu Hatt](#), [Mon Bon](#)

Règles alternatives proposant des variantes dans la protection et la résistance des personnages face aux coups et aux dégâts. Un peu plus réaliste et mortel...

Les armures :

Les armures de cuir offrent une protection de 1 point si les dégâts sont supérieurs de 2 point ou moins à l'endurance de la cible. Cela se note 0/1(-2)

Les armures de cuir clouté offrent une protection de 1 point si les dégâts sont supérieurs de 3 points ou moins à l'endurance de la cible. Cela se note 0/1(-3)

Les armures de mailles offrent une protection de 1 point.

Les armures de plaques offrent une protection double de 2 points et interdisent la perforation par projectiles, sauf les carreaux d'arbalète.

Une armure de mailles peut être portée sous une armure de plaques offrant une protection totale de 3 points. C'est la seule combinaison possible entre les armures et attention à l'encombrement !

Les armures en Mithril offrent une protection augmentée de 1 point, et une diminution de 80% de l'encombrement. Elle sont considérées comme magiques. Une armure complète en Mithril, comprenant l'armure complète de mailles et plaques, offrent donc une protection de 5 !

Les armures en Mithril coûtent 10 à 15 fois plus cher. Elles ne sont fabriquées que par les nains et en obtenir lorsque l'on est pas Nain ou que l'on a pas de connaissances appartenants à cette race, est très difficile, ou alors, à des prix exorbitants !

Dégâts, blessures et coups critiques :

Du fait de l'augmentation des armures, les dégâts sont calculés avec un D8. La formule suivante est

appliquée :

(Force (F) + dégâts de l'arme + éventuellement coups puissants + 1D8) - (Endurance + armures, bouclier et autres protections)

Dégâts supplémentaires :

Si le jet du D8 fait un 8 pur (sans les modificateurs), le MJ fait secrètement un jet sous la CC du joueur. Si ce jet est réussi, il permet au joueur de relancer le D8 UNE fois et non autant de fois que le D8 fait 8 !
Finis les 70 de dégâts !

Blessures et coups critiques :

Le joueur divise ses points de vie par 5 et les coups critiques sont reçus comme suit :

- Le premier cinquième des points de vie perdu ne change rien au statut du personnage.

- Le deuxième cinquième des points de vie perdu fait prendre à la cible un coup critique de 1 à 4*

- Le troisième cinquième des points de vie perdu fait prendre à la cible un coup critique de 5 à 8*

- Le quatrième cinquième des points de vie perdu fait prendre à la cible un coup critique de 9 à 12*

- Le dernier cinquième des points de vie perdu fait prendre à la cible un coup critique de 13 à 16*

* : les coups critiques sont tirés avec un D4

N.B. : SEULS les coups critiques de 13 à 16



provoquent des points de folie aux joueurs.
N.B.2 : Attention, ce système est bien plus réaliste mais aussi dangereux, allez y molo avec vos joueurs !

Exemple : Ronark le nains dispose de 18 points de

vie. $18/5 = 3.6$ on arrondit au dessus : 4

La liste des points de vie est donc : 18/14/10/6/2/(-2)

Lorsque Ronark perd 13 points de vie à la suite d'un coup d'arbre manié par un gros Troll, il se retrouve à 5 points et encaisse donc un coup critique de 5 à 8.