

Avantages des armures

Porter une armure apporte des points de blessure (PB) supplémentaires, et éventuellement des points d'armure (PA, cf. les règles du jeu). C'est à vous de calculer à quoi vous avez droit, en utilisant les règles suivantes.

Si vous n'avez pas les compétences Armure de fer ou Armure de cuir, vous ne gagnez aucun avantage direct à porter une armure (mais c'est joli !).

Si vous avez la compétence Armure de cuir :

Armure de cuir (ou de fer) sur le torse	+4 PB
Casque de cuir (ou de fer)	+2 PB
Cuir (ou fer) sur deux membres ou plus	+2 PB

Si vous portez une armure de fer mais que vous n'avez que la compétence Armure de cuir, vous ne gagnez que les avantages que vous apporterait une armure de cuir (de +4 à +8 PB).

Si vous avez la compétence Armure de fer :

Cotte de mailles sur le torse	1 PA et +2 PB
Armure de plaques sur le torse	2 PA et +2 PB
Casque de fer	+2 PB
Armure sur deux membres ou plus	+2 PB

Si vous portez un mélange de mailles et de plaques, vous gagnez seulement les avantages de la meilleure armure (les plaques).

Si vous avez la compétence Armure de fer, mais que vous ne portez qu'une armure de cuir, vous ne gagnez que les avantages de l'armure de cuir (de +4 à +8 PB).