

Règles optionnelles pour les armures

Auteur : Mathieu Hatt
Email : mathhatt@yahoo.fr

Note : ces règles ont pour but de rendre les armures plus présentes dans les parties, donc moins pénalisantes, sans pour autant avoir tous les persos qui se baladent en armures lourdes sous prétexte qu'ils ont de bons bonus de force. De plus, en tant que MJ je serai dorénavant plus stricte quand au « roleplay » des armures si cette modification de règle pousse les joueurs à plus les utiliser. J'entends par « roleplay » le temps passé à entretenir son armure, la réparer, le temps nécessaire pour la mettre et l'enlever, etc. Enfin, les modifications apportées ont été rajoutées à la fiche Excel.

- Les pénalités et modificateurs d'armures restent inchangés par rapport aux règles de base.
- Les pénalités aux manoeuvres sont compensables par le développement des compétences comme dans les règles de base. Par contre, la pénalité minimum est compensée par le bonus de St (pas 3 fois le bonus, juste le bonus) additionné au bonus de Co (pas 3 fois non plus). Donc par exemple un gars qui +6 en Co et +8 en St, peut, s'il a déjà atteint le minimum de 45 de pénalité avec la compétence, n'avoir que 31 de pénalité. Par contre il y a une pénalité minimum en dessous de laquelle on ne peut pas descendre.

Note : pour RM2, les bonus de caractéristiques étant différents, il suffit de faire la somme des bonus de St et de Co, et de diviser le résultat par 3 pour obtenir le bonus de compensation. Ou par 2, au choix du MJ (selon que vous voulez être plus ou moins pénalisants).

- Les pénalités d'attaques par projectiles sont compensées de la même façon.
- Les pénalités au bonus provenant de la Qu pour le DB sont compensées de la même façon.
- Les pénalités minima sont les suivantes (*Rappel : les AT 3, 4, 11 et 12 sont normalement indisponibles car correspondant aux protections naturelles d'animaux*) :

AT	Pénalité mod. manoeuvres	Pénalité min. missile	Pénalité min. DB
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	5	0
8	-5	5	-3
9	0	0	0
10	0	0	0
11	-5	10	0
12	-5	15	0
13	0	0	0
14	-5	0	0
15	-10	10	-5
16	-10	10	-5
17	-5	0	0
18	-10	0	-5
19	-15	15	-7
20	-20	20	-10