

Les armures et protections :

Pour chaque protection il faut présenter un chiffre de dégâts absorbés pour du contondant, du tranchant et du perforant. Il faut également indiquer le nombre maxi de dégâts que la protection peut absorber en cumulé c'est-à-dire sa durée de vie.

Il existe trois type d'armure : la veste, la partielle (veste et jambe) et la complète (veste, jambe et bras).

Nom ou type	Malus au mouvement	Contondant	Tranchant	Perforant	Coût	Durée de vie	Durée de vie Tranchant	Durée de vie Perforant
Veste en plastique	-1	+2	0	-2		20	10	5
Partielle en plastique	-2	+4	0	-2		25	14	6
Complète en plastique	-3	+6	0	-2		30	18	8
Veste en mousse	-5	+8	+1	0		500	15	6
Partielle en mousse	-6	+10	+1	0		600	20	8
Complète en mousse	-7	+12	+2	0		800	25	10
Veste en Kevlar simple	-2	+2	+1	+3		∞	15	100
Partielle en Kevlar simple	-3	+3	+2	+4		∞	20	110
Complète en Kevlar simple	-4	+4	+3	+5		∞	25	130
Veste en Kevlar avec couture Kevlar	-3	+2	+2	+5		∞	20	135
Partielle en Kevlar avec couture Kevlar	-4	+3	+3	+6		∞	25	150
Complète en Kevlar avec couture Kevlar	-5	+3	+4	+8		∞	30	165
Veste en Kevlar renforcé métal 5mm	-4	+5	+5	+7		∞	30	170
Partielle en Kevlar renforcé métal 5mm	-5	+6	+6	+9		∞	35	190
Complète en Kevlar renforcé métal 5mm	-6	+8	+7	+12		∞	40	220
Veste en Kevlar renforcé métal 10 mm	-5	+7	+7	+10		∞	35	200
Partielle en Kevlar renforcé métal 10 mm	-6	+8	+9	+12		∞	40	250
Complète en Kevlar renforcé métal 10 mm	-7	+10	+10	+15		∞	45	300
Veste en cotte de maille (FOR mini=5)	-8	+6	+15	+1		∞	400	80
Partielle en cotte de maille (FOR mini=6)	-10	+8	+18	+2		∞	550	90
Complète en cotte de maille (FOR mini =7)	-12	+10	+20	+5		∞	700	100
Blouson de cuir	0	+1	+1	0		50	15	10
Veste de cuir renforcé	-1	+2	+1	+2		200	50	25
Tenue partielle cuir renforcé	-2	+3	+2	+3		300	80	40
Tenue complète cuir renforcé	-3	+4	+3	+4		500	100	60
Blouson en jean	0	0	+1	0		30	10	5
Bouclier en bois	0	+5	+10	+2		400	200	30
Bouclier en métal	-1	+10	+20	+8		1000	500	80