

Armures & Protections

Poids (Enc) : Poids en Kg de l'armure. La valeur entre () défini son encombrement quand elle est portée.

Valeur Armure VS : La réduction aux dommages accordée par l'armure. Contre différents types d'attaques & par localisation.

...Explosions : Réduction en % des dommages dus aux explosions.

Compétences : Malus aux compétences d'agilité & de mouvement.

Vigilance : Malus à la vigilance.

Limite ND : Certaines armures, limitant vos mouvements, peuvent s'avérer plus gênantes qu'utiles à des personnes rapides et agiles, habituées à jouir de leur liberté de mouvement. Lorsque l'armure est portée, votre ND de base est limité à la valeur indiquée.

RS Recul : Bonus à la RS.Recul.

RS Rads : Bonus à la résistance aux radiations.

PROTECTIONS VESTIMENTAIRES

TENUE DE CUIR ÉPAIS

Poids: Selon tenue Type: Souple

Concerne tous les vêtements classés "A Cuir". Vêtements de cuir très épais et robustes conçus pour offrir une protection.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		1			
... A. à Feu		0			
...Explosions	10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND	25	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

VÊTEMENTS DE CUIR ÉPAIS & BLOUSON RENFORCÉ DE MÉTAL

Poids: 08Kg (03) Type: Souple
De solides bottes montantes, un pantalon de cuir, une veste (blouson ou manteau) de cuir, le tout d'au moins 5mm d'épaisseur, renforcé en quelques endroits d'épaisses plaques métalliques.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		2	2	1	0
... A. à Feu		1	1	1	0
...Explosions	-10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND	24	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

COMBINAISON 3AF / CSPNAG

Poids: 01Kg (00) Type: Vêtement
Une combinaison confortable à base Gore-tex treillissée de composites capables de filtrer les radiations et suffisamment filtrante pour assurer une protection efficace contre la plupart des toxiques environnementaux.

L'apparence des combinaisons CSPNAG est normée, celle des 3AF dépendent de la compagnie ayant produit l'abri... certaines sont "élégantes" d'autres à la limite du grotesque.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		1	1	1	
... A. à Feu		0	0	0	
...Explosions	-10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND	NA	Vigilance	-0	RS. RADS	+3

Notes :

ARMURES & PROTECTIONS ARTISANALES

PLAQUE PECTORALE D'ACIER

Poids: 12Kg (08) Type: Rigide



Une lourde plaque d'acier protégeant le torse, généralement retenue pas des sangles de cuir.

Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		5	0	0	0
... A. à Feu		4	0	0	0
...Explosions	-10%	Compétence	-2	RS. Recul	+1
Limite ND	22	Vigilance	-0	RS. RADS	+1

Notes :

ARMURE DE CUIR

Poids: 12Kg (06) Type: Semi-Rigide

Une base de cuir épais, renforcé aux zones les plus exposées de plaques cuir spécialement traité et d'une épaisseur minimale de 30 MM.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		4	2	2	0
... A. à Feu		3	2	2	0
...Explosions	-20%	Compétence	-2	RS. Recul	+1
Limite ND	24	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

CUIR DE COMBAT

Poids: 08Kg (03) Type: Souple

Une armure faite de couches de cuir souple, treillissée de kevlar, de polymères ou de fibres "bio-steel", matière généralement tirée de vieux restes de gilets pare-balles.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		3	3	3	
... A. à Feu		2	2	2	
...Explosions	-25%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND	26	Vigilance	-0	RS. RADS	+2

Notes :

CUIRASSE LOURDE "WW1"

Poids: 22Kg (10) Type: Rigide

Une épaisse cuirasse d'acier et un casque lourd composent cette protection somme toutes rudimentaire mais efficace. L'articulation abdominale permet une certaine liberté de mouvement.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		6	0	0	6
... A. à Feu		5	0	0	5
...Explosions	-25%	Compétence	-4	RS. Recul	+2
Limite ND	22	Vigilance	-4	RS. RADS	+1

Notes :

ARMURE COMPOSITE CUIR & MÉTAL

Poids: 20Kg (10) Type: Rigide

Une base de cuir épais, renforcé d'épaisses plaques de métal couvrant partiellement le torse, les épaules, la tête, les avant-bras, les tibias et les genoux.



Valeur Armure VS...		Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches		6	4	3	4
... A. à Feu		4	3	2	3
...Explosions	-25%	Compétence	-4	RS. Recul	+2
Limite ND	20	Vigilance	-2	RS. RADS	+1

Notes :

ARMURE DE MÉTAL

Poids: 35Kg (15) Type: Rigide

Difficile de faire plus lourd et encombrant que cette armure d'acier et de composites de récupération qui offre néanmoins une protection honorable aux zones les plus vulnérables.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	9	5	5	0
... A. à Feu	6	3	3	0
...Explosions -25%	Compétence	-6	RS. Recul	+4
Limite ND 20	Vigilance	-0	RS. RADS	

Notes :

CUIR DE COMBAT MK-2

Poids: 10Kg (03) Type: Souple

Une Amélioration de l'armure de cuir de combat, les matériaux sont globalement les mêmes, mais ils sont assemblés avec un soin et un savoir faire supérieur.

Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	3	3	3	0
... A. à Feu	3	3	3	0
...Explosions -33%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND 25	Vigilance	-0	RS. RADS	+3

Notes :

ARMURE D'ACIER & COMPOSITES

Poids: 30Kg (12) Type: Rigide

Une lourde armure d'acier spécialement renforcée aux points les plus vulnérables de kevlar ou Biosteel de récupération.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	10	7	7	10
... A. à Feu	8	5	5	8
...Explosions -33%	Compétence	-6	RS. Recul	+3
Limite ND 20	Vigilance	-4	RS. RADS	+2

Notes :

CASQUES

Valeur Armure VS...	...Léger	...Militaire	Kevlar	Spectra
... A. Blanches	4	6	6	7
... A. à Feu	3	5	10	12



Poids	1	2	1	1.5
Limite ND	NA	Vigilance	-2	RS. RADS NA

Notes :

PROTECTIONS MODERNES

TREILLIS DE COMBAT BIOSTEEL

Poids: 02Kg (00) Type: Souple
Un treillis tissé en biosteel... offre une protection minimale pouvant dévier une balle perdue.

Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	2	2	2	0
... A. à Feu	3	3	3	0
...Explosions -10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND NA	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

BLOUSON PARE BALLE

Poids: 07Kg (02) Type: Souple

Un Blouson de Cuir (ou autres) conçu de manière à offrir une protection balistique correcte (Biosteel, Kevlar, Nylon...). Il reste efficace pour la défense personnelle contre les armes de petit calibre.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	3	2	0	0
... A. à Feu	6	4	0	0
...Explosions -10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND NA	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

PROTECTIONS DE COMBAT

GILET PARE BALLE LÉGER

Poids: 04Kg (01) Type: Souple

Souple et peu encombrante, cette protection peut être portée sous la plupart des vêtements sans engendrer de gêne excessive. Très efficace contre les armes de poing et les calibres anciens.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	3	0	0	0
... A. à Feu	10	0	0	0
...Explosions -10%	Compétence	-0	RS. Recul	+0
Limite ND NA	Vigilance	-0	RS. RADS	+0

Notes :

ARMURE CORPORELLE D'INTERVENTION

Poids: 15Kg (07) Type: Semi-Rigide

Un ensemble très complet en Kevlar (pouvant être renforcé de plaques en céramique) offrant une protection efficace à la majeure partie des points vitaux. La gêne est minimale et permet de conserver l'essentiel de la mobilité.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	6	2	2	6
... A. à Feu	15*	4	4	10
...Explosions -25%	Compétence	-2	RS. Recul	+1
Limite ND 22	Vigilance	-2	RS. RADS	+1

Notes : *L'Adjonction de plaques céramique ajoute une protection temporaire de **10, 15 voire 20**, c'est-à-dire que la protection est réduite de la quantité de dommages absorbés.

ARMURE DE COMBAT

Poids: 25Kg (10) Type: Rigide

Fruit des technologies de protection de combat les plus pointues, exploitant les technologies "Biosteel" ou "Spectra" les plus avancées, l'armure de combat est ce qui s'est fait de mieux en matière de protection individuelle.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	10	8	8	7
... A. à Feu	16*	12*	12*	12*
...Explosions -50%	Compétence	-4	RS. Recul	+3
Limite ND 20	Vigilance	-2#	RS. RADS	+3

Notes : *Les munitions ayant un modificateur d'Arm de x1/3 sont traitées comme x1/2, x1/2 devient x2/3 et x2/3 devient x1.

ARMURE OMC

Poids: 20Kg (10) Type: Semi-Rigide

Armure d'"Opération en milieu Contaminé". Offre une protection minimale contre les attaques physiques mais maximale contre les radiations et toutes les sortes de contaminations biologiques, chimiques, bactériologiques.



Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	5	4	4	5
... A. à Feu	8	6	6	8
...Explosions -33%	Compétence	-4	RS. Recul	+2
Limite ND 18	Vigilance	-2#	RS. RADS	+10

Notes :

EXOSQUELETTE

Poids: 80Kg (00) Type: Rigide

Une lourde armure mécanisée et "autoportée". La mécanique complexe de cette armure robotisée rend son entretien complexe et malgré les efforts apportés à l'ergonomie elle reste très encombrante, empêchant de faire des mouvements rapides ou complexes.

Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
... A. Blanches	15	14	14	15
... A. à Feu	20*	18*	18*	20*
...Explosions	Compétence	-6	RS. Recul	+8
Limite ND 18	Vigilance	+2	RS. RADS	+2

Notes : *Les munitions ayant un modificateur d'Arm de x1/3 sont traitées comme x1/2, x1/2 devient x2/3 et x2/3 devient x1.

INTITULÉ

Poids: Type:

...

Valeur Armure VS...	Torse	Bras	Jambes	Tête
---------------------	-------	------	--------	------

... A. Blanches

... A. à Feu

...Explosions	Compétence	RS. Recul
Limite ND	Vigilance	RS. RADS

Notes :