

# Armour points

Er zijn twee typen Armour points. (Reguliere) pantser punten en extra Armour points. De reguliere Armour points verkrijgt je door wat je fysiek draagt (je kostuum) en extra Armour points punten kun je verkrijgen door binnespelse buffs, crafting, magie, powers etc. Eerst leggen we uit hoe Armour points worden berekend en daarna hoe bonus pantser toegepast kan worden.

Pantser is gecategoriseerd in verschillende classificaties van licht tot zwaar (klasse 1 tot 4) Afhankelijk van wat je draagt, worden een aantal Armour points toegekend per locatie. Je kunt alleen punten krijgen, wanneer een locatie voor tenminste 60% bedekt is met het pantser uit die klasse.

De tabel hieronder laat zien hoe je je pantser kunt indelen in de specifieke klassen en hoe je daarna hiermee je pantser punten kunt uitrekenen.

## Pantser classificaties

	Klasse I	Klasse II	Klasse III	Klasse IV
Lichaam	Bont, zacht leer, Suede, Gewatteerde stof (Gambeson) Corset zonder balijnen	Gekookt leer, Studded Leather, Benen pantser, Houten pantser Leren corset, corset met metalen balijnen	Chain-/Scale-/Splintmail Coat-of-Plates, (Jas met overlappende metalen plaatjes) Lichte Brigandine	Plate Armour, Heavy Brigandine, Metal Lamellar armour,
Hoofd	Stevige hoofdband van leer Open kroon	Leren gezichtsmasker, Leren gesloten helm Benen helm Wolvenkop Padded kap	Licht metalen helm Helm die nek en gezicht open laat	Zware metalen helm Helm die nek en gezicht bedekt

## Armour points Toeken-tabel

Locatie	Klasse I	Klasse II	Klasse III	Klasse IV
Hoofd	-	0.5	1	1
Torso	0.5	1	2	3
Beide armen	0.5	1	1.5	2
Beide benen	0.5	1	1.5	2

## Berekenen van het aantal Armour points.

Nu dat bekend is, hoeveel Armour points je per locatie hebt, kun je deze bij elkaar optellen. Daarna rond je het totaal af naar beneden en heb je je totaal aantal Armour points. Dus 7.75 word 7

## Voorbeelden

The full plate armoured knight.

Locatie	Pantser klasse	Punten toegekend
Hoofd	IV (Closed helmet)	1
Torso	IV (Plate Armour)	3
Beide armen	IV (Plate Armour)	2
Beide benen	IV (Plate Armour)	2
Total aantal pantserpunten:		<b>8</b>



The Barbarian.

Locatie	Pantser klasse	Punten toegekend
Hoofd	-	-
Torso voor	-	-
Beide armen	II (Boiled leather)	1
Beide benen	I (Soft Leather)	0.5
Total aantal pantserpunten:		<b>1 (1.5)</b>



The Royal guard.

Locatie	Pantser klasse	Punten toegekend
Hoofd	III (open helm)	1
Torso	III (Chainmail)	2
Beide armen	III (Splintmail)	1.5
Beide benen	II (Gekookt leer)	1
Total aantal pantserpunten:		<b>5 (5.5)</b>



## Pantser vaardigheid

Elk personage kan tot 2 Armour points dragen zonder daarvoor pantser skills aan te hoeven kopen.

Om het effect van meer dan 2 Armour points te kunnen benutten, kun je pantser vaardigheden aankopen, die je toestaan van meer Armour points gebruik te maken. Voor elke 2 pantser punten, kost je dat 2 XP

Om het voor iedereen duidelijk te houden, raden we je af, meer pantser te dragen dan je vaardig voor bent.

Mocht je hier desondanks toch voor kiezen, dan hebben de overtollige toegekende Armour points geen effect.

Pantser vaardigheid	Maximum aantal pantser punten
Geen	2
Lichte bepantsering	4
Medium bepantsering	6
Zware bepantsering	8

## Armour stacking.

Wanneer een speler ervoor kiest, meerdere lagen bepantsering te dragen, wordt de hoogste waarde geteld voor het maximum aantal Armour points. Het dragen van meerdere lagen pantser, levert geen extra pantser punten op.

Het dragen van meerdere lagen bepantsering levert echter wel andere voordelen op, gebaseerd op de toegekende waarde van de extra laag.

Bepantsering die je draagt onder (of uiteraard over) je andere bepantsering geeft je de volgende voordelen

In plaats van x pantser punten	
1	immune to strike 2 times each day
3	immune to blast 2 times each day, blast does (those 2 times) 1 dmg instead
4	Immune to crush 2 times each day, crush does (those 2 times) 1 dmg instead

## Extra armour points

Sommige spreuken, componenten en imbues kunnen een bonus geven op je armour points. Deze extra armour points tellen niet mee, wanneer je je limiet voor het casten van spreuken moet berekenen.

Je kunt echter nooit meer Extra Armour points verkrijgen dan dat je fysiek draagt.

Spreuken, technieken, rituelen, conditions, powers of magische voorwerpen kunnen je al dan niet tijdelijk extra HP of AP geven. Er kan slechts één effect dat extra HP geeft en één effect dat extra AP geeft tegelijk actief zijn. Alleen het effect dat de meeste HP en/of AP geeft telt.

Dus als bijvoorbeeld een magisch voorwerp je 2 HP extra geeft en een spreuk geeft je 3 HP extra, dan krijg je slechts 3 HP extra, niet 5 HP extra. Je kunt dan dus beter het magische voorwerp aan een vriend uitlenen voor de duratie van de spreuk want het doet niks extra voor jouw personage.

Er is een maximum van 9 HP en 11 AP die kan verkregen worden uit de volgende bronnen:

- 1 start HP
- 5 HP vanuit krachttraining en militaire training vaardigheden
- 8 AP vanuit pantser vaardigheden
- 3 extra HP vanuit spreuken/items/powers/etc
- 3 extra AP vanuit spreuken/items/powers/etc

## Spreuken casten in bepantsering

Het niveau aan spreuken, dat een caster nog kan gebruiken, is gelimiteerd door de hoeveelheid bepantsering die de caster draagt.

De vaardigheid Armour Casting, zorgt ervoor dat het effect wat je pantser heeft op je spreuken, minder hevig wordt.

Bonus/ Extra Armour points hebben geen effect op de limiet.

Spell Level	Geen armour casting	1x Armour Casting skill:	2x Armour Casting skill:	3x Armour Casting skill:
1	Max 3 armourpoints	Max 5 armourpoints	Max 7 armourpoints	Max 8 armourpoints
2	Max 2 armourpoints	Max 3 armourpoints	Max 5 armourpoints	Max 7 armourpoints
3	No armourpoints	Max 1 armourpoints	Max 2 armourpoints	Max 3 armourpoints
4+	No armourpoints	No armourpoints	No armourpoints	Max 1 armourpoints