

Warhammer Adventures

par Raphaël Burgener (rburgener@netplus.ch)

Règles

Création de personnages

Étapes nécessaires à la création d'un personnage :

1. Les caractéristiques initiales sont générées aléatoirement en fonction de la race choisie. Tirez 6 fois 2D10 et répartissez les résultats parmi les 6 caractéristiques majeurs : *Capacité de Combat*, *Capacité de Tir*, *Force*, *Endurance*, *Esprit* et *Ruse*. Ensuite calculez votre valeur initiale de *Points de Blessures*.

Race	Humain	Elfe	Nain	Halfling
Capacité de Combat (CC)	20 + 2D10	20 + 2D10	25 + 2D10	15 + 2D10
Capacité de Tir (CT)	20 + 2D10	25 + 2D10	20 + 2D10	30 + 2D10
Force (F)	20 + 2D10	20 + 2D10	20 + 2D10	15 + 2D10
Endurance (E)	20 + 2D10	15 + 2D10	30 + 2D10	10 + 2D10
Esprit (ES)	20 + 2D10	25 + 2D10	20 + 2D10	25 + 2D10
Ruse (R)	20 + 2D10	20 + 2D10	10 + 2D10	30 + 2D10
Points de Blessures (B)	10 + 1D3	9 + 1D3	12 + 1D3	8 + 1D3
Mouvement (M)	4	5	3	4
Magie (Mag)	0	0	0	0
Points de Destin (PD)	3	2	2	3
Points de Tactique (PT)	0	0	0	0

2. Vous devez choisir parmi les caractéristiques majeures CC, CT, F, E, ES et R deux caractéristiques principales et deux caractéristiques secondaires.

Déroulement d'une partie

Au début du jeu, les joueurs placent leur figurine sur la zone de départ par ordre de *Ruse* inversé (le joueur ayant la plus grande *Ruse* joue en premier). Ensuite, ils peuvent agir l'un après l'autre de nouveau dans l'ordre de *Ruse* inversé. Lorsque le dernier joueur a fait son action (le premier round prend fin), le premier joueur peut de nouveau agir et ainsi de suite. Au premier contact visuel avec un adversaire, le joueur qui était en train d'agir stoppe son action quel qu'elle soit. Il perd le reste de son mouvement s'il était en train de se déplacer et son éventuel demi-action restante. Le round redémarre dans l'ordre initial en prenant cette fois en compte les adversaires : Les joueurs et adversaires agissent l'un après l'autre par ordre de *Ruse* inversé.

Entre chaque mission, les personnages regagnent une ville ou un village où ils peuvent acheter du matériel. Pour éviter les calculs compliqués, pour un type d'agglomérations, la disponibilité est fixée :

- hameau : +++
- village : ++ ou plus
- petite ville : +- ou plus
- grande ville : -- ou plus

Chaque joueur a droit à un test de *Ruse* entre chaque mission. S'il le réussit, il aura accès à du matériel dont la disponibilité est inférieure d'un cran à la disponibilité normale. Cet avantage ne s'applique que pour lui.

Actions de bases

Un personnage peut accomplir au choix deux demi-actions ou une action complète. Il n'est pas possible d'accomplir deux fois la même demi-action durant un tour. Les actions disponibles à tous les personnages sont résumés dans la liste suivante. D'autres actions peuvent être utilisées à la suite de l'acquisition de certains talents.

Demi	Mouvement : se déplacer de M cases
Complète	Course : se déplace de maximum 2 x M cases sur une case visible
Demi	Dégainer et/ou rengainer une arme
Demi	Attaque Standard : Une seule attaque avec votre CC ou votre CT
Complète	Charge : Mouvement de Course suivi d'Attaque Standard avec + 15% à la CC
Variable	Recharger une arme de tir
Complète	Posture Défensive : les adversaires ont -10% à la CC
Demi	Sortir et boire une potion
Demi	Retarder sa demi-action restante (à utiliser avant son prochain tour)
Gratuite	Utiliser un point de fortune (maximum une fois par tour) pour : rejeter 1D100 raté obtenir une demi-action supplémentaire

Un personnage qui bouge sur une case adjacente dépense 1 *Mouvement*. Il peut bouger en diagonale uniquement si les deux cases contigües à sa case de départ et sa case d'arrivée son libre.

Attaquer un adversaire se fait de la façon suivante. Vous commencez par faire un test de *Capacité de Combat* si vous attaquez au corps à corps ou un test de *Capacité de Tir* si vous attaquez à distance. Si le test est réussi, vous procédez au calcul de la perte de *Points de Blessures*. Vous lancez 1D10 auquel vous rajoutez les dégâts de l'arme. Ensuite, vous soustrayez l'*Endurance* de la cible ainsi que la valeur d'armure à l'emplacement où il a été touché. Pour localiser la blessure, vous inversez les dizaines et les unités du jet pour toucher et vous vous référez au tableau de localisation.

Point de Tactique

Durant le tour d'un joueur, celui-ci peut déplacer une unité alliée ou lui-même d'une case en dépensant un *Point de Tactique*. Si l'unité est située sur une case adjacente à une unité adverse, son mouvement doit le conduire à une case adjacente à ce même adversaire. On ne peut dépenser au maximum qu'un *Point de Tactique* par unité durant le tour d'un joueur considéré. Au début du tour du joueur, celui-ci regagne tout ses *Point de Tactique*.

Point de Destin

Les *Points de Destin* servent de deux manières. Ils donnent autant de *Points de Fortune* au joueur au début de chaque mission et ils évitent qu'un joueur meurt (en tout temps, si un joueur dépense un *Point de Destin*, il sera mis hors d'état de combattre, guérira de toutes ses hémorragies et ne pourra plus perdre de points de blessure avant le prochain combat).

Magie

Au début de chaque tour, vous constituez votre réserve de dés de magie qui contient autant de D6 que votre valeur de *Magie*. Lorsque vous voulez lancer un sort, vous choisissez un nombre quelconque de dés de votre réserve et vous devez faire un score supérieur ou égale à la difficulté du sort en les lançant. Que le sort soit réussie ou non, les dés et le temps d'incantation sont dépensés. Les sorts de magie commune peuvent être lancé par tout le monde. Les sorts des Collèges Impériaux ne peuvent être lancés que par ceux qui ont choisi le talent adéquat.

Encombrement

Vos caractéristiques peuvent être modifiées par l'*Encombrement*. Additionnez la valeur d'*Encombrement* de tout le matériel que vous portez. Le malus à la Ruse ne s'applique que durant les missions. L'*Encombrement* a une valeur :

comprise entre Force x 5 et Force x 10 : comprise entre Force x 10 et Force x 15 : de plus de Force x 15 :

Malus de 5% à la CC et F, malus de 10% à la CT et R, - 1 par dé de magie Malus de 10% à la CC et F, malus de 20% à la CT et R, M réduit de 1, - 2 par dé de magie Impossible

Placement avantageux

Le personnage acquiert les bonus suivants (appelé *Bonus de Position* par la suite) au test pour toucher au corps à corps et l'adversaire subit le malus suivant pour parer son attaque. X représente l'emplacement de l'adversaire. Ce dernier est orienté vers la case marqué d'un O.

10%		O
20%	X	
30%	20%	10%

	O	
10%	X	10%
20%	30%	20%

Blessure et Mort

Lorsque vous subissez des dommages qui réduisent vos points de blessure à moins que 0, vous subissez des malus supplémentaires qui sont listés dans la table ci-dessous. Vous subissez tous les effets négatifs situés entre la ligne de votre état avant de subir la blessure et la ligne de votre état après avoir subi votre blessure.

-1	
-2	Si le joueur loupe un test d' <i>Esprit</i> , le personnage ne peut plus effectuer d'action pendant un round.
-3	
-4	Lancez un D6. Le personnage perd irrémédiablement 1D3 % en 1 : CC, 2 : CT, 3 : F, 4 : E, 5 : Es, 6 : R.
-5	
-6	Si le joueur loupe un test d' <i>Esprit</i> , le personnage ne peut plus effectuer d'action pour le restant du combat.
-7	
-8	Lancez un D6. Le personnage perd irrémédiablement 1D6 % en 1 : CC, 2 : CT, 3 : F, 4 : E, 5 : Es, 6 : R.
-9	
-10	Le personnage meurt. Il peut à ce moment dépenser un <i>Point de Destin</i> pour revenir à -9 <i>Blessures</i> et ainsi éviter de mourir. Il ne subira alors plus aucun dommage et ne pourra également plus agir jusqu'à la fin du combat.

Peur et Terreur

Lorsqu'un adversaire causant la **peur** est révélé, les joueurs doivent faire au début de leur tour un test d'*Esprit*. S'ils échouent, leurs *Capacité de Combat*, *Capacité de Tir* et *Force* sont divisés par deux. Ils ont droit de retenter leur jet au début de chacun de leur tour jusqu'à ce qu'ils le réussissent. Une fois réussie, ils sont immunisés à la peur jusqu'à la fin du combat.

La **terreur** fait le même effet en dehors du fait que le test subit un malus de 10% et que si les joueurs ratent leur test, ils doivent fuir dans le sens opposé à l'unité qui cause la terreur aussi vite que possible jusqu'à être hors de vue de celle-ci où ils pourront de nouveau agir normalement. Ils recommenceront à fuir s'ils regagnent une ligne de vue sur l'unité causant la terreur et s'ils n'ont pas entre temps réussi leur test.

Coût des améliorations

A la fin d'une mission, un certain nombre de *Points d'Expérience* (PX) est remis à chaque joueurs. Ces derniers peuvent les dépenser pour améliorer les caractéristiques de leur personnage, pour lui acheter de nouveaux talents ou de nouvelles compétences.

Concernant l'augmentation des caractéristiques, le tableau ci-dessous donne le coût du premier achat. Les coûts suivants sont majorés de la façon suivante. Pour la n^{ème} augmentation, le prix est multiplié par n. Si je veux acheter 5% en Force et que la Force est ma caractéristique principale, il m'en coûtera 50 PX. Lorsque je voudrai acheter 5% en Force supplémentaire, il m'en coûtera cette fois 100 PX. Le coût augmente à chaque fois du coût initial. Il en va de même pour les talents. Le premier talent lié à ma caractéristique principale coûtera 50 PX, le second coûtera 100 PX, et finalement le troisième coûtera 150 PX. L'achat de talent n'influence pas le prix pour augmenter les attributs. Et l'inverse est également le cas : L'achat d'augmentation d'attributs n'influence pas le prix d'achat des talents. Le prix des compétences, par contre, reste fixe.

	Caractéristique principale	Caractéristique secondaire	Caractéristique tertiaire
Augmenter un attribut de 5%	50 PX	100 PX	150 PX
Acheter un talent	50 PX	100 PX	150 PX
Acheter une compétence	100 PX	200 PX	300 PX
Acheter une première amélioration de compétence	100 PX	200 PX	300PX
Acheter une seconde amélioration de compétence	200 PX	400 PX	600 PX

Les talents marqués en rouge peuvent être pris plusieurs fois.

Talents liés à la Capacité de Combat

Coup précis : *action complète*

Vous faites un jet d'attaque au corps à corps avec un bonus de 15% à la *Capacité de Combat*.

Manœuvre : *demi-action*

Si vous réussissez un test de *Capacité de Combat*, vous obligez votre adversaire à se déplacer d'une case. Vous vous positionnez sur la case qu'il occupait. Il est automatiquement réorienté de tel sorte que l'orientation qu'il avait vis-à-vis de vous ne change pas.

Parade instinctive : *gratuit*

Si vous avez deux armes de corps-à-corps, une dans chaque main, vous recevez une parade gratuite que vous pourrez utiliser avant votre prochain tour. Si une attaque

au corps à corps vous cible, vous pouvez faire un test de *Capacité de Combat*. S'il est réussi, l'attaque qui vous prenait pour cible ne vous cause aucun dommage.

Parade préparée : *demi-action*

Vous pouvez dépenser une demi-action à votre tour pour pouvoir parer une attaque avant votre prochain tour. Faites un test de *Capacité de Combat* et s'il est réussi, l'attaque qui vous prenait pour cible ne vous cause aucun dommage.

Posture défensive améliorée : Le bonus en défense de la *Posture Défensive* passe de 10% à 20%.

Maitrise d'un groupe d'armes de corps à corps : Lorsque vous achetez ce talent, vous devez préciser à quel type d'armes de corps à corps il se réfère.

Vous pouvez dorénavant utiliser le type d'arme en question. Vous ne pouvez pas choisir le type « Arme Lourde ». Sans ce talent, la *Capacité de Combat* est divisée par deux quand vous utilisez une arme de corps à corps qui n'est pas dans le groupe « Ordinaire ».

Talents liés à la Capacité de Tir

Tir précis : *action complète*

Vous faites un jet d'attaque au tir avec un bonus de 15% à la *Capacité de Tir*.

Tir dans un corps-à-corps : Vous pouvez tirer sur un adversaire participant à un corps-à-corps pour autant que vous ayez une ligne de vue sur lui.

Rechargement éclair : Le rechargement d'une arme de tir est réduit d'une demi-action.

Maitrise d'un groupe d'armes de tir : Lorsque vous achetez ce talent, vous devez préciser à quel type d'armes de tir il se réfère. Vous pouvez dorénavant utiliser le type d'arme en question sans malus. Sans ce talent, la *Capacité de Tir* est divisée par deux quand vous utilisez une arme de tir qui n'est pas dans le groupe « Ordinaire ».

Points faibles : Vous acquerez l'attribut « Perforant » lorsque vous attaquez à distance.

Talents liés à la Force

Démonstration de force : *demi-action*

Si le test de *Force* est réussi, vous obligez un adversaire situé à 4 cases ou moins à vous attaquer à son prochain tour.

Moulinet destructeur : *action complète*

Vous procédez à une attaque sur chaque adversaire située sur une case adjacente à la votre. Votre *Capacité de Combat* est réduit pour l'occasion de 20%.

Fureur d'Ulric : Si le jet de dommage donne un 10, les dommages sont augmentés du *Bonus de Force* (la dizaine de votre caractéristique *Force*).

Encombrement réduit : Votre armure a un *Encombrement* réduit d'un tiers.

Maitrise des armes lourdes : Ce talent vous permet d'utiliser des armes lourdes. Sans ce talent, la *Capacité de Combat* est divisée par deux quand vous utilisez une arme de corps à corps qui est dans le groupe « Arme Lourde ».

Charge féroce : Le tour où vous chargez, vous infligez 1 dommage supplémentaire si vous réussissez à toucher et

l'adversaire a un malus de 5% pour vous parer.

Talents liés à l'Endurance

Cicatrisation rapide : Vous regagnez 1 *Point de Blessure* après chaque combat.

Résistance : Vous gagnez 1 *Point de Blessure*.

Pas rapide : Vous gagnez 1 *Mouvement*.

Maitrise d'un type d'armure : Lorsque vous achetez ce talent, vous devez préciser pour quels types d'armures il s'applique. Vous pouvez dorénavant utiliser le type d'armure en question. Les armures légères ne nécessitent pas l'achat d'un talent. Tout le monde peut les utiliser dès le départ. Sans ce talent, l'*Encombrement* d'une pièce d'armure dont le talent correspondant n'a pas été acquis est multiplié par deux.

Talents liés à l'Esprit

Chirurgie : Vous gagnez +10% à votre compétence *Soin*. De plus, vous faites regagner 1D3 + 1 points de vie à chaque fois que vous soignez une blessure.

Sans peur : Vous avez un bonus de 20% sur les tests de peur et de terreur.

Science de la magie : Vous gagnez la capacité de lancer des sorts d'une école de magie de votre choix.

Maitrise de la magie : Vous gagnez 1 *Magie*.

Fin stratège : Vous gagnez 1 *Point de Tactique*.

Compétences liés à l'Esprit

Soin : Pour chaque blessure subie, un personnage peut tenter de soigner cette blessure en réussissant un test de soin ou en utilisant un cataplasme médicinal. Chaque tentative prend 15 min. Si elle est réussie le personnage blessé regagne 1D3 points de vie, autrement 1 seul point de vie. Chaque tentative coûte une longueur de catgut. Un personnage peut refermer une hémorragie d'un personnage non engagé au combat en dépensant une action complète et en réussissant un test de soin. Chaque tentative réussie coûte une lanière.

Focalisation : Vous pouvez au prix d'une demi-action faire un test de focalisation. Si réussi, un bonus équivalent à votre valeur de magie s'ajoute à votre prochain jet d'incantation.

Talents liés à la Ruse

Souplesse du Serpent : Vous pouvez vous déplacer à partir d'une case adjacente à un adversaire pour un coût en mouvement triplé.

Se faire oublier : *demi-action*

Après un test de *Ruse* réussi, vous poussez l'adversaire ciblé à attaquer une autre cible. Si aucune cible disponible, l'action ne fonctionne pas.

Permutation : *demi-action*

Après un test de *Ruse* réussi, vous pouvez échanger votre place avec votre adversaire. Il est automatiquement réorienté de tel sorte que l'orientation qu'il avait vis-à-vis de vous ne change pas.

Coup vicieux : Vous avez un bonus de 5% et votre attaque gagne l'attribut « Perforant » si vous attaquez au corps à corps un adversaire par les cotés ou par derrière (les positions pour lesquelles le *Bonus de Position* n'est pas nul).

Chanceux : Vous gagnez 1 *Point de Fortune* supplémentaire au début de chaque mission.

Compétences liés à la Ruse

Marchandage : Vous obtenez des prix préférentiels lors d'achat de nouveau matériel. Pour chaque degré de réussite, le prix est réduit de 10%. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'à vos achats.

Ecole de Magie

Le chiffre avant le nom du sort est l'Esprit minimale nécessaire pour pouvoir lancer ce sort. Le second chiffre est le score minimal à atteindre avec les dés de Magie. Il est impossible de lancer deux fois le même sort durant un même tour.

Magie Commune

20 : Fléchette magique – 3 – *demi-action* – Vous lancez une fléchette d'énergie magique sur un adversaire situé à 6 cases ou moins. Malgré sa taille réduite, la fléchette d'énergie frappe avec une force considérable. Une *fléchette magique* est un *projectile magique* infligeant des dégâts de 2.

25 : Armure aethyrique – 4 – *demi-action* – Les vents de magie tissent une barrière invisible autour de votre corps, vous protégeant des agressions. Vous recevez pendant un nombre de round égal à votre valeur de *Magie* 1 point d'armure sur chaque partie de votre corps. Ce sort ne peut pas être lancé si vous portez déjà une armure normale. Si vous enfilez une armure alors que le sort est actif, celui-ci prend immédiatement fin.

30 : Arme consacrée – 4 – *demi-action* – Vous enchantez une arme de corps à corps, de tir, ou encore jusqu'à 5 munitions (flèches, carreaux, balles pour arme à feu, etc.). Ces objets n'acquièrent aucun bonus, mais ils sont considérés comme magiques, ce qui les rend efficaces contre les fantômes, les esprits et certains autres monstres. Les armes consacrées le restent pendant la durée d'un combat.

Collège Céleste

30 : Présage – 4 – *demi-action* – Vous anticipez les attaques des adversaires jusqu'à votre prochain tour. Toute attaque dirigée contre vous (qu'elles soient à distance ou au corps à corps) souffre d'un malus de 10% pour toucher.

35 : Premier signe d'Amul – 6 – *demi-action* – A votre prochain tour de jeu, vous pourrez relancer un jet de dés de votre choix, pouvant être de n'importe quel type.

40 : Éclair – 10 – *demi-action* – Vous faites jaillir un éclair qui va s'abattre sur un adversaire situé dans un rayon maximum de 16 cases. Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 5.

45 : Tornade – 18 – *demi-action* – Ce sort cible une zone située dans un rayon maximum de 16 cases. Utilisez le grand gabarit. Les victimes se retrouvent à terre et doivent réussir un test d'*Endurance*, sous peine de rester assommées pendant 1 round. Tant qu'ils restent dans la zone d'effet, les personnages ne peuvent effectuer aucun tir (ni en être la

cible) et doivent réussir un test de *Force* pour pouvoir se déplacer. Les attaques au corps à corps restent possibles, mais avec un malus de -20%. *Tornado* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de *Magie*.

50 : Transfert – 22 – *action complète* – Vous vous déplacez instantanément sur une case visible. Les unités adverses adjacentes à votre case d'arrivée subissent une touche automatique d'une valeur de dégâts de 3.

55 : Tempête de Foudre – 25 – *action complète* – Vous invoquez un orage d'éclairs qui se manifeste dans un rayon de 15 cases. Utilisez le grand gabarit pour représenter la *tempête de foudre*. Chaque victime subit une attaque d'une valeur de dégâts de 5.

Collège Flamboyant

30 : Cautérisation – 4 – *demi-action* – Vous refermez une hémorragie d'une cible située sur une case adjacente.

35 : Flammes d'U'Zhul – 6 – *demi-action* – Vous pouvez lancer une flèche de feu sur un adversaire situé dans un rayon maximum de 8 cases. Il s'agit d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4.

40 : Couronne de feu – 10 – *demi-action* – Vos ennemis doivent réussir un test d'*Esprit* avant de pouvoir vous attaquer au corps à corps. S'ils le ratent, il leur faut entreprendre une autre action. Dure un nombre de round égal à votre valeur de *Magie*.

45 : Boule de feu – 16 – *demi-action* – Vous générez de l'Aethyr un nombre de boules de feu égal à votre valeur de *Magie*. Vous pouvez les lancer sur un ou plusieurs de vos adversaires dans un rayon de 10 cases. Les boules de feu sont des *projectiles magiques* ayant une valeur de dégâts de 3.

50 : Épée ardente de Rhuin – 20 – *demi-action* – Une épée de flammes se matérialise entre vos mains. Elle équivaut à une arme magique avec l'attribut « Percutante » et une valeur de dégâts de 4. Vous recevez également pendant toute la durée du sort un bonus de +10% en *Capacité de Combat*, applicable uniquement quand vous maniez l'épée ardente de Rhuin. Le sort reste actif pour un nombre de rounds égal à votre valeur de *Magie*. Vous pouvez prolonger cette durée en réussissant un test d'*Esprit* à chaque round suivant.

55 : Explosion flamboyante – 22 – *action complète* – Vous provoquez 1d10 explosions de flammes sur un ou plusieurs de vos adversaires dans un rayon de 12 cases. Chaque explosion correspond à un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 4. Dans tous les cas, vous ne pouvez créer moins d'explosions que votre valeur de *Magie*.

Armure

Armure légère

Armure en cuir

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	2	10	Tête	1	+
Gilet	8	20	Corps	1	+
Jambières	6	20	Jambes	1	+
Veste	12	30	Corps + Bras	1	+
Armure complète	20	60	Toutes	1	+-

Variante **Jaque, doublet armant** : vêtement matelassé, ou multicouche, destiné à servir de protection lors d'un combat.

Encombrement x 2, tient chaud, disponibilité augmentée d'un cran

Armure en cuir rigide

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	5	10	Tête	2	+-
Gilet	20	40	Corps	2	+-
Jambières	15	30	Jambes	2	+-
Veste	30	60	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	50	100	Toutes	2	-

Variante **Armure de peau** : Ce type d'armures primitives a graduellement disparu il y a des siècles. Les seuls à utiliser encore ce genre de protection sont les Norses, qui portent des peaux d'ours polaires, de loups et d'autres redoutables monstres lorsqu'ils partent en guerre, en partie pour la protection que leur procurent ces peaux, mais surtout pour avoir chaud.

Encombrement x 2, tient chaud, Prix / 2

Variante **Broigne** : constituée d'un vêtement dans lequel sont fixés des renforts rigides appelés mailles ou macles.

Prix x 1.5, Apparence d'habits normaux. Disponibilité baissé d'un cran

Armure intermédiaire

Armure de mailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	10	20	Tête	2	+-
Gilet	50	60	Corps	2	+-
Jambières	40	50	Jambes	2	+-
Chemise	70	80	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	120	150	Toutes	2	-

Armures lourdes

Armure d'écailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	30	30	Tête	3	-
Gilet	100	90	Corps	3	-
Jambières	70	70	Jambes	3	-
Chemise	140	20	Corps + Bras	3	-
Armure complète	240	220	Toutes	3	--

Autres dénominations : **cataphracte**

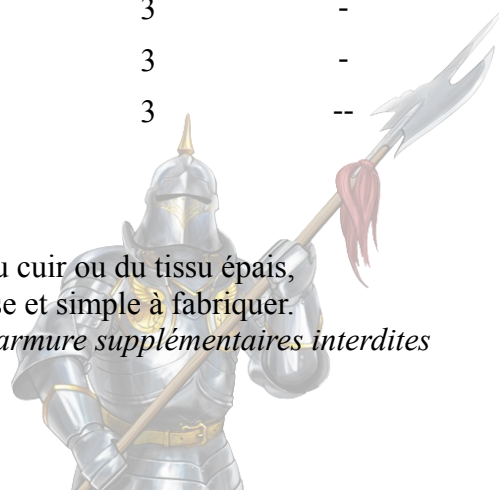
Variante **Brigandine** : armure constituée de plaques rivetées sur du cuir ou du tissu épais, fournissant une excellente protection pour une armure peu onéreuse et simple à fabriquer.

Équivalent à armure de cuir + armure d'écailles, Prix – 25%, armure supplémentaires interdites

Harnois plain

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Casque	60	30	Tête	4	--
Plastron	180	60	Corps	4	--
Jambières	140	50	Jambes	4	--
Brassard	80	40	Bras	4	--
Armure complète	460	180	Toutes	4	---

Autres dénominations : **harnois blanc**

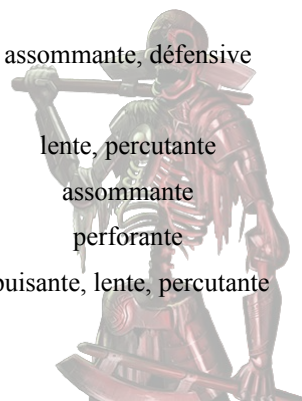


Armes

Arme de corps-à-corps

Armes rustiques

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo.
Mains nues	N/A	ordinaire	BF - 3	N/A		N/A
Armes improvisées	N/A	ordinaire	BF - 2	30		N/A
Bâton de combat ⁺	1	ordinaire	BF - 2	40	assommante, défensive	++
Hache	6	ordinaire	BF	40		++
Hache à deux mains ⁺	22	lourde	BF	100	lente, percutante	+
Massue	2	ordinaire	BF - 1	30	assommante	+++
Massue à pointe	3	ordinaire	BF - 1	30	perforante	++
Masse à deux mains ⁺	10	lourde	BF - 1	140	épuisante, lente, percutante	++



Armes de guerre

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dég	Enc	Attribut	Disp
Dague	3	ordinaire	BF - 1	10	rapide	+
Variante : Main gauche	8	ordinaire	BF - 1	20	défensive, équilibrée	-
Variante : Miséricorde	16	ordinaire	BF - 1	10	perforante, précise, rapide	--
Épée courte	12	ordinaire	BF	30	défensive	+
Variante : Épée longue	18	ordinaire	BF + 1	40	défensive	+-
Variante : Rapière	20	ordinaire	BF	30	perforante, précise, rapide	-
Épée à deux mains ⁺	34	lourde	BF + 1	100	lente, percutante	+-
Variante : Espadon ⁺	42	lourde	BF + 2	140	lente, percutante	--
Variante : Claymore ⁺	38	lourde	BF + 1	110	défensive, lente, percutante	--
Étoile du matin	15	ordinaire	BF	40	perforante(2)	+-
Fléau d'armes	16	fléaux	BF + 1	40	perforante	+-
Goupillon ⁺	28	fléaux	BF + 1	90	épuisante, percutante, perforante	+-
Lance ⁺	8	ordinaire	BF	50	rapide	+
Variante : Pertuisane ⁺	12	ordinaire	BF	60	perforante, rapide	+-
Variante : Hallebarde ⁺	24	lourde	BF	100	rapide ou percutante + lente	-
Variante : Demi-lance	28	cavalerie	BF + 1	80	épuisante, percutante, rapide	-
Variante : Lance d'arçon	46	cavalerie	BF + 2	140	épuisante, percutante, rapide	--
Masse/Marteau d'armes	14	ordinaire	BF + 1	40	-	+
Pic de guerre ⁺	26	lourde	BF + 1	90	lente, perforante(2)	-

Les fléaux ne peuvent pas servir à parer, ni n'être parés.

Les armes de cavalerie ne peuvent être utilisées que monté.

Boucliers

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo
Rondache, Targe	6	ordinaire	BF - 3	20	assommante, équilibrée	+-
Bouclier rond	12	bouclier	BF - 2	50	assommante, couvert, défensive	+
Bouclier en amande	22	bouclier	aucun	70	couvert(2), défensive	++
Écu	28	cavalerie	aucun	80	couvert(2), défensive(2)	--
Pavois	32	bouclier	aucun	120	couvert(3), défensive	---

Armes de tir

Nom	Prix (PA)	Groupe	Dég.	Enc	Portée	Chg	Attribut	Disp
Arbalète légère ⁺	20	ordinaire	3	50	30/60	1	perforante	+-
Arbalète à répétition ⁺	32	arbalète	2	60	16/32	1		--
Arbalète à cric ⁺	40	arbalète	4	80	36/72	2	percutante, perforante	-
Arc court ⁺	6	ordinaire	2	30	16/32	½		+++
Grand arc ⁺	14	ordinaire	3	60	24/48	½		+
Arc composite ⁺	30	arc long	4	50	30/60	½		-
Arc elfique ⁺	60	arc long	4	40	36/72	½	perforante	---
Bolas	1	paralysante	aucun	10	8/16	½		+-
Dague de jet	2	jet	BF - 2	5	6/12	½		+
Filet ⁺	2	paralysante	aucun	20	4/8	1	immobilisante	++
Fouet	3	paralysante	BF - 4	20	6/-	½	immobilisante	+
Fronde	3	lance-pierre	3	5	12/24	½		+
Fustibale ⁺	5	lance-pierre	4	40	24/48	1		--
Hache de jet	5	jet	BF - 1	10	5/-	½		+-
Lasso	1	paralysante	aucun	10	8/-	½	immobilisante	+++
Arquebuse ⁺	60	poudre	5	40	20/40	2	percutante, perforante(2)	--
Arquebuse à répétition ⁺	400	mécanique	5	50	20/40	1	percutante, perforante(2)	---
Bombe	20	explosive	8	10	4/20	0	à mitraille, p. 46 de l'arsenal	---
Engin incendiaire	2	explosive	4	-	4/20	3/2	p.46 de l'arsenal	-
Long fusil d'Hochland ⁺	140	mécanique	5	60	48/96	2	percutante, perforante(2)	---
Patte de canard	350	mécanique	4	30	16/-	4	percutante, perforante(2), 45°, -10% AG	---
Pistolet	45	poudre	5	20	8/16	2	percutante, perforante(2)	--
Pistolet à répétition	300	mécanique	5	20	8/16	1	percutante, perforante(2)	---
Tromblon ⁺	25	poudre	4	50	16/-	3	à mitraille	-

En dehors du tromblon, toutes les armes à poudre et mécaniques ont l'attribut « peu fiable ».

Toutes les armes à chargeur (dit « à répétition ») peuvent tirer 10 fois avant de recharger.

⁺ : Arme à deux mains

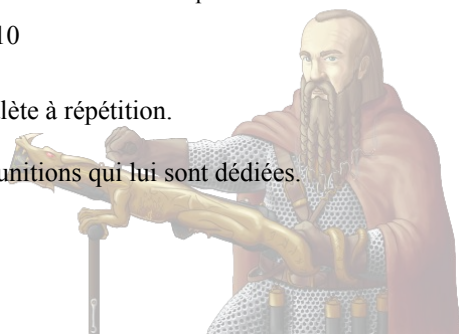
Munitions

Nom	Prix (SC)	Pour	Enc.	Attribut	Dispo
Flèches (par 10)	4	arc	20		++
Variante : Poinçons (par 10)	8	arc	20	barbelée, perforante, non réutilisable	+ -
Variante : Pointe sifflante (pièce)	1	arc	-	dégâts - 2, émet un bruit	-
Variante : Pointe incendiaire (pièce)	3	arc	-	dégâts - 2, incendiaire	-
Carreaux (par 10)	3	arbalète	20		+
Variante : Dondaines (par 10)	6	arbalète	30	perforante	+ -
Variante : Viretons (par 10)	12	arbalète	30	barbelée, perforante(2)	--
Balles (par 10)	2	arme à feux	5		--
Morceaux de verre (pour 10 tirs)	4	tromblon	20		-
Variante : Billes de plomb (pour 10 tirs)	7	tromblon	20	perforante	--
Poudres (par 10)	10	arme à feux	10		--

Les viretons et les bondaines ne peuvent pas être utilisés avec une arbalète à répétition.

Les munitions ont une chance sur deux de pouvoir être réutilisées.

Les tromblons doivent aussi utiliser de la poudre conjointement aux munitions qui lui sont dédiées.



Divers

Nom	Prix (SC)	Enc.	Usage	Dispo
Cataplasme médicinal	4	-	c.f. règles p.1	++
Lanière de tissu rigide ou de cuir	1	-	c.f. règles p.1, stoppe une hémorragie	+
Catgut (pour soigner 10 plaies)	10	-	c.f. règles p.1, suture et ligature	+ -
Émétique, purgatif	12	-	prévient de l'empoisonnement	+ -
Potion de soin	80	-	c.f. règles p.2	+ -

Armes magiques

Le prix des armes génériques est calculé comme suit : Prix de l'arme * 150% (arrondi au supérieur)
+ majoration

Armes de corps-à-corps

Armes génériques peu communes

Qualificatif	Majoration	Groupe d'armes	Description	Dispo.
Preste	4 PA	tous	Le porteur gagne 10% en Ruse pour déterminer son ordre de jeu.	++
Équilibrée	7 PA	tous	Les tests de CC se font avec un bonus de 5%.	++
Vive	9 PA	tous	Le porteur gagne 20% en Ruse pour déterminer son ordre de jeu.	++
Perçante	10 PA	tous	L'arme acquiert l'attribut perforant.	++
Ardente	14 PA	tous	L'arme cause 1 dommage de feu supplémentaires.	+
Fulgurante	18 PA	tous	Le porteur gagne 30% en Ruse pour déterminer son ordre de jeu.	+
Chercheuse	18 PA	tous	Les tests de CC se font avec un bonus de 10%.	+
Pénétrante	25 PA	tous	L'arme acquiert l'attribut perforant(2).	+-
Enflammée	30 PA	tous	L'arme cause 1D3 dommages de feu supplémentaires.	+-
Foudroyante	46 PA	Armes métalliques	Les armures métalliques ne sont pas prises en compte.	-

Armes génériques épiques

Qualificatif	Majoration	Groupe d'armes	Description	Dispo.
De Carnage	50 PA	tous	Le porteur gagne une Attaque et 10% en Force.	-
De Maîtrise	54 PA	tous	Les tests de CC se font avec un bonus de 15%.	-
Vampirique	58 PA	tous	Chaque attaque qui cause une blessure rapporte 1 PV.	-
De l'Empaleur	62 PA	tous	En charge, bonus de force doublé.	--
Fantôme	86 PA	tous	Les armures non-magiques pas prises en compte.	--

Armes de tir

Armes génériques non-mécaniques

Qualificatif	Majoration	Groupe d'armes	Description	Dispo.
De l'envolée	4 PA	Tous	La portée maximale de l'arme augmente de 6m.	++
Équilibrée	7 PA	tous	Les tests de CT se font avec un bonus de 5%.	++
Perçante	12 PA	tous	L'arme acquiert l'attribut perforant.	++
Chercheuse	18 PA	tous	Les tests de CT se font avec un bonus de 10%.	+
Pénétrante	33 PA	tous	L'arme acquiert l'attribut perforant(2).	+
Du Bélier	36 PA*	tous	L'adversaire touché recule automatiquement de 2 cases.	-

De l'Hâte 53 PA tous Temps de chargement divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) --

*Prix multiplié par deux pour les armes ayant une fréquence de chargement inférieure à 1

Boucliers

Qualificatif	Majoration	Description	Dispo.
Défecteur	23 PA	Le bouclier gagne l'attribut couvert(1).	+
De Parade	25 PA	Le bouclier gagne l'attribut défensive(1).	+
Ricochet	32 PA	Si une parade est réussie, l'adversaire reçoit une touche automatique de force égale à l'attaque parée.	+-

Armures

Qualificatif	Majoration	Groupe d'armures	Description	Dispo.
En Mithril	23 PA	Armure intermédiaire ou lourde	L'encombrement est réduite d'un tiers.	--
En Gromril	42 PA	Armure lourde	L'armure gagne 1 point d'armure.	--

Crédits

Pour les illustrations : <http://www.wesnoth.org/>

Pour certaines informations : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>