

Nouveau système d'Initiative : Liste des Armes

Voici la liste complète des armes ainsi que leur FI pour la nouvelle règle d'Initiative.

FI	Lames Courtes	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
0	Dague	5	5	1d4	/	/	30cm	5
0	Dague longue	6	6	1d4	/	/	40cm	8
0	Dague de parade	5	7	1d4	/	70	40cm	10
0	Kriss	6	4	1d4+1	/	/	35cm	13
+1	Epée courte	7	7	1d6	/	/	50cm	10

FI	Epées à une main	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+2	Epée	9	7	1d10	/	/	60cm	15
+2	Epée large	12	5	2d8	70	/	70cm	30
+3	Epée longue	14	6	2d6+1	70	70	1m	50
+3	Epée bâtarde	11	5	3d4+1	100	60	1m20	100
+2	Sabre	16	6	2d6	/	70	90cm	/
+3	Sabre d'abordage	13	6	2d6+2	70	70	90cm	50
+3	Cimeterre	12	5	2d6+3	70	70	80cm	50
0	Rapière	14	2	1d8	/	70	1m	55

FI	Epées à deux mains	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+4	Epée bâtarde	15	7	3d6+2	100	60	1m20	100
+5	Epée à deux mains	20	5	2d12+4	120	60	1m60	150
+6	Espadon	24	3	5D6	140	60	2m	200+

FI	Emmanchées à une main	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+2	Hachette	6	3	1d6+1	/	/	50cm	10
+4	Hache	12	3	2d8+2	80	60	70cm	70
+4	Massue	6	4	1d8	/	/	50cm	5
+5	Masse	8	5	2d8+4	80	/	70cm	70
+5	Marteau	10	5	2d8+1	80	/	70cm	50

FI	Emmanchées à deux mains	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
----	-------------------------	----	----	--------	----	----	--------	------

+5	Hache à deux mains	15	3	2d12+3	90	70	1m20	120
+6	Masse à deux mains	16	3	2d12+2	100	70	1m20	120
+6	Marteau à deux mains	14	3	2d12+4	120	60	1m20	120

FI	Armes articulées	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+4	Etoile du matin	9	6	2d8+1	/	80	1m40	90
+4	Fléau d'arme	11	6	3d6	/	90	1m30	130

FI	Armes d'hast	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+2	Bâton ferré	15	7	1d6	/	60	2m	10
+3	Lance	14	4	2d6+1	/	/	2m	30
+4	Pique	14	2	2d6+1	70	/	3m50	40
+5	Bardiche	10	3	1d10	/	/	70cm?	15
+5	Hallebarde	10	4	2d12+4	110	70	1m80	50

FI	Armes exotiques	FA	FD	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
0	Gants d'arène	4	3	+3	/	/	/	15
0	Sadurays	7	4	1d6+1	/	70	30cm	/
*	Fouet *	15	10	1d4+2	/	90	3 à 5m	10
-2	Fleuret	16	2	1d6	/	70	1m10	55

* le fouet: il permet lors d'un premier round où les adversaires sont éloignés d'avoir une première attaque avant l'initiative.

en contrepartie il est inutilisable lorsque les adversaires sont en contact, il nécessite une compétence d'arme spécifique.

c'est une arme pour laquelle on ne rajoute pas le bonus de dégâts dû à la force de bras.

il peut permettre des saisies, chutes (difficulté à l'appréciation du MJ, comparable aux Boletas) désarmement, lutte (opposition de caractéristiques entre les adversaires).

FI	Boucliers	FA	FD	Dégâts	R	PS	Fo	Poids	Prix
0	Petit en bois	3	8	1d2	20	80	/	1 kg	5
+1	Petit mixte	3	7	1d3	25	100	/	2 kg	10
+2	Petit en métal	3	6	1d3+1	30	120	/	3 kg	20
+1	Moyen en bois	2	16	1d3	40	160	50	3 kg	15
+2	Moyen mixte	2	14	1d4	50	200	70	5,5 kg	30
+3	Moyen en métal	2	11	1d4+1	60	240	80	8 kg	60
+2	Grand en bois	1	25	1d4	60	320	70	6 kg	30

FI	Boucliers	FA	FD	Dégâts	R	PS	Fo	Poids	Prix
+3	Grand mixte	1	21	1d6	75	400	90	11 kg	60
+4	Grand en métal	1	17	1d6+1	90	480	100	15 kg	120

FI	Armes à distance	cadence	Portée	Dégâts	Fo	Ad	Taille	Prix
+4	Arc court	1/ rnd	75m	flèche	40	60	60 cm	20
+5	Arc long	1/ rnd	105m	flèche	60	60	1m	40
+4	Arc à courbure	1/ rnd	115m	flèche+1d2	80	70	80 cm	100
+3	Arc composé	1/ rnd	90m	flèche	40	60	85 cm	60
+4	Arc long composé	1/ rnd	100m	flèche	60	60	1m10	80
+2	Arbalète de poing	1/2 rnd	30m	1d6+2	40	/	30x40 cm	130
+3	Arbalète légère	1/3 rnd	90m	2d4+2	50	/	40x50 cm	100
+5	Arbalète lourde	1/5 rnd	120m	2d6+3	/	/	50x70 cm	150