

Armes, armures et boucliers

Types d'armes		Disponibilité	Prix (Δ)	
Armes d'amateurs (dégâts 1d6 + bonus de Corps)				
Arbalète légère (et arbalète de poing)		rare	35	
Arc court (de chasse)		courante	30	
Bâton (et gourdin, matraque, fémur...)		courante	-	
Dague (et poignard...)		courante	2	
Épée courte (et machette, épée de collection ou d'apparat...)		courante à rare	14	
Fronde (et lance-pierres)		courante	10	
Hache, version outil (et hachoir, tranchoir...)		courante	6	
Masse, version outil (et marteau)		courante	1	
Mobilier courant (chaise, chope, chandelier...)		inclus dans le décor	-	
Naturelle (poing, pied, front, queue, ailes...)		-	-	
Pique (et épieu, fourche...)		courante	1	
Serpe (et pertuisane, faux...)		courante	6	
Armes de professionnels (dégâts 2d6 + bonus de Corps)				
Arbalète lourde (et arbalète à répétitions)		rare	35	
Arc de guerre (et arc long, arc composite)		rare	75	
Armes de capture (bola, boomerang, filet, fouet...)		rare	3à 20	
Épée longue (et cimeterre, épée bâtarde, sabre...)		rare	15	
Hache d'armes		rare	10	
Lance de fantassin (et hallebarde, javelot, trident...)		courante	10	
Masse d'armes (et fléau, morgenstern, marteau de guerre...)		rare	12	
Naturelle, gros prédateurs		-	-	
Armes de brutasse (dégâts 3d6 + bonus de Corps)				
Épée à deux mains (espadon...)		exceptionnelle	50	
Fléau à deux mains		rare	20	
Hache à deux mains (et à double tranchant)		exceptionnelle	25	
Lance de tournoi		rare	30	
Masse (et tronc d'arbre, mât de navire...)		exceptionnelle	-	
Mobilier massif (grosse table en bois, tonneau...)		courante	-	
Armes de guerre				
Type	Dégâts	Classe	Disponibilité	Prix (Δ)
Balise géante	6d6	professionnelle	rare	500
Catapulte géante	8d6	professionnelle	rare	800
Epée lestée	Base +2	selon le type	exceptionnelle	x5
Huile bouillante	4d6	aucun	courante	10

Type	Protection	Disponibilité	Prix (Δ)
Boucliers et armures d'amateurs			
Armure d'autochtone (en os, bois...)	2	rare	-
Armure de cuir (et corselets, pourpoints matelassés...)	2	rare	15
Bouclier, petit (bois et/ou fer, targe, rondache...)	+1	courante	5
Pare-coups (bouclier bricolé...)	+1	courante	-
Boucliers et armures de professionnels			
Armure de métal (cotte de mailles, plastron, cuirasse...)	4	rare	200
Armure particulière (écailles de dragon...)	4	exceptionnelle	400
Bouclier, grand (en fer, écu...)	+2	rare	30
Bouclier, particulier (en cuir de dracosaure...)	+2	exceptionnelle	60
Boucliers et armures de brutasse			
Armure intégrale (armure de tournoi, harnois...)	6	exceptionnelle	1500
Bouclier, géant (grand pavois de fer...)	+4	exceptionnelle	60