

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement des soldats V.1.0

Important : tous les dégâts sont tirés au D6

Note : ces armes réglementaires sont accessibles gratuitement au soldat sur demande, une seule fois, à chaque passage de grade

En cas d'arme perdue/cassée, le soldat pourra la racheter ou demander une nouvelle arme avec le support de son officier (il pourra avoir à en payer une partie)

Les armes enchantées (ench.) produisent des dégâts physiques ET magiques / "crit+" signifie une augmentation des chances de critique

Armes par catégorie	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Lames courtes (tous soldats)					
Dague de bleusaille	15	1D+2	AT-1 PRD-2		1 à 5
Dague de première classe	50	1D+2	PRD-2		1 à 4
Dague de spécialiste	200	1D+3	PRD-2	AT+1	1 à 3
Dague de vétéran	500	1D+4	PRD-2	AT/COU+1	1 à 3
Dague d'élite (ench.)	600	1D+4	PRD-2	AT/COU/RM+1	1 à 2
Dague de légende (ench.)	800	1D+5	PRD-1	AT+2 COU/RM+1	Non

Glaives, lames 1 main (tous soldats – dégâts tranchants)

Note : ces armes à 1 main sont utilisées à 2 mains par les petites créatures (nains, semi-hommes), donc sans bouclier

Glaive de bleusaille	100	1D+4	COU-1		1 à 3
Glaive de première classe	200	1D+4		AT/COU+1	1 à 3
Glaive de spécialiste	500	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Glaive de spécialiste (ench.)	650	1D+5		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Glaive de vétéran	1000	1D+5		AT+2 PRD/COU+1	1 à 2
Glaive de vétéran défenseur (ench.)	1000	1D+5		PRD+3 COU+2	1 à 2
Glaive d'élite (ench.)	2000	1D+6		AT/PRD+2 crit+1	Non
Glaive de légende (ench.)	4000	1D+7		AT/PRD+2 crit+2	Non

Sabres, lames 1 main (officiers – dégâts tranchants)

Sabre de chef	100	1D+4			1 à 3
Sabre de capitol	200	1D+4		AT/COU+1	1 à 3
Sabre de capitol-chef	500	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Sabre de sargent (ench.)	600	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Sabre de capitaine (ench.)	1000	1D+5		AT/PRD/RM/COU+1	1 à 2
Sabre de commandant (ench.)	2000	1D+6		RM+2 AT/PRD/COU+1	Non
Sabre de général (ench.)	3500	1D+6		RM+3 AT/PRD/COU+1	Non
Sabre d'apparat d'officier	800	1D+3		COU+1 CHA+2	1 à 3

Épées à 2 mains (soldats lourds – dégâts tranchants)

Note : ces armes sont réservées aux soldats possédant la compétence "armes de bourrin", sauf nain – non compatibles avec les boucliers

Claymore de bleusaille	200	1D+6	AT-1 PRD-2		1 à 3
Claymore de première classe	400	2D+2	AT-1 PRD-2	COU+1	1 à 3
Claymore de spécialiste	1000	2D+4	PRD-2	COU+2	1 à 2
Claymore de spécialiste (ench.)	2000	2D+5	PRD-1	AT+1 COU+2	1 à 2
Claymore de vétéran (ench.)	2500	2D+5	PRD-1	AT/RM+1 COU+2	1 à 2
Claymore de vétéran défenseur (ench.)	2500	2D+5		PRD+2 RM/COU+1	1 à 2
Claymore d'élite (ench.)	5000	2D+6		AT/PRD/RM/COU+1	Non
Claymore de légende (ench.)	6000	2D+7		AT/PRD/RM/COU+1 crit+1	Non

Haches 1 main (spéciales pour nain – dégâts tranchants)

Note : ces armes peuvent être utilisées par d'autres soldats, mais avec un malus PRD-2 – les nains l'utilisent à 1 main SANS leur bonus +1

Hache de bleusaille	100	1D+3	PRD-1	AT+1	1 à 3
Hache de première classe	200	1D+4		AT/COU+1	1 à 3
Hache de spécialiste	500	1D+5		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Hache de vétéran (ench.)	1000	1D+5		AT/PRD/COU/RM+1	1 à 2
Hache d'élite (ench.)	2000	1D+6		AT/PRD+2 crit+1	Non
Hache de légende (ench.)	4000	1D+7		AT/PRD+2 crit+2	Non

Haches longues (tous soldats – dégâts tranchants)

Note : ces armes peuvent être utilisées à 1 main par la plupart des soldats – les nains l'utilisent à 2 mains avec un bonus +1 aux dégâts

Hache longue de bleusaille	100	1D+4	COU-1		1 à 3
Hache longue de première classe	200	1D+4		AT/COU+1	1 à 3
Hache longue de spécialiste	600	1D+5		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Hache longue de vétéran (ench.)	1500	1D+6		AT/PRD/COU/RM+1	1 à 2
Hache protectrice d'élite (ench.)	2500	1D+7		AT/PRD+2 RM+3	Non
Hache longue d'élite (ench.)	2500	1D+7		AT/PRD+2 crit+1	Non
Hache longue de légende (ench.)	4500	1D+8		AT/PRD+2 crit+2	Non

Haches de jet (tous soldats – dégâts de projectile)

Note : ces haches conçues pour le lancer sont difficiles à manier au corps-à-corps (voir malus) – portée efficace 8-10 m

Hache de jet de bleusaille**	200	1D+3	AT-2 PRD-4 (c.a.c.)		1 à 3
Hache de jet de spécialiste**	300	1D+4	AT-2 PRD-4 (c.a.c.)		1 à 3
Hache de jet de vétéran (ench.)**	500	1D+5	AT-2 PRD-4 (c.a.c.)	AD+2*	1 à 2
Hache de jet d'élite (ench.)**	2000	1D+6	AT-1 PRD-2 (c.a.c.)	AD+3* COU+2	Non

* modification appliquée au jet uniquement

** Arme prévue pour le jet

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement des soldats V.1.0 (suite)

Armes par catégorie	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Marteaux de guerre (tous soldats – dégâts contondants)					
Note : ces armes peuvent être utilisées à 1 main par la plupart des soldats – les nains l'utilisent à 2 mains avec un bonus +1 aux dégâts					
Marteau de guerre de bleussaille	100	1D+3	PRD-1		1 à 3
Marteau de guerre de première classe	200	1D+4	PRD-1	AT/COU+1	1 à 3
Marteau de guerre de spécialiste	500	1D+5	PRD-1	AT/COU+2	1 à 2
Marteau de guerre de vétéran (ench.)	1500	1D+6		AT/COU/RM+2	1 à 2
Marteau de guerre d'élite (ench.)	3000	1D+7		AT/COU/RM+2 crit+1	Non
Marteau de guerre de légende (ench.)	4500	1D+8		AT/PRD/RM+2 crit+2	Non
Marteaux 2 mains (soldats lourds – dégâts contondants)					
Note : ces armes sont réservées aux soldats possédant la compétence "armes de bourrin", sauf nain – non compatibles avec les boucliers					
Grand-Marteau de bleussaille	200	2D+1	PRD-3		1 à 3
Grand-Marteau de première classe	400	2D+2	PRD-3	COU+1	1 à 3
Grand-Marteau de spécialiste	1000	2D+4	PRD-2	AT/COU+1	1 à 2
Grand-Marteau de vétéran (ench.)	2500	2D+5	PRD-1	AT/COU/RM+1	1 à 2
Grand-Marteau d'élite (ench.)	5000	2D+6		AT/PRD/RM/COU+1	Non
Grand-Marteau de légende (ench.)	7000	2D+7		RM/COU+2 crit+3	Non
Hallebardes (2 mains, armes d'hast – dégâts tranchants)					
Note : ces armes longues et lourdes sont inutilisables par les nains et petites créatures (gobelins, semi-hommes...) AT+2 contre les MONTURES/CAVALIERS Le malus AD est permanent, lié à l'encombrement important des armes					
Hallebarde de bleussaille	200	2D+1	AD-2/PRD-4	AT+1	1 à 3
Hallebarde de première classe	400	2D+2	AD-2/PRD-3	AT/COU+1	1 à 3
Hallebarde de spécialiste	1000	2D+5	AD-1/PRD-3	AT/COU+1	1 à 2
Hallebarde de vétéran (ench.)	2500	2D+6	AD-1/PRD-2	AT/COU/RM+1	1 à 2
Hallebarde d'élite (ench.)	5000	2D+7	AD-1/PRD-2	AT/COU/RM+2	Non
Hallebarde de légende (ench.)	7000	2D+8	AD-1/PRD-1	AT/COU/RM+3	Non
Arcs (à distance – dégâts de projectile)					
Note : portée moyenne 60 m, rechargement 3 assauts – le bonus FO aux dégâts s'applique					
Arc long de bleussaille**	80	1D+3			1 à 4
Arc long de première classe**	300	1D+4		AD+1*	1 à 3
Arc long de spécialiste**	500	1D+5		AD+1*	1 à 3
Arc long de vétéran**	800	1D+5		AD+2* crit+1	1 à 2
Arc long d'élite (ench.)**	2000	1D+6		AD+2* crit+1	1 à 2
Arc de Puissance d'élite**	5000	1D+8	Min FO : 15	crit+1	1 à 2
Arc long de légende (ench.)**	6000	2D+5		AD+2* crit+2	Non
Arbalètes (à distance – dégâts de projectile)					
Note : portée moyenne 70 m, rechargement 6 assauts – le bonus FO aux dégâts ne s'applique pas					
Arbalète de bleussaille**	150	1D+4			1 à 4
Arbalète de première classe**	400	1D+5		AD+1*	1 à 4
Arbalète de spécialiste**	1200	1D+7		AD+1* crit+1	1 à 3
Arbalète de vétéran**	2000	1D+7		AD+2* crit+1	1 à 2
Arbalète d'élite (ench.)**	4000	1D+8		AD+2* crit+2	1 à 2
Arbalète de légende (ench.)**	8000	2D+8		AD+3* crit+3	Non
Flèches/carreaux (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les flèches/carreaux/ ne font que modifier la valeur de dégâts de l'arc – elles sont confiées au soldat avant chaque mission ou achetées par celui-ci					
Flèche/carreau de recrue	2				1 à 4
Flèche/carreau militaire équilibré	5			AD+1*	1 à 4
Flèche/carreau affûté	8			Dégâts +1	1 à 3
Flèche/carreau lourd affûté	10			Dégâts +2	1 à 3
Flèche/carreau militaire de précision	10			AD+2*	1 à 3
Flèche/carreau Faïdhodho (poison)	15			AD+1*, effets du poison	1 à 3
Flèche/carreau militaire barbelé	20			Dégâts +3	1 à 3
Flèche/carreau de feu (ench.)	30			Dégâts +1 et feu + 1D	1 à 2
Flèche/carreau lourd barbelé	60			dégâts +1D, crit+1	1 à 2
Flèche/carreau de boucherie (ench.)	120			dégâts +2D, crit+1	1 à 2
Lance de cavalier (1 main – dégâts tranchants)					
Lance de cavalerie (pour monture standard)	400	1D+5	PRD-4	AT+1 (monté)	1 à 2
Lance extra-longue (pour monture épique/volante)	1000	1D+6	PRD-6	AT+1 (monté)	1 à 2

* modification appliquée au jet uniquement

** Arme prévue pour le jet

Détail des abréviations		
AT : Valeur d'attaque	FO : Valeur de force	Min : valeur minimum requise pour utiliser l'arme
PRD : Valeur de parade	CHA : Valeur de Charisme	1 assaut : 2 secondes
PR : Valeur de protection, amure	AD : Valeur d'adresse, dextérité	Rechargement arc : 3 assauts
COU : Valeur de courage, initiative	INT : non, une arme ne rend pas intelligent	Rechargement arbalète : 6 assauts
RM : Résistance Magique	CRIT+ : augmentation des chances de critiques	