

Table des échecs critiques

Faux mouvements (Echecs critiques en acrobatie, bagarre, course, escalade, esquive, parade, sauter, se cacher, ...)	
1	Sueur froide, On respire pendant un tour et on reprend
2-3	Problème d'équilibre, pour rétablir son assiette, le personnage fait de grands moulinets avec ses bras.
4-5	Le personnage trébuche sur son propre talon : il a 25% de chance de tomber
6-7	Le personnage fait un faux pas : il a 75% de risque de tomber. Se retrouve sonné pour deux tours
8-9	Le personnage s'étale de façon particulièrement inesthétique. Il doit réussir un test d'Endurance ou gagner un point de fatigue et se retrouver sonné / 1 tour
10-11	Le personnage se tord la cheville : il encaisse un point de fatigue et a 60% de chance de tomber
12-14	Superbe chute, réception complètement ratée ... le personnage encaisse deux points de fatigue
15-19	Vol plané impressionnant qui se termine pas un placage violent : le personnage encaisse une blessure légère
20-50	Le personnage tombe la tête la première et voit 36 chandelles : il encaisse une blessure légère et reste sonné pendant 1d10 minutes
51-00	Chute spectaculaire. Le personnage accumule un nombre important de cascades fracassantes : il encaisse une blessure grave et est sonné pendant une heure
Armes de corps à corps	
1	Le coup passe très loin de sa cible
2-3	L'arme glisse et le personnage passe son tour à jongler pour essayer de la garder en main. Il perd toutes ses actions.
4-5	Le coup passe à côté avec une telle force que le personnage se découvre : Sa grâce est minorée de 1 niveau pendant 2 tours pour sa Parade et Esquive
6-7	Dans un moment de distraction, le personnage attaque l'adversaire avec le pommeau ou le manche de son arme. Il lui faudra un tour complet pour se rendre de son étourderie et reprendre correctement son arme
8-9	Coup destructeur mais pas très précis. Le personnage fiche son arme dans le sol. S'il s'agit d'une lame, il faudra 1d3 tours pour l'arracher.
10-11	Moulinet rageur complètement incontrôlé : Le personnage rate sa cible et assène un coup à son allié le plus proche (si à portée de son arme)
12-14	L'arme échappe des mains et voltige très loin dans les airs pour retomber à une vingtaine de mètres
15-19	Attaque abracadabrante. Le personnage voulait épater la galerie mais se prend les pieds dans un obstacle. Il trébuche et heurte violemment une pièce métallique de son adversaire. Il reste sonné pendant 3 tours
20-50	Le personnage perd son équilibre et se rattrape sur son arme ... en la fichant dans son pied. Il s'inflige à lui-même les dégâts de son arme
51-00	Le personnage rate son adversaire et brise son arme contre le sol ou un obstacle voisin. Le tronçon lui rebondit au visage et lui inflige les dégâts
Armes de lancer	
1	Un moment d'hésitation : le personnage garde son arme en main et ne la lancera qu'au tour suivant
2-3	Long moment d'hésitation : Le personnage prend son temps pour évaluer les distances ... il lui faut 2 tours pour se décider à lancer son arme
4-5	Maladresse : alors qu'il prend son élan pour lancer son arme, celle-ci lui échappe en arrière
6-7	Le personnage lance furieusement son arme entre ses pieds. L'arme est solidement fichée au sol : il faudra 3 tours pour la dégager
8-9	Le coup part en biais ... l'arme frappera le premier personnage à gauche de la cible
10-11	En prenant son élan, le personnage se fait un tour de rein. Il ne lance pas son arme, bloqué par la douleur et encaisse un point de fatigue
12-14	L'arme part en cloche et retombe ... au milieu des alliés du personnage
15-19	Le personnage lance son arme avec trop d'élan : L'arme part dans les airs et le personnage s'étale de tout son long. Il reste sonné pendant 3 tours.
20-50	Le personnage est pris par une violente crampes dans le bras : Il encaisse un point de fatigue et reste sonné pendant 3 tours
51-100	L'arme du personnage fait une dizaine de ricochets et revient droit sur le personnage, lui infligeant les dégâts d'une attaque réussie.
Armes de tir	
1	Moment d'hésitation : Le personnage garde son arme bandée et ne tirera qu'au prochain tour
2-3	La corde glisse entre les doigts : une flèche tombe
4-5	Le personnage ne trouve plus ses traits : il les cherche de la main pendant 2 tours
6-7	Le personnage se coupe avec une pointe de flèche. Il fait un test d'Endurance et encaisse un point de fatigue si le test est raté
8-9	Maladresse : Le personnage éparpille largement ses traits autour de lui. Il lui faut 1 tour complet pour récupérer chaque trait
10-11	Panique ! Le personnage garde son trait en main et envoie son arc/arbaleste comme s'il s'agissait d'une arme de lancer
12-14	Le personnage casse la corde de son arme
15-19	Le personnage se fiche un trait dans le pied : Il encaisse les dégâts normaux de son arme
20-50	Le personnage casse son arme
51-100	Le personnage se fiche un trait dans le pied et se cloue au sol. Il encaisse les dégâts normaux de l'arme. S'il veut se dégager en tirant la flèche, il encaisse une seconde fois les dégâts de l'arme en l'arrachant de son pied.
Défense (parade / esquive)	
1	Le personnage n'a pas vu le coup arriver
2-3	Le personnage ne sait plus où donner de la tête pour éviter les coups. Affolé, il reste sur la défensive pendant 2 tours
4-5	Le personnage s'emmêle dans les salgès de son bouclier et de son fourreau ou de son pourpoint ou sac. Complètement empêtré, il perd une action (pendant ce tour s'il en reste ou au tour suivant s'il n'en a plus pendant ce tour)
6-7	S'il était en train de parer, le personnage est frappé violemment sur le nez par le choc imprimé à son bouclier/arme de parade : il est sonné pendant 1 tour. S'il esquive, le personnage dérape et peine à retrouver son équilibre : l'ennemi gagne un niveau dans la caractéristique d'attaque (Carrure ou Grâce)
8-9	Le personnage glisse et s'étale aux pieds de l'adversaire. Se relever lui prendra 1 action. Tant que le personnage est au sol, l'ennemi gagne un niveau d'attaque
10-11	S'il était en train de parer, le personnage casse son bouclier/arme de parade. S'il esquivaient, il se fait un tour de rein et encaisse un point de fatigue
12-14	Le perso reste stupide face à l'ennemi : Si celui-ci rate son attaque, il parvient quand même à toucher. S'il avait réussi, il inflige une blessure critique
15-19	Le personnage tente d'arrêter les coups avec son avant-bras. Outre les dégâts éventuels de l'attaque, il encaisse une blessure légère.
20-50	Propulsé par le choc (parade) ou emporté par l'élan (esquive), le personnage tombe à la renverse et son crâne heurte violemment le sol : sonné / 5 tours
51-100	Le personnage se jette entre les armes de l'adversaire : Outre les dégâts de l'attaque, il subit une blessure grave
Perception	
1	Tête en l'air : pendant 5 minutes, son Eveil est minoré de 1 niveau pour tous ses jets de perception
2-3	Le personnage est distrait : pendant 5 minutes, son Eveil est minoré de 2 niveaux pour tous ses jets de perception
4-5	Le personnage est étourdi : pendant 10 minutes, son Eveil est minoré de 1 niveau pour tous ses tests de perception
6-7	Le personnage est dans les nuages : pendant 10 minutes, son Eveil est minoré de 2 niveaux pour tous ses tests de perception
8-9	Le personnage est plongé dans ses pensées : pendant 10 quinze minutes, son Eveil est minoré de 1 niveau pour tous ses tests de perception
10-11	Le personnage est somnolent : pendant quinze minutes, son Eveil est minoré de 2 niveaux pour tous ses tests de perception
12-14	Le personnage est sujet à des absences : pendant 1/2 heure, son Eveil est minoré de 1 niveau pour tous ses tests de perception
15-19	Le personnage est victime d'une poisse phénoménale : pendant 1/2 heure, son Eveil est minoré de 2 niveaux pour tous ses tests de perception
20-50	Le personnage a attrapé un bon rhume : pendant 1 journée, son Eveil est minoré de 1 niveau pour tous ses tests de perception
51-100	Le personnage attrape une migraine : pendant 1 journée, son Eveil est minoré de 2 niveaux pour tous ses tests de perception
Equitation	
1	La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d4 tours
2-3	La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d6 tours
4-5	La monture du personnage n'obéit pas pendant 1d8 tours
6-7	La monture s'emballe et n'obéit pas pendant 1d10 minutes. Si le personnage veut rester en selle, il doit réussir un test sous Equitation avec une grâce minorée de 1 niveau. S'il veut bondir à terre sans mal, il doit réussir un test sous Sauter ou Acrobatie
8-9	La monture se cabre : pour rester en selle, le personnage doit réussir un test sous Acrobatie avec une grâce minorée de 1 niveau
10-11	Le personnage vide les étrières. Il encaisse un point de fatigue à cause du choc. Sa monture vient gentiment le voir sans comprendre ce qui vient de se passer
12-14	Le personnage vide les étrières. Il encaisse un point de fatigue à cause du choc. Sa monture s'enfuit à bride abattue
15-19	Le personnage vide les étrières et s'écrase avec violence sur le sol après un beau salto. Il encaisse une blessure légère. Sa monture s'enfuit à bride abattue
20-50	Le personnage chute mais a un pied pris dans les étrières. Sa monture s'affole et prend la fuite au galop pendant 1d8 minutes. Par minute où il est traîné au sol, le personnage perd un niveau de santé (en commençant par les points de fatigue)
51-100	Le personnage vide les étrières et après un vol plané impressionnant, chute sur la nuque. Il encaisse une blessure grave. Sa monture s'enfuit à bride abattue
Oratoire	
1	L'auditoire n'accorde aucune attention à ce que raconte le personnage
2-3	Le personnage commet lapsus sur lapsus. Son auditoire le juge comme un joyeux plaisantin (ce qui peut être déplacé dans des circonstances inappropriées)
4-5	Le personnage ne trouve pas ses mots. Désintéret total de son auditoire
6-7	Le personnage bêgaie. Rires dans l'auditoire
8-9	Le personnage cultive l'art de se perdre dans des détails sans exposer clairement ce qu'il a à dire. Son auditoire ne comprend pas du tout ce qu'il veut dire
10-11	Trou de mémoire : Le personnage oublie complètement ce qu'il voulait dire pendant 2d10 minutes
12-14	Le personnage perd ses moyens et bafouille quelques mots inintelligibles. L'auditoire soupçonne qu'il essaie de cacher quelque chose et devient méfiant
15-19	Le personnage s'enflamme et s'embrouille. L'auditoire juge ses idées irréflechies et se range massivement contre elles.
20-50	Le personnage est tellement confus que l'auditoire comprend tout le contraire de ce qu'il voulait dire.
51-100	Le personnage se livre à de tels effets de manche et parle avec une emphase si exagérée que l'auditoire le prend pour un menteur et un imposteur probable

Tiers Age

Niveau des caractéristiques									Seuils de difficulté	
Niveau	Catastrophique	Mauvais	Médiocre	Acceptable	Bon	Excellent	Extraordinaire	Légendaire	Difficulté	Seuil
Carrure	Souffreteux	Chétif	Fluet	Robuste	Vigoureux	Massif	Collosal	Gigantesque	Routine	2
Grâce	Empoté	Pataud	Lent	Adroit	Véloce	Aérien	Vif-argent	Fulgurant	Facile	5
Eveil	Autiste	Borné	Distraît	Attentif	Curieux	Observateur	Inquisiteur	Voyant	Moyen	8
Erudition	Attardé	Ignare	Inculte	Instruit	Cultivé	Docte	Savant	Omniscient	Malaisé	11
Poésie	Vulgaire	Grossier	Terre à terre	Sensible	Esthète	Inspiré	Mystique	Démiurge	Difficile	14
Noblesse	Criminel	Délinquant	Larron	Honnête	Droit	Altruiste	Chevaleresque	Sanctifié	Périsseux	17
Prestance	Pathétique	Grotesque	Insignifiant	Agréable	Séduisant	Rayonnant	Charismatique	Idolâtré	Désespéré	20
Dé standard	D4	D6	D8	D10	D12	D20	D30	D100		
Dé négatif	D100	D30	D20	D12	D10	D8	D6	D4		

Attaque
. Réussie si le seuil de difficulté est dépassé
. Seuil = 8 si l'ennemi ne se défend pas

Attaque critique
. Si Attaque égale ou supérieure au double de la Défense, inflige alors 2 blessures
. " " " triple de la Défense, inflige alors 3 blessures
. Si pas de défense, Défense=8 & attaque critique = 16, 24, 32 ...

Attaque ciblée	
. Viser un membre précis :	Attaque en corps à corps avec Carrure - 1
	Attaque à distance avec Grâce - 1
. Viser les yeux ou le cœur :	Attaque en corps à corps avec Carrure - 2
	Attaque à distance avec Grâce - 2
. Si mouvement :	Attaque à distance avec Grâce - 1

Défense critique
Si Parade ou Esquive égale ou supérieure au double (triple ...) de l'attaque
Évite alors l'attaque ainsi que la suivante (ou plus) sans utiliser d'action

Points de valeur
Pour majorer d'un niveau une caractéristique

Dégats
. Dégats = Dé de l'arme + bonus de carrure - armure de l'ennemi
. Si dégats > Endurance du blessé
Test d'endurance de difficulté malaisée
Test réussit : Cause une blessure légère
Test raté : Cause une blessure grave
. Si dégats <= Endurance du blessé (même si dégats < 1)
Test d'endurance difficulté Facile
Test réussit : Cause un point de fatigue
Test raté : Cause une blessure légère

Test d'endurance en début de tour
<i>Si le personnage est blessé, il doit effectuer un test moyen d'endurance</i>
<i>Si le test est raté, le personnage est épuisé de la façon suivante :</i>
Si le personnage est fatigué
Attitude défensive, ne peut employer que Parade ou Esquive
Si le personnage est légèrement blessé
Sonné, toujours conscient mais ne peut tenter d'action pendant le tour
Si le personnage est gravement blessé
Tombe inconscient. Ne peut en sortir qu'avec des soins

Repos et récupération	
<i>En fin de journée, il doit effectuer un test moyen d'endurance</i>	
Si le personnage a passé une journée de repos	Si le personnage a passé une journée d'activité normale
Test raté : Son état reste stationnaire	Test réussit : Son état reste stationnaire
Test réussit : Regagne un point de fatigue	Test raté : Encaisse un point de fatigue supplémentaire
ou 1 blessure légère devient point de fatigue	ou 1 blessure légère (si a atteint son maximum de points de fatigue)
ou 1 blessure grave devient blessure légère	ou 1 blessure grave (si a atteint son maximum de blessures légères)

Soigner les blessures	
Supprimer les points de fatigue	
Le repos	
Herbes médicinales	<i>Le soigneur fait un test moyen de Jardinage dans une herboristerie, un jardin médicinal ou dans une nature florissante pour trouver des herbes médicinales. Le blessé effectue un test facile d'endurance et perd un point de fatigue si le test est réussi.</i>
Miruvor (liqueur elfique)	Permet de perdre automatiquement 1 point de fatigue, 1 fois par jour
Liqueur d'orque	Orques : Si test malaisé d'endurance raté : + 1 point de fatigue Permet de perdre automatiquement 1 point de fatigue, 1 fois par jour Test moyen d'endurance : si échec, le personnage est ivre. Son Eveil et sa Grâce sont minorés de 1 niveau pendant une heure Elfes et 1/2 Elfes : Si test malaisé d'endurance raté : + 1 point de fatigue
Dons Thaumaturgiques et Dons Naturels	
Supprimer les blessures légères	
Le repos	
Premiers soins	Transforme une blessure légère en point de fatigue Si le blessé a déjà atteint son maximum de points de fatigue, il perd un point de fatigue mais pas de blessure légère 1 fois par jour par blessure
Onguent orque	Test moyen d'endurance Test réussit : Une blessure légère se transforme en point de fatigue Test raté : Encaisse 1 point de fatigue Elfes et 1/2 Elfes : l'onguent orque est un poison pour eux et ils encaissent 1 point de fatigue
Dons Thaumaturgiques et Dons Naturels	
Supprimer les blessures graves	
Le repos	
Chirurgie	Transforme une blessure grave en blessure légère Si a déjà atteint son maximum de blessures légères, la chirurgie supprime une blessure légère mais pas de blessure grave 1 fois par jour par blessure
Dons Thaumaturgiques et Dons Naturels	

Magie

	Magie Elfique	Magie Naturelle	Thaumaturgie
Caratéristique	Poésie	Eveil	Noblesse
Vocabulaire	Tour d'elfe	Don Naturel	Don Thaumaturgique
Source	Points de rêve	Points de communion Chamanisme	Points de magesté
Compétence	Enchantement (+ chant, ...)	(+perception si prévision du temps)	Thaumaturgie royale (+ commander, ...)
Utilisation	1d4 x Pts de rêve = niveau du tour d'elfe	1d4 x Pts de communion = niveau du Don	1d4 x pts = niveau du Don
Récupération	1 pt de rêve si émotion forte, esthétique, agréable 1 dé de Poésie avec comp. Rêverie (méditation 1h)	1 pt si repos dans milieu naturel préservé 1 dé d'Eveil si Empathie / 1 heure	1 pt si autorité reconnue ou attitude noble 1 dé de Noblesse avec comp. Sens de l'honneur
	Sorcellerie	Magie runique	Haute magie
Caratéristique	Erudition	Erudition	Erudition
Vocabulaire	Sort	Rune	Sort
Source	Points de sagesse	Points de sagesse Sortilège (+ forge, orfèvrerie, taille de la pierre, calligraphie)	Points de sagesse
Compétence	Sortilège	1 pt / niveau de rune à regraver après expiration	Sortilège
Utilisation	1 pt / niveau du sort	1 pt si activité intellectuellement stimulante	1 pt / niveau du sort
Récupération	1 pt si activité intellectuellement stimulante 1 dé d'Erudition avec comp. Etudes Esotériques (lire des textes esotériques pendant 1 heure)	1 dé d'Erudition avec comp. Etudes Esotériques (lire des textes esotériques pendant 1 heure)	1 pt si activité intellectuellement stimulante 1 dé d'Erudition avec comp. Etudes Esotériques (lire des textes esotériques pendant 1 heure)
	Ténèbres	Magie d'Aman	Echo magique
Caratéristique	Noblesse inversée	Poésie	Magie naturelle 1d4
Vocabulaire	Don Ténébreux	Sacrement	Thaumaturgie royale 1d6
Source	Points de malice	Points de rêve	Magie elfique 1d8
Compétence	Sortilège (+ charme, intimidation,...)	Enchantement (+ chant, ...)	Magie runique 1d10
Utilisation	1d4 x Pts de malice = niveau du Don Ténébreux	1d4 x Pts de rêve = niveau du sacrement	Haute magie 1d12
Récupération	1 pt si repos dans zone dévastée ou au contact de la souffrance d'autrui 1 dé de Désespoir si trahison, torture, crime, destruction	1 pt de rêve si émotion forte, esthétique, agréable 1 dé de Poésie avec comp. Rêverie (méditation 1h)	Magie d'Aman 1d20 Ténèbres 2d10 Sorcellerie 5d4

Echecs critiques de magie	
1	Un doute assailli le magicien : il interrompt son rituel et doit réfléchir pendant 10 tours avant de tenter à nouveau son sort
2-3	Le magicien opère plusieurs confusions esotériques : il perd le double des points d'énergie investis mais n'obtient aucun effet
4-5	Le magicien mélange toutes ses connaissances esotériques et commet plusieurs erreurs : il perd le double des points d'énergie investis, n'obtient aucun effet et subit un léger choc en retour qui le sonne pendant 5 tours
6-7	Le magicien est victime d'un trou de mémoire et ne contrôle plus du tout son pouvoir. Il perd les points d'énergie investis et provoque un phénomène incontrôlable en relation avec la magie employée : Magie elfique ou d'Aman Les gestes du magicien laissent des traces brillantes dans les airs pendant 1d4 minutes X nb de points investis Magie runique Le magicien est entouré de feu saint-elme pendant 1d4 minutes X nb de points investis Magie naturelle Toute la végétation herbacée meurt autour du magicien dans un rayon de (nb points investis) mètres Thaumaturgie La voix du magicien est dotée d'un écho puissant pendant 1d4 minutes X nb de points investis Ténèbres ou sorcellerie Le magicien est doté d'une ombre cauchemardesque pendant 1d4 minutes X nb de points investis Haute magie Tous les loups et chiens de la région se mettent à hurler à la mort dans un rayon de (nb points investis) lieues
8-9	Le magicien est victime d'un choc en retour brutal : il perd tous les points investis et est sonné pendant 5 tours et encaisse un point de fatigue
10-11	Le magicien attire brièvement l'attention du Seigneur Ténébreux : il est victime d'une attaque de Souffle Noir (sans test de résistance possible) avec un nombre de dés équivalent à la moitié (arrondi au chiffre supérieur) des points investis dans le sort raté
12-14	Le magicien perd complètement le contrôle de son sort : celui-ci se manifeste par une explosion de lumière aveuglante. Le magicien encaisse un point de fatigue. Tous les êtres vivants (magicien compris) dans un rayon de (nb points investis) pas sont sonnés pendant 3 tours
15-19	Le magicien perd complètement le contrôle de son sort : celui-ci se manifeste par une déflagration tonitruante entendue à des lieues à la ronde. Le magicien encaisse un point de fatigue. Tous les êtres vivants (magicien compris) dans un rayon de (nb points investis) pas sont sonnés pendant 3 tours et sourds pendant 1 heure
20-50	Le magicien attire l'attention maléfique du Seigneur Ténébreux : il est victime d'une attaque de Souffle Noir (sans test de résistance possible) avec un nombre de dés équivalent aux points investis dans le sort raté
51-00	Le magicien panique et la magie incontrôlée se déchaîne et provoque une catastrophe. Il perd tous ses points d'énergie et provoque un phénomène incontrôlable en relation avec la magie employée : Magie elfique ou d'Aman Le magicien provoque une vague d'épouvante dont il est la 1ère victime et qui frappe autant de personnes (en commençant par les plus proches) qu'il a utilisé de points dans son sort raté Magie runique Le magicien provoque un tremblement de terre à l'épicentre duquel il se trouve. Ce tremblement de terre dure 10 tours par points investis dans le sort raté (voir sort Secousse Sismique) Magie naturelle Le magicien provoque un ouragan qui dure 10 minutes par point investi (voir sort Bourrasque) Thaumaturgie Le magicien est terrassé par une crise d'épilepsie qui dure 1 minute par point investi. Il perd un point de fatigue Ténèbres ou sorcellerie Le magicien est frappé par une attaque de Souffle Noir avec un nombre de dés égal à tous ses points d'énergie Haute magie Le magicien devient amnésique pendant 1 nombre de jours équivalent aux points investis (voir sort Amnésie)

Matériel

Armes	Compétence	Dégats	Pts	Spécial	Bouclier	Portée (pas)	Coût
Arbalète	Archerie	1d12	Charger : 2 Viser / Tirer : 1		Non	150	2 PO
Arc court	Archerie	1d6			Non	50	1 PO
Arc long	Archerie	1d8	Charger : 1 Viser / Tirer : 1		Non	100	15 PA
Bâton	Bagarre	1d6	1	Dégats + 1 / Cotte de mailles	Non		2 PB
Carreau							2PC/unité
Cimeterre	Epées	1d8	1		Oui	5	15 PA
Cognée	Haches	1d6	1	Dégats + 1 / Demi-plates & plates	Oui		3 PA
Coutelas	Poignards	1d4	1	init. + 1	Oui	5	1 PA
Dague	Poignards / Lancer	1d4	1	init. + 1	Oui	5	2 PA
Epée batarde	Epées / arme 2 mains	1d8/1d10	1	Peut se manier à 2 mains	Oui / Non	5	2 PO
Epée courte	Epées	1d6	1	init. + 1	Oui		8 PA
Epée large	Epées	1d8	1	Dégats + 1 / sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir	Oui		1 PO
Epée longue	Epées	1d8	1	Dégats + 1 / broigne & demi-plates	Oui		1 PO
Epieu	Lances	1d10	1	init. + 1	Non		5 PA
Espadon	Arme à 2 mains	1d12	Att : 2, Parer : 1	Dégats + 1 / sans armure, haubergeon et pourpoint de cuir	Non		3 PO
Flèche							1 PC/ unité
Framée	Lances / Lancer	1d8	1	init. + 1	Oui	10	7 PA
Fronde	Lancer	1d4	Charger : 1 Viser / Tirer : 1	Dégats + 1 : Cotte de mailles	Oui	50	5 PB
Gourdin	Bagarre	1d6	1	Dégats + 1 : Cotte de mailles	Oui		2 PB
Hache d'armes	Haches	1d10	1	Dégats + 1 / Demi-plates & plates	Oui		1 PO
Hache de bataille	Arme à 2 mains	1d12	Att : 2, Parer : 1	Dégats + 1 / Demi-plates & plates	Non		2 PO
Hache de jet	Haches / Lancer	1d8	1	Dégats + 1 / Demi-plates & plates	Oui	10	1 PO
Javelot	Lances / Lancer	1d6	1		Oui	20	2 PA
Lance d'arçon	Lances	1d12	Monté : 1, Piéton : 2	init. + 2	Monté : oui, Piéton : non		2 PO
Masse d'armes	Masses	1d8	1	Dégats + 1 / Cotte de mailles	Oui		15 PA
Masse d'Hercule	Arme à 2 mains	1d12	2	Dégats + 1 / Cotte de mailles	Non		2 PO
Marteau de guerre	Masses	1d8	1	Dégats + 1 / Demi-plates & plates	Oui		17 PA
Fleau d'armes	Masses	1d10	1		Oui		2 PO
Piques	Lances	1d10	1	Init. + 2	Non		15 PA
Poignard de jet	Poignards / Lancer	1d4-1	1	Init. + 1	Oui	15	15 PB

Armures	Protection	Description	Carac. mini.	Coût
Pourpoint de cuir	1			15 PA
Haubergeon	1	Tunique matelassée		1 PO
Pourpoint de cuir clouté	2			25 PA
Casque de cuir cerclé de fer	2			
Gants de cuir	1			
Bottes	1			
Broigne	3	Anneaux cousus sur une tunique de cuir ou en toile	Robuste (carrure)	5 PO
Broigne naine	4		Robuste (carrure)	
Cotte de mailles (haubert)	4		Robuste (carrure)	10 PO
Cotte de mailles elfique	4		Fluet (carrure)	100 PO
Cotte de mailles naine	5		Robuste (carrure)	100 PO
Camail	4	Cagoule de mailles	Fluet (carrure)	
Gantelets de mailles	4		Fluet (carrure)	
Jambières de mailles	4		Fluet (carrure)	
Armure de demi-plates	5	Cottes de mailles + pièces de protection (plastron ...)	Vigoureux (carrure)	100 PO
Armure elfique de demi-plates	5		Fluet (carrure)	1000 PO
Armure naine de demi-plates	6		Vigoureux (Carrure)	1000 PO
Heaume	5		Robuste (carrure)	
Gantelets de fer	5		Robuste (carrure)	
Grèves et solerets de fer	5		Vigoureux (carrure)	
Armure de plates	6		Massif (Carrure)	200 PO
Armure de plates naine	7		Massif (Carrure)	2000 PO

Boucliers	Bonus parade	Description	Carac. mini.	Coût
Targe	+1	Petit bouclier	Adroit (Grace)	5 PA
Rondache	+1	Bouclier de taille moyenne de forme circulaire	Chétif (Carrure) lent (Grace)	8 PA
Ecu	+2	Grand bouclier de forme triangulaire	Robuste (Carrure) Pataud (Grace)	1 PO
Pavois	+3	Vaste bouclier de forme rectangulaire	Vigoureux (Carrure)	15 PA

Matériel	Coût
Bourse	2 PC
Aumônière	1 PB
Gibecière	5 kilogs 2 PB
Petit sac en toile	8 kilogs 3 PB
Havresac de cuir	8 kilogs, imperméable 5 PB
Grand sac de toile	12 kilogs 4 PB
Sac à dos	10 kilogs, imperméable 1 PA
Sacoques d'arçon	12 kilogs, imperméables 1 PA & 1 PB
Outre de peau	3 PC
Gourde	5 PC

Matériel	Coût
Amadou	3 PC
Briquet de silex	2 PB
Bougie	1 PC
Torche	3 PC
Lampe à huile	5 PB
Fiole d'huile	5 PC
Couverture	1 PB
Corde	3PC/mètre
Tente (2 places)	5 PA
Piton de fer	1 PB