



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu > De  
Nouvelles Règles de Simulation > **Armes et Armures**

## Armes et Armures

vendredi 12 novembre 2004, par [JyP](#), [Merlin](#)



### Les armes de mêlée

Catégorie	Arme	Modificateur	For / Dex	Compétence	Dégâts	Prix
Naturelle	Griffes	30% / 0%	- / -	Aucune	1D10	-
	Poing	30% / 20%	- / -	Aucune	1D6	-
	Empoignade	20% / 0%	- / -	Aucune	1D8	-
	Coup de tête	10% / 0%	- / -	Aucune	1D8/1D4	-
	Coup de pied	20% / 10%	- / -	Aucune	1D8	-
Hache 1 main	Hache de bataille	10% / 5%	75 / 55	Armes à 1 main	3D8	3c
	Hachette	10% / 5%	45 / 55	Armes à 1 main	3D6	2c
Hache 2 mains	Hache de bataille	10% / 5%	55 / 55	Armes à 2 mains	3D10	3c
	Grande hache	10% / 5%	65 / 55	Armes à 2 mains	3D10	35p
	Hallebarde	10% / 5%	75 / 55	Armes à 2 mains	4D10+4	5c
	Hache d'arme	10% / 5%	75 / 55	Armes à 2 mains	4D10	4c
Dague	Dague	10% / 5%	- / -	Armes à 1 main	2D6	1c
	Couteau	10% / 5%	- / -	Armes à 1 main	2D6	8p
	Poignard	10% / 5%	- / -	Armes à 1 main	2D6+2	1c
Fléau	Boule et chaîne	10% / 5%	65 / 45	Armes à 1 main	3D8	2c
	Grains	10% / 5%	55 / -	Armes à 1 main	2D8	1c
	A 3 chaînes	10% / 5%	55 / 75	Armes à 1 main	3D6	15p
	Militaire	5% / 0%	55 / -	Armes à 2 mains	3D10	2c
Marteau 1 main	Marteau de guerre	15% / 5%	65 / 55	Armes à 1 main	2D8	3c

Marteau 2 mains	Grand marteau	5% / 0%	55 / 55	Armes à 2 mains	3D8	3c
Masse 1 main	Masse lourde	15% / 5%	75 / 45	Armes à 1 main	3D8	2c
	Masse légère	10% / 5%	45 / 45	Armes à 1 main	2D10	15p
	Bâton	10% / 5%	45 / 55	Armes à 1 main	2D6	2p
	Massue en bois	10% / 5%	- / 45	Armes à 1 main	2D8	4p
Maillet	Masse lourde	10% / 5%	55 / 45	Armes à 2 mains	3D8	1c
	Bâton de combat	10% / 5%	55 / 55	Armes à 2 mains	2D10	1c
	Maillet de guerre	10% / 5%	65 / 45	Armes à 2 mains	3D10	4c
Rapière	Rapière	5% / 5%	45 / 75	Armes à 1 main	3D6	3c
Epée Courte	Epée courte	25% / 15%	- / -	Armes à 1 main	2D8	2c
	Glaive	20% / 10%	- / -	Armes à 1 main	2D8+2	25p
Epée 1 main	Epée bâtarde	15% / 10%	75 / 55	Armes à 1 main	2D10	3c
	Epée large	15% / 10%	55 / 45	Armes à 1 main	3D8	3c
	Cimeterre	20% / 10%	45 / 65	Armes à 1 main	2D8	2c
Epée 2 mains	Epée bâtarde	15% / 10%	55 / 55	Armes à 2 mains	3D8+2	4c
	Epée longue	15% / 10%	55 / 65	Armes à 2 mains	4D6+2	4c
	Epée lourde	10% / 5%	65 / 75	Armes à 2 mains	4D8	5c
Lance 1 main	Javelot	5% / 0%	45 / 45	Armes à 1 main	2D8	1c
	Lance	10% / 0%	45 / 45	Armes à 1 main	2D10	15p
Lance 2 mains	Pique	10% / 0%	65 / 45	Armes à 2 mains	3D8	2c
	Lance de chevalier	0% / 0%	75 / 65	Armes à 2 mains	3D10	5c
Outils	Faux	10% / 5%	65 / 55	Armes à 2 mains	2D10	5p
	Faucille	5% / 5%	- / -	Armes à 1 main	2D6	2p
	Bêche	5% / 5%	45 / 45	Armes à 2 mains	2D8	2p
	Fourche	10% / 5%	45 / 45	Armes à 2 mains	2D8	3p



**Catégorie :** catégorie de l'arme en question, c'est aussi la compétence spécialisée nécessaire pour manipuler ce type d'arme.

**Arme :** nom de l'arme.

**Modificateur :** pourcentage de base pour l'attaque / parade avec cette arme

**For / Dex :** Force et Dextérité minimales pour l'utilisation de l'arme, un personnage utilisant une arme pour laquelle il n'aurait pas les caractéristiques minimales ne posséderait pas le pourcentage de base de l'arme et se verrait soustraire 1% à la compétence concernée par 1% en dessous des minimums en force et Dextérité

**Compétence :** C'est le nom de la compétence générale permettant l'utilisation de cette arme. "Aucune" signifie qu'il n'y a pas de compétence générale correspondante (voir compétences spécialisées).

**Dégâts :** Le nombre de points de dégâts qu'inflige l'arme. n'oubliez pas que ce sont des Dés sans limite.

**Prix :** le prix en sel rouge ("p" pour pincée, "c" pour coupille, "cb" pour coupille de sel bleu)

Dague	Couteau	10%	- / 65	Armes de jet	20/20	2	2D6	8p
	Dague	5%	- / 65	Armes de jet	25/30	2	2D6	1c
Naturelle	Pierre	15%	- / -	Armes de jet	20/20	1	1D8	-
	Bâton	10%	- / -	Armes de jet	10/15	1	1D6	-

**Catégorie :** catégorie de l'arme en question, c'est aussi la compétence spécialisée nécessaire pour manipuler ce type d'arme.

**Arme :** nom de l'arme.

**Modificateur :** pourcentage de base pour l'attaque / parade avec cette arme

**For / Dex :** Force et Dextérité minimale pour l'utilisation de l'arme, un personnage utilisant une arme pour laquelle il n'aurait pas les caractéristiques minimales ne posséderait pas le pourcentage de base de l'arme et se verrait soustraire 1% à la compétence concernée par 1% en dessous des minimums en force et Dextérité

**Compétence :** C'est le nom de la compétence générale permettant l'utilisation de cette arme. "Aucune" signifie qu'il n'y a pas de compétence générale correspondante (voir compétences spécialisées).

**Portée :** portée en mètre de l'arme (portée effective / Portée maximale).

**Freq. :** Fréquence de tir (nombre de coups par round).

**Dégâts :** Le nombre de points de dégâts qu'inflige l'arme. n'oubliez pas que ce sont des Dés sans limites.

**Prix :** le prix en sel rouge ("p" pour pincée, "c" pour coupille, "cb" pour coupille de sel bleu).

## Les armes de jet et missiles

Catégorie	Arme	Modificateur	For / Dex	Compétence	Portée	Freq.	Dégâts	Prix
Arc court	Arc	5%	55 / 55	Arc / Arbalète	90/120	1	2D6+2	1c
	Arc court	5%	55 / 55	Arc / Arbalète	60/80	1	2D6	8p
Arc long	Arc long	5%	65 / 55	Arc / Arbalète	90/150	1	2D8	15p
	Arc composite	5%	75 / 55	Arc / Arbalète	120/250	1	3D6	2c
	Arc lourd	5%	75 / 65	Arc / Arbalète	150/450	1/2	3D8	3c
Arbalète	Arbalète légère	30%	55 / 45	Arc / Arbalète	40/225	1/2	2D6+2	2c
	Arbalète	25%	65 / 45	Arc / Arbalète	50/270	1/2	2D8+2	3c
	Arbalète lourde	20%	75 / 55	Arc / Arbalète	55/300	1/3	3D8	4c
Arc à pierre	Arc à pierre	25%	65 / 45	Arc / Arbalète	30/200	1	2D6+2	1c
Sarbacane	Sarbacane	10%	- / 65	Armes de jet	30/30	1	1D6	5p
Fronde	Fronde	5%	- / 65	Armes de jet	100/100	1	2D6	3p
Dard	Dard	5%	- / 65	Armes de jet	15/20	2	1D6	1p
	Fléchettes	10%	- / 55	Armes de jet	20/30	2	1D6	1p
Lance	Javelot	10%	55 / 55	Armes de jet	20/50	1	2D6+2	2c
	Lance	5%	65 / 55	Armes de jet	30/40	1	2D6	2c

## Les armures et boucliers

Armure/Bouclier	Modificateur	FOR / DEX	Compétence	Protection	Prix
Vêtements	10%	- / -	Aucune	1	var
Cuire souple	10%	- / -	Aucune	3	1c
Cuire rigide	10%	- / -	Aucune	5	15p
Cuire bouilli	10%	- / -	Aucune	7	2c
Cuir renforcé	10%	- / -	Aucune	8	3c
Cuir et Anneaux	10%	75 / 55	Aucune	10	6c
Cuir et Lamelles	10%	45 / 55	Aucune	11	12c
Ecailles	10%	55 / 55	Aucune	12	25c



Cotte de maille	10%	65 / 55	Aucune	14	1cb
Armure de chevalier	10%	75 / 55	Aucune	20	10cb
Bouclier simple	10%	- / 55	Bouclier	8	15p
Bouclier Ecu	10%	55 / -	Bouclier	8	2c
Bouclier Pavois	10%	70 / -	Bouclier	12	3c
Bouclier rond	10%	55 / 45	Bouclier	10	2c
Bouclier lourd	10%	65 / 45	Bouclier	16	4c
Bouclier de chevalier	10%	75 / 45	Bouclier	20	7c

**Armure/bouclier** : nom de l'armure ou du bouclier.

**Modificateur** : pourcentage de base pour l'attaque / parade avec cette arme

**For / Dex** : Force et Dextérité minimale pour l'utilisation de l'arme, un personnage utilisant une arme pour laquelle il n'aurait pas les caractéristiques minimales ne posséderait pas le pourcentage de base de l'arme et se verrait soustraire 1% à la compétence concernée par 1% en dessous des minimums en force et Dextérité. Pour les armures, ces malus sont à appliquer sur toutes les compétences impliquant un mouvement.

**Compétence** : C'est le nom de la compétence générale permettant l'utilisation de cette arme. "Aucune" signifie qu'il n'y a pas de compétence générale correspondante (voir compétences spécialisées).

**Prix** : le prix en sel rouge ("p" pour pincée, "c" pour coupille, "cb" pour coupille de sel bleu).