

ARMES ET ARMURES

Une aide de jeu pour Dungeonslayers, conçue par Bruder Grimm, traduite et mise en page par Vik



Cette aide de jeu est un Fanwerk pour Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>
<https://dungeonslayers.wordpress.com/>



JEU DE RÔLE GRATUIT SOUS LICENCE LIBRE

Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante:

Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0.

Armure	VA	Note	D.	Prix
Brassards en adamantium ¹	+2	DEP -0,5m	C,N	180 PO
Jambières en adamantium ¹	+2	DEP -0,5m	C,N	200 PO
Casque en adamantium	+2	INI-2, réduit le DA adverse de 1	C,N	125 PO
Bouclier en adamantium ²	+3	DEP -1m	C,N	135 PO
Cotte de mailles en adamantium	+4	DEP -1m, réduit le DA adverse de 1	C,N	300 PO
Armure en adamantium	+5	DEP -1,5m, réduit le DA adverse de 2	C,N	550 PO
Bouclier de cristal	+1	Pour toutes les classes	C,N,E	30 PO
Casque de cristal	+1	Pour toutes les classes	C,N,E	15 PO
Protections de cristal	+1	Brassards et jambières, DEP -0,5m, pour toutes les classes	C,N,E	20 PO
Armure de cristal	+2	DEP -0,5m, pour toutes les classes	C,N,E	45 PO
Bouclier de bois vivant	+1	PV+1	E	3 PO
Bouclier en mithril	+2	DEP -0,5m, Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	70 PO
Brassards en mithril ³	+1	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	80 PO
Jambières en mithril ³	+1	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	100 PO
Casque en mithril	+2	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	110 PO
Chemise en mailles en mithril	+3	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	150 PO
Armure en mithril	+4	DEP -0,5m, Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC)	C,N,E	400 PO
Brassards en mithril noir ³	+1	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	90 PO
Jambières en mithril noir ³	+1	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	110 PO
Bouclier en mithril noir	+2	DEP -0,5m, Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	80 PO
Casque en mithril noir	+2	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	125 PO
Chemise de mailles en mithril noir	+3	Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	165 PO
Armure en mithril noir	+4	DEP -0,5m, Pénalité d'armure divisée par 2 (LSO et LSC), peut être porté par les sorciers	C ⁵	450 PO
Bonnet en fourrure	+0	Protège du froid	D	5 PA
Casque colonial	+1	Adapté aux climats chauds	C	10 PO
Chapeau pointu runique	+0	Au+1	C	8 PO
Chapeau, élégant	+0	+1 (ou plus) aux tests sociaux	H	10+ PO
Chapeau, simple	+0	Protège du soleil	H	5 PA
Morion	+1		V	8 PO
Armure en tissu ⁴	+1	Ne protège pas contre le froid, adapté pour les climats chauds	V	2 PO
Tunique rembourrée/vêtements d'hiver ⁴	+1	Protection contre les climats froids	H	15 PA

¹ Si les jambières et les brassards d'adamantium sont portés ensemble, le DA des armes adverses est réduit de 1, et le malus de DEP total est de 1,5m

² Sur un Critique en Défense, l'arme adverse se brise si elle n'est pas magique, en adamantium ou naturelle

³ Si les jambières et les brassards de mithril sont portés ensemble, le bonus d'armure passe à +3 et le malus de déplacement passe à 0,5m

⁴ Comprend brassards et jambières. Ne se cumule pas avec d'autres armures, sauf les boucliers et les casques

⁵ Chez des morts-vivants

Arme		BA	Note	D.	Prix
Arbalète à répétition gnomique	2	+2	INI+1, magasin (8)	C ⁵	60 PO
Arbalète à répétition naine	2	+2	Magasin (6)	N	30 PO
Arc composite court	2	+1	DA-1	C	15 PO
Arc composite long ¹	2	+2	DA-2	C	35 PO
Arc elfique noir	2	+2	INI+2, DA-1	E ⁴	90 PO
Arme de bois vivant	9	⁹	+1 PV/BA	E	Prix *3
Arme en adamantium	9	⁹	DA-2	N	+75 PO
Arme en cristal ²	9	⁹	Dommages supplémentaires égaux au BA de l'arme en cas de Critique	C,N,E	Prix*2
Arme en mithril	9	⁹	INI+1	C,N,E	+25 PO
Arme en mithril noir	9	⁹	INI+1, LSO et LSC+1 pour les sorciers	C ¹⁰	+35 PO
Bagh-nakha (griffe de tigre) ⁸	1	+1	INI+1, Grimper+1 si 2 griffes sont utilisées, peut être utilisé avec le talent Expert en combat à mains nues	C	20 PO
Bottes lourdes ⁸	0	+0	Considéré sans arme, mais l'adversaire n'a aucun bonus défensif ; INI-1 ; +4 contre un adversaire de 2+ catégorie de taille plus petite	H	2 PO la paire
Bras cuirassé	1	+1	VA+1 (+2 si les deux membres sont cuirassés ; ne se cumule pas avec des brassards)	C,N	15 PO
Chaîne ³ (3m)	1	+1	+1 pour désarmer un adversaire, ou le faire trébucher	H	2 PO
Chakram	1	+2		V	8 PO
Épée batarde ¹	1	+2	INI-1, DA-1	C	9 PO
	2	+3	INI-2, DA-2		
Épée-fouet/Urumi ³	1	+2	INI-2, DA-3 ; portée 2m ; +1 aux tests d'intimidation	C	32 PO
Faux ^{1,2}	2	+4	INI-6, DA-4	H	10 PO
Filet à lancer	1	+0	Aucune défense ; aucun dommage ; ennemi enchevêtré (déplacement impossible, -2 à tous les tests, se libère sur un test de MOB+Ag ou COR+Fo-4)	H	5 PA
Fouet ³	1	+1	-1 contre un adversaire ayant un total de 2+ VA ; portée 2m ; +1 pour désarmer un adversaire, l'intimider ou le faire trébucher ; Test d'attaque pour saisir des objets à portée	H	2 PO
Gant cuirassé ⁸	1	+0	Considéré sans arme, mais l'adversaire n'a aucun bonus défensif. Possibilité d'avoir une arme en main	V	3 PO la paire
Guisarme ²	2	+2	INI-2, portée 1m	V	5 PO
Hache de guerre orque	1	+2	INI-2, DA-1	H ⁷	18 PO
Harpon ²	1	+2	Modificateur de distance -1/5m, (-2 pour les adversaires grand+)	H	12 PO
Katana	1	+2	INI+2	C	20 PO
	2	+3	INI+1		
Katar/Poignard	1	+1	+1 pour désarmer un adversaire	C	8 PO
Kusari ³	2	+3	INI-3, DA-1, portée d'attaque de mêlée 1,50, +1 pour désarmer un adversaire, ou le faire trébucher	C	30 PO
Kusarigama ³	2	+1	INI-2, DA-2, portée d'attaque de mêlée 1,50, +1 pour désarmer un adversaire, ou le faire trébucher	C	30 PO
Lance/Pique ²	2	+2	DA-2 contre les adversaires grand+	H	
Lance-pierres halfling	2	+2	DA-1 (-2 pour les adversaires grand+)	H ⁶	25 PO
Masse d'ogre ¹	2	+3	INI-3, DA-3	H	8 PO
Masse de barbare ²	1	+1	INI-1, DA-1	H	5 PO
	2	+2	INI-2, DA-2		
Matraque/Tonfa	1	+1	INI+1	V	1 PO
Ninjato	1	+1	INI+2	C	15 PO
Nunchaku ³	1	+1	+1 pour désarmer un adversaire	V	6 PO
Pierre	1	+0	Malus de distance -1/5m ; DA+3	H	
Pieu ²	1	+1	DA+1	H	5 PO
Poignard de rituel ²	1	+0	Au+1, LSC+1	C	12 PO
Rapier, épée, fleuret	1	+1	INI+2, DA-1	C	12 PO
Sai	1	+0	INI+1, +1 pour désarmer un adversaire	V	5 PO
Sarbacane ³	2	+1	Modificateur de distance -1/5m, -1 si l'adversaire a un total de VA >=2	H	3 PO
Tachi/Daikatana/Uchigatana	2	+3	INI+1, DA-2	C	35 PO
Trident ²	1	+1	+1 pour désarmer un adversaire	H	2 PO
Wakizashi	1	+1	INI+1	V	9 PO

¹ Ne peut pas être porté par les nains

² Se brise sur une Maladresse

³ L'attaquant se blesse sur une Maladresse

⁴ Elfes noirs

⁵ et Gnomes

⁶ En supposant qu'il y a des Halflings

⁷ En supposant qu'il y a des Orcs

⁸ Réservé aux attaques à « mains nues »

⁹ Comme l'arme de base

¹⁰ Chez des morts-vivants