

Arsenal pour Warhammer

par Raphaël Burgener (rburgener@netplus.ch)

Armure

Armure légère

Armure en cuir

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	2	10	Tête	1	+
Gilet	8	30	Corps	1	+
Jambières	6	20	Jambes	1	+
Veste	12	40	Corps + Bras	1	+
Armure complète	20	70	Toutes	1	+-

Variante **Jaque, doublet armant** : vêtement matelassé, ou multicouche, destiné à servir de protection lors d'un combat.

Encombrement x 2, tient chaud, disponibilité augmentée d'un cran

Armure en cuir rigide

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Calotte	5	10	Tête	2	+-
Gilet	20	40	Corps	2	+-
Jambières	15	20	Jambes	2	+-
Veste	30	60	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	50	90	Toutes	2	-

Variante **Armure de peau** : Ce type d'armures primitives a graduellement disparu il y a des siècles. Les seuls à utiliser encore ce genre de protection sont les Norses, qui portent des peaux d'ours polaires, de loups et d'autres redoutables monstres lorsqu'ils partent en guerre, en partie pour la protection que leur procurent ces peaux, mais surtout pour avoir chaud.

Encombrement x 2, tient chaud, Prix / 2

Variante **Broigne** : constituée d'un vêtement sur lequel sont fixés des renforts rigides appelés mailles. La différence entre une broigne et une cotte de mailles est que dans une cotte de mailles, les mailles (ou macles) sont reliées entre elles sans support intermédiaire. Le vêtement servant de support peut être constitué de tissu, de cuir, de feutre, etc.

Prix x 1.5, Apparence d'habits normaux

Armure intermédiaire

Armure de mailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	10	20	Tête	2	+-
Gilet	50	60	Corps	2	+-
Jambières	30	40	Jambes	2	+-
Chemise	60	90	Corps + Bras	2	+-
Armure complète	100	150	Toutes	2	-

Armures lourdes

Armure d'écailles

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Cagoule	30	30	Tête	3	-
Gilet	100	110	Corps	3	-
Jambières	60	60	Jambes	3	-
Chemise	140	150	Corps + Bras	3	-
Armure complète	230	240	Toutes	3	--

Autres dénominations : **cataphracte**

Variante **Brigandine** : armure constituée de plaques rivetées sur du cuir ou du tissu épais, fournissant une excellente protection pour une armure peu onéreuse et simple à fabriquer.

Équivalent à armure de cuir + armure d'écailles, Prix - 25%

Armure de plaques

Type d'armure	Prix (PA)	Encombrement	Zone(s) couverte(s)	Point d'armure	Disponibilité
Casque	40	30	Tête	4	--
Plastron	150	110	Corps	4	--
Jambières	90	70	Jambes	4	--
Brassard	50	50	Bras	4	--
Armure complète	360	250	Toutes	4	---

Autres dénominations : **harnois plain, armure de plates**

Armes

Arme de corps-à-corps

Armes rustiques

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo.
Mains nues	N/A	ordinaire	BF - 3	N/A		N/A
Armes improvisées	N/A	ordinaire	BF - 2	20		+++
Bâton de combat	1	ordinaire	BF - 2	30	assommante, défensive	++
Hache	6	ordinaire	BF	30		++
Hache à deux mains	22	lourde	BF	80	lente, percutante	+
Massue	2	ordinaire	BF - 1	20	assommante	+++
Massue à pointe	3	ordinaire	BF - 1	20	perforante	++
Masse à deux mains	16	lourde	BF - 1	100	lente, percutante, épuisante	++

Armes de guerre

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo.
Dague	3	ordinaire	BF - 1	10	rapide	+
Variante : Miséricorde	4	ordinaire	BF - 1	10	rapide, perforante	-
Variante : Main gauche	8	ordinaire	BF - 1	20	équilibrée, défensive	-
Épée courte	12	ordinaire	BF	20	défensive	+
Variante : Épée longue	18	ordinaire	BF + 1	30	défensive	+-
Variante : Rapière	20	ordinaire	BF	20	précise, rapide, perforante	-
Épée à deux mains ⁺	34	lourde	BF + 1	60	lente, percutante	+-
Variante : Espadon ⁺	42	lourde	BF + 2	90	lente, percutante	--
Variante : Claymore ⁺	38	lourde	BF + 1	70	lente, percutante, défensive	--
Étoile du matin	15	ordinaire	BF	30	perforante(2)	+-
Fléau d'armes	16	fléaux	BF + 1	30	perforante	+-
Goupillon ⁺	28	fléaux	BF + 1	60	épuisante, percutante, perforante	+-
Lance ⁺	8	ordinaire	BF	40	rapide	+
Variante : Pertuisane ⁺	12	ordinaire	BF	40	Rapide, perforante	+-
Variante : Hallebarde ⁺	24	lourde	BF	80	Rapide ou perforante + lente	-
Variante : Demi-lance	24	cavalerie	BF + 1	50	Épuisante, percutante, rapide	+-
Variante : Lance d'arçon	45	cavalerie	BF + 2	80	Épuisante, percutante, rapide	-
Masse d'armes	14	ordinaire	BF + 1	30	-	+
Pic de guerre ⁺	26	lourde	BF + 1	60	lente, perforante(2)	-

Les fléaux ne peuvent pas servir à parer, ni n'être parés.

Boucliers

Nom	Prix (PA)	Groupe d'armes	Dégâts	Enc.	Attribut	Dispo
Rondache	10	ordinaire	BF - 3	10	assommante, équilibrée	+
Bouclier	12	ordinaire	BF - 2	40	assommante, défensive	++
Écu	25	ordinaire	aucun	60	défensive(2)	-

Armes de tir

Nom	Prix	Groupe	Dég.	Enc	Portée	Chg	Attribut	Disp
Arbalète légère ⁺	24	ordinaire	4	40	30/60	1	perforante	+-
Arbalète à répétition ⁺	32	arbalète	3	60	16/32	1	chargeur : 10	--
Arbalète à cric ⁺	38	arbalète	5	70	36/72	2	percutante, perforante	-
Arc court ⁺	8	ordinaire	3	30	16/32	½	-	+++
Grand arc ⁺	14	ordinaire	3	60	24/48	½	perforante	+
Arc composite ⁺	30	arc long	4	50	30/60	½	perforante	-
Arc elfique ⁺	60	arc long	4	40	36/72	½	perforante	---
Bolas	1	paralysante	aucun	5	8/16	½		+-
Dague de jet	2	jet	BF - 2	5	6/12	½		++
Filet ⁺	2	paralysante	aucun	20	4/8	1	immobilisante	+++
Fouet	3	paralysante	BF - 4	20	6/-	½	immobilisante	+
Fronde	3	lance-pierre	3	5	12/24	½		+
Fustibale ⁺	5	lance-pierre	4	50	24/48	1		--
Hache de jet	5	jet	BF - 1	10	5/-	½		+-
Lasso	1	paralysante	aucun	10	8/-	½	immobilisante	+++
Arquebuse ⁺	50	poudre	5	40	20/40	2	percutante, perforante(2)	--
Arquebuse à répétition ⁺	400	mécanique	5	50	20/40	1	chargeur : 10, expérimentale, percutante, perforante(2)	---
Bombe	20	explosive	8	10	4/20	0	à mitraille, spécial	---
Engin incendiaire	2	explosive	4	-	4/20	3/2	spéciale	-
Long fusil d'Hochland ⁺	140	mécanique	5	60	48/96	2	percutante, perforante(2)	---
Patte de canard	360	mécanique	4	30	16/-	4	Percutante, perforante(2), spécial	---
Pistolet	40	poudre	5	20	8/16	2	Percutante, perforante(2)	---
Pistolet à répétition	160	mécanique	5	20	8/16	1	chargeur : 10, expérimentale, percutante, perforante(2)	---
Tromblon ⁺	20	poudre	4	50	16/-	3	à mitraille	---

⁺ : Arme à deux mains