

Warcraft XIII Légion – Jeu de Rôle								
Armement	Prix (PA)	Type	Dégâts	Portée	Bonus/Malus	Type de dégâts	Poids	Rupture
Armes légères								
<i>Mains nues</i>	***	Simple	1D3	Contact	-4 DEF (Pugilat)	Contondant (NL)	***	1 à 2
<i>Gants de combat</i>	20	Simple	1D4	Contact	-3 DEF (Pugilat)	Contondant (NL)	0,5 kg	1 à 3
<i>Gants de combat cloutés improvisés</i>	***	Simple	1D4	Contact	-3 DEF (Pugilat)	Perçant	0,5 kg	1 à 5
<i>Gants de combat cloutés</i>	50	Simple	1D4	Contact	-3 DEF (Pugilat)	Perçant	0,5 kg	1 à 3
<i>Couteau vieilli</i>	5	Simple	1D3	Contact	-3 DEF	Tranchant	0,5 kg	1 à 5
<i>Couteau de bonne qualité</i>	10	Simple	1D3	Contact	-3 DEF	Tranchant	0,5 kg	1 à 4
<i>Dague/poignard standard</i>	20	Simple	1D6	Contact	Crt 19-20, -2 DEF	Perçant	1,0 kg	1 à 4
<i>Matraque standard</i>	15	Simple	1D6	Contact	-2 DEF	Contondant (NL)	1,5 kg	1 à 3
<i>Kukri/sax/machette standard</i>	80	Martial	1D6	Contact	Crt 18-20, -2 DEF	Tranchant	1,0 kg	1 à 4
<i>Épée courte/fauchon standard</i>	100	Martial	1D6	Contact	Crt 19-20	Tranchant / perçant	1,5 kg	1 à 3
<i>Griffes de combats orques standard</i>	250	Exotique	1D6	Contact	Crt 19-20, -3 DEF (Pugilat)	Tranchant / perçant	1,0 kg	1 à 4
Lames à une main								
<i>Petite baïonnette standard</i>	80	Martial	1D6	Contact	Attachée sur un pistolet	Tranchant / perçant	+ 0,5 kg	1 à 4
<i>Épée longue standard</i>	200	Martial	1D8	Contact	Crt 19-20	Tranchant / perçant	2,0 kg	1 à 3
<i>Cimeterre, sabre standard</i>	150	Martial	1D6	Contact	Crt 19-20	Tranchant	2,0 kg	1 à 3
<i>Rapière standard</i>	300	Martial	1D8	Contact	AGI au lieu de FOR pour Att., Crt 19-20	Perçant	2,0 kg	1 à 4
<i>Épée bâtarde standard</i>	350	Exotique	1D10	Contact	Crt 19-20	Tranchant	3,0 kg	1 à 3
<i>Croissant d'ombre elfe standard</i>	1000	Exotique	2D4	Contact	Crt 18-20	Tranchant	2,0 kg	1 à 3
<i>Glaive de guerre elfe standard</i>	1250	Exotique	2D4	Contact	Crt x3	Tranchant	1,5 kg	1 à 3

Haches à une main								
<i>Hachoir de boucher vieilli</i>	45	Simple	1D6 -1	Contact	-3 DEF	Tranchant	1,5 kg	1 à 5
<i>Hachoir de boucher de bonne qualité</i>	60	Simple	1D6	Contact	-3 DEF	Tranchant	1,5 kg	1 à 4
<i>Hache standard</i>	100	Martial	1D8	Contact	Crt x3	Tranchant	3,0 kg	1 à 4
<i>Hache de bataille naine standard</i>	300	Exotique	1D10	Contact	Crt x3	Tranchant	4,0 kg	1 à 3
Masses à une main								
<i>Massue improvisée</i>	***	Simple	1D6 -1	Contact	-3 DEF	Contondant	1,0 kg	1 à 5
<i>Bonne massue improvisée</i>	***	Simple	1D6	Contact	-3 DEF	Contondant	1,0 kg	1 à 4
<i>Masse standard</i>	120	Simple	1D8	Contact	-1 DEF	Contondant	1,5 kg	1 à 4
<i>Etoile-du-matin standard</i>	100	Simple	1D8	Contact	-1 DEF	Contondant / perçant	2,0 kg	1 à 3
<i>Fléau standard</i>	120	Martial	1D8	Contact	+2 jet Désarmement	Contondant	2,5 kg	1 à 3
<i>Bec-de-corbin standard</i>	100	Martial	1D6	Contact	Crt x4	Perçant	2,0 kg	1 à 3
<i>Marteau standard</i>	120	Martial	1D8	Contact	Crt x3	Contondant	2,5 kg	1 à 3
<i>Marteau de bataille nain standard</i>	300	Exotique	1D10	Contact	Crt x3	Contondant	4,5 kg	1 à 3
Lames à deux mains								
<i>Grand fauchon standard</i>	350	Martial	2D4	Contact	Crt 19-20	Tranchant	4,0 kg	1 à 4
<i>Epée à deux mains standard</i>	500	Martial	2D6	Contact	Crt 19-20	Tranchant / perçant	4,0 kg	1 à 3
<i>Epée à deux lames standard</i>	1000	Exotique	1D8	Contact	Crt 19-20	Tranchant	10 kg	1 à 3
<i>Sabre de guerre standard</i>	800	Exotique	2D6	Contact	AGI au lieu de FOR pour Att., Crt 19-20	Tranchant / perçant	5,0 kg	1 à 3
Haches à deux mains								
<i>Hache à deux mains standard</i>	200	Martial	1D12	Contact	Crt x3	Tranchant	6,0 kg	1 à 3
Masses à deux mains								
<i>Fléau lourd standard</i>	250	Martial	1D10	Contact	Crt 19-20, +2 jet Désarmement	Contondant	5,0 kg	1 à 3
<i>Massue à deux mains standard</i>	50	Martial	1D10	Contact	***	Contondant	4,0 kg	1 à 4

<i>Marteau à deux mains standard</i>	400	Martial	2D6	Contact	Crt x3	Contondant	7,0 kg	1 à 3
Armes d'hast								
<i>Epieu de guerre à une main standard</i>	10	Simple	1D6	Contact	***	Perçant	1,5 kg	1 à 4
<i>Lance standard</i>	20	Simple	1D8	Contact	***	Perçant	3,0 kg	1 à 4
<i>Pique standard</i>	50	Simple	1D8	4 m (Contact)	Inutilisable au contact, dégâts x2 contre Charge	Perçant	4,5 kg	1 à 4
<i>Bâton ferré standard</i>	20	Simple	1D6	Contact	***	Contondant	2,0 kg	1 à 4
<i>Fauchard standard</i>	100	Martial	1D10	4 m (Contact)	Inutilisable au contact, Crt x3	Tranchant	5,0 kg	1 à 4
<i>Hallebarde standard</i>	100	Martial	1D10	Contact	Dégâts x2 contre Charge, Crt x3	Tranchant / perçant	6,0 kg	1 à 4
<i>Lance lourde standard</i>	100	Martial	1D8	4 m (Contact)	Inutilisable au contact, dégâts x2 si charge montée, Crt x3	Perçant	5,0 kg	1 à 4
Armes à distance								
<i>Arbalète légère standard</i>	350	Simple	1D8	24 m	Crt 19-20	Perçant	3,0 kg	1 à 5
<i>Arbalète lourde standard</i>	500	Simple	1D10	36 m	Crt 19-20	Perçant	6,0 kg	1 à 5
<i>Dague de jet standard</i>	20	Simple	1D4	8 m	Crt 19-20	Perçant	0,5 kg	1 à 5
<i>Fronde</i>	10	Simple	1D4	16 m	***	Contondant	0 kg	1 à 5
<i>Javelot standard</i>	10	Simple	1D6	12 m	Crt x3	Perçant	1 kg	1 à 4
<i>Hache de jet standard</i>	80	Martial	1D6	8 m	***	Tranchant	1 kg	1 à 4
<i>Arc long standard</i>	750	Martial	1D8	30 m	Crt x3	Perçant	1,5 kg	1 à 4
<i>Arc long composite standard</i>	1000	Martial	1D10	40 m	Crt x3	Perçant	1,5 kg	1 à 4
<i>Arc court standard</i>	300	Martial	1D6	18 m	Crt x3	Perçant	1 kg	1 à 4
<i>Arc court composite standard</i>	750	Martial	1D8	24 m	Crt x3	Perçant	1 kg	1 à 4
<i>Marteau de jet nain standard</i>	150	Exotique	1D6	8 m	Crt x3	Contondant	2 kg	1 à 3
<i>Bolas</i>	50	Exotique	1D4	8 m	Immobilise et fait tomber la cible	Contondant	1 kg	1 à 5
<i>Arbalète de poing standard</i>	1000	Exotique	1D6	12 m	Crt 19-20	Perçant	1,5 kg	1 à 5

<i>Pistolet à rouet standard</i>	4000	Exotique	3D6	8 m	Crt x3	Perçant	2,5 kg	1 à 4
<i>Espingole standard</i>	2500	Exotique	3D6	8 m (Cône)	***	Perçant	5,0 kg	1 à 4
<i>Fusil long standard</i>	7000	Exotique	3D6	60 m	Crt x3	Perçant	10 kg	1 à 4
Munitions								
<i>Carreaux (10)</i>	10	***	***	***	***	***	0,5 kg	***
<i>Munitions pour fronde (10)</i>	10	***	***	***	***	***	1,0 kg	***
<i>Flèches (20)</i>	10	***	***	***	***	***	1,5 kg	***
<i>Munitions d'espingole (10)</i>	100	***	***	***	***	***	1,5 kg	***
<i>Munitions de pistolet à rouet (10)</i>	50	***	***	***	***	***	1,5 kg	***
<i>Munitions de fusil long (10)</i>	60	***	***	***	***	***	1,5 kg	***
<i>Corne à poudre (30 doses)</i>	350	***	***	***	***	***	1,0 kg	***
<i>Tonnelet de poudre (240 doses)</i>	2500	***	***	***	***	***	10 kg	***
Modificateur								
Note : seule les armes indiquées avec « Standard » peuvent subir les améliorations ci-dessous.								
<i>... de mauvaise facture</i>	x 0,75	/	-1	/	/	/	/	1 à (x+1)
<i>... de bonne qualité</i>	x 2	/	+1 (D6, D8) +2 (D10+)	/	/	/	/	1 à (x)
<i>... d'artisan renommé</i>	x 10	/	+2 (D6, D8) +4 (D10+)	/	/	/	/	1 à (x-1)