

Cthulhu An Mil – Table des Armes II

Armes De Contact

Corps à corps	Base %	Dommages par attaque	1 ou 2 mains	PdV	Taille ₁	Empal e	Pare ₁	Assomme	FOR/DEX minimum	Prix ₂
Hache	15	1D6+1	1M	15	Moyenne	Oui	Non	Oui	9/9	40
Hache, franque	20	1D8+2	1M	20	Moyenne	Oui	Non	Oui	8/8	50
Hache, grande	15	2D6	2M	25	Longue	Oui	Oui	Non	11/9	50
Massue de guerre	25	1D6	1M	15	Moyenne	Non	Non	Oui	77/7	?
Fléau	10	1D6	1M	10	Moyenne	Non	Non	Non	9/7	?
Coustil	25	1D4	1M	10	Courte	Oui	Non	Non	4/4	5
Coustil d'armes	15	1D6	1M	20	Courte	Oui	Non	Non	4/4	15
Lance de cavalier	15	1D8 ₃ +1+1D6	1M	15	Longue	Oui	Non	Non	9/8	40
Maillet de guerre	25	1D6	1M	20	Moyenne	Non	Oui	Non	7/7	?
Epieu de chasse	15	1D6	1M	15	Longue	Oui	Oui	Non	7/8	20
Epieu de guerre	15	1D10	2M	15	Longue	Oui	Oui	Non	11/9	25
Bâton	25	1D6	2M	15	Longue ₄	Non	Non	Oui	8/9	-
Spatha	15	1D6	1M	20	Moyenne	Oui	Oui	Non	5/5	50
Epée, longue	20	1D8	1M	20	Longue ₄	Oui	Oui	Oui	8/7	70
Epée, franque	25	1D8+1	1M	25	Longue ₄	Oui	Oui	Oui	7/6	?

1 - Pour les armes non prévues pour parer qui sont tout de même utilisées en parade, l'arme se brise lorsque le cumul des dommages reçus excède ses points de vie. Si une arme conçue pour parer bloque un coup violent, dont les dommages excèdent les points de vie de l'arme, alors l'arme se brise.

2 - Prix en deniers. Un point d'interrogation indique une arme rare. Les prix varient selon la disponibilité et la qualité.

3 - Bonus de dommage du cheval si l'arme est utilisée en chargeant un investigateur à pied.

4 - Les bâtons et les épées longues peuvent attaquer à n'importe laquelle des trois tailles.

Armes A Distance

Projectile	Base %	Dommages par attaque	Portée de base ₆	Attaque par round	PdV	empale	FOR/DEX minimum	Prix ₇
Hache	05	1D6+1	5	1	15	oui	9/11	40
Hache, franque	10	1D8+2	10	1	20	Oui	8/10	50
Arc, long	10	Spécial ₅	60	1	10	Oui	9/9	30
Arc, composite	10	Spécial ₅	100	1	10	Oui	9/11	?
Coustil	10	1D4	10	1	10	Oui	4/4	5
Pierre, lancée	Lancer	1D2	20	2	20	Non	5/5	-
Fronde	01	1D4	60	1	-	Oui	7/11	5
Epieu de chasse	15	1D6	25	1	15	Oui	7/8	20
Epieu de guerre	15	1D10	15	1	15	oui	11/9	25

5 - dommages des flèches : 1d8 (de chasse), 1d8+1 (perce-mailles), 1d6+1 (demi-lune)

6 - Portée en mètres. En utilisant des armes de jet ou à projectiles, un aventurier peut essayer de toucher une cible jusqu'au double de la portée de base. Divisez alors par deux la chance normale de toucher. Doublez cette chance à moins de DEX/3 mètres.

7 - Prix en deniers. Un point d'interrogation indique une arme rare. Les prix varient selon la disponibilité et la qualité.

Armures & Boucliers

Armure	Dommages parés ₈	Charge	Autres TAI ?	Rounds pour l'enfiler	Prix ₉
Cuir, souple	3	Légère	+/- 2	2	25
Cuir, bouilli	4	Légère	Non	2	75
Cuir et anneaux	5	Légère	+/- 1	2	150
Cuir et écailles	5	Légère	+/- 1	4	150
Cotte de mailles	6	Modérée	+/- 2	4	1200

8 – Ajouter +1 pour le port d'un casque (cervelière), +2 pour un casque à nasal et +3 pour un casque à ventailles

9 - Prix en deniers. Un point d'interrogation indique une arme rare. Les prix varient selon la disponibilité et la qualité.

Bouclier	Base %	Points de vie	FOR/DEX minimum	Prix
Improvisé	10	+/- 15	7/10	-
Petit (Targe)	15	20	9/9	25
Moyen (Umbo)	15	25	11/9	40
Grand (Ecu)	15	30	12/8	40