

Tableau des armes

armes	dégâts	taille	blessure	enc	Coups précis
Armes des aventuriers					
Baculum*	4	G	12	1	Brise bouclier
Dague	3	G	12	0	*
Scramasaxe*	4	10	12	1	désarmement
Épée courte	5	10	14	1	désarmement
Épée	5	10	16	2	désarmement
Épée longue	5/7	10	16/18	3	Désarmement, 1 à 2 mains
Lance	5	9	14	2	perforation
Grande lance	9	9	16	4	Perforation, 2 mains
Hache	5	G	18	2	brise bouclier
Grande hache	9	G	20	4	brise bouclier, 2 mains
Hache à long manche	5/7	G	18/20	3	brise bouclier, 1 à 2 mains
Arc	5	10	14	1	Perforation, 2 mains
Grand arc	7	10	16	3	Perforation, 2 mains
Bigot	8	10	18	3	brise bouclier
Bâton	5	G	12	2	Désarmement, 2 mains
Fronde	5	10	12	0	
Masse d'arme	7	G	12	2	brise bouclier

Armes des orcs					
Épée courbe	4	10	12	2	désarmement
Arc en corne	4	10	12	1	Poison, 2 mains
Épée à lame large	5	10	14	3	poison
Lance à lame large	5	10	12	2	perforation
Couteau à dents	3	O	14	0	
Cimeterre lourd	7	10	14	4	brise bouclier, 2 mains
Hache orc	5	O	16	3	brise bouclier
Lance orc	4	9	12	2	perforation

nom	catégorie	nom	catégorie
baculum	gourdin	bâton	gourdin
Masse d'arme	gourdin	fronde	fronde
scramasaxe	dague		

lexique

**Baculum* : gourdin de guerre en usage au haut moyen âge

**scramasaxe* : long couteau utilisé pour la chasse ou la guerre, c'est l'arme de Legolas

armes	dégâts	taille	blessure	Coups précis
Armes des trolls, araignées, loups et vampires				
Morsure	5	O	14	*
Massue	6	10	14	*
Écrasement	attribut	O	12	*
Marteau lourd	8	O	16	brise bouclier
Toile	*	*	*	*
Dard	attribut	10	14	poison
Morsure de loup	attribut	10	14	perforation
Déchiquetage	attribut	O	14	brise bouclier
Morsure vampire	attribut	O	16	Perforation
Balayage	attribut	O	14	*

G : rune de Gandalf

O : œil de Sauron

Tableau bouclier et armures

Boucliers			
type	encombrement	Modification de parade	note
Rondache	1	+1	
Bouclier	3	+2	
Grand bouclier	5	+3	

Armures				
	encombrement	protection	type	notes
Chemise de cuir	4	1D	cuir	
Corselet à manches longues	8	2D	Cuir	
Chemise de mailles	12	3D	Mailles	
Cottes de mailles	16	4D	Mailles	
Haubert de mailles	20	5D	Mailles	
Cervelière de fer et de cuir	2	+1	Casque	
heaume	6	+4	casque	Peut s'enlever en combat pour diminuer la fatigue de 3 points

Le paquetage

Les vêtements

Base

quelques vêtements de rechanges
un sac (sac à dos ou gibecière) en toile ou en cuir
un couteau
un allume feu (briquet à silex)
une gamelle (en métal ou en poterie)
des couverts (en bois ou en métal)
un bol (en bois ou en poterie)
une couverture (sac de couchage)
une corde
petit nécessaire de toilettes

+ équipements professionnels (quelques outils spécifiques, petits instruments de musique,)

Provisions

viandes séchées, salées ou fumées
poisson salés ou fumés
farine (froment sarrasin, châtaignes)
biscuits (*du pain cuit deux fois pour être conserver*)
légumes secs (pois cassés et lentilles)
fruits secs (raisins secs ou myrtilles séchées, pruneaux, noisettes, noix, pommes tapées*...)
fromage sec
sel

* les pommes tapées sont des pommes que l'on sèche dans un four et qu'on aplatie.

En hiver

(il faut être inconscient pour voyager en cette saison)

vêtements plus épais voir doublés
couverture doublée
cape épaisse voir fourrure

Sur le poney (si les pjs en ont un)

une grande gamelle
des provisions
une grande bâche (pour faire une tente)
des outils

règles annexes

Combat à deux armes. (option)

Un aventurier peut combattre avec deux armes à condition que la seconde arme soit une arme légère (dague).
Elle apporte un bonus +1 à la parade mais uniquement pour les attaques au corps à corps.

Fronde

les hobbits peuvent prendre la compétence fronde à la place de la compétence arc.
Munitions à volonté, une fronde peut utiliser n'importe quelle pierre comme projectile, le possesseur d'une fronde ne tombe jamais à cours de munitions.

Lire et écrire

Tous les personnages ne savent pas lire, car les livres sont rares et manuscrits. Ils sont réservés aux personnes aisées ou aux érudits. Un livre coûte 1 à 2 points de trésors.

Option 1)

Seul les érudits savent lire et les personnages ayant plus de 3 en connaissance

option 2) plus restrictive

Seul les érudits des peuples riches et prospères savent lire et écrire.
Les érudits des peuples pauvres, modestes et martiales sont de la tradition orale, ils ne savent pas lire et écrire, sauf les elfes de la forêt noire ayant la spécialité : connaissances elfiques