












# Armurerie Fortdubras

Consultez la Feuille des Niveaux pour déterminer les équipements auxquels vous avez accès





Le nombre de  indiqué correspond au niveau d'Attaque signalé dans la Feuille des Niveaux

Les armes à deux mains interdisent l'utilisation d'un bouclier ; une arme attaquant en diagonale permet au héros de combattre sur toute sa zone de contrôle.






## Épées

- 60 P. Dague - 2  - peut être lancée
- 70 P. Couteau de lancer - 1  Imparable + 1 Dé Rouge
- 60 P. Épée courte - 2 
- 200 P. Épée large - 3 
- 200 P. Dague Elfique - 3  - elfes uniquement
- 200 P. Épée longue - 2  - attaque en diagonale
- 360 P. Rapière - 4  - attaque en diagonale
- 360 P. Claymore - 4  à une main ; 5  à deux mains - attaque en diagonale
- 460 P. Grande Épée à deux mains - 5  - attaque en diagonale
- 830 P. Grande Épée de maître - 6  - à deux mains - attaque en diagonale





## Haches

- 60 P. Hachette - 2  - peut être lancée
- 200 P. Hache d'arme - 2 
- 360 P. Hache à double tranchant - 4  - à deux mains
- 460 P. Hache de guerre - 5  - à deux mains

## Armes de trait

- 60 P. Fronde - 2 
- 200 P. Arc court - 3  - à deux mains
- 200 P. Arbalète - 3  - à deux mains - nécessite un tour de recharge
- 360 P. Arc Sylvestre - 4  - à deux mains
- 460 P. Arc long de maître composite - 5  - à deux mains

## Armes à feu

- 360 P. Pistolet à poudre à noire - 4  - nécessite un tour de recharge  
Nains et assassin uniquement
- 460 P. Grand tromblon - 5  - à deux mains - nécessite un tour de recharge  
Nains uniquement
- 830 P. Tromblon à deux coups - 6  - à deux mains - nécessite un tour de recharge  
Artificier uniquement
- 500 P. Canon à main - 4  imparables à chacune des créatures sur une zone de 3x3 cases - Nécessite un tour entier (deux actions) de recharge  
Artificier uniquement

## Note




Le changement d'arme en cours de partie nécessite une action. Cela ne s'applique pas à l'utilisation de couteaux de lancer.

## Armes d'hast

- 60 P. Lance - 2  à une main ; 3  à deux mains - attaque en diagonale - peut être lancée
- 200 P. Trident - 3  à une main ; 4  à deux mains - attaque en diagonale
- 360 P. Hallebarde - 5  à deux mains - attaque en diagonale

## Explosifs

Les héros durant une quête ne peuvent transporter plus de trois explosifs

- 50 P. Grenade de poudre noire Artisanale - 1  Imparable à chacune des créatures sur une zone sur une zone de 2x2 cases - Risque d'échec de lancer : test avec un dé piège. En cas d'échec, le lanceur subit l'attaque, dont les effets s'étendent aux quatre cases adjacentes (pas de diagonales).
- 80 P. Bombe de poudre noire artisanale - 4  + 1  Imparable à chacune des créatures sur une zone 2x2 cases - Peut détruire meubles ou portes en bois - Risque d'échec de lancé : test avec un dé "piège". En cas d'échec, le lanceur subit l'attaque, dont les effets s'étendent aux quatres cases adjacentes (pas de diagonales).

Les héros durant une quête ne peuvent transporter plus de trois armes.

Le guerrier (sauf assassin) ne peut employer les armes à distance.

De petite taille, les nains ne peuvent manier les épées longues ou les arcs.

L'elfe ne peut utiliser que les armes de jet et les armes légères à une main.

Le mage n'est apte qu'au maniement des sceptres propres à sa fonction.

Les adeptes du couteau de lancer ne pourront en transporter qu'un seul avec eux en plus de leur armement classique, à moins de ne s'équiper du fourreau à couteaux. La récupération des dagues se fait une fois tous les monstres tués, ou au prix d'une action durant la mêlée.