

MODIFICATIONS POUR LES ARMES A WARHAMMERJDR 2^{nde} EDITION

ARMES	MODIFICATION D'INITIATIVE (Ag)	MODIFICATION en CC	MODIFICATION en PARADE	DEGATS	SPECIAL
ARMES A UNE MAIN	I(Ag)Normale	CC Normale	CC Normale	1D10+BF	Si marteau +10% pour assommer
DAGUE ET POIGNARD	+10% en I(Ag)	CC Normale	CC-10%	1D10+BF-3	
ARME IMPROVISEE	-10% en I(Ag)	-10% enCC	CC Normale	1D10+BF-3*1	
MAINS NUES	I(Ag)Normale	CC-10% <u>ou CC Normale</u>	Non	1D10+BF-4	
BATON LESTE, GOURDIN (à 2 mains)	I(Ag)Normale	CC Normale	CC Normale	1D10+BF-2	+10% pour assommer
BOUCLIER	I(Ag)Normale	-10% enCC si arme improvisée	CC Normale*2 <u>ou +10%</u>	1D10+BF-3	
BRISE LAMES	I(Ag)Normale	CC Normale	CC-10% <u>ou +10%</u>	1D10+BF-3	
MAIN GAUCHE	I(Ag)Normale	CC Normale	CC-10% <u>ou +10%</u>	1D10+BF-3	
ARME A 2 MAINS	-10% en I(Ag)	CC/2 <u>ou CC Normale</u>	CC-10%	Meilleur des 2jets 1D10+BF	Si marteau +10% pour assommer
MORGENSTERN ou fléau à une main	I(Ag)Normale	CC/2 <u>ou CC Normale</u>	CC-10%	Meilleur des 2jets 1D10+BF au 1 ^{er} round	+10% pour assommer
FLEAU D'ARME fléau à 2 mains	-10% en I(Ag)	CC/2 <u>ou CC Normale</u>	CC-20%	1D10+BF+1	+10% pour assommer
RAPIERE	I(Ag)Normale <u>Ou +10% en I(Ag)</u>	CC Normale*3 <u>ou CC +10</u>	CC Normale	1D10+BF-1	
FLEURET	I(Ag)Normale <u>Ou +10% en I(Ag)</u>	CC/2 <u>ou CC +10</u>	CC Normale	1D10+BF-2	
GANTELET/COUP DE POING	+10% en I(Ag)	CC-10 <u>ou CC Normale</u>	CC-20%	1D10+BF-3	+10% pour assommer
DEMI LANCE	I(Ag)Normale <u>Ou +10% en I(Ag) a cheval</u>	+10% enCC au 1 ^{er} round	CC Normale	1D10+BF	
LANCE	I(Ag)Normale <u>Ou +10% en I(Ag) a cheval</u>	+10% enCC au 1 ^{er} round	CC Normale	1D10+BF	
LANCE DE CAVALERIE	I(Ag)Normale <u>Ou +10% en I(Ag) a cheval</u>	+10% enCC au 1 ^{er} round	CC-20%	1D10+BF+1	
HALLEBARDE	I(Ag)Normale	+10% enCC au 1 ^{er} round	CC Normale	1D10+BF	
	-10% en I(Ag)	CC/2 <u>ou CC Normale</u>	CC-10%	Meilleur des 2jets 1D10+BF	
RONDACHE	I(Ag)Normale	-10% enCC si arme improvisée	CC Normale <u>ou+10%</u>	1D10+BF-3	

En rouge : les bonus si le PJ possède les compétences adéquates.

*1 : Les dégâts avec une arme improvisée passent à -3 (Si le Pj prend une chaise ou un tesson de bouteille c'est pour, justement, faire plus de dégâts

*2 : Un bouclier n'est pas une arme ou il devient une arme improvisée.

*3 : Sans le talent(escrime), j'ai estimé qu'une rapière pouvait être considéré comme une épée



MITSCHKE.2003