

Armes de mêlée et Armures de base :

Armes légères (à une main):

Dague : 5 Couronnes

Domage=0, Doublement critique

Gourdin : 5 Couronnes

Domage=0, Def adversaire -1 si adversaire a une armure lourde

Hachette : 5 Couronnes

Domage=0, Def adversaire -1 Si adversaire a une armure légère

Javelot : 5 Couronnes

Domage=0

Armes moyennes (à une main) :

Épée : 10 Couronnes

Domage=1, Doublement critique

Marteau : 10 Couronnes

Domage=1, Def adversaire -1 si adversaire a une armure lourde

Hache : 10 Couronnes

Domage=1, Def adversaire -1 Si adversaire a une armure légère

Fléau d'arme : 10 Couronnes

-1 Combat, Domage=3, Def adversaire -1 si adversaire a une armure lourde, Passe bouclier

Armes à 2 mains :

Épée à 2 mains : 15 Couronnes

Domage = 4, Doublement critique

Marteau à 2 mains : 15 Couronnes

Domage = 4, Def adversaire -1 si adversaire a une armure lourde

Hache à 2 mains : 15 Couronnes

Domage = 4, Def adversaire -1 Si adversaire a une armure légère

Bâton à 2 mains : 5 Couronnes

Domage=-1, -1 dommage pour l'adversaire

Lance : 12 Couronnes

+1 combat, Soutien par l'arrière, Avec bouclier, +2 Combat contre Cavalerie

Hallebarde : 18 Couronnes

+1 combat, , domage=2, Soutien par l'arrière, +2 Combat contre Cavalerie

Avec bouclier : Cette arme, bien qu'à 2 mains, peut être utilisée avec un Bouclier

Doublement critique : Un coup critique a lieu sur un 19 ou un 20 au lieu du seul 20.

Passe bouclier : annule le bonus de Def du à un bouclier

Soutien par l'arrière : confère +2 au combat à un allié engagé avec un adversaire si cette figurine est en contact socle à socle avec cet allié et non engagée avec une figurine ennemie.

Armures :

Armure légère (Pourpoint de cuir ou cotte matelassée) : 20 Couronnes

Défense +1

Armure moyenne (mailles ou plates partielle) : 40 Couronnes

Def+2

Armure lourde (Plates complète) : 80 Couronnes

Def+3, -1 mouvement

Boucliers :

Rondache : 5 Couronnes

Def+1 en Mêlée

Bouclier : 10 Couronnes

Def+1 en Mêlée et contre tirs

Écu : 15 Couronnes

Def+1 en Mêlée et Def+2 contre tirs

Armes de tir de base :

Dague : 5 Couronnes

Portée 3 pas (p=1), Dommage=0, Doublement critique, Perdue

Hachette : 5 Couronnes

Portée 3 pas (p=1), Dommage=0, Def adversaire -1 Si adversaire a une armure légère, Perdue

Javelot : 5 Couronnes

Portée 6 pas (p=2), Dommage=1, Perdue

Arc court (à 2 mains) : 15 Couronnes

Portée 15 pas (p=5), Dommage=1

Arc normal (à 2 mains) : 20 Couronnes

Portée 18 pas (p=6), Dommage=1

Arc long (à 2 mains) : 25 Couronnes

Portée 21 pas (p=7), Dommage=1

Arbalète (à 2 mains) : 25 Couronnes

Portée 21 pas (p=6), Dommage=4, Rechargement

Perdue : Cette arme, une fois tirée, est perdue et retirée de l'inventaire. Elle est récupérée en fin de partie si la bande a gagné la partie (et si le scénario le permet)

Rechargement : Une figurine ayant tiré doit dépenser une action pour recharger avant de pouvoir retirer