

The Elder Scrolls : équipement

Argent de départ : 400 Po

Armes	Car	Pds		Dg	Pt	Spécial	Prix Po
Désignation		poids		Dégâts	Portée	Bonus talent, dégâts supp	Moy
Mains nues	FO	-		1d6			
Dague	FO	5	4	2d6	1	selon métaux ou façonnage	4
Epée courte, glaive	FO	10	6	3d6	1	ou magie	10
Epée longue, sabre	FO	14	8	3d6+3	1		20
Epée à 2 mains	FO	18	10	4d6+3	2	rare	35
Hache simple	FO	10	6	2d8	1		8
Hache de guerre	FO	14	8	3d6+2	1		15
Hache à 2 mains	FO	18	12	4d6+5	1	rare	25
Hache de jet ou simple	AG	10	6	2d8	5		6
Dague de jet	AG	5	4	2d6	5		4
Javelot, lance	AG	8	6	3d6	10		6
Arc court	AG	14	6	3d6	20		20
Arc long	AG	18	8	4d6+2	40	rare	40
Flèches							1
Gourdin	FO	5	4	2d6	1		3
Marteau de guerre	FO	10	8	3d6	1		10
Etoile du matin	FO	14	10	3d6+3	1		20
Marteau à 2 mains	FO	18	12	5d6	1	rare	25
Lance (1 main)	FO	10	6	3d6	2		6
Hallebarde (2 mains)	FO	18	12	4d6+3	2	rare	20
Armures		Pds		Déf		Spécial	Prix Po
Désignation		poids		Défense		Bonus talent, défense supp	Moy
Casque cuir	FO	5	2	1		selon métaux ou façonnage	5
Casque maille	FO	10	4	2		ou magie	10
Casque acier	FO	14	5	3			15
Heaume	FO	18	7	4		rare	25
Veste cuir	FO	5	5	1			8
Cotte de maille	FO	10	10	2			20
Cuirasse acier	FO	14	15	3			25
Armure de plates	FO	18	20	4		rare	40
Targe	FO	10	5	1		Bonus projectiles 5%	10
Ecu	FO	14	10	2		Bonus projectiles 10%	20
Bouclier lourd	FO	18	15	3	rare	Bonus parade projectile 15%	35

Selon les matières ou l'enchantement, ces équipements peuvent bénéficier de bonus