

ICEWIND DALE

ARMES		TYPE		BASE		BONUS			commentaires
		mains prises	Combattant Barde Voleur Prêtre Mage	dégâts	vitesse (tirs par round)	CA	sorts	protections	
grandes épées	bâtardes	1	C-B	2d4	8				
	à 2 mains	2	C-B	1d10	10				
gardienne +3		1	C-B	2d4+3	8	.+2		x	10% magie, tranchants, perforants, contondants, projectiles +1 jet sauve
électrique +4		2	C-B	1d10+4	9				50% +2d3 électricité 25% étourdis.
tumulus		2	C-B	1d10+4	6				vitesse intéressante
main de morneglance		2	C-B	1d10+4	6		x	x	vitesse intéressante +10% feu/froid anti-tempête (1/jour) +5% suffocation
épées longues	larges	1	C-B-V	1d8	5				
	cimeterres	1	C-B-V-D	1d8	5				
pale justicière		1	paladin	1d8+4	1			x	vitesse intéressante +7 vs creat. mauvaise + immunité vs manteau de terreur, horreur, charme néfaste, symbole de désespoir
serre de morneglance		1	C-B-V-D	1d8+4	1		x	x	vitesse intéressante +10% feu/ froid + anti-tempête (1/jour) + 15% enchevêtrement
baiser de morneglance		1	C-B-V	1d8+4	1		x	x	vitesse intéressante +10% feu/froid + anti-tempête (1/jour) 5% +2d6 froid
cimeterre de glace		1	C-B-V-D	1d8+3	2			x	vitesse intéressante +50% feu
justicière		1	guerrier/mage	1d8+3	4		x	x	5% contre la magie +1 sort du 1er niveau +1 sort du 2eme niveau
d'action +4		1	C-B-V	1d8+4	4	.+1		x	15% tranchants +1 attaque/round
legs d'amaunator		1	C-B-V non chaotique	2d4+3	1		x		vitesse intéressante +2d4+3 vs morts-vivants 5% sang brûlant de Beltyn + rayon de soleil (1/jour)
épées courtes		1	C-B-V	1d6	3				
électrique +3		1	C-B-V	1d6+3	2	.+1			+1d4 dus à l'électricité
santé +4		1	C-B-V	1d6+4	2				15% +1d6 points de vie
d'attaque sournoise		1	C-B-V	1d6+3	0				vitesse intéressante
des ombres +3		1	V	1d6+3	2	.+2		x	+15% en furtivité
dagues	main	1	C-B-V-D-M	1d4	2				
	jet	1	C-B-V-D-M	1d4	2(2)				
l'amoureux		1	C-B-V-D-M	1d4+4	2(2)				dague de jet boomerang
croc de morneglance		1	C-B-V-M	1d4+4	1		x	x	+10% feu/ froid + anti-tempête et coquille antimagique (1/jour)
Mage +4		1	M	1d4+2	2		x	x	15% contre la magie +3 jet vs sorts +1 sort du 1er, 2eme et 3eme niveau
longue dent +2		1	C-B-V-D-M	1d6+2	0				dégâts et vitesse intéressante
langue de salamandre		1	C-B-V-D-M	1d4+3	0			x	vitesse +10% feu +3 jet vs poison +20% +1d4 feu + non détection
haches	d'arme	1	C-B	1d8	7				
	jet	1	C	1d6+1	4(1)				
	à 2 mains	2	C-B	1d10	9				
de jet +2		1	C-B	1d6+3	2(1)				de corps à corps et de jet boomerang
la vérité de benorg		1	C-B	1d8+4	7	.+1			+1d6 contondants + 10% étourdi
la lame du fêtard		1	C-B	1d8+4	3				dégâts et vitesse intéressante
des âmes déchainées		1	C-B	1d8+3	4				vitesse +3 vs morts-vivants cadavres
de joril		2	C-B	1d12+3	9				dégâts, constitution +1 dextérité -1
de résistance +3		2	C-B	1d10+3	9			x	10% magie, tranchants, perforants, contondants, projectiles +2 jet sauve
route de la solitude		2	C-B	1d10+3	6			x	vitesse intéressante +1 constitution

ICEWIND DALE

ARMES		TYPE		BASE		BONUS			commentaires
		main prise	Combattant Barde Voleur Prêtre Mage	dégâts	vitesse (tirs par round)	CA	sorts	protections	
hallebardes		2	C-B	1d10	9				
insigne du pouvoir		2	C-B	1d10+3	5		x		vitesse + symbole de douleur (3/jour)
grande hallebarde +4		2	C-B	1d10+4	8			x	10% magie, 50% +2d3 dus à l'acide
langue de morneglace		2	C-B	1d10+4	6		x	x	vitesse +10% feu/froid anti-tempête (1/jour) +3% cône de froid
lances, épieux		2	C-B-D	1d6	6				
tueuse		2	C-B-D	1d8+5	3				dégâts et vitesse intéressante
épieu de kerish		2	C-B-D	1d8+3	5			x	10% feu + 5% +1d6 dus au froid
masses	masses	1	C-B-P	1d6+1	7				
	morgenstern	1	C-B-P	2d4	7				
trois colombes blanches		1	C-B-P	1d6+4	4				vitesse intéressante +détruit morts-vivants et créatures plans inférieures
poing de morneglace		1	C-B-P	1d6+5	3		x	x	vitesse +10% feu/froid, anti-tempête (1/jour) +1d10 contondants par coup
morgenstern des dieux		1	P	2d4+3	6	.+1	x		+1 sagesse +2 sorts du 1er niveau +1 sort du 2eme niveau
morgenstern +4 gardien		1	C-B-P	2d4+4	6	.+2		x	15% magie 20% tranchants, perforants
fléaux		1	C-B-P	1d6+1	7				
nettoyeur de tombeaux		1	C-B-P	1d6+4	3				dégâts et vitesse intéressante
électrique +4		1	C-B-P	1d6+5	7	.+1			+2d3 électricité 20% étourdissement
marteaux		1	C-B-P	1d4+1	4				
de guerre +4 gardien		1	C-B-P	1d4+5	3	.+2		x	15% magie, tranchants, perforants, contondants +3 jet sauvegarde sorts
de guerre +3 sanctifié		1	P	1d4+4	3	.+1	x		+2 sorts du 1er niveau +1 sort du 2eme et 3eme niveau
gourdins		1	C-B-V-D-P	1d6	4				
masse de svian		1	C-B-V-D-P	1d6+5	1				dégâts et vitesse intéressante
sceptre de châtiment de débien		1	C-B-V-D-P	1d8+3	2				dégâts et vitesse + 4-11pv vs golems + 5% destruction de golems + 5% 8-24pv extra planaire
sceptre de la tyrannie		1	C-B-V-D-P	1d8+4	2		x	x	dégâts et vitesse + immunisé terreur + 1 charisme + domination (1/jour) + manteau de terreur (1/jour)
bâtons		2	C-B-V-D-P-M	1d6	4				
de l'invocateur		2	C-B-V-D-P	1d6+3	1		x		dégâts et vitesse intéressante + monstres 4 ou chasseur invisible
des éléments de quost		2	M	1d6+4	1		x		dégâts et vitesse intéressante + d'élémental de feu ou d'eau
arcs	courts	2	C-B-V	1d6	6(2)				
	longs	2	C-B	1d6	8(2)				
	composés	2	C	1d6	7(2)				
l'arc noir		2	C-B-V	.+3.+4	4(2)				dégâts et vitesse intéressante
le messager de sseth		2	C-B	.+1.+2	3(2)				vitesse intéressante
long +4 marteleur		2	C-B	.+4.+5	6(4)	.+1			dégâts et 4 attaques par round
armes à projectiles	frondes	1	C-B-V-D-P-M	1d4	6(1)				
	fléchettes	1	C-B-V-D-M	1d3	2(3)				
d'edley		1	C-B-V-D-P-M	.+2	4(1)				vitesse intéressante
de jamison		1	C-B-V-D-P-M	.+4	2(1)				dégâts et vitesse intéressante
jolie fronde de quinn		1	C-B-V-D-P-M	.+3.+5	1(1)				dégâts et vitesse intéressante
arbalètes	lourdes	2	C-B	1d10	10(1)				
	légères	2	C-B	1d10	7(1)				