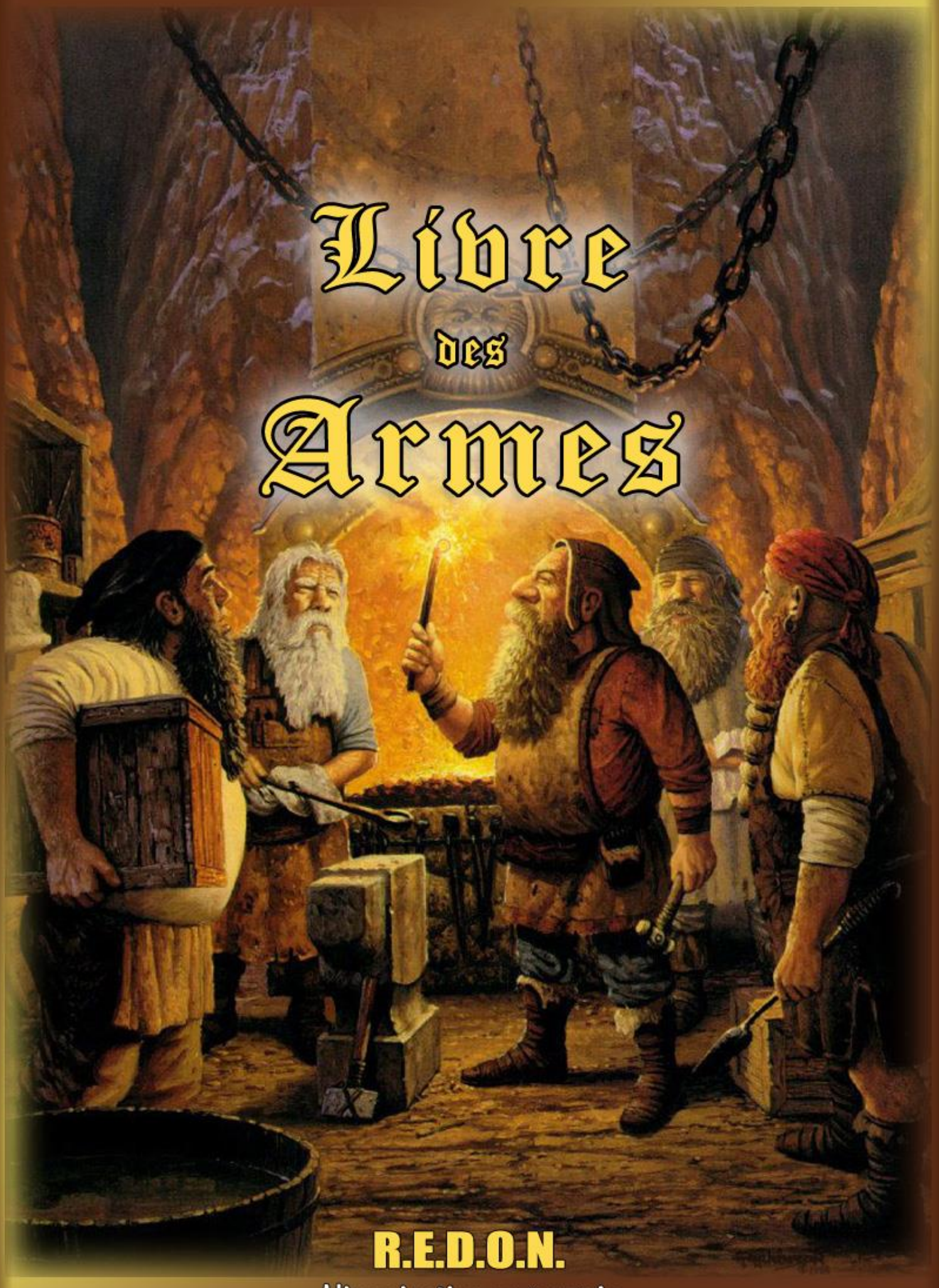
Livre des Armes



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Version 14 décembre 2022

Table des Matières

Introduction

I. Les Armes

1°) les armes courtes
2°) les épées
3°) les haches et faucilles
4°) les masses et armes contondantes
5°) les armes d'hast
6°) les armes de tir et de jet
7°) les armes particulières
8°) les armes culturelles : *Sert'Verts*
Hommes Bleus du Gob'Us
Ozzo'Kuriens
Vargas
Eriasiens Noirs
Barbares
Kenders
Kumania

II. Les Protections

1°) les armures de toile et de cuir
2°) les armures de fer et d'acier
3°) les armures de chevalier
4°) l'armure de samouraï
5°) l'armure de l'archipel kumanian
6°) les boucliers

III. Tableaux récapitulatifs



Introduction

Vous trouverez dans ces pages des informations techniques sur les Armes et les Protections dans le système de jeu de R.E.D.O.N. Cette présentation est exhaustive et présente les éléments propres à la culture dominante d'Ilvanir, tout comme les armes et protections propres aux peuples venus des autres régions de Dère.

Nombre de ces armes vous sont déjà connues, que vous soyez habitués des jeux de rôle de longue date ou amateurs de films de cape et d'épées et autres Conan (le Barbare bien sûr, référence s'il en est en la matière, plein de trouvailles et beau par l'aspect épique de tout son développement héroïque… bon j'arrête là sinon j'en fais trois pages rien que sur le sujet).
Mais vous découvrirez sans doute de nouvelles armes, plus originales, que R.E.D.O.N. partage avec d'autres Jeux de Rôle ou qui sont issues de mes créations. Certaines armes ainsi présentées sont issues d'un simple « moment d'inspiration » lié au dessin d'un artiste d'Heroic Fantasy, ou à une scène cinématographique intéressante…

L'idée qui domine le présent ouvrage est celle-ci : donner au Maître de Jeu et au joueur toute l'information nécessaire au bon déroulement du jeu.

Pour les armes, les indications détaillées concernent :

- le **Nom** : « Hache de Guerre », « Marteau de Lutte »…

- **Arme à 1 ou 2 mains** : 1 pour « une main » et 2 pour « deux mains », avec la mention 1/2 s'il s'agit d'une arme bâtarde, c'est à dire pouvant être utilisée à une ou à deux mains.

- les **Points d'Impacts** : 1D+4, 2D+2… Ce sont les dégâts que l'arme inflige « à la base ». Il convient ensuite pour le joueur ou le MdJ d'ajouter les éventuels bonus de Force, les éventuels bonus magiques…
N.B. : le « D » indique <u>toujours</u> un dé à 6 faces !

- les **Modificateurs** (Attaque / Parade) : 0/-2, -2/-4… Ces indications sont à lire comme suit : pour la dague par exemple le « 0/-2 » signifie que l'arme ne présente aucune difficulté d'Attaque (valeur d'Attaque normale) mais une difficulté à la Parade de 2 points (toutes les parades tentées avec une telle arme sont pénalisées de 2 points).

N.B. : certaines armes présentent la mention « spécial » pour leurs modificateurs d'Attaque et de Parade. Cela signifie que pour ces armes, ces modificateurs sont directement liés à une valeur particulière dans une qualité du personnage qui les manie. Pour <u>chaque point de moins</u> que possède le personnage dans la dite qualité, il lui est infligé un malus successif de 1 point en Parade, puis en Attaque…
Ainsi, lorsqu'une arme se réfère à l'Adresse (ou à la Force) et mentionne « Les Modificateurs d'Attaque et de Parade sont issus de la différence avec 16 de la note d'Adresse du combattant », cela signifie que si le personnage possède une Adresse à 13, il subit des malus de -1/-2 (d'abord -1 en Parade pour 15, puis -1 en Attaque pour 14, et enfin encore -1 en Parade pour 13).
La règle est la même pour les autres qualités de référence (Force…).
Une note de qualité supérieure à la note indiquée ne confère pas de bonus !

- le **Poids** : exprimé en « once » (une once = 25 grammes).

- le **Prix** : « 200 p arg » signifie : 200 pièces d'argent. Ces prix ne constituent que des indications et dans la réalité des échoppes d'armuriers les armes peuvent être vendues bien plus chères (parfois un peu moins…).

- la **Rareté** : « Peu commun », « Commun »… Cette notion n'est valable pour une arme donnée qu'en Ilvanir, dans une zone moyennement approvisionnée. Il est évident que, en Eriasie, le « Mangbétu » des Eriasiens Noirs est plutôt « Peu commun » et non « Très rare » par exemple…

Pour les protections, les indications détaillées concernent :

- le **Nom** : « Cotte de Mailles », « Armure Intégrale »…

- **Malus Adresse** : 0 pour une armure qui ne gêne pas le porteur, 1 pour un malus d'Adresse d'un point, 2 …

- **Risque d'être endommagée** : xx%, où le xx est le nombre qui correspond, sur un D100, au risque de voir l'armure perdre 1 point de valeur de protection lorsque le porteur encaisse un coup de maître à l'as !

- **Poids** : exprimé en « once » (une once = 25 grammes).

- **Prix** : « 2000 p arg » signifie : 2000 pièces d'argent. Ces prix ne constituent que des indications et dans la réalité des échoppes d'armuriers les protections peuvent être vendues bien plus chères (parfois un peu moins…).

- **Rareté** : « Peu commun », « Commun »… Cette notion n'est valable pour une protection donnée qu'en Ilvanir, dans une zone moyennement approvisionnée. Il est évident que, en Eriasie, le bouclier Eriasien Noir est plutôt « Commun » et non « Très rare » par exemple…

Voilà…
Il ne reste plus qu'à vous rendre dans les différentes sections des deux chapitres suivants, Les Armes et Les Protections, pour découvrir l'ensemble de ce qui existe dans R.E.D.O.N. sur le sujet.
Vous trouverez également, en dernière partie du présent ouvrage des tableaux récapitulatifs destinés à fournir des éléments de paravent, ou à servir de support plus « fonctionnels » pour le MdJ…

Bonne lecture.

David Dierickx


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

I. Les Armes

Vous trouverez dans cette partie la très longue liste des armes utilisées en Ilvanir, et pour partie dans les continents connus voisins.

Pour plus de commodité dans la consultation, les armes ont été rangées en catégories :

les armes courtes d'abord,
les épées ensuite avec un très large éventail de choix,
les haches et faucilles,
les masses et armes contondantes,
les armes d'hast,
les armes de tir et de jet,
les armes particulières (filet, sarbacane, …) et enfin
les armes culturelles (barbares, vargas, ozzo'kuriens…)

1°) Armes courtes

Couteau		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
10 onces	*5 p arg*	*très commun*



Stylet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
15 onces	*10 p arg*	*commun*



Souvent considéré comme une arme de simple apparat, le stylet est en fait un instrument fort redoutable entre des mains expertes. Sa lame mesure environ 25 centimètres à elle seule, et sa finesse lui permet de glisser entre les cottes pour atteindre les organes vitaux du corps. Un assassin qui l'utilise dans une tentative d'assassinat bénéficie d'un bonus de 5% sur son épreuve.

Poignard d'Obsidienne		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*200 p arg*	*rare*



C'est l'arme rituelle des Druides. Elle leur est nécessaire à la réalisation de leurs sortilèges.

Poignard		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces	*20 p arg*	*très commun*

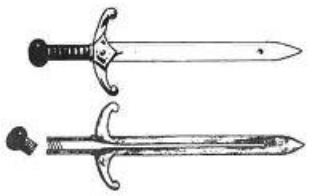


Langue de Basilic		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
25 onces	*25 p arg*	*peu commun*



Poignard à double fil et à lame ondulée, impropre au lancer. Arme plutôt prisée par les femmes. Correctement manié, ce poignard particulier occasionne un malus d'1 point en Parade à l'adversaire.

Poignard Fourbe		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/esquive	
Poids	**Prix**	**Rareté**
25 onces	*25 p arg*	*peu commun*



Poignard à poignée et lame creuses (le pommeau est dévissable). La lame est volontairement fragilisée durant le travail de forge. On déverse le poison dans la lame, et lors d'un combat celle-ci se brise dans la première plaie qu'elle occasionne (60% des cas, tirage à chaque blessure tant que la lame n'est pas brisée), libérant son poison.

Dague		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*30 p arg*	*très commun*

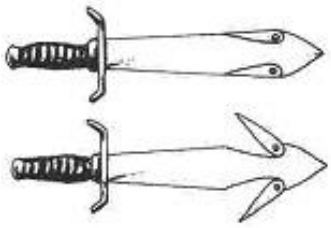


Kriss		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
25 onces	*250 p arg*	*rare*



Sorte de dague à la lame ondulée et très effilée. C'est l'une des armes préférées des assassins, car le fourreau courbe dans lequel elle repose permet une bonne retenue du poison (+30% à la conservation du poison).

Croche Ogre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*95 p arg*	*rare*



Dague pourvue d'un système mécanique faisant pivoter deux petites lames latérales. Lorsque la lame pénètre les chairs assez profondément (4,5 ou 6 sur le D6 de dégâts), elle ressort difficilement. Durant chaque assaut où la Croche Ogre demeure fichée, la victime perd 1D points de vie !
On peut tenter de l'extraire délicatement hors combat (avec une épreuve de Soigner les Blessures, sur un seul assaut, infaisable en combat) (en cas d'échec, la Croche Ogre est retirée mais le sujet perd 1D de Bl) ou de l'arracher rapidement (perte de 3D points de vie, possible en combat).

Dague double croche		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	+1/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
50 onces	*120 p arg*	*rare*



La forme curieuse de ces dagues « siamoises », permet à un individu bien entraîné, de bénéficier d'un bonus d'Attaque de 1 (voire 2) point. Impropres au lancer, ces dagues peuvent pourtant être utilisées en combat « ambidextre », même par quelqu'un que la nature n'a pas favorisé en ce sens. L'attaque de la seconde main se fait alors avec malus de 5 points.

2°) Epées

Fleuret		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*40 p arg*	*peu commun*

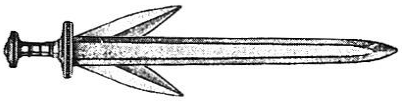


Possibilité d'utiliser l'escrime (voir les règles de l'escrime dans le Livre des Règles)

Glaive		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
40 onces	*40 p arg*	*très commun*



Glaive multilame		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/+1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
65 onces	*300 p arg*	*très rare*



Glaive très rare, parce que très difficile à forger, originaire de l'île de Salem, où il est l'arme préférée des Gnomes. Avantage nettement l'utilisateur en parade.

Rapière		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
55 onces	*50 p arg*	*peu commun*



Possibilité d'utiliser l'escrime (voir les règles de l'escrime dans le Livre des Règles)

Glaive lourd		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*65 p arg*	*rare*



C'est un glaive de grande taille, à la lame large. Il est particulièrement prisé des Wukings, et de certains clans barbares.

Sabre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*60 p arg*	*commun*



Sabre d'Abordage		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*45 p arg*	*peu commun*



Fauchon « Malchus »		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*75 p arg*	*peu commun*



Epée		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*80 p arg*	*très commun*



Sabre Dentelé		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*250 p arg*	*peu commun*



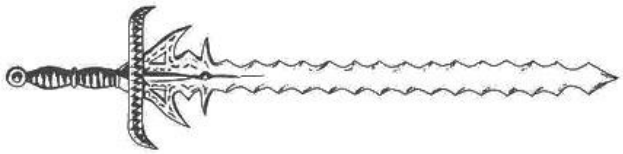
De la taille d'une épée classique (~ 1 m de long), le Sabre Dentelé est pourvu comme son nom l'indique de crénelures sur le dessus de la lame qui lui confèrent un aspect très impressionnant.

Sif		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*150 p arg*	*rare*



Le Sif est originaire du Désert de Gob'Us, où on lui préfère pourtant le Sabre du Désert. Arme très joliment équilibrée, le Sif présente l'avantage de pouvoir être manié à une ou deux mains. Son inconvénient majeur : sa lame, légère pour pouvoir être rapide et efficace, est fragile (après un 20, elle se brise sur tous les doubles des deux D6)

Peigne de Rondra		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	variable	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*140 p arg*	*rare*

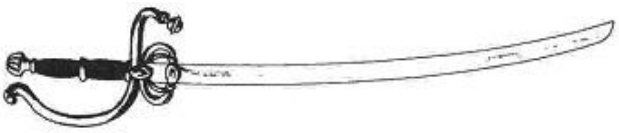


Le Peigne de Rondra est une épée bâtarde (à une ou deux mains). C'est le symbole des Prêtres de Rondra et une arme redoutable pour qui sait la manier correctement.
Les Modificateurs d'Attaque et de Parade sont issus de la différence avec 16 de la note d'Adresse du combattant (pour un guerrier avec une Adresse à 18 : aucun malus ni bonus d'Att ou de Prd) (pour un guerrier avec une Adresse à 13 alors : -1 en ATT et -2 en Prd).
Avantage spécial : le « brise arme » est une partie importante de la maniabilité du Peigne de Rondra, avec de l'entraînement le combattant peut en effet parvenir à briser l'épée d'un adversaire s'il obtient une parade à 1/20, et s'il réussit dans la foulée un jet sous 30%.

Epée Bâtarde		
Arme à 1ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	-2/-3 (-1/-2 à 2 mains)	
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*100 p arg*	*commun*



Lame de Pavis		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	variable	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*220 p arg*	*rare*



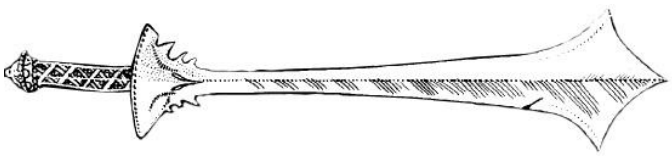
La Lame de Pavis est originaire, comme son nom l'indique, du Duché situé au Nord du Royaume d'Arn'Armor. C'est une arme à deux mains d'une légèreté surprenante. Sa poignée est en bois et sa lame fine est particulièrement tranchante. La garde de la lame est ornée d'une clochette qui tinte au cours du combat.
Les Modificateurs d'Attaque et de Parade sont issus de la différence avec 15 de la note d'Adresse du combattant.
Ainsi pour un guerrier avec une Adresse à 18 : aucun malus ni bonus d'Att ou de Prd
Pour un guerrier avec une Adresse à 12 alors : -1 en ATT et -2 en Prd).

Epée à deux mains		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+6	-3/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
160 onces	*130 p arg*	*commun*



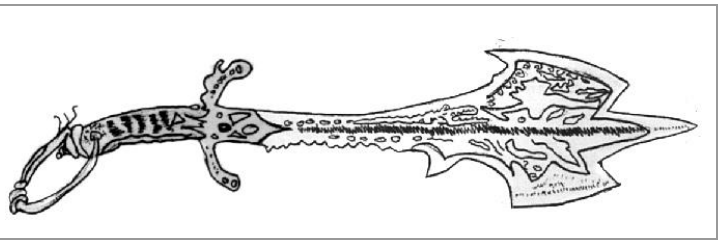
Epée d'environ 1,60 m. Elle est prisée des guerriers pour les combats contre de très grandes créatures.

Tailland		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+3	-2/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
170 onces	*450 p arg*	*rare*



D'une longueur de 1,40 m, le Tailland est une arme à deux mains puissante. Sur un coup de maître à l'as, elle occasionne un malus de 20% sur le risque d'être endommagée de la protection adverse !

Fendoir		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
4D	-6/-6	
Poids	**Prix**	**Rareté**
240 onces	*700 p arg*	*très rare*



Le fendoir est une sorte d'énorme épée. Sa lame pèse à elle seule plusieurs kilos, et l'arme en totalité mesure dans les 1,45 m. Peu maniable, les malus d'Att/Prd. du fendoir sont modifiés par la différence avec 17 de la Force de l'utilisateur (en malus comme en bonus).
N.B. : il est envisageable, au choix du MdJ, de diminuer les malus d'utilisation d'un point en Attaque et en Parade, si le personnage réussit une épreuve d'Attaque, d'Adresse et de Force lors de la première utilisation.

3°) Haches et Faucilles

Faucille		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	-2/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 once	*20 p arg*	*commun*



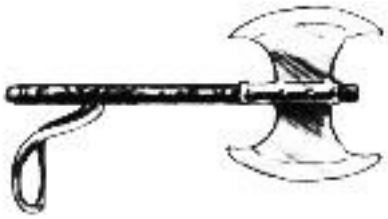
Hache de Jet ou Hache courte		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*45 p arg*	*très commun*



Hache de Marine		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*60 p arg*	*Peu commun*



Hache de Guerre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*90 p arg*	*commun*

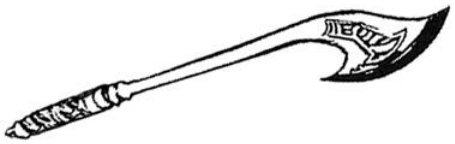


Hache Suirdique		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*150 p arg*	*rare*



Hache maniable et bien équilibrée, la hache suirdique est traditionnellement originaire du sud-ouest Algalithois (baronnie de Suirdine).
Elle s'utilise à une main, et présente l'avantage de pouvoir être lancée (visée identique à celle de la hache de jet).

Hache des Fjords		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/-2 ou 0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*400 p arg*	*très rare*



Hache longue, toujours à un seul tranchant, c'est l'une des armes traditionnelles des Wukings. Exceptionnellement bien équilibrée, cette arme fait des ravages terribles aussi bien dans les batailles que dans les duels.
Elle peut être maniée à 1 ou 2 mains : à une main elle est 1D+5 (0/-2) et à deux mains elle est 1D+5 (0/0).

Hache de Combat		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+2	-4/-6	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*180 p arg*	*peu commun*



*

4°) Les Masses et Armes contondantes

Bâton		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*20 p arg*	*commun*



Bâton « d'Alchimiste »		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*50 p arg*	*peu commun*



Ce bâton d'1,60 m possède une forme particulière. C'est l'objet fétiche des Alchimistes, qui développent avec lui des capacités martiales particulières (faire trébucher un adversaire) (voir ce métier pour plus d'information).

Gourdin		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	-1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*5 p arg*	*commun*



Massue		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
100 onces	*20 p arg*	*commun*



Fléau		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*30 p arg*	*Peu commun*



Chaîne Pommelée		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*150 p arg*	*commun*



Ancêtre du Fléau d'Arme, la Chaîne Pommelée est constituée d'une chaîne de près d'un mètre terminée en une de ses extrémités d'une masse de fer de 6 à 8 cm de diamètre.
Moins maniable que le Fléau d'Arme, la Chaîne est très rapidement tombée en désuétude après l'invention de celui-ci. Elle est aussi moins puissante et plus dangereuse pour un combattant insuffisamment aguerri.
Lancer : (table de la hache de jet), à une portée maximale de 20 mètres, la chaîne pommelée est : 2D+2
Risque de blessure au maniement : 20% (1D4 Bl infligées au porteur).

Bec de Corbin		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	-1/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*110 p arg*	*peu commun*



Marteau de guerre léger doublé d'une dangereuse pointe. Le Bec de Corbin est très apprécié des cavaliers. Elle est fort utilise pour accrocher l'écu adverse et le retirer d'un coup sec (botte de guerrier).

Masse d'Arme		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
110 onces	*70 p arg*	*très commun*



Marteau de Lutte		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	-1/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*50 p arg*	*commun*



La masse est en fer, et la hampe en bois pour cette arme contondante, très prisée des nains et des gnomes.

Masse de Norfum		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/-2 et variable	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*80 p arg*	*peu commun*



Masse d'arme garnie de longues pointes, surtout en usage dans le Royaume des Glaces.
Les Modificateurs d'Attaque et de Parade de 0/-2 sont à prendre pour un combattant avec une Force à 17.
Avec une Force inférieure, le combattant voit son Attaque et sa Parade pénalisées de 1 point (en alternance Att/Prd) par point manquant.
Pour un guerrier avec une Force à 17 : aucun malus ni bonus d'Att ou de Prd.
Pour un guerrier avec une Force à 14 alors : -1 en ATT et -2 en Prd.

Fléau d'Arme		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	-1/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*150 p arg*	*commun*



Marteau de Guerre		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+6	-3/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*100 p arg*	*peu commun*



Fléau de Guerre		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+4	-2/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*150 p arg*	*rare*



Directement inspiré du fléau paysan utilisé pour battre le blé, le Fléau de Guerre présente une longue hampe de bois ou de métal (1,40 à 1,80m) reliée à une autre partie plus courte et munie de pointes (~60 cm) par un anneau ou une chaîne. D'un maniement malaisé, cette arme à deux mains requiert une bonne adresse (mini.14).

Massetin		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
3D+2	-2/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
280 onces	*350 p arg*	*très rare*



Le Massetin est une arme peu commune. C'est une sorte d'énorme masse d'arme pourvue d'une lame tranchante sur une face. Du fait du poids important de l'arme, il est nécessaire de posséder une grande force pour la manier sans malus.
N.B. : ajouter un point de pénalité (alternativement en Attaque et en Parade) par point de force au-dessous de 20.

Fléau du Diable		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
3D+3	-1/-6 et variable	
Poids	**Prix**	**Rareté**
240 onces	*110 p arg*	*très rare*



Fléau d'arme à trois boules, le Fléau du Diable est une arme redoutable entre les mains d'un guerrier pourvu d'une bonne Force.
Les Modificateurs d'Attaque et de Parade de -1/-6 sont à prendre pour un combattant avec une Force à 17.
Avec une Force inférieure, le combattant voit son Attaque et sa Parade pénalisées de 1 point (en alternance Att/Prd) par point manquant.
Pour un guerrier avec une Force à 17 : aucun malus ni bonus d'Att ou de Prd.
Pour un guerrier avec une Force à 14 alors : -1 en ATT et -2 en Prd.

5°) Les armes d'Hast

Arme dont le fer est monté sur une longue hampe ou fût.
La pique, la hallebarde sont des armes d'hast, les javelots des armes de jets, les haches et marteaux des armes de main ou de coup. Les armes d'hast comportent des types nombreux et variés, mais qui peuvent presque tous se ramener à une lame d'épée ou de coutelas, ou bien à un fer d'outil remanié plus ou moins, et monté sur une hampe. À l'exception de la lance et de la sagaie ou lance gaie, les armes d'hast furent portées par les piétons.

Note : pour le maniement des armes d'Hast, voir le Livre des Règles, au chapitre « Règles de combat », point de règle « La spécialisation d'armes spéciales ».

Epieu		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	-1/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*15 p arg*	*commun*



Barbe de Thylos		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	-1/+1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*80 p arg*	*peu commun*



Les trois pointes disposées en triangle sont particulièrement bien adaptées pour s'opposer aux attaques adverses (bonus de 1 en Parade avec un peu d'entraînement). Cette arme est très appréciée des pêcheurs qui l'utilisent comme harpon. C'est par ailleurs l'arme symbole des prêtres de Thylos.

Javelot		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*60 p arg*	*très commun*



Lance « Epine de Sapin »		
Arme à 1ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*70 p arg*	*Rare*



D'un équilibrage identique à celui de la lance classique, la lance « épine-de-sapin », d'origine barbare, a 60% de chance de rester fichée dans les chairs de sa cible, faisant 1D de blessure par assaut, par hémorragie (3D si on la retire sans précaution).

Double Lys		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	Spécial (cf ci-dessous)	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*95 p arg*	*rare*



Entre les mains d'un homme particulièrement adroit, le Double Lys peut se révéler une arme excellente, pleine de surprise. Elle peut être maniée normalement ou suivant l'art de la rapière et du fleuret. Dans le premier cas, on utilisera les bonus de force, et dans le second les règles propres à l'escrime de la rapière (bonus de PI à 13, 16 et 20 en Adresse, x2 aux Bl sur 2 en Attaque, x3 sur 1).
Avec un bon entraînement, il est possible d'augmenter d'un degré sa cadence de combat.
Le Double Lys s'utilise à deux mains, mais n'est pas forcément réservé au guerrier.
Taille : 1,40 m
Adresse requise : on calcule les malus d'Attaque et de Parade en fonction de la différence avec 17 de l'Adresse de celui qui utilise le Double Lys.

Trident		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-1/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*75 p arg*	*peu commun*



Faux		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	-3/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
100 onces	*35 p arg*	*commun*



Hallebarde		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	-2/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*75 p arg*	*commun*



Pique		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+6	-1/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*70 p arg*	*commun*



Lance de Tournoi		
Arme à 1 main pour combat monté		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*100 p arg*	*peu commun*



Les bonus de dégâts issus de la Force ne sont pas applicables avec cette arme. Aucune cadence de combat utilisable !
Une touche à ¼ de la valeur d'Attaque en charge occasionne un x2 aux points d'impact.
Une touche à 2/20 occasionne un x3 aux points d'impact.
Une touche à 1/20 occasionne un x4 aux points d'impact.

Lance de Guerre		
Arme à 1 main pour combat monté		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+6	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
180 onces	*150 p arg*	*peu commun*



Les bonus de dégâts issus de la Force ne sont pas applicables avec cette arme. Aucune cadence de combat utilisable !
Une touche à ¼ de la valeur d'Attaque en charge occasionne un x2 aux points d'impact.
Une touche à 2/20 occasionne un x3 aux points d'impact.
Une touche à 1/20 occasionne un x4 aux points d'impact.

6°) Arme de Tir et de Jet

Sarbacane		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1 pt bl	15 mètres / C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
10 onces	*40 p arg*	*rare*



Pour toucher sa cible efficacement, l'utilisateur de la sarbacane doit viser une partie non protégée de sa cible (un simple vêtement empêche généralement la piqûre). Il doit donc réussir un jet d'Adresse modifié par les circonstances du tir et, comme pour le tir sous protection classique, ajusté d'un malus égal à la valeur de protection physique de l'armure (veste de cuir, cuirasse d'écailles, ...) de sa cible. La sarbacane est généralement utilisée pour inoculer un poison.
Table de visée du Javelot.

Poignard		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+1	10 mètres / B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces	*20 p arg*	*commun*



Fronde		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+2	20 mètres / B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
5 onces	*20 p arg*	*très commun*



Boomerang		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table** (Attaque/Parade)	
1D+2	20 mètres / B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*70 p arg*	*rare*



Voir le Livre des Règles, chapitre des Règles de Combat, au point « la spécialisation d'armes spéciales », pour connaître les modalités de maîtrise de cette arme.
Table de visée du Javelot.

Epieu		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+2	20 mètres / A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*15 p arg*	*commun*



Javelot		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+3	20 mètres / B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*60 p arg*	*très commun*



Lance « Epine de Sapin »		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+3	20 mètres / B	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*70 p arg*	*Rare*



D'un équilibrage identique à celui de la lance classique, la lance « épine-de-sapin », d'origine barbare, a 60% de chance de rester fichée dans les chairs de sa cible, faisant 1D de blessure par assaut, par hémorragie (3D si on la retire sans précaution).

Hache de Jet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+3	20 mètres / A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*45 p arg*	*très commun*



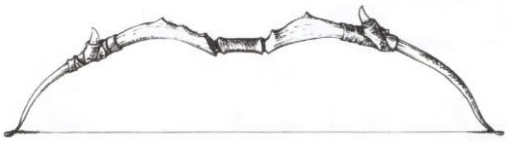
Arc		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+3	40 mètres / D	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces	*45 p arg*	*commun*



Arc Long		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+4	60 mètres / E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*50 p arg*	*commun*

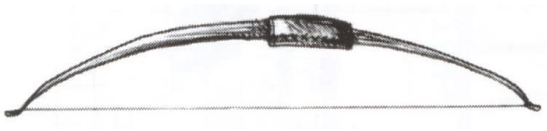


Arc Long – double courbe		
Arme à 2 mains – Force minimale 15		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+5	60 mètres / E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
25 onces	*120 p arg*	*Peu commun*



Utilisé par un individu dont la Force est comprise entre 12 et 15, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 50 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 12 il est 1D+3 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 35 mètres.

Arc Long – “bois dur”		
Arme à 2 mains – Force minimale 17		
Points d’Impact	**Portée / Table**	
1D+5	70 mètres / F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
40 onces	*100 p arg*	*Peu commun*



Utilisé par un individu dont la Force est comprise entre 14 et 16, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 50 mètres seulement.
Pour une Force comprise entre 11 et 13, il permet 1D+3 P.I. et une portée de 40 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 11 il est 1D+2 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 30 mètres.

Arc Long – “métal”		
Arme à 2 mains – Force minimale 19		
Points d’Impact	**Portée / Table**	
1D+6	80 mètres / G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*450 p arg*	*Rare*



Pour une Force comprise entre 16 et 18, il permet 1D+5 P.I. et une portée de 60 mètres seulement.
Pour une Force comprise entre 12 et 15, il permet 1D+4 P.I. et une portée de 45 mètres seulement.
Pour une Force inférieure à 12 il est 1D+3 P.I. et les flèches ne dépassent pas efficacement 35 mètres.

*

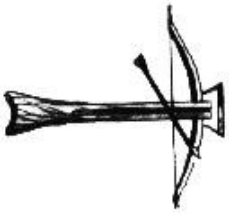
Arme de Tir et de Jet : **arbalète et traits à poudre**

Arbalète de poing		
Arme à 1 main / 1 tir par 3 assauts		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+1	20 mètres / C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*300 p arg*	*très rare*

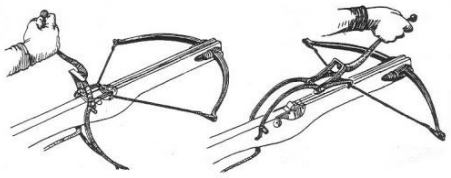


Précision de l'arc court. Pour un encombrement minimum, cette arme permet de projeter des carreaux courts, éventuellement imbibés de poison. C'est une arme particulièrement prisée des Elfes Noirs

Arbalète		
Arme à 2 mains / 1 tir par 7 à 10 assauts		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+4	60 mètres / F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
200 onces	*125 p arg*	*peu commun*



Arbalète à Levier		
Arme à 2 mains / 1 tir par 5 à 8 assauts		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
2D+2	90 mètres / F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
230 onces	*800 p arg*	*rare*



Poids et taille à peine supérieurs à une arbalète traditionnelle. Puissance et portée plus importantes.
Table de visée : Arbalète, mais avec une portée supérieure de 30 m (sans pénalité supplémentaire d'adresse).

Arbalète à Cric		
Arme à 2 mains / 1 tir par 10 à 15 ass.		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
2D+6	120 mètres / G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
260 onces	*1500 p arg*	*très rare*



Poids et taille un peu supérieurs à une arbalète traditionnelle. Puissance et portée plus importantes.
Table de visée : Arbalète, mais avec une portée double (sans pénalité supplémentaire d'adresse).

*

Trait à Poudre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
3D+4	100 mètres / F	
Poids	**Prix**	**Rareté**
350 onces	*10000 p ag*	*très rare*



Arme très rare, le Trait à poudre utilise un projectile (petit plomb ou caillou), qu'on projette à une centaine de mètres par le biais de l'explosion d'une poudre noire dans un tube de métal.
On utilise le Trait à poudre en le maintenant à deux mains dans la direction de la cible, après avoir bouté le feu à une petite mèche située à la base du Trait.
Portée : 100 mètres.
Cadence : un tir tous les (1D+5) assauts (pour un sujet entraîné).

Poire à poudre		
/		
Points d'Impact		
/		
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces	*200 p arg*	*très rare*



Appelé « poire » à cause de sa forme évocatrice, l'objet est empli de la poudre nécessaire à l'utilisation du « Trait à poudre » (Cf.). Il est hermétique, et ne craint nullement l'eau. La quantité de poudre contenue dans une telle « poire » permet l'utilisation de 5 Traits.

7°) Armes particulières

Filet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
/	-2/-5	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*20 p arg*	*commun*



Voir le Livre des Règles, chapitre des Règles de Combat, au point « la spécialisation d'armes spéciales », pour connaître les modalités de maîtrise de cette arme.

Poing d'Ang'Mar		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2	0/esquive	
Poids	**Prix**	**Rareté**
12 onces	*80 p arg*	*peu commun*



Ce sont des rectangles de fer, avec une pointe sur chaque « doigt ». Un poing Mar'Angois augmente de 2 points les dégâts au coup de poing, que ce soit en mêlée (1D, au lieu d'1D-2), ou au combat à mains nues (bonus de 2 P.I.). Il peut être utilisé par les moines dans leur « cognant ».

Poing de Boucher		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
4	0/esquive	
Poids	**Prix**	**Rareté**
22 onces	*150 p arg*	*rare*



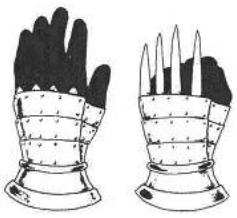
Idem que pour le Poing d'Ang'Mar, mais bonus de 4 points d'impact au lieu de 2.
De plus, les moines qui désirent l'utiliser pour leur « cognant », sont pénalisés d'1 point en Attaque et d'1 point en Parade.

Fouet		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-6	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*30 p arg*	*commun*



Voir le Livre des Règles, chapitre des Règles de Combat, au point « la spécialisation d'armes spéciales », pour connaître les modalités de maîtrise de cette arme.

Poing d'Esarnil		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	-2/-6	
Poids	**Prix**	**Rareté**
60 onces	*225 p arg*	*rare*



Cette arme se porte comme un gant, et ressemble fort à un gantelet simple, voire à une prothèse en cuir. Lorsque le porteur ferme le poing, 4 lames jaillissent à l'avant du gant.

Canne de Laelith		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
40 onces	*145 p arg*	*rare*



C'est une canne en bois (de chêne ou d'ébène) avec un pommeau argenté ou nacré. La canne peut être séparée en deux parties dont la plus longue (partie inférieure) fait office de sarbacane et la plus courte (supérieure) de poignard. Des fléchettes empoisonnées sont contenues dans la poignée de la « partie poignard ».

*

Double Sabre		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/+2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*95 p arg*	*très rare*



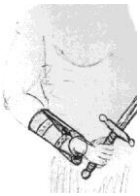
Arme particulièrement prisée des Elfes, le Double-Sabre est d'un usage fréquent dans la garde des seigneurs de la Chaîne du Gouvre.
D'une forme qui rappelle celle du Double-Lys, cette arme à deux lames ne peut cependant être utilisée que pour le combat « normal » (alors que le double-lys peut se rapprocher éventuellement du combat « rapière »).
Le Double Sabre est une arme à deux mains, 1D+4 (0/+2).

Avec un peu d'entraînement, il permet une attaque gratuite sur un 3, un 4 et même un 5 en Attaque.
Explication : lorsque le porteur d'un Double-Sabre obtient un 3 ou un 4 ou un 5, il peut tenter une attaque supplémentaire immédiatement. Ce résultat signifie que le porteur, qui a réussi une bonne attaque se trouve en position favorable pour placer sur-le-champ une attaque de l'autre lame de son arme.

N.B. : un combattant qui possède une cadence de combat voit cette opportunité offerte sur son dé d'attaque de la première ou de la seconde (voire de la troisième si son niveau est important).
N.B.B. : l'obtention d'un nouveau 3,4 ou 5 sur une attaque gratuite ne permet pas une nouvelle attaque gratuite !

*

Brassard lance fléchette		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D	20 mètres / A	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*3500 p arg*	*très rare*



Installé sur l'avant bras, ce brassard permet de décocher un mini-carreau, avec la portée d'une hache de jet et la même précision.
On déclenche le tir par une pression de la main opposée sur un bouton pressoir situé sur le dessus du brassard.
A noter qu'il existe des versions « doubles carreaux ».
A noter encore que les carreaux peuvent être enduits d'un poison gras.

8°) Les Armes culturelles

Vous trouverez dans cette rubrique l'ensemble des armes « réservées » à un groupe ethnique particulier. Hommes du Désert, Ozzo'Kuriens, Eriasiens…

*

Armes culturelles du Sert'Vert

Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Sert'Vert. Pour un non-Sert'Vert il faut appliquer un malus supplémentaire de 1 point en Parade.

Masse de bois piquetée		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*150 p arg*	*rare*



Masse d'environ 60 à 75 cm de long, dont la partie la plus épaisse est incrustée de pierres tranchantes ou d'os.

Hache de Pierre		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
110 onces	*350 p arg*	*rare*



Semblable aux haches primitives des barbares les plus frustres, les haches de pierre des chevaliers Sert'Verts mesurent entre 80 cm et 1 m de long. Assez bien équilibrées, elles permettent même le lancer jusqu'à une portée de 20 mètres (Table B) !

Lance d'os		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/+1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
90 onces	*1250 p arg*	*très rare*



Lance de 1,70 à 2,00 de long, elle est terminée par une pointe d'os ou d'ivoire extrêmement effilée.
Splendidement équilibrée, la lance est sans malus d'Attaque et confère même un bonus d'un point en Parade (0/+1).

Armes culturelles des Hommes Bleus de Gob'Us

Yatagan		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*70 p arg*	*peu commun*



Sabre du Gob'Us		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*110 p arg*	*peu commun*



Badelaire		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4 à 6	0/-1 ou 0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*180 p arg*	*rare*



Lourd sabre de combat, à lame large et épaisse. Arme fréquente, notamment, chez les gardes du corps du califat de Gob'Us. Il peut être manié à 1 ou deux mains : à une main il est 1D+4 (0/-1) et à deux mains il est 1D+6 (0/-2).
Taille : 1,20 mètres.

Cimeterre à deux mains		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	-1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*125 p arg*	*rare*



Grand Cimeterre Lune		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+4	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
160 onces	*3500 p arg*	*rare*



Arme à deux mains extrêmement recourbée et remarquablement équilibrée des seigneurs du Gob'Us, ce cimeterre nécessite une bonne agilité pour être bien utilisée. Au-dessous de 17 en Adresse, malus supplémentaire de 1 point en Attaque, puis 1 point en Parade…
Taille : 1,35 m
N.B. : pour un combattant qui n'est pas un Homme Bleu les modificateurs Attaque/Parade sont : -1/-4

Armes culturelles d'Ozzo Kuru

Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Ozzo'Kurien. Pour un non-ozzo'kurien il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

Aikuchi		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
15 onces	*400 p arg*	*très rare*



L'Aikuchi est le couteau Ozzo'Kurien. C'est traditionnellement l'arme du sépuku (hara-kiri).
N.B. : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Ozzo'Kurien. Pour un non-ozzo'kurien il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

Hamidashi		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
22 onces	*700 p arg*	*très rare*



L'Hamidashi est le poignard Ozzo'Kurien.

Tanto		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*900 p arg*	*très rare*



Le Tanto est la dague Ozzo'Kurienne. Il se porte à la ceinture.

Wakizashi		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
65 onces	*1200 p arg*	*très rare*



Sabre Ozzo'Kurien, le Wakizashi est généralement le second sabre des Samouraïs. Il se manie à deux mains, et peut être utilisé en conjonction avec le Katana par un ambidextre pur. Le Samouraï qui ne souhaite pas souiller son sabre avec le sang d'un ennemi méprisé utilise souvent le wakizashi pour combattre. Il se porte à la ceinture.

Katana		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*1500 p arg*	*très rare*



Sabre Ozzo'Kurien, le Katana est une arme à une main. Il se manie avec souplesse. Son fil est très tranchant. Il se porte à la ceinture.

Tachi		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+2	-2/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
110 onces	*2000 p arg*	*très rare*



Grand sabre Ozzo'Kurien, le Tachi s'utilise à deux mains. Sa forme est très incurvée. Il se porte dans le dos ou encore à la ceinture.

Naginata		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+5	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
110 onces	*400 p arg*	*très rare*



La Naginata est une arme longue, d'hast, dont la lame est le plus souvent courbe. Arme très populaire en Ozzo'Kuru, elle est maniée aussi bien par les Samouraïs, par les Bushis, que par les simples paysans…

Shuriken		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D	10 mètres / C	
Poids	**Prix**	**Rareté**
4 onces	*5 p arg*	*très rare*



Le Shuriken est un morceau de métal assez fin (rarement plus de 3 mm d'épaisseur), en forme d'étoile ou de carré, dont les bords sont affûtés.
Arme de jet à courte portée (table du poignard), le Shuriken est surtout intéressant parce qu'il permet à un individu, correctement entraîné, de pouvoir lancer une étoile par assaut, voire davantage…

Wakyu ou Yumi (Arc Long)		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+4	60 mètres / E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*30 Ta'el*	*commun*



Daikyu (arc à double courbure)		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
2D+2	90 mètres / G	
Poids	**Prix**	**Rareté**
40 onces	*4 Ch'ien*	*Peu commun*



La table de visée du Daikyu est celle de l'arbalète. La taille du Daikyu est de 2,20 mètres.

*

NB : vous trouverez un catalogue complet d'armes ozzo'kuriennes dans le livre « Guide Ozzo Kurien - Culture histoire géographie ».

Armes culturelles du Varga

Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Barbare. Pour un non-Barbare il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

Yakula		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+6	0/-2 ou -1/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*350 p arg*	*très rare*



C'est une masse d'arme bâtarde, en bois dur, dont le « tranchant » est taillé finement et régulièrement. Le dessus du Yakula est toujours hérissé de pointes de fer (3 à 5), dont l'utilité réside dans l'exécution de certaines bottes.
Maniée par un non-Varga cette arme est considérée à deux mains, 1D+6 (-2/-4).

Hallebarde Varga		
Arme à 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D+4	-2/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
220 onces	*450 p arg*	*très rare*

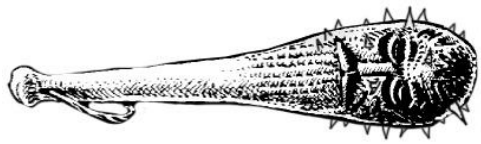


Hallebarde courte, moins de deux mètres, la Hallebarde Varga se manie à deux mains.
Elle porte une pointe effilée à son extrémité, une lame sur un côté et une masse hérissée de pointes sur l'autre.
Dans leurs bottes, les Vargas apprennent à tirer tout le parti possible de cette configuration d'arme.
Maniée par un non-Varga cette arme est considérée à deux mains, 2D+4, -4/-6

Armes culturelles du Barbare

Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Barbare. Pour un non-Barbare il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

Massue Piquetée		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
2D	-1/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
150 onces	*150 p arg*	*Rare*



Arme particulière du Barbare. Elle est le plus souvent fabriquée par le barbare qui l'utilise. Les PI et Modificateurs peuvent varier énormément (Cf. le Guide des Métiers, rubrique du Barbare Guerrier).

Saclan		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*130 p arg*	*Rare*



Sorte de sabre à la lame particulière en « croche ». Utilisée surtout par les Griffes Blanches.

Armes culturelles du Kender

Attention : les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Kender. Pour un non-Kender il faut appliquer un malus supplémentaire de 1 point en Attaque et en Parade.

Hoopak		
Arme à 1 ou 2 mains		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*200 p arg*	*Très rare*



Utilisations multiples et très variées (Cf. le Guide des Races, rubrique du Kender).

Table de tir : C

Armes culturelles de l'Eriasien Noir

Les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Eriasien noir. Pour tout autre, il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

Lokélé		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+1	0/-4	
Poids	**Prix**	**Rareté**
20 onces	*50 p arg*	*très rare*



Arme à peu près équivalente au poignard ilvanirien, le poignard Lokélé est une arme très appréciée par les voleurs et les hommes du commun.
Il est constitué d'une poignée en cuivre et d'une lame large en fer. Bien équilibrée, c'est une arme de lancer de bonne qualité (bonus de 1 au viser pour un Eriasien noir)

Songyé		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
55 onces	*70 p arg*	*très rare*



Arme à peu près équivalente au glaive ilvanirien, le glaive Songyé est principalement l'arme des prêtres et des voleurs, bien que les guerriers ne la dédaignent pas (pour lesquels il est +1 en Prd).
Elle est constituée d'une poignée en bois et d'une lame assez large en fer.

Mangbétu		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	+1/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
45 onces	*120 p arg*	*très rare*



Arme tranchante très appréciée des guerriers, la Mangbétu est une sorte de faucille, à la lame très large, et tranchante.
Elle est constituée d'une poignée de bois et d'une épaisse lame en fer.

Yakoma		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*90 p arg*	*très rare*



Arme à peu près équivalente au sabre ilvanirien, l'épée Yakoma est principalement l'arme des guerriers.
Elle est constituée d'une poignée en métal (cuivre ou bronze) et d'une lame en fer.

Et…

Sagaie		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Portée / Table**	
1D+6	60 mètres / E	
Poids	**Prix**	**Rareté**
Flèche 3 à 8 onces *Propulseur 20 onc*	*80 p arg*	*très rare*



La sagaie ressemble à une flèche de très grande taille (1,20 à 2,50 m). Elle est projetée vers une cible à l'aide d'un « propulseur » (bâton de dimension variable, muni d'une poignée et d'un crochet de maintien de la sagaie).
Les Eriasiens noirs utilisent ce type d'arme de jet de préférence à tout autre, pour la chasse comme pour la guerre. C'est bien sûr l'arme des « archers » Eriasiens noirs (portée : 60 mètres).
Les 80 pièces d'argent concernent le propulseur et une vingtaine de flèches.

Armes culturelles de l'archipel Kumanian

Les valeurs indiquées sont celles utilisables pour un Kumanian. Pour tout autre, il faut appliquer un malus supplémentaire de 2 points en Attaque et en Parade.

« Nekdé » (machette)		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-3	
Poids	**Prix**	**Rareté**
30 onces	*20 p arg*	*très rare*



Arme à peu près équivalente à la dague ilvanirienne, le nekdé est l'arme des guerriers sans fortune et des hommes du commun.

« Kaya » (machette courbe)		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+2	0/-1	
Poids	**Prix**	**Rareté**
25 onces	*50 p arg*	*très rare*



Arme à peu près équivalente au glaive ilvanirien, la kaya est l'arme des guerriers, des prêtres et des voleurs fortunés.
Bien équilibrée, c'est une arme de lancer de bonne qualité (bonus de 1 au viser pour un Kumanian) (table de la hache de jet).
La lame courbe de la kaya occasionne un malus en parade de 2 points à tous les « non-kumanians » lorsqu'ils combattent un Kumanian ainsi armé.

« Papaga » (épée courte)		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+3	0/0	
Poids	**Prix**	**Rareté**
70 onces	*95 p arg*	*très rare*



Egalement nommé « manche de perroquet », la papaga est l'arme de prédilection des guerriers.

Hache courte		
Arme à 1 main		
Points d'Impact	**Modificateur** (Attaque/Parade)	
1D+4	0/-2	
Poids	**Prix**	**Rareté**
100 onces	*110 p arg*	*très rare*



La hache courte est l'arme des prêtres kumanians.
Correctement équilibrée, c'est une arme de lancer de bonne qualité (table C).


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

II. Les Protections

Vous trouverez dans cette vaste partie toutes les pièces d'équipement utilisées dans REDON pour les protections de corps.
Les Armures de toile et de cuir tout d'abord (veste de cuir…), les Armures de fer et d'acier ensuite (cotte de mailles…), les Armures « de Chevalier » et enfin les Boucliers.

A noter que les casques ne sont pas présentés ici, pour la simple raison qu'ils n'octroient pas de « point de protection supplémentaire » en tant que tel.
Ils offrent une protection locale à d'éventuels coups ciblés (une tentative d'assomer peut ainsi être tenue en échec par un casque).

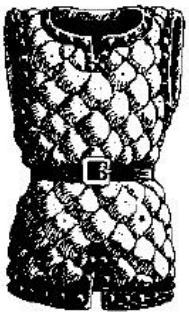


1°) les Armures de toile et de cuir

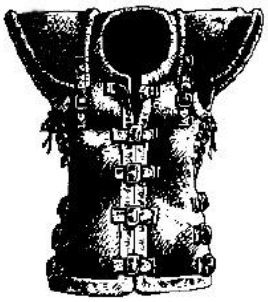
Vêtements		
Sont traitées ici les valeurs des simples vêtements. D'épaisses fourrures, des tissus fort épais accorderont éventuellement une protection plus importante, et parfois pénaliseront en Adresse le porteur.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1	/	30%
Poids	**Prix**	**Rareté**
80 onces	*20 p arg*	*très commun*



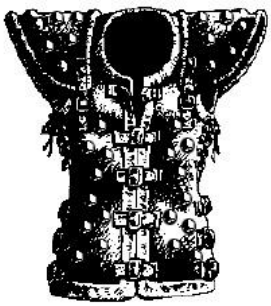
Cotte Matelassée		
Protection en tissu épais, renforcé de coton serré, et d'armatures de cuir		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	/	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 onces	*40 p arg*	*très commun*
C'est la protection la plus courante pour les magiciens		



Veste de Cuir		
Protection en cuir épais, parfois bouilli.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
3	/	18%
Poids	**Prix**	**Rareté**
180 onces	*80 p arg*	*commun*
La veste de cuir est la protection favorite des voleurs, et en général de tous ceux qui veulent être rapides et discrets.		



Veste de Cuir cloutée		
Protection en cuir épais, parfois bouilli, renforcée de « clous » larges qui assurent une meilleure protection		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
4	0 ou 1 (selon facture)	18%
Poids	**Prix**	**Rareté**
220 onces	*1.500 p arg*	*rare*
La vitesse de déplacement, équipé d'une veste de cuir cloutée est identique à celle d'une veste de cuir ! *Malus de 5% à la Dissimulation dans l'Ombre.*		

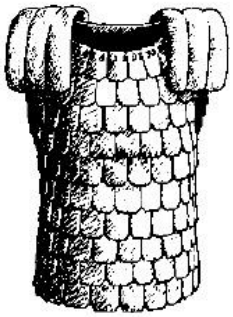


2°) les Armures de fer et d'acier

Cotte de Mailles ou « Haubert »		
Cotte protégeant le corps des épaules au bassin, parfois jusqu'aux jambes. Composée d'un entrelacs d'anneaux d'acier.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
4	-1	12%
Poids	**Prix**	**Rareté**
320 onces	*200 p arg*	*commun*
C'est la protection la plus prisée du guerrier en campagne, lorsque leur fortune le leur permet. *Malus de 10% à la Dissimulation dans l'Ombre et de 15% au Déplacement Silencieux.*		



Cuirasse d'écailles		
Grande cuirasse faite d'une cotte de cuir léger couverte de tuiles d'acier.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
5	-1	10%
Poids	**Prix**	**Rareté**
480 onces	*1.000 p arg*	*peu commun*
Protection lourde, la Cuirasse d'écailles est surtout portée par les officiers des armées constituées (légions, gardes, ...) *Malus de 20% à la Dissimulation dans l'Ombre et de 25% au Déplacement Silencieux.*		

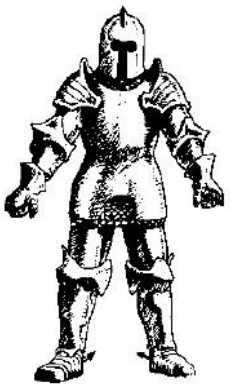


*

3°) les Armures « de Chevalier »

Elles ne sont pas réservées aux Chevaliers, et la plupart des Royaumes en autorisent le port à n'importe qui, mais ce sont généralement des Guerriers avec rang de noblesse qui les utilisent le plus souvent.

Armure		
Ensemble de plaques d'acier et de cotte de mailles assurant une bonne protection		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
6	-2	3%
Poids	**Prix**	**Rareté**
900 onces	*4.000 p arg*	*commun*
C'est la protection du guerrier à cheval, l'honneur des Chevaliers et des Paladins… *Malus de 35% à la Dissimulation dans l'Ombre et de 50% au Déplacement Silencieux.*		



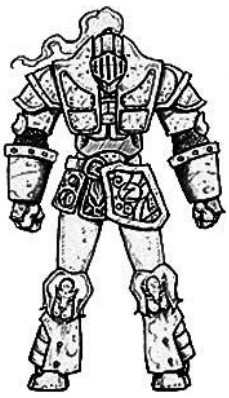
Avec ce type d'équipement, l'individu qui fait une chute dans un combat (20 au dé d'Attaque ou de Parade, suivi de 3 à 5 ou 9 à 11 sur les 2D6), doit réussir un jet de Force avec malus de 4 et un jet d'Adresse sur le 2ème assaut au sol pour pouvoir effectivement se relever.

Grande Armure		
Ensemble de plaques d'acier et de cotte de mailles assurant une protection très complète		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
7	-2	3%
Poids	**Prix**	**Rareté**
1100 onces	*20.000 p arg*	*peu commun*
Malus de 40% à la Dissimulation dans l'Ombre et de 50% au Déplacement Silencieux		



Avec une grande armure, l'individu qui fait une chute dans un combat (20 au dé d'Attaque ou de Parade, suivi de 3 à 5 ou 9 à 11 sur les 2D6), doit réussir un jet de Force avec malus de 8 et un jet d'Adresse avec malus de 2, sur le 2ème assaut au sol pour pouvoir effectivement se relever.

Armure Intégrale		
Ensemble de plaques d'acier et de cotte de mailles assurant une protection presque intégrale du porteur		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
8	-3	3%
Poids	**Prix**	**Rareté**
1300 onces	*80.000 p arg*	*peu commun*
L'armure intégrale est une armure très lourde et fort encombrante. Très coûteuse elle n'équipe que les chevaliers les plus fortunés. *Malus de 45% à la Dissimulation dans l'Ombre et de 50% au Déplacement Silencieux*		



Avec une armure intégrale, l'individu qui fait une chute dans un combat (20 au dé d'Attaque ou de Parade, suivi de 3 à 5 ou 9 à 11 sur les 2D6), doit réussir un jet de Force avec malus de 8 et un jet d'Adresse avec malus de 2, sur le 2ème assaut au sol pour pouvoir effectivement se relever.

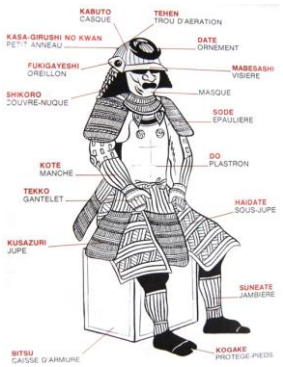
4°) l'Armures « de Samouraï »

Ces armures sont fabriquées par des artisans Ozzo'Kuriens pour des Samouraïs.
Les valeurs considérées ci-après sont vraies pour des Samouraïs Ozzo'Kuriens.

Kei sōkō ou ***Armure « légère »***		
Ensemble d'osier, de bois, de corde et de métal		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
4 à 5	1 à 2	10%
Poids	**Prix**	**Rareté**
250 à 350 onces	*70 Ch'ien*	*Assez rare*
La vitesse de déplacement est de 5 m/sec pour une Pr de 4 et de 4 pour une Pr de 5.		



Armure de Samouraï		
Ensemble d'osier, de bois, de corde et de métal		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
4 à 6	-1 à -2	10%
Poids	**Prix**	**Rareté**
400 à 600 onces	*50.000 p arg*	*Très rare*
La vitesse de déplacement est de 5 m/sec pour une Pr de 4, de 4 pour une Pr de 5 et de 3 m/sec pour une Pr de 6.		



Le Malus d'Adresse est de 1 ou 2 pour une protection à 5 (selon la facture de l'armure).

5°) l'Armures « de l'archipel Kumanian »

Ces armures sont fabriquées par des artisans Kumanians pour les guerriers.

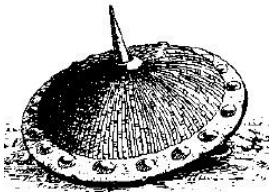
« Karolé »		
Ensemble de cuir, d'écorce de fruits secs et de tissus		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2 à 3	0	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
120 à 160 onces	*150 p arg*	*Très rare*
La vitesse de déplacement est de 6 m/sec, quelle que soit la valeur de protection.		



*

6°) Les Boucliers

Bouclier de bois		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1	/	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
140 onces	*25 p arg*	*commun*



Bouclier de fer ou « écu »		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	/	8%
Poids	**Prix**	**Rareté**
200 onces	*75 p arg*	*commun*
Il présente généralement les « couleurs » du porteur (son blason) *Malus de 15% à la Dissimulation dans l'Ombre.*		



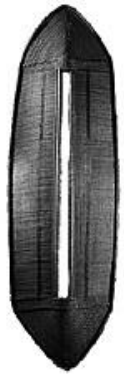
Bouclier « mur de fer »		
Bouclier de grande taille (environ 1,30 m). Il permet d'abriter une grande partie du corps, et de réaliser des actions « à couvert »…		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
3	-2	8%
Poids	**Prix**	**Rareté**
260 onces	*120 p arg*	*peu commun*
C'est le bouclier des fantassins « lourds », des légions… *Malus de 20% à la Dissimulation dans l'Ombre.*		



Bouclier Barbare dit « de cuir tendu »		
Bouclier rond, de grande taille (environ 1 m de diamètre).		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1	0	18%
Poids	**Prix**	**Rareté**
100 onces	*400 p arg*	*très rare*
Les barbares confectionnent généralement eux-mêmes leurs boucliers de cuir tendu.		



Bouclier Eriasien noir		
Bouclier ovoïde, de grande taille, en bois ou en osier		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	0	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
160 onces	*200 p arg*	*très rare*
Grand bouclier confectionné par les guerriers Eriasiens noirs eux-mêmes.		



Bouclier « Magto » (archipel Kumanian)		
Bouclier de bois, très haut, que les combattants fichent dans le sol pour lancer leurs projectiles		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
1	0	18%
Poids	**Prix**	**Rareté**
130 onces	*250 p arg*	*très rare*
Grand bouclier confectionné par les armuriers Kumanians		



Bouclier « Itoff » (archipel Kumanian)		
Bouclier de bois		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	0	16%
Poids	**Prix**	**Rareté**
200 onces	*280 p arg*	*très rare*
Grand bouclier confectionné par les armuriers Kumanians		



A noter que le bouclier est pris en compte dans le calcule de la vitesse de déplacement en addition de la valeur de protection de l'armure.
C'est vrai que le bouclier soit installé sur le dos ou tenu à la main. L'encombrement est considéré comme identique pour le déplacement.

Pour gagner en vitesse de déplacement lors d'une course poursuite, l'aventurier peut bien sûr décider de larguer son bouclier…

Et :

Baume de Méliendrix		
Onguent magique de protection, à base de sel rouge et d'huile de foie de bulette. Appliqué sur le corps, il permet de durcir l'épiderme et de lui conférer une protection naturelle de 1 point ! Durée : 2 heures.		
Protection	**Malus Adresse**	**Risque d'être endommagée**
2	/	20%
Poids	**Prix**	**Rareté**
4 onces (pour 5 utilisations)	*2000 p arg*	*très rare*
Attention : s'il est utilisé trop fréquemment, le Baume de Méliendrix peut communiquer la peste pourpre.		




R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir

III. Tableaux récapitulatifs

1°) Tableaux des Armes

Armes courtes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Couteau	1D	0/-5	10 onces	1	5	Très commun
Stylet*	1D	0/-5	15 onces	1	10	Commun
Poignard d'Obsidienne	1D	0/-4	30 onces	1	200	Rare
Poignard	1D+1	0/-4	20 onces	1	20	Très commun
Langue de Basilic	1D+1	0/-3	25 onces	1	25	Peu commun
Poignard Fourbe*	1D+1	0/esquive	25 onces	1	25	Peu commun
Dague	1D+2	0/-2	30 onces	1	30	Très commun
Kriss*	1D+2	0/-2	25 onces	1	250	Rare
Croche Ogre	1D+2	0/-3	30 onces	1	95	Rare
Double Croche	1D+2	+1/-4	50 onces	1	120	Rare

Epées

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Fleuret*	1D+2	0/-1	30 onces	1	40	Peu commun
Glaive	1D+2	0/0	40 onces	1	40	Très commun
Glaive multi-lame	1D+2	0/+1	65 onces	1	300	Très rare
Rapière*	1D+3	0/-2	55 onces	1	50	Peu commun
Glaive lourd	1D+3	0/0	90 onces	1	65	Rare
Sabre	1D+3	0/0	60 onces	1	60	Commun
Sabre d'abordage	1D+3	0/-1	70 onces	1	45	Peu commun
Fauchon « Malchus »	1D+3	0/0	70 onces	1	75	Peu commun
Epée	1D+4	0/0	80 onces	1	80	Très commun
Sabre dentelé	1D+5	0/0	80 onces	1	250	Peu commun
Sif*	1D+5	0/0	80 onces	1/2	150	Rare
Peigne de Rondra*	1D+5	Variable (selon Ad)	150 onces	1/2	140	Rare
Epée Bâtarde	1D+5	-2/-3	140 onces	1/2	100	Commun
Lame de Pavis*	1D+5	Variable (selon Ad)	60 onces	2	220	Rare
Epée à deux mains	1D+6	-3/-4	160 onces	2	130	Commun
Tailland*	2D+3	-2/-4	170 onces	2	450	Rare
Fendoir*	4D	-6/-6	240 onces	2	700	Très rare

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

Haches et Faucilles

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Faucille	1D+2	-2/-4	30 onces	1	20	Commun
Hache de Jet	1D+3	0/-4	60 onces	1	45	Très Commun
Hache de Marine	1D+3	0/-2	80 onces	1	60	Peu commun
Hache de Guerre	1D+4	0/-3	120 onces	1	90	Commun
Hache Suirdique*	1D+4	0/-2	120 onces	1	150	Rare
Hache des Fjords	1D+5	0/-2 ou 0/0	140 onces	1/2	400	Très rare
Hache de Combat	2D+2	-4/-6	150 onces	2	180	Peu commun

Masses et Armes contondantes

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Bâton	1D+1	0/0	70 onces	2	20	commun
Bâton d'Alchimiste*	1D+1	0/0	70 onces	2	50	Peu commun
Gourdin	1D+1	-1/-3	60 onces	1	5	Commun
Massue	1D+2	0/-3	100 onces	1	30	Commun
Fléau	1D+3	-1/-5	120 onces	2	30	Peu commun
Chaîne Pommelée*	1D+3	-1/-3	150 onces	1	150	Commun
Bec de Corbin*	1D+4	-1/-5	90 onces	1	110	Peu commun
Masse d'Arme	1D+4	0/-3	110 onces	1	70	Très commun
Marteau de Lutte	1D+4	-1/-2	80 onces	1	50	Commun
Masse de Norfum*	1D+5	Variable (selon Fo)	120 onces	1	80	Peu commun
Fléau d'Arme	1D+5	-1/-5	150 onces	1	150	Commun
Marteau de Guerre	1D+6	-3/-5	150 onces	2	100	Peu commun
Fléau de Guerre*	2D+4	-2/-4	140 onces	2	150	Rare
Massetin*	3D+2	-2/-4	280 onces	2	350	Très rare
Fléau du Diable	3D+3	Variable (selon Fo)	240 onces	2	110	Très rare

Armes d'Hast

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Epieu	1D+2	-1/-4	60 onces	2	15	Commun
Barbe de Thylos*	1D+2	-1/+1	90 onces	2	80	Peu commun
Javelot	1D+3	-1/-4	80 onces	1/2	60	Très commun
Lance Epine de Sapin*	1D+3	-1/-3	80 onces	1/2	70	rare
Double Lys*	1D+3	Variable (selon Ad)	80 onces	2	95	Rare
Trident	1D+3	-1/-2	90 onces	1/2	75	Peu commun
Faux	1D+3	-3/-5	100 onces	2	35	Commun
Hallebarde	1D+4	-2/-4	150 onces	2	75	Commun
Pique	1D+5	-1/-4	120 onces	2	70	Commun
Lance de Tournoi	1D+2	0/-4	150 onces	1	100	Peu commun
Lance de Guerre	1D+6	0/-4	180 onces	1	150	Peu commun

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

Armes de tir ou de jet

Arme	P.I.	Portée	Poids (1 once = 25 g)	Table de visée	Prix (en p d'argent)	Rareté
Sarbacane*	1D	15 mètres	10 onces	*Javelot*	40	Rare
Poignard	1D+1	10 mètres	20 onces	*Poignard*	20	Commun
Arbalète de poing*	1D+1	20 mètres	30 onces	*Arc court*	300	Très rare
Fronde	1D+2	20 mètres	5 onces	*Javelot*	20	Très commun
Boomerang	1D+2	20 mètres	30 onces	*Javelot*	70	Rare
Epieu	1D+2	20 mètres	60 onces	*Javelot*	15	Commun
Javelot	1D+3	20 mètres	80 onces	*Javelot*	60	Très commun
Lance Epine de sapin*	1D+3	20 mètres	80 onces	*Javelot*	70	Rare
Hache de Jet	1D+3	20 mètres	60 onces	*Hache Jet*	45	Très commun
Arc	1D+3	40 mètres	20 onces	*Arc court*	45	Commun
Arc Long	1D+4	60 mètres	30 onces	*Arc long*	50	Commun
Arbalète	1D+4	60 mètres	200 onces	*Arbalète*	125	Peu commun
Arbalète à Levier	2D+2	90 mètres	230 onces	*Arbalète*	800	Rare
Arbalète à Cric*	2D+6	120 mètres	260 onces	*Arbalète*	1.500	Très rare
Trait à Poudre*	3D+4	100 mètres	350 onces	*Arbalète*	10.000	Très rare
Poire à Poudre*	/	/	20 onces	/	200	Très rare

Armes Particulières

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Filet*	/	-2/-5	90 onces	1	20	Commun
Poing d'Ang'Mar*	2	0/esquive	12 onces	1	80	Peu commun
Poing de Boucher*	4	O/esquive	22 onces	1	150	Rare
Fouet*	1D	0/-6	70 onces	1	30	Commun
Poing d'Esarnil*	1D+1	-2/-6	60 onces	1	225	Rare
Canne de Laelith*	1D+1	0/-4	40 onces	1	145	Rare
Double Sabre*	1D+4	0/+2	80 onces	2	95	Très rare
Arme	**P.I.**	**Portée**	**Poids** (1 once = 25 g)	**Table de visée**	**Prix** (en p d'argent)	**Rareté**
Sarbacane*	1D	20 mètres	80 onces	*Hache jet*	3.500	Très rare

Armes du Sert'Vert

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Masse de Bois Piquetée*	1D+3	0/0	70 onces	1	150	Rare
Hache de Pierre*	1D+4	0/-2	110 onces	1	350	Rare
Lance d'Os*	1D+3	0/+1	90 onces	2	1.250	Rare

NB : Hache de Pierre et Lance d'os peuvent servir d'armes de jet.

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

Armes des Hommes Bleus

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Yatagan	1D+4	0/-1	70 onces	1	70	Peu commun
Sabre du Gob'Us	1D+4	0/0	80 onces	1	110	Peu commun
Badelaire*	1D+4 à 6	0/-1 ou 0/-2	140 onces	1	180	Rare
Cimeterre à deux mains	1D+5	-1/-3	150 onces	2	125	Rare
Grand Cimeterre Lune*	2D+4	0/-2	160 onces	2	3500	Rare

Armes des Ozzo'Kurien

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Aikuchi	1D	0/-4	15 onces	1	400	Très rare
Hamidashi	1D+1	0/-3	22 onces	1	700	Très rare
Tanto	1D+2	0/-1	30 onces	1	900	Très rare
Wakizashi	1D+3	0/0	65 onces	1	1.200	Très rare
Katana	1D+5	0/0	80 onces	1	1.500	Très rare
Tachi	2D+2	-2/-3	110 onces	2	2.000	Très rare
Naginata	1D+5	0/-3	110 onces	2	400	Très rare
Arme	**P.I.**	**Portée**	**Poids** (1 once = 25 g)	**Table de visée**	**Prix** (en p d'argent)	**Rareté**
Shuriken*	1D	10 mètres	4 onces	*Poignard*	5	Très rare

Armes du Varga

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Yakula*	1D+6	0/-2 ou -1/-3	140 onces	1/2	350	Très rare
Hallebarde Varga*	2D+4	-2/-3	220 onces	2	450	Très rare

Armes du Barbare

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Massue Piquetée*	2D	-1/-2	150 onces	1/2	150	Rare
Saclan	1D+4	0/0	80 onces	1	130	Rare

Armes du Kender

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Hoopak*	1D+3	0/0	70 onces	1/2	200	Très rare

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

Armes de l'Eriasien Noir

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Lokélé	1D+1	0/-4	20 onces	1	50	Très rare
Songyé*	1D+2	0/0	55 onces	1	70	Très rare
Mangbétu	1D+3	+1/-2	45 onces	1	120	Très rare
Yakoma	1D+6	0/0	70 onces	1	90	Très rare
Arme	**P.I.**	**Portée**	**Poids** (1 once = 25 g)	**Table de visée**	**Prix** (en p d'argent)	**Rareté**
Sagaie*	1D+6	60 mètres	spécial	*Arc long*	80	Très rare

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

Armes de l'archipel Kumanian

Arme	P.I.	Modif Att/Prd	Poids (1 once = 25 g)	1 ou 2 mains	Prix (en p d'argent)	Rareté
Nekdé (machette)	1D+2	0/-3	30 onces	1	20	Très rare
Kaya* (machette courbe)	1D+2	0/-1	25 onces	1	50	Très rare
Papaga (épée courte)	1D+3	0/0	70 onces	1	95	Très rare
Hache courte	1D+4	0/-2	100 onces	1	110	Très rare

* : voir le descriptif pour les capacités particulières attachées à l'arme

2°) Tableaux des Armures

Armures

Armure	PR	Malus Ad	Risque d'être endommagée	Poids (1 once = 25 g)	Prix (en p d'argent)	Rareté
Vêtements	1	0	30%	80 onces	20	Très commun
Cotte Matelassée	2	0	20%	120 onces	40	Très commun
Veste de Cuir	3	0	18%	180 onces	80	Commun
Veste de Cuir cloutée*	4	0/1	18%	220 onces	1500	Rare
Cotte de Mailles	4	1	12%	320 onces	200	Commun
Cuirasse d'Ecailles	5	1	10%	480 onces	1.000	Peu commun
Armure	6	2	3%	900 onces	4.000	Commun
Grande Armure*	7	2	3%	1100 onces	20.000	Peu commun
Armure Intégrale*	8	3	3%	1300 onces	80.000	Peu commun
Kei Soko / armure légère	4 à 5	1 à 2	10%	250 à 350 onces	30.000	Très rare
Armure de Samouraï	4 à 6	1 à 2	10%	400 à 600 onces	50.000	Très rare
Karolé (Kumania)	2 à 3	0	20%	120 à 160 onces	150	Très rare

Bouclier

Bouclier	PR	Malus Ad	Risque d'être endommagée	Poids (1 once = 25 g)	Prix (en p d'argent)	Rareté
Bouclier de Bois	1	0	20%	140 onces	25	Très commun
Bouclier de Fer	2	0	8%	200 onces	75	Commun
Bouclier « mur de fer »	3	2	8%	260 onces	120	Peu Commun
Bouclier Barbare	1	0	18%	100 onces	400	Très rare
Bouclier Eriasien Noir	2	0	20%	160 onces	200	Très rare
Bouclier Kumanian Magto	1	0	18%	130 onces	250	Très rare
Bouclier Kumanian Itoff	2	0	16%	200 onces	280	Très rare


R.E.D.O.N
L'imagination au pouvoir