

Armes Blanches

		Armes	Dommages	Attaques /round	Chargement	Chargeur	Portée	PV
Armes Tranchantes	Armes à une main	Couteau (cran d'arrêt)*	1D4+1+bd	1	/	/	/	2
		Dague*	1D4+2+bd	1	/	/	/	4
		Rapière*	1D6+1+bd	1	/	/	/	6
		Épée/Sabre*	1D8+bd	1	/	/	/	9
		Épieu*	1D6+bd	1	/	/	/	5
		Hache	1D8+bd	1	/	/	/	6
		Hache de jet	1D6+1+bd/2	1-2 (Dex)	/	/	Courte	3
		Couteau de lancer	1D4+1+bd/2	1-2 (Dex)	/	x10 (Ceinture)	Courte	2
		Javelot	1D6+2+bd/2	1	/	/	Proche	3
		Fronde	1D4+bd/2	1	1/round	Poche à définir	Proche	1
		Couteau de boucher* (type Hachoir)	1D8+1+bd	1	/	/	/	3
		Rasoir*	1D3+1+bd	1	/	/	/	2
		Tisonnier*	1D4+2+bd	1	/	/	/	4
	Bouteille cassée	1D4+1+bd	1	/	/	/	2	
	Armes à deux mains	Épée à deux mains*	2D6+4+bd	1	/	/	Contact**	12
		Hache à deux mains	2D8+2+bd	1	/	/	Contact**	14
		Cimeterre*	1D10+2+bd	1	/	/	/	12
		Faux	1D8+3+bd	1	/	/	Contact**	10
		Hallebarde*	1D10+2+bd	1	/	/	Contact**	12
		Sarbacane	1D3+Poison	1	1/round	Pochette à définir	Courte	1
		Arc court	1D6+1+bd/5	1	1/round	Carquois à définir	Proche	3
		Arc long	1D6+4+bd/5	1	1/round	Carquois à définir	Loin	6
		Arbalète	2D8+2	1	1/ 2rounds	Carquois à définir	Proche	10
Katana*		1D10+1+bd	1	/	/	/	10	
Pioche	1D8+2+bd	1	/	/	/	7		
Pelle	1D6+2+bd	1	/	/	/	5		

		Armes	Dommages	Attaques /round	Chargement	Chargeur	Portée	PV
Armes Contondantes	Armes à une main	Gourdin	1D4+2+bd	1	/	/	/	5
		Bâton léger	1D4+1+bd	1	/	/	/	2
		Garrot	1D3+bd+ Strangulation	1	/	/	/	1
		Fouet	1D4+bd/2	1-2 (Dex)	/	/	Contact**	1
		Marteau	1D4+2	1	/	/	/	/
		Masse	1D6+bd	1	/	/	/	3
		Masse d'arme	1D8+1+bd	1	/	/	/	4
		Fléau	1D4+1+bd	1-2 (Dex)	/	/	/	2
		Poêle à frire	1D4+2+bd	1	/	/	/	3
		Rouleau à pâtisserie	1D6+1+bd	1	/	/	/	4
		Nunchaku	1D4+2+bd	1-2 (Dex)	/	/	/	3
		Chandelier	1D4+2+bd	1	/	/	/	4
		Tabouret	1D6+bd	1	/	/	/	4
		Statuette en bronze	1D6+2+bd	1	/	/	/	12
		Os (fémur)	1D6+1+bd	1	/	/	/	5
		Bolas	1D3+bd/2+ Immobilisation	1	/	/	Courte	3
	Bouteille	1D4+2+bd	1	/	/	1 coup (se brise)	2	
	Boîte de conserve	1D4+1+bd	1	/	/	/	3	
	Armes à deux mains	Bâton lourd	1D6+2+bd	1	/	/	/	4
		Marteau de Guerre	2D8+bd	1	/	/	Contact**	14
		Massue (Type Cro-Magnon)	1D10+3+bd	1	/	/	/	12
		Chaise légère	1D6+bd	1	/	/	/	5
		Fauteuil (bien lourd)	1D8+2+bd	1	/	/	/	10
		Grand vase en terre cuite	1D6+1+bd	1	/	/	1 coup (se brise)	2
		Bûche	1D6+2+bd	1	/	/	/	8
		Luminaire en bronze	1D6+2+bd	1	/	/	Contact**	14
Balai		1D6+bd	1	/	/	/	5	
Soupière/Chaudron/ Marmite		1D6+3+bd	1/ 2rounds	/	/	/	8	
Encyclopédie (Oui ça peut faire très mal !)	1D4+bd	1	/	/	/	4		

* : Cette arme peut empaler.

** : Du fait de sa taille, cette arme peut toucher un tantinet plus loin que les autres.