

## Armures

TÊTE	PD	DR	HP	Localisation	€u	lbs.	Note
Coiffe de coutil	0	1*	8	3-4	5	-	* DR2 contre les coups contondants
Casque (cuir)	1	2	15	3-4, 5*	20	½	* sauf face. Ouïe-1
Casque (bronze)	2	3 □	25	3-4	50	5	
Casque (fer)	2	4 □	30	3-4	180	5	
Coiffe de maille	Comme « corps »		25	3-4, 5*	270	4	* sauf face. Toutes mailles sauf « horizontale »
Bassinet	3	4 □	35	3-4, 5*	220	7	* sauf yeux, nez. Vision-1, ouïe-1
Heaume	4	5 □	40	3-4, 5	350	8	Senses-2
Grand heaume	4	7 □	50	3-4, 5	440	10	Compétences d'arme-1, senses-3
CORPS	PD	DR	HP	Localisation	€u	lbs.	Note
Coutil	0	1*	20	9-11, 17-18	30	6	* DR2 contre les coups contondants
Veste en cuir	0	1	20	6, 8, 9-11, 17-18	70	4	
Cuirasse baab'dée (bambou)	1*	2	30	9-11, 17-18	60	5	* PD2 contre imp. DX-1
Harnais en cuir	0	1	10	9-10, 17-18	20	2	
Harnais en cuir, avec renforts	0	2	20	9-10, 17-18	40	3	
Cuir Bouilli, plastron de cuir rigide	1	2	40	9-11, 17-18	150	10	
Broigne (cuir clouté)	1	3	60	9-11, 17-18	240	15	
Mantel merkh (coutil et jonc)	0*	3	45	6, 8, 9-11, 17-18	420	6	* PD1 contre cr. DX-1. Finement décoré
Maille baélite	2	3	60	6, 8-11, 17-18	1.400	12	Sans coutil. Peut se cacher sous les vêtements
Haubergeon (chemise de maille)							Doublé d'un coutil
en mailles larges	2	4	70	9-11, 17-18	700	25	
vs imp.	1	1					
en mailles doubles (maille serrée)	2	4	80	9-11, 17-18	1.000	28	
vs imp.	1	2					
en mailles barrées	2	4	90	9-11, 17-18	1.100	30	
vs imp.	1	3					
Haubert (manteau de maille)	2*	4*	*	3-5, 6, 8, 9-14, 17-18	+50%	+50%	* comme pour l'haubergeon
Lamellée, à écailles	2	4	80	9-11, 17-18	1.000	35	
Plastron (bronze)	3	4 □	45	9-11, 17-18*	800	20	* ne protège pas le dos
Plastron (fer)	3	5 □	60	9-11, 17-18*	1.100	18	* ne protège pas le dos
Brigandine, manteau de plaques	2	6 □	90	9-11, 17-18	650	40	DX-1
Corselet	3	6 □	120	9-11, 17-18	1.800	35	DX-1
Corselet lourd	4	7 □	140	9-11, 17-18	2.300	45	DX-2
Halecret (corselet articulé)	4	7 □	160	6, 8, 9-11, 17-18	4.800	60	DX-1
Corselet lourd renforcé (ou de joute)	4	8 □	160	9-11, 17-18	2.700	50	DX-2
BRAS et JAMBES	PD	DR	HP	Localisation	€u	lbs.	Note
Coutil	0	1*	13	6, 8	20	2	* DR2 contre coups contondants
Coutil	0	1*	16	12-14	20	2	* DR2 contre coups contondants
Cuir Bouilli, bras	1	2	20	6, 8	50	2	
Cuir Bouilli, jambes	1	2	25	12-14	60	4	
Maille (large, double, barrée), bras	comme « corps »		35	6, 8	250*	9	* coût doublé pour la maille double ou barrée
Maille (large, double, barrée), jambes	comme « corps »		40	12-14	350*	15	* coût doublé pour la maille double ou barrée
Lamellée, bras	2	4 □	35	6, 8	310	14	
Lamellée, jambes	2	4 □	40	12-14	350	21	
Épaulière souedane	3	4 □	25	6, 8	320	9	
Jambières souedane	3	4 □	25	12-14*	370	8	* ne protège ni arrière ni flancs.
Plate, bras	3	6 □	60	6, 8	750	15	DX-1
Plate, jambes	3	6 □	70	12-14	900	20	
Plate lourde, bras	4	7 □	70	6, 8	1.100	20	DX-1
Plate lourde, jambes	4	7 □	80	12-14	1.300	25	
PIEDS et MAINS	PD	DR	HP	Localisation	€u	lbs.	Note
Gants de coutil	0	1*	7	7	15	-	* DR2 contre coups contondants
Gants de cuir	0	2	12	7	30	½	DX manuelle-1 (-2 pour des travaux délicats)
Gants de maille	2	3	20	7	180	1	DX manuelle-2 (-4 pour des travaux délicats)
vs imp.	1	1					
Gantelets	2	4 □	30	7	200	2	DX manuelle-3 (-6 pour des travaux délicats)
Sandales, caligae, mocassins	0	0	5	15-16	10	½	
Chausses (cuir)	0	1	8	15-16	40	2	
Brodequins	1	2	15	15-16	80	3	Running-1
Solerets	3	4 □	35	15-16	350	7	Move-2, Running-3
□ certaines armes affectent la DR., voir page 3. DX-1/-2 s'applique uniquement aux compétences, non aux défenses actives ou au mouvement							
BOUCLIERS	PD	DR *	HT/Total HT **	€u *	lbs. *	Note	
Bouclier de poing	1	3	5/20	25	2	* DR6, coût x4, poids x3 et Total HT x2 pour un bouclier en métal.	
Petit: targe, écu	2	3	5/30	40	8		
Moyen: rondache	3	3	7/40	60	15	** Voir B120, en marge.	
Large: pavois	4	3	9/60	90	25		



## Armes

Weapon	Type	Amount	Reach	Cost €	Weight	Min ST	DR/HP	Special notes
<b>AXE/MACE (DX-5) †</b>								
Hachette	a cut	sw <sup>1</sup>	1	40	2 lbs.	7	3/6	Lançable. 1 tour pour préparer
Hache	b cut	sw+2 <sup>1</sup>	1	50	4 lbs.	12	3/8	1 tour pour préparer
Cognée (hache de bucheron)	a cut	sw+1 <sup>1</sup>	1	30	4½ lbs.	12	3/8	Peut être utilisée à 2 mains. 1 tour pour préparer
Hache de jet	c cut	sw+2 <sup>1</sup>	1	60	4 lbs.	12	3/8	Lançable. 1 tour pour préparer
Masse, petite	a cr	sw+2 <sup>1</sup>	1	35	3 lbs.	11	4/8	1 tour pour préparer
Masse	b cr	sw+3 <sup>2</sup>	1	50	5 lbs.	12	5/9	1 tour pour préparer
Marteau piquois	c imp	sw+1 <sup>2</sup>	1	70	3 lbs.	11	4/6	1 tour pour préparer. Peut se coincer
Marteau d'arme	c cr	sw+2 <sup>2</sup>	1	100	4 lbs.	12	4/8	1 tour pour préparer. Peut se coincer
	imp	sw+1 <sup>2</sup>	1					

### BLACKJACK (DX-4)

Matraque	a cr	thr	C, 1	20	1 lb.	-	1/3	Ne peut parrer
Bouteille	a cr	thr-1	C, 1	-	½ lb.	-	1/2	Ne peut parrer

### BRAWLING (no default)

Chaise, petite	a cr	sw-1	1	-	6 lbs.	8	3/12	
Chaise, moyenne	a cr	sw	1	-	10 lbs.	10	4/20	1 tour pour préparer
Chaise large, fauteuil	a cr	sw+1	1, 2	-	15 lbs.	12	4/30	1 tour pour préparer
Table, petite	a cr	sw	1	-	8 lbs.	9	3/40	1 tour pour préparer
Table, moyenne	a cr	sw+1	1, 2	-	20 lbs.	12	4/60	2 tour pour préparer
Table, lourde	a cr	sw+3	1, 2	-	50+ lbs.	14	6/90	2 tour pour préparer
Chope à bière	a cr	thr	C, 1	-	¼ lb.	-		

### BROADSWORD (DX-5, Shortsword-2)

Epée longue	c cut	sw+1	1	250	3 lbs.	10	5/8	
	cr	thr+1	1					Epée longue sans pointe effilée
Epée longue, effilée	d cut	sw+1	1	300	3 lbs.	10	5/8	Plus chère due à sa pointe aiguisée
	imp	thr+2	1					
Epée bâtarde (à 1½ main)	c cut	sw+1	1, 2	325	5 lbs.	11	5/9	1 tour pour préparer après un coup de taille †
	cr	thr+1	2					Epée bâtarde sans pointe effilée
Epée bâtarde, effilée	d cut	sw+1	1, 2	375	5 lbs.	11	5/9	Comme ci-dessus, avec une pointe effilée †
	imp	thr+1	2					
Cimeterre	c cut	sw+1	1	240	3½ lbs.	10	5/7	Lame courbe et large à un seul tranchant
	cr	thr	1					
Cimeterre, effilé	d cut	sw+1	1	275	3½ lbs.	10	5/7	Comme ci-dessus, avec une pointe effilée
	imp	thr+1	1					
Bâton, léger	a cr	sw+1	1	10	3 lbs.	10	2/4	

### FENCING (DX-5)

Rapière tranchante	d cut	sw	1, 2	550	2 lbs.	7	5/5	1 tour pour préparer après un coup de taille
	imp	thr+1	1, 2					Dégâts maximum: 1d+1
Rapière	d imp	thr+1	1, 2	400	2¾ lbs.	10	5/7	

### FLAIL (DX-6) †

Morgenstern, plombée	c cr	sw+3 <sup>2</sup>	1	80	6 lbs.	12	4/10	1 tour pour préparer
Fléau d'arme	c cr	sw+4 <sup>2</sup>	1, 2	100	8 lbs.	13	4/11	A deux mains. 1 tour pour préparer
Boule chaînée	b cr	sw+2 <sup>2</sup>	1-3*	40	7 lbs.	8	6/15	A deux mains. 1 tour pour préparer
Chaîne	a cr	sw	1+, spe.	10/yd	2 lbs./yd	7	6/12	1 tour pour préparer
Ceinture, avec boucle	a cr	sw-3	1	10	½ lb.	-	2/3	Ne peut parrer

### KNIFE (DX-4)

Coutelas	a cut	sw-2	C, 1	40	1lb.	-	3/6	Dégâts maximum: 1d+2
	imp	thr	C, 1					Lançable
Couteau	a cut	sw-3	C, 1	30	½ lb.	-	3/4	Dégâts maximum: 1d+1
	imp	thr-1	C, 1					Lançable
Dague	c imp	thr-1	C, 1	20	¼ lb.	-	3/2	Dégâts maximum: 1d
	cut	sw-3	C, 1			-		
Styilet	c imp	thr	C, 1	20	¼ lb.		3/2	Dégâts maximum: 1d+1
Tesson de bouteille	a cut	sw-2	C, 1	-	¼ lb.	-	1/1	Dégâts maximum: 1d+1

### LANCE (Spear-3 for those who have Riding 12+; DX-6 for others)

Lance	c imp	thr+3	4	60	6 lbs.	12	3/9	May not parry. See B136 for readying
-------	-------	-------	---	----	--------	----	-----	--------------------------------------



## Armes

Weapon	Type	Amount	Reach	Cost €	Weight	Min ST	DR/HP	Special notes
<b>POLEARM (DX-5)</b> All polearms require 2 hands								
Pertuisane	c	cut sw+3 <sup>1</sup>	2, 3*	100	8 lbs.	11	4/12	2 tours pour préparer
		imp thr+3	1-3*					1 tour pour préparer après estoc
Hache d'hast (à marteau)	c	cut sw+4 <sup>1</sup>	2, 3*	120	10 lbs.	12	4/14	2 tours pour préparer
		cr sw+4 <sup>2</sup>	2, 3*					2 tours pour préparer
Hallebarde	c	cut sw+5 <sup>1</sup>	2, 3*	150	12 lbs.	13	4/15	2 tours pour préparer
		imp sw+4	2, 3*					2 tours pour préparer. Peut se <i>coincer</i>
		imp thr+3	1-3*					1 tour pour préparer
Pique	b	imp thr+3 ‡	4-6*	80	15 lbs.	11	3/12	Ne peut parrer. 2 tours pour préparer
Désarçonneur	d	spé. spé.	2-5*	160	12 lbs.	11	6/15	1 tour pour préparer après estoc
<b>SHORTSWORD (DX-5, Broadsword-2)</b>								
Epée courte	b	cut sw	1	200	2 lbs.	7	5/7	
		imp thr	1					
Sabre, glaive	c	cut sw	1	350	2 lbs.	7	5/6	
		imp thr+1	1					
Epée courte Lest	x	cut sw	1	1.000	2½ lbs.	9	10/14	Epée damasquinée, qualité <i>Fine</i> ou plus
		imp thr+2	1					
Mongwanga	e	cut sw+1	1	220	3 lbs.	9	5/10	Peut être lancé
		imp thr	1					
Machete	a	cut sw-1	1	60	1 lb.	-	4/4	Outil
Koukri	c	cut sw-1	1	130	1½ lb.	-	5/6	
		imp thr+1	1					
Bâton	a	cr sw	1	20	1 lb.	7	2/3	Un court bâton, bien équilibré
		cr thr	1					
<b>SPEAR (DX-5 or Staff-2)</b>								
Javelot	b	imp thr+1	1	30	2 lbs.	-	2/4	Destiné au lancer
Épieu	a	imp thr+2	1	40	4 lbs.	9	3/8	Utilisé à 1 main. Lançable
		imp thr+3	1, 2*					Même épieu utilisé à 2 mains
Wata	e	cut sw+2/+3*	1/1, 2*	100	5 lbs.	10	4/10	* À 1 main / à 2 mains. Ne peut être lancé
		cut thr+1/+2*	1/1, 2*					
<b>STAFF (DX-5 or Spear-2)</b> Requires 2 hands								
Bâton de combat	a	cr sw+2	1, 2	10	4 lbs.	6	3/8	
		cr thr+2	1, 2					
Bâton renforcé	b				10 lbs.	12	4/18	Bâton avec cerclage et âme d'acier
Bâton Baabdenien	e	cr sw+2	1, 2	50	3 lbs.	7	4/8	Bâton de bambou renforcé
		cr thr+2	1, 2					
<b>TWO-HANDED AXE/MACE (DX-5)</b> Requires 2 hands. †								
Cognée (hache de bucheron)	a	cut sw+2 <sup>1</sup>	1, 2*	30	4½ lbs.	12	3/8	1 tour pour préparer. Peut être utilisée à 1 main
Hache de bataille	c	cut sw+3 <sup>1</sup>	1, 2*	90	8 lbs.	13	5/10	1 tour pour préparer
Hache longue du Fraent	d	cut sw+3 <sup>1</sup>	1, 2*	95	7 lbs.	13	5/8	1 tour pour préparer. Peut être lancée
Marteau d'arme à 2 mains	c	cr sw+4 <sup>2</sup>	1, 2*	100	7 lbs.	13	5/9	1 tour pour préparer
		imp sw+3						1 tour pour préparer. Peut se <i>coincer</i>
Masse à 2 mains	b	cr sw+4 <sup>2</sup>	1, 2*	80	12 lbs.	14	6/12	1 tour pour préparer
Faux d'arme	a	cut sw+2	1	15	6 lbs.	12	4/10	1 tour pour préparer
		imp sw	1			6		1 tour pour préparer. -2 au toucher avec la pointe
Marteau de forge	b	cr sw+5 <sup>2</sup>	2	70	14 lbs.	14	5/12	Outil. 2 tours pour préparer
<b>TWO-HANDED SWORD (DX-5)</b>								
Epée bâtarde	c	cut sw+2	1, 2	325	5 lbs.	10	5/9	Utilisée à 2 mains
		cr thr+2	2					
Epée bâtarde effilée	d	cut sw+2	1, 2	375	5 lbs.	10	5/9	
		imp thr+3	2					
Epée à 2 mains, espadon	c	cut sw+3	1,2	400	7 lbs.	12	6/12	
		cr thr+2	2					
Epée à 2 main, effilée	d	cut sw+3	1,2	450	7 lbs.	12	6/12	
		imp thr+3	2					
Flamberge	e	cut sw+4	1, 2	700	9 lbs.	13	6/15	1 tour pour préparer
		cr thr+2	2					
<b>WHIP (no default)</b>								
Fouet	b	cr sw-2	1-7	20/yd	2 lbs./m	10	2/2	Dégâts maximum: 1d-1. Voir B52
Fouet de combat	d	cut sw	1-7	23/yd	2 lbs./m	10	2/2	Avec lame. Dégâts maximum: 1d+1
Fouet de chaîne/câble	d	cr sw	1-7	25/yd	3 lbs./m	11	5/10	Dégâts maximum: 1d+4



## Armes de jet

Weapon	Type	Amount	SS	Acc	1/2D	Max	Cost €	Weight †	Min ST	DR/HP	Special notes
<b>AXE THROWING (DX-4)</b>											
Hachette	a	cut	sw <sup>1</sup>	11	1	ST x 1½	ST x 2½	40	2 lbs.	7	3/6
Hache de jet	c	cut	sw+2 <sup>1</sup>	10	2	ST	ST x 1½	60	4 lbs.	12	3/8
Hache longue du Fraent	d	cut	sw+3 <sup>1</sup>	12	2	ST+2	ST x 2	95	7 lbs.	12	5/8 Se lance à 2 mains
Masse, petite	a	cr	sw+2 <sup>2</sup>	11	1	ST	ST x 1½	35	3 lbs.	11	4/8
Masse	b	cr	sw+3 <sup>2</sup>	12	1	ST x ½	ST	50	5 lbs.	12	5/9
Mongwanga	x	cut	sw+1	11	2	ST x 2	ST x 4	220	3 lbs.	9	5/10
<b>BLOWPIPE (DX-6)</b>											
Sarbacane	d	spe.	-	10	1	-	ST x 4	30	1 lb.	-	1/2 Voir B49
Idwaka	x	spé.	B49	10	2	-	STx6	30	4 lbs.	-	2/5
<b>BOLAS (No default)</b>											
Bolas	e	spe.	thr-1	12	0	-	ST x 3	20	2 lbs.	-	2/2 Voir B49
<b>BOW (DX-6) 2 hand to fire, 2 hands to ready. Cette compétence est maintenant P/A, voir page 3.</b>											
Arc court	b	imp	thr	12	1	ST x 10	ST x 15	50/2	2 lbs.	7	2/3 Dégâts maximum: 1d+3
Arc moyen	b	imp	thr+1	13	2	ST x 15	ST x 20	100/2	2 lbs.	10	2/4 Dégâts maximum: 1d+4
Arc long	c	imp	thr+2	15	3	ST x 15	ST x 20	200/2	3 lbs.	11	2/5 Dégâts maximum: 1d+4
Arc à double courbure	d	imp	thr+3	14	3	ST x 20	ST x 25	900/2	4 lbs.	10	2/6 Dégâts maximum: 1d+4
Carquois	b								½ lb.		0/2
<b>CROSSBOW (DX-4) 2 hands to fire, 4 turns to ready (8 if ST is greater than yours)</b>											
Arbalète	c	imp	thr+4	12	4	ST x 12	ST x 25	150/2	6 lbs.	7	3/9 Dégâts maximum: 3d
Lance-projectile	c	cr	thr+4	12	2	ST x 12	ST x 25	150/1	6 lbs.	7	3/9 Tire des billes de plomb
Levier d'armement	b	-	-			Pour armer une arbalète		50	2 lbs.	7	4/4 Voir B114
<b>DART THROWING (DX-4)</b>											
Flêchette de combat	c	imp	thr-1	11	1	ST x 2½	ST x 3	20	1 lb.	-	1/2
<b>KNIFE THROWING (DX-4)</b>											
Coutelas	a	imp	thr	12	0	ST-2	ST+5	40	1 lb.	-	3/6 Dégâts maximum: 1d+2
Couteau	a	imp	thr-1	11	0	ST-5	ST	30	½ lb.	-	3/4 Dégâts maximum: 1d+1
Dague	c	imp	thr-1	12	0	ST-5	ST	20	¼ lb.	-	3/2 Dégâts maximum: 1d
<b>LASSO (No default)</b>											
Lasso	a	spe.	spe.	16	0	-	-	40	3 lbs.	-	1/2 Voir B51
<b>NET (No default)</b>											
Filet, large	c	Spe.	-	13	1	-	ST/2+Skill/5	40	20 lbs.	-	1/3 Voir B51
Filet de combat	c	Spe.	-	12	1	-	ST+Skill/5	20	5 lbs.	-	1/2 Voir B51
<b>SLING (DX-6) 2 hands to load, 1 to fire. 2 turns to ready</b>											
Fronde	a	cr	sw	12	0	ST x 6	ST x 10	10	½ lb.	-	1/2 Tire des pierres
Fustibale (staff sling)	b	cr	sw+1	14	1	ST x 10	ST x 15	20	2 lbs.	-	2/2 Tire des pierres
<b>SPEAR THROWER (DX-4 or Spear Throwing-4) Increase user's effective ST by 5 when throwing a spear</b>											
Propulseur	c							20	2 lbs.		2/2 Voir B52
Avec flêchette		imp	thr-1	11	1	ST x 3	ST x 4	(+20)	(+1 lb.)	-	(1/2)
Avec javelot		imp	thr+1	11	3	ST x 2	ST x 3	(+30)	(+2 lbs.)	7	(2/4)
Avec épieu		imp	thr+3	12	2	ST x 1½	ST x 2	(+40)	(+4 lbs.)	9	(3/8)
<b>SPEAR THROWING (DX-4 or Spear Throwing-4)</b>											
Javelot	b	imp	thr+1	10	3	ST x 1½	ST x 2½	30	2 lbs.	7	2/4
Épieu	a	imp	thr+3	11	2	ST	ST x 1½	40	4 lbs.	9	3/8
<b>THROWING STICK (DX-4)</b>											
Boomerang (de combat)	d	cr	sw-1	14	1	ST x 4	ST x 6	50	2 lbs.	7	2/3
<b>DX-3 or THROWING Skill (see B90)</b>											
Pierre	a	cr	thr-1	12	0	ST x 2	ST x 3½	-	1 lb.		6/4
Flasque d'huile	b	feu	voir B121	13	0	-	ST x 3½	50	1 lb.		
Assiette	a	cr	sw-2	13	0	ST x 2	ST x 3	-	½ lb.	-	1/1

