

ARMES DE JET

Objet	Taille	Type	Vitesse	Dégâts P - M / G	CT	C	M <sub>(-2)</sub>	L <sub>(-5)</sub>	Prix
<b>Arbaletes</b>									
Arbalète de poing <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	P	-	5	- / -	1	-	-	-	300 po
• Carreau de poing <b>Mdj AE</b>	P	P	-	1d3 / 1d12	-	20	40	60	1 po
Chu-ko-nu (à répétition) <sup>7</sup> <b>Ni</b>	M	-	10	- / -	3 / 2	20	40	60	100 po
Chu-ko-nu légère <b>Ni</b>	P	-	7	- / -	-	-	-	-	35 po
Arbalète légère <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	M	-	7	- / -	1	-	-	-	35 po
• Carreau léger <b>Mdj AE</b>	P	P	-	1d4 / 1d4	-	60	120	180	1 pa
Arbalète lourde <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	M	-	10	- / -	1 / 2	-	-	-	50 po
• Carreau lourd <b>Mdj AE</b>	P	P	-	1d4+1 / 1d6+1	-	80	160	240	2 pa
<b>Arcs</b>									
Arc court <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	M	-	7	- / -	2 / 1	-	-	-	30 po
• Flèche légère <b>Mdj AE</b>	M	P	-	1d6 / 1d6	-	50	100	150	3 pa / 12
Arc court, composite <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	M	-	6	- / -	2 / 1	-	-	-	75 po
• Flèche légère <b>Mdj AE</b>	P	P	-	1d6 / 1d6	-	50	100	180	3 pa / 12
Arc long <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	G	-	8	- / -	2 / 1	-	-	-	75 po
• Flèche légère <b>Mdj AE</b>	M	P	-	1d6 / 1d6	-	60	120	210	3 pa / 12
• Flèche de pierre <b>AE</b>	M	P	-	1d4 / 1d4	-	70	140	210	3 pc / 12
• Flèche lourde <b>Mdj AE</b>	M	P	-	1d8 / 1d8	-	50	100	170	3 pa / 6
• Flèche incendiaire <b>AE</b>									
Arc long composite <sup>7</sup> <b>Mdj AE</b>	G	-	7	- / -	2 / 1	-	-	-	100 po
• Flèche légère <b>Mdj AE</b>	M	P	-	1d6 / 1d6	-	60	120	210	3 pa / 12
• Flèche de pierre <b>AE</b>	M	P	-	1d4 / 1d4	-	60	120	210	3 pc / 12
• Flèche lourde <b>Mdj AE</b>	M	P	-	1d8 / 1d8	-	40	80	170	3 pa / 6
• Flèche incendiaire <b>AE</b>									
Daikyu (arc long) <sup>7</sup> <b>Ni Gu</b>	G	-	7	- / -	-	-	-	-	100 po
• Flèche de daikyu <sup>7</sup> <b>Ni Gu</b>	M	P	-	1d8 / 1d6	2 / 1	60	120	210	3 pa / 6
Hankyu (arc court) <sup>7</sup> <b>Ni</b>	M	-	6	-	2 / 1	50	100	150	75 po
• Flèche de guerre <b>Ni</b>	M	P	-	1d8 / 1d6	-	-	-	-	6 pa / 12
• Flèche de vol <b>Ni</b>	M	P	-	1d6 / 1d6	-	-	-	-	3 pa / 12
• Flèche pattes de grenouille <b>Ni</b>	M	T	-	1d6 / 1d3	-	-	-	-	3 pa / 12
• Flèche perce-armure <b>Ni</b>	M	P	-	1d4+1 / 1d4	-	-	-	-	6 pa / 12
• Flèche siffante <b>Ni</b>	M	P	-	1d2 / 1d2	-	-	-	-	6 pa / 12
• Flèche enflammée <b>Ni</b>	M	P	-	1d2+1d3 / 1d2+1d3	-	-	-	-	6 pa / 12
• Flèche en pierre légère <sup>7</sup> <b>Gu</b>	M	P	-	1d4 / 1d4	-	-	-	-	3 pc / 12
Arc à plombs <sup>7</sup> <b>Ni</b>	M	-	7	- / -	1	60	120	180	20 po
Arc elfique <b>El</b>	M / G	C	Var.	1d6 / 1d3	2 / 1	Var.	Var.	Var.	150 po
• Flèche flamboyante <b>El</b>	M	P	-	1d4+spé. / 1d4+spé.	1	50	100	150	10 po
• Flèche messagère <b>El</b>	M	P	-	1d6 / 4 / 1d6 / 4	2 / 1	60	130	200	2 pa
<b>Frondes</b>									
Fronde <sup>7</sup> <b>Mdj Ni AE</b>	P	-	6	- / -	-	-	-	-	5 pc
• Bille <b>Mdj Ni AE</b>	P	C	-	1d4+1 / 1d6+1	1	50	100	200	1 pc
• Pierre <b>Mdj Ni AE</b>	P	C	-	1d4 / 1d4	1	40	80	160	-
Lance-pierre ou fustibale <b>Mdj AE</b>	M	-	11	- / -	-	-	-	-	2 pa
• Bille <b>Mdj</b>	P	C	-	1d4+1 / 1d6+1	1	30	60	90	
• Pierre	P	C	-	1d4 / 1d4	1	30	60	90	
• Boule puante <b>AE</b>	P	C	-	1d3 / 1d3					1 pa
Bâton fronde <sup>7</sup> <b>Ni</b>	M	-	11	- / -	-	-	-	-	2 pa
• Bille <b>Ni</b>	P	C	-	2d4 / 1d6+2	1 / 2	30	60	90	1 pc
• Pierre <b>Ni</b>	P	C	-	1d8 / 2d4	1 / 2	30	60	90	-
• Disque de silex <b>Ba</b>	P	C	-	1d4+1 / 1d4+1	1 / 2	30	60	90	2 pc
• Pierre rainurée <b>Ba</b>	P	C	-	1d4 / 1d4	1 / 2	30	60	90	1 pc
<b>Sarbacane (soufflé)</b>									
Sarbacane <sup>7</sup> <b>Mdj Ni AE</b>	G	-	5	- / -	2 / 1	-	-	-	5 po
• Aiguille <b>Mdj AE</b>	P	P	-	1 / 1	2 / 1	10	20	30	2 pc
• Fléchette <b>Ni AE</b>	P	P	-	1d3 / 1d2	2 / 1	10	20	30	1 pa
Aiguille, soufflé <b>Ni</b>	P	P	1	1 / 1	1	1	-	-	1 pa
Fukimi-bari (fléchettes à bouche) <b>Ni</b>	P	P	1	1d2 / 1d2	1	1	-	-	1 pa
<b>Fléchettes (lancé)</b>									
Fléchette de lancer <b>Mdj Ni AE</b>	P	P	2	1d3 / 1d2	3 / 1	10	20	40	5 pa
Fléchette barbelée <b>Ni AE</b>	P	P	-	1d3 / 1d2					1 pa
<b>Armes de jet</b>									
Gourdin	M	C	4	1d6 / 1d3	1	10	20	30	-
Gourdin de jet	P	C	4	1d4 / 1d2	1	10	20	30	1 pa
Hachette <b>Pr</b>	P	T	4	1d4+1 / 1d4+1					2 po
Hachette ou hache de jet ! <b>Mdj Ni AE</b>	M	T	4	1d6 / 1d4	1	10	20	30	1 po
Dague <sup>3</sup> ou coutelas ! <b>Mdj AE</b>	P	P	2	1d4 / 1d3	2 / 1	10	20	30	2 po
• pour parer ! <b>Gu AE</b>	P	P	2	1d3 / 1d3	2 / 1	10	20	30	5 po
• en os ! <b>Gu AE</b>	P	P	2	1d2 / 1d2	2 / 1	10	20	30	1 pa
• en pierre ! <b>Gu AE</b>	P	P	2	1d2 / 1d2	2 / 1	10	20	30	2 pa
Couteau ! <b>Mdj AE</b>	P	P / T	2	1d3 / 1d2	2 / 1	10	20	30	5 pa
• en os ! <b>Gu AE</b>	P	P / T	2	1d2 / 1d2	2 / 1	10	20	30	3 pc
• en pierre ! <b>Gu AE</b>	P	P / T	2	1d2 / 1d2	2 / 1	10	20	30	5 pc
Stilet ! <b>Gu AE</b>	P	P	2	1d3 / 1d2	2 / 1	10	20	30	5 pa
Tanto (dague) <sup>3</sup> <b>Ni</b>	P	T / P	2	1d4 / 1d3	2 / 1	10	20	30	3 po
Yoroi-toshi <sup>2-3</sup> <b>Ni</b>	P	P	2	1d4 / 1d4	1	10	20	30	5 po
Marteau de guerre <b>Mdj AE</b>	M	C	4	1d4+1 / 1d4	1	10	20	30	2 po

ARMES DE JET

Objet	Taille	Type	Vitesse	Dégâts P - M / G	CT	C	M <sub>(-2)</sub>	L <sub>(-5)</sub>	Prix
Lances, piques, épieux									
Épieu	M	P	6	1d6 / 1d8	1	10	20	30	8 pa
Uchi-ne (javelot court) <b>Ni</b>	P	P	3	1d4 / 1d4	1	10	20	30	2 po
Lance en pierre à une main % <b>Gu AE</b>	M	P	6	1d4 / 1d6	1	10	20	30	8 pc
• à deux mains <b>Gu AE</b>	M	P	6	1d6 / 2d4	1	10	20	30	8 pc
Harpon à une main <b>Gu AE</b>	G	P	7	1d4+1 / 1d6+1	1	10	20	30	20 po
• à deux mains <b>MdJ Gu AE</b>	G	P	7	2d4 / 2d6	1	10	20	30	20 po
Javelot à une main % <b>Gu AE</b>	G	P	4	1d4 / 1d4	1	20	40	60	5 pa
• à deux mains <b>MdJ Gu AE</b>	G	P	4	1d6 / 1d6	1	20	40	60	5 pa
Javelot en pierre à une main % <b>Gu</b>	G	P	4	1d4 / 1d4	1	20	40	60	5 pc
• à deux mains# <b>Gu</b>	G	P	4	1d4+1 / 1d6	1	20	40	60	5 pc
Javelot en pierre à une main <b>AE</b>	M	P	4	1d4 / 1d4	1	20	40	60	5 pc
• à deux mains <b>AE</b>	M	P	4	1d4+1 / 1d6	1	20	40	60	5 pc
Trident à une main <b>MdJ Gu AE</b>	G	P	7	1d6+1 / 3d4	1	10	15	20	15 po
• à une main, lancé	G	P	7	1d6+1 / 3d4	1	10	20	30	15 po
• à deux mains <b>Gu AE</b>	G	P	7	1d8+1 / 3d4	1	10	20	30	15 po
• à deux mains <b>Ni</b>	G	P	7	1d8 / 2d8	1	10	20	30	15 po
Chijiriki (lance à chaîne) <sup>1,3,5</sup> à une main, lancé <b>Ni</b>	G	C / P	7	1d8 / 1d6	1	10	20	30	8 pa
• à deux mains <b>Ni</b>	G	C / P	7	1d8+1 / 2d6	1	10	20	30	8 pa
Yari (lance) <sup>3,5</sup> à une main <b>Ni</b>	G	P	8	1d8 / 1d8+1	1	10	20	30	3 po
• à deux mains <b>Ni</b>	G	P	8	2d6 / 3d6	1	10	20	30	3 po
Armes à chaînes									
Kusari-gama (faucille à chaîne) <sup>1,3,7</sup> <b>Ni</b>	G	C / T	6	1d6 / 1d4	1	10	20	30	3 po
Manriki-gusari <sup>7</sup> <b>Gu AE</b>	G	C	5	1d4+1 / 1d4	Niv.	5	10	20	5 pa
Manriki-gusari <sup>7</sup> <b>Ni</b>	G	C	5	1d4+1 / 1d4	1	10	20	30	5 pa
Shurikens									
Shuriken ! <b>Gu</b>	P	P	2	1d4 / 1d4	2 / 1	20	40	60	3 pa
Shuriken ! <b>Ni</b>	P	P	2	1d4 / 1d4	4	5	10	20	3 pa
Bo shuriken <b>Ni</b>	P	P	2	1d4 / 1d3	2	10	-	-	3 pa
Grande étoile <b>Ni</b>	P	P	2	1d6 / 1d4	3	5	10	20	5 pa
Boomerang									
Non revenant <b>Ba</b>	P	C	6	1d3+1 / 1d4+1	1	30	70	100	3 po
Classique <b>Ba</b>	P	C	6	1d3+1 / 1d4+1	1	20	40	60	5 po
Chausse trappes									
Chausse-trappes <b>AE</b>	P	P	na	1d4 / 1d2					2 pa
Tetsu-bishi, lancé <sup>1,7</sup> <b>Ni</b>	P	P	3	1d4 / 1d4	1	1,5	3	6	3 po
Grenades									
Metsubishi (poudre aveuglante) <b>Ni</b>	P	-	3	- / -	1 / 2	1	-	-	1 pa
Nage teppo (grenades) <b>Ni</b>		C	9	1d6 / 1d6	1	10	20	30	5 po
Entraves									
Filet <b>Gu Pr AE</b>	M	-	10	- / -	Niv.	10	20	30	5 po
Lasso <sup>7</sup> <b>Gu AE</b>	G	-	10	- / -	Niv.	10	20	30	5 pa
Bolas ! <b>Gu AE</b>	M	C	8	1d3 / 1d2	1	30	60	90	5 pa
Kyogetsu-shogi (corde-et-dague) <sup>1,3</sup> <b>Ni</b>	G	C / T	6	1d4 / 1d4	1	10	20	30	2 po
Kawanaga (grappin) <sup>1,3</sup> <b>Ni</b>	G	C / P	6	1d3 / 1d2	1	10	20	30	1 po
Hors groupe									
Atlatl, fléchette <b>Ba</b>	P	P	2	1d3 / 1d2	1	10	20	30	1 pc
Atlatl, javelot <b>Ba</b>	P	P	5	1d6 / 1d6	1	30	60	90	1 po