

Arme de mêlée	Dégâts	Compétence nécessaire	bonus
Adaga	1G2/2G2	Couteau/arme lourde	Pour parer utiliser la compétence bouclier
Arme d'hast	3G2	Arme d'hast	
Baïonnette (+mousquet)	3G2	Arme lourde	Baïonnette montagnoise permet de tirer avec le mousquet
Canne épée	2G2	Arme d'escrime	+5 ND en parade défense active. Reconnaître canne épée : jet esprit ND 30
Cimeterre	2G2	Arme d'escrime	-1G0 défense active de la cible. -1G1 pour faire des feintes en avant
claymore	4G2	Arme lourde	- 1G0 au jet d'attaque
couteau	1G2	couteau	
Dague de corsage	1G1	couteau	+ 2 augmentations gratuites en dissimulation
Dimelkiri	3G0	Arme lourde	- 1G0 pour parade active (idem pour l'adversaire) et feinte en avant
Epée longue	3G2	Arme lourde	+ 5 ND pour être brisée. + 5 ND pour faire une parade active
Falchion	3G2	Arme d'escrime	+ 5 ND pour faire une parade active
fouet	0G1	fouet	Dé d'action toujours une phase plus bas. +5 en initiative
hachette	2G2	Arme lourde	
harpon	3G2	Arme lourde	3G3 de dégâts contre les grosses créatures (baleines etc...)
Katar	2G2	Couteau	Pénalité de -1G0 pour parer et -2G0 pour lancer l'arme
Main gauche	1G2	couteau	La triple dague donne +2 en parade active
panzerfaust	0G2	panzerfaust	
Pavois	1G1	bouclier	ND contre attaque à distance +10
Sabre d'abordage	3G2	Arme d'escrime	-1G0 au jet d'attaque
stylet	0G2	couteau	+ 1G0 au jet d'attaque
Vouge	1G2	Arme d'hast	Accroit de d'action le plus faible de l'adversaire de 1 tous les 10BL (maxi 10)
zweihander	3G3	Arme lourde	Une action doit être dépensée pour réarmer après une attaque

Arme à distance	Dégâts	Portée (mètres)	CP	LP	Rechargement	Bonus
Arbalète	2G3	90	-5	-10	6 actions nécessaires	(4)
Arc / Arc long avalonien	2G2	140 / 180	-5	-10	1 action nécessaire	
Arquebuse	5G3	65	-10	-15	30	(1) (2)
Carabine	4G3	50	-10	-15	25	(1) (2)
Couteau	1G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Couteau de lancer	1G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		+5 au lancer. +5 défense active pour éviter
Dague de corsage	0G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Fronde	1G2	20	-5	-10	1 action nécessaire	
Grenade	4G4	(gaillardiseX2)+5	0	-5		Une BG tous les 5 de marge d'échec
Hachette	2G2	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Harpon	3G2	(gaillardiseX2)+5	0	-5		3G3 contre les grosses créatures
Mousquet	5G3	75	-10	-15	30	(1) (2)
Pistolet / pistolet de poche	4G3	30 / 20	-10	-15	20	(1) (2)
Pistolet à grappin	1G1	35	-10	-15	25	(1) (2)
Tromblon	5G4 bout portant/5G3CP/3G2PL		0	-20	25	(1) (2)

(1) Utilisation de la poudrière réduit de 5 actions le temps de rechargement (10 pour un canon)

(2)(4) Utilisation de la compétence rechargement arme à feu réduit de 2 actions par rang de compétence le rechargement (rechargement Arbalète de 1).

Explosifs	Niveau	Dommages	ND	Rayon (mètres)
Explosion d'un pistolet	1	1G1	5	1,50
Un sachet de poudre	2	2G2	10	3
Un petit tonnelet de poudre	3	3G3	15	4,50
Un tonnelet de poudre	4	4G4	20	6
Un gros tonnelet de poudre	5	5G5	25	7,50
Un coffre plein de sachet de poudre	6	6G6	30	9
Un tonneau de poudre	7	7G7	35	10,50
Un empilement de tonneau de poudre	8	8G8	40	12
Un chariot plein de poudre	9	9G9	45	13,50
La sainte barbe d'un navire	10	10G10	50	15

Eviter une explosion : jet de Panache + sauter (ou course de vitesse) contre le ND du Tableau

BANDES DE BRUTES

Niveau de menace : 1 à 4 (sert de panache pour les actions) ND : (NM+1) X 5 Jets d'attaque : (nombre de brutes) Garde (NM)	Brutes aidant des héros ou vilains : Maximum de (esprit) brutes en soutien (nombre). Résultats des jets (sauf blessure) + nombre X NM + éventuelle compétence
Dégâts : 1 coup + 1 coup par 5 point au dessus du ND Dégâts par coup : <ul style="list-style-type: none"> - couteaux, petites armes.....3 - matraques, armes d'escrimes.....6 - grandes armes, haches de batailles.....9 - très grandes armes, épées 2 mains.....12 - arme à feu.....15 	Bonus de nationalité : <ul style="list-style-type: none"> - eisenors : un coup encaissé - vodacci : lance toujours au minimum 3 dés - montagnois : + 1 action - Vestens : dégâts doublés - Ussurans : 8 par bandes - Castillans : +0G1 en touché - Avaloniens : peut rejeter un jet de dé par scène