

Armes	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Taille	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
Armes de mêlée standard																
Mains	1d3	*	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Mains (Petites)	1d2	*	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Matraque	1d6	20	2 m	1.5 kg	-	B	Moyen	-	AS	Répandu	15	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Gant de combat	+2	*	-	1 kg	-	B	Moyen	-	AS	Répandu	200	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Couteau	1d4	20	2 m	1 kg	-	P	Petit	-	AS	Répandu	25	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Epée en plastacier de <i>Drolan</i>	1d8	20	-	2 kg	-	S	Moyen	-	Exo	Répandu	150	AR, R, NOJ	10/2	16	-	
Masse, légère	1d6	20	-	2.5 kg	-	B	Petit	-	AS	Répandu	50	AR, R, NOJ	10/2	16	-	
Bâton	1d6*	20	-	1.8 kg	-	B	Grand	-	AS	Répandu	65	AR, R, NOJ	10/2	16	-	
Lance	1d8	20	-	1.5 kg	-	P	Moyen	-	AP	Répandu	60	AR, R, NOJ	10/2	16	-	
Garrot	1d6	-	-	0.5 kg	-	S	Petit	-	Exo	Répandu	50	AR, R, NOJ	3/2	16	-	
Bâton extensible de <i>Mer-Sonn</i>	1d6 +1	20	-	1 kg	-	B	Moyen	-	AS	Répandu	100	AR, R, NOJ	5/5	17	-	
Fouet de <i>Sancretti Arms</i>	1d3	-	-	1.5 kg	-	S	Petit	-	Exo	Répandu	100	AR, R, NOJ	4/2	12	-	*
Lance tribal	1d8	20	-	4 kg	-	P	Grand	-	AP	Répandu	80	AR, R, NOJ	5/5	16	-	
Styilet moléculaire de <i>Xana Exotic Arms</i>	1d6	19-20	-	0.5 kg	-	S	Très petit	-	AS	Commun	700	NOJ	3/1	12	-	
Vibro armes																
Pique de force	2d8	20	-	1.8 kg	15	S	Grand	-	VA	Commun	500	AR, R, NOJ	5/8	18	-	
Grande pique de force <i>Czerka</i>	3d8	20	-	2.8 kg	18	S	Grand	-	VA	Commun	1 000	R, NOJ	5/10	20	-	
Vibro-coup-de-poing <i>Czerka</i>	1d6 +1	20	-	0.5 kg	-	S	Très petit	-	VA	Commun, restreint	200	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Vibro-rapière de duelliste <i>LaserHone</i>	2d6 +2	20	-	1.4 kg	-	S	Petit	-	VA	Commun, restreint	500	AR, R, NOJ	5/5	17	-	*
Vibro-baïonnette <i>Merr-Sonn</i>	2d4 *	20	-	1 kg	-	S	Petit	-	VA	Commun, militaire	200	AR, R, NOJ	5/2	14	-	*
Vibro-hache	2d10	20	-	2 kg	-	S	Grand	-	VA	Commun, restreint	500	AR, R, NOJ	5/10	20	-	
Vibro-lame	2d6	20	-	1.8 kg	-	S	Moyen	-	VA	Commun, restreint	250	AR, R, NOJ	5/6	17	-	
Vibro-dague	2d4	20	-	1 kg	-	S	Petit	-	VA	Commun	200	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Armes de mêlée étourdissantes																
Fouet neuronique <i>TholCorp</i>	*	-	-	1.8 kg	16	B	Petit	-	AS	Rare, illégal	700	AR, R, NOJ	5/3	14	-	*
Gant étourdissant de protection personnel <i>Palandrix</i>	-	-	-	1.8 kg	12	B	Moyen	-	AS	Répandu	500	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Maître étourdissant CS-12 <i>SoroSuub</i>	-	-	-	1.1 kg	18	B	Petit	-	AS	Commun, restreint	700	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Matraque étourdissante <i>Merr-Sonn</i>	-	-	-	1.8 kg	15	B	Moyen	-	AS	Répandu, restreint	50	AR, R, NOJ	5/5	17	-	
Matraque étourdissante <i>Z2 Merr-Sonn</i>	*	-	-	1.8 kg	*	B	Moyen	-	AS	Commun, restreint	700	AR, R, NOJ	5/5	17	-	*
Pistolet blaster																
BlasTech DH-17	3d6 -1	20	12 m	1 kg	15	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	550	AR, R, NOJ	5/2	14	100	
BlasTech DH-23 “Outback”	3d6	20	8 m	1 kg	14	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	500	AR, R, NOJ	5/4	17	100	
Pistolet blaster BlasTech DL-18 *	3d6	20	10 m	1 kg	15	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	500	AR, R, NOJ	5/2	15	100	
BlasTech DL-22	3d6 +1	20	10 m	1 kg	14	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	550	AR, R, NOJ	5/2	14	100	
Pistolet blaster Elmainin Armaments SBP-200	2d6	20	10 m	1 kg	14	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	300	AR, R, NOJ	3/2	13	100	
Blaster à ondes pulsantes Greff-Timms Industrial ATA	3d6	20	6 m	1 kg	-	E	Petit	-	PB	Rare, restreint	600	AR	5/2	15	100	
Pistolet blaster BlasTech KK-5 / Imperial Munitions	3d6 +1	20	12 m	1 kg	15	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	600	R	5/2	13	100	*
Pistolet blaster SoroSuub SC-4 / Imperial Munitions	3d6	20	12 m	1 kg	15	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	500	R, NOJ	5/2	15	100	
Merr-Sonn Model 44	3d6	20	10 m	1 kg	15	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	500	AR, R, NOJ	5/2	14	100	
Merr-Sonn Model 434 “DeathHammer”	3d6 +2	20	8 m	1.2 kg	14	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	650	AR, R, NOJ	6/2	15	100	
Merr-Sonn IR-5 “Intimidator”	2d6	20	8 m	1 kg	15	E	Petit +	M/A	PB	Spécialisé, permis	750	R	5/2	14	100	*

Armes à distance énergétique	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Taille	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
SoroSuub ELG-3A “Blaster de diplomate”	3d6	20	10 m	0.5 kg	17	E	Petit	M	PB	Répandu, permis	500	AR, R, NOJ	4/2	15	100	
Pistolet blaster lourd																
BlasTech DL-44 / Merr-Sonn “Flash” 4 *	3d8	20	8 m	1.3 kg	18	E	Moyen	M	PB	Répandu, restreint	750	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
BlasTech DT-12	3d8 +2	20	6 m	2 kg	18	E	Moyen	M	PB	Répandu, restreint	900	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
BlasTech DY-225	3d8 -2	20	10 m	1.3 kg	20	E	Moyen	M	PB	Répandu, restreint	900	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
BlasTech T-6 “Thunderer”	3d8 +3	19-20	8 m	2 kg	-	E	Moyen	M	PB	Commun, restreint	900	NOJ	5/5	17	50	
Caliban Model X	3d8 +3	20	6 m	1.7 kg	18	E	Moyen	M	PB	Répandu, restreint	975	R	4/5	13	50	
Merr-Sonn “Power” 5	3d8	20	8 m	1.1 kg	18	E	Moyen	M	PB	Répandu, restreint	825	AR, R, NOJ	5/4	15	50	
SoroSuub Model Kylan-3	3d8 +1	20	8 m	1.7 kg	18	E	Moyen	-	PB	Répandu, restreint	825	R, NOJ	6/5	17	50	
SoroSuub “Renegade”	3d8 +2	20	8 m	1.3 kg	-	E	Moyen	M	PB	Commun, restreint	840	NOJ	5/5	17	50	
SoroSuub Security S-5	3d8 -3	20	8 m	1.3 kg	18	E	Moyen	-	PB	Répandu, restreint	900	AR, R, NOJ	5/5	17	50	*
Mini blaster																
BlasTech HSB-200	3d4 +1	20	4 m	1 kg	9	E	Petit	-	PB	Commun, restreint	360	AR, R, NOJ	5/2	14	12	*
Czerka 441	3d4 -1	20	6 m	0.5 kg	10	E	Très petit	-	PB	Répandu, restreint	300	R, NOJ	5/2	14	6	
Gee-Tech 12 Defender MicroBlaster	2d4	20	4 m	0.2 kg	10	E	Très petit	-	PB	Répandu, restreint	400	AR, R, NOJ	5/2	14	2	*
Imperial Munitions Model 22T4	3d4 +1	20	4 m	0.5 kg	8	E	Très petit	-	PB	Spécialisé, restreint	360	AR, R, NOJ	5/2	16	6	
Merr-Sonn Model B22 “Imperial”	3d4 +1	20	4 m	0.5 kg	9	E	Très petit	-	PB	Répandu, restreint	300	R, NOJ	5/2	13	6	
Merr-Sonn Model J1 “Happy Surprise” Palm Blaster	3d4 -1	20	4 m	0.5 kg	9	E	Très petit	-	PB	Commun, restreint	360	AR, R, NOJ	5/2	14	6	*
Mini blaster Merr-Sonn Q2 *	3d4	20	4 m	0.5 kg	10	E	Très petit	-	PB	Répandu, restreint	300	AR, R, NOJ	5/2	14	6	
Mini blaster Merr-Sonn Q4 “Quickfire”	3d4 +2	20	2 m	0.5 kg	10	E	Très petit	-	PB	Commun, restreint	400	AR, R, NOJ	5/2	14	10	*
Pistolet blaster de sport																
Drearian Defense Conglomerate Defender *	3d4	20	8 m	1 kg	12	E	Petit	-	PB	Répandu, permis	300	AR, R, NOJ	5/2	15	100	
Luxan Penetrator MB-450	3d4 +3	20	6 m	1 kg	8	E	Petit	-	PB	Rare, permis	550	AR, R, NOJ	5/2	13	100	*
Merr-Sonn Model 6 “Quick-6”	3d4 -1	20	8 m	0.7 kg	14	E	Petit	-	PB	Répandu, permis	360	AR, R, NOJ	4/2	15	100	
SoroSuub X-30 “Lancer”	3d4	20	10 m	1 kg	10	E	Petit	-	PB	Répandu, permis	330	AR, R, NOJ	5/2	14	100	
Carabine et Fusil blaster	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Tai	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
Blaster de droïd de <i>Baktoid Armor Workshop</i> (C. blaster *)	3d8	19-20	20 m	2.2 kg	15	E	Moyen	M	FB	Répandu, militaire	900	AR	4/4	15	50	
Arme anti émeute BlasTech 500 “ESPO”	3d8 +1	19-20	30 m	4.5 kg	16	E	Moyen	M/A	FB	Spécialisé, militaire	1 000	AR, R, NOJ	5/5	17	50	*
BlasTech DLT-20A	3d8 +3	20	30 m	6.7 kg	16	E	Grand	M	FB	Répandu, militaire	1 300	AR, R, NOJ	5/8	18	50	
Fusil blaster A280 “Longblasters”	3d8 +3	19-20	30 m	6.7 kg	16	E	Grand	M	FB	Répandu, militaire	1 300	R, NOJ	5/8	18	50	
BlasTech E-11/ Fusil blaster “Freedom One” (F. blaster *)	3d8	19-20	30 m	4.5 kg	18	E	Moyen	M	FB	Répandu, militaire	1 000	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
Fusil étourdissant BlasTech Firespray DL-87	1d8	20	20 m	4.5 kg	15	E	Moyen	M	FB	Commun, restreint	1 000	AR, R, NOJ	5/5	13	10	*
Fusil Pulse-Blast de Core World Arms	3d8 +2	19-20	20 m	5 kg	-	E	Moyen	-	FB	Rare, restreint	2 000	AR	3/3	15	40	*
Fusil à ondes pulsantes Type A de <i>Greff-Timms Industrial</i>	3d8 +3	19-20	10 m	7.7 kg	-	E	Moyen	-	FB	Rare, restreint	1 200	AR	4/4	15	50	
Fusil blaster lourd StarAnvil d’ <i>Imperial Munitions</i>	3d8	18-20	30 m	9 kg	-	E	Grand	-	FB	Rare, militaire	2 000	R	5/10	20	50	
Blaster étourdissant Deck Sweeper de <i>Merr-Sonn</i>	1d10	20	15 m	4.5 kg	18	E	Grand	-	FB	Commun, restreint	2 000	R	5/10	15	5	*
Merr-Sonn G8	3d8	19-20	40 m	4.5 kg	18	E	Moyen	M	FB	Répandu, militaire	1 100	AR, R, NOJ	4/5	15	50	
Carabine lourde N’Gant-Zarvel 9118	3d8 +1	19-20	20 m	2.7 kg	13	E	Moyen	M	FB	Commun, militaire	990	AR	6/4	16	50	
Fusil blaster Firelance de <i>SoroSuub</i>	3d8	20	30 m	2.5 kg	20	E	Moyen	M	FB	Commun, restreint	1 200	AR, R, NOJ	5/5	17	50	*
SoroSuub Heavy Tracker 16	3d8 +1	19-20	30 m	6 kg	18	E	Moyen	M	FB	Répandu, militaire	1 100	AR, R, NOJ	5/5	17	50	

Armes à distance énergétique	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Tai	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
<i>Fusil blaster de sport</i>																
Czerka FS-1 Farshot	3d6 -2	19-20	50 m	3 kg	15	E	Moyen	-	FB	Répandu, restreint	880	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
Drearian Defense Conglomerate “Light Sport” *	3d6	19-20	40 m	4 kg	15	E	Moyen	-	FB	Répandu, restreint	800	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
Blaster de chasse Herloss HBT-4	3d6 +2	19-20	30 m	6 kg	15	E	Moyen	-	FB	Répandu, restreint	880	AR, R, NOJ	5/5	17	50	
Fusil blaster pour cible Merr-Sonn LD-1	3d6 +3	19-20	40 m	4 kg	15	E	Moyen	-	FB	Répandu, restreint	1 100	R, NOJ	4/3	13	50	*
Fusil sniper SoroSuub X-45	3d6 +1	19-20	50 m	4 kg	13	E	Moyen	-	FB	Commun, militaire	1 000	R, NOJ	4/4	13	50	*
Xerrol Nightstinger	3d6	19-20	40 m	4 kg	15	E	Moyen	-	FB	Répandu, restreint	1 500	R, NOJ	5/5	14	5	*
<i>Blaster léger à répétition</i>																
Blaster léger à répétition T-21* de <i>BlasTech</i>	3d8	19-20	40 m	4.5 kg	-	E	Grand	M/A	FB	Répandu, militaire	2 000	AR, R, NOJ	5/10	20	30	*
Carabine blaster rotative surbaissée de <i>Merr-Sonn</i>	3d8+3	19-20	30 m	2.3 kg	-	E	Grand	M/A	FB	Commun, militaire	2 400	AR	5/10	18	30	
<i>Blaster lourd</i>																
Canon blaster	4d8	19-20	40 m	18 kg	-	E	Grand	-	AL	Rare, militaire	3 000	AR, R, NOJ	6/12	22	6	*
Blaster lourd à répétition	4d8	19-20	30 m	12 kg	-	E	Grand	M/A	AL	Rare, militaire	4 000	AR, R, NOJ	6/12	22	20	*
Blaster à répétition E Web	6d8	19-20	80 m	38 kg	-	E	Grand	M/A	AL	Rare, militaire	8 000	AR, R, NOJ	6/15	26	∞	*
<i>Armes à ion</i>																
Désactivateur de droid de <i>Felebrek Electrical Defense Systems</i>	3d6 +2	20	4 m	2.2 kg	17	E	Petit	-	PB	Commun, permis	250	NOJ	5/2	14	5	*
Pistolet à ion fabrication maison	3d6 -1	20	10 m	2.7 kg	20	E	Petit	-	PB	Commun, permis	300	AR, R, NOJ	3/2	12	30	*
Carabine à ion DEMP de <i>Merr-Sonn</i>	3d8	19-20	30 m	3.1 kg	18	E	Moyen	-	FB	Commun, permis	800	AR, R, NOJ	5/5	18	30	*
Pistolet à ion DEMP de <i>Merr-Sonn</i>	3d6	20	8 m	1 kg	15	E	Petit	-	PB	Commun, permis	250	AR, R, NOJ	5/2	14	30	*
<i>Armes disruptives</i>																
Pistolet disrupteur Model MDS-32 de <i>Merr-Sonn</i>	2d10	*	2 m	3.1 kg	-	E	Petit	-	PB	Rare, illégal	4 000	R	5/2	12	5	*
Tenloss DX-2*	2d8	*	2 m	2.5 kg	-	E	Petit	-	PB	Rare, illégal	2 250	AR, R, NOJ	5/2	12	5	*
Tenloss DXR-6 Disruptor*	2d10	*	2 m	3.5 kg	-	E	Moyen	-	FB	Rare, illégal	3 500	AR, R, NOJ	5/5	14	10	*
<u>Armes à projectiles</u>	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Tai	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
<i>Armes à feu: Pistolet</i>																
Adjudicator de <i>Czerka</i>	2d6 -3	20	10 m	0.5 kg	-	P	Très petit	-	AF	Répandu, permis	325	AR, R, NOJ	4/3	14	4	
Blaster Buster de <i>Driolanis Defense Systems</i>	2d6	20	10 m	1.4 kg	-	P	Petit	-	AF	Commun, permis	700	AR, R, NOJ	4/3	14	4	*
Dissuader KD-30 de <i>Kelvarek Consolidated Arms</i>	1d10 *	20	10 m	1.4 kg	-	P	Petit	-	AF	Commun, permis	350	AR, R, NOJ	5/3	16	10	*
Pistolet à air comprimé de <i>Field Sport</i>	2d6	20	4 m	0.8 kg	-	P	Petit	-	AF	Répandu	200	AR, R, NOJ	5/2	16	20	
Pistolet à poudre noire d’ <i>Yctor Arms</i>	2d6 -2	20	4 m	1.4 kg	-	P	Petit	-	AF	Rare	200	AR, R, NOJ	5/3	16	1	
Pistolet Enforcer de <i>Morellian Weapons Conglomerate</i>	2d6 +4	20	10 m	2.1 kg	-	P	Moyen	M	AF	Rare, restreint	400	AR, R, NOJ	5/3	16	8	*
Pistolet Striker de <i>Driolanis Defense Systems</i> *	2d6	20	10 m	1.4 kg	-	P	Petit	M	AF	Répandu, permis	275	AR, R, NOJ	5/3	16	8	
<i>Armes à feu : Fusil</i>																
Adventurer de <i>Czerka</i>	2d8 +1	20	30 m	4 kg	-	P	Moyen	M	AF	Répandu, permis	360	AR, R, NOJ	4/5	16	15	
Fusil à projectile <i>Dresselian</i> *	2d8	20	20 m	4 kg	-	P	Moyen	M	AF	Répandu, permis	300	AR, R, NOJ	5/5	18	12	
<i>Pistolets à fléchettes</i>																
Mini flingue Protector PRP-502 de <i>Prax Arms</i>	1d4	20	4 m	0.5 kg	-	P	Très petit	-	AF	Commun	300	AR, R, NOJ	4/2	12	4	
Mini flingue Stealth-2VX de <i>Prax Arms</i>	1d4 -1	20	2 m	0.5 kg	-	P	Très petit	-	AF	Commun	360	AR, R, NOJ	4/2	12	3	*

Armes à projectiles	Dom.	Crit	Port.	Poids	Et.	Ty	Tai	M/A	Grpe	Dispo.	Prix	Ere	D.	JF	M	S
<i>Lance-projectiles anti-personnel</i>																
Lance-projectiles DF-D1 de <i>Salus</i>	5d8	20	12 m	4.5 kg	-	S	Moyen	-	Exo	Commun, illégal	1 200	R	5/10	13	6	*
Lance-projectiles FC11 de <i>Golan Arms</i>	3d8 *	20	20 m	20 kg	-	S	Grand	-	Exo	Commun, illégal	2 000	R, NOJ	5/10	15	6	*
Mini pistolet à fléchettes FWG-5 de <i>Malaxan Firepower Inc.</i>	3d8	20	10 m	1.3 kg	-	S	Petit	-	Exo	Commun, illégal	800	NOJ	5/8	12	8	*
<i>Arbalète et Arbalète-laser</i>																
Arbalète à répétition en plastacier de <i>Drolan</i>	1d8	20	16 m	1.2 kg	-	P	Moyen	M	Exo	Spécialisé	400	AR, R, NOJ	4/8	12	10	
Arbalète-laser -100 de <i>Frohard's Galactic Firearms</i>	3d8	20	20 m	4 kg	-	P	Moyen	M	Exo	Commun, restreint	2 000	NOJ	4/4	15	10	
<i>Armes de poignet</i>																
Arbalète de poing QuikShot en plastacier de <i>Drolan</i>	1d4	20	4 m	1 kg		P	Petit	-	Exo	Commun, restreint	500	AR	4/2	12	1	
Lance-lames de poing Vac Attack Mk-127 de <i>Golan Arms</i>	3d8	20	4 m	1 kg		S	Petit	-	Exo	Commun, restreint	700	R, NOJ	4/2	14	2	
Lance-roquettes de poing MM9 de <i>Kelvarek Consolidated Arms</i>	*	*	6 m	1 kg	-	*	Petit	-	Exo	Commun, restreint	2 500	AR	4/4	15	1	*
Laser de poing LG-5 de <i>Prax Arms</i>	2d4	20	10 m	1 kg	-	E	Petit	-	Exo	Commun, restreint	1 500	AR, R, NOJ	5/5	17	3	*
Autres armes																
<i>Lance-flammes</i>																
Canon lance-flammes Flamestrike modèle CR-28 de Merr-Sonn / CZ-28 de Czerka	6d6	20	4 m	25 kg	-	E	Grand	-	AL	Spécialisé, militaire	2 500	AR, R, NOJ	5/10	17	50	
Carabine lance-flammes modèle C-22 de Merr-Sonn	4d6	20	2 m	3 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Spécialisé, restreint	500	AR, R, NOJ	4/5	15	10	
Fusil lance-flammes Flamemaster modèle CR-24 de Merr-Sonn / CZ-24 de Czerka	5d6	20	2 m	5 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Spécialisé, militaire	700	AR, R, NOJ	5/5	14	25	
Lance-flammes de poing CZ de Czerka	2d6	20	2 m	1 kg	-	E	Petit	-	Exo	Commun, illégal	800	AR, R, NOJ	5/4	13	5	
<i>Armes soniques</i>																
Fusil sonique Limited Sg-82 de Pacnorval Defense Systems	3d8	20	4 m	4 kg	16	*	Moyen	-	Exo	Commun, restreint	2 000	R, NOJ	5/5	17	20	*
Pistolet sonique Limited Sd-77 de Pacnorval Defense Systems	3d6	20	2 m	1 kg	14	*	Petit	-	Exo	Commun, permis	1 000	R, NOJ	5/2	12	40	*
Pistolet sonique Limited Sil-50 de Pacnorval Defense Systems	-	-	2 m	1 kg	18	*	Petit	-	Exo	Commun, permis	3 000	NOJ	5/2	14	50	*
<i>Armes primitives</i>																
Arc	1d8	20	12 m	1.4 kg	-	P	Moyen	-	AP	Répandu	300	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Flèches (10)	-	-	-	0.8 kg	-	-	Moyen	-	AP	Répandu	20	AR, R, NOJ	-	-	-	
Electrofilet	*	-	2 m	7 kg	12	*	Moyen	-	Exo	Commun	300	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Filet	*		2 m	4.5 kg	-	*	Moyen	-	AP	Répandu	25	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Fronde	1d4	20	6 m	0.3 kg	-	*	Petit	-	AP	Répandu	35	AR, R, NOJ	5/2	14	-	
Billes (10)	-	-	-	1 kg	-	-	Très petit	-	AP	Répandu	5	AR, R, NOJ	-	-	-	
Grenades																
Détonateur thermal	8d6+6	20	4 m	0.5 kg	-	E	Très petit	-	AS	Commun, militaire	2 000	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade chimique de Czerka	*	-	4 m	0.5 kg	-	*	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	*	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade étourdissante B / Spore de Czerka	-	-	4 m	0.5 kg	17	*	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	700	R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade 0033X de Greff-Timms	2d6	-	4 m	0.5 kg	-	S	Très petit	-	AS	Rare	400	AR	2/2	15	-	*
Grenade étourdissante C-10 de Merr-Sonn *	-	-	4 m	0.5 kg	15	E	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	600	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade étourdissante C-14A de Merr-Sonn	-	-	4 m	0.5 kg	12	E	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	500	R	2/2	15	-	*
Grenade à fragmentation C-16 de Merr-Sonn *	4d6 +1	-	4 m	0.5 kg	-	S	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	500	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*

Grenade à fragmentation C-22 de Merr-Sonn	4d6	-	4 m	0.5 kg	-	S	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	700	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade à mousse instantanée G-20 de Merr-Sonn	-	-	4 m	0.5 kg	-	*	Très petit	-	AS	Répandu, restreint	600	AR, R, NOJ	2/2	15	-	*
Grenade Cryoban WW-41 de Merr-Sonn	1d6 *	-	4 m	0.5 kg	-	*	Très petit	-	AS	Répandu, militaire	800	R, NOJ	2/2	15	-	*
<i>Lance-grenades</i>																
Lance-grenades portable GL-11sa /GL-11 de Merr-Sonn	*	*	30 m	3 kg	-	*	Moyen	-	FB	Commun, militaire	2 000	AR, R, NOJ	5/5	15	4	
Mortier mobil -3 de Merr-Sonn	*	*	100 m	20 kg	-	*	Grand	-	AL	Commun, militaire	4 000	AR, R, NOJ	5/10	20	12	
TTT-54 « Thumper » de SoroSuub	*	*	50 m	20 kg	-	*	Grand	-	AL	Commun, militaire	4 000	R, NOJ	5/10	20	5	
Explosifs																
Charge explosive	6d6 +4	-	-	8 kg	-	E	Très petit	-	-	Commun, militaire	1 500	AR, R, NOJ	-	-	-	
Detonite	4d6 +1	-	-	0.1 kg	-	E	Très petit	-	-	Commun, militaire	500	AR, R, NOJ	-	-	-	
Minuteur	-	-	-	0.1 kg	-	-	Très petit	-	-	Commun, militaire	250	AR, R, NOJ	2/2	15	-	
Armes réservés aux Jedis et aux adeptes de la Force																
Grand sabre laser	2d8	19-20	-	1.8 kg	-	E	Grand	-	Exo	Rare, (R = illégal)	5 200	AR, R, NOJ				
Sabre laser	2d8	19-20	-	1 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Rare, (R = illégal)	3 000	AR, R, NOJ			-	
Sabre laser, à double phase	2d8	19-20	-	1.2 kg	-	E	Moy / Gr	-	Exo	Rare, (R = illégal)	6 000	AR, R, NOJ				
Sabre laser, archaïque	2d8	20	-	3 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Rare, (R = illégal)	1 600	AR, R, NOJ				*
Sabre laser, d'entraînement	2d8 *	19-20	-	1 kg	-	E	Moyen	-	Exo*	Rare, (R = illégal)	1 500	AR, R, NOJ				
Sabre laser, double	2d8 *	19-20	-	2 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Rare, (R = illégal)	7 000	AR, R, NOJ			-	
Armes spécifiques à un peuple																
Lame Ryyk (<u>Wookiee</u>)	3d4	20	-	1.5 kg	-	S	Petit	-	Exo	Spécialisé	500	AR, R, NOJ	10/3	15	-	
Atlatl (<u>Gungan</u>)	2d4*	20	10 m	1.5 kg	-	B	Moyen	-	Exo	Spécialisé	50	AR, R, NOJ			-	
Cesta (<u>Gungan</u>)	2d4*	20	20 m	1.8 kg	-	B	Grand	-	Exo	Spécialisé	100	AR, R, NOJ			1	
<i>Boules d'énergie (10)</i>	2d8	-	-	0.3 kg	-	E	Petit	-	Exo	Spécialisé	200	AR, R, NOJ			-	
Gaderffii (<u>Pillards Tusken</u>)	1d8*	20	-	2 kg	-	S*	Grand	-	Exo	Spécialisé	50	AR, R, NOJ			-	*
Lance rasoir <u>Rodian</u> de <i>Rhesalva Interstellar Armaments</i>	2d6	19-20	10 m	1 kg	-	S	Petit	-	Exo	Rare, permis	3 000	AR, R, NOJ	5/3	13	-	*
Fusil Tensor <u>Squib</u>	3d8	20*	20 m	7.2 kg	-	E	Moyen	-	Exo	Rare, restreint	10 000	R, NOJ	5/5	13	15	*
Arme à accélération magnétique Shatter Gun <u>Verpine</u>	6d6	20	20 m	1 kg	-	E	Petit	-	Exo	Rare, illégal	15 000	NOJ	3/2	10	50	*
Arbalète <u>wookiee</u>	3d10	19-20	10 m	8 kg	-	E	Grand	-	Exo	Spécialisé	1 500	AR, R, NOJ			10	*
<i>Carreaux énergétiques (10)</i>	-	-	-	1 kg	-	-	Petit	-	Exo	Spécialisé	400	AR, R, NOJ			-	
Shyarn (Cimeterre de duel <u>Cerean</u>)	1d6	18-20	-	5 kg	-	S	Moyen	-	Exo	Rare	900	AR, R, NOJ			-	
Charric (Fusil Blaster <u>Chiss</u>)	3d6	20	8 m	4.5 kg	16	E	Moyen	M	Exo	Spécialisé	500	AR, R, NOJ			40	
Blaster sonique (<u>Dashade</u>)	*	-	10 m	1.2 kg	15	E	Petit	M	PB	Spécialisé	3 000	AR, R, NOJ			30	*
Fusil à projectile <u>Dresselian</u> *	2d8	20	20 m	4 kg	-	P	Moyen	M	AF	Répandu, permis	300	AR, R, NOJ	5/5	18	12	
B'hedda (Lame vibrante <u>Dug</u>)	*	20	-	2.5 kg	-	*	Moyen	-	Exo	Spécialisé	200	AR, R, NOJ			-	
Vibrolames doubles (<u>Feeorin</u>)	2d6 *	20	-	4 kg	-	S	Grand	-	VA	Commun, restreint	750	AR, R, NOJ			-	
Arg'garok (Hache <u>Gamorrean</u>)	1d12	19-20	2 m	8 kg	-	S	Moyen	-	Exo	Spécialisé	1 000	AR, R, NOJ			-	
Thogk (Bâton <u>Gamorrean</u>)	1d10	20	-	5 kg	-	B	Moyen	-	AS	Commun	30	AR, R, NOJ			-	
Bâton étourdissant <u>Gand</u>	1d6	20	-	4 kg	15	E	Grand	-	AS	Spécialisé	500	AR, R, NOJ			-	*
Electro-bâton <u>Geonosian</u>	*	20	-	4 kg	15	*	Grand	-	Exo	Spécialisé	1 500	AR, R, NOJ			-	
Bâton sonique <u>Geonosian</u>	*	20	10 m	2 kg	-	*	Moyen	-	Exo	Spécialisé	2 000	AR, R, NOJ			-	
Sceptre en corail Tibrin Kish'nol (<u>Ishi Tib</u>)																

Grenade à ion <u>Jawa</u>																
Darkstick (Boomerang <u>Kerestian</u>)																
Blaster subaquatique (Mon Calamari)																
Lame Tehk'la (<u>Nagai</u>)																
Fouet cryogénique <u>Rodian</u>																
Fusil long <u>Rodian</u>																
Gruush (Lance de pêche <u>Sauvax</u>)																
Carabine blaster duo de <i>SoroSuub</i> (<u>Sullustan</u>)	3d6*	19-20	20 m	2.5 kg	-	E	Moyen	M	FB	Commun, restreint	1 200	AR, R, NOJ			50	
Cimeterre <u>Togorian</u>																
Vibro-cimeterre <u>Togorian</u>																
Carabine étourdissante Slavemaster (<u>Trandoshan</u>)																
Kilrun (Arc de chasse <u>Tunroth</u>)																
Lance de combat à lame double Iridonien (<u>Zabrak</u>)																