



Armes Celtiques

Armes de Corps à Corps

Armes de corps à corps				
Nom	Attaque	Défense	Dom.	Encombrement
Bâton (2 mains)	+5	+5	+7 ¹	1,5
Bouclier rond	+0	+5	+2	1,5
Couteau	+1	+1	+3	0
Épée longue	+4	+3	+7	1,5
Épieu	+3	+3	+10	3
Gourdin	+3	+1	+7	2
Grand bouclier	+0	+7	+2	2
Hache	+3	+1	+6	1,5
Hache à 2 mains	+2	+4	+9	3
Harpon (1 main)	+3	+1	+4	1
Javelot (2 mains)	+3	+4	+5	1,5
Lance (2 mains)	+4	+5	+7	2
Massue (2 mains)	+2	+4	+10	4
Poignard	+2	+2	+5	1

Armures

Armures		
Nom	Protection	Encombrement
Vêtements	1	0
Vêtements épais	2	0,5
Peaux	3	1,5
Armure de cuir	5	2
Armure de cuir renforcé	6	3
Armure de métal (partielle)	8	4
Armure de métal	9	5
Casque (s'ajoute à l'armure)	+1 à +3	0,5

¹ Armes contondantes, les dommages sont répartis entre fatigue et blessures.



Armes de jet

Armes de jet					
Nom	10	15	20	25	Dom.
Arc	2xF	5xF	8xF	15xF	+5
Couteau	F	2xF	3xF	4xF	+2
Fronde (Petite)	3xF	5xF	10xF	20xF	+5
Fronde (Grande)	3xF	6xF	15xF	30xF	+9
Hache	F	2xF	3xF	4xF	+6
Harpon	2xF	5xF	7xF	10xF	+4
Javelot	2xF	4xF	8xF	15xF	+5
Lance	2xF	4xF	6xF	8xF	+7

Fréquence de tir avec une arme de jet.

La table ci-dessous donne les cadences de tir de l'arc et de la fronde. Il est possible d'augmenter cette cadence en diminuant ses chances de toucher.

Temps pour recharger, armer, viser, tirer.				
	+5	Normal	-5	-10
Arc	3 tours	2 tours	1 tour	1/2 tour
Fronde (petite)	4 tours	3 tours	2 tours	1 tour
Fronde (grande)	5 tours	4 tours	3 tours	2 tours
Armes de lancer (Lance, hache...)	2 tours	1 tour		1/2 tour