

■武器・防具

■接近戦等武器

「ダメージ」には、ダメージ・ボーナス（db）を追加すること。

武器名（基本成功率）：価格

ダメージ	持ち手	耐久力	長さ	貫通/受け	STR/DEX
------	-----	-----	----	-------	---------

クラス 1

セスタス（25%）：200 ブロンズ

1D3+2	1H	10	S	無/可	11/7
-------	----	----	---	-----	------

アイアンクロー（25%）：45 ブロンズ

1D4+1	1H	10	S	無/可	9/9
-------	----	----	---	-----	-----

クラス 2

ショートソード（15%）：125 ブロンズ

1D6+1	1H	20	M	有/可	5/5
-------	----	----	---	-----	-----

ブロードソード（15%）：250 ブロンズ

1D8+1	1H	20	M	有/可	9/7
-------	----	----	---	-----	-----

レイピア（15%）：400 ブロンズ

1D6+1	1H	15	M	有/可	7/13
-------	----	----	---	-----	------

カトラス（15%）：175 ブロンズ

1D6+2	1H	21	M	有/可	8/8
-------	----	----	---	-----	-----

シミター（15%）：225 ブロンズ

1D8+1	1H	19	M	有/可	9/9
-------	----	----	---	-----	-----

クラス 3

グレートソード（05%）：750 ブロンズ

2D8	2H	18	A	有/可	14/13
-----	----	----	---	-----	-------

クラス 4

ダガー (25%) : 100 ブロンズ

1D4+2	1H	15	S	有/可	4/4
-------	----	----	---	-----	-----

クラス 5

ライト・メイス (25%) : 75 ブロンズ

1D6+2	1H	20	M	無/可	7/7
-------	----	----	---	-----	-----

ヘビー・メイス (25%) : 200 ブロンズ

1D8+2	2H	20	M	無/可	14/9
-------	----	----	---	-----	------

ウォーハンマー (25%) : 200 ブロンズ

1D6+2	1H	20	M	有/可	11/9
-------	----	----	---	-----	------

クラス 6

クォータースタッフ (25%) : 50 ブロンズ

1D8	2H	20	A	無/可	9/9
-----	----	----	---	-----	-----

クラス 8

モーニングスター、フレイル (10%) : 300 ブロンズ

1D10+1	2H	12	M	無/可	9/9
--------	----	----	---	-----	-----

クラス 9

バトル・アックス (15%) : 200 ブロンズ

1D8+2	1H	15	M	有/可	9/9
-------	----	----	---	-----	-----

シー・アックス (15%) : 250 ブロンズ

1D6+2	2H	15	M	有/可	11/9
-------	----	----	---	-----	------

ロルミリアン・アックス (15%) : 400 ブロンズ

3D6	2H	25	L	有/可	13/9
-----	----	----	---	-----	------

クラス 10

ショート・スピア (15%) : 50 ブロンズ

1D6+1	1H か 2H	15	L	有/可	7/8
-------	---------	----	---	-----	-----

ロング・スピア (15%) : 100 ブロンズ

1D10+1	2H	15	L	有/不可	11/9
--------	----	----	---	------	------

トライデント (15%) : 100 ブロンズ

1D6+2	1H か 2H	18	M	有/可	10/12
-------	---------	----	---	-----	-------

クラス 18

サイズ (05%) : 35 ブロンズ

2D6+1	2H	20	L	無/不可	12/10
-------	----	----	---	------	-------

■飛び道具

「ダメージ」には、ダメージ・ボーナス (db) の 1/2 を追加する。

武器名 (基本成功率%) : 価格

ダメージ	射程 m	耐久力	発射速度	貫通/受け	STR/DEX
------	------	-----	------	-------	---------

クラス 25

メルニボネアン・ボーン・ボウ (10%) : 750 ブロンズ

2D6+1	200	12	1	有/不可	11/13
-------	-----	----	---	------	-------

デザート・リカーブド・ボウ (10%) : 250 ブロンズ

1D8+2	200	10	1	有/不可	13/11
-------	-----	----	---	------	-------

ハンティング・ボウ (10%) : 150 ブロンズ

1D6+1	80	6	1	有/不可	9/9
-------	----	---	---	------	-----

■防具

技能低下は、非戦闘技能へのペナルティ（ヘルム装着/ヘルム除装）となる。選択ルール。

防具名：価格

ヘルム装着	ヘルム除装	装備重量	SIZ	技能低下	ラウンド
-------	-------	------	-----	------	------

ソフトレザー：100 ブロンズ

1D6-1	1D6-1	軽	±2	-/-	2
-------	-------	---	----	-----	---

シーレザー：300 ブロンズ

1D6	1D6-1	軽	無	10%/-	2
-----	-------	---	---	-------	---

レザー&リング：600 ブロンズ

1D6+1	1D6	軽	±1	25%/10%	2
-------	-----	---	----	---------	---

バーバリアンレザー&ウッド：400 ブロンズ

1D8	1D8-1	軽	無	25%/10%	2
-----	-------	---	---	---------	---

ハーフプレート（胴鎧）：675 ブロンズ

1D8+1	1D8	中	±1	25%/10%	2
-------	-----	---	----	---------	---

ハーフプレート&メイル：750 ブロンズ

1D8+2	1D8+1	中	±1	25%/25%	4
-------	-------	---	----	---------	---

新王国式プレート：1000 ブロンズ以上

1D10+2	1D10	重	-1	50%/25%	5
--------	------	---	----	---------	---

パン・タン式プレート：3000 ブロンズ以上

2D8+1	2D8	重	±2	50%/25%	5
-------	-----	---	----	---------	---

メルニボネ式プレート：限度なし

1D10+6	1D10+4	中	無	25%/10%	5
--------	--------	---	---	---------	---

■盾

「ダメージ」には、ノックバックによるダメージと、ダメージ・ボーナス（db）を加える。「飛び道具」は、それを避ける確率（カッコ内は、盾の陰で膝立ちの姿勢をとった場合）。

盾名（基本成功率%）：価格

ダメージ	飛び道具	耐久力	射程	貫通/受け	STR/DEX
------	------	-----	----	-------	---------

ハーフ（15%）：75 ブロンズ =ターゲット、バックラーなど

+1D2	15%	15	接触	無/可	5/7
------	-----	----	----	-----	-----

スモール（15%）：100 ブロンズ =ラウンド、ヒーターなど

+1D3	15%	20	接触	無/可	9/9
------	-----	----	----	-----	-----

フル（15%）：125 ブロンズ =カイト、ラージなど

+1D4	30%（60%）	22	接触	無/可	11/9
------	----------	----	----	-----	------

ラージ（15%）：150 ブロンズ =フット、ホプライトなど

-	60%（90%）	26	接触	無/可	12/8
---	----------	----	----	-----	------