

-Katana en bois (**Bokken**) *Katana relativement rustique*, utilisé pour l'entraînement.

Imiter l'image ci-dessous



Point de Dégâts :	3
Attaque chargé:	4.5
Durabilité:	150
Vitesse d'attaque/s	1,4 coup par seconde
Enchantement possible :	normaux
Effet :	Aucun

-Katana en fer (**Ken**) *Katana classique, simple*, utilisé lors des combats par la piétaille.

Imiter l'image ci-dessous



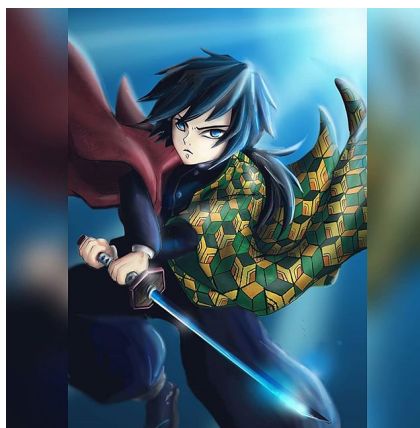
Point de Dégâts :	5
Attaque chargé:	5
Durabilité:	275
Vitesse d'attaque/s	1,7 coup par seconde
Enchantement possible :	normaux
Effet :	Aucun

-**Katana éclair** (**Inazuma no Ken**) qui donne un effet vitesse 1 (Même design que le **Ken** mais en jaune avec un effet électrisé tout autour et un sillon jaune/orange sur la lame comme ci-dessous) **Katana noir au début puis active une coloration via un clic droit**



Point de Dégâts :	9,5
Attaque chargé:	12
Durabilité:	1500
Vitesse d'attaque/s	1,9 coup par seconde
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	-speed 1 -possibilité d'électriser son adversaire (1m sec de cooldown) rayon 5 blocs autour de l'utilisateur 2.5 de dégâts (réduit par nombre de joueur)

-**Katana d'eau (Kawa no Ken)**. (Même design que le **Ken** mais en bleu avec des particules d'eau autour)**Katana noir au début puis active une coloration via un clic droit**



Point de Dégâts :	9.5
Attaque chargé:	12
Durabilité:	1500
Vitesse d'attaque/s	1,8
Enchantement possible :	Normaux (sauf fire)
Effet :	-effet de lenteur 1 sur l'ennemi -un carré d'eau qui repousse les ennemis 4 block (4 sec) cooldown (1 min)

- **Katana de feu (Kasai no Ken)** (Même design que le **Ken** mais en rouge avec un effet enflammé et un sillon rouge sur le dos de la lame) **Katana noir au début puis active une coloration via clic droit**



Point de Dégâts :	10.5
Attaque chargé:	12
Durabilité:	1500
Vitesse d'attaque/s	1,8
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	-Fire 3 -Déflagration:(fait apparaître un cercle de feu) cooldown (30 sec)

- **Katana de la bête (Yajū no Ken)**, dentelés gris aux manches brun **Katana noir au début puis active une coloration via un clic droit**

Point de Dégâts :	9.5
Attaque chargé:	10
Durabilité:	1150
Vitesse d'attaque/s	1,85
Enchantement possible :	Normaux (sauf Fire)
Effet :	-Pénétration d'armure



- **Katana traditionnelle (Katana)** un katana raffiné, avec une garde en dorée et un manche blanc et rouge



Point de Dégâts :	8,5
Attaque chargé:	10
Durabilité:	1050
Vitesse d'attaque/s	1,7
Enchantement possible :	Normaux (sauf fire)
Effet :	

- **Katana du paradis (Kami no Ken)** de couleur blanche à manche rosé, avec une garde en or



Point de Dégâts :	13
Attaque chargé:	14
Durabilité:	2500
Vitesse d'attaque/s	1,8
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	-Régénération 1 -Effet blindness (5 sec) sur ennemi

-**Katana de la nuit (Yoru no ken)** Entièrement noir, avec une poignée rouge et noir comme ci-dessous



Point de Dégâts :	11
Attaque chargé:	16
Durabilité:	2500
Vitesse d'attaque/s	1,5 coup par seconde
Enchantement possible :	Normal
Effet :	-Poison 2 -Wither 1

-**Katana en or (Ken no Gōrudo)** Katana cérémoniale, élaboré, faible mais impressionnant et jonché de joyaux. (Inspires toi du 4e en partant du bas)



Point de Dégâts :	4
Attaque chargé:	5.5
Durabilité:	150
Vitesse d'attaque/s	1,2 coup par second
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	-Met des particules dorée autour du porteur

-Katana en diamant (Ken no Hōseki) Katana brillant, presque vitreux (inspires toi de l'épée de eugeo ci-dessous)

Point de Dégâts :	7.5
Attaque chargé:	9.5
Durabilité:	350
Vitesse d'attaque/s	1,7 coup par seconde
Enchantement possible :	normaux sauf fire
Effet :	rien



Griffes (Tsume) 3 à 4 lames tranchantes comme des rasoirs fixé à une poignée. Sert à tuer rapidement sa cible avec une grande aisance de mouvement
 Manche gris et griffe couleur chrome, les lames doivent faire la moitié d'une épée MC vanilla



Point de Dégâts :	8.5
Attaque chargé:	12.5
Durabilité:	825
Vitesse d'attaque/s	1,6 coup par seconde
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	-Saignement -Speed I

Dagues (Tantō) Lame courte mais plus longue et résistante qu'un couteau, utile à toute sortes de situations.

De la taille d'un grand couteau de cuisine.

Manche en bois noir

Point de Dégâts :	7
Attaque chargé:	8
Durabilité:	300
Vitesse d'attaque/s	1,8 coup par seconde
Enchantement possible :	Normaux
Effet :	speed 1



Faux/Hallebarde (Naginata) Utilisé par les paysans comme faux pour faucher les récoltes, c'est une arme destructrice contre les samouraïs, seuls quelques moines guerriers Shintoïste sont autorisés à la manier sur le champ de bataille et entraîné à cette pratique depuis leur plus jeune âge.

Manche en bois noir, lame légèrement courbé

Point de Dégâts :	11,5
Attaque chargé:	13.5
Durabilité:	650
Vitesse d'attaque/s	1
Enchantement possible :	Unbreaking
Effet :	Lenteur 1 (2sec) sur ennemi



Lance (Yari) une longue lance en bois noir terminé par une longue lame aiguisé (s'inspirer de l'image ci-dessous)



Point de Dégâts :	10
Attaque chargé:	11
Durabilité:	650
Vitesse d'attaque/s	1
Enchantement possible :	Unbreaking
Effet :	Aucun

(Tetsubishi) de petit morceau de fer, utilisé par les ninja lors de leur fuite pour ralentir les samouraï qui marchaient dessus. Est une arme redoutable contre la piétaille.
De couleur noir
(Est-ce que tu peux également faire un design de ces derniers une fois lancé au sol ? Leur taille dépasse à peine celui d'une pomme)



Point de Dégâts :	5/sec
Effet :	-lenteur 1

Socle pour katana (Daiza) Le socle par excellence pour poser son katana lorsqu'on ne l'utilise pas.



Marteau de la punition (Batsu no hanmā) cet énorme marteau servira à tuer un joueur qui potentiellement triche ou ne respecte pas les règles (Doré avec une manche courte et une taille du marteau en lui même énorme)



Point de Dégâts :	Infinie
Attaque chargé:	infinie +
Durabilité:	infinie
Vitesse d'attaque/s	infinie
Enchantement possible :	Unbreakable
Effet :	-seul le staff peuvent l'utiliser

Explosif à poudre noir (Bakudan) Cette bombe fera un trou de 3 et fera des dégâts aux joueurs.
Une sorte de boule noire avec une mèche et un Kanji dessus



Point de Dégâts :	3

Kunai (Kunai) Couteau à lancer, Poigné blanche et le reste noir comme ci-dessous

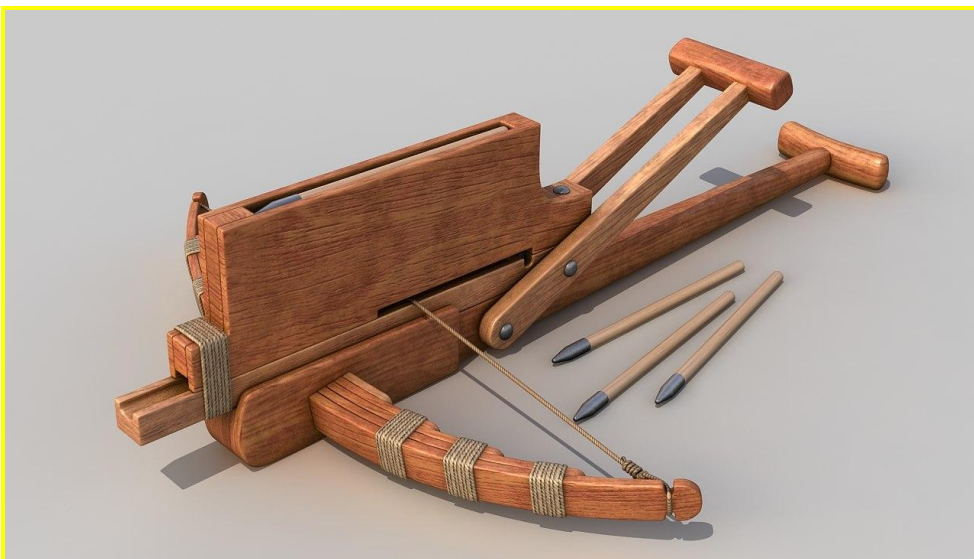


Point de Dégâts :	8
Attaque chargé:	10
Distance	20
Enchantement possible :	tous sauf infinité
Effet :	dépend du craft

Bombe fumigène (Kemuri bakudan) Sorte de boule Blanche avec une mèche fait une fumé sur un rayon de 5 blocs

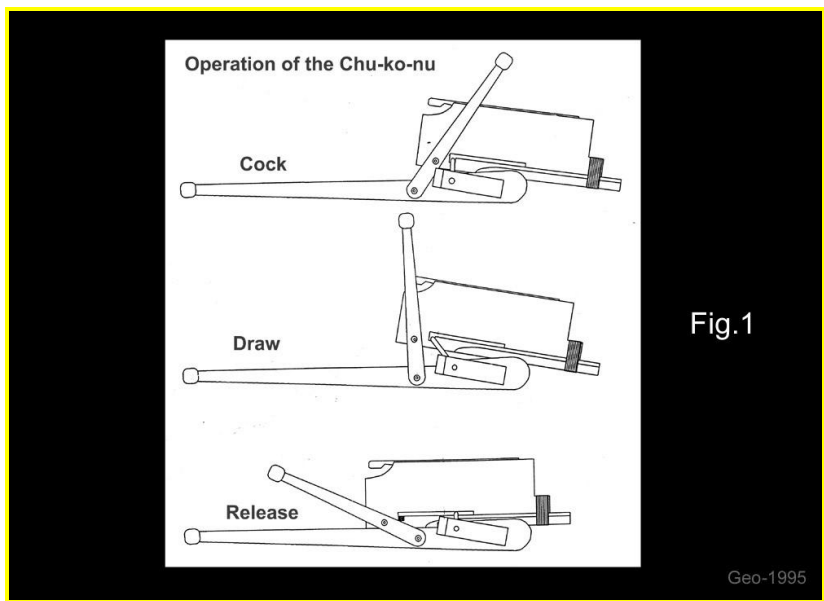


Arbalète et carreaux d'arbalètes (Cho-ko-nu) et (Yajirushi) à ne pas faire



(Étapes de mises à feu de l'arbalète qui devra fonctionner comme l'arc MC)

Point de Dégâts :	7
Distance	25
Enchantement possible :	uniquement unbreaking
Effet :	dépend du carreau utiliser
Temps de rechargement :	2,6 sec + temps de visée 0,5 sec
Chargeur :	5 carreaux



Bâton de combat :

S'inspirer de l'arme de Jax dans league of legends



Point de Dégâts :	8
Attaque chargé:	9
Durabilité:	2000

Vitesse d'attaques	2 coup par seconde
Enchantement possible :	tous
Effet :	Force 2, Speed 2, double saut

Canon à poudre: à ne pas faire Un canon posable au sol et pouvant être pousser comme un minecart. Une sorte de canon à TNT portatifs et déplaçable.



Point de Dégâts :	12
Distance	80
Enchantement possible :	tous sauf unbreaking
Temps de rechargement :	4 sec + 2.5 sec de visée
Bloc détruits :	2 de rayon d'explosion

Armures

(Faire en sorte que l'on puisse changer la couleur de ce qui suit avec des teintures)

Armure de Samourai moyen (Do-maru no Yoroi)

(ne pas faire le casque) Doit être traversée de barres doré (comme ci-dessous, légèrement courbé sur les côtés) le reste doit pouvoir changer de couleur selon la teinture appliqué



<u>Effet valable pour le set d'armure porté au complet</u>	
<u>Casque</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	2/360
<u>Plastron</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	4/380
<u>Pantalons</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	4/380
<u>Botte</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	2/360

Armure de Samouraï Lourde (Tosei no Yoroi)

(ne pas faire le casque) Doit être traversé de barres dorées parallèles sur la poitrine, les bras et les jambes et avec un rond doré au milieu de la poitrine, le reste doit pouvoir changer de couleur selon la teinture appliquée



<i>Effet valable pour le set d'armure porté au complet</i>	
<i><u>Casque</u></i>	
Effet :	u4
Résistance/Durabilité :	4/400
<i><u>Plastron</u></i>	
Effet :	u4
Résistance/Durabilité :	6/420
<i><u>Pantalons</u></i>	
Effet :	u4
Résistance/Durabilité :	5/420
<i><u>Botte</u></i>	
Effet :	u4
Résistance/Durabilité :	4/400

Armure de l'Empereur (Kohotei no Yoroi)...

Armure légendaire aux allures céleste (contraste entre plusieurs nuances de blanc de doré et d'orange). Cette armure doit refléter la noblesse de l'empereur. (ne pas faire le casque)



<u>Effet valable pour le set d'armure porté au complet</u>	
<u>Casque</u>	
Effet :	Night Vision, Unbreaking 4
Résistance/Durabilité :	5/700
<u>Plastron</u>	
Effet :	Resistance 2, resistance au feu 2, unbreaking 4
Résistance/Durabilité :	7/700
<u>Pantalons</u>	
Effet :	Speed 2, unbreaking 4
Résistance/Durabilité :	6/700
<u>Botte</u>	
Effet :	Feather falling 3, unbreaking 4
Résistance/Durabilité :	5/700

Équipement de Ninja :

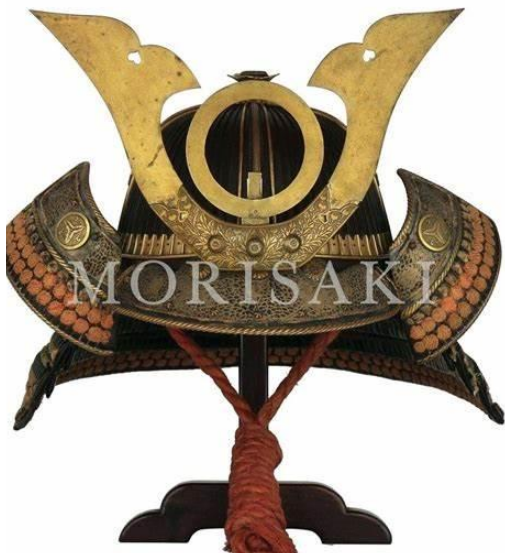
Une tenue entièrement noir (seul armure qui ne peut pas être modifier avec des teintures), avec un attirail de lames tout autour du personnage, doit être détaillé au niveau du front comme ci-dessous



<u>Effet valable pour le set d'armure porté au complet</u>	
<u>Casque</u>	
Effet :	Night vision, invisibilité
Résistance/Durabilité :	4/400
<u>Plastron</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	5/400
<u>Pantalons</u>	
Effet :	
Résistance/Durabilité :	5/400
<u>Botte</u>	
Effet :	Speed 3
Résistance/Durabilité :	3/400

Casque Moyen (**Shidoshi kabuto**)

Imiter l'image ci-dessous, l'avant du casque doit pouvoir changer de couleur en fonction de la teinture utilisé



Casque lourd (**Same Kabuto**)

Imiter l'image ci-dessous, l'ornement doit être doré et le côté du casque doit pouvoir changer de couleur en fonction de la teinture utilisé



Casque Impérial (**Kohotei no kabuto**) :

Casque dorée et lourdement ornée, sensé représenté la puissance divine de l'Empereur, le dragon sur le dessus du casque (ou la figure que vous ferez) devra pouvoir changer de couleur selon la teinture utilisé

(Nuancé le reste entre le noir, le doré et l'orange)

