





## BÂTON

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d6 contondant**POIDS :** 2 kg**PRIX :** 2 pa**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Un vieux bâton en bois. Il peut être taillé grossièrement ou au contraire être finement décoré. Les plus beaux bâtons sont ciselés dans du bois précieux et arborent des motifs sur tout leur corps. D'autres arborent aussi des extrémités sculptées. Sa taille est parfaite pour aider son possesseur à marcher. À l'occasion, il peut aussi servir à se défendre. N'espérez quand même pas fendre un crâne avec !*

COURANTE





## DAGUE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d4 perforant

POIDS : 0,5 kg

PRIX : 2 po

PROPRIÉTÉS : Finesse, légère, lancer (portée 6/18)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Légère et pratique, cette dague sied à tous les aventuriers. Parfois richement décorée de dorures et de pierres précieuses, elle est tout aussi efficace lorsqu'elle est fabriquée avec plus de sobriété. Cette arme se glisse aisément à la ceinture ou se dissimule discrètement dans la doublure d'un manteau ou d'une botte. N'hésitez pas à l'accompagner d'une petite sœur, c'est fou comme deux dagues valent mieux qu'une !*

COURANTE





## GOURDIN

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d4 contondant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 1 pa**PROPRIÉTÉS :** Légère**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Sobre et efficace, le gourdin est l'ami des aventuriers qui n'aiment ni tergiverser, ni faire dans la demi-mesure. Cette arme élémentaire - certains diraient primitive - peut être composé de n'importe quel matériau suffisamment malléable et dur même si le bois est souvent privilégié. Pour l'utiliser, rien de plus simple : attrapez-le par le bon bout et collez l'autre dans le crâne de votre adversaire. S'il n'a pas compris, recommencez !*

COURANTE





## HACHETTE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 tranchant

POIDS : 1 kg

PRIX : 5 po

PROPRIÉTÉS : Légère, lancer (portée 6/18)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Particulièrement tranchante, cette hachette a tout d'une grande. Son manche est parfaitement ciselé pour tomber dans le creux de votre main et sa lame a été conçu pour assurer un équilibre parfait. Un bel objet qui fait aussi des miracles lorsqu'il est lancé ou utilisé avec un autre exemplaire. Fonctionne aussi bien pour tailler du petit bois que du gros lourdaud.*

COURANTE





## JAVELINE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 perforant

POIDS : 1 kg

PRIX : 5 pa

PROPRIÉTÉS : Lancer (portée 9/36)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Déambuler avec cette javeline à la main n'est sans doute pas la manière la plus discrète de visiter une ville ou une région. Sa pointe métallique ne laisse que peu de doutes quant à son utilité et elle devrait écarter de votre chemin les enqueteurs et les petites frappes. Pour les plus téméraires, visez, ajustez et... embrochez !*

COURANTE





## LANCE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d6 perforant**POIDS :** 1,5 kg**PRIX :** 1 po**PROPRIÉTÉS :** Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Simple hampe de bois surmontée d'une douille pointue, la lance est l'une des premières armes utilisées par les hommes. Suffisamment fine et puissante pour transpercer les cotes de mailles ou les écaille, elle a armé les troupes les plus illustres et les plus fameux chasseurs de dragons... peut-être aussi les moins fameux, mais ils ne sont pas revenus pour s'en vanter.*

COURANTE





## MARTEAU LÉGER

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d4 contondant

POIDS : 1 kg

PRIX : 2 po

PROPRIÉTÉS : Légère, lancer (6/18)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Que l'on s'en serve pour planter des clous ou pour fracasser les os, le bruit du marteau n'est jamais le même mais son efficacité demeure identique. Idéal pour les bricoleurs et les aventuriers qui veulent se démarquer, cette arme légère a fière allure porter à la ceinture. Faites juste gaffe de ne pas laisser les doigts en-dessous lorsque vous l'utilisez.*

COURANTE







## MASSE D'ARMES

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 contondant

POIDS : 2 kg

PRIX : 5 po

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Un bel objet qu'il orne votre ceinture ou votre salle à manger. La masse d'armes est redoutable lors des combats au corps-à-corps pour peu que l'on sache la manier. C'est une arme de choix pour quiconque aime la douce musique des os qui se brisent. Une arme d'artiste en somme.*

COURANTE





## MASSUE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d8 contondant

POIDS : 5 kg

PRIX : 2 pa

PROPRIÉTÉS : À deux mains

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*On ne peut plus sobre, la massue est l'arme la plus ancienne de notre civilisation. Une simple branche arrachée ou un petit tronc grossièrement taillé peut se transformer en massue. Heureusement, quelques sculpteurs raffinés ont réalisé des modèles bien plus ornés. Dommage qu'ils finissent irrémédiablement tâchés de sang. Vous ne ferez sans doute pas d'envieux sur le champ de bataille, mais vous n'êtes pas là pour ça !*

COURANTE





## SERPE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d4 tranchant

POIDS : 1 kg

PRIX : 1 po

PROPRIÉTÉS : Légère

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Une lame brillante au tranchant remarquable. La serpe est une arme originale mais néanmoins efficace. Surtout, elle pourra autant vous servir à couper de petites buchettes pour allumer un bon feu le soir et quelques doigts pour étouffer un mensonge le lendemain matin. Si votre deuxième main vous semble bien vide, achetez-en une deuxième : vous taillerez les buchettes (ou les doigts) deux fois plus vite !*

COURANTE





## ARBALÈTE LÉGÈRE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d8 perforant**POIDS :** 2,5 kg**PRIX :** 25 po**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Une petite merveille d'ingénierie et d'efficacité pour un Poids presque plume, cette arbalète fonctionne si simplement qu'un enfant pourrait l'actionner. Avec un peu de maîtrise, vous serez capable de la charger et de l'utiliser en moins de temps qu'il ne faut pour dire « arbalète ». Pas de doute : vous en laisserez une paire sur le carreau !*

COURANTE





## ARC COURT

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d6 perforant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 25 po**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 24/96), à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Qu'il soit en orme, en if ou en noisetier, l'arc est une arme permettant de chasser un animal ou un ennemi tout en se tenant à bonne distance. Une corde en lin ou en chanvre, une poignée de flèches, bandez, visez, relâchez... Pas besoin d'être une flèche pour s'en servir.*

COURANTE





## FLÉCHETTE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d4 perforant**POIDS :** 0,1 kg**PRIX :** 5 pc**PROPRIÉTÉS :** Finesse, lancer (portée 6/18)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Une arme qui tient dans la poche. Parfaites pour entrer en soirée sans se faire remarquer, les fléchettes sont l'arme idéale des aventuriers qui préfèrent rester discrets. Ça peut aussi servir pour tuer le temps, à la taverne du coin.*

COURANTE





## FRONDE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d4 perforant**POIDS :** —**PRIX :** 1 pa**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 9/36)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Glissée dans la poche de votre manteau, cette petite fronde vous rappellera vos jeunes années à chasser les lapins dans les fourrées et à botter les fesses des petits troublions du village d'à côté. L'avantage de cette arme, c'est que vous ne manquerez pas de munitions : vous n'aurez qu'à vous pencher pour ramasser de petits cailloux... qui pourront aussi servir si vous vous perdez en forêt.*

COURANTE





## CIMETERRE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 tranchant

POIDS : 1,5 kg

PRIX : 25 po

PROPRIÉTÉS : Finesse, légère

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Qui se laisserait de regarder une si belle courbe ? La cimetterre est une arme élégante pour les aventuriers aux goûts raffinés qui la porteront au choix, au côté ou dans le dos. Cette lame dispose aussi d'un tranchant légendaire auquel rien ne résiste. En somme, une arme qui peut facilement vous faire perdre la tête...*

DE GUERRE







## COUTILLE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d10 tranchant**POIDS :** 3 kg**PRIX :** 20 po**PROPRIÉTÉS :** Lourde, allonge, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Arme d'hast idéale pour les aventuriers qui souhaitent tenir leur position et leur rang, la coutille se compose d'une longue et parfois large lame fixée à l'extrémité d'une longue hampe. Elle dispose aussi d'une allonge permettant de toucher un ennemi à bonne distance. Pas mal non plus pour cueillir les fruits en haut des arbres.*

DE GUERRE





## ÉPÉE À DEUX MAINS

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 2d6 tranchant

POIDS : 3 kg

PRIX : 50 po

PROPRIÉTÉS : Lourde, à deux mains

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*L'arme par excellence. Qui ne rêverait pas d'arborer un tel bijou à sa ceinture. Avec sa garde massive et sa lame à double tranchant, elle terrorisera les ennemis avant de les trancher en deux. Porter une telle arme ne nécessite pas seulement un entraînement acharné mais aussi un soupçon d'inspiration. Tel un dieu, son utilisateur à la vie de ses adversaires dans les mains. Veillez à ne pas couler sous un tel poids.*

DE GUERRE





## ÉPÉE COURTE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d6 perforant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 10 po**PROPRIÉTÉS :** Finesse, légère**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Classique mais efficace, cette épée courte est l'arme de prédilection de tout aventurier qui sait manier les armes de guerre. Son faible poids et son parfait équilibre la rend facilement maniable d'une seule main. L'occasion peut-être d'investir dans une seconde lame ? Alors plutôt une ou deux lames pour découper vos ennemis ? À vous de trancher !*

DE GUERRE





## ÉPÉE LONGUE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d8 tranchant**POIDS :** 1,5 kg**PRIX :** 15 po**PROPRIÉTÉS :** Polyvalente (1d10)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Si les chevaliers en sont adeptes, ce n'est pas pour rien. L'épée longue est une excellente arme dans toutes les conditions : sur une monture ou à terre, elle vous permet d'entailler ou d'embrocher vos ennemis selon vos préférences. Certaines lames argentées sont capables de tuer un monstre d'un coup tandis que d'autres sont devenues légendaires après avoir fait sauter la tête d'un dragon ou celle d'un sorcier démoniaque. Un excellent choix. Toujours.*

DE GUERRE





## FLÉAU

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d8 contondant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 10 po**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Quelle arme ingénieuse : qu'on se le dise, l'homme qui a inventé le fléau devait être particulièrement sadique pour imaginer cette boule surplombée de piques enchaîné à un manche de bois. Cette arme contondante est conçue pour faire des ravages sur le champ de bataille mais nécessite un long entraînement pour être maniée efficacement. À réserver aux plus adroits pour éviter les coups de... boule.*

DE GUERRE





## FOUET

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d4 tranchant

POIDS : 1,5 kg

PRIX : 2 po

PROPRIÉTÉS : Finesse, allonge

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Que ce soit pour faire presser le pas à vos compagnons d'aventure trop distraits ou pour blesser vos ennemis, le fouet est une arme que certains aventuriers aiment arborer à leur ceinture tandis que d'autres frémissent à la douce mélodie d'un claquement de fouet. Si vous souhaitez vous démarquer et que vous aimez les entrées remarquées, le fouet est fait pour vous.*

DE GUERRE





## HACHE À DEUX MAINS

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d12 tranchant

POIDS : 3,5 kg

PRIX : 30 po

PROPRIÉTÉS : Lourde, à deux mains

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Qu'elle ait une ou deux lames, la hache à deux mains est l'arme de prédilection des aventuriers qui ne font pas dans la dentelle. Lourde et pas toujours maniable, cette arme n'en demeure pas diaboliquement efficace quand il s'agit de faire sauter quelques têtes. Ce n'est pas pour rien qu'elle constitue l'arme préférée des plus fameux bourreaux. Avec cette hache, vous n'hésitez pas à prendre la tête de votre groupe... ou de votre adversaire.*

DE GUERRE





## HACHE D'ARMES

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS** : 1d8 tranchant**POIDS** : 2 kg**PRIX** : 10 po**PROPRIÉTÉS** : Polyvalente (1d10)**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES** : —

*Prenez une hache légère et tranchante, fixez-là au sommet d'une hampe et foncez dans la mêlée. La hache d'armes est une arme polyvalente qui outre le tranchant de sa lame peut aussi bénéficier d'un mail ou d'un bec de faucon pour écraser quelques têtes. Certaines sont mêmes équipées d'une dague à leur sommet ou d'un talon au bas de leur queue pour perforer aussi bien les ennemis à l'avant ou en arrière.*

DE GUERRE







## HALLEBARDE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d10 tranchant

POIDS : 3 kg

PRIX : 20 po

PROPRIÉTÉS : Lourde, allonge, à deux mains

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Quel fantassin resterait différent face à cette hallebarde ? Arme à tout faire des combattants à pied, elle se compose d'une pointe de lance, d'un fer de hache et d'un bec de corbin fichés à l'extrémité d'une hampe renforcée qui permet de parer un coup de taille adverse. Plus petite que les autres armes d'hast, elle permet aussi un maniement plus aisé lors des combats au corps-à-corps. Une arme pour les aventuriers qui n'en ont jamais assez et qui, suivant l'humeur, veulent perforer, trancher ou écraser.*

DE GUERRE





## LANCE D'ARÇON

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d12 perforant**POIDS :** 3 kg**PRIX :** 10 po**PROPRIÉTÉS :** Allonge, spéciale

**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** Vous subissez un désavantage si vous utilisez une lance d'arçon contre une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous ou moins. Cette arme se manie à deux mains quand vous n'êtes pas sur une monture.

*La lance d'arçon est typiquement une arme de cavalier. Souvent fixée à la selle d'un destrier, elle permet de désarçonner l'ennemi lors d'une charge de cavalerie. S'il ne reste pas planter au bout de la lance, vous pouvez toujours mettre pied à terre et poursuivre votre opposition mais cette arme n'est pas destinée au combat rapproché. Reculez, pour mieux piquer.*

DE GUERRE





## MARTEAU DE GUERRE

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d8 contondant

POIDS : 1 kg

PRIX : 15 po

PROPRIÉTÉS : Polyvalente (1d10)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Imposant, ce marteau de guerre est l'arme à privilégier si vous ne souhaitez pas vous attarder lors d'un combat au corps-à-corps. Terriblement efficace contre les armures, cette arme fait des ravages sur un champ de bataille même si elle nécessite un aventurier suffisamment pour la manier. Choisissez le modèle classique avec une tête symétrique à deux tables ou optez pour un modèle original avec un bec de corbin. Peu importe celui que vous choisirez, les têtes feront le même bruit en éclatant.*

DE GUERRE





## MERLIN

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS** : 2d6 contondant**POIDS** : 5 kg**PRIX** : 10 po**PROPRIÉTÉS** : Lourde, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES** : —

*Cette arme polyvalente se compose d'un fer de hache et d'une masse de l'autre côté de sa tête. Son efficacité à fendre les armures et à broyer les os a cependant un prix : son poids l'interdit aux aventuriers les plus chétifs. Mais si vous sentez de le soulever, ce merlin a tout pour vous enchanter.*

DE GUERRE





## MORGENSTERN

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d8 perforant

POIDS : 2 kg

PRIX : 15 po

PROPRIÉTÉS : —

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Rien de tel que cette arme au nom romantique pour les aventuriers qui ne réfrènent pas leur sensibilité. Cette étoile du matin se compose d'une masse se terminant pas de petites ailettes ou des brides permettant de déchirer les entrailles en même temps qu'elle brise les os. Si vous aimez la musique des crânes qui se brisent et l'odeur du sang qui gicle, nul doute que ce Morgenstern vous mette des étoiles plein les yeux.*

DE GUERRE





## PIC DE GUERRE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d8 perforant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 5 po**PROPRIÉTÉS :** —**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Une arme pour les indécis qui ne parviennent à choisir entre contondant et perforant. S'il ressemble à un marteau par sa forme, le pic de guerre s'en distingue par la présence d'une large pointe, souvent courbée, sur l'un des côtés de la tête. Idéale pour ouvrir une armure, cette arme se montre aussi efficace lorsqu'il s'agit de découvrir l'intérieur d'un crâne.*

DE GUERRE





## PIQUE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d10 perforant**POIDS :** 9 kg**PRIX :** 5 po**PROPRIÉTÉS :** Lourde, allonge, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Longue lance couramment utilisée par les fantassins, la pique est une arme lourde permettant de contrer les assauts de cavalerie. Particulièrement efficace pour désarçonner les cavaliers ou embrocher leurs montures, elle reste cependant plus difficile à manier lors d'un combat rapproché mais a de bonnes chances de terroriser votre adversaire. Qui s'y frotte, s'y pique !*

DE GUERRE





## RAPIÈRE

OGL

## Corps-à-corps

**DÉGÂTS :** 1d8 perforant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 25 po**PROPRIÉTÉS :** Finesse**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Fine lame d'abord destinée aux coups d'estoc, la rapière peut aussi taillée de belles entailles grâce à sa lame affûtée. Surtout, elle est appréciée tant pour sa légèreté que pour son esthétique permettant volutes et courbures finement arrangées sur sa garde. C'est pourquoi elle est souvent associée aux aventuriers issus de bonnes familles ou aux personnes de bon goût. Je suis sûr que c'est votre cas.*

DE GUERRE







## TRIDENT

OGL

## Corps-à-corps

DÉGÂTS : 1d6 perforant

POIDS : 2 kg

PRIX : 5 po

PROPRIÉTÉS : Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Arme impressionnante et menaçante, le trident est une arme divine qui impressionnera vos adversaires. D'un point de vue pratique, elle se compose d'une hampe surmontée d'une fourche à trois dents lui permettant d'être extrêmement polyvalente : suivant vos ennemis, vous pourrez le lancer sur vos ennemis ou attendre qu'ils viennent s'empaler dessus.*

DE GUERRE





## ARBALÈTE DE POING

OGL

À distance

DÉGÂTS : 1d6 perforant

POIDS : 1,5 kg

PRIX : 75 po

PROPRIÉTÉS : Munitions (portée 9/36), légère, chargement

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : —

*Une belle machine qui ne nécessite qu'une main, une fois chargée, pour tuer un homme à bonne distance. Le mode d'emploi est simple, chargez un carreau, remontez le mécanisme, visez et tirez. La détente est sensible, alors faites attention de ne pas pointer cette arme sur un ami... sauf s'il n'est pas d'accord avec vous.*

DE GUERRE





## ARBALÈTE LOURDE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d10 perforant**POIDS :** 9 kg**PRIX :** 50 po**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Cette arbalète massive est clairement faite pour percer à bonne distance les plus épaisses armures qui s'opposeront à vous. En revanche, il faudra être costaud pour la promener d'aventures en aventures. Ne comptez pas non plus progresser discrètement mais si cette arme vous intéresse, c'est que vous appréciez davantage de foncer droit au but. Assumez votre brutalité !*

DE GUERRE





## ARC LONG

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1d8 perforant**POIDS :** 1 kg**PRIX :** 50 po**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Un grand arc de belle facture et idéal pour transpercer les ennemis à bonne distance. Peu d'armure résiste à une flèche tirée depuis cet arc. Quant à vous, vous ne résisterez pas à son efficacité et vous enchainerez les victimes pour peu que votre carquois suive. Attention tout de même, à ne pas trop tirer sur la corde.*

DE GUERRE





## FILET

OGL

## À distance

DÉGÂTS : —

POIDS : 1,5 kg

PRIX : 1 po

PROPRIÉTÉS : Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)

**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** Une créature de taille G ou moins contre qui vous réussissez une attaque avec un filet se retrouve *entravée* jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Un filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ou les créatures de taille TG ou supérieure. Une créature peut utiliser son action pour faire un test de Force DD 10 afin de tenter de se libérer ou de libérer une autre créature qui se trouve à sa portée. Il est aussi possible de libérer une créature sans la blesser en infligeant 5 dégâts tranchants au filet. Le filet est détruit et son effet prend alors fin.

Quand vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer à l'aide d'un filet, vous ne pouvez faire qu'une seule attaque, peu importe le nombre d'attaques que vous pouvez normalement faire.

*Un filet idéal pour entraver un ennemi pour peu qu'il ne soit pas beaucoup plus grand que vous. Une arme d'appoint qui peut toujours servir. Filez vite attraper de gros poissons.*

DE GUERRE





## SARBACANE

OGL

*À distance***DÉGÂTS :** 1 perforant**POIDS :** 0,5 kg**PRIX :** 10 po**PROPRIÉTÉS :** Munitions (portée 7,5/30), chargement**PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :** —

*Petite arme à distance se composant d'un long tube permettant d'insérer une fléchette ou un petit trait d'un côté et de souffler par l'autre extrémité pour propulser le projectile en direction de votre cible. Inspirez bien fort. Après quoi, vous pourrez souffler.*

DE GUERRE

