

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Armement V.2.3	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
<b>Important : tous les dégâts sont tirés au D6</b>					
<b>Récupération</b>					
Bonne branche — gourdin — pied de chaise	***	1D	PRD-2 CHA-1		1 à 4
Branche moisie	***	1D-2	AT/PRD-3 CHA-2		1 à 5
Manche de pioche	***	1D+1	PRD-1		1 à 3
Chaise — Tabouret	***	1D+1	AT/PRD-3 CHA-1		1 à 5
Chandelier du Colonel Montarde	***	1D+2	AT/PRD-2 CHA-1		1 à 4
Tisonnier	***	1D+2	AT/PRD-1		1 à 3
Tisonnier chauffé au rouge	***	1D+4	AT/PRD-2		1 à 3
<b>Lames courtes</b>					
Couteau de poche du grand-père	***	1D	AT/PRD-3 CHA-2		1 à 5
Couteau de qualité	5	1D	AT/PRD-3 CHA-1		1 à 4
Poignard de base**	10	1D+1	AT-2 PRD-4 CHA-1 AD-1*		1 à 5
Poignard de qualité**	35	1D+1	AT-1 PRD-4		1 à 3
Poignard Durandil(TM)**	400	1D+2	AT-1 PRD-3	CHA+1 COU+1 AD+2*	1 à 2
Poignard d'Excellence de Mirfilu** (ench.)	500	1D+2/1D+3*	AT-1 PRD-3	AD+4* CHA+1	Non
Poignard sacrificiel de Xeloss (ench.)	500	1D+2	AT-1 PRD-3	CHA+2 COU+2	Non
Dague de base	15	1D+2	AT-1 PRD-2 CHA-1		1 à 5
Dague bonne qualité	50	1D+2	PRD-2		1 à 4
Dague de luxe	200	1D+2	PRD-2	AT+1 CHA+1	1 à 3
Dague de Tzimtch (ench.)	600	1D+2	PRD-2	AT+1 CHA+1 +malédiction	1 à 2
Dague elfique des temps anciens (ench.)	700	1D+3	PRD-2	AT+1 CHA+2 COU+2	Non
Dague Durandil(TM)	600	1D+3	PRD-2	AT+2 CHA+1 COU+1	1 à 2
<b>Lames 1 main</b>					
Note : ces armes à 1 main sont utilisées à 2 mains par les petites créatures (Nains, gobelins, semi-hommes...)					
Épée, rapière, sabre 1 main perrave	50	1D+3	CHA-1 COU-1 PRD-1		1 à 4
Épée, rapière, sabre 1 main correcte	100	1D+3	PRD-1		1 à 3
Épée, rapière, sabre 1 main bonne qualité	200	1D+4			1 à 3
Épée, rapière, sabre 1 main d'artisan renommé	500	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Rapière de noble pour frimer, poignée plaqué or	800	1D+3		COU+1 CHA+2	1 à 3
Épée, rapière, sabre 1 main Durandil(TM)	1000	1D+5		AT/PRD+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Lame d'excellence de Glonzg (ench.)	1500	1D+4		AT/PRD+2	Non
Sabre de Guy le Batailleur (relique)	2000	1D+5		COU+3 AT/PRD+1	Non
Sabre en Trithil de Blaidh Le Diurnambule	6000	1D+6		COU+2 CHA+2 AT/PRD+2	Non
<b>Lames 2 mains</b>					
Note : ces armes longues et lourdes sont inutilisables par les Nains et petites créatures (gobelins, semi-hommes...), sauf indication contraire					
Épée 2 mains de base	100	1D+5	AT-3 PRD-4		1 à 4
Épée 2 mains correcte	200	1D+6	AT-2 PRD-4		1 à 3
Épée 2 mains bonne qualité	400	2D+2	AT-2 PRD-3	COU+1	1 à 3
Épée 2 mains d'artisan renommé	1000	2D+4	AT-2 PRD-2	COU+1 CHA+1	1 à 2
Épée 2 mains Durandil(TM)	2000	2D+5	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+2	1 à 2
Grande Claymore de Wallace	2500	2D+5	PRD-1	COU+4	1 à 2
Éventreuse de Kjeukien-la-mule (relique)	3000	2D+7	AT-1 PRD-1	COU+4	Non
Épée de Justice Légendaire (ench.)	5000	2D+5	AT-1 PRD-1	COU+8	Non
Épée vorpal +3 (dommage), deux mains (ench.)	6000	2D+6	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+3	Non
Épée runique 2 mains +8 Souldrinker (ench.)	30000	2D+10		AT/PRD+3 PR+4 COU+4	Non
<b>Haches 1 main</b>					
Note : Sauf avis contraire, ces armes à 1 main sont à 2 mains pour les Nains, car souvent trop longues					
Hache 1 main daubesque	50	1D+3	CHA-1 PRD-2	Nain : AT+1	1 à 4
Hache 1 main correcte	100	1D+3	PRD-2 / Nain : PRD-1	Nain : AT+1	1 à 3
Hache 1 main bonne qualité	200	1D+4	PRD-1 (sauf Nain)	Nain : AT+2 COU+1	1 à 3
Hache 1 main d'artisan renommé	500	1D+5	PRD-1 (sauf Nain)	Nain : AT/PRD+2 COU+1	1 à 2
Hache 1 main d'artisan Nain - 1 main pour Nain	700	1D+4		Nain : AT/PRD+1 COU+1	1 à 2
Hache 1 main Durandil(TM) - 1 main pour Nain	1000	1D+5	PRD-1 (sauf Nain)	AT/PRD+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Hache de décapitation des Orcs (ench.)	1200	1D+5	PRD-1 (sauf Nain)	AT/PRD+2 (contre orcs)	1 à 2
Hache Barbelée Mauvaise (ench.)	2600	1D+7	CHA-2	AT/PRD+1	Non
Hache de Goltor (relique) — 1 main pour Nain	3000	1D+6		AT/PRD+1 COU+3	Non
Hache Démembreuse (ench.)	5000	1D+7		AT/PRD+2 CHA+1 COU+1	Non
Hache Miraculeuse du Blizzard (ench.)	10000	1D+7 (glace)		AT/PRD+2 CHA+2 COU+2	Non
<b>Haches de jet</b>					
Hache de jet quelconque** — 1 main pour Nain	200	1D+3	AT-2 PRD-5 (c.a.c.)		1 à 3
Hache de jet des pirates mautes**	300	1D+4	AT-2 PRD-4 (c.a.c.)		1 à 3
Hache de jet Durandil(TM)** - 1 main pour Nain	400	1D+5	AT-1 PRD-4 (c.a.c.)	AD+2* COU+1	1 à 2
Hache de Jet du Grand Forgeron** (relique, Nain)	2000	1D+6		AD+3* COU+2	Non

\* modification appliquée au jet uniquement

\*\* Arme prévue pour le jet

\*\*\* Gratuit ou récupéré

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Armement (suite)	Prix (PO)	Degâts D6	Malus	Bonus	Rupture
<b>Haches 2 mains</b>					
Note : ces armes longues et lourdes sont inutilisables par les Nains et petites créatures (gobelins, semi-hommes...)					
Hache 2 mains grossière	100	1D+5	AT-3 PRD-4		1 à 3
Hache 2 mains correcte	200	1D+6	AT-2 PRD-4		1 à 3
Hache 2 mains bonne qualité	400	2D+2	AT-2 PRD-3	COU+1	1 à 3
Hache de combat cimérienne à double affûtage	600	2D+4	AT-2 PRD-2	COU+1 CHA+1	1 à 2
Hache 2 mains d'artisan renommé	1000	2D+5	AT-2 PRD-2		1 à 2
Hache de Marave Moriaque	1500	2D+5	AT-1 PRD-1		1 à 2
Hache 2 mains Durandil(TM)	2000	2D+5	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+2	1 à 2
Hache Monstrueuse des Berserkers	3000	2D+7	AT-2 PRD-2	COU+4	Non
Hache de Bataille Syltérienne	3000	2D+6	AT-1 PRD-1	COU+4	Non
Hache de Feu de Blizdand (ench.)	5000	2D+6 (feu)	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+3	Non
Hache Démoniaque de Makkedoh (relique)	10000	2D+8	CHA-2	COU+4	Non
Hache d'Annihilation de Nyarlathépep (ench.)	25000	2D+10	CHA-4	AT/PRD+3 COU+6	Non
<b>Marteaux et masses 1 main</b>					
Note : Sauf avis contraire, ces armes à 1 main sont à 2 mains pour les Nains, car souvent trop longues					
Marteau, masse 1 main d'ambesque	50	1D+3	CHA-1 PRD-2	Nain : AT+1	1 à 4
Marteau, masse 1 main correcte	100	1D+3	PRD-2 / Nain : PRD-1	Nain : AT+1	1 à 3
Marteau, masse 1 main bonne qualité	200	1D+4	PRD-1 (sauf Nain)	Nain : AT+2 COU+1	1 à 3
Marteau, masse 1 main d'artisan renommé	500	1D+5	PRD-1 (sauf Nain)	Nain : AT/PRD+2 COU+1	1 à 2
Marteau, masse d'artisan nain — 1 main pour Nain	600	1D+4		Nain : AT/PRD+2 COU+1	1 à 2
Marteau 1 main Durandil(TM) — 1 main pour Nain	1000	1D+5	PRD-1 (sauf Nain)	AT/PRD+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Masse PAH(TM)	1000	1D+5	PRD-1	AT/PRD+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Masse du Destin (ench.)	2000	1D+5	PRD-1	Ignore 2 points de PR	1 à 2
Marteau de Précision (ench.)	2000	1D+5	PRD-2 (sauf Nain)	Chances de critique : +1	1 à 2
Marteau des Pères Septeurs (relique)	3000	1D+8	PRD-1 (sauf Nain)	COU+3	Non
Marteau Légendaire de Jambfer (relique pour Nain)	3000	1D+6		AT/PRD+1 COU+3	Non
Marteau Équilibré de Martembur (ench. pour Nain)	10000	1D+7		AT/PRD+2 CHA+2 COU+2	Non
<b>Marteaux 2 mains</b>					
Note : ces armes longues et lourdes sont inutilisables par les Nains et petites créatures (gobelins, semi-hommes...)					
Marteau 2 mains minable	100	1D+5	AT-3 PRD-4		1 à 4
Marteau 2 mains correct	200	1D+6	AT-2 PRD-4		1 à 3
Marteau 2 mains bonne qualité	400	2D+2	AT-2 PRD-3	COU+1	1 à 3
Marteau de Guerre Syltérien	600	2D+4	AT-2 PRD-2	COU+1 CHA+1	1 à 2
Marteau 2 mains d'artisan renommé	1000	2D+5	AT-2 PRD-2		1 à 2
Marteau de Baston des Moriacs	1500	2D+5	AT-1 PRD-1		1 à 2
Marteau 2 mains Durandil(TM)	2000	2D+5	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+2	1 à 2
Gurstaker (relique, Nain uniquement)	5000	2D+8	AT-1 PRD-1	COU+2 CHA+2	Non
<b>Lances et piques (2 mains, armes d'hast)</b>					
Note : ces armes longues et lourdes sont inutilisables par les Nains et petites créatures (gobelins, semi-hommes...)					
Lance de base	20	1D+3	AT-1 PRD-2		1 à 5
Lance de qualité	60	1D+4	PRD-2		1 à 3
Lance d'Assaut des Milices de Glargh	150	1D+4	PRD-1		1 à 3
Lance de bataille des Drows	500	1D+5		CHA+1 COU+1	1 à 2
Lance Barbelée des troupes de Gzor	500	1D+6	CHA-1 AT/PRD-1		1 à 2
Pique de défense	150	1D+4	AT-1		1 à 4
Pique Légendaire de Kolegram (relique)	2000	1D+6		CHA+1 PRD+2	Non
Hallebarde de Milicien	200	1D+6	AT-2 PRD-4		1 à 4
Hallebarde des Défenseurs de Waldorg	400	2D+2	AT-2 PRD-3	COU+1	1 à 2
Hallebarde des Tueurs de Géants	1500	2D+5	AT-1 PRD-1		1 à 2
Trident de Kjanionuf	500	1D+5	AT-1	CHA+1 COU+1	1 à 2
<b>Javelots (jet)</b>					
Note : les malus appliqués aux Nains s'appliquent aussi aux autres petites créatures (gobelins, semi-hommes...)					
Javelot "maison"	***	1D	AD-2* CHA-2	Nain : AD-3*	1 à 5
Javelot de base"	15	1D+2	CHA-1 AD-1*	Nain : AD-3*	1 à 4
Javelot de qualité"	40	1D+2		Nain : AD-3*	1 à 3
Javelot de chasse des Moriacs"	200	1D+3		AD+1* Nain : AD-3*	1 à 2
Javelot du Tangorodrigue (relique) "	1000	1D+5		AD+2* Nain : AD-3*	Non

\* modification appliquée au jet uniquement

\*\* Arme prévue pour le jet

\*\*\* Gratuit ou récupéré

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Armement (suite)	Prix (PO)	Degâts D6	Malus	Bonus	Rupture
<b>Arcs (jet)</b>					
Arc court de basse qualité**	30	1D+2	AD-2* CHA-1		1 à 5
Arc court de qualité correcte**	50	1D+2			1 à 4
Arc long de basse qualité**	50	1D+3	AD-2* CHA-1		1 à 5
Arc long de qualité correcte**	80	1D+3			1 à 4
Arc composite d'elfe sylvain (imitation)**	200	1D+4		CHA+1	1 à 3
Arc long de luxe**	300	1D+3		CHA+1 COU+1	1 à 3
Arc long des Drows**	500	1D+4		CHA+1 AD+1*	1 à 3
Arc Outragé des Lunelbar**	600	1D+4		CHA+3	1 à 2
Arc des Meuldors**	800	1D+4		CHA+1 AD+1*	1 à 2
Arc Solide d'Unriemmörn**	1000	1D+4		CHA+1 AD+1* COU+2	Non
Arc composite d'elfe sylvain (véritable)**	2000	1D+5		CHA+2 AD+2* COU+1	Non
Arc long de Yemisold + 2 dextérité (ench.)**	5000	1D+6		AD+3* CHA+2 (niveau 6+)	Non
Arc de Puissance des Syltériens**	5000	1D+8	Min FO : 15		Non
<b>Flèches pour arc (jet)</b>	la pièce				
Flèche de base	0,5		AD-1*		1 à 5
Flèche de qualité	2				1 à 4
Flèche Mauve des pirates	5			AD+1*	1 à 4
Flèche Noire des Drows	8			Degâts +1	1 à 3
Flèche d'elfe sylvain 'La Meurtrière'(TM)	10			Degâts +2	1 à 3
Flèche d'elfe sylvain 'L'Agile'(TM)	10			AD+2*	1 à 3
Flèche Barbelée des Ogres Chasseurs	20			Degâts +3	1 à 3
Flèche de Blazing Fire (ench.)	30			Degâts +1 et feu + 1D	1 à 2
Flèche Hypodermique de Dlul (ench.)	50			Degâts = Sommeil	1 à 2
Flèche Lubrique de Slanoush (ench.)	120			Critique Organes gen.	1 à 2
Flèche Ophidiienne de Tholsadüm (ench.)	150			AD+4* +poison 2D	1 à 2
Flèche Malveillante de Khornettoh (ench.)	150			Degâts +4D	1 à 2
<b>Arbalètes (jet)</b>					
Arbalète de gobelin**	60	1D+4	AD-2*		1 à 4
Arbalète de qualité correcte**	120	1D+4			1 à 3
Arbalète d'artisan renommé**	500	1D+5		AD+2*	1 à 2
Arbalète de Luxe pour frimeur**	500	1D+5		AD+2* CHA+2	1 à 2
Arbalète Sauvage de Gzurulia**	1000	1D+7	Min FO : 13	AD+1* CHA+1 COU+1	1 à 2
Arbalète double de Vontorz (relique)**	3000	2D+10	Temps recharg. doublé		Non
<b>Carreaux arbalète (jet)</b>	la pièce				
Carreau de base	1		AD-1*		1 à 4
Carreau de qualité	3				1 à 3
Carreau de Dlul (ench.)	80			Degâts = Sommeil	1 à 2
Carreau Vicelard de Slanoush (ench.)	150			Critique Organes gen.	1 à 2
Carreau Maudit des Troupes de Gzor (ench.)	180			AD+4* +poison 2D	1 à 2
Carreau d'Assaut de Khornettoh (ench.)	180			Degâts +4D	1 à 2
<b>Armes bizarres</b>					
Sarbacane**	5	1+poison			1 à 5
Nunchaku	50	1D+1	Min AD : 14 / PRD-4	2 AT/assaut	1 à 4
Nunchaku de Brouzli	200	1D+3	Min AD : 14 / PRD-4	2 AT/assaut	1 à 2
Fléau Bourrinant des Moriacs	500	2D+2	Min AD : 13 / PRD-4		1 à 3
Lance-pierre Mythique d'Hysspoul (relique)**	500	1D+3		AD+1	Non
Faucille de la Démence	1000	1D+5		AT/PRD+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Boomerang Stupéfiant de Mike Dundee**	1000	1D+2		revient sauf dégâts	Non
Couperet du Bourreau Velu D'Ukkuh (relique)	2000	2D+5	CHA-2	COU+4	Non
Flagelleur Malveillant	3000	1D+4	Min AD : 12 / PRD=0	Ignore 1 point de PR	Non
Triple Lacérateur à Déflexion	4000	3D	Min AD : 12 / PRD=0	Ignore 1 point de PR	Non
Doubles Serres du Moine Tatonconto (relique, ench.)	5000	2D	Min AD : 15	2 AT/assaut – COU+3	Non
Faux Léthale de Tormentor (relique, ench.)	10000	2D+8	Min AD : 15 / CHA-2		Non

\* modification appliquée au jet uniquement

\*\* Arme prévue pour le jet

\*\*\* Gratuit ou récupéré

NOTE : Il appartient au MJ de sélectionner avec soin les armes disponibles en fonction des niveaux, des lieux et des possibilités de chacun.

Les dégâts spécifiques des poisons, les malédictions et les détails d'utilisation des armes sont laissés à la discrétion du MJ.

Détail des abréviations		
AT : Valeur d'attaque	FO : Valeur de force	Min : valeur minimum requise pour utiliser l'arme
PRD : Valeur de parade	CHA : Valeur de Charisme	1 assaut : 2 secondes
PR : Valeur de protection, amure	AD : Valeur d'adresse, dextérité	Rechargement arc : 3 assauts
COU : Valeur de courage, initiative	INT : non, une arme ne rend pas intelligent	Rechargement arbalète : 6 assauts

Dague / Poignard					
Nom	Prix	Dégats	Malus	Bonus	Rupture
Poignard de base	10	1D+1	PRD-3 CHA-1	AD+1	1 à 4
Poignard de qualité	35	1D+1	PRD-2	AD+1	1 à 3
Poignard d'artisan renommé	150	1D+2	PRD-1	AD+1 CHA+1	1 à 3
Poignard Durandil	350	1D+3	PRD-1		1 à 2
Poignard d'excellence (ench)	500	1D+3	PRD-1	AD+2	0
Poignard de Kombat	800	1D+5	PRD-1	FO+1	0
Dague de base	10	1D	PRD-2		1 à 4
Dague de qualité	35	1D	PRD-1	AD+1 CHA+1	1 à 4
Dague perçante	150	1D	PRD-1	Ignore PR	1 à 3
Dague d'attaque	350	1D+2	PRD-2	AT+2	1 à 3
Dague perçante de qualité	500	1D+3	PRD-1	ignore PR	1 à 3
Dague de Kombat	800	1D+5	PRD-1	AT+1	0
Dague éthérée	1200	1D+5 magie	PRD-1	CHA/COU+1	0

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle supplément					
Les armes des Confins	Prix local	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armes des trogylorks					
Arc de chasseur trogylork	2 gz	1D+6	FO min : 12		1 à 3
Flèche barbelée des trogylorks	1 mz			Dégâts +1 et crit. +1*	1 à 4
Flèche de grande chasse des trogylorks	2 mz			Dégâts +3 et crit. +2*	1 à 4
Couteau en os de chasseur trogylork (lame courte)	1 gz	1D+4	PRD-3	AT+2	1 à 3
Hache-silex de guerrier trogylork (1 main)	2 gz	1D+5	PRD-1	AT/COU+1	1 à 2
Fendoir en os de chef trogylork (2 mains)	4 gz	1D+8	FO min : 14 / AT-1 PRD-2	COU/CHA+2 et crit. +1*	1 à 2
Grande hache-silex de guerrier trogylork (2 mains)	3 gz	1D+7	FO min : 13 / AT-1 PRD-1	COU/CHA+1 et crit. +1*	1 à 2
Bâton de combat de chamane trogylork**	1 gz	1D+4		AT/PRD+1	1 à 2
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Il ne s'agit pas d'un bâton de mage mais d'un simple bâton de combat pétrifié, très contondant					
Armes des gobelins du froid					
Dague en os de goblin du froid (lame courte)	1 gz	1D+4	PRD-3	AT+1	1 à 3
Dague de chef goblin du froid (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-3	AT+1 +effet du poison*	1 à 2
Couteau de goblin du froid (lame courte)	2 mz	1D+3	PRD-4	AT+1	1 à 3
Arc court de goblin du froid	2 gz	1D+5		AD+1 (tir)	1 à 3
Flèche au poison pulkadilik	1 mz			+effet du poison*	1 à 4
Grenade flapidouzil	3 mz	1D+10**		AD+2 (lancé)	n.a.
Arme à poudre : niafoula-goz	1 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : niafoula-boudoul	2 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : groupok-lai	1 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : groupok-boudoul	3 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : zuilchapoulouk	1 mz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : zwatidii-broum	5 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : ravoula-broum	5 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : arboukala-broum	12 gz		Voir document sur les armes à poudre		
*Poison. : les effets du poison pulkadilik sont décrits dans le bestiaire des confins du givre, rubrique des gobelins du froid (le poison ne sert que cinq fois)					
**Grenade. : effet de zone en dégâts d'explosion avec morceaux de silex tranchants (zone circulaire de 10 mètres)					
Armes d'ancienne civilisation (ruines)					
Dague ancienne d'Yt'uir (ench.)	2 gz	1D+5	PRD-1	AT+1 COU+2	Non
Hallebarde ancienne (2 mains)	1 gz	1D+7	AT-1 PRD-2 – FO: min 13		1 à 2
Hallebarde ancienne d'élite (ench.) (2 mains)	4 gz	1D+10	AT-1 PRD-2 – FO: min 13	COU+1 et crit. +2*	Non
Glaive ancien (1 main)	1 gz	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Glaive ancien d'élite (ench.) (1 main)	3 gz	1D+8		AT/PRD/COU+1 et crit. +1*	1 à 2
Hache ancienne d'élite (ench.) (1 main)	5 gz	1D+8		AT/PRD/COU+1 et crit. +2*	Non
Petit bouclier ancien d'os rare	3 gz	PR+1 PRD+1 sans malus / repousse les projectiles sur 1D6 (1 à 3)			1 à 2
Grand bouclier ancien d'os rare	5 gz	PR+2 PRD+2 sans malus / repousse les projectiles sur 1D6 (1 à 4)			1 à 2
Bouclier d'os rare brillant	5 gz	PR=2 PRD+1 sans malus / Résistance Magie +3			Non
Grande hache ancienne d'os rare (ench.) (2 mains)	8 gz	2D+8	PRD-2 – FO: min 14	COU+2 et crit. +2*	Non
Grand glaive ancien d'os rare (ench.) (2 mains)	8 gz	1D+12	PRD-1 – FO: min 14	COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
Armes des Skuulnards					
Arc puissant Skuulnard	2 gz	1D+6	FO min : 13	AD+1 (tir)	1 à 2
Arc de brutalité Skuulnard	4 gz	1D+7	FO min : 14	crit. +1*	1 à 2
Flèche barbelée Skuulnard	2 mz			Dégâts +2, hémorragie***	1 à 3
Flèche lourde barbelée Skuulnard	3 mz		AD-2 (tir)	Dégâts +4, hémorragie***	1 à 3
Couteau de chasse Skuulnard (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-2	AT+2	1 à 3
Fendoir Skuulnard (1 main)	2 gz	2D+2	PRD-1 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Marteau d'assaut Skuulnard (1 main)	3 gz	2D+3	PRD-2 – FO: min 15	crit. +2*	1 à 2
Épée en os de brute Skuulnard (2 mains)	5 gz	2D+5	PRD-1 – FO: min 14	CHA/COU+1 et crit. +2*	1 à 2
Bâton de combat de chamane Skuulnard**	2 gz	1D+5		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Grande hache de chef Skuulnard	8 gz	2D+6	PRD-2 – FO: min 15	AT/COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Il ne s'agit pas d'un bâton de mage mais d'un simple bâton de combat pétrifié, très contondant					
***Hémorragie : la cible blessée perdra 1 PV par assaut jusqu'à ce qu'on lui apporte un soin					
Armes des Vrognards					
Glaive-scie Vrognard (1 main)	2 gz	2D+3	PRD-2 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Arc en corne de troll Vrognard	3 gz	1D+7	FO min : 14 – AD-1 (tir)	crit. +1*	1 à 2
Hachoir de chasse Vrognard (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-2	AT+2	1 à 3
Flèche lourde des Vrognards	2 mz		AD-1 (tir)	Dégâts +3 et crit.+1*	1 à 3
Harpon de combat nordique Vrognard	5 gz	2D+4	PRD-3 – FO: min 14	COU+1 et crit.+2**	1 à 2
Fendoir Vrognard (1 main)	2 gz	1D+6	PRD-1 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Grand maillet de chef Vrognard	8 gz	3D+2	PRD-2 – FO: min 16	AT/COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Crit. : le résultat du critique de harpon barbelé est toujours une hémorragie : la cible blessée perdra 1 PV par assaut jusqu'à ce qu'on lui apporte un soin					
Armes des sauvages du Froid Marais					
Sagaie du Froid Marais (arme de jet)	1 mz	1D+5		effet du poison*	1 à 2
Massue de sauvage du Froid Marais (2 mains)	6 gz	2D+5	PRD-2 – FO: min 14	AT/CHA/COU+1 et crit. +2*	1 à 2
*Poison. : les effets du poison sont décrits dans le bestiaire des confins du givre, rubrique des sauvages du Froid Marais (le poison ne sert que cinq fois)					



# ARMES À POUVRE FANGHIENNES

Supplément officiel pour le JDR Naheulbeuk, par POC

Ce supplément d'équipement n'est pas présenté en tableau car la quantité de données pour chacune des armes est trop importante. En effet, ces armes offrent de multiples effets spéciaux et peuvent très bien ne pas fonctionner, ou produire des effets inattendus. Les dégâts produits changent parfois en fonction de la distance, et de plus il faut se procurer des munitions adaptées (voir à la fin, « munitions »).

D'une manière générale il faut considérer ces armes comme « assez rares » et innovantes, d'apparition récente (vers 1450 second âge) et en tout cas on ne peut pas les trouver dans la plupart des magasins. L'indice de rareté propre à chaque arme est précisé dans chaque fiche ainsi qu'une éventuelle localisation. On ne trouvera donc généralement pas plusieurs armes à poudre dans la même compagnie, sauf si cette compagnie est essentiellement composée de gobelins ou de nains... Et bien sûr, les PNJs peuvent en utiliser !

Certaines d'entre elles peuvent être fabriquées par un ingénieur avec l'extension « Supplément de l'ingénieur ».

## ORGANISATION DU JEU

Il est recommandé pour le joueur et le MJ d'avoir sous la main la fiche complète de l'arme utilisée, ceci pour éviter à chacun de poser des questions pendant le jeu. Le document est organisé pour que chaque arme puisse être découpée et distribuée sur table ou en ligne.

## RESTRICTIONS D'UTILISATION

Ces armes explosives, d'un fonctionnement étrange et complexe, sont limitées à tous les héros qui ne sont pas « réfractaires à l'utilisation d'armes complexes ». Nous recommandons au MJ de suivre ces recommandations pour éviter de rencontrer trop de problèmes de logique et de *roleplay*... D'autre part, chaque arme a ses propres restrictions d'utilisation, souvent basées sur le score AD et/ou INT.

**À autoriser pour :** humain, nain, elfe noir, gobelin, semi-homme (petites armes), demi-elfe — et dans une moindre mesure haut elfe, elfe sylvain (car ces armes font du bruit et sentent mauvais)

**À interdire pour :** ogre (trop maladroit), gnôme (trop petit), orque (manque d'ingéniosité), demi-orque (n'aime pas les trucs compliqués), barbare (n'aime pas les trucs compliqués, n'aime pas tricher)

## TIRER CORRECTEMENT (+1)

La compétence « tirer correctement » n'est pas comptée pour l'utilisation de ces armes, et le fait de ne pas avoir choisi cette compétence n'empêchera pas le héros adroit d'utiliser l'arme. Vous pouvez toutefois considérer qu'un héros disposant de la compétence « tirer correctement » dispose d'un bonus de +1 au tir.

N'oubliez pas de pondérer les épreuves en fonction de la difficulté ! Distance, cible en mouvement, taille de la cible...

## COUPS CRITIQUES ET MALADRESSES

Pour un simple échec au tir (l'arme a fonctionné, mais cible manquée), vous déciderez aléatoirement de la course du projectile et de la cible touchée, comme pour toute arme de jet.

Sauf indication contraire (indiquée en « spécial »), si l'épreuve de tir résulte d'un critique, vous pouvez résoudre ce critique avec le tableau « Attaque critique aux projectiles ».

Si c'est une maladresse, vous utiliserez de même le tableau « Maladresse à l'arme de jet ». En général, les résultats vont concorder avec l'utilisation de votre arme. Dans le cas contraire, c'est au MJ de faire son boulot.

## LE BRUIT DES ARMES

Une information importante pour le *roleplay*, à ne pas oublier, c'est qu'il est illusoire d'espérer passer inaperçu lorsque vous utilisez une arme à poudre. En extérieur, vous serez entendu à plusieurs centaines de mètres, souvent un kilomètre. Ces armes font généralement fuir les animaux, sauvages ou domestiques.

En donjon ou en intérieur vous aurez tôt fait d'alerter tout l'étage, ou même tout le bâtiment selon le type de construction. Quant au milieu urbain, sachez qu'un déclenchement d'arme à poudre est le meilleur moyen d'attirer rapidement les gardes et autres miliciens. Si vous traversez une ville il est préférable d'envelopper votre arme dans une cape ou une couverture pour éviter l'arrestation.

## NIVEAU DES ARMES

Le « niveau » indiqué pour chaque arme représente le niveau conseillé minimum pour un héros qui voudrait utiliser ladite arme. En tant que MJ, assurez-vous de ne pas équiper un PNJ d'une arme d'un niveau plus élevé que celui du héros le moins avancé du groupe.

## AMBIDEXTRIE

Les armes à poudre, d'un maniement complexe, ne peuvent pas être utilisées avec « ambidextrie ». Donc, une seule à la fois.

## TABLE DES MATIÈRES

### ARMES DES GOBELINS

Niafoula-goz	Niveau 1+	Page 2
Groupok-lai	Niveau 2+	Page 2
Niafoula-boudoul	Niveau 3+	Page 2
Groupok-boudoul	Niveau 4+	Page 2
Zuilchapoulouk	Niveau 1+	Page 3
Ravoula-broum	Niveau 4+	Page 3
Zwawidii-broum	Niveau 3+	Page 3
Arboukala-broum	Niveau 5+	Page 3

### ARMES D'INGENIEUR

Pistolet d'ingénieur	Niveau 2+	Page 4
Pétoire à grenaille	Niveau 2+	Page 4
Crache-plomb de maraudeur	Niveau 3+	Page 4
Long-tireur de chasse	Niveau 4+	Page 4
Triple-carabuse d'assaut	Niveau 5+	Page 5
Lance-flammes de Mirz	Niveau 4+	Page 5
Canon léger d'ingénieur	Niveau 3+	Page 5
Canon lourd d'ingénieur	Niveau 6+	Page 5

### ARMES DES NAINS

Tromblar de Birték	Niveau 2+	Page 6
Pistofeu des Barbus	Niveau 2+	Page 6
Longue carabuse S&W	Niveau 4+	Page 6
Mortar des Mines	Niveau 4+	Page 6
Canon à grenaille S&W	Niveau 3+	Page 7
Pistofeu d'assaut	Niveau 4+	Page 7
Canon à main S&W	Niveau 5+	Page 7

MUNITIONS et COMBUSTION	Page 8
-------------------------	--------

## NIAFOULA-GOZ

Typiquement gobeline, voici une arme de poing de taille moyenne, à canon évasé, à munitions variables, à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : tous niveaux, AD supérieure à 10

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 10 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+8 / à 3-5 m 1D+6 / à 6-10 m 1D+4

◆ **+Spécial** : sur une cible de petite taille (sauf Nain), celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 8 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/4 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 10 petits clous OU une poignée de gravier

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou double 2, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un autre double, l'arme explose ! Le tireur encaisse 2D+4 P.I. et perd une main, et les cibles à 2 mètres ou moins encaissent 1D+2 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 250 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans la région sud-est de Fangh

---

## GROUPOK-LAÏ

Typiquement gobeline, une arme à canon long évasé, à munitions variables, à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD supérieure à 10

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 20 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-10 m 1D+8 / à 11-20 m 1D+6

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 10 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 20 petits clous OU une poignée de gravier

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou double 2, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un autre double, l'arme explose ! Le tireur perd une main, un œil et encaisse 2D+4 P.I., les cibles à 2 mètres ou moins encaissent 1D+2 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 350 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans la région sud-est de Fangh

---

## NIAFOULA-BOUDOUL

Conception gobeline assez évoluée, voici une arme de poing de taille moyenne, à double canon à balles et à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 11

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 15 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+8 / à 3-8 m 1D+6 / à 8-15 m 1D+4

◆ **+Spécial** : sur une cible de petite taille (sauf Nain), celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible à taille humaine (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 1 canon : 8 assauts 2 canons : 13 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/4 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « zoul »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 4, double 5 ou double 6, l'arme explose ! Le tireur perd une main et 1D+4 P.I., et les cibles à 2 mètres ou moins encaissent 1D P.I. — Sur un double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger au plus vite.

---

◆ **Prix indicatif** : 500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu commun, région sud-est de Fangh

---

## GROUPOK-BOUDOUL

Conception gobeline de haut niveau, voici une arme à double canon long à balles, qui se charge par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 25 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-15 m 1D+8 / à 16-25 m 1D+6

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO) — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible jusqu'à 200 kg

◆ **Cadence de tir** : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 1 canon : 10 assauts 2 canons : 15 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 5 ou double 6, l'arme explose ! Le tireur perd une main, un œil et 1D+4 P.I., et les cibles à 2 mètres ou moins encaissent 1D P.I. — Sur un double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger.

---

◆ **Prix indicatif** : 800 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région sud-est de Fangh

---

## ZUILCHAPOULOUK

Une petite arme de poing gobeline, à dégâts modérés et qui lance un gros clou en guise de munition. Chargement par la culasse.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : tous niveaux, AD supérieure à 10

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 6 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+2 / à 3-6 m 1D

◆ **+Spécial** : sur un tir réussi « critique », le résultat sera toujours : le clou se fiche dans l'œil de la cible ! (œil crevé, blessure grave)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 6 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/8 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 gros clou

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double, l'arme explose ! Le tireur encaisse 1D+6 P.I. et le clou peut frapper une cible au hasard dans une zone de 5 m

---

◆ **Prix indicatif** : 100 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans la région sud-est de Fangh, Montagnes du Nord et grottes d'Ahokd

---

## RAVOULA-BROUM

Quand on n'a pas peur de mourir, on peut vouloir utiliser cette arme dévastatrice... Ce tube à gâchette lance un projectile explosif qui n'a pas son pareil pour instaurer une ambiance festive.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 40 mètres

◆ **Dégâts** : 3D+10 sur la cible ET 2D+4 sur zone de 4 m, dégâts de feu ET contondants — au contact, le tireur est touché aussi !

◆ **+Spécial** : les cibles touchées chutent, perdent 5 assauts et deviennent sourdes pendant 5 minutes (sauf grande créature)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 4 assauts

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT -4 (c'est assez peu précis)

---

◆ **Munitions par coup** : 1 roquette « Ravoula-Broum »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou 2, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Pour les autres doubles, l'arme explose ! Le tireur encaisse 30 P.I. en perdant ses deux mains, et les cibles dans une zone de 4 m encaissent 2D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : très rare, région sud-est de Fangh

---

## ZWAVIDII-BROUM

Un modèle de canon gobelin rudimentaire à boulet simple, assez lourd et souvent monté sur embarcation ou chariot. À charger par le canon.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 100 mètres

◆ **Dégâts** : 3D+10 +1 critique contondant à résoudre au D20

◆ **+Spécial** : la cible touchée chute et sous l'effet de commotion et perd connaissance pendant 5 min (sauf grande créature)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 1 minute (30 assauts)

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT

---

◆ **Combustion par coup** : 2 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 boulet de fonte de 3 kg

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou 2, ça ne fonctionne pas, il faut recharger. Pour les autres doubles, l'arme explose ! Le tireur encaisse 2D+5 P.I., perd un œil, et les cibles dans une zone de 5 m encaissent 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région sud-est de Fangh

---

## ARBOUKALA-BROUM

Le plus gros modèle connu de canon gobelin, à boulet simple, très lourd et souvent monté sur cuirassé ou à l'entrée des citadelles.

◆ **Origine** : fabrication gobeline, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 5 et plus, AD supérieure à 13

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 250 mètres

◆ **Dégâts** : 5D+10 +1 critique contondant à résoudre au D20

◆ **+Spécial** : toute cible humanoïde jusqu'à 2,20 m, touchée de plein fouet meurt sur le coup (les dégâts au-dessus concernent les autres ennemis ainsi que les grandes créatures)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 2 minutes (60 assauts)

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT avec malus -2

---

◆ **Combustion par coup** : 4 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 boulet de fonte de 5 kg

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou 2, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 5 ou double 6, l'arme explose ! Le tireur décède, et les cibles dans une zone de 10 m encaissent 4D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 4000 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région sud-est de Fangh

---



## PISTOLET D'INGÉNIEUR

Une arme de poing de taille moyenne, à balle et à chargement par le canon, qu'on retrouve souvent aux mains des pirates fortunés.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD supérieure à 10

---

◆ ◆ ◆ **Statistiques de combat** ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 18 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+9 / à 3-10 m 1D+7 / à 11-18 m 1D+5

◆ **+Spécial** : sur une cible de petite taille (sauf Nain), celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 6 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/4 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « zoul »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, l'arme ne fonctionne pas et il faut la recharger. Sur double 6, l'arme explose ! Le tireur encaisse 1D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 450 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans la crique des pirates mautes, assez rare dans les autres régions

---

## PÉTOIRE À GRENAILLE

Ici nous avons une arme à canon long évasé, projetant un nuage de débris métalliques, à chargement par le canon.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD supérieure à 11

---

◆ ◆ ◆ **Statistiques de combat** ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 15 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-10 m 1D+8 / à 11-15 m 1D+4

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est étourdie et perd 3 assauts

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 10 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 sachet de grenaille

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 5 ou double 6, l'arme se fend ! Le tireur encaisse 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandue, sans localisation précise, les cochers des diligences rapides en sont parfois équipés pour leur sécurité

---

## CRACHE-PLOMB DE MARAUDEUR

Une arme redoutable, à double canon long et à balles, qui se charge par le canon. Les dégâts sont significatifs mais elle est imprécise.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

---

◆ ◆ ◆ **Statistiques de combat** ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 30 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 2D+7 / à 3-20 m 2D+4 / à 21-30 m 2D+2

◆ **+Spécial** : sur une cible à taille humaine ou moins, celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO) — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible de 200 kg

◆ **Cadence de tir** : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 1 canon : 10 assauts 2 canons : 15 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD-3 à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 5 ou double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1100 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandu, sans localisation précise, les cochers des diligences rapides en sont parfois équipés pour leur sécurité

---

## LONG-TIREUR DE CHASSE

Les ingénieurs fabriquent cette arme spécialement pour abattre à distance de gros gibiers. Elle est précise et tire loin, son coup unique fait de gros dégâts... Mais elle est assez longue à charger.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD supérieure à 12

---

◆ ◆ ◆ **Statistiques de combat** ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 50 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 2D+8 / à 5-35 m 2D+6 / à 35-50 m 2D+4

◆ **+Spécial** : si vous touchez la cible, vous tirez toujours un critique « arme de jet » au D20 (mais le score PR de la cible compte)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 12 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandu, plutôt dans le nord du pays

---

## TRIPLE-CARABUSE D'ASSAUT

La carabuse est une arme à balles qui se charge par la culasse, mais c'est un peu compliqué. Celle-ci peut tirer trois coups ! À cause de son recul important, il est difficile de faire mouche.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 5 et plus, AD supérieure à 13

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 30 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+12 / à 3-20 m 1D+8 / à 21-30 m 1D+5

◆ **+Spécial** : une cible de moins de 150 kg sera mise au sol par un tir réussi et elle ratera 3 assauts

◆ **Cadence de tir** : 1 à 3 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 25 assauts, 3 canons obligatoirement

◆ **Épreuve de tir** : AD-4 à distance, aucune au contact

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

◆ **Prix indicatif** : 2500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région nord-ouest et nord de Fangh

## LANCE-FLAMMES DE MIRZ

Ce modèle à pompe de pression manuelle n'est bien sûr pas considéré comme une arme à poudre, mais c'est un objet rare et d'utilisation complexe. Il doit être chargé avec du carburant approprié. Il est aussi plus ou moins interdit en Terre de Fangh...

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs, éventuelle fabrication gobeline

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD supérieure à 11

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 10 mètres

◆ **Dégâts** : 2D+5 par assaut (tant que dure la réserve)

◆ **+Spécial** : une cible prise dans le jet de flammes doit réussir une épreuve de COU ou prendre la fuite

◆ **Cadence de tir** : 5 assauts sur un réservoir

◆ **Délai de rechargement** : 25 assauts pour charger le réservoir

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT bonus +2

◆ **Munitions** : 1 amphore de liquide incendiaire (instable)

◆ **+Extra** : vous aurez besoin de feu pour l'allumage du faisceau

◆ **Chances de fonctionnement** : à l'allumage, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1 ou 2, l'arme est bouchée et nécessite réparation. Sur double 5 ou double 6, le dispositif prend feu et le tireur avec : perte de 75 % des PV en 3 assauts, puis décès rapide s'il n'est pas soigné par un sort puissant. Les cibles dans une zone de 4 m encaissent 2D+2 P.I.

◆ **Prix indicatif** : 2500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région sud-ouest et centre de Fangh, grottes

## CANON LÉGER D'INGÉNIEUR

Un modèle de canon rudimentaire à boulet simple, assez lourd et souvent monté sur embarcation ou chariot. À charger par le canon.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 150 mètres

◆ **Dégâts** : 3D+10 +1 critique contondant à résoudre au D20

◆ **+Spécial** : la cible touchée chute et sous l'effet de commotion et perd connaissance pendant 5 min (sauf grande créature)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 1 minute (30 assauts)

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT

◆ **Combustion par coup** : 2 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 boulet de fonte de 3 kg

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou 2, ça ne fonctionne pas, il faut recharger. Sur un double 5 ou 6, l'arme se fend sur un côté et le tireur encaisse 2D+5 P.I. par la projection d'éclats de métal

◆ **Prix indicatif** : 2000 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, sans localisation précise

## CANON LOURD D'INGÉNIEUR

Généralement fabriqué sur commande pour des clients fortunés ou l'armée, il peut être monté sur un galion ou à l'entrée d'un fort.

◆ **Origine** : travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 6 et plus, AD supérieure à 13

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 400 mètres

◆ **Dégâts** : 5D+15 +1 critique contondant à résoudre au D20

◆ **+Spécial** : toute cible humanoïde jusqu'à 2,50 m, touchée de plein fouet meurt sur le coup (les dégâts au-dessus concernent les autres ennemis ainsi que les grandes créatures)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 2 minutes (60 assauts)

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT avec malus -2

◆ **Combustion par coup** : 5 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 boulet de fonte de 5 kg

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 6, l'arrière du canon se détache avec violence, produisant 3D+5 P.I. sur toutes les cibles dans une zone de 5 m

◆ **Prix indicatif** : 8000 P.O.

◆ **Indice de rareté** : très rare, trouvable sur Glargh ou Waldorg

## TROMBLAR DE BIRTEK

Une arme à canon évasé, moyennement longue, projetant un nuage de débris métalliques, à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD et FO supérieures à 11

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 20 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-10 m 1D+8 / à 11-20 m 1D+4

◆ **+Spécial** : une cible de moins de 200 kg touchée par l'arme sera mise au sol et perdra 3 assauts

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 10 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD-1 à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 sachet de grenaille

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 6, l'arme se disloque ! Le tireur encaisse 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 600 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandu, on en trouve principalement dans les montagnes du Nord (région de Birtek) ou sur des héros Nains

---

## PISTOFEU DES BARBUS

Un modèle robuste d'arme de poing de taille moyenne, à balle et à chargement par le canon. Peut se cacher sous la barbe !

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 2 et plus, AD supérieure à 10

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 15 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+9 / à 3-10 m 1D+7 / à 11-15 m 1D+5

◆ **+Spécial** : sur une cible de petite taille (sauf Nain), celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 8 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD standard à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/4 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « zoul »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, l'arme ne fonctionne pas et il faut la recharger. Sur double 6, l'arme explose ! Le tireur encaisse 1D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 450 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans les montagnes du Nord ainsi que la région des montagnes de l'Est (mines de Martenbur)

---

## LONGUE CARABUSE S&W

Cette carabuse Smith/Il & Wessondul est une arme à balles qui se charge par la culasse grâce à un système un peu complexe. Puissante, on lui reproche souvent son recul important.

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD et FO supérieures à 12

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 30 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+12 / à 3-20 m 1D+8 / à 21-30 m 1D+5

◆ **+Spécial** : une cible de moins de 250 kg sera mise au sol par un tir réussi et elle ratera 3 assauts

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 15 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD-3 à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez double 1, ça ne fonctionne pas et il faudra recharger. Sur double 6, la culasse vous explose au visage ! Le tireur perd un œil et encaisse 1D+4 P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1300 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, région nord-ouest et nord de Fangh

---

## MORTAR DES MINES

Un petit canon vertical assez curieux, qui permet d'attaquer les gens par le haut... Il suffit de lâcher la munition dans le tube et c'est parti. Cadence de tir élevée, mais au détriment de la précision !

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD et INT supérieures à 11

---

### ◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

◆ **Portée utile** : 120 mètres, tir en cloche (en extérieur uniquement)

◆ **Dégâts** : 2D+5 de dégâts sur une zone de 5 m

◆ **+Spécial** : les cibles touchées chutent sous l'effet de commotion et perdent 5 assauts — si le projectile tombe sur une cible, dégâts doublés

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 3 assauts

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/INT avec malus -6, puis retirez 1 au malus à chaque nouvelle tentative pour régler l'engin

---

◆ **Munitions par coup** : 1 mortouche « Balardil »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1 ou 2, la munition est défectueuse. Sur un double 5 ou 6, l'arme se fend sur un côté et le tireur encaisse 2D+5 P.I. par la projection d'éclats de métal

---

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, montagnes du Nord ou de l'Est

---

## CANON À MITRAILLE S&W

Invention de Smith&il et Wessondul, ce canon évasé aplati, à courte portée, inflige des dégâts à plusieurs cibles faisant face au canon. Les Nains l'utilisent pour défendre les couloirs des mines. Trop lourd pour être porté à la main, il doit être fixé au sol.

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 3 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

◆ **Portée utile** : 40 mètres

◆ **Dégâts** : à 3-6 m 1D+8 par cible, à 7-20 m 1D+4 par cible

◆ **+Spécial** : chaque cible touchée perd deux assauts à la suite d'une forte commotion, le tir ne traverse pas les cibles

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 20 assauts

◆ **Épreuve de tir** : aucune pour viser, le canon tire en éventail

---

◆ **Combustion par coup** : 2 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 sac de mitraille

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 6, l'arme se disloque ! Toutes les personnes autour, dans une zone de 8 m, encaissent 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O.

◆ **Indice de rareté** : peu répandu, on en trouve principalement dans les villes minières des Nains, du Nord ou de l'Est

---

## PISTOFEU D'ASSAUT

Conception naine assez évoluée, voici une arme de poing lourde, à double canon à balles et à chargement par le canon.

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 4 et plus, AD et FO supérieures à 12

---

### ◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

◆ **Portée utile** : 20 mètres

◆ **Dégâts** : Au contact 1D+10 / à 3-12 m 1D+7 / à 13-20 m 1D+5

◆ **+Spécial** : sur une cible de petite taille (sauf Nain), celle-ci est mise au sol et perd 3 assauts — si les deux coups sont tirés, peut mettre au sol une cible à taille humaine (sauf réussite épreuve de FO)

◆ **Cadence de tir** : 1 ou 2 coups dans 1 assaut, au choix du tireur

◆ **Délai de rechargement** : 1 canon : 8 assauts 2 canons : 13 assauts

◆ **Épreuve de tir** : AD-1 à distance, aucune au contact

---

◆ **Combustion par coup** : 1/2 de dose de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 balle de plomb ou métal calibre « grulu »

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 6, l'arme se disloque ! Le tireur encaisse 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 800 P.O.

◆ **Indice de rareté** : assez commun dans les montagnes du Nord ainsi que la région des montagnes de l'Est (mines de Martenbur)

---

## CANON À MAIN S&W

Considéré comme une « arme pour les fous », c'est un modèle de canon « presque léger » de chez Smith&il et Wessondul, prévu pour être utilisé à la main coincé contre la hanche, et non fixé sur un support comme les canons plus gros. Il cause de bons dégâts mais il provoque généralement la chute du tireur autant que celle de la cible.

◆ **Origine** : fabrication naine, travaux d'ingénieurs

◆ **Utilisable par** : niveau 5 et plus, AD supérieure à 12

---

### ◆◆◆ Statistiques de combat ◆◆◆

◆ **Portée utile** : 50 mètres

◆ **Dégâts** : à 3-6 m 2D+8 par cible, à 7-30 m 2D+4 par cible

◆ **+Spécial** : si le tireur fait plus de 100 kilos, il peut résister à la chute causée par le recul du tir (épreuve de FO-3) sinon il chutera automatiquement — La cible quant à elle chutera toujours jusqu'à 200 kilos, sinon elle passera une épreuve de FO — Toute personne au sol perdra 3 assauts — En cas de critique, la cible est tuée sur le coup !

◆ **Cadence de tir** : 1 seul coup

◆ **Délai de rechargement** : 20 assauts

◆ **Épreuve de tir** : moyenne AD/FO avec malus -3

---

◆ **Combustion par coup** : 3 doses de poudre noire

◆ **Munitions par coup** : 1 boulet de fonte de 1 kg

---

◆ **Chances de fonctionnement** : à chaque coup tiré, lancez 2D6. Si vous obtenez un double 1, ça ne fonctionne pas et il faut recharger. Sur un double 6, l'arme se disloque ! Le tireur encaisse 4D+5 P.I. et toutes les personnes autour, dans une zone de 5 m, encaissent 2D P.I.

---

◆ **Prix indicatif** : 3000 P.O.

◆ **Indice de rareté** : rare, on en trouve principalement dans les villes minières des Nains, du Nord ou de l'Est

---

# MUNITIONS POUR LES ARMES À POWDRE

## COMBUSTION

### Pour la plupart des armes :

◆ Poudre noire des gobelins : 8 P.O. la dose

◆ Poudre noire alchimique : 4 P.O. la dose

Note : bien que plus chère, la poudre noire des gobelins se trouve à peu près partout car il s'agit d'un ingrédient magique — celle fabriquée par les alchimistes est de moins bonne qualité, et aussi plus rare

### Lance-flammes de Mirz :

◆ Amphore de liquide incendiaire : 80 P.O. (sur commande, alchimiste)

Note : l'utilisation du lance-flammes de Mirz étant condamnée par le Syndicat des Mages de Fangh, principalement pour concurrence déloyale, l'achat d'une ou plusieurs amphores peut se révéler difficile...

### Roquette « Razoula-broum » : 100 P.O. la pièce, rare

Note : fabriquée uniquement par les ingénieurs gobelins d'Ahokd ou de Sombroloin, on peut toutefois s'en procurer au marché noir — et au double du prix — dans certaines villes côtières du sud-est ou à Glargh

### Mortouche « Balardil » : 15 P.O. la pièce, assez rare

Note : fabriquée uniquement par la firme naine Balardil à Mir-Nodd, cette munition semi-alchimique explosive se trouve chez les Nains — on peut également s'en procurer au marché noir et au double du prix à Mlinej, Mlaũke ou Nuzvini

## PROJECTILES

### Clous :

◆ Petits clous : 1 P.O. les 50

◆ Gros clous : 1 P.O. les 10

Note : les clous sont en vente dans tous les bazars en Terre de Fangh

### Gravier :

Gratuit, à récolter selon les possibilités (mais dégâts -2 pour l'arme)

### Grenaille :

◆ Grenaille de base : 1 P.O. le sachet (dégâts -2)

◆ Grenaille de qualité : 3 P.O. le sachet (dégâts normaux)

◆ Grenaille des Nains : 5 P.O. le sachet (dégâts +1)

Note : on trouve la grenaille principalement dans les magasins d'aventuriers des grandes cités, celle des Nains étant plus rare

### Mitraille :

◆ Mitraille de base : 3 P.O. le sac (dégâts -2)

◆ Mitraille de qualité : 6 P.O. le sac (dégâts normaux)

◆ Mitraille des Nains : 12 P.O. le sac (dégâts +2)

Note : on trouve la mitraille principalement dans les casernes ou fortins, celle des Nains étant seulement vendue chez les Nains

### Balles de calibre « zoul » :

◆ En plomb : 5 PA la pièce (dégâts -50% sur une armure métallique)

◆ En bon acier : 1 P.O. la pièce (dégâts normaux)

◆ En alliage de guerre : 3 P.O. la pièce (2 PR ignorés sur la cible)

Note : on trouve ces balles principalement dans les armureries des grandes cités, et les balles en alliage uniquement chez les Nains

### Balles de calibre « grulu » :

◆ En plomb : 1 PO la pièce (dégâts -50% sur une armure métallique)

◆ En bon acier : 2 P.O. la pièce (dégâts normaux)

◆ En alliage de guerre : 5 P.O. la pièce (2 PR ignorés sur la cible)

◆ En thritil : 10 P.O. la pièce (4 PR ignorés sur la cible)

Note : on trouve ces balles principalement dans les armureries des grandes cités, et les balles en alliage ou thritil uniquement chez les Nains

**Récupération** : seules les balles en thritil sont récupérables en fouillant la cible

### Boulets :

◆ En fonte, de 1 kg : 10 P.O.

◆ En fonte, de 3 kg : 15 P.O.

◆ En fonte, de 5 kg : 30 P.O.

Note : les boulets s'achètent soit chez les Nains, soit au marché noir (au double du prix) dans les grands cités. Ils sont généralement stockés dans les forts militaires et ne sont pas autorisés à la vente au public

**Récupération** : à moins d'avoir touché un mur de pierre ou une structure métallique, le boulet est toujours récupérable