

Donjon de Naheulbeuk JDR - Instruments en Terre de Fangh – V.2.0		
Instruments	Prix (PO)	Effets
Instruments à corde		
Banjo	750	
Lyre	750	
Mandoline	800	
Luth	900	Parfait pour accompagner une chanson ou narrer une ballade épique
Guitare simple	1000	
Violon	1200	
Violoncelle	1400	
Contrebasse	1450	
Harpe	1700	
Guitare-démon (ench)	2000	CHA+2 COU+1 – Un pur son métal !
Hell's Basse (ench)	3600	CHA+1 – Une basse d'enfer ! PRD-1 pour tous les ennemis dans la zone durant 3 assauts
Stradivariion (rare)	15000	CHA+3 INT+2
Piano unique (relique)	100000	Doté de pouvoirs cachés exceptionnels, relique des temps anciens
Instruments à vent		
Harmonica	400	
Ocarina	500	Fait en terre cuite avec une forme triangulaire peinte dessus
Flûte	600	
Flûte de Pan	650	Peut être aménagée en sarbacane discrète – BL : 1D4 + effets poison
Trompette	800	
Flûte traversière	900	
Clarinette	950	
Cornemuse	1000	
Hautbois	1100	
Accordéon	1300	
Flûte en bois des Elfes sylvains (ench)	4600	CHA+1 – Flûte enchantée ornée de gravures stylisées AT -2 pour tous les ennemis dans la zone durant 4 assauts
Cor de guerre de Vontorz (relique)	5500	COU+2 et PR+1 aux alliés pendant 6 assauts – Jusqu'à 20m
Cursed Gurdil's Kazoo (relique)	6000	Obtient les compétences "Pénible" et "Radin"
Instruments de percussion		
Clochettes (x3)	100	Peuvent s'accrocher sur un bonnet ou tout autre objet compatible
Maracas	350	
Triangle	400	
Timbale	700	
Cymbales	750	
Tambour	800	
Djembe	800	
Xylophone	1000	
Carillon de cristal (ench)	1900	CHA+1 INT+1 – Fragile !
Batterie of Doom (ench)	4200	COU+2 – Peu pratique à transporter FO+2 aux alliés pendant 5 assauts – Jusqu'à 30m
Baquettes « Storm Drummer » du prince-sorcier Lars Elric de Métalniboné (relique)	5300	+3 aux épreuves d'invocations des alliés jusqu'à la fin du combat Neutralisent les effets des autres instruments présents dans la zone
Bâton de pluie des Chamanes (relique)	6800	Fait tomber la pluie dans une zone de 200m. En extérieur uniquement Vitesse MV-50% sur terrain malléable pour toutes les cibles
Instruments de combinaison		
Boîte à berceuse (ench)	450	Récupération excellente – 5 charges
Orgue de Barbarie	20000	Idéal pour meubler votre temple – Pèse 450kg
Peluche du Nain (rare)	–	Produit un bruit énervant qui fait « Ouiiinn » – récupère l'aggro Ne nécessite pas de temps de préparation au combat

NOTE : Les malédictions et les détails d'utilisation des instruments sont laissés à la discrétion du MJ. Les instruments ne sont en théorie pas conçus pour attaquer, mais si c'est pourtant le cas, ils entrent dans la catégorie des armes contondantes. En revanche, les dégâts ne pourront jamais excéder 1D6, voire 1D4 pour les plus petits instuments. De par leur caractère fragile, tous ont un taux de rupture allant de 1 à 5. L'utilisation en combat d'une mélodie instrumentale pour déclencher un effet latent nécessite une attente de 5 assauts avant sa résolution.