

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Armement V.2.3	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Important : tous les dégâts sont tirés au D6					
Récupération					
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
Lames courtes					
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
Lames 1 main					
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
Lames 2 mains					
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
Haches 1 main					
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
Haches de jet					
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
Haches 2 mains					
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
Marteaux et masses 1 main					
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
Marteaux 2 mains					
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
Lances et piques (2 mains, armes d'hast)					
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
Javelots (jet)					
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
Arcs (jet)					
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
Flèches pour arc (jet)					
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 Tholsadûm (ench.)	150			AD+4* +poison 2D	1 à 2
Flèche Malveillante de Khornettoh (ench.)	150			Degâts +4D	1 à 2
Arbalètes (jet)					
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
Carreaux arbalète (jet)					
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
Armes bizarres					
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