

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement de Fernol V.1.0					
Important : tous les dégâts sont tirés au D6					
Les armes bénies produisent des dégâts physiques ET magiques, et sont donc capables de blesser certaines créatures.					
Armes des semi-hommes	Prix	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Ces armes sont fabriquées en Fernol par les semi-hommes et peuvent ainsi contredire les restrictions d'armement connues pour les semi-hommes. Ces armes sont en bon acier et très affûtées. Des règles spécifiques existent donc et la règle "Armes de bourrin" ne s'applique pas pour les semi-hommes.					
Armes courtes utilisées à une main (dégâts tranchants)					
Dague Reconnue de Lapaille	50	1D+2	PRD-2		1 à 4
Dague Pointue de Baunebourg	100	1D+2	PRD-1		1 à 3
Dague Luxueuse de Baunebourg	200	1D+2	PRD-1	AT+1	1 à 3
Dague Onéreuse Fierbedon	500	1D+3	PRD-1	AT/COU+1	1 à 2
Vandard de Trappeur	650	1D+3	PRD-1	AT/COU+1	1 à 2
Coutelas des Pieds-velus (ench.)	1000	1D+4	PRD-1	AT/COU+1	1 à 2
Poignard enchanté à l'acide (ench.)	1000	1D+3	PRD-2	+3 PI (dégâts d'acide)	1 à 2
Poignard enchanté de feu (ench.)	1300	1D+3	PRD-2	+4 PI (dégâts de feu)	1 à 2
Scramasaxe Kipikott (ench.)	1600	1D+3	PRD-1	+4 PI (dégâts de glace)	1 à 2
Dague Protectrice de Flaganal (ench.)	2000	1D+3		AT/PRD/COU+2	Non
Coutelas d'Éventration Fierbedon (ench.)	3000	1D+5		AT/PRD/COU+1	Non
Armes longues utilisées à une main (dégâts tranchants)					
Glaive Allongé de Lapaille	100	1D+3	PRD-1		1 à 4
Coupe-choin Dussocien	150	1D+3		COU+1	1 à 4
Machette à Jambonneau	180	1D+3		COU+1	1 à 3
Rapière de Baunebourg	350	1D+3		AT/PRD+1	1 à 3
Hachette Blème de la Jolienne	650	1D+3		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Fleurlet Agaçant de Lapaille	700	1D+3		Effet agaçant	1 à 2
Effet agaçant : cette fine épée qui siffle et se tortille sans arrêt déconcentre l'adversaire au contact, lui infligeant un malus de -1 à toutes ses épreuves.					
Coupe-choin Redoutable (ench.)	1000	1D+4		AT/PRD+1 COU+2	1 à 2
Fer Protecteur de Baunebourg (ench.)	1400	1D+5		PRD+3 COU+2	1 à 2
Le Tranche-pâté Fernolien (ench.)	2000	1D+4		AT/PRD/COU+1	Non
L'éplucheuse à Connards Fierbedon (ench.)	2500	1D+5		AT/PRD/COU+1	Non
La Justice de Jord'hun (ench.) (relique)	3500	1D+5		AT/PRD/COU+1 crit.+1 (AT/PRD)	Non
Note : cette arme produit 2 PI supplémentaires si un prêtre de Jord'hun allié se trouve dans les 10 mètres.					
Autres armes utilisées à une main (dégâts divers)					
Hachette à Grosses Carottes (tranchante)	180	1D+3		COU+1	1 à 3
Massue de Baunebourg (contondante)	350	1D+3		AT/PRD+1	1 à 3
Masse à Pointes Fierbedon (contondante)	650	1D+3		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Battoir à Citrouilles (ench.) (contondant)	1000	1D+4		AT/PRD+1 COU+2	1 à 2
Le fœau des Potagers (tranchant) (ench.) (relique)	2000	1D+4		AT/PRD/COU+1 +Ruralité	Non
Ruralité : cette arme est une faucille légendaire qui produit +2 PI en milieu rural (champ, village, hameau, potager, grange à fumer...).					
Brise-Mâchoire (contondant) (ench.) (relique)	2500	1D+5		AT/PRD/COU+1 +Spécial	Non
Spécial : cette arme légendaire a servi à un héros de Fernol. Elle produit aussi +4 PI contre les morts-vivants.					
Armes longues utilisées à deux mains (dégâts tranchants)					
Bâtard de la Jolienne	150	1D+4	AT/PRD-1		1 à 4
Petit Espadon Dussocien	230	1D+4	AT/PRD-1		1 à 4
Grande Machette à Jambonneau	280	1D+4	PRD-1	COU+1	1 à 3
Flamberge de Baunebourg	450	1D+4	PRD-1	AT/COU+1	1 à 3
La Découpeuse de Ménisque	600	1D+5	PRD-1	COU+1	1 à 2
Lame à Faire des Veuves	1000	1D+5	AT/PRD-1	COU+2	1 à 2
Désossense à Orques (ench.)	1500	1D+5	AT/PRD-1	+2 PI (peaux-vertes)	1 à 2
Flamberge des Pieds-velus (ench.)	2000	1D+5	PRD-1	AT+1 COU/RM+2	1 à 2
Tranche-dragon Baunebourgeois (ench.)	2500	1D+5	PRD-1	Ignore 4 PR des dragons	1 à 2
Lame Incendiaire Fierbedon (ench.)	3000	1D+5		+1D6 PI de feu	Non
La Violence de Jord'hun (ench.) (relique)	4500	1D+6		AT/PRD/COU+2	Non
Note : cette arme produit 2 PI supplémentaires si un prêtre de Jord'hun allié se trouve dans les 10 mètres.					
Autres armes utilisées à deux mains (dégâts divers)					
Notes : les armes mentionnées ici ne sont utilisables que si vous jouez avec l'extension "Les frappes localisées".					
Brise-Gonades Fernolien (contondant)	250	1D+4	AT/PRD-1	PI localisés : +2	1 à 3
PI localisés : cette arme de forme étrange produit +2 PI en coup localisé sur la zone génitale.					
Claquejambes de Baunebourg (contondant)	250	1D+4	AT/PRD-1	PI localisés : +2	1 à 3
PI localisés : cette arme de forme étrange produit +2 PI en coup localisé sur les jambes.					
Massue Longuefrappe (contondante)	1000	1D+4		Localisation tête : +2	1 à 3
Localisation tête : cette arme est juste de la bonne taille pour qu'un semi-homme frappe à la tête d'un humain. Le malus AT passe à -2 au lieu de -4.					
Couperet Handicapant Fierbedon (tranchant) (ench.)	1300	1D+5		PI localisés : +1	
Localisation aux bras : cette arme est parfaite pour taillader les bras et produit +1 PI en coup localisé sur ces membres.					

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement de Fernol V.1.0 (suite)					
Armes des semi-hommes	Prix	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armes spéciales (dégâts divers)					
Note : les armes encombrantes modifient l'adresse en général (du fait de l'encombrement), mais pas l'adresse au combat.					
Hallebarde Baunebourgeoise (2 mains, tranchante)	250	1D+5	AD-2/PRD-4	AT+1 +Spécial	1 à 3
Spécial : arme encombrante. Compte tenu de la position agaçante du semi-homme avec cette arme longue, un opposant à taille humaine aura -4 à sa PARADE.					
Faux à maïs Dussocienne (2 mains, tranchante)	500	1D+4	AD-2/PRD-4	AT+2/COU+1 +Spécial	1 à 3
Spécial : arme encombrante. Compte tenu de sa forme incurvée bizarre, tout opposant aura -2 à sa PARADE.					
Pertuisane Sud-Fernolienne (2 mains, tranchante)	800	1D+5	AD-2/PRD-3	AT+2/COU+1 +Spécial	1 à 2
Spécial : arme encombrante. Compte tenu de sa longueur, elle produit +2 PI contre les animaux, les montures ou les ennemis montés.					
Fléau Tabasse-Blé (2 mains, contondant)	800	1D+4	PRD=0, AD min. : 14	2 AT/assaut	1 à 3
Note : arme tournoyante très difficile à manier. Le héros adroit peut attaquer deux fois par assault la même cible, mais sans pouvoir faire de parade. Il peut envisager l'esquive à la place, en utilisant les règles normales d'esquive.					
Arcs très courts sud-fernoliens (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les arcs très courts ont une portée moyenne de 45 m, utilisent des flèches courtes et se rechargent en 3 assauts.					
Arc Très Court de Lapaille	80	1D+2			1 à 4
Arc de Veneur Dussocien	300	1D+2		AD+1 (tir)	1 à 3
Arc à Sanglier de Baunebourg	500	1D+3		AD+1 (tir)	1 à 3
Arc de Trappeur Fierbedon	1200	1D+4		AD+2 (tir)	1 à 2
Arc Foudroyant de Jord'hun (ench.) (relique)	2600	1D+5		AD+2 crit.+1 (tir)	Non
Flèches courtes sud-fernoliennes (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les flèches ne font que modifier la valeur de dégâts ou l'épreuve de tir liées à l'arc.					
Flèche courte sud-fernolienne	2				1 à 4
Flèche Troue-Lapin	5			AD+1 (tir)	1 à 4
Flèche Bassapik	10			Dégâts +1	1 à 3
Flèche à Sanglier	12			Dégâts +2	1 à 3
Flèche à Ours de Dussoce	20			AD+2 (tir) Dégâts +1	1 à 3
Flèche de Trappeur La Jolienne	30			Dégâts +3	1 à 3
Flèche Crame-Saucisse (ench.)	35		Utilisable 1 seule fois	+1D+1 PI (feu)	...
Flèche Transnaturelle Fierbedon (ench.)	40		Utilisable 1 seule fois	Ignore PR nat. de la cible	...
Flèche à Dragon de Baunebourg (ench.)	50		Utilisable 1 seule fois	+2D PI (dragons)	...
Flèche du Dernier Recours (ench.)	150		Utilisable 1 seule fois	+3D PI	...
Lance-pierre Fierbedon (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les lance-pierre ont une portée utile de 15 m, utilisent de cailloux ou d'autres petits projectiles et se rechargent en 3 assauts.					
Lance-pierre de base	2	1D	Pas de critique		1 à 5
Lance-pierre de Baunebourg	30	1D+1	Pas de critique		1 à 4
Lance-pierre Traque-Faisan	100	1D+1	Pas de critique	AD+1 (tir)	1 à 4
Lance-pierre à Renard (ench.)	300	1D+2			1 à 3
Lance-pierre du Trappeur (ench.)	500	1D+2		AD+1 (tir)	1 à 2
Brise-crâne de La Jolienne (ench.)	800	1D+3			1 à 2
L'Intercepteur (ench.)	1000	1D+4		+3 PI (peaux-vertes)	1 à 2
Le Tueur de Géants (ench.) (relique)	1300	1D+4		+3 PI (géants)	Non
L'énucléateur de Jord'hun (ench.) (relique)	2000	1D+5		AD+2 (tir)	Non
Projectiles pour lance-pierre (à distance – dégâts de projectile)					
Note : ces projectiles ne font que modifier la valeur de dégâts ou l'épreuve de tir liées au lance-pierre. Ils se rangent dans une bourse spéciale.					
Caillou ramassé en hâte	récup.		AD-3 (tir) PI-2		Non
Caillou ramassé à l'avance	récup.		AD-1 (tir) PI-1		Non
Caillou calibré Fierbedon	1				Non
Bille d'Acier Fierbedon	3			AD+1 (tir)	Non
Bille en Alliage Lesté Fierbedon	5			AD+2 (tir)	Non
Bille Lestée à Pointes Fierbedon	10			Dégâts +1	Non
Bille Explosive Fierbedon (alchimique)	40		Utilisable 1 seule fois	+2D PI (dégâts de feu)	...
Bille Transnaturelle Fierbedon (magique)	45		Utilisable 1 seule fois	Ignore PR nat. de la cible	...
Bille à l'Acide Fierbedon (alchimique)	50		Utilisable 1 seule fois	+2D PI (dégâts d'acide)	...
Bille d'Apocalypse Fierbedon (alchimique)	120		Utilisable 1 seule fois	Dégâts de zone	...
Note : à l'impact, produit 2D+4 PI de feu sur une zone circulaire de 10 m. Cette bille n'est pas très stable et pourrait exploser dans le sac en cas de choc violent.					
Accessoires pour lance-pierre et arc					
Bourse de ceinture 10 projectiles	5				N.A.
Bourse de ceinture 20 projectiles	12		AD-1 (discrétion)		N.A.
Bourse de ceinture 30 projectiles	20		AD-2 (discrétion)		N.A.
Carquois de ceinture 12 flèches	12		AD-2 (discrétion)		N.A.
Carquois de ceinture 16 flèches	20		AD-3 (discrétion)		N.A.

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement de Fernol V.1.0 (suite)					
Bannières	Prix	Dégâts D6	Malus	Bonus (conditionnel)	Rupture
Bannières génériques religieuses, bénies (1 main occupée)					
Ces bannières sont des ornements d'apparat ou de bataille se présentant sous la forme d'un manche tenu verticalement, surmonté d'un tissu précieux aux couleurs de la religion concernée. La bannière doit être tenue à une main par un religieux ou un de ses alliés, qui ne peut pas faire autre chose avec la main en question. Important : un prêtre ou paladin de la religion en question est nécessaire, et seuls ceux qui sont à 10 m ou moins de la bannière bénéficient de ses bonus !					
Bannière de Cohésion de Dignité (bénie)	1500	0	AD-2	CHA+1 de groupe	1 à 3
Charisme de groupe : donne un bonus de CHA au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière, fonctionne pour MagiePsy.					
Bannière de Cohésion de Courage (bénie)	1500	0	AD-2	COU+1 de groupe	1 à 3
Courage de groupe : donne un bonus de COU au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière, fonctionne pour MagiePsy.					
Bannière Ridicule de Couardise (bénie)	1500	0	AD-2	Appel des renforts	1 à 3
Couardise de groupe : tant que le religieux et ses alliés restent dans les 10 m de la bannière, les membres du groupe ont la compétence "Appel des renforts".					
Bannière de Régénération (bénie)	1500	0	AD-2	Régénération	1 à 3
Régénération après combat : en sortie de mode combat, les membres du groupe situés à moins de 10 m de la bannière regagnent 2 PV.					
Bannière d'Abnégation (bénie)	2200	0	AD-2	Allié : report de dégâts	1 à 3
Report de dégâts : si un allié situé dans les 10 m s'apprête à mourir de blessure causée par un ennemi, le porteur de bannière perd tous les PV à sa place. Important : le report de dégâts ne concerne pas les coups critiques causant la mort instantanée (19-20 au D20).					
Bannière d'Affaiblissement (bénie)	2600	0	AD-2	Cibles : res. magie-2	1 à 3
Cibles affaiblies : tant que le religieux reste dans les 10 m de la bannière, les ennemis du groupe auront -2 à la Résistance Magique.					
Bannière du Dernier Bastion (bénie)	3000	0	AD-2	Effet de groupe	1 à 3
Effet de groupe : si le religieux lié à la bannière descend à 10 PV ou moins, tous les alliés situés dans les 10 m de la bannière gagnent COU+4 et AT+2.					
Bannière de Cohésion de Majesté (bénie)	3000	0	AD-2	CHA+2 de groupe	1 à 3
Charisme de groupe : donne un bonus de CHA au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins.					
Bannière de Frappe Mystique (bénie)	3500	0	AD-2	Armes bénies	1 à 3
Armes bénies : le religieux doit dépenser 1 PA par assaut pour activer ce bonus (ou le garder actif). Tant que le religieux et ses alliés restent dans les 10 m de la bannière, les membres du groupe ont des armes bénies frappant avec +2 PI.					
Bannière de Cohésion de Bravoure (bénie)	3500	0	AD-2	COU+2 de groupe	1 à 3
Courage de groupe : donne un bonus de COU au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière.					
Bannière de Cohésion d'Assaut (bénie)	4000	0	AD-2	AT/PRD+1 : groupe	1 à 2
AT/PRD de groupe : donne un bonus en AT/PRD au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière.					
Bannière de Cohésion des Téméraires (bénie)	4000	0	AD-2	Peur : immunité	1 à 2
Immunité à la peur : le religieux et ses alliés, lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins, sont immunisés aux effets de peur et n'ont plus à faire d'épreuve de COU.					
Bannière d'Affaiblissement Sévère (bénie)	5500	0	AD-2	Cibles : res. magie-4	1 à 2
Cibles affaiblies : tant que le religieux et ses alliés restent dans les 10 m de la bannière, les ennemis du groupe auront -4 à la Résistance Magique.					
Bannière de Violence Mystique (bénie)	6000	0	AD-2	Armes bénies	Non
Armes bénies : le religieux doit dépenser 3 PA par assaut pour activer ce bonus (ou le garder actif). Tant que le religieux et ses alliés restent dans les 10 m de la bannière, les membres du groupe ont des armes bénies frappant avec +4 PI.					
Bannière des Conquêtes (bénie)	6000	0	AD-2	Crit.+1 (AT/PRD)	Non
Critiques : le religieux et ses alliés, lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins, ont +1 aux critiques AT/PRD ainsi qu'en AD pour les armes à distance.					
Bannières spécifiques religieuses, bénies (1 main occupée)					
Note : ces bannières fonctionnent comme les précédentes mais n'existent qu'en une version, pour une divinité spécifique.					
Bannière Atroce d'Yrfoul (bénie)	2200	0	AD-2	Provoque la terreur	1 à 3
Provoque la terreur : tous les gens ayant moins de 12 en COU doivent réussir une épreuve de COU pour s'approcher du groupe des alliés affectés. Le religieux et ses alliés doivent se trouver à moins de 10 m de la bannière, et tout le monde gagne la compétence "Sentir des pieds".					
Bannière d'Affaires de Caddyro (bénie)	2000	0	AD-2	Marchandage amélioré	1 à 3
Marchandage amélioré : le religieux et ses alliés doivent se trouver à moins de 10 m de la bannière. Tout le monde gagne la compétence "Fariboles".					
Bannière Coquine de Lafoune (bénie)	3000	0	AD-2	Déconcentration	1 à 3
Cibles déconcentrées : insufflé des pensées coquines. Ne fonctionne que contre les humanoïdes sexués et vivants. Tant que le religieux et TOUS ses alliés restent dans les 10 m autour de la bannière, tous leurs ennemis auront -2 à leurs épreuves.					
Bannière de Torpeur de Dful (bénie)	3000	0	AD-2	Torpeur	1 à 3
Torpeur : sape les forces et le moral des ennemis. Ne fonctionne que contre les humanoïdes pensants et vivants. Tant que le religieux et TOUS ses alliés restent dans les 10 m autour de la bannière, tous leurs ennemis frapperont avec -2 PI aux dégâts.					
Bannière de Régénération de Youclidh (bénie)	3000	0	AD-2	Régénération	1 à 2
Régénération après combat : en sortie de mode combat, les membres du groupe situés à moins de 10 m de la bannière regagnent 4 PV.					
Bannière Justicière d'Adathie (bénie)	7000	0	AD-2	Soutien mystique +1	Non
Soutien mystique : bonus sélectif qui se déclenche dans certains combats, quand le prêtre et ses alliés sont à 10 m ou moins de la bannière : +1 à toutes les épreuves. Fonctionne en combat contre démons, morts-vivants, invocateurs, nécromanciens et adeptes de Khornettoh, Vaarb, Tzinntch ou Nionurgl.					
Bannière Éclatante de Braatv' (bénie)	8000	0	AD-2	Soutien des Gentils	Non
Soutien des gentils : s'active uniquement si Braatv' trouve que la cause est juste. Le religieux doit dépenser 1 PA par assaut pour activer ce bonus (ou le garder actif). Donne des bonus au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière : AT/PRD+1 et +1 PI à tous les dégâts.					
Bannière Brutale de Khornettoh (bénie)	8500	0	AD-2	AT/PRD+2 : groupe	Non
AT/PRD de groupe : le religieux doit dépenser 1 PA par assaut pour activer ce bonus (ou le garder actif). Donne un bonus en AT/PRD au religieux et à ses alliés lorsque ceux-ci sont situés à 10 m ou moins de la bannière.					

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement de Fernol V.1.0 (suite)					
Armes d'équipiers du culte	Prix	Dégâts D6	Malus	Bonus (conditionnel)	Rupture
Ces armes spéciales sont bénies par un culte en particulier. Leur bonus ne s'active QUE si le porteur de l'arme est à 10 m ou moins d'un religieux du culte. Utilisables par le cultiste lui-même (voir restrictions religieuses) ou par un équipier. Pour que le bonus soit actif, le cultiste doit être conscient et vivant.					
Armes courtes à une main, bénies (dégâts tranchants)					
Surin Cruel du Culte (poignard béni)	500	1D+2	PRD-3	+5 à l'effet critique	1 à 3
Effet critique : ajoutez 5 au D20 lorsque vous tirez les effets d'un critique causé par cette arme.					
Dague de Consécration (bénie)	500	1D+3	PRD-2	+2 PI (mystiques)	1 à 3
Bonus de dégâts mystiques : les PI bonus causés par l'arme ignorent la PR naturelle, mais peuvent être diminués ou supprimés par de la PR magique.					
Bienfaitrice Acérée (dague bénie)	500	1D+3	PRD-2	+2 PI (mystiques convertis)	1 à 2
Bonus mystique converti : si l'arme parvient à blesser un ennemi, 1 PV pourra être ajouté à l'EV du prêtre/paladin de la religion concernée.					
Perce-Démon Fernolien (dague bénie)	600	1D+3	PRD-2	+1D6 PI (démons)	1 à 2
Écorcheuse à Gobelins (faucille bénie)	650	1D+3	PRD-2	+1D6 PI (peaux-vertes)	1 à 2
Victimaire de Blavine (grand couteau béni)	800	1D+4	PRD-2	AT/COU+2	1 à 2
Dague Contre-théurgique (bénie)	1400	1D+4	PRD-2	+3 BL (mystiques) RM+4	Non
Bonus de dégâts mystiques : les points de BL bonus causés par cette arme ignorent la PR naturelle ET la PR magique.					
Armes longues à une main, bénies (dégâts tranchants)					
Lame d'Équipier du Culte (épée bénie)	600	1D+5		AT/PRD+1	1 à 3
Trancheuse à Dragons (hache bénie)	600	1D+5		+1D6 PI contre les dragons	1 à 3
Cimeterre d'Exorcisme (béni)	600	1D+5		+1D6 PI contre les démons	1 à 3
Épée Bienfaisante (rapière bénie)	1300	1D+5		+3 PI (mystiques convertis)	1 à 2
Bonus mystique converti : si l'arme parvient à blesser un ennemi, 1 PV pourra être ajouté à l'EV d'un allié au choix du porteur, situé à 10 m ou moins.					
Glaive de Hérault Consacré (béni)	2000	1D+5		+2 PI (mystiques) +Appel	1 à 2
Appel du hérault : chaque fois qu'un ennemi est blessé avec ce glaive, les alliés à 10 m ou moins ont +2 à une épreuve lors du prochain assaut.					
Exultation du Disciple (hache bénie)	2000	1D+6		AT/PRD/RM+2	1 à 2
Fer hurlant du Culte (glaive béni)	2000	1D+6		AT/PRD/RM+1 +Cri du fer	1 à 2
Cri du fer : chaque fois qu'un ennemi est blessé avec ce glaive, tous les ennemis à 10 m ou moins ont -2 à une épreuve lors du prochain assaut.					
Hache de Bonne Fortune (bénie)	2400	1D+5		+2 PI (mystiques) +Veine	Non
Veine : chaque fois qu'un ennemi est blessé avec cette hache, les alliés à 10 m ou moins ne pourront produire aucune maladresse au prochain assaut.					
La Porteuse de Foi (épée bénie) (relique)	3500	1D+7		+2 PI (mystiques) +Charge	Non
Charge : après avoir réussi une attaque et causé une blessure, le porteur de l'arme gagne AT/PRD+2. Le bonus retombe à zéro en cas d'attaque ratée.					
Armes longues à une main, bénies (dégâts contondants)					
Claquetète Blavinois (marteau béni)	600	1D+5		AT/PRD+1	1 à 3
Brise-vertèbres du Culte (marteau béni)	800	1D+6		+1D6 PI (morts-vivants)	1 à 3
Masse de Conversion (bénie)	1300	1D+5		+3 PI (mystiques convertis)	1 à 2
Bonus mystique converti : si l'arme parvient à blesser un ennemi, 1 PV pourra être ajouté à l'EV d'un allié au choix du porteur, situé à 10 m ou moins.					
Tonnerre Mystique (masse bénie)	2000	1D+6		AT/PRD+1 +Répulsion	Non
Répulsion : si l'arme parvient à blesser un ennemi, celui-ci recule de 1D6 mètres et perd l'assaut suivant (sauf si c'est une grande créature ou un esprit).					
Armes à deux mains, bénies (dégâts divers)					
Note : comme toujours, ces armes sont réservées à ceux qui ont la compétence "Armes de bourrin" et non utilisables par certaines origines.					
Rempart du Culte (hallebarde bénie, tranch.)	1200	2D+5	AD-1/PRD-2	AT/COU+1, +1 PI (mystique)	1 à 3
Bonus de dégâts mystiques : les PI bonus causés par l'arme ignorent la PR naturelle, mais peuvent être diminués ou supprimés par de la PR magique.					
Éventreuse à Dragons (claymore bénie, tranch.)	2500	2D+5	PRD-1	+1D6 PI contre les dragons	1 à 2
Ravageuse des Âmes (hache bénie, tranchante)	2000	2D+5	PRD-1	AT/COU/RM+1, +Faveur	1 à 2
Faveur : en combat, l'arme gagne +1 PI mystique chaque fois que l'allié religieux réussit un prodige, quel qu'il soit. Se cumule et prend fin après le combat.					
Bastion du Temple (marteau béni, contondant)	2600	2D+5		AT/RM+2 PRD+3	1 à 2
Dissipatrice de Ténèbres (claymore bénie, tranch.)	3000	2D+6	PRD-1	+1D6 PI contre les démons	1 à 2
Protectrice du Temple (hallebarde bénie, tranchante)	5000	2D+7	AD-1/PRD-1	AT/COU/RM+2, +Renfort	Non
Renfort : l'arme gagne +2 PI mystiques par cultiste (de la religion concernée) proche du porteur de l'arme (situé à 3 m ou moins).					
Poing de l'Exalté (marteau béni, contondant)	6000	2D+6	PRD-1	COU+2 +Exaltation	Non
Exaltation : en mode combat uniquement, après chaque attaque réussie du héros, celui-ci gagne +1 aux chances de critique en AT (cumulatif). L'effet retombe à zéro après un critique réussi, une attaque ratée, ou une fois que le combat est terminé.					
Armes diverses, bénies (dégâts divers)					
L'Exorsisant (bâton béni, contondant)	1800	1D+6		+1D6 PI contre les démons	1 à 2
Rapière d'Orage (bénie, 1 main, tranchante)	2400	1D+5	Discrétion impossible	Ignore la PR nat.	Non
Dégâts électriques : la lame cause des dégâts 100% électriques, à travers la PR nat. Ne fonctionne pas si la cible est immunisée aux dégâts électriques.					
Trident du Cébérant (béni, 2 mains, tranchant)	2500	1D+8	PRD-2	AT+1 +Saignement	1 à 2
Saignement : si l'arme blesse une cible sujette au saignement, celle-ci subit immédiatement une hémorragie simple (-1D6 PV par minute).					
Fourchepique Ignivore (bénie, 2 mains, tranchante)	2800	2D+2	Discrétion impossible	Ignore la PR nat.	1 à 2
Dégâts de feu : la fourche cause des dégâts de feu uniquement, à travers la PR nat. Ne fonctionne pas si la cible est immunisée aux dégâts de feu.					
Faux d'Éventration (bénie, 1 main, tranchante)	3500	2D+4	PRD-3	AT+2, crit.+1 (AT)	Non
Fléau Répurgateur (béni, 1 main, contondant)	4000	3D+4	PRD-3, AD/FO min. : 14	+2 PI (mystiques), crit.+1 (AT)	Non
Réservés aux héros FORTS et ADROITS. Bonus de dégâts mystiques : les points de BL bonus causés par cette arme ignorent la PR naturelle ET la PR magique.					
Faux Spirituelle (bénie, 2 mains, tranchante)	6000	2D+4	AD-2/PRD-4	AT+2, Ignore la PR nat.	Non

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armement de Fernol V.1.0 (suite)					
Armes d'équipiers du culte	Prix	Dégâts D6	Malus	Bonus (conditionnel)	Rupture
Ces armes spéciales sont bénies par un culte en particulier. Leur bonus ne s'active QUE si le porteur de l'arme est à 10 m ou moins d'un religieux du culte. L'arme D'ÉQUIPIER ne peut PAS être utilisée par le cultiste lui-même, et ce cultiste devra être un allié du porteur de l'arme, vivant et conscient.					
Arcs bénis (à distance - dégâts de projectile)					
Note : ces arcs ont une portée utile de 60 m et se rechargent en 3 assauts. Le bonus de FO s'applique aux dégâts. Ils utilisent uniquement des projectiles bénis disponibles également en Fernol.					
Arc du Dévot (béné)	650	1D+4		+1 PI (mystique) crit.+1 (tir)	1 à 3
Arc du Consacré (béné)	800	1D+5		+1 PI (mystique) crit.+1 (tir)	1 à 3
Arc Brillant du Dévot (béné)	900	1D+5	Discretion impossible	Crit.+1 (tir) +Brillance	1 à 3
Brillance : l'arc éblouit les ennemis qui tentent de cibler son porteur avec une arme à distance, induisant un malus de -3 à leur épreuve.					
Arc Protecteur du Culte (béné)	1200	1D+5		+2 PI (mystiques)	1 à 3
Bonus de dégâts mystiques : les PI bonus causés par l'arme ignorent la PR naturelle, mais peuvent être diminués ou supprimés par de la PR magique.					
Arc de Ponction Astrale (béné)	1500	1D+5		+Ponction astrale	1 à 2
Ponction astrale : lors d'un tir, l'allié le plus proche du tireur possédant des PA perd 1 PA, tandis qu'on ajoute 2 PI (mystiques) aux dégâts de l'arc.					
Arc de Crève-monde (béné)	1600	1D+6		+1D6 PI contre les démons	1 à 2
Arc Brillant Dracocide (béné)	1600	1D+6		+1D6 PI contre les dragons	1 à 2
Arc Perce-cœur (béné)	1800	1D+6		+5 à l'effet critique	1 à 2
Effet critique : ajoutez 5 au D20 lorsque vous tirez les effets d'un critique causé par cette arme.					
Doublecorne Consacré de Blánnu (béné)	2200	1D+7		+1 PI (mystique) crit.+1 (tir)	1 à 2
Arc Puissant Dracocide (béné)	2500	1D+8	FO min. : 13	+1D6 PI contre les dragons	1 à 2
Arc Violent de Ponction Astrale (béné)	2500	1D+5		+Ponction astrale	1 à 2
Ponction astrale : lors d'un tir, toute personne dans les 10 m autour de l'arc possédant des PA perd 1 PA, tandis qu'on ajoute 2 PI (mystiques) aux dégâts de l'arc. Le bonus sera donc de +2 PI par prêtre/paladin/mage présent dans les 10 m autour du tireur !					
Arc Surpuissant d'Apocalypse (béné)	4000	1D+8	FO min. : 15	+Faveur	Non
Faveur : en combat, l'arme gagne +1 PI mystique chaque fois que l'allié religieux réussit un prodige, quel qu'il soit. Se cumule et prend fin après le combat.					
Arc Contre-théurgique (béné)	4500	1D+8		+3 BL (mystiques) RM+4	Non
Bonus de dégâts mystiques : les points de BL bonus causés par cette arme ignorent la PR naturelle ET la PR magique.					
Arc Somptueux du Prosélyte (béné)	6000	1D+10	Discretion impossible	Crit.+2 (tir) +Brillance	Non
Brillance : l'arc éblouit les ennemis qui tentent de cibler son porteur avec une arme à distance, induisant un malus de -3 à leur épreuve.					
Arbalètes bénies (à distance - dégâts de projectile)					
Note : ces arbalètes ont une portée utile de 70 m et se rechargent en 6 assauts. Le bonus de FO ne s'applique pas aux dégâts. Elles utilisent uniquement des projectiles bénis disponibles également en Fernol.					
Arbalète du Consacré (bénie)	800	1D+6		+1 PI (mystique) crit.+2 (tir)	1 à 3
Arbalète Perçante (bénie)	1200	1D+6		Ignore 2 PR nat.	1 à 2
Arbalète du Croquant (bénie)	1400	1D+7		+1 PI (mystique) crit.+2 (tir)	1 à 2
Arbalète des Tempêtes (bénie)	2000	1D+7		+2 PI (mystiques) crit.+2 (tir)	1 à 2
Arbalète Perce-cœur (bénie)	2800	1D+7		Ignore 4 PR nat.	1 à 2
Arbalète des Conquérants (bénie)	3500	1D+8		+3 PI (mystiques) crit.+3 (tir)	Non
Arbalète Lourde des Outrages (bénie)	6000	2D+6	AD-4 (sauf tir)	+3 PI (mystiques) crit.+3 (tir)	Non
Projectiles bénis pour arcs et arbalètes (à distance – dégâts de projectile)					
Note : ces projectiles bénis assurent que l'effet produit par l'arme soit conservé. Ils ne font que modifier la valeur de dégâts ou l'épreuve de tir liées à l'arme.					
Flèche/carreau béni par le prêtre	6				1 à 4
Flèche/carreau béni de Sainteté	10			+1 PI (mystique)	1 à 3
Flèche/carreau béni par l'archiprêtre	20			+2 PI (mystiques)	1 à 2

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
RM : Résistance Magique	CRIT+ : augmentation des chances de critiques	