

ARMES À POUDRE 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, goblin, 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
Zwatvidii-broum	Niveau 3+	Page 3
Arboukala-broum	Niveau 5+	Page 3

ARMES D'INGÉNIEUR

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 Birték) 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