



**ARMURERIE
DAGUE**

Force 1.
Arme de corps à corps ou de jet,
peut être récupérée une fois tous les
monstres de la pièce tués.



Stock: 4
Vente : 20 P.O.

75
P.O.

TOUS

**ARMURERIE
COUTEAU**

Force 1.
Peut être caché dans une botte du
guerrier.



Stock: 2
Vente : 5 P.O.

40
P.O.

TOUS

**ARMURERIE
EPEE**

Dommages Normaux
(1D6 + Force du guerrier).



Stock: 5
Vente : 15 P.O.

200
P.O.

TOUS

**ARMURERIE
EPEE LONGUE**

+1 en Force.
-1 à tous les jets pour toucher



Stock: 7
Vente : 320 P.O.

400
P.O.

Sauf NAIN



ARMURERIE
EPEE A DEUX MAINS

+4 en Force.
-1 en Initiative, -1 Attaque.
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.



700 P.O. Stock: 8
Vente : 35 P.O.

Sauf SORCIER

ARMURERIE
EPEE LARGE

+3 en Force .
-1 à tous les jets pour toucher.



500 P.O. Stock: 7
Vente : 25 P.O.

BARBARE

ARMURERIE
HACHE

Dommages Normaux
(1D6 + Force du guerrier).



150 P.O. Stock: 4
Vente : 15 P.O.

BARBARE NAIN

ARMURERIE
HACHE DE GUERRE

+2 en force.
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.



500 P.O. Stock: 8
Vente : 35 P.O.

BARBARE NAIN



**ARMURERIE
HACHE DE LANCER**

+1 en Force.
Arme de jet ou de combat. Si lancée,
peut être récupérée une fois tous les
monstres de la pièce tués.



300
P.O

Stock: 7
Vente : 35 P.O

BARBARE - NAIN

**ARMURERIE
LANCE**

Arme de jet ou de combat
+1 en initiative le premier round de
combat. Peut attaquer sur 2 rangs
(comme les lanciers gobelins). Pas de
modificateurs aux dommages.
Si lancée, nécessite 4+ pour toucher,
Force égale à celle du lanceur.



200
P.O

Stock: 8
Vente : 20 P.O

Sauf SORCIER

**ARMURERIE
MASSE**

-1 à tous les jets pour toucher, mais si
le résultat pour toucher est un 6, lan-
cez 1 D6 supplémentaire pour les
blessures.



250
P.O

Stock: 7
Vente : 20 P.O

BARBARE - NAIN

**ARMURERIE
MARTEAU**

Si 6 naturel, lancez 1D6
supplémentaire pour les blessures.



400
P.O

Stock: 10
Vente : 100 P.O

Sauf SORCIER



ARMURERIE SHURIKENS

Force 1.
Armes de jet, lancées à CT -1.
Ignorez l'armure quand vous déterminez les dommages. Le sac contient assez de shurikens pour toute l'aventure. Le guerrier peut lancer autant de shurikens par tour qu'il a d'Attaques.



Stock: 6
100 P.O. Vente : 35 P.O.

Sauf NAIN

ARMURERIE FLEAU

+2 en Force .
-2 à tous les jets pour toucher.



Stock: 9
250 P.O. Vente : 100 P.O.

BARBARE - NAIN

ARMURERIE CESTE

Force 4.
-2 à tous les jets pour toucher.



Stock: 8
100 P.O. Vente : 25 P.O.

TOUS

ARMURERIE HALLEBARDE

+1 en Force.
-2 en Initiative.,
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.
Attaque sur deux rangs (voir lanciers gobelins).



Stock: 7
250 P.O. Vente : 75 P.O.

Sauf NAIN & SORCIER