



**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**

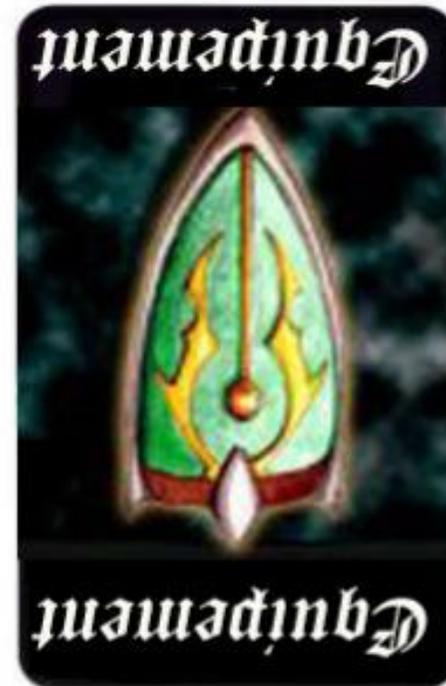
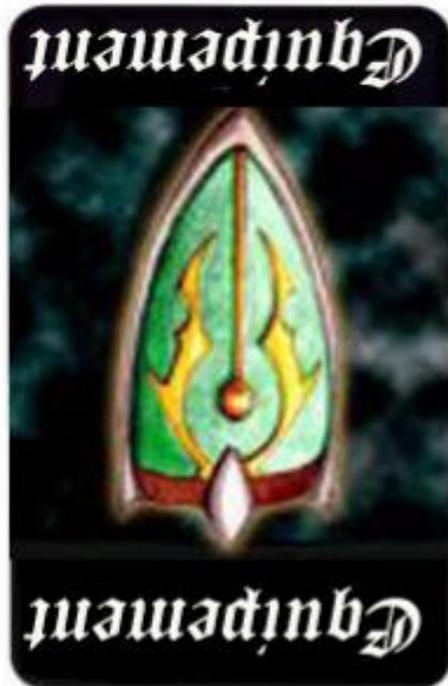
**ARMURERIE  
HACHE DE GUERRE**

+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.



Stock: 7  
300 P.O. 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.



Stock: 8  
200 P.O. Vente : 20 P.O.

**Sauf SORCIER**

**ARMURERIE  
MASSE**

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



Stock: 7  
250 P.O. Vente : 20 P.O.

**BARBARE - NAIN**

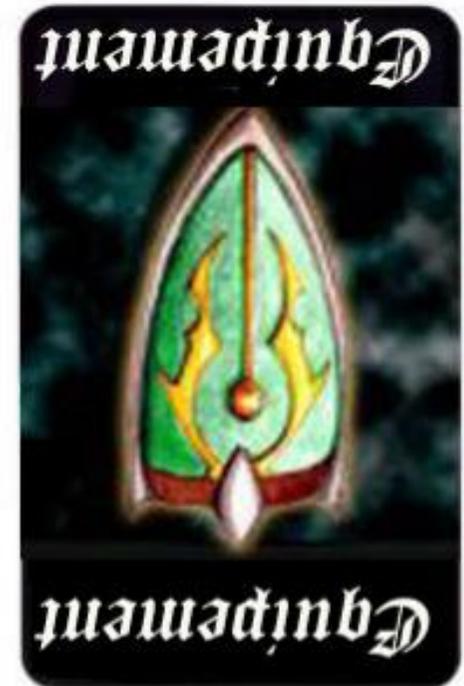
**ARMURERIE  
MARTEAU**

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



Stock: 10  
400 P.O. 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**