

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle supplément					
Les armes des Confins	Prix local	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armes des trogylorks					
Arc de chasseur trogylork	2 gz	1D+6	FO min : 12		1 à 3
Flèche barbelée des trogylorks	1 mz			Dégâts +1 et crit. +1*	1 à 4
Flèche de grande chasse des trogylorks	2 mz			Dégâts +3 et crit. +2*	1 à 4
Couteau en os de chasseur trogylork (lame courte)	1 gz	1D+4	PRD-3	AT+2	1 à 3
Hache-silex de guerrier trogylork (1 main)	2 gz	1D+5	PRD-1	AT/COU+1	1 à 2
Fendoir en os de chef trogylork (2 mains)	4 gz	1D+8	FO min : 14 / AT-1 PRD-2	COU/CHA+2 et crit. +1*	1 à 2
Grande hache-silex de guerrier trogylork (2 mains)	3 gz	1D+7	FO min : 13 / AT-1 PRD-1	COU/CHA+1 et crit. +1*	1 à 2
Bâton de combat de chamane trogylork**	1 gz	1D+4		AT/PRD+1	1 à 2
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Il ne s'agit pas d'un bâton de mage mais d'un simple bâton de combat pétrifié, très contondant					
Armes des gobelins du froid					
Dague en os de goblin du froid (lame courte)	1 gz	1D+4	PRD-3	AT+1	1 à 3
Dague de chef goblin du froid (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-3	AT+1 +effet du poison*	1 à 2
Couteau de goblin du froid (lame courte)	2 mz	1D+3	PRD-4	AT+1	1 à 3
Arc court de goblin du froid	2 gz	1D+5		AD+1 (tir)	1 à 3
Flèche au poison pulkadilik	1 mz			+effet du poison*	1 à 4
Grenade flapidouzil	3 mz	1D+10**		AD+2 (lancé)	n.a.
Arme à poudre : niafoula-goz	1 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : niafoula-boudoul	2 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : groupok-lai	1 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : groupok-boudoul	3 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : zuilchapoulouk	1 mz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : zwatidii-broum	5 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : ravoula-broum	5 gz		Voir document sur les armes à poudre		
Arme à poudre : arboukala-broum	12 gz		Voir document sur les armes à poudre		
*Poison. : les effets du poison pulkadilik sont décrits dans le bestiaire des confins du givre, rubrique des gobelins du froid (le poison ne sert que cinq fois)					
**Grenade. : effet de zone en dégâts d'explosion avec morceaux de silex tranchants (zone circulaire de 10 mètres)					
Armes d'ancienne civilisation (ruines)					
Dague ancienne d'Yt'uir (ench.)	2 gz	1D+5	PRD-1	AT+1 COU+2	Non
Hallebarde ancienne (2 mains)	1 gz	1D+7	AT-1 PRD-2 – FO: min 13		1 à 2
Hallebarde ancienne d'élite (ench.) (2 mains)	4 gz	1D+10	AT-1 PRD-2 – FO: min 13	COU+1 et crit. +2*	Non
Glaive ancien (1 main)	1 gz	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Glaive ancien d'élite (ench.) (1 main)	3 gz	1D+8		AT/PRD/COU+1 et crit. +1*	1 à 2
Hache ancienne d'élite (ench.) (1 main)	5 gz	1D+8		AT/PRD/COU+1 et crit. +2*	Non
Petit bouclier ancien d'os rare	3 gz	PR+1 PRD+1 sans malus / repousse les projectiles sur 1D6 (1 à 3)			1 à 2
Grand bouclier ancien d'os rare	5 gz	PR+2 PRD+2 sans malus / repousse les projectiles sur 1D6 (1 à 4)			1 à 2
Bouclier d'os rare brillant	5 gz	PR=2 PRD+1 sans malus / Résistance Magie +3			Non
Grande hache ancienne d'os rare (ench.) (2 mains)	8 gz	2D+8	PRD-2 – FO: min 14	COU+2 et crit. +2*	Non
Grand glaive ancien d'os rare (ench.) (2 mains)	8 gz	1D+12	PRD-1 – FO: min 14	COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
Armes des Skuulnards					
Arc puissant Skuulnard	2 gz	1D+6	FO min : 13	AD+1 (tir)	1 à 2
Arc de brutalité Skuulnard	4 gz	1D+7	FO min : 14	crit. +1*	1 à 2
Flèche barbelée Skuulnard	2 mz			Dégâts +2, hémorragie***	1 à 3
Flèche lourde barbelée Skuulnard	3 mz		AD-2 (tir)	Dégâts +4, hémorragie***	1 à 3
Couteau de chasse Skuulnard (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-2	AT+2	1 à 3
Fendoir Skuulnard (1 main)	2 gz	2D+2	PRD-1 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Marteau d'assaut Skuulnard (1 main)	3 gz	2D+3	PRD-2 – FO: min 15	crit. +2*	1 à 2
Épée en os de brute Skuulnard (2 mains)	5 gz	2D+5	PRD-1 – FO: min 14	CHA/COU+1 et crit. +2*	1 à 2
Bâton de combat de chamane Skuulnard**	2 gz	1D+5		AT/PRD/COU+1	1 à 2
Grande hache de chef Skuulnard	8 gz	2D+6	PRD-2 – FO: min 15	AT/COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Il ne s'agit pas d'un bâton de mage mais d'un simple bâton de combat pétrifié, très contondant					
***Hémorragie : la cible blessée perdra 1 PV par assaut jusqu'à ce qu'on lui apporte un soin					
Armes des Vrognards					
Glaive-scie Vrognard (1 main)	2 gz	2D+3	PRD-2 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Arc en corne de troll Vrognard	3 gz	1D+7	FO min : 14 – AD-1 (tir)	crit. +1*	1 à 2
Hachoir de chasse Vrognard (lame courte)	2 gz	1D+5	PRD-2	AT+2	1 à 3
Flèche lourde des Vrognards	2 mz		AD-1 (tir)	Dégâts +3 et crit.+1*	1 à 3
Harpon de combat nordique Vrognard	5 gz	2D+4	PRD-3 – FO: min 14	COU+1 et crit.+2**	1 à 2
Fendoir Vrognard (1 main)	2 gz	1D+6	PRD-1 – FO: min 14	crit. +1*	1 à 2
Grand maillet de chef Vrognard	8 gz	3D+2	PRD-2 – FO: min 16	AT/COU+2 et crit. +2*	Non
*Crit. : arme puissante et/ou dangereuse, indique une augmentation des chances de coup critique					
**Crit. : le résultat du critique de harpon barbelé est toujours une hémorragie : la cible blessée perdra 1 PV par assaut jusqu'à ce qu'on lui apporte un soin					
Armes des sauvages du Froid Marais					
Sagaie du Froid Marais (arme de jet)	1 mz	1D+5		effet du poison*	1 à 2
Massue de sauvages du Froid Marais (2 mains)	6 gz	2D+5	PRD-2 – FO: min 14	AT/CHA/COU+1 et crit. +2*	1 à 2
*Poison. : les effets du poison sont décrits dans le bestiaire des confins du givre, rubrique des sauvages du Froid Marais (le poison ne sert que cinq fois)					