

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armes de la jungle V.1.0

Important : tous les dégâts sont tirés au D6

IMPORTANT : en plus de ce qu'on trouve dans ce tableau, le Chamane peut évidemment s'équiper de la plupart des armes d'autres pays ou régions.

Machettes	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Machettes à une main (dégâts tranchants)					
Machette à coco	Faible	1D+3	PRD-1		1 à 4
Machette d'Ammonouka	Élevée	1D+4		AT+1	1 à 3
Machette lourde	Élevée	1D+5	FO minimum : 11	AT+1	1 à 3
Machette de Telcocan	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	AT/COU+1	1 à 2
Machette osseuse	Très élevée	1D+4	PRD-1	AT/COU+1 Leggibo : ép. +1	1 à 2
Machette crabière	Très élevée	1D+4	PRD-1	AT/PRD+1 Chulta : ép. +1	1 à 2
Machette en bois millénaire	Très élevée	1D+4	PRD-1	AT/PRD+1 Gnafangol : ép. +1	1 à 2
Machette de la panthère	Très élevée	1D+4	PRD-1	AT/COU+1 Doxult : ép. +1	1 à 2
Machette de Santara	Inestimable	1D+5		AT/PRD/COU+1 Divinités : ép. +1	1
Machette de chef Atlakan	Inestimable	1D+5	FO minimum : 11	AT/COU+2 Social : CHA+2	1
Machettes à deux mains (dégâts tranchants)					
Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin"					
Machette de récolteur	Moyenne	2D+2	FO minimum : 12		1 à 4
Machette longue de Zwanga	Élevée	2D+3	FO minimum : 12	COU+1 Crit.+1	1 à 3
Grande machette de chef	Très élevée	2D+4	FO minimum : 13	Social : CHA+2	1 à 2
Machette du lac Bomo	Très élevée	2D+4	FO minimum : 13	COU+1 Crit.+1	1 à 2
Machette funéraire des Atlakans	Inestimable	2D+5	FO minimum : 13	AT/PRD+1 Leggibo : ép. +1	1
Tomalaks	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Tomalaks à une main (dégâts contondants)					
Le tomalak est un mélange de massue et de hachette, au manche fin généralement recouvert de cuir enroulé. L'arme sert un peu à tout...					
Tomalak de la jungle	Faible	1D+4	AT/PRD-1		1 à 4
Tomalak d'apparat golo-golu	Moyenne	1D+4		Séduction : CHA+1	1 à 4
Tomalak à globzoules	Moyenne	1D+4			1 à 3
Tomalak à fauves	Élevée	1D+4		AT+1	1 à 3
Tomalak en fémur de brontozouk	Élevée	1D+4		Crit.+1	1 à 3
Tomalak de la Crypte	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	COU+1 Leggibo : ép. +1	1 à 2
Tomalak des Abysses	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	COU+1 Chulta : ép. +1	1 à 2
Tomalak en vieux golozier	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	COU+1 Gnafangol : ép. +1	1 à 2
Tomalak de l'ours fâché	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	COU+1 Doxult : ép. +1	1 à 2
Tomalaks à deux mains (dégâts contondants)					
Mi-massue, mi-hachette à long manche. Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin"					
Grand tomalak à fauves	Moyenne	2D+2	FO minimum : 12		1 à 4
Grand tomalak à trolls	Élevée	2D+4	FO minimum : 12 PRD-2	AT+2 COU+1	1 à 3
Grand tomalak à dinosaures	Très élevée	2D+5	FO minimum : 13 PRD-2	AT+1 COU+1 Crit.+1	1 à 2
Grand tomalak en golozier	Très élevée	2D+4	FO minimum : 13 PRD-2	COU+1 Gnafangol : ép. +1	1 à 2
Grand tomalak de Klegg	Inestimable	2D+5	FO minimum : 13 PRD-1	AT/COU+1 Chulta : ép. +1	1
Battoirs barbelés	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
SPÉCIAL : le battoir barbelé est une arme spéciale de la jungle, orné sur de pics ou de lames sur le côté. Peut infliger des dégâts tranchants ou contondants, au choix du personnage. Après chaque dégât infligé, tirez 1D6 : 1-3 sans effet, 4-5 hémorragie (-1 PV par assaut), 6 hémorragie sévère (-2 PV par assaut)					
Battoirs barbelés à une main (dégâts contondants ou tranchants) +effet spécial					
Battoir barbelé d'Ammonouka	Moyenne	1D+5	AT/PRD-1		1 à 4
Battoir barbelé de Klakuntur	Moyenne	1D+5	PRD-1	COU+1	1 à 3
Battoir barbelé à dents d'ouklaf	Élevée	1D+5	FO minimum : 11	AT/COU+1	1 à 3
Battoir barbelé d'autorité	Très élevée	1D+6	FO minimum : 12	AT/COU+1 Social : CHA+2	1 à 3
Battoir barbelé en os de gnugnukol	Très élevée	1D+6	FO minimum : 12	AT/COU+1 Crit.+1	1 à 3
Battoir barbelé de Kamtaar	Très élevée	1D+5	FO minimum : 12	AT/COU+1 Doxult : ép. +1	1 à 2
Battoir barbelé chamannique	Inestimable	1D+6	FO minimum : 12	AT/COU+1 Divinités : ép. +1	1
Battoirs barbelés à deux mains (dégâts contondants ou tranchants) +effet spécial					
Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" et sont assez lourdes à manier.					
Grand battoir barbelé	Moyenne	2D+3	FO minimum : 12 PRD-2		1 à 4
Grand battoir féroce	Élevée	2D+4	FO minimum : 12 PRD-1	COU+1 Crit.+1	1 à 3
Grand battoir de la Côte	Élevée	2D+4	FO minimum : 12 PRD-1	AT/COU+1	1 à 3
Grand battoir ornementé	Très élevée	2D+5	FO minimum : 12 PRD-1	COU+2 Social : CHA+2	1 à 3
Grand battoir crustacéen	Très élevée	2D+5	FO minimum : 12 PRD-1	AT/PRD+1 Chulta : ép. +1	1 à 2
Grand battoir du Sacrifice	Très élevée	2D+5	FO minimum : 12 PRD-1	AT/COU+1 Leggibo : ép. +1	1 à 2
Battoir de bourreau Atlakan	Inestimable	2D+6	FO minimum : 13 PRD-1	Crit.+2 Divinités : ép. +1	1

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armes de la Jungle V.1.0 (suite)

Couteaux	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Couteaux (dégâts tranchants)					
Note : peuvent être utilisés comme arme de jet avec la compétence "Tirer correctement" et malus -2 à l'épreuve – portée maximale de 10 mètres.					
Couteau de récolteur	Faible	1D+2	PRD-3		1 à 4
Couteau de chasseur	Moyenne	1D+3	PRD-2		1 à 3
Coupe-chou d'Ammouka	Élevée	1D+4	PRD-1		1 à 3
Couteau effilé de Tross'ik	Élevée	1D+3	PRD-3	Crit.+1	1 à 3
Contelas d'ivoire de Raharan	Élevée	1D+3	PRD-3	AT+1	1 à 3
Contelas solide de Zouldata	Élevée	1D+3	PRD-3		1 à 2
Contelas d'acier en os humain	Très élevée	1D+2	PRD-2	Leggibo : ép. +1	1 à 2
Contelas d'acier en os de baleine	Très élevée	1D+2	PRD-2	Chulta : ép. +1	1 à 2
Lame courbe en dent d'ouklaf	Très élevée	1D+2	PRD-2	Doxult : ép. +1	1 à 2
Contelas décoré en silex de jungle	Très élevée	1D+2	PRD-2	Gnafangol : ép. +1	1 à 2
Dague sacrificielle des Atlakans	Inestimable	1D+3	PRD-2	Crit.+2 Divinités : ép. +1	1

Sagaies	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Sagaies légères (à distance – dégâts de projectile)					
Les sagaies (javelots à pointe large) ont une portée utile d'environ 15 mètres. Elles peuvent être lancées tous les 2 assauts. Encombrement : un personnage peut emporter jusqu'à trois sagaies sans souffrir de malus en AD, mais il aura ensuite -1 par sagaie supplémentaire.					
Sagaie simple	Faible	1D+4			1 à 5
Sagaie d'Ammouka	Moyenne	1D+5			1 à 4
Sagaie empennée de Sungul	Moyenne	1D+4		AD+1 (tir)	1 à 4
Sagaie à globzoules	Élevée	1D+4		AD+2 (tir)	1 à 3
Sagaie de guerre des Atlakans	Élevée	1D+5	FO minimum : 11	Crit.+1	1 à 3
Sagaie barbelée de Sun'taal	Très élevée	1D+6	FO minimum : 12	Crit.+2	1 à 3

Sagaies lourdes (au contact – dégâts de projectile)					
Ces sagaies lourdes ne s'utilisent qu'au contact, sont difficiles à manier, et servent à percer l'ennemi – elles causent donc des dégâts de projectile. Elles peuvent s'utiliser aussi bien à une main qu'à deux mains et ne nécessitent pas de compétence particulière, hormis un bon score en Attaque.					
Sagaie lourde d'Ammouka	Moyenne	1D+4	AT minimum : 11		1 à 4
Sagaie de la panthère	Moyenne	1D+5	AT minimum : 11		1 à 3
Sagaie lourde de Sungul	Élevée	1D+6	AT minimum : 11	AT+1	1 à 3
Sagaie lourde de Gulgacan	Très élevée	1D+6	AT minimum : 12	Crit.+1	1 à 2
Sagaie perce-ouklaf	Très élevée	1D+7	AT minimum : 13	Crit.+2	1 à 2
Sagaie lourde chamannique	Inestimable	1D+6	AT minimum : 12	Crit.+1 Divinités : ép.+1	1
Sagaie du temple de Skialah	Inestimable	1D+8	AT minimum : 14	Crit.+3	1

Lances "gako" à dinosaures	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Lances gako (au contact – dégâts de projectile)					
Ces lances longues mesurent presque trois mètres – elles nécessitent la compétence "Armes de bourrins". Elles sont encombrantes et inutilisables en intérieur. Tant que le personnage transporte cette lance, il a -4 aux épreuves de Discrétion et -2 aux épreuves d'Escalade et de Nage. SPÉCIAL : bonus AT+2 contre les grands monstres ou les ennemis montés. Tous les opposants ont un malus AT-2, à cause de la longueur de cette arme.					
Lance gako d'Ammouka	Élevée	1D+6	FO/AT minimum : 11 PRD-5		1 à 4
Lance gako de Sungul	Très élevée	1D+7	FO/AT minimum : 12 PRD-5	Crit.+1	1 à 3
Lance gako des Atlakans	Très élevée	1D+7	FO/AT minimum : 13 PRD-5	Crit.+2	1 à 3

Arcs	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Arcs (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les arcs ont une portée moyenne de 60 m, utilisent des flèches et, on le rappelle, peuvent tirer tous les 3 assauts.					
Arc en maka	Faible	1D+4			1 à 5
Arc long en malu	Moyenne	1D+5			1 à 4
Arc précis en vinolo	Élevée	1D+5	FO minimum : 12	AD+1 (tir)	1 à 3
Arc solide en golozier	Élevée	1D+6	FO minimum : 13	Crit.+1	1 à 3
Arc à dinosaures	Très élevée	1D+7	FO minimum : 14	Crit.+2	1 à 3
Arc sublime en Trois Bois	Très élevée	1D+5	FO minimum : 11	AD+2 (tir) Crit.+1	1 à 2

Flèches (à distance – dégâts de projectile)					
Note : les bonus de dégâts des flèches s'ajoutent aux dégâts de base de l'arc.					
Flèche de base	Faible	--	AD-1 (tir)		1 à 5
Flèche à Singe	Moyenne	--		AD+1 (tir)	1 à 4
Flèche à Cerf	Moyenne	--		Dégâts +1	1 à 4
Flèche à Sanglier	Moyenne	--		Dégâts +2	1 à 3
Flèche équilibrée à Ours	Élevée	--		AD+2 (tir) Dégâts +1	1 à 3
Flèche effilée de guerre	Élevée	--		Dégâts +3	1 à 3

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Armes de la Jungle V.1.0 (suite)

Lance-pierres	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Lance-pierre (à distance – dégâts de projectile)					
<i>Note : les lance-pierre ont une portée utile de 15 m, utilisent des cailloux ou d'autres petits projectiles et se rechargent en 3 assauts.</i>					
Lance-pierre de base	Très faible	1D	Pas de critique		1 à 5
Lance-pierre d'Anmouka	Faible	1D+1	Pas de critique		1 à 3
Lance-pierre à fautes	Moyenne	1D+2		AD+1 (tir)	1 à 4
Projectiles pour lance-pierre (à distance – dégâts de projectile)					
<i>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.</i>					
Caillou ramassé en hâte	recup.		AD-3 (tir) PI-2		N.A.
Caillou ramassé à l'avance	recup.		AD-1 (tir) PI-1		N.A.
Caillou calibré ou bille	Dérisoire				N.A.
Bille d'Acier d'Anmouka	Très faible			AD+1 (tir) PI+1	N.A.
Accessoires pour lance-pierre et arc					
Bourse de ceinture 10 projectiles	Faible				N.A.
Bourse de ceinture 20 projectiles	Faible		AD-1 (discrétion)		N.A.
Bourse de ceinture 30 projectiles	Moyenne		AD-2 (discrétion)		N.A.
Carquois 12 flèches	Moyenne		AD-2 (discrétion)		N.A.
Carquois 16 flèches	Moyenne		AD-3 (discrétion)		N.A.
Bollas	Valeur	Dégâts D6	Malus (ou condition)	Bonus	Rupture
Le bollas est un dispositif formé de deux ou trois cordelettes lestées, que le chasseur fait tourner avant de le lancer. La cible touchée se retrouve empiétrée. Utilisable sur tous les gibiers moyens tels que coyotes, loups, cerfs, sangliers, ainsi que sur les humanoïdes non géants. PEUT ÊTRE ESQUIVÉ. SPÉCIAL : la cible n'est pas blessée par cette arme, mais perdra un certain nombre d'assauts à se dépêtrer du dispositif. Peut ralentir la course ou faire chuter.					
Bollas d'Anmouka (portée : 10 mètres)	Faible		AD minimum : 12 (tir)	Captivité : 2 assauts	1 à 5
Bollas de Sungul (portée : 12 mètres)	Moyenne		AD minimum : 13 (tir)	Captivité : 1D4 assauts	1 à 4
Bollas des Atlakans (portée : 15 mètres)	Élevée		AD minimum : 14 (tir)	Captivité : 1D6 assauts	1 à 4
Détail des abréviations					
AT : Valeur d'attaque	FO : Valeur de force			Min : valeur minimum requise pour l'utiliser	
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				
RM : Résistance Magique	CRIT+ : augmentation des chances de critiques en AT ou TIR				