

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Armures de Fernol	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Note : les armures ne peuvent PAS s'empiler sur une même localisation Les prix sur le territoire de Fernol sont en POF = Pièce d'Or Fernolienne (proche de la PO). Un produit de Fernol vendu ailleurs est 50% plus cher.					
Vestes, cottes matelassées (torse, bras)					
Gambison Fernolien (torse, avec manches)	30	2			1 à 4
Veste de toile Blavinoise (torse, avec manches)	80	2		CHA+1	1 à 4
Veste longue de Trappeur Fernolien (torse, avec manches)	130	3		COU+1	1 à 4
Gambison Flottant des Gardes-côtes (torse)	180	2	AD-3 (Discrétion)	Permet de flotter	1 à 3
Note : le gambison flottant, de couleur rouge et assez épais, vous donne la compétence Nager. Il est donc idéal pour toute aventure maritime.					
Veste des Chasseurs d'Ak'shuk (torse, avec manches)	350	2		AD+2 (Discrétion)	1 à 3
Note : la veste en toile d'Ak'shuk, fabriquée par les drows, ne peut être portée que par un humanoïde pas trop gros et de taille standard.					
Gambison de Noblesse Blavinoise (torse, avec manches)	400	2		CHA+2	1 à 3
Cotte du Beau Rôdeur (torse, avec manches)	600	4		CHA+1	1 à 3
Gambison de Récupération (torse) (ench. base 2)**	1200	3		Récup. +1PV par heure	1 à 3
Gambison Ralafort (torse) (ench. base 2)**	1600	3		FO+1	1 à 3
Veste des Chasseurs d'ours (torse) (ench. base 2)**	2500	4		AD+1 (Discr.), Crit+1 (Dist.)	1 à 2
Note : cette veste en toile, légère et solide, permet d'améliorer les chances de critique à l'arme à distance, ainsi que les épreuves de discrétion.					
Veste Blavienne de Déflexion (torse) (ench. base 2)**	2600	4		Res. Magie+3 PRD+1	Non
Plaistrans de cuir ou légers (torse)					
Plastron de cuir Fernolien	35	3			1 à 4
Cuirasse de Blavine	150	3		CHA+1	1 à 4
Plastron en cuir de Brebiphant (rare)	350	4	AD-1		1 à 2
Plastron Luxueux de Blavine, renforcé et décoré	700	4		CHA+1	1 à 3
Cuirasse de Rebond de Rionep	1000	4	AD/CHA-1	PR+3 (Contondant)	1 à 2
Note : cet étrange plastron, conçu en matériaux mous, offre une protection supplémentaire de +3 contre les dégâts contondants.					
Plastron Renforcé en cuir de Dalrok (ench. base 3)**	2000	4		CHA/COU/FO+1	1 à 2
Plastron Elfique de Blännu (ench. base 3)**	2000	4		CHA/AD+2 (Dist.)	1 à 2
Note : ce plastron enchanté, très classe, permet d'augmenter vos chances de toucher avec toutes les armes à distance. Pour elfes uniquement.					
Cotte d'Archer de Vitesse (ench.)	2200	3		Tir plus rapide	1 à 2
Note : utilisable avec un arc. Au lieu de recharger son arc en trois assauts, ce héros n'en utilise que deux !					
Plastron de Déconcentration (ench.)	2200	3	AD-2 (Discrétion)	Ennemi : ép. -1 ou -2	1 à 2
Note : ce plastron changeant déconcentre l'adversaire. Quiconque tente de blesser le héros verra ses épreuves -1 à distance, et -2 au contact. En revanche, il n'est pas discret et peut même se mettre à briller dans le noir, sans raison.					
Corselet Mammaire d'Ulsafarel (féminin)	2500	3		CHA+2, ennemi : ép. -2	1 à 2
Note : pour femme uniquement, avec CHA minimum 12. Ce plastron sexy cause un malus de -2 à toutes les épreuves des ennemis proches. Cependant, les ennemis en question doivent être humanoïdes et vivants ! Ne fonctionne pas sur les animaux, esprits, démons ou autres.					
Plastron Souverain de Blännu (ench. base 3)**	6000	4		CHA/COU+1 Crit. +1	Non
Note : ce plastron très luxueux augmente les chances de critique de toute action entreprise. Pour elfes uniquement.					
Cuirasse d'Écailles Draconique (ench. base 3)**	8000	4	AD-3 (Discrétion)	CHA/COU+2 Crit. +1	Non
Note : ce plastron très luxueux, fabriqué en écailles de dragon rouge, n'est pas discret. Il augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Plaistrans en métal (torse)					
Plastron métallique de Blavine	600	4			1 à 3
Plastron métallique renforcé	1300	5	AD-1	CHA+1	Non
Rempart Doré d'Avannor	2500	6	AD-2	CHA+2	Non
Plastron d'Assaut Blavinois	2800	5	AD-1	PR+2 sur l'avant	1 à 2
Note : fabriqué pour les attaquants, ce plastron offre une meilleure protection sur l'avant du héros que sur les autres côtés.					
Plastron Répulsif d'Avannor (ench. base 4)**	5000	6		CHA/COU+1	Non
Note : quand il subit des dégâts au contact, le héros lance 1D6 : sur un chiffre pair, l'ennemi est repoussé à 2D6 mètres et perd deux assauts. Avant que Répulsion ne fasse effet, le héros subit quand même les dégâts. Ne fonctionne pas contre les grandes créatures ou les grands animaux.					
Plastron métallique Ralafort (ench. base 4)**	4500	5		CHA/COU+1 FO+2	Non
Plastron de Défense d'Avannor	5000	7	AD-3	COU+1 PRD+2	1 à 2
Plastron des Tombeaux (ench. base 4)**	8000	6	AD-2/CHA-2	COU+2 Crit. +1	Non
Note : ce plastron de guerrier horrible inspire la terreur. Il augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Cottes de mailles (torse, bras)					
Cotte de mailles Blavinoise, avec manches	1000	5	AD-1		1 à 3
Cotte de mailles Allégée, avec manches (artisan nain)	3600	5		CHA/COU+1	1 à 2
Note : ce modèle réalisé en alliage spécial ne compte que pour 4 PR dans votre calcul de malus d'encombrement/esquive.					
Cotte de mailles Xagol, avec manches (ench. base 4)**	10000	6		CHA/COU/AD+2	Non

** La "base" indique le score de base de l'armure sans l'enchantement, et permet donc de calculer le malus d'encombrement/esquive/déplacement.

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Armures de Fernol (suite)	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Casques et heaumes (tête)					
Casque Blavinois (cuir épais)	160	1			1 à 2
Bassinet à visière (métal)	160	2	AD-3		1 à 2
Cabasset Solide Blavinois (cuir épais)	250	1		CHA+1	1 à 2
Salade métallique d'Avannor (métal)	400	1		COU+1	1 à 2
Barbute Ailée de Golbanul (métal)	800	1		COU+2	1 à 3
Casque de défenseur de Barundil (artisan nain, métal)	1500	1		CHA/COU+1	Non
Casque-Muraille Ralafort (métal)	1800	2	AD-1	COU+2	1 à 2
Heaume de Chef de Barundil (artisan nain, métal)	2800	2	AD-1	CHA/COU+2	Non
Heaume du Trésorier (ench.)	2800	2	AD-1	Instinct du trésor !	Non
Note : ce heaume élégant confère à quiconque le porte la compétence "Instinct du trésor".					
Morion du fort de Dulvert (métal, ench. base 1)**	3000	2		COU+2	Non
Bassinet Intégral de Rionep (métal)	3000	2		CHA/COU+2	Non
Morion de la Nuit Claire (ench.)	3000	1		COU+1, nyctalopie	Non
Note : ce casque à la forme étrange confère à quiconque le porte une nyctalopie totale.					
Heaume Raffiné de Blännu (métal, ench. base 1)**	3500	3		CHA+3	Non
Heaume Déflecteur Xagol (métal, ench. base 1)**	3500	2		Res. Magie+4	Non
Barbute de Noblesse Blavinoise (métal, ench. base 1)**	4000	2	AD-2	CHA+3/COU+2	Non
Bottes, chaussures (pieds)					
Godasses de Sournoiserie	120	***		AD+1 (Discrétion)	1 à 4
Bottes en cuir de Brebiphant	120	1			1 à 2
Bottes en cuir de Brebiphant (artisan nain)	300	1		CHA+1	1 à 2
Bottines de qualité (artisan haut-elfe)	300	1		CHA+1	1 à 3
Bottes Sournoises de Blavine	800	1		AD+1 (Discrétion)	1 à 4
Grolles du Bourrin Ralafort (ench.)	1300	1		FO+1	1 à 3
Chaussures de Roublardise Xagol	1500	***		AD+2 (Discrétion)	1 à 5
Chaussures d'Escalade de Rannu	1500	***		+3 en escalade	1 à 5
Chaussures Confinantes de Déconcentration	2000	***	Discrétion impossible	Entourage : ép. -2	1 à 4
Note : ces chaussures spéciales produisent un bruit infernal dès que le héros bouge. Toute personne au contact aura -2 à toutes ses épreuves.					
Chaussons Maudits de Glissade (ench.)	1400	***	CHA-2	Déplacement rapide	1 à 3
Note : ces chaussons maudits permettent de doubler son déplacement au cours d'un assaut, en réussissant simplement une épreuve AD. En cas d'échec de l'épreuve AD par contre, le héros chute et perd 3 assauts. S'il échoue critiquement, il perd en outre 2 PV !					
Chaussures de Conardise (ench.)	1500	***		Appel des renforts !	1 à 3
Note : ces godasses enchantées donnent la compétence "Appel des renforts", permettant de fuir un combat.					
Bottes de Velours de Protection (ench. base 0)	2300	2		AD+1 (Discrétion)	1 à 3
Note : ces bottes fines et légères ne comptent pas du tout dans le calcul du malus d'encombrement/esquive/déplacement. PR Magique.					
Bottes elfiques de Blännu (ench. base 1)**	2500	2		CHA+1	1 à 2
Bottes de Charge d'Avannor (ench.)	2500	1		Charge !	1 à 2
Note : ces bottes enchantées permettent de charger au contact un ennemi instantanément, mais celui-ci doit se trouver à dix mètres ou moins.					
Bottes de Défense Xagol (ench. base 1)**	3000	2		PRD/COU+2	Non
Boucliers fernoliens (PR globale)					
Les "petits" boucliers et rondaches donnent un malus de -2 aux épreuves de natation et d'escalade, et les autres un malus de -4. Un bouclier empêche bien sûr l'utilisation d'une arme à deux mains ou de la compétence "Ambidextrie". En cas d'effet malheureux "arme cassée", le héros lance 1D6 : sur 1 à 3, c'est le bouclier qui peut être brisé à la place de l'arme (après test de rupture).					
Grand parvois de Blavine	100	2	AD-2 AT-2 MV-20%	PRD+2	1 à 3
+Spécial : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6.					
Rondache Agile de Luxe	650	1		PRD+2 CHA+1	1 à 3
+Spécial : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6.					
Grand bouclier Dracocide (ench.)	1500	2	AD-1 AT-2	PRD+3 CHA+2	1 à 2
+Spécial : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6. +Spécial : tous les dégâts spéciaux issus des dragons (feu, glace, etc.) sont calculés avec 1D6 en moins.					
Bouclier Magnétique de Korglaz	2000	2	AD/AT-1	PRD+2 CHA+1	1 à 2
+Spécial : aucun ennemi situé face à vous ne peut vous blesser avec une flèche ou un carreau – le bouclier attire ces projectiles !					
Petit Bouclier Troublant (ench. base 1)**	5000	3	AD-1 CHA-2	AT/PRD+1	Non
+Spécial : déconcentré par la surface changeante du bouclier, un ennemi qui vous fait face au contact aura -2 à toutes ses épreuves.					

** La "base" indique le score de base de l'armure sans l'enchantement, et permet donc de calculer le malus d'encombrement/esquive/déplacement.

*** N'augmentent pas le score PR mais permettent de dévier les coups critiques localisés sur un test de résistance (point de rupture).

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Fernol : les semi-hommes	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Casques pour semi-hommes					
Casque Fernolien du Sud (cuir épais)	80	1	AD-1	COU+1	1 à 3
Cabasset de Baunebourg (métal)	120	1		COU+1	1 à 3
Salade Protectrice des Pieds-velus (métal)	200	1		COU/PRD+1	1 à 4
Casque de Sargent de Baunebourg (métal)	300	1		COU/PRD+1	1 à 2
Heaume Féroce des Pieds-velus (cuir et métal)	400	1		CHA/COU+1	1 à 2
Note : ce casque très particulier, impressionnant, vous débarrasse de la compétence "Attire les monstres" mais aussi de "Ressemble à rien".					
Casque Profilé de Fuite (cuir épais)	400	1		CHA/COU+1	1 à 2
Note : ce couvre-chef protecteur donne la compétence "Appel des renforts", permettant de fuir un combat.					
Toques Fierbedon(TM)					
Ces toques fernoliennes améliorent les repas produits avec la compétence Cuiotot, lesquels permettent alors de récupérer 1 PV supplémentaire. En tissu épais, elles remplacent un casque et ne comptent pas du tout dans le calcul du malus d'encombrement/esquive/déplacement. PR Magique.					
Toque Fierbedon(TM) (ench. base 0)	400	1		CHA+1	1 à 2
Toque Théurgique Fierbedon(TM) (ench. base 0)	800	1		CHA+1, Res. Magie+3	1 à 2
Toque Protectrice Fierbedon(TM) (ench. base 0)	800	1		CHA/COU+1	1 à 2
Toque Élémentaire Fierbedon(TM) (ench. base 0)	1500	1	Réduit dégâts subis : -1D6 PI (feu, glace, air, électricité)		1 à 2
Toque Sournoise Fierbedon(TM) (ench. base 0)	2000	2		AD+2 (Discrétion)	1 à 2
Toque Ultime Fierbedon(TM) (ench. base 0)	3000	2		CHA/COU+2	Non
Vestes et cottes pour semi-hommes					
Pourpoint de Brigandage (torse)	80	2		CHA+1	1 à 4
Gambison de Baunebourg (torse, avec manches)	80	2			1 à 3
Pourpoint Solide de Brigandage (torse)	150	2		CHA+1	1 à 2
Gambison du Maraudeur (torse, avec manches)	300	3		CHA/COU+1	1 à 3
Gambison Fernolien du Sud (torse, avec manches)	400	3		CHA/COU+1	1 à 2
Veste Implacable des Pieds-velus (torse, avec manches)	1200	3		CHA/COU+2	1 à 3
Plastron-rempart en cuir de Dalrok (torse)	1200	3	AD-1	COU+2	Non
Veston de la Grande Frime (torse)	1400	3		CHA+4	1 à 3
Plastron Adroit Fernolien (torse) (ench. base 2)**	1500	3		AD+2	1 à 2
Sircot du Petit Bourreau (torse) (ench.)	2200	3		COU/AT/PRD+1	1 à 2
Cotte Somptueuse de Brok (torse) (ench. base 3)**	2500	5		CHA+2 COU+1	1 à 2
Cotte de Disparition (torse) (ench.)	2200	3		CHA/COU+1 +Disparition	1 à 2
Disparition : si vous perdez 10 PV ou plus d'un seul coup, vous devenez invisible pendant 5 min. Toute action hostile de votre part vous rendra visible.					
Veste Chasse-ours (torse, avec manches) (ench. base 2)**	3500	4		AT/PRD/FO+1	Non
Note : cette veste impressionnante vous débarrasse de la compétence "Attire les monstres", mais aussi de "Ressemble à rien".					
Plastron Répulsif de Baunebourg (torse) (ench. base 3)**	4500	5		COU+2	Non
Note : quand il subit des dégâts au contact, le héros lance 1D6 : sur un chiffre pair, l'ennemi est repoussé à 2D6 mètres et perd deux assauts. Avant que Répulsion ne fasse effet, le héros subit quand même les dégâts. Ne fonctionne pas contre les grandes créatures ou les grands animaux.					
Veston du Veinard (torse) (ench. base 3)**	5000	4		CHA/COU+1 Crit. +1	Non
Note : cette veste luxueuse, fabriquée matériaux elfiques et cuir précieux, augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Petite Cotte en Thritil (torse, avec manches)	8000	5		COU+3 CHA+2	Non
Note : ce modèle réalisé spécialement pour les semi-hommes ne compte que pour 3 PR dans votre calcul de malus d'encombrement/esquive.					
Cotte Vaillante en Thritil (torse, avec manches) (ench.)	12000	5		COU+3 CHA+2 AT/PRD+1	Non
Note : ce modèle réalisé spécialement pour les semi-hommes ne compte que pour 3 PR dans votre calcul de malus d'encombrement/esquive.					
Gantelets/bracelets pour semi-hommes					
Bracelets en cuir de Dalrok (avant-bras)	200	1	AD-1		Non
Bracelets d'artisan haut-elfe (avant-bras)	300	1			1 à 2
Bracelets lourds des Pieds-velus (avant-bras)	500	1	AD-2	COU+1	Non
Gants du Lance-caillou (mains) (ench.)	600	***		+2 PI au lance-pierre	1 à 2
Gants de Parade des Pieds-velus (mains) (ench.)	1000	***		PRD+1	1 à 2
Bracelets Éblouissants (avant-bras) (ench.)	2000	***		Effet spécial	Non
Note : quand il réussit une parade, le héros lance 1D6 : sur un chiffre pair, l'ennemi est ébloui par un éclat puissant et perd l'assaut suivant.					
Gantelets d'Excellence de Lapaille (mains) (ench.)	3000	1	AD-1	Crit+1 en AT/PRD	1 à 2
Chaussant pour semi-hommes					
Bottes en cuir de Brebiphant	160	1	AD-1	CHA+1	1 à 2
Grandes bottes en cuir de Yakak	550	1		CHA+2	1 à 3
Bottes Onéreuses de Baunebourg (ench.)	1200	1		CHA+2 COU+1	Non

** La "base" indique le score de base de l'armure sans l'enchantement, et permet donc de calculer le malus d'encombrement/esquive/déplacement.

*** N'augmentent pas le score PR mais permettent de dévier les coups critiques localisés sur un test de résistance (point de rupture).

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Fernol : prêtres	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Robes de base (non bénies)					
<i>Note : les bonus des robes fernoliennes de base ne comptent pas pour le calcul de la MagiePsy. Ces robes protègent toutes les localisations sauf la tête.</i>					
Robe de Novice Fernolien	18	1			1 à 4
Aube rembourrée Fernolienne	40	2	AD-1		1 à 4
Robe Matelassée Fernolienne	80	2			1 à 4
Robe d'Office	100	1		CHA+1	1 à 4
Aube de Cérémonie	160	1		CHA+1	1 à 3
Robe Matelassée de Cérémonie	250	2		CHA+1	1 à 3
Soutane Solide du Croyant	400	3		CHA+2	1 à 3
Soutane Solide du Pénitent	800	3		CHA+3	1 à 3
Robe du Grand Officiant	1600	3		CHA+4	1 à 2
Robes bénies (toute valeur au-dessus de 2 est un bonus d'armure magique)					
<i>Note : les bonus des robes fernoliennes bénies comptent pour le calcul de la MagiePsy. La PR de base ne protège pas la tête.</i>					
Robe du Prêtre Convaincant (bénie base 2)	1400	4		Procure : Chef de groupe	1 à 3
<i>Note : cette robe robuste et protectrice donne la compétence "chef de groupe".</i>					
Robe du Grand Prêtre Fernolien (bénie base 2)	1600	4		CHA+1	1 à 3
Robe d'Escarmouche Fernolienne (bénie base 2)	1800	4		Res. Magie+2 CHA/PRD+1	1 à 3
Robe Solide Fernolienne (bénie base 2)	2500	5		CHA/PRD+1	1 à 3
Robe à poches Fernolienne (bénie base 2)	2800	5		CHA/PRD+1 +Poches	1 à 3
<i>Poches : cette robe permet de transporter discrètement jusqu'à 2 kilos d'équipement supplémentaire.</i>					
Soutane du Répurgateur (bénie base 2)	2800	4		AT/PRD+1	1 à 3
Robe de Prêtre de Concussion (bénie base 2)	3200	4		CHA/PRD+1	1 à 2
<i>Note : quand il subit des dégâts au contact, le héros lance 1D6 : sur un chiffre pair, l'ennemi est repoussé à 2D6 mètres et perd deux assauts. Avant que Répulsion ne fasse effet, le héros subit quand même les dégâts. Ne fonctionne pas contre les grandes créatures ou les grands animaux.</i>					
Robe de Prêtre Glissante (bénie base 2)	3200	4		CHA/COU+1	1 à 2
<i>Note : cette robe permet de doubler son déplacement au cours d'un assaut, en réussissant simplement une épreuve AD. En cas d'échec de l'épreuve AD par contre, le héros chute et perd 3 assauts. S'il échoue critiquement, il perd en outre 2 PV !</i>					
Robe Contre-Draconique (bénie base 2)	3800	5		CHA/COU/PRD+1	1 à 2
<i>Note : cette robe absorbe 1D6 PI supplémentaires pour tous les dégâts autres que physiques causés par un dragon.</i>					
Soutane Féroce du Répurgateur (bénie base 2)	4000	5		AT/PRD+2	1 à 2
Robe du Contremal (bénie base 2)	4000	5		CHA/COU/PRD+1	1 à 2
<i>Note : cette robe absorbe 1D6 PI supplémentaires pour tous les dégâts causés par des démons ou des morts-vivants.</i>					
Robe du Prêtre Maraudeur (bénie base 2)	5500	6		CHA/COU/PRD+1	1 à 2
Soutane Violente du Répurgateur (bénie base 2)	6000	6		AT/PRD+2 COU+1	Non
Robe d'Impunité Théurgique (bénie base 2)	4800	7		Res. Magie+4 CHA/COU+1	Non
Robe Ignifugée Fernolienne (bénie base 2)	4800	7		CHA/COU+1 +Ignifugé	Non
<i>Ignifugé : le prêtre ne subit aucun dégât de feu, qu'il soit d'origine magique ou standard.</i>					
Robe Isolée Fernolienne (bénie base 2)	4800	7		CHA/COU+1 +Isolé	Non
<i>Isolé : le prêtre ne subit aucun dégât de glace ou électrique, qu'ils soient d'origine magique ou standard.</i>					
Robe Magnifique du Contremal (bénie base 2)	6200	7		CHA/COU/PRD+2	Non
<i>Note : cette robe absorbe 1D6 PI supplémentaires pour tous les dégâts causés par des démons ou des morts-vivants.</i>					
Soutane Ultime du Répurgateur (bénie base 2)	10000	8		AT/PRD/COU+2 CHA+1	Non
Robe Chasse-Trophée (bénie base 2)	10000	8		CHA/COU/PRD+2	Non
<i>Note : cette robe absorbe 2D6 PI supplémentaires pour tous les dégâts autres que physiques causés par un dragon.</i>					
Robes bénies de Cohésion					
Robe de Cohésion Protectrice (bénie base 2)	4600	5		CHA/COU+1 +Cohésion	1 à 2
<i>Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies cette robe permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir +1 PR magique.</i>					
Robe de Cohésion de Combat (bénie base 2)	4600	5		CHA/COU+1 +Cohésion	1 à 2
<i>Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies cette robe permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir +1 à toutes leurs épreuves.</i>					
Robe Violente de Cohésion (bénie base 2)	4600	5		CHA/COU+1 +Cohésion	1 à 2
<i>Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies cette robe permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir +2 PI à tous leurs dégâts physiques.</i>					
Robe d'Excellente Cohésion (bénie base 2)	7800	7		CHA/COU+1 +Cohésion	Non
<i>Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies cette robe permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir +1 à toutes leurs épreuves.</i>					

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Fernol : prêtres (suite)	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Robes bénies de Revanche					
Robe Revancharde (bénie base 2)	3200	4		Revanche	1 à 2
Revanche : un ennemi au contact qui cause des dégâts physiques au prêtre subit 50% des dégâts causés en retour, ignorant la PR nat.					
Robe Solide Revancharde (bénie base 2)	4500	6		COU+1 +Revanche	1 à 2
Revanche : un ennemi au contact qui cause des dégâts physiques au prêtre subit 50% des dégâts causés en retour, ignorant la PR nat.					
Robe d'Archiprêtre de Vindicté (bénie base 2)	6400	8		COU+1 +Revanche	Non
Revanche : un ennemi au contact qui cause des dégâts quelconques au prêtre subit 50% des dégâts causés en retour, ignorant la PR nat.					
Robes bénies de Regain					
Robe de Regain (bénie base 2)	3200	4		Regain	1 à 2
Regain : quand le prêtre cause des dégâts physiques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 1 PV.					
Robe Puissante de Regain (bénie base 2)	4500	5		COU/CHA+1 +Regain	1 à 2
Regain : quand le prêtre cause des dégâts physiques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 2 PV.					
Robe d'Archiprêtre de Regain (bénie base 2)	7200	8		COU/CHA+2 +Regain	Non
Regain : quand le prêtre cause des dégâts quelconques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 1 PV.					
Robes bénies de Catalyse					
Robe de Catalyse (bénie base 2)	2500	4		Catalyse	1 à 3
Catalyse : quand le prêtre cause des dégâts physiques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 2 PA.					
Robe Puissante de Catalyse (bénie base 2)	4500	5		COU/CHA+1 +Catalyse	1 à 2
Catalyse : quand le prêtre cause des dégâts physiques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 3 PA.					
Robe d'Archiprêtre de Catalyse (bénie base 2)	7500	8		COU/CHA+2 +Catalyse	Non
Catalyse : quand le prêtre cause des dégâts quelconques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 1 PA.					
Robe de Catalyse de Groupe (bénie base 2)	9000	8		COU/CHA+2 +Catalyse	Non
Catalyse : quand le prêtre cause des dégâts quelconques à un ou plusieurs ennemis, le prêtre et ses alliés situés dans les 10 mètres récupèrent 1 PA.					
Étoiles bénies (torse, se portent uniquement sur une robe)					
Note : les étoiles sont une exception à la règle qui concerne l'empilement de protections sur une même localisation, et ne s'utilisent qu'avec une robe de prêtre. Les étoiles fernoliennes sont fragiles et localisées au torse, mais leur bonus compte pour le calcul de la MagiePsy.					
Étoile de Commandement (bénie)	700	1		Procure : Chef de groupe	1 à 4
Note : cette étoile donne à son porteur la compétence "chef de groupe".					
Étoile Simple de Résistance Théurgique (bénie)	700	1		Res. Magie+1	1 à 4
Étoile de Contriction (bénie)	800	1		CHA+2 pour convaincre	1 à 4
Étoile de Séduction (bénie)	800	1		CHA+2 pour séduire	1 à 4
Étoile de Terreur (bénie)	1200	1		Impressionnant !	1 à 4
Impressionnant : si le prêtre essaie de faire fuir des ennemis grâce à un prodige quelconque, ceux-ci auront -2 à leur jet de résistance.					
Étoile d'Insufflation (bénie)	1200	1		Soin +1 PV	1 à 4
Soin amélioré : si le prêtre apporte un soin quelconque (manuellement ou avec un prodige), il rendra un PV supplémentaire à la cible.					
Étoile de Force Intérieure (bénie)	1400	1		FO+1	1 à 4
Étoile du Regret (bénie)	1500	1		Regret	1 à 4
Regret : si un ennemi (non démoniaque) inflige 8 BL ou plus au prêtre, lancez 1D6 : sur un chiffre pair, l'ennemi change de cible.					
Étoile Contre-théurgique (bénie)	1500	1		Res. Magie+2	1 à 4
Étoile du Dévôt (bénie)	1500	1		CHA+1	1 à 4
Étoile de Dignité (bénie)	1800	1		MagiePsy+1	1 à 4
Étoile des Martyrs Désignés (bénie)	2000	1		Effet martyr	1 à 4
Effet martyr : chaque fois que le prêtre doit perdre 6 PV ou plus, l'allié proche (10 m ou moins) qui a le plus de PV perd 2 PV à sa place.					
Étoile de la Dernière Chance (bénie)	2000	1		Disparition	1 à 3
Disparition : si vous perdez 12 PV ou plus d'un seul coup, vous devenez invisible pendant 5 min. Toute action hostile de votre part vous rendra visible.					
Étoile de Bienveillante Coopération (bénie)	2000	1		Ponction karmique	1 à 3
Ponction karmique : un prêtre qui n'a pas assez de PA pour lancer un prodige peut ponctionner des PA d'un allié de son choix (situé à 10 m ou moins). Le prêtre choisit les PA nécessaires pour le prodige qui seront alors ponctionnés. Si l'allié veut résister, il doit réussir une épreuve de RM.					
Étoile d'Abnégation (bénie)	2000	1		Mort : report de dégâts	1 à 3
Report de dégâts : si un allié situé dans les 10 m s'apprête à mourir de blessure causée par un ennemi, le prêtre perd tous les PV à sa place. Important : le report de dégâts ne concerne pas les coups critiques causant la mort instantanée (19-20 au D20).					
Étoile de Majesté (bénie)	4000	1		MagiePsy+2	1 à 3
Étoiles bénies de Négation					
Note : ces étoiles fonctionnent comme les autres, réduisent temporairement la résistance magique des cibles d'un prodige du prêtre.					
Étoile de Négation (bénie)	500	1		Cible : res. magie-1	1 à 4
Étoile Puissante de Négation (bénie)	1400	1		Cible : res. magie-2	1 à 3
Étoile Surpuissante de Négation (bénie)	5500	1		Cible : res. magie-4	1 à 2

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Fernol : prêtres (suite)	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Mitres et coiffes de prêtrise de base (non bénies)					
Note : ces couvre-chefs légers, fragiles, sont spécifiquement dédiés au prêtres et, bien qu'ils soient posés sur la tête, ne la protègent aucunement. Les bonus de ces équipements de base ne comptent pas pour le calcul de la MagiePsy.					
Mitre de Célébration	500	0		CHA+1	1 à 5
Mitre de Ténébritude	500	0		Impressionnant !	1 à 5
Impressionnant : si le prêtre essaie de faire fuir des ennemis grâce à un prodige quelconque, ceux-ci auront -1 à leur jet de résistance.					
Coiffe des Grands Offices	1000	0		CHA+2	1 à 4
Mitre de l'Angoisse Mystique	1200	0		Impressionnant !	1 à 4
Impressionnant : si le prêtre essaie de faire fuir des ennemis grâce à un prodige quelconque, ceux-ci auront -2 à leur jet de résistance.					
Mitres et coiffes de prêtrise, bénies (toute valeur de PR est un bonus d'armure magique)					
Note : la PR magique protège comme toujours toutes les localisations.					
Mitre Crochue d'Épouvante (bénie)	1800	1		Intimidation	1 à 3
Note : cette mitre d'apparence horrible donne la compétence "Intimidation".					
Coiffe Brillante de Célébration (bénie)	2300	1		MagiePsy+1	1 à 3
Mitre de Sympathie (bénie)	2300	1		CHA+2 (séduction)	1 à 3
Mitre de Cohésion de Courage (bénie)	2000	1		Cohésion : COU+1	1 à 3
Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies, cette mitre permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir COU+1.					
Coiffe de Cohésion de Bataille (bénie)	3000	1		Cohésion : AT+1	1 à 2
Cohésion : en combat uniquement — le prêtre doit être conscient et se trouver avec un ou plusieurs alliés vivants. Si les conditions sont réunies, cette mitre permet au prêtre et à ses alliés, situés à 10 mètres ou moins, d'avoir AT+1.					
Mitre du Grand Dévôt (bénie)	3500	1		MagiePsy+2	1 à 2
Mitre de l'Archiprêtre Conquérant (bénie)	4000	1		CHA/COU+1 Crit. +1	Non
Note : cette mitre de grande classe augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Coiffe Stupéfiante de Punition (bénie)	5000	2		AT/PRD/COU+2	Non
Coiffes de récupération, bénies (toute valeur de PR est un bonus d'armure magique)					
Note : Ces coiffes rechargent naturellement le prêtre en PA quand il ne se repose pas. La PR magique protège toutes les localisations.					
Coiffe de Récupération du Pénitent (bénie)	1500	0		Récupère : 2 PA par heure	1 à 3
Coiffe de Récupération de l'Illuminé (bénie)	2500	1		Récupère : 2 PA par heure	1 à 2
Coiffe de Récupération du Dévôt (bénie)	3000	1		Récupère : 3 PA par heure	Non
Coiffe de Récupération de Sainteté (bénie)	4000	1		Récupère : 4 PA par heure	Non

Fernol : paladins	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Note : tout comme pour les robes de prêtres, les bonus de ces équipements ne s'activent que si le héros est un paladin du dieu concerné.					
Plaistrans de cuir ou légers, bénis (torse)					
Cuirasse de Séduction de Blavine (bénie)	1500	3	AD-1	CHA+3 (séduction)	1 à 3
Plastron Luxueux de Paladimat (béné)	1800	3		MagiePsy+1	1 à 3
Plastron de Soulagement Fernolien (béné)	1800	3		Soin +1 PV	1 à 3
Soin amélioré : si le paladin apporte un soin quelconque (manuellement ou avec un prodige), il rendra un PV supplémentaire à la cible.					
Plastron du Paladin Dévoté (béné)	3200	3		Soin +2 PV	1 à 3
Soin amélioré : si le paladin apporte un soin quelconque (manuellement ou avec un prodige), il rendra deux PV supplémentaires à la cible.					
Cuirasse des Martyrs (bénie base 3)	3000	4		Effet martyr	1 à 2
Effet martyr : chaque fois que le paladin doit perdre 6 PV ou plus, l'allié le plus proche perd 1 PV à sa place.					
Plastron Chasse-Dragon (béné base 3)	3500	5		COU+1 +Anti-dragon	1 à 2
Anti-dragon : tous les dégâts spéciaux issus des dragons (feu, glace, etc.) sont calculés avec ID6 en moins.					
Cuirasse de Regain (bénie base 3)	3600	5		Regain	1 à 2
Regain : quand le paladin cause des dégâts physiques à un ou plusieurs ennemis, il récupère immédiatement 1 PV.					
Plastron Blavinois du Contremal (béné base 3)	4000	5		CHA/COU/PRD+1	1 à 2
Note : ce plastron absorbe ID6 PI supplémentaires pour tous les dégâts causés par des démons ou des morts-vivants.					
Plastron de Paladin Distrayant (béné base 3)	4500	4		Ennemi : ép. -1 ou -2	1 à 2
Note : ce plastron déconcentre l'adversaire. Quiconque tente de blesser le héros verra ses épreuves -1 à distance, et -2 au contact.					
Plastron Solide Revanchard (béné base 3)	4500	5		COU+1 +Revanche	1 à 2
Revanche : un ennemi au contact qui cause des dégâts physiques au paladin subit 50% des dégâts causés en retour, ignorant la PR nat.					
Plastron Redoutable du Contremal (béné base 3)	6000	6		CHA/COU/PRD+1	Non
Note : ce plastron absorbe 5 PI supplémentaires pour tous les dégâts causés par des démons ou des morts-vivants.					
Plastron du Paladin Sanctifié (béné base 3)	6500	5		CHA/COU+1 Crit. +1	Non
Note : ce plastron très luxueux augmente les chances de critique de toute action entreprise.					

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Fernol V.1.0

Fernol : paladins (suite)	Prix	PR	Malus	Bonus	Rupture
Note : tout comme pour les robes de prêtres, les bonus de ces équipements ne s'activent que si le héros est un paladin du dieu concerné.					
Plastrons en métal ou renforcés, bénis (torse)					
Plastron Métallique de Paladinat (béné)	2000	4	AD-1	MagiePsy+1	1 à 3
Rempart Doré du Paladin (béné base 5)	2500	6	AD-2	COU+2	1 à 2
Plastron Lourd Karmique (béné)	3000	5	AD-2	Catalyse karmique	1 à 2
Catalyse karmique : quand il lance un prodige de 3 PA ou plus, le paladin peut utiliser 1 PA volé à un allié proche de son choix (mage ou religieux).					
Plastron Lourd d'Entraide (béné)	3000	5	AD-2	Effet d'entraide	1 à 2
Entraide : quand le paladin perd 5 PV ou plus en combat, un allié de son choix, situé à 10 m ou moins, perd 1 PV à sa place.					
Plastron Brillant Revanchard (béné base 4)	4200	5	AD-1	COU+1 +Revanche	1 à 2
Revanche : un ennemi au contact qui cause des dégâts physiques au paladin subit 50% des dégâts causés en retour, ignorant la PR nat.					
Plastron Lourd de Paladinat (béné)	4000	5	AD-2	MagiePsy+2	1 à 2
Plastron de Force Mystique (béné base 4)	4000	5	AD-1	FO+2 COU+1	1 à 2
Plastron Extra-Lourd de Paladinat (béné)	5000	6	AD-3	MagiePsy+2	1 à 2
Plastron de Frappe Mystique (béné base 4)	8000	6	AD-2	COU+2 +Frappe mystique	Non
Frappe mystique : toute arme maniée par le héros produit des dégâts mystiques, ainsi que 2 PI supplémentaires.					
Plastron Lourd d'Illumination (béné base 4)	8000	6	AD-2	COU+2 Crit. +1	Non
Note : ce plastron augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Plastron du Répurgateur (béné base 4)	12000	7	AD-1	AT/PRD/COU/CHA+2	Non
Plastron en Thritil d'Illumination (béné base 4)	15000	8		AT/PRD/COU+1 Crit. +1	Non
Note : ce plastron augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Plastron en Thritil du Consacré (béné base 4)	18000	8		+2 à toutes les épreuves	Non
Rempart en Thritil de l'Élu (béné base 4)	18000	8		COU+2 +Frappe mystique	Non
Frappe mystique : toute arme maniée par le héros produit des dégâts mystiques, ainsi que 4 PI supplémentaires.					
Vestes, cottes matelassées bénies (torse, bras)					
Veste de toile du Paladin (torse, avec manches) (béné)	400	2		COU+1	1 à 4
Veste d'Humilité (torse) (béné)	450	2		AD+2 (Discrétion)	1 à 4
Cotte renforcée du Dêvôt (torse, avec manches) (béné)	800	2		MagiePsy+1	1 à 4
Veste de Force Mystique (torse) (béné)	1200	2		FO+1	1 à 4
Veste légère d'Entraide (béné base 2)	3000	3		Effet d'entraide	1 à 3
Entraide : quand le paladin perd 5 PV ou plus en combat, un allié de son choix, situé à 10 m ou moins, perd 1 PV à sa place.					
Gambison Mystique (torse, avec manches) (béné)	2500	3		MagiePsy+2	1 à 3
Cotte d'Inexistence (torse) (béné base 2)	1200	3		AD+2 (Discrétion)	1 à 3
Gambison Karmique (béné)	1800	3		Catalyse karmique	1 à 3
Catalyse karmique : quand il lance un prodige de 3 PA ou plus, le paladin peut utiliser 1 PA volé à un allié proche de son choix (mage ou religieux).					
Gambison de Paladinat (torse, avec manches) (béné)	2500	3		MagiePsy+2	1 à 3
Cotte de Frappe Mystique (torse, avec manches) (béné)	2500	3		COU+1 +Frappe mystique	1 à 3
Frappe mystique : toute arme maniée par le héros produit des dégâts mystiques, ainsi que 1 PI supplémentaires.					
Veste de Paladin Distrayante (béné base 2)	2500	3		Ennemi : ép. -1 ou -2	1 à 2
Note : ce plastron déconcentre l'adversaire. Quiconque tente de blesser le héros verra ses épreuves -1 à distance, et -2 au contact.					
Cotte du Buveur de Feu (torse) (béné)	2500	3		CHA/COU+1 +Ignifugé	1 à 2
Ignifugé : le prêtre ne subit aucun dégât de feu, qu'il soit d'origine magique ou standard.					
Veste Isolée Fernolienne (béné base 2)	3800	4		CHA/COU+1 +Isolé	Non
Isolé : le paladin ne subit aucun dégât de glace ou électrique, qu'ils soient d'origine magique ou standard.					
Veste Légère de l'Élu (béné base 2)	8000	5		COU+2 +Frappe mystique	Non
Frappe mystique : toute arme maniée par le héros produit des dégâts mystiques, ainsi que 4 PI supplémentaires.					
Casques et heaumes, bénis					
Heaume du Paladin Redouté (béné)	1200	1		Intimidation	1 à 3
Note : ce heaume d'apparence horrible donne la compétence "Intimidation".					
Heaume du Paladin Craintif (béné base 1)	2000	2			1 à 2
Salade Blavinoise du Contremal (béné)	2000	1		COU+1	1 à 2
Note : ce casque handicape les démons ou morts-vivants qui s'en prennent au paladin, causant un malus de -1 à toutes leurs épreuves.					
Morion de Célébration (béné)	2000	1		MagiePsy+1	1 à 2
Casque du Paladin Dêvôt (béné)	3500	1		MagiePsy+2	1 à 2
Casque Blavinois du Contremal (béné)	3500	1		COU+2	1 à 2
Note : ce casque handicape les démons ou morts-vivants qui s'en prennent au paladin, causant un malus de -2 à toutes leurs épreuves.					
Morion du Prosélyte (béné)	4000	1		CHA/COU+1 Crit. +1	Non
Note : ce casque de grande classe augmente les chances de critique de toute action entreprise.					
Heaume de Répurgateur (béné base 1)	6500	2		AT/PRD/COU+2	Non