

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Armures et protections V.3.0	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Note : les armures ne peuvent PAS s'empiler sur une même localisation					
Vestes, cottes matelassées (torse, bras)					
Gambison de base avec manches	20	2	CHA-1		1 à 4
Veste toile renforcée avec manches	30	2			1 à 5
Gambison correct avec manches	50	2			1 à 4
Veste toile renforcée noire, pour voleur	100	2		AD+1 (discrétion)	1 à 3
Gambison luxe avec manches	100	2		CHA+1	1 à 3
Plastrons cuir (torse)					
Plastron de cuir de base	30	3	CHA-1		1 à 4
Plastron de cuir bouilli correct	50	3			1 à 4
Plastron de cuir moulé sur mesure	100	3		AD+1	1 à 3
Plastron de cuir renforcé métal	200	4	AD-1		1 à 3
Plastron de cuir luxe (renforcé métal et décoré)	500	4	AD-1	CHA+1	1 à 3
Plastron de cuir luxe +2 force (ench. base 3)**	2000	4		CHA+1 FO+2	1 à 2
Plastron de cuir luxe Haut-Elfe +4 (ench. base 3)**	6000	4	Incompatible peau-verte	CHA+1 AD+2 AT/PRD+1	Non
Plastrons métal (torse)					
Plastron métal, lourd et grossier	200	4	CHA-1 AD-1		1 à 4
Plastron métal léger	500	4	AD-1		1 à 3
Plastron métal luxe (artisan nain)	1000	5		CHA+1	1 à 2
Plastron métal luxe + 2 force (ench. base 4)**	4000	5		CHA+1 FO+2	Non
Accessoires métal (bras ou jambes)					
Jambières métal, lourdes et grossières	200	1	CHA-1 AD-1 MV-20%		1 à 5
Jambières métal légères	500	1	AD-2		1 à 3
Jambières métal luxe (artisan nain)	1000	1	AD-1	CHA+1 COU+1	1 à 2
Jambières métal luxe + 1 dextérité (ench.)	3000	1		CHA+1 COU+1 AD+1	Non
Jambières métal luxe Protector(TM) (ench. base 1)**	4000	2		COU+2	Non
Brassières métal, lourdes et grossières	200	1	CHA-1 AD-2		1 à 5
Brassières métal légères	500	1	AD-1		1 à 3
Brassières métal luxe (artisan nain)	1000	1		CHA+1 COU+1	1 à 2
Brassières métal luxe + 1 force (ench.)	3000	1		CHA+1 COU+1 FO+1	Non
Brassières métal luxe Protector(TM) (ench. base 1)**	4000	2		COU+2	Non
Cottes de maille (torse, bras)					
Cotte de maille pour Nain "Débutant" avec manches	100	3	AD-1	Nain uniq. CHA+1	1 à 4
Cotte de mailles basique sans manches	500	4	AD-1		1 à 3
Cotte de mailles basique avec manches	800	5	AD-2		1 à 3
Cotte de maille luxe avec manches (artisan nain)	3000	5		CHA+1 COU+1	1 à 2
Cotte de maille acier carbone pour voleur, sans manches	5000	5		CHA+1 AD+1 COU+1	Non
Cotte de maille elfique avec manches (ench. base 4)**	8000	6		CHA+2 AD+1	Non
Cotte de maille Thritil avec manches (ench. base 5)**	20000	6		CHA+3 AD+2 AT/PRD+1	Non
Casques et heaumes (tête)					
Casque de cuir	20	***			1 à 5
Casque de cuir luxe	100	1			1 à 3
Casque de métal de base	50	1	CHA-1 AD-1	COU+1	1 à 4
Casque de métal "Lebohanm"	100	1	AD-1	COU+1	1 à 3
Casque de métal "confort" léger et ouvragé	500	1		COU+1	1 à 3
Casque luxe (artisan nain)	1000	1		CHA+1 COU+1	1 à 2
Heaume de guerrier elfique (ench. base 0)**	1500	1		CHA+1 COU+2	1 à 2
Heaume plaqué or ouvragé	2000	1		CHA+2 COU+2	1 à 2
Gantelets/Bracelets (mains, avant-bras)					
Gantelets ou bracelets cuir	30	***			1 à 5
Gantelets ou bracelets cuir et métal	80	***	AD-1		1 à 4
Gantelets maille	150	***	AD-1		1 à 3
Gantelets ou bracelets de combat elfiques	1000	1		AD+1	1 à 2
Gantelets ou bracelets Thritil	2000	1		COU+1 AT+1	Non
Bottes, chaussures (pieds)					
Bottes de cuir minables	5	***	AD-1 CHA-1		1 à 5
Bottes de cuir standard	15	***			1 à 4
Bottes de cuir renforcées de base	30	1	AD-1		1 à 3
Bottes de cuir renforcées légères	100	1			1 à 3
Bottes elfiques de danseur de guerre	1500	1		CHA+1	1 à 3
Bottes de cuir luxe de champion	2000	1	AD-1	CHA+1 COU+1 FO+1	1 à 2
Chaussons de danse de Rizmo Jarbé (relique)	3000	1	CHA-2 (sauf elfes)	CHA+2 (elfes) AD+4 (danse)	Non

** indique le score de base de l'armure sans l'enchantement

*** 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					
Armures (suite)	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Armures complètes (toutes local.)	(ces sets protègent toutes les localisations des critiques sur test de rupture)				
Les armures ci-dessous, pénibles à porter, rendent également impossible la nage, la course, l'escalade, la discrétion, l'utilisation d'armes de jet, etc.					
Set d'armure métal bas de gamme Donjon Facile	700	7	AD-5 CHA-4 MV-50% AT/PRD-1		1 à 4
Set d'armure métal TinCan(TM) pour Nain	2000	7	AD-4 CHA-3 MV-50%	COU+1	1 à 4
Set d'armure métal "Petit Palouf" du Donjon Facile	4000	6	AD-3 MV-50%	COU+1 CHA+1 (prodiges)	1 à 3
Set d'armure "Grand Palouf" du Donjon Facile (ench.)	10000	8	AD-2	COU+3 CHA+3 (prodiges)	1 à 2
Set d'armure de Justice de Braat' (ench.) (relique)	20000	9		COU+4 CHA+3 FO+1	Non
Armure complète en Thritil (rare)	50000	12		CHA+4 AT/PRD+2 COU+4	Non
Les armures ci-dessous, moyennement lourdes, donnent en plus un malus de -4 à la nage, la course, l'escalade, la discrétion, etc.					
Set Armure de cuir orque troupiier	250	4	AD-2 CHA-2	COU+1	1 à 5
Set Armure de cuir orque mercenaire "Tourkilak"	800	5	AD-3 MV-25% CHA-3	COU+2	1 à 5
Set Armure de cuir "Mercenaire 100"	2500	6	AD-2 CHA-2 MV-25%	COU+2	1 à 4
Set d'armure cuir-métal "Maraveur 200"	5500	7	AD-3 MV-25%	COU+2 CHA+1	1 à 3
Set d'armure cuir-métal "Bastonneur 400"	7000	8	AD-2 MV-25%	COU+2 CHA+2	1 à 2
Set d'armure cuir-écaille "Destructeur 1000"	8000	9	AD-2 MV-25%	COU+3 CHA+2	1 à 2
Les armures ci-dessous, plutôt légères, donnent également un malus de -2 à la nage, la course, l'escalade, la discrétion, etc.					
Set d'armure elfique "Folonariel" (ench. base 4)**	10000	6	MV-25%	COU+3 CHA+3	1 à 3
Set d'armure Demigod(TM) (ench. base 6)**	10000	8	AD-1	COU+3 CHA+2 FO+1	1 à 2
Set d'armure elfique "Talaïrfin" (ench. base 4)**	15000	7	MV-25%	COU+4 CHA+3 2AT/assaut	1 à 2
Set d'armure du Massacre de Khornettoh (ench. base 6)**	20000	9	CHA-1	COU+1 AT/PRD+1 FO+2	1 à 2
Les armures ci-dessous sont en tissu et ne donnent pas de malus particuliers sur les épreuves d'agilité					
Set de Robes de prêtre "Veinard" (ench. base 2)**	10000	4		Res. Magie+3 PRD+2	1 à 2
Set Tunique/Pantalon des Ombres (ench. base 3)**	10000	6		CHA+3 AD+4 (discrétion)	1 à 2
Set Tunique/Pantalon du Fourbe (ench. base 3)**	12000	6		CHA+2 AT+2 AD+1	1 à 2
Set Tunique/Pantalon de Vitesse (ench. base 3)**	12000	6		MV+100% 2AT/assaut	1 à 2
Set Tunique/Pantalon de l'Ether (ench. base 3)**	12000	4		Invisibilité en standard	1 à 2
Set de Robes de prêtre "Dévôt" (ench. base 2)**	15000	5		COU+2 CHA+4 (prodiges)	Non
Set de Robes de prêtre "L'Élu" (ench. base 2)**	20000	8		Lévitiation, CHA+4 (prodiges)	Non
Boucliers	(peuvent permettre d'arrêter les projectiles sur épreuve AD)				
Bouclier de base	30	1	AD-1 AT-2	PRD+1	1 à 4
Grand bouclier de base	50	2	AD-2 AT-3 MV-20%	PRD+2	1 à 4
Bouclier Saldur (de luxe)	500	1	AT-1	PRD+2 CHA+1	1 à 3
Grand bouclier de luxe	800	2	AD-1 AT-2	PRD+3 CHA+2	1 à 3
Bouclier elfique de luxe, ultra-léger	2000	2	AT-1	PRD+3 CHA+2	1 à 2
Bouclier ensorcelé de champion du Chaos (ench. base 1)**	5000	3	AD-1 CHA-1	FO+2 AT/PRD+1	Non
Protections pour semi-homme					
Calotte de cuir du Chef (tête)	25	***			1 à 5
Beau casque du Gardien (tête)	60	***		COU+1	1 à 3
Salade de garde des Remparts d'Altrouille (tête)	75	1	CHA-1 AD-1	COU+1	1 à 4
Casque de Sargent de Rillettebourg (tête)	130	1			1 à 3
Pourpoint de cuistot-brigand (torse)	40	2			1 à 4
Gambison de Fierpâté (torse, avec manches)	65	2			1 à 4
Gambison d'Altrouille (torse, avec manches)	130	2		CHA+1	1 à 3
Veston redoutable de Terrineville (torse, avec manches)	130	3		AD+1	1 à 3
Gambison Joli (torse, avec manches) (ench. base 3)**	600	4	AD-1	CHA+1 COU+1	1 à 3
Cotte Magnifique de Gilbert (torse) (ench. base 3)**	1000	5		CHA+1 COU+1	1 à 2
Bracelets de cuir du Tit'gars (avant-bras)	100	***	AD-1		1 à 4
Grand bottes chourées à Boombardil (pieds, jambes)	100	***	AD-1		1 à 4
Protections pour gnôme	(uniquement sur commande)				
Veste en cuir bricolée (torse)	60	2	CHA-1		1 à 5
Veste en cuir sur mesure (torse, avec manches)	120	2			1 à 4
Veste en cuir sur mesure d'artisan (torse, avec manches)	250	2		CHA+1	1 à 3
Mini-casque de protection forgé sur mesure (tête)	500	1		COU+1	1 à 3
Braies d'acrobate sur mesure (jambes)	250	***		Évite parfois l'unijambisme	1 à 5
Veste en toile renforcée d'exception (ench. base 2)**	500	3		COU+1	
Protections pour ogre	(uniquement sur commande)				
Grand casque du Bourreau (tête)	140	1	AD-1		1 à 3
Tunique Renforcée du Boucher (torse, avec manches)	80	2			1 à 4
Pagne de cuir solide	30	***		Peut éviter certains soucis	1 à 4
Braies de Cuir du Boucher (jambes)	200	1		CHA+1	1 à 4
Grand Surcot du Dépeceur (torse) (ench. base 2)**	1000	4		CHA+1 COU+1	1 à 2

** indique le score de base de l'armure sans l'enchantement

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