

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Équipement et vêtements pour mages et sorciers V.2.2					
	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Résist.
NOTE : une robe peut être portée à un niveau inférieur, mais la colonne BONUS n'est pas appliquée – l'armure seule demeure utilisable					
Robes standard (armure non magique)					
Robe de mage de base	15	1	CHA-1*		1 à 5
Robe de mage de qualité	100	1		CHA+1*	1 à 4
Robe de mage remboursée de base	30	2	CHA-1* / AD-1		1 à 4
Robe de mage remboursée de qualité	150	2	AD-1	CHA+1*	1 à 3
Robe de mage renforcée de Luxe	400	2		CHA+2*	1 à 2
Robe des Aspirants de Tzinntch (niveau 1)	100	1			1 à 3
Robe des Initiés de Tzinntch (niveau 2)	200	2			1 à 3
Robe des Convaincus de Tzinntch (niveau 3)	400	2		CHA+1*	1 à 5
Robe de Sublimation de Tzinntch (niveau 3)	800	2		CHA+2*	1 à 2
Robe Sulfureuse de Slanoush (femme uniq.)	1000	2		CHA+3*	1 à 3
Robe d'Apparat des Intendants (homme uniq.)	1000	2	AD-1	CHA+3*	1 à 4
Robe de Gala des Archimages (niveau 4)	2000	2		CHA+4*	1 à 3
*Bonus ou malus de charisme ne pouvant être utilisé que sur épreuve de charisme, ne modifiant pas la valeur MagiePsy					

NOTE : une robe peut être portée à un niveau inférieur, mais la colonne BONUS n'est pas appliquée – l'armure seule demeure utilisable					
Robes enchantées (toute valeur au-dessus de 2 est un bonus d'armure magique)					
Robe du Batailleur Novice (niveau 1)	600	3		Res. Magie+1	1 à 4
Robe de fuite (niveau 1)	600	3		Procure : Appel des renforts	1 à 3
Robe de l'invocateur (niveau 1)	600	3		Invocation : +1	1 à 3
Invocation : +1 implique un bonus à toutes les épreuves de type "invocation" – appel, contrôle et révocation					
Robe du Blizzard de Thorp (niveau 2)	1000	2/8(glace)		CHA+2**	1 à 3
Glace : l'armure passe à 8 uniquement si le mage subit des dégâts de glace					
Robe de mage de dirigeant (niveau 2)	1000	4		Procure : Chef de groupe	1 à 4
Robe de mage de combat standard (niveau 2)	1000	4	AD-1	CHA+1**	1 à 4
Robe de la Discrétion (niveau 2)	1100	4		Procure : Déplacement silencieux	1 à 3
Robe de mage de combat de luxe (niveau 2)	1300	4		CHA+2**	1 à 3
Robe Salitaire de Palador (niveau 2)	1300	4		PRD+2 (au bâton)	1 à 3
Robe du Nécromant (niveau 3)	1300	4		Nécromancie : INT+1	1 à 3
Nécromancie : bonus applicable aux sorts de nécromancie uniquement					
Robe de l'Apothicaire (niveau 3)	1500	4		Immunité à toutes les maladies	1 à 3
Robe d'Escarmouche de Tzinntch (niveau 3)	1500	4		Res. Magie+2	1 à 3
Robe des Frénétiques de Tzinntch (niveau 3)	1800	5		Res. Magie+2	1 à 3
Robe Réfractaire de Cham (niveau 4)	2000	2/8(feu)		Res. Magie+2 COU+2	1 à 3
Feu : l'armure passe à 8 uniquement si le mage subit des dégâts de feu					
Robe de Diffraction de Morzak (niveau 4)	2500	4		Res. Magie+4 COU+3	1 à 3
Robe de Bataille de Tzinntch (niveau 4)	3000	6		Res. Magie+3 COU+2	1 à 2
Robe Ignifugée de Cham (niveau 5)	4000	4/16(feux)		Res. Magie+2 CHA+2**	1 à 2
Feu : l'armure passe à 16 uniquement si le mage subit des dégâts de feu					
Robe de Répulsion (niveau 5)	4200	4	CHA-3	Inflige "Répulsion de Jakuel" à vue	1 à 3
Robe d'Apocalypse de Tzinntch (niveau 5)	5000	6		Res. Magie+5 COU+4	1 à 2
Robe de la Grande Immunité (niveau 5)	5000	6		Immunité : coups critiques ennemis	1 à 2
Robe de Solidité de Gumola (relique, niveau 6)	5000	7		Res. Magie+3 PRD+1	Non
Robe de l'Archimage Tholsadûm (relique, niveau 6)	6000	4/12(feux)		Res. Magie+4 CHA+2**	Non
Feu : l'armure passe à 12 uniquement si le mage subit des dégâts de feu					
Robe Tentaculaire des Mages de Gzor (niveau 7)	8000	8	CHA-2	Res. Magie+3 PRD+2	Non
CHA : le malus de charisme ne modifie pas la valeur MagiePsy					
Robe de Malveillance de Prax (niveau 7)	9000	6		AT/PRD+2 / Revanche	Non
Revanche : la personne qui cause des dégâts physiques au mage subit 50% des dégâts causés en retour					
Robe de Vélacité de Tortelame (relique, niveau 8)	10000	4		MV+100% 2AT/assaut (bâton)	Non
Robe d'invisibilité de Tholsadûm (niveau 8)	12000	4		Invisibilité en standard	Non
Invisibilité : permet de se rendre invisible à volonté, hors combat					
Robe de Lévitiation des Talifurnes (niveau 9)	12000	4		Lévitiation en standard	Non
Lévitiation : permet au mage de léviter quand il le désire, pour seulement 2 PA (Lévitiation Sublime de Kugio)					
Robe d'Invincibilité de Tzinntch (niveau 12)	30000	20		Res. Magie+10 COU+10	Non
**le bonus de charisme d'une robe enchantée PEUT être utilisé pour augmenter la valeur MagiePsy					

Accessoires pour sorciers : bagues

NOTES : un mage ne peut porter qu'une bague chargée à chaque main (problèmes d'interférences) — on ne peut pas cumuler plusieurs bagues sur 1 sort
Il est possible de cumuler, en revanche, une bague et un effet de pendentif

	Prix (PO)	Charges	***	Bonus	***
Bagues de Puissance	Ces bagues augmentent les dégâts d'un sort par charge				
Bague de Puissance des Universitaires (niv. 1)	30	3		Dégâts +4	
Bague de Puissance des Aspirants de Tzinntch (niv. 1)	50	5		Dégâts +4	
Bague de Puissance d'Akutruuss (niv. 2)	100	5		Dégâts +5	
Bague de Puissance des Initiés de Tzinntch (niv. 3)	200	5		Dégâts +6	
Bague de Puissance de Cham (niv. 4)	400	5		Dégâts +7	
Bague de Puissance des Maudits (niv. 5)	1500	5		Dégâts +10	
Bague de Puissance des Cataclysmes (niv. 8)	4000	5		Dégâts +5D	
Bagues d'Économie	Ces bagues diminuent la dépense en PA sur un sort, par charge				
Bague d'Économie des Universitaires (niv. 1)	30	3		Dépense en PA : -3	
Bague d'Économie des Aspirants de Tzinntch (niv. 1)	50	5		Dépense en PA : -4	
Bague d'Économie de Torchaveth (niv. 2)	100	5		Dépense en PA : -5	
Bague d'Économie des Initiés de Tzinntch (niv. 3)	200	5		Dépense en PA : -7	
Bague d'Économie de Thorp (niv. 4)	400	5		Dépense en PA : -8	
Bague d'Économie des Intendants (niv. 5)	1500	5		Dépense en PA : -10	
Bague d'Économie de Tortelame (niv. 8)	4000	5		Dépense en PA : -15	
Bagues de Sûreté	Ces bagues augmentent les chances de réussir un sort, par charge				
Bague de Sûreté des Universitaires (niv. 1)	30	3		Sort : épreuve+2	
Bague de Sûreté des Aspirants de Tzinntch (niv. 1)	50	5		Sort : épreuve+2	
Bague de Sûreté de Morzak (niv. 2)	150	5		Sort : épreuve+3	
Bague de Sûreté des Initiés de Tzinntch (niv. 3)	200	5		Sort : épreuve+4	
Bague de Sûreté de Nolor (niv. 4)	300	5		Sort : épreuve+4	
Bague de Sûreté de Namzar (niv. 5)	1500	5		Sort : épreuve+5	
Bagues de Surcharge	Ces bagues diminuent la Résistance Magique d'une cible unique, par charge				
Bague de Surcharge des Universitaires (niv. 1)	50	3		RM de la cible : -2	
Bague de Surcharge des Aspirants de Tzinntch (niv. 1)	70	5		RM de la cible : -2	
Bague de Surcharge de Blozzer (niv. 3)	150	3		RM de la cible : -3	
Bague de Surcharge des Initiés de Tzinntch (niv. 3)	160	5		RM de la cible : -3	
Bague de Surcharge de Thorp (niv. 5)	250	5		RM de la cible : -4	
Bague de Surcharge des Experts de Tzinntch (niv. 5)	300	5		RM de la cible : -4	
Bague de Surcharge de Namzar (niv. 8)	1200	5		RM de la cible : -5	

Accessoires pour sorciers : pendentifs

NOTES : un mage ne peut porter qu'un pendentif pour sorcier (problèmes d'interférences) — On peut cumuler un effet de pendentif et un effet de bague

	Prix (PO)	***	***	Bonus	***
Pendentifs de Canalisation	En canalisant les PA, ces pendentifs diminuent la dépense pour chaque sort Le mage dépense toujours 1 PA au minimum				
Pendentif de Canalisation de Thorp (niv. 3)	750			Dépense en PA : -1	
Pendentif de Canalisation de Tzinntch (niv. 4)	1400			Dépense en PA : -2	
Pendentif de Canalisation des Rapiats (niv. 5)	1800			Dépense en PA : -2	
Pendentif de Canalisation des Carriéristes (niv. 6)	5000			Dépense en PA : -3	
Pendentifs de Renfort	En renforçant naturellement les sorts, ces pendentifs diminuent la PR des cibles				
Pendentif de Renfort de Tzinntch (niv. 3)	1000			PR de la cible : -1	
Pendentif de Renfort d'Akutruuss (niv. 6)	3500			PR de la cible : -2	
Pendentif de Renfort de Blozzer (niv. 8)	6000			PR de la cible : -3	
Pendentif de Renfort Tourmenteur (niv. 10)	10000			PR de la cible : -4	
Pendentifs de Négation	En contournant l'aura cosmoploublique, ces pendentifs diminuent la RM des cibles				
Pendentif de Négation de Tzinntch (niv. 3)	800			RM de la cible : -2	
Pendentif de Négation d'Akutruuss (niv. 5)	2500			RM de la cible : -3	
Pendentif de Négation de Namzar (niv. 8)	6000			RM de la cible : -4	
Pendentif de Négation des Maudisseurs (niv. 10)	10000			RM de la cible : -5	
Pendentifs de Récupération	Ces pendentifs récupèrent les PA de l'air ambiant et vous rechargent naturellement				
Pendentif de Récupération de Thorp (niv. 4)	1000			Récupère : 2 PA par heure	
Pendentif de Récupération de Tortelame (niv. 8)	2600			Récupère : 4 PA par heure	

Bâtons pour sorciers – Choix avancé

	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Bâtons ensorcelés (dégâts magiques)					
NOTE : Ces bâtons frappent aux dégâts physiques ET magiques, et sont donc capables de blesser les créatures surnaturelles					
Romorfal 100 (niveau 1)	100	1D+1	CHA-1	Sorts : dégâts +1	1 à 4
Bâton Violent d'Akutrass (niveau 1)	100	1D+2	CHA-1		1 à 4
Bâton de Défense de Tzinntch (niveau 1)	120	1D+1		PRD+2	1 à 4
Romorfal 200 (niveau 2)	200	1D+2		Sorts : Dégâts +2	1 à 4
Crosse de soin de Youclidh (niveau 1)	250	1D+2		Récupération PV : x2	1 à 4
Récupération : dans le cadre du sommeil uniquement — non cumulable avec d'autres bonus					
Crosse de la Terre de Shmur (niveau 2)	300	1D+2		Terre : dépense PA-1	1 à 4
Terre : bonus applicable aux sorts de Magie de la Terre uniquement					
Bourdon des Polarités Flakiennes (niv. 3)	350	1D+2		Res. Magie+2 CHA+1	1 à 4
Bâton Crânien de Morgoth (niv. 3)	350	1D+3		Nécromancie : INT+2	1 à 4
Nécromancie : bonus applicable aux sorts de Nécromancie uniquement					
Bâton des Convaincus de Tzinntch (niveau 3)	400	1D+3		COU+1 Sorts : dégâts +3	1 à 3
Crosse d'Économie de Tzinntch (niveau 3)	400	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Bâton de Brutalité de Tzinntch (niveau 3)	550	1D+3		COU+1 Sorts : dégâts +1D	1 à 3
Bourdon de Maccalan (niveau 3)	550	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Bâton des Chamanes (niveau 3)	550	1D+3		PRD+1 COU+1	1 à 3
Bâton de Coquetterie de Claramorwen (niveau 2)	500	1D+3		CHA+3	1 à 3
Bâton du Feu Grondant (niveau 3)	400	1D+2(feux)		Feu : dégâts +3	1 à 3
Feu : bonus applicable aux sorts de Magie du Feu uniquement — Au corps à corps, le bâton génère aussi des dégâts de feu					
Bâton de Blizzard Traumatique (niveau 2)	400	1D2+(glace)		Glacé-eau : dégâts +3	1 à 3
Glacé-eau : bonus applicable aux sorts de Magie glacé-eau uniquement — Au corps à corps, le bâton génère aussi des dégâts de glace					
Bourdon Aérien de Nolor (niveau 2)	400	1D+3		Air : dépense PA-2	1 à 3
Bâton des Ombres de Tholsadum (niveau 2)	500	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Romorfal 500 (niveau 3)	500	1D+3		feu/foudre/glace +1D	1 à 3
Bourdon du Feu Ardent (niveau 3)	600	1D+3(feux)		Feu : dépense PA-2	1 à 3
Feu : bonus applicable aux sorts de Magie du Feu uniquement — Au corps à corps, le bâton génère aussi des dégâts de feu					
Bâton de Préservation (niveau 3)	600	1D+3		Récupération PA : x2	1 à 3
Récupération : dans le cadre du sommeil uniquement — non cumulable avec d'autres bonus					
Bourdon d'Atrocité de Tzinntch (niveau 4)	800	1D+4		Sorts : dégâts +1D INT+1	1 à 2
Bâton des Duellistes de Tzinntch (niveau 4)	800	1D+4		Sorts : INT+1 Res. Magie+2	1 à 2
Bâton d'Excellence de Tzinntch (niveau 4)	800	1D+4		Sorts : INT+2	1 à 2
Bâton d'Assaut des Mages de Gzor (niveau 4)	800	1D+4	CHA-1	Sorts : dégâts +1D	1 à 2
Bâton de Défense des Talifurnes (niveau 4)	1500	1D+4		PRD+2 COU+1	Non
Bâton Létal de Précision (niveau 4)	1600	1D+4		Sorts : INT+1 / Critique 1-2	1 à 2
Critique 1-2 : le bâton permet de faire réussir un critique sur 1 ou 2, au lieu de 1 seulement					
Sceptre Libidineux de Slanoush (relique, femme, n. 5)	3000	1D+4		CHA+3 Res. Magie+2	1 à 2
Bâton d'Économie de Namzar (niveau 5)	3500	1D+4		Dépense PA-2	1 à 2
Bourdon Ultime de Préservation (niveau 5)	4000	1D+4		Récupération PA : x3	1 à 2
Récupération : dans le cadre du sommeil uniquement — non cumulable avec d'autres bonus					
Romorfal 5000 (niveau 5)	5000	1D+4		Sorts : dégâts +2D COU+2	1 à 2
Bâton Sublime de Torchaveth (relique) (niveau 6)	5000	1D+4		CHA+1 COU+1 Sorts : INT+2	Non
Bâton Flamant de Mazrok (niveau 6)	5000	1D+4(feux)		Feu : INT+3 dégâts +3D	Non
Feu : bonus applicable aux sorts de Magie du Feu uniquement — Au corps à corps, le bâton génère aussi des dégâts de feu					
Staff of Blazing Apocalypse de Cham (niveau 6)	8000	1D+5(feux)		Feu : INT+5 dégâts +3D	Non
Feu : bonus applicable aux sorts de Magie du Feu uniquement — Au corps à corps, le bâton génère aussi des dégâts de feu					
Bourdon Malveillant de Tzinntch (niveau 6)	8000	1D+5		COU+3 Sorts : dégâts +3D	Non
Bâton Lésineux de Teclystère (niveau 5)	7500	1D+5		Dépense PA-4	Non
Crosse des Ossuaires du Nécromancie (niveau 5)	6500	1D+5		Nécromancie : INT+4	Non
Nécromancie : bonus applicable aux sorts de Nécromancie uniquement					
Romorfal 10000 (niveau 7)	10000	1D+5		COU+3 Sorts : dégâts +3D	Non
Crosse du Grand Talifurne (relique, homme, niv. 7)	10000	1D+6		CHA+2 COU+3 Sorts : INT+3	Non
Crosse Maudite de Gzor (relique, niveau. 8)	15000	1D+8	CHA-3	Sorts : dégâts +1D INT+4	Non
CHA : le malus de charisme ne modifie pas la valeur MagiePsy					
Bâton des Cataclysmes de Tzinntch (niveau 15)	30000	2D+5		AT/PRD+3 Sorts : dégâts +3D INT+4	Non

Bâtons pour sorciers – Choix de base					
	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Bâtons standards (combat)					
NOTE : Ces bâtons frappent aux dégâts physiques purs, mais ce sont des bâtons de mage néanmoins – ils permettent de lancer des sorts					
Bâton de sorcier perrave (niveau 1)	40	1D	CHA-1 COU-1		1 à 3
Bâton de l'Aspirant de Tzinntch (niveau 1)	80	1D+1		COU+1	1 à 3
Bâton de sorcier de qualité moyenne	80	1D+1			1 à 3
Bâton de l'Initié de Tzinntch (niveau 2)	200	1D+2		COU+1	1 à 3
Bâton de Bourrinage des Apprentis (niveau 1)	200	1D+2			1 à 3
Férule de Morzak (niveau 2)	300	1D+2		COU+1	1 à 3
Bâton de Frénésie (niveau 3)	350	1D+3			1 à 3
Bourdon Sauvage de Thorp (niveau 3)	400	1D+3		AT+1	1 à 3
Bâton de Solidité d'Arkoss (niveau 3)	400	1D+3		COU+1 CHA+1	1 à 2
Bestialor 450 (niveau 4)	450	1D+4			1 à 2
Canne d'Éventration de Tzinntch (niveau 4)	500	1D+4		AT/PRD+1	1 à 2
Staff de Ténébritude (niveau 4)	600	1D+3		COU+2 CHA+2	1 à 2
Bâton des Ravages (niveau 5)	1000	1D+5		AT/PRD+1 COU+1	1 à 2
Bourdon d'Émancipation des Lâches (niveau 4)	1500	1D+2		PRD+3 COU+2	1 à 2
Sceptre Double du Massacre (niveau 5)	2000	1D+3	Min AD : 13	AT+2 et 2AT/assaut	Non
Bâton de Torchaveth (relique) (niveau 6)	2000	1D+5		COU+3 AT/PRD+1	Non
Sceptre de Bataille de Namzar (relique) (niveau 7)	6000	1D+6		COU+2 CHA+2 AT/PRD+2	Non

Note : tous ces bâtons produisent des dégâts contondants