

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle

Équipement et vêtements pour prêtres et paladins – V.2.1

	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Résist.
NOTE : une robe de prêtre ne peut PAS être portée à un niveau inférieur, sans quoi le dieu est fâché					
Robes standard (armure non magique – protège surtout le torse)					
Robe de prêtre de base (niveau 1)	15	1	CHA-1		1 à 5
Robe de prêtre rembourrée de base (niveau 1)	30	2	CHA-1 / AD-1		1 à 5
Robe de prêtre de qualité (niveau 1)	100	1			1 à 4
Robe de prêtre rembourrée de qualité (niveau 1)	150	2	AD-1	CHA+1	1 à 3
Robe des Initiés (niveau 2)	200	2		CHA+1	1 à 3
Robe de prêtre renforcée de Luxe (niveau 2)	400	4		CHA+1	1 à 2
Robe des Convaincus (niveau 3)	450	3		CHA+2	1 à 4
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 Archiprêtres (niveau 5)	2000	3		CHA+4	1 à 2

NOTE : une robe de prêtre ne peut PAS être portée à un niveau inférieur, sans quoi le dieu est fâché					
Robes bénies (toute valeur au-dessus de 2 est un bonus d'armure magique)					
Robe du Prêtre Batailleur (niveau 1)	600	3		Res. Magie+1	1 à 4
Robe de prêtre de l'Escapade (niveau 1)	600	3		Procure : Appel des renforts	1 à 3
Robe de Youclidh (niveau 1)	600	3		Soin : +1	1 à 3
Soin : +1 implique un bonus à toutes les épreuves de soin et régénération					
Robe de Protection (niveau 2)	1000	3/8(mag.)		CHA+2	1 à 3
Mag. : l'armure passe à 8 uniquement si le prêtre subit des dégâts magiques ou mystiques					
Robe de prêtre de dirigeant (niveau 2)	1000	4		Procure : Chef de groupe	1 à 4
Robe de prêtre 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 prêtre de combat de luxe (niveau 2)	1300	4		CHA+2	1 à 3
Robe Salulaire de Palador (niveau 2)	1300	4		PRD+2 (corps à corps)	1 à 3
Robe d'Improvisation de Slanoush (niveau 3)	1300	4		Slanoush : INT+1	1 à 3
Slanoush : bonus applicable aux prodiges de Slanoush exclusivement					
Robe de Prêtre Immunisée (niveau 3)	1500	4		Immunité : toutes les maladies	1 à 3
Robe d'Escarmouche de Prêtre (niveau 3)	1500	4		Res. Magie+2	1 à 3
Robe de Bataille de Prêtre (niveau 3)	1800	5		Res. Magie+2	1 à 3
Robe Ignifugée du Prêtre (niveau 4)	2000	3/10(feu)		Res. Magie+2 COU+2	1 à 3
Feu : l'armure passe à 10 uniquement si le prêtre subit des dégâts de feu					
Robe de Diffraction du Prêtre (niveau 4)	2500	4		Res. Magie+4 COU+3	1 à 3
Robe de Grande Bataille du Prêtre (niveau 4)	3000	6		Res. Magie+3 COU+2	1 à 2
Robe de Grâce (niveau 5)	4000	4/10(mag.)		Res. Magie+2 CHA+2	1 à 2
Feu : l'armure passe à 10 uniquement si le prêtre subit des dégâts magiques ou mystiques					
Robe de Répulsion (niveau 5)	4200	4	CHA-3	Inflige "Répulsion de Jakuel"	1 à 3
CHA : le malus de charisme ne modifie pas la valeur MagiePsy, il est purement social					
Robe d'Apocalypse du Prêtre (niveau 5)	5000	6		Res. Magie+5 COU+2 CHA+2	1 à 2
Robe de la Grande Immunité (niveau 5)	5000	6		Immunité : coups critiques subis	1 à 2
Robe de Solidité du Prêtre (relique, niveau 6)	5000	7		Res. Magie+3 PRD+1 CHA+1	Non
Robe de Clairvoyant (relique, niveau 6)	6000	4/12(mag.)		Res. Magie+4 CHA+2	Non
Mag. : l'armure passe à 12 uniquement si le prêtre subit des dégâts magiques ou mystiques					
Robe Tentaculaire des prêtres 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, il est purement social					
Robe de la Vengeance (niveau 7)	9000	6		AT/PRD+2 / Revanche	Non
Revanche : la personne qui cause des dégâts physiques au prêtre subit 50% des dégâts causés en retour					
Robe de Vitesse du Batailleur (niveau 8)	10000	4		MV+100% 2AT/assaut	Non
Robe du Prophète (relique, niveau 8)	12000	6		Res. Magie+5 CHA+3	Non
Robe de Lévitiation du Messie (niveau 9)	12000	5		Lévitiation en standard	Non
Lévitiation : permet au prêtre de léviter quand il le désire, pour seulement 2 PA (Lévitiation Sublime de Kugio)					
Robe d'Invincibilité de l'Archiprêtre (niveau 12)	30000	18		Res. Magie+6 COU+6 CHA+3	Non

Accessoires pour prêtres et paladins : bagues et médaillons					
	Prix (PO)	Charges	***	Bonus	***
NOTE : un adepte ne peut porter qu'une bague chargée à chaque main (problèmes d'interférences) – on ne peut pas cumuler plusieurs effets sur un prodige Il est possible de cumuler, en revanche, une bague et un effet de broche					
Bagues de Puissance	Ces bagues augmentent les dégâts d'un prodige, par charge				
Bague de Puissance des Novices (niveau 1)	30	3		Dégâts +4	
Bague de Puissance des Aspirants (niveau 3)	100	5		Dégâts +5	
Bague de Puissance des Initiés (niveau 5)	200	5		Dégâts +6	
Bague de Puissance du Grand Prêtre (niveau 7)	400	5		Dégâts +7	
Bague de Puissance Ultime (niveau 9)	1500	5		Dégâts +10	
Médaillons d'Économie	Ces médaillons diminuent la dépense en PA d'un prodige, par charge				
Médaillon d'Économie des Novices (niveau 1)	30	3		Dépense PA-3	
Médaillon d'Économie du Bon Novice (niveau 1)	50	5		Dépense PA-4	
Médaillon d'Économie de l'Aspirant (niveau 2)	100	5		Dépense PA-5	
Médaillon d'Économie des Initiés (niveau 3)	300	5		Dépense PA-7	
Médaillon d'Économie du Clairvoyant (niveau 6)	450	5		Dépense PA-8	
Médaillon d'Économie des Intendants (niveau 8)	1500	5		Dépense PA-10	
Médaillon d'Économie d'Archiprêtre (niveau 10)	4000	5		Dépense PA-15	
Bagues de Sûreté	Ces bagues augmentent les chances de réussite d'un prodige, par charge				
Bague de Sûreté des Novices (niv. 1)	30	3		Prodige : épreuve+2	
Bague de Sûreté du Bon Novice (niv. 1)	50	5		Prodige : épreuve+2	
Bague de Sûreté de l'Aspirant (niveau 2)	150	5		Prodige : épreuve+3	
Bague de Sûreté des Initiés (niveau 4)	400	5		Prodige : épreuve+4	
Bague de Sûreté de l'Infaillible (niveau 8)	1500	5		Prodige : épreuve+5	
Bagues de Surcharge	Ces bagues diminuent la Résistance Magique d'une cible unique, par charge				
Bague de Surcharge des Novices (niv. 1)	50	3		RM de la cible : -2	
Bague de Surcharge de de l'Aspirant (niv. 3)	150	3		RM de la cible : -3	
Bague de Surcharge des Initiés (niv. 5)	250	5		RM de la cible : -4	
Bague de Surcharge des Intendants (niv. 8)	1200	5		RM de la cible : -5	

Accessoires pour prêtres et paladins : broches					
NOTES : un prêtre ne peut porter qu'une broche pour de ce type (problèmes d'interférences) – On peut cumuler un effet de broche et un effet de bague					
	Prix (PO)	***	***	Bonus	***
Broches de Canalisation	En canalisant les PA, ces broches diminuent la dépense pour chaque prodige L'adepte dépense toujours 1 PA au minimum				
Broche de Canalisation des Aspirants (niv. 3)	750			Dépense en PA : -1	
Broche de Canalisation des Initiés (niv. 4)	1400			Dépense en PA : -2	
Broche de Canalisation des Intendants (niv. 5)	1800			Dépense en PA : -2	
Broche de Canalisation du Grand Prêtre (niv. 6)	5000			Dépense en PA : -3	
Broches de Renfort	En renforçant naturellement les sorts, ces broches diminuent la PR des cibles				
Broche de Renfort des Aspirants (niv. 3)	1000			PR de la cible : -1	
Broche de Renfort des Initiés (niv. 6)	3500			PR de la cible : -2	
Broche de Renfort des Intendants (niv. 8)	6000			PR de la cible : -3	
Broche de Renfort d'Archiprêtre (niv. 10)	10000			PR de la cible : -4	
Broches de Négation	En contournant l'aura cosmoploumbique, ces broches diminuent la RM des cibles				
Broche de Négation des Aspirants (niv. 3)	800			RM de la cible : -2	
Broche de Négation des Initiés (niv. 5)	2500			RM de la cible : -3	
Broche de Négation des Intendants (niv. 8)	6000			RM de la cible : -4	
Broche de Négation d'Archiprêtre (niv. 10)	10000			RM de la cible : -5	
Broches de Récupération	Ces broches récupèrent les PA de l'air ambiant et vous rechargent naturellement				
Broche de Récupération du Dévôt (niv. 4)	1000			Récupère : 2 PA par heure	
Broche de Récupération de L'Illuminé (niv. 8)	2600			Récupère : 4 PA par heure	
Broche de Récupération des Saints (niv. 12)	6000			Récupère : 6 PA par heure	

Armes spécifiques pour les prêtres et paladins					
	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armement contondant standard					
Important : tous les dégâts sont calculés au D6					
NOTE : Ces armes frappent aux dégâts physiques purs et elles sont compatibles avec tous les dieux et tous les métiers Elles s'utilisent à une OU deux mains SANS la compétence "Armes de bourrin" (à condition d'être sans bouclier)					
Bâton du Pèlerin	70	1D+1			1 à 4
Petit marteau de prêtre à long manche	90	1D+1		COU+1	1 à 3
Férule de l'Apprenti Moine	200	1D+2		COU+1	1 à 3
Marteau équilibré du prêtre	250	1D+3			1 à 3
Marteau de Frénésie	350	1D+3		COU+1	1 à 3
Masse du Prêtre Vengeur	400	1D+3		AT+1	1 à 3
Bâton Magnifique du Prêtre	400	1D+3		COU+1 CHA+1	1 à 2
Masse de Pacification	500	1D+4		AT/PRD+1	1 à 2
Marteau de Persuasion	600	1D+3		COU+2 CHA+2	1 à 2
Flagelleur de Répurgation	1500	1D+3	Min AD : 12	AT+3 COU+2	1 à 2
Grand Fléau de Pénitence	2000	1D+4	Min AD : 13	AT+2 CHA+2	Non
Bec de Corbin de Précision	1800	1D+5	Min FO : 11	AT+1 et Crit. +1*	Non
Double Massue du Prosélyte (relique) (niveau 6)	2000	1D+5	Min AD : 13	COU+3 AT/PRD+1 CHA+1	Non
Masse Énorme de Pénitence	2500	1D+7	Min FO : 13	AT+1	Non
Fléau-oursin de Punition	2500	1D+6	PRD-4	AT+2 et Crit. +1*	Non
Casse-Tête Virulent (relique) (niveau 8)	3000	1D+7		COU+2 AT/PRD+1 CHA+1	Non
Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques)					
NOTE : Ces armes ont un effet spécial qui se déclenche aléatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adepte du dieu concerné L'effet se déclenche seulement après une blessure causée : lancez 1D6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial					
>Une main					
Masse du Destin (Slanoush)	2000	1D+5	PRD-1	CHA+1 et Spécial	Non
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante uniquement)					
Marteau d'Anesthésie de Skeloss (Dlul)	2500	1D+5	PRD-2	AT+1 et Spécial	Non
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible s'endort pour 1D6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni démon)					
Hache des Puruls (Niourgl)	3000	1D+7	CHA-2	AT/PRD+1 et Spécial	Non
Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdra du sang par le nez ainsi que 1 PV par assaut (effet cumulable, cible vivante uniquement)					
Fourchette-Lance des Justes (Adathie)	3200	1D+6	PRD-1	AT+1, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-1 (effet cumulable, cible vivante uniquement)					
Marteau Rétributeur (Yonclidh)	3200	1D+6		Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs					
Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh)	3200	1D+7		COU/AT/PRD+1 et Spécial	Non
Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni démon)					
Glaive Merveilleux du Palonf (Braav')	3500	1D+7		Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép. -4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vivante)					
Fléau Malin du Travailleur (Oboulos)	3300	1D+6	PRD-2	COU/AT+1 et Spécial	Non
Spécial : Clonage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV=0, esquive impossible)					
Grand Battoir de l'Infini (Blontos)	5600	1D+6	PRD-3	COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine uniquement)					
>Deux mains (généralement pour les paladins)					
NOTE : Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin"					
Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush)	4500	2D+5	PRD-2	COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable)					
Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul)	4500	2D+5	PRD-1	AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniquement)					
Claymore de Justice Légendaire (Adathie)	5200	2D+7	AT-1 PRD-2	COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs					
Épée de Bravoure Légendaire (Braav')	5200	2D+5	AT/PRD-1	COU+3, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquement)					
Épée large de Régénération (Khornettoh)	5200	2D+5	AT/PRD-1	COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Régénération — si l'effet spécial se déclenche, le héros récupère 2 PV (sans excéder son capital maximum)					
Grand Portegerme des Puruls (Niourgl)	5400	2D+5	AT/CHA-1	COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdra du sang par le nez ainsi que 2 PV par assaut (effet cumulable, cible vivante uniquement)					
Grande Hache de Stupéfaction (Oboulos)	5200	2D+6	AT/PRD-1	COU+1, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Clonage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D6 assauts (MV=0, esquive impossible)					
*Crit : ajoute le nombre indiqué aux chances d'obtenir un coup critique lors de l'attaque					

Armes spécifiques pour les prêtres et paladins (suite)					
	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armement béni (dégâts mystiques)					
NOTE : Ces armes frappent au dégât physique ET magique, capables de toucher les créatures surnaturelles Elles peuvent être utilisées par n'importe qui, mais certains de leurs bonus ne fonctionnent que pour des prêtres ou des paladins					
>Contondant					
Crosse de Soin de Sieste	250	1D+2		Récupération PV : x2	1 à 3
Récupération : dans le cadre du sommeil uniquement – non cumulable avec d'autres bonus					
Bourdon de Protection du Prêtre	350	1D+2		Res. Magie+2 CHA+1	1 à 3
Bâton des Convaincus	400	1D+3		COU+1 Sorts : dégâts +3	1 à 3
Crosse d'Économie	400	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Marteau d'Économie du Seigneur	400	1D+3		Soin : dépense PA-2	1 à 3
Soin : bonus applicable dans le cadre d'un prodige de soin ou de régénération					
Marteau Clinquant de Charisme	500	1D+3		CHA+2	1 à 3
Massue Bénie de Vengeance	550	1D+4		CHA+1	1 à 3
Bâton Lesté de Pénitence	550	1D+5			1 à 3
Crosse de Récupération du Dévôt	550	1D+4		Récupère 1 PA par heure	1 à 3
Bâton du Seigneur	600	1D+3		Soin : +2 PV	1 à 3
Soin : +2 PV dans le cadre d'un sort de soin ou de régénération					
Marteau d'Excellence du Dévôt	700	1D+4		AT+2	1 à 3
Marteau d'Immunité	800	1D+4		CHA+2 Res. Magie+2	1 à 2
Massue de Contrariété	1200	1D+5		PRD/CHA+1 Res. Magie+1	1 à 2
Marteau Pointu de Pénétration	1300	1D+4		Ignore 2 PR de la cible	1 à 2
Masse Gardée d'Évitement	1200	1D+5		PRD+2 Res. Magie+2	1 à 2
Bec de Corbin du Prosélyte	1400	1D+5		AT/COU+1, Crit. +1*	1 à 2
Marteau de Pénitence	1600	1D+4		Prodige : Crit. +1, CHA+1	1 à 2
Prodige critique +1 : augmente de 1 les chances d'obtenir un prodige critique lors de la prière					
Marteau de Bataille Béni	1600	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Crosse à Pointes de Répurgation	2000	1D+5		AT/CHA+1	1 à 2
Marteau Sévère de Pénitence	3000	1D+5		Prodige : Crit. +1, CHA+2	Non
Prodige critique +1 : augmente de 1 les chances d'obtenir un prodige critique lors de la prière					
Bâton de la Salvation	3000	1D+5		Soin : +3 PV	Non
Soin : +3 PV dans le cadre d'un sort de soin ou de régénération					
Crosse de Sévérité du Dévôt	3500	1D+5		AT+1, Crit. +1*	Non
Bec de Corbin Rutilant du Juste	4000	1D+6		Ignore 2 PR de la cible	Non
Marteau d'Éclatement Légendaire (relique)	4500	1D+6		COU+1, Soutien destructif	Non
Soutien destructif : à chaque blessure infligée, détruit 1 PR de la cible (si la cible porte une armure qui ne fait pas partie d'elle-même)					
Marteau de Concentration du Dévôt	5000	1D+5		Prodige : Crit. +2, CHA+2	Non
Prodige critique +2 : augmente de 2 les chances d'obtenir un prodige critique lors de la prière					
Masse de Bataille d'Archiprêtre (relique)	6000	1D+6		COU+2 CHA+2 AT/PRD+2	Non
Marteau d'Éclatement Légendaire (relique)	4500	1D+6		COU+1, Soutien destructif	Non
Soutien destructif : à chaque blessure infligée, détruit 1 PR de la cible (si la cible porte une armure qui ne fait pas partie d'elle-même)					
Masse à Pointes d'Anéantissement	6000	1D+8		CHA+1	Non
Marteau d'Annihilation des Justes (relique)	8500	1D+8		CHA+1, Crit. +2*	Non
>Tranchant					
Hache de Khornettoḥ	300	1D+4	PRD-1	Prodiges : PA-1	1 à 3
Prodiges : bonus applicable aux prodiges de Khornettoḥ uniquement					
Épée Bénie d'Éventration	550	1D+5			1 à 3
Lame de Rédemption du Dracocide	1000	1D+6		Ignore PR sur les dragons	1 à 2
Faucille Démentielle de Niourgl	1000	1D+5	PRD-2	AT+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
Glaive de Pénitence	1600	1D+4		Prodige : Crit. +1, CHA+1	1 à 2
Prodige critique +1 : augmente de 1 les chances d'obtenir un prodige critique lors de la prière					
Lame Exceptionnelle du Dracocide	3000	1D+7		Ignore PR sur les dragons	1 à 2
Lame de Sévérité du Dévôt	3500	1D+5		AT+1, Crit. +1*	Non
Hache Démembreuse de Khornettoḥ	5000	1D+7		AT/PRD+2 CHA+1 COU+1	Non
>Fouets (nécessite : AD supérieure ou égale à 12 !)					
NOTE : Ces fouets bénis ne causent des dégâts que si l'armure de la cible est inférieure ou égale à 2 – Ils ne permettent pas la PARADE					
Flagelleur d'Oboulos	3000	2D+6	PRD=0	AT+1, ignore PR nat.	Non
Triple Fouet des Lamentations de Slanousḥ	4500	3D+3	PRD=0	AT+2, ignore PR nat.	Non
*Crit : augmente du nombre indiqué les chances d'obtenir un coup critique lors de l'attaque ou de la parade					