

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Équipement et vêtements pour prêtres et paladins – V.1.0					
	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 remboursée 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 remboursée 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 à 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" à vue	1 à 3
CHA : le malus de charisme ne modifie pas la valeur MagiePsy					
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 ennemis	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					
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
Invisibilité : permet au prêtre de léviter quand il le désire, sans dépense de 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 prêtre ne peut porter qu'une bague enchantée à chaque main (problèmes d'interférences) – on ne peut cumuler plusieurs effets sur 1 prodige					
Bagues de puissance					
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)	250	5		Dégâts +7	
Bague de Puissance Ultime (niveau 9)	1500	5		Dégâts +10	
Médaillons d'économie					
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)	200	5		Dépense PA-7	
Médaillon d'Économie du Clairvoyant (niveau 6)	250	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					
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)	200	5		Prodige : épreuve+4	
Bague de Sûreté de Grandeur (niveau 6)	250	5		Prodige : épreuve+4	
Bague de Sûreté de l'Infaillible (niveau 8)	1500	5		Prodige : épreuve+5	

Armes spécifiques pour les prêtres et paladins					
	Prix (PO)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Armement standard (combat)					
Important : tous les dégâts sont calculés au D6					
NOTE : Ces armes frappent au dégât physique pur, ils sont compatibles avec tous les dieux – Dégâts CONTONDANTS					
Bâton du Pèlerin (niveau 1)	70	1D+1			1 à 4
Petit marteau de prêtre à long manche (niveau 1)	90	1D+1		COU+1	1 à 3
Férule de l'Apprenti Moine (niveau 2)	200	1D+2		COU+1	1 à 3
Marteau de Frénésie (niveau 3)	350	1D+3			1 à 3
Masse du Prêtre Vengeur (niveau 3)	400	1D+3		AT+1	1 à 3
Bâton Magnifique du Prêtre (niveau 3)	400	1D+3		COU+1 CHA+1	1 à 2
Masse de Pacification (niveau 4)	500	1D+4		AT/PRD+1	1 à 2
Marteau de Persuasion (niveau 4)	600	1D+3		COU+2 CHA+2	1 à 2
Flagellateur de Répurgation (niveau 4)	1500	1D+3	Min AD : 12	AT+3 COU+2	1 à 2
Grand Fouet de Pénitence (niveau 5)	2000	1D+4	Min AD : 13	AT+2 CHA+2	Non
Double Massue du Prosélyte (relique) (niveau 6)	2000	1D+5	Min AD : 13	COU+3 AT/PRD+1 CHA+1	Non

Armement béni (dégâts mystiques)					
NOTE : Ces armes frappent au dégât physique ET magique, capables de toucher les créatures surnaturelles					
Crosse de soin de Dluł (niveau 1)	250	1D+2		Récupération PV : x2	1 à 3
Récupération : dans le cadre du sommeil uniquement – non cumulable avec d'autres bonus					
Hache de Khornettoł (niveau 2)	300	1D+4	PRD-1	Kho : dépense PA-1	1 à 3
Kho : bonus applicable aux prodiges de Khornettoł uniquement					
Bourdon de Protection du Prêtre (niveau 3)	350	1D+2		Res. Magie+2 CHA+1	1 à 3
Bâton des Convaincus (niveau 3)	400	1D+3		COU+1 Sorts : dégâts +3	1 à 3
Crosse d'Économie (niveau 3)	400	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Marteau de Charisme (niveau 2)	500	1D+3		CHA+2	1 à 3
Marteau de Youclidł (niveau 2)	400	1D+3		Soin : dépense PA-2	1 à 3
Soin : bonus applicable dans le cadre d'un prodige de soin ou régénération					
Bâton de Soigneur (niveau 3)	600	1D+3		Soin : +2 PV	1 à 3
Soin : +2 PV dans le cadre d'un sort de soin ou régénération					
Marteau d'Immunité (niveau 4)	800	1D+4		CHA+2 Res. Magie+2	1 à 2
Marteau de Pénitence (niveau 4)	1600	1D+4		Prodige : Critique 1-2 CHA+1	1 à 2
Critique 1-2 : le marteau permet de faire réussir un prodige critique sur 1 ou 2, au lieu de 1 seulement					
Masse de Bataille d'Archiprêtre (relique) (niveau 7)	6000	1D+6		COU+2 CHA+2 AT/PRD+2	Non