

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle

Chapeaux et couvre-chefs V.1.0

	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Résist.
NOTE : les couvre-chefs divers peuvent être portés à tout niveau mais leur bonus ne sera pas appliqué à niveau inférieur à celui requis					
Chapeaux pour mages et prêtres, simples					
Chapeau de base	5		CHA-1*	Protège seulement de la pluie	aucune
Chapeau correct	10			Protège seulement de la pluie	aucune
Chapeau de qualité, renforcé	30				1 à 4
Calotte de cuir pour débutant	60	1	AD-1 CHA-1*	COU+1	1 à 4
Chapeau de luxe	70			CHA+1*	1 à 4
Calotte de cuir somptueuse	300	1		COU+1	1 à 3
*Bonus ou malus de charisme ne pouvant être utilisé que sur épreuve de charisme, ne modifiant pas la valeur MagiePsy					
Chapeaux pour mages et prêtres, enchantés					
Chapeau de stabilité	200			Annule "Agoraphobie"	1 à 3
Chapeau déflecteur du novice	300	1 (magique)			1 à 3
Couronne d'évitement	400		Repousse les projectiles sur 1D6 : 1 à 2		1 à 3
Couronne de canalisation (niveau 2)	400			Récup. de 1PA / heure	1 à 3
Bonnet de sauvegarde (niveau 2)	400	1 (magique)	Immunise contre le rhume		1 à 3
Calotte d'Élias le fourbe (niveau 2)	400	1 (magique)	Donne la compétence "appel des renforts"		1 à 3
Coiffe de leadership (niveau 2)	400	1 (magique)	Donne la compétence "chef de groupe"		1 à 3
Diadème de protection (niveau 3)	500			Res. Magie +1	1 à 2
Chapeau d'empathie (niveau 3)	500	1 (magique)	Donne la compétence "chevaucher"		1 à 2
Calotte d'intégrité (niveau 2)	500	1 (magique)	Reporte toute mutation sur un allié proche		1 à 2
Toque de persévérance (niveau 3)	750	1 (magique)		COU+1	1 à 2
Chapeau impressionnant (niveau 2)	800			CHA+1**	1 à 2
Bonnet de prophylaxie (niveau 2)	900		Immunité totale aux maladies		1 à 2
Chapeau déflecteur du confirmé (niveau 4)	1000	2 (magique)			1 à 2
Couronne de récupération (niveau 5)	1000			Récup. de 2PA / heure	1 à 2
Toque du batonneur (niveau 2)	1500	1 (magique)		AT+2 (c.a.c. au bâton)	1 à 2
Chapeau de renforcement cognitif (niveau 3)	1500			INT+1	1 à 2
Diadème de haute protection (niveau 6)	2000	1 (magique)		Res. Magie +2	Non
Chapeau du batailleur (niveau 4)	3000	2 (magique)		AD+1	Non
Diadème de ténébritude (niveau 4)	3000			CHA+2**	Non
Chapeau déflecteur d'élite (niveau 5)	3000	4 (magique)		COU+1	Non
Calotte d'ingéniosité (niveau 4)	3000	1 (magique)		INT+1 AD+1	Non
Belle toque d'évitement (niveau 4)	3000	1 (magique)	Repousse les projectiles sur 1D6 : 1 à 4		Non
Couronne de bataille (niveau 6)	3000	3 (magique)		INT+1	Non
Chapeau d'acuité magnifique (niveau 7)	3000	1 (magique)		Critique de sort sur 1 ET 2	Non
Chapeau de furie (niveau 5)	4000	2 (magique)		AT+2 PRD+2 (c.a.c. au bâton)	Non
Chapeau d'immunité (niveau 6)	4000	2 (magique)		Res. Magie +4	Non
Diadème d'excellence (niveau 7)	4500	1 (magique)		INT+2	Non
Couronne d'invocation (niveau 6)	5000	1 (magique)	BONUS +4 au jet de contrôle sur l'invocation		Non
Coiffe sublime d'immunité (niveau 8)	5000	2 (magique)	Immunité : coups critiques ennemis		Non
Chapeau du maître (niveau 8)	6000	2 (magique)		Res. Magie +4 CHA+2**	Non
Toque de l'archimage Tholsadûm (niveau 6, relique)	10000	2 (magique)		INT+2 CHA+1** COU+1	Non
Coiffe de mage d'élite (niveau 8)	12000	3 (magique)		INT+2 CHA+2** COU+2	Non
*le bonus de charisme d'un chapeau enchanté PEUT être utilisé pour augmenter la valeur MagiePsy					

Chapeaux et couvre-chefs légers, simples (pour tous)					
Capeline de voleur d'innocence	30		Donne la compétence "ressemble à rien"		aucune
Capuche fourrée	50		Immunise contre le rhume		aucune
Capeline renforcée de base	50	1	AD-1 CHA-1*		1 à 5
Chapeau de marchand de qualité	100			CHA+1*	1 à 4
Chapeau de chef de groupe	200		Donne la compétence "chef de groupe"		1 à 3
Capeline renforcée de qualité	250	1	Immunise contre le rhume		1 à 4
Masque d'horreur de l'assassin	800		Donne la compétence "Intimidation"		1 à 4
Chapeau à plumet de collection	800			CHA+2*	1 à 3
Capeline renforcée de luxe	1000	1		CHA+1* COU+1	1 à 2
*Bonus ou malus de charisme ne pouvant être utilisé que sur épreuve de charisme, ne modifiant pas la valeur MagiePsy					

Chapeaux et couvre-chefs légers, enchantés (origines compatibles uniquement)					
Capuche de discrétion	100			AD+1 (discrétion)	1 à 4
Capeline du fourbe	400	1 (magique)	Donne la compétence "appel des renforts"		1 à 3
Bonnet d'inexistence	400	1 (magique)	Supprime "Attire les monstres"		1 à 3
Chapeau à plumet d'évitement	400		Repousse les projectiles sur 1D6 : 1 à 2		1 à 3
Capeline du cavalier	400	1 (magique)	Donne la compétence "chevaucher"		1 à 3
Bandeau de récupération	400		Récup. de 1PV / heure		1 à 3
Toque enchantée de bienfaisance	400	1 (magique)	Donne la compétence "cuisot"		1 à 3
Masque du Grand Bourrin	600	1 (magique)	Donne la compétence "armes de bourrin"		1 à 3
Bandeau vert d'archerie	600	1 (magique)	Donne la compétence "tirer correctement"		1 à 3
Diadème de lecteur	800		Donne la compétence "érudition"		1 à 3
Chapeau admirable	900		CHA+1**		1 à 3
Cagoule d'ambidextrie	1000	1 (magique)	Donne la compétence "ambidextrie"		1 à 2
Bandana de bienfaisance	1000		Récup. de 2PV / heure		1 à 2
Bandana de force	1000		FO+1		1 à 2
Chapeau de duperie	1000		+2 à toute esquive		1 à 2
Casque léger de Jason	1000	2 (magique)	Donne la compétence "Intimidation"		1 à 2
Capuche du malandrin	1200		AD+1 (toutes épreuves)		1 à 2
Capuche elfique des temps anciens	1200		AD+2 (armes de jet)		1 à 2
Capuche de malandrin renforcée	1500	1 (magique)	AD+1 (toutes épreuves)		1 à 2
Chapeau de jugeote	1500		INT+1		1 à 2
Chapeau déflecteur d'éléments	1500	4 (éléments)	PR+4 contre les éléments		1 à 2
Capeline de prophylaxie	1500		Immunité totale aux maladies		1 à 2
Bandeau de Chuck	2000	1 (magique)	+1 pour réussir un coup spécial		Non
Chapeau protecteur du Négociant	2000	3 (magique)	CHA+1**		Non
Chapeau de Commandement	2200	2 (magique)	Donne la compétence "Chef de groupe"		Non
Capuche de contrôle de soi	2300	1 (magique)	COU+2		Non
Excellente capuche de malandrin	3000	2 (magique)	AD+1		Non
Capuche d'immunité	3000	1 (magique)	Res. Magie +4		Non
Capuche de Noire Vision	3000	2 (magique)	Donne la nyctalopie totale		Non
Chapeau d'évitement épique	3000	1 (magique)	Repousse les projectiles sur 1D6 : 1 à 4		Non
Bandana brutal du colosse	3000	1 (magique)	FO+2		Non
Chapeau de Préservation	3000	4 (magique)	COU+1		Non
Capuchon du maître d'armes	3000	1 (magique)	Critique AT sur 1 ET 2		Non
Couronne Magistrale	3500	1 (magique)	CHA+2**		Non
Capuche de maîtrise du larcin	5000	2 (magique)	AD+2 COU+1		Non
Chapeau de l'ultime chance	8000		Donne la "Chance du rempailleur"		Non
*le bonus de charisme d'un chapeau enchanté PEUT être utilisé pour augmenter la valeur MagiePsy					

Chapeaux et couvre-chefs légers, enchantés (ménestrels)					
Tricorne de bouffon à grelots	200	1 (magique)	-5 en discrétion	+1 à jonglage et/ou danse	1 à 3
Haut-de-forme d'éloquence	200	1 (magique)		+1 pour étonner, captiver	1 à 3
Chapeau à plume du charmeur	200	1 (magique)		+1 pour séduire	1 à 3
Chapeau du pauvre hère	250	1 (magique)	CHA-1	+10 PO à mendier/pleurnicher	1 à 2
Bicorne de disparition	400	1 (magique)	CHA-1	Supprime "attire les monstres"	1 à 2
Chapeau de musicien baroudeur	1600	1 (magique)		+1 pour réussir un coup spécial	1 à 2
Bicorne gracieux de conservation	1800	3 (magique)			Non
Tricorne fabuleux de disparition	2000	2 (magique)		Supprime "attire les monstres"	Non
Bandana de rocker bretteur	2200	1 (magique)		AT+1 PRD+1 CHA+1	Non
Chapeau perce-cœur	2500	2 (magique)		+3 pour séduire	Non
Chapeau du musicien d'élite	2500	2 (magique)		+2 pour réussir un coup spécial	Non
Chapeau du maître de cérémonie	4000	2 (magique)		CHA+2	Non

Notes : En dehors des MAGES et PRÊTRES qui ont du matériel spécialisé, n'importe quelle origine et métier (sous réserve des restrictions liées à leurs conditions) peut s'équiper des chapeaux et couvre-chefs non destinés aux mages (y compris les paladins).

La liste fournie n'est pas exhaustive et le MJ peut décliner des versions intermédiaires de tous ces couvre-chefs selon ses besoins !

Le bonus de PR (magique) indique qu'il s'agit d'un bonus d'armure magique non décompté dans le total de PR naturel.

On ne peut avoir qu'un seul couvre chef sur la tête, mais il est bien sûr possible d'en transporter plusieurs.

La résistance (point de rupture) indique la possibilité de résister à une agression localisée sur la TÊTE uniquement.