

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
Equipement pour les milieux aquatique V. 1.0					
	Prix (Po)	PR	Malus	Bonus	Résist.
Vêtement					
Palme troué	0	0	Ad-4, CHA-2		1 à 5
Palme Correct	50	0	Ad-2, CHA-1		1 à 3
Palme de qualité moyenne	100	0	AD-1, CHA-1		1 à 3
Palme de bonne qualité	250	1	AD-1, CHA-1		1 à 2
Palme d'artisan Zora	500	1	CHA ± 1	AD+2	non
Gant pourave	20	0	AD-3, CHA-1		1 à 5
Gant correct	100	1	AD-1, CHA-1		1 à 3
Gant de bonne qualité	250	1	CHA-1		1 à 3
Gant d'artisan Zora	500	2	CHA ± 1	AD+1	1 à 2
Bonnet de bain elfique	10	0	CHA-4	Cheveux sec	non
Masque de plongé de base	1	0	CHA, AD-2		1 à 4
Masque de plongé de bonne qualité	10	0	CHA, AD-1		1 à 3
Masque de plongé Zora	50	0	CHA*, AD-1		1 à 2
Masque de plongé de Zblouf (ech)	250	0	CHA-1	AD+2**	non
Combinaison médiocre	20	0	AD-2, CHA-2		1 à 5
Combinaison moyenne	100	0	AD-1, CHA-2		1 à 3
Combinaison correct	250	0	CHA-1		1 à 3
Combinaison de bonne qualité	500	1	CHA-1	AD+1	1 à 2
Combinaison d'artisan Zora	1000	2	CHA ± 1	AD+2	non
Combinaison de Milobellus (ech)	5000	3	CHA ± 1	AD+2 & Mvt 100% (sous l'eau)	non
Equipement					
Turbo-jet de zanghlaf	2000	NA		Mvt x2	1 à 3
Canne à pêche basic	5	NA	CHA-2	1Pv sup / repas	1 à 4
Canne à pêche de bonne qualité	50	NA	CHA-1	2Pv sup / repas	1 à 3
Canne de pêche de champion	150	NA	CHA-1	3Pv sup / repas	1 à 2
Plante					
BONUS					
Branchiflore	10po (la dose)	Permet une transformation temporaire en homme poisson 1D6 heure(s) La transformation est assez douloureuse -2pv.			

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle					
ARMEMENT V.1.0	Prix (Po)	Dégâts D6	Malus	Bonus	Rupture
Important : tous les dégâts sont tirés au D6					
Arc aquatique médiocre	5	1D+2	CHA-2	AD-1	1 à 5
Arc aquatique de bonne qualité	100	1D+3			1 à 3
Arc aquatique Zora	200	1D+4	CHA+1*	AD+1 (sous l'eau)	1 à 2
Arbalète Zora (Fusil harpon) La flèche peut être retenue par un câble, à enclencher avant le tir. 1 seul câble de 5m	500	1D+6	CHA+1*	AD+1 (sous l'eau)	1 à 2
Pour Arc					
Flèche médiocre	50		AD-1		1 à 5
Flèche renforcée	4			Dégât+2	1 à 2
Flèche filet	5		AD-1	Capture	1 à 3
Flèche explosive	20		peu exploser prématurément	Dégât+4	1 à 4
Flèche des chasseurs Zoras	150			Dégât+4D	non
Pour arbalète (Fusil harpon)					
Flèche médiocre	1		AD-1		1 à 5
Flèche renforcée	10			Dégât+2	1 à 2
Flèche filet	15			Capture	1 à 3
Flèche explosive	20			Dégât+4	1 à 4
Flèche des chasseurs Zoras	200			Dégât+4D	non

* CHA+2 pour les Zoras

** Modification appliquée au jet uniquement