

**Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Matériel pour les soldats V.1.0****Armures pour les soldats**

Note : les armures pour soldats sont toujours fournies avec une taille appropriée – la première tenue est toujours gratuite au passage de niveau  
En cas de détérioration ou de perte d'une tenue, le soldat pourra être amené à payer une partie du remplacement, à l'appréciation de l'officier

Tenue réglementaire pour officier	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Cette tenue inclut : plastron, gambison, cape et tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes lustrées et casque à plume					
Tenue de chef (niveau 1)	150	3		CHA+1	1 à 4
Tenue de capitol (niveau 2)	250	4		CHA/COU+1	1 à 3
Tenue de capitol-chef (niveau 3)	500	5	nage impossible	CHA+1 COU+2	1 à 3
Tenue de sargent (niveau 4)	3000	6	AD-1 nage impossible	CHA/COU+2 PRD+1	1 à 3
+SPÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +1 en Résistance Magique					
Tenue de capitaine (niveau 7) (ench. base 5)**	8000	7	nage impossible	CHA/COU+2 AT/PRD+1	1 à 2
+SPÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistance Magique					
Tenue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)**	15000	9	nage impossible	CHA/COU+3 AT/PRD+1	1 à 2
+SPÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistance Magique					
Tenue de général (niveau 15) (ench. base 5)**	25000	12	nage impossible	COU+4 CHA+3 2AT/assaut	Non
+SPÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en Résistance Magique / annulation des critiques ennemis					
Tenue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9)	1000	3	-2 en discrétion	CHA+2 COU+1	1 à 4
Tenue d'apparat de vétéran (niveaux 10+)	2000	4	-4 en discrétion	CHA+4 COU+1	1 à 4
** enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive					
Tenue réglementaire pour éclaireur	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger					
Tenue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1)	100	3	CHA-1		1 à 4
Tenue d'éclaireur de 1ere classe (niveau 2)	150	3		AD/COU+1	1 à 4
Tenue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5)	400	4		AD/COU/FO+1	1 à 3
Tenue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)**	2000	6		AD/COU/FO/CHA+1	1 à 3
+SPÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annulation des maladrresses d'escalade					
Tenue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	6000	8		AD/COU/CHA+2 FO+1	1 à 2
+SPÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annulation des maladrresses d'escalade					
Tenue d'éclaireur de légende (niveau 15) (ench. base 4)**	12000	10		CHA/COU+3 2AT/assaut	Non
+SPÉCIAL : Invisibilité en standard (mais comme tout sort d'invisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté)					
** enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive					
Tenue réglementaire pour soldat lourd	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Cette tenue inclut : plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite					
Tenue lourde de bleusaille (niveau 1)	100	5	CHA-1 nage impossible		1 à 4
Tenue lourde de 1ere classe (niveau 2)	200	6	AD-1 nage impossible	COU/PRD+1	1 à 3
Tenue lourde de spécialiste (niveau 5)	1000	7	AD-1 nage impossible	COU/AT/PRD+1	1 à 3
Tenue lourde de vétéran (niveau 7)	3000	9	AD-2 nage impossible	COU/AT/PRD/CHA+1	1 à 2
Tenue lourde d'élite (niveau 10)	10000	11	AD-2 nage impossible	COU/AT/PRD/CHA+2	1 à 2
Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)**	18000	15	AD-1 nage impossible	AT/PRD+2 CHA/COU+3	Non
** enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive					
Tenue réglementaire pour médecin	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger					
Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1)	100	3	CHA-1		1 à 4
Tenue de médecin de 1ere classe (niveau 2)	150	3		AD/COU+1	1 à 4
Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5)	400	4		AD+1 COU+2	1 à 3
Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)**	1600	5		AD/CHA+1 COU+2	1 à 3
+SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui					
Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	6000	6		INT/AD/CHA+1 COU+2	1 à 2
+SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui					
Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)**	12000	7		INT/AD/COU/CHA+2	Non
+SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui					
** enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive					
Tenue réglementaire pour artificier	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés					
Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1)	100	3	CHA-1		1 à 4
Tenue d'artificier de 1ere classe (niveau 2)	150	4		AD/COU+1	1 à 4
Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5)	600	5		AD/COU/CHA+1	1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu – magiques ou non – à hauteur de 3 PR supplémentaires !					
Tenue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)**	3000	6		AD/COU/CHA/FO+1	1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu – magiques ou non – à hauteur de 4 PR supplémentaires !					
Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)**	8000	7		AD/COU/CHA+2 FO+1	1 à 2
+SPÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu et d'explosions – magiques ou non – à hauteur de 5 PR supplémentaires !					
Tenue d'artificier de légende (niveau 15) (ench. base 5)**	14000	8		COU+4 AD/CHA+3	Non
+SPÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu et d'explosions – magiques ou non – à hauteur de 6 PR supplémentaires !					
** enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive					

## Équipement de campagne pour les soldats

Note : matériel fourni gratuitement, une seule fois et à titre personnel : sac, gourde, écuelle et couverts, couverture et poncho  
Le reste du matériel sera perçu par le soldat au début de chaque mission, au choix de la hiérarchie selon la difficulté de la mission

Paquetages					
Paquetage de bleussaille (niveau 1)	Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base				
Paquetage de 1ere classe (niveau 2)	Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de métal, couverture chaude, poncho				
Paquetage de spécialiste (niveau 5)	Sac à dos de qualité, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture chaude, poncho				
Paquetage de vétéran (niveau 7)	Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho				
Paquetage d'élite (niveau 10)	Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelles, couverts en argent, couverture et cape elfiques				
Paquetage de légende (niveau 15)	Sac à dos de luxe, gourde 2 litres, écuelles, couverts et coupe en argent, couverture et cape elfiques				
Boucliers	Prix (PO)	PR	Malus	Bonus	Rupture
Les "petits" boucliers et rondaches donnent un malus de -2 aux épreuves de natation et d'escalade, et les autres un malus de -4 Un bouclier empêche bien sûr l'utilisation d'une arme à deux mains ou de la compétence "Ambidextrie" En cas de critique "arme cassée", le soldat lance 1D6 : sur 1 à 3, c'est le bouclier qui peut être brisé à la place de l'arme (après test de rupture)					
Petit bouclier de campagne (niveaux 1 à 4)	50	1	AD/AT-1	PRD+1	1 à 4
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 ou 2 au D6					
Grand bouclier de campagne (niveaux 1 à 4)	150	2	AD/AT-2 MV-20%	PRD+2	1 à 4
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6					
Rondache d'assaut de spécialiste (niveaux 5 et 6)	500	1	AD-1	PRD+2 CHA+1	1 à 3
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 ou 2 au D6					
Grand écu de spécialiste (niveaux 5 et 6)	800	2	AD/AT-1	PRD/CHA+2	1 à 3
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6					
Rondache de vétéran (niveaux 7 à 9)	2000	2	AD-1	PRD+3 CHA+2	1 à 2
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 3 au D6					
Parois militaire d'élite (niveaux 10 et plus) (ench.)	5000	3	AD-1	AT/PRD/CHA/COU+1	Non
+SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6 +SPÉCIAL : enchantement protecteur : ajoute +2 en Résistance Magique					
Équipement de base	Prix (PO)	Notes			Rupture
Ces équipements doivent être perçus en début de mission par l'équipe et retournés au fourrier après la mission, ou remboursés L'officier pourra éventuellement obtenir le non-remboursement du matériel sur justification des circonstances					
Corde standard, 10 m	10	Poids : 1 kilo, Résistance : 100 kilos			n.a.
Corde standard, 20 m	20	Poids : 2 kilos, Résistance : 100 kilos			n.a.
Corde robuste, 10 m	15	Poids : 3 kilos, Résistance : 250 kilos			n.a.
Corde robuste, 20 m	30	Poids : 6 kilos, Résistance : 250 kilos			n.a.
Corde elfique au crin de centaure, 5 m	50	Poids : 500 gr, Résistance : 400 kilos			n.a.
Corde elfique au crin de centaure, 10 m	100	Poids : 1 kilo, Résistance : 400 kilos			n.a.
Corde elfique au crin de centaure, 25 m	250	Poids : 2,5 kilos, Résistance : 400 kilos			n.a.
Chaîne de fabrication naine, 5 m	70	Poids : 10 kilos, Résistance : 1 tonne			n.a.
Chaîne de fabrication naine, 10 m	140	Poids : 20 kilos, Résistance : 1 tonne			n.a.
Torche standard	0,1	Poids : 1 kilo, éclaire à 5 m pendant 1 heure			n.a.
Torche à la phosphorite	1	Poids : 1 kilo, éclaire à 10 m pendant 30 min			n.a.
Lampe à huile	5	Poids : 2 kilos, éclaire à 5 m pendant 4 h			n.a.
Lampe à huile tempête	10	Poids : 2,5 kilos, éclaire à 8 m pendant 4 h			n.a.
Flacon d'huile pour lampe	0,5	24 h de lumière sur une lampe			n.a.
Briquet standard	1	ne supporte pas l'immersion			n.a.
Briquet tempête d'alchimiste	5	supporte l'immersion			n.a.
Nécessaire de cuisot	5	Pour faire la bouffe en campagne			n.a.
Couverture de recrue	0,5	Poids : 1 kilo, récupération basse			n.a.
Couverture de campagne hivernale	2	Poids : 3 kilos, récupération normale			n.a.
Couverture elfique militaire	80	Poids : 1 kilo, récupération excellente			n.a.
Tente de bivouac	15	Poids : 5 kilos			n.a.
Tente d'officier	100	Poids : 12 kilos			n.a.

## Équipement de campagne pour les soldats (suite)

Préparations et matériel alchimique	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces équipements sont des consommables : ils peuvent être gardés par le soldat s'ils ne sont pas utilisés pendant la mission Ils peuvent être perçus gratuitement sur recommandation de l'officier supérieur, ou achetés par le soldat			
Fiolle aveuglante	15	à projeter : cibles AT/PRD/AD-3, 3 assauts	n.a.
Fumigène de Gluk	15	à projeter : fumée sur zone circulaire 20 m , 5 min	n.a.
Fiolle de lumière	20	à secouer : éclaire à 6 m pendant 1 heure	n.a.
Grenade alchimique à clous	45	1D+5 dégâts sur zone circulaire de 8 m	n.a.
Fiolle incendiaire	45	2D dégâts et feu sur zone circulaire de 4 m	n.a.
Elixir de dépassement	60	+5 PV au maximum d'EV - non récupérables	n.a.
Breuvage de dextérité	60	AD+1 pendant 1 heure	n.a.
Elixir d'ignorance	60	Tête vide : immunité aux sorts mentaux, 4 heures	n.a.
Nectar de l'érudit	60	INT+1 pendant 1 heure	n.a.
Fiolle d'acide de Zormak	90	à projeter : 2D+5 dégâts et détruit 4 PR	n.a.
Distillat de force brute	150	FO+2 pendant 1 heure	n.a.
Explosifs et munitions	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces équipements sont des consommables mais doivent être retournés par le soldat s'ils ne sont pas utilisés pendant la mission (sauf achat) Ils peuvent être perçus gratuitement sur recommandation de l'officier supérieur, ou achetés par le soldat			
Poudre noire des gobelins, la dose	8	pour charger les armes à poudre	n.a.
Bombe alchimique incendiaire (dangereux)	2500	à projeter : 3D+15 dégâts sur zone circulaire 20m	n.a.
Pain de pâte explosive (100 g)	150	faire sauter des obstacles, fabriquer des pièges voir recettes de l'ingénieur	n.a.
Grenaille militaire, le sachet	3	pour armes à grenaille, dégâts normaux	n.a.
Mitraille de campagne, le sac	6	pour armes à mitraille, dégâts normaux	n.a.
Balle de calibre "zoul" en acier	1	pour arme de calibre zoul, dégâts normaux	n.a.
Balle de calibre "grulu" en acier	2	pour arme de calibre grulu, dégâts normaux	n.a.
Boulet de fonte 1 kg	10	pour canon adapté	n.a.
Boulet de fonte 3 kg	15	pour canon adapté	n.a.
Boulet de fonte 5 kg	30	pour canon adapté	n.a.
Armes à poudre	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces équipements peuvent être confiés au soldat pour la durée de la mission : ils doivent être retournés après l'accomplissement de cette dernière Le soldat peut toutefois décider d'acheter une arme s'il désire la garder			
Pistolet d'ingénieur	450	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Pétoire à grenaille	500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Crache-plomb de maraudeur	1100	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Long-tireur de chasse	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Triple-carabuse d'assaut	2500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Canon léger d'ingénieur	2000	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Canon lourd d'ingénieur	8000	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Mortar des mines (fabrication naine)	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Canon à mitraille S&W (fabrication naine)	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.
Armes de siège	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces équipements peuvent être confiés au soldat pour la durée de la mission : ils doivent être retournés après l'accomplissement de cette dernière			
Arbalète lourde sur pied	1000	1D+8, portée 85 m, chargement 8 assauts, 10 kilos	n.a.
Scorpion (arme à détente sur pied, transport chariot)	2000	2D+10, portée 120 m, chargement 10 assauts	n.a.
Lance-pavé à rampe (transport chariot)	400	2D+4, portée 80 m, chargement 6 assauts	n.a.
Baliste (transport sur roues)	1000	3D+10, portée 200 m, chargement 25 assauts	n.a.
Trébuchet (transport par chariot spécial)	1600	4D+15, portée 150 m, chargement 15 assauts	n.a.
Bélier d'ingénieur (transport sur chariot)	550	Pour casser les portes et obstacles	n.a.

## Équipement de campagne pour les soldats (suite)

*Ces équipements peuvent être confiés à l'officier pour la durée de la mission, sur recommandation de l'officier supérieur  
L'officier va les distribuer aux soldats et ceux-ci devront lui rendre s'ils ne sont pas utilisés – ils reviendront alors au stock*

Équipement du médecin	Prix (PO)	Notes	Rupture
Étui à fioles de campagne	n.a.	Protège et stocke 10 potions à portée de main	1 à 3
Étui à seringues de campagne	n.a.	Protège et stocke 5 seringues à portée de main	1 à 3
Seringue dopante	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Donne +1 en COU et rend 5 PV	n.a.
Seringue dopante d'élite	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Donne +2 en COU et rend 8 PV	n.a.
Seringue d'antidote naturel	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Stoppe l'effet d'un poison naturel	n.a.
Seringue d'antidote alchimique	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Stoppe l'effet d'un poison alchimique	n.a.
Potion de soin basique	n.a.	Permet de récupérer rapidement 5 PV (hors combat)	n.a.
Potion de soin avancée	n.a.	Permet de récupérer rapidement 10 PV (hors combat)	n.a.
Potion de soin de bataille	n.a.	Permet de récupérer rapidement 15 PV (hors combat)	n.a.
Kit de désinfection	n.a.	Permet au médecin de désinfecter des plaies en 2 min.	n.a.
Kit pour fracture	n.a.	Permet au médecin de stabiliser une fracture en 10 min. Enlève 1 point à chaque malus blessure grave	n.a.
Essence de Yamboulon	n.a.	Réveille un soldat assommé en 5 assauts (à respirer)	n.a.
Poudre coagulante	n.a.	Pour stopper une hémorragie en 6 assauts	n.a.
Potion de guérison des plaies	n.a.	Récupération de 5 PV – stoppe l'hémorragie	n.a.
Élixir bénéfique du docteur Zutt	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Nectar de Varigilos	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Tétraplacebocélamine	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Sirop de boulorne		Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	
Potion désinfectante	n.a.	Supprime les chances de maladies après blessure	n.a.
Onguent de solidité temporaire	n.a.	Soigne temporairement une fracture Divise par deux les malus blessure grave	n.a.
Seringue d'adrénaline	n.a.	Donne FO+3 à la cible pendant 10 assauts Prend 3 assauts à utiliser +épreuve AD	n.a.
Onguent magnifique de Niptuk	n.a.	Permet de recoller un membre tranché avec une épreuve de premier soins réussie	n.a.
Équipement de l'armurier-artificier	Prix (PO)	Notes	Rupture
Nécessaire d'entretien du métal	n.a.	Pour prendre soin des armes et armures	n.a.
Nécessaire d'affûtage	n.a.	Pour prendre soin des armes et armures Affûtage arme tranchante : +1 aux dégâts pour 3 combats	n.a.
Trousse à outils : marteau, pince universelle, scie à main	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions (2 kilos)	n.a.
Gros clous, petits clous, fil de fer	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Ficelle	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Lime à métaux	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Pince coupante	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Accès aux montures	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces montures peuvent être confiées à l'officier ou aux soldats dans le cadre d'une ou plusieurs missions Pour plus d'informations concernant les montures, voir le document spécifique des montures fanghiennes			
Cheval de base	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 1	n.a.
Cheval rapide	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 2 Officier : Accessible à partir du niveau 1	n.a.
Cheval rapide et robuste	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 3 Officier : Accessible à partir du niveau 2	n.a.
Cheval de bataille moyen	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 5 Officier : Accessible à partir du niveau 3	n.a.
Destrier puissant et fringant	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 7 Officier : Accessible à partir du niveau 5	n.a.
Montures épiques	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 10 Officier : Accessible à partir du niveau 7	n.a.
Montures épiques volantes	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 12 Officier : Accessible à partir du niveau 10	n.a.



## Équipement de campagne pour les soldats (suite)

Équipement spécifique/enchanté	Prix (PO)	Notes	Rupture
Ces équipements sont confiés au soldat pour la durée de la mission : ils doivent être retournés après l'accomplissement de cette dernière Le soldat peut toutefois décider d'acheter son matériel, ou le recevoir en récompense d'un haut fait			
Collier Catalyseur (enchanté)	800	Double la récupération des PA des volontaires	n.a.
Collier d'Insufflation (enchanté)	300	+2 PV rendus par premier soin réussi	n.a.
Talisman de Résistance de recrue (enchanté)	300	Ajoute 1 à la Résistance Magique	n.a.
Talisman de Résistance de spécialiste (enchanté)	700	Ajoute 2 à la Résistance Magique	n.a.
Talisman de Résistance d'officier (enchanté)	1500	Ajoute 3 à la Résistance Magique	n.a.
Talisman de Concentration (enchanté)	3000	Ajoute 1 aux chances de critique (c.a.c., distance, sorts)	n.a.
Talisman Légendaire de Concentration (enchanté)	8000	Ajoute 2 aux chances de critique (c.a.c., distance, sorts)	n.a.
Talisman d'Armure de recrue (enchanté)	1000	Dégâts physiques subis : absorbe 1 BL	n.a.
Talisman d'Armure de spécialiste (enchanté)	2000	Dégâts physiques subis : absorbe 2 BL	n.a.
Talisman d'Armure d'officier (enchanté)	4000	Dégâts physiques subis : absorbe 3 BL	n.a.
Talisman Déflecteur de recrue (enchanté)	1000	Absorbe 2 BL pour tous dégâts de sorts	n.a.
Talisman Déflecteur de spécialiste (enchanté)	2500	Absorbe 4 BL pour tous dégâts de sorts	n.a.
Talisman Déflecteur de vétéran (enchanté)	4000	Absorbe 6 BL pour tous dégâts de sorts	n.a.
Talisman de Chance de l'Artificier (enchanté)	1500	En utilisation sur des armes à poudre Chance de fonctionnement : relance les dés 1 fois par coup	n.a.
Talisman d'Inexistence (enchanté)	250	Supprime la compétence "Attire les monstres"	n.a.
Cape Ignifugée de Cham (enchantée)	1200	Absorbe 5 BL pour tous dégâts de feu	n.a.
Cape Légendaire de l'Artificier (enchantée)	4000	Immunité à tous les dégâts de feu (soldat et son matériel)	n.a.
Cape des Glaciers (enchantée)	1200	Absorbe 5 BL aux dégâts de glace / immunité rhume	n.a.
Cape de camouflage	200	+1 aux épreuves de dissimulation/discrétion	n.a.
Capeline d'Extrême Dissimulation	3000	Invisibilité sur demande, au coût de 1 PV	n.a.
Cape de Fourberie (enchantée)	600	+2 aux épreuves de dissimulation/discrétion	n.a.
Bracelets de Force de Zrag (enchantés)	1000	FO+1	n.a.
Bracelets de Force de Yolur (enchantés)	3500	FO+2	n.a.
Bague absorbe-critique (enchantée)	100	Absorbe 1 COUP CRITIQUE à la place du porteur, 1 fois	n.a.
Anneau du Sixième Sens (enchanté)	500	+2 aux épreuves de détection (pièges, issues secrètes)	n.a.
Anneau d'Empathie équestre (enchanté)	350	Donne la compétence "Chevaucher" (les chevaux)	n.a.
Anneau d'Empathie salubre (enchanté)	600	Donne la compétence "Chevaucher" (toutes montures)	n.a.
Bracelets d'Attaque de recrue (enchantés)	1400	AT+1	n.a.
Bracelets de Brutalité (enchantés)	2000	Dégâts +2 au corps-à-corps	n.a.
Bracelets du Bourreau de Guerre (enchantés)	4000	Dégâts +1D au corps-à-corps	n.a.
Bracelets de Rétribution (enchantés)	2000	Si soldat blessé : l'ennemi subit 1D6 BL directs en retour	n.a.
Bracelets de Parade de recrue (enchantés)	800	PRD+1	n.a.
Bracelets Somp tueux de bataille (enchantés)	4000	AT+1 PRD+1 FO+1	n.a.
Bracelets cloutés d'Intimidation	200	+2 aux épreuves utilisant la compétence "Intimider"	n.a.
Bracelets du Mérite (enchantés)	6000	AT+2 PRD+1 FO+1	n.a.
Bracelets d'Archerie de recrue (enchantés)	1000	AD+1 pour tir à l'arme de jet	n.a.
Bracelets d'Archerie de spécialiste (enchantés)	2000	AD+2 pour tir à l'arme de jet	n.a.
Bracelets d'Archerie de Précision (enchantés)	3500	Ajoute 2 aux chances de critique (arc, arbalète)	n.a.
Bracelets du Mécanicien (enchantés)	700	+1 à l'utilisation d'armes à poudre et armes de siège	n.a.
Bracelets du Vétéran Mécanicien (enchantés)	1500	+2 à l'utilisation d'armes à poudre et armes de siège	n.a.
Ceinture de flottabilité du Triton (enchantée)	500	Permet de nager avec n'importe quelle armure	n.a.
Bottes de Long Courrier (enchantées)	3000	Capacité de mouvement doublée, fatigue limitée	n.a.
Bottes de Charge Sauvage (enchantées)	300	CHA+1 – Permet de charger en 1 assaut jusqu'à 12 m	n.a.
Outre d'abondance (enchantée)	400	Se remplit toute seule, fournit jusqu'à 20 litres d'eau / jour	n.a.
Sac multiplan militaire (enchanté)	5000	Permet le transport de 200 kg de matériel sans effort	n.a.

## Formations pour les soldats

Ces stages sont offerts aux soldats dans le cadre de leur carrière ou bien au mérite – après acceptation de l'officier supérieur  
Le soldat peut toutefois commander un stage et le payer de sa poche – également après autorisation de l'officier supérieur

Coups spéciaux (voir supplément)	Prix (PO)	Notes	Durée
Coup double (niveau 1)	100	Deux attaques enchaînées sur un assaut	2 heures
Matraquage (niveau 1)	100	Dégâts augmentés	2 heures
Perforation (niveau 1)	100	Dégâts augmentés à distance	2 heures
Commotion (niveau 2)	150	Handicap léger sur la cible	4 heures
Barricade (niveau 2)	150	Dégâts sur 1, 2 ou 3 ennemis	4 heures
Renversement (niveau 2)	150	Mise au sol d'une cible	4 heures
Déchirure (niveau 3)	200	Coup précis provoquant une hémorragie	1 journée
Traumatisme (niveau 3)	200	Dégâts augmentés	1 journée
Renversement de groupe (niveau 3)	200	Mise au sol de 1, 2 ou 3 ennemis	1 journée
Coup handicapant (niveau 3)	200	handicap lourd sur la cible	1 journée
Tir puissant (niveau 3)	200	Dégâts augmentés à distance	1 journée
Charge lourde (niveau 3)	200	Mise au sol et dégâts sur une cible	1 journée
Carotide (niveau 4)	250	Coup mortel sur une cible	1 journée
Passe triple (niveau 4)	300	Trois attaques enchaînées sur un assaut	1 journée
Mutilation (niveau 4)	250	Dégâts augmentés significativement	1 journée
Sous la jointure (niveau 4)	250	Coup précis ignorant l'armure	1 journée
Passe quadruple (niveau 5)	500	Quatre attaques enchaînées sur un assaut	2 jours
Pulvérisation (niveau 5)	300	Destruction d'une partie de l'armure d'une cible	2 jours
Démembrement (niveau 5)	300	Suppression d'un bras de la cible	2 jours
Décapitation (niveau 6)	600	Coup mortel et impressionnant sur une cible	2 jours
Bonus	Prix (PO)	Notes	Temps
Stage : Techniques d'attaque	700	1 fois dans la carrière, +1 en ATTAQUE	7 jours
Stage : Techniques défensives	500	1 fois dans la carrière, +1 en PARADE	7 jours
Stage : musculation intensive	500	1 fois dans la carrière – augmentation de 1 en FO	7 jours
Stage : Logique et réflexion	600	1 fois dans la carrière – augmentation de 1 en INT	7 jours
Stage : Gestion émotionnelle	500	1 fois dans la carrière – augmentation de 1 en COU	7 jours
Stage : Bouger avec son corps	600	1 fois dans la carrière – augmentation de 1 en AD	7 jours
Compétences	Prix (PO)	Notes	Temps
Combat : ambidextrie, armes de bourrins, trucs de manivette, bourre-pif, frapper lâchement, tirer correctement, chercher des noises, appel des renforts	700	Selon prédispositions du soldat (origine, caracs) Obtention d'une compétence de cette liste Durée du stage pour une compétence	7 jours
Reconnaissance : pister, chevaucher, détecter, escalader, déplacement silencieux, nager	500	Selon prédispositions du soldat (origine, caracs) Obtention d'une compétence de cette liste Durée du stage pour une compétence	7 jours
Premiers soins, bricoler du dimanche	300	Durée du stage pour une compétence	5 jours
Spécial	Prix (PO)	Notes	Temps
Stage : Maîtrise de l'encombrement	400	Diminue de 2 point le malus d'AD lié à l'encombrement sur les armures – 1 fois par carrière	2 jours
Stage : Chirurgie du terrain	400	+2 PV rendus sur premiers soins réussis 1 fois par carrière	2 jours
Stage : Techniques du bouclier	400	Diminue de 1 point le malus d'AT lié à un bouclier 1 fois par carrière	2 jours
Stage : Coordination des gestes	600	Diminue de 2 points le malus à la deuxième attaque sur ambidextrie – 1 fois par carrière	3 jours
Stage : Usage avancé d'armes à poudre	300	Offre une chance de relancer les dés de fonctionnement sur utilisation d'une arme à poudre – 1 fois par carrière	2 jours
Stage : Les montures au combat	500	Bonus de 1 à toutes les attaques de monture 1 fois par carrière	3 jours
Stage : Force mentale	500	Résister au malédictions : ajoute 2 à la résistance magique 1 fois par carrière	3 jours
Stage : Montures épiques	700	Nécessite la compétence chevaucher Permet d'utiliser une monture épique	4 jours
Stage : Montures épiques volantes	1500	Nécessite la compétence chevaucher Permet d'utiliser une monture épique volante	7 jours