

ARMES (p. 123)

Armes d'amateur	dégâts : FOR + 1d6
Armes de professionnel*	dégâts : FOR + 2d6
Armes de Brutasse*	dégâts : FOR + 3d6
Epée lestée (p.127)	bonus aux dégâts + 2
Explosator (p. 128)	bonus aux dégâts + 3

* Atout nécessaire

ARMURES & BOUCLIERS (p. 125)

Armures d'amateur	Protection 2
Armures de professionnel*	Protection 4
Armures de Brutasse*	Protection 6

Boucliers d'amateur	Bonus de défense +1
Bouclier de professionnel*	Bonus de défense +2
Bouclier de brutasse*	Bonus de défense +4

* Atout nécessaire

RECETTES (p. 155)

Pouvoirs mineurs ou communs :

- Coût des ingrédients : 1d6 DA

Pouvoirs majeurs :

- Table des ingrédients rarissimes p. 156
- Coût des ingrédients : 10d6 DO

Préparation :

- 1d6 heures
- Métier Alchimiste **diff.15**

Utilisation :

- Conservation : 1 an
- Présence du shaman obligatoire
- Jet de Concentration par le shaman
- PE dépensés par le shaman

MONNAIES

Dragon de Platine	= 10 Dragons d'Or
Dragon d'Or	= 10 Dragons d'Argent
Dragon d'Argent	= 10 Dragons de Cuivre
Dragon de cuivre	

VIE QUOTIDIENNE (p. 130)

Alcool fin (la bouteille)	1 DO
Festin	2 DO
Ration de survie (1 jour)	5 DA
Repas ordinaire	1 DA
Repas de qualité	5 DA
Tonnelet de bière	1 DO
Vin ordinaire (le pichet)	2 DO
Vin, Gris de Klostoppe (le pichet)	5 DO

Vêtements courants	1 DA
Vêtements de citadins	1 DO
Vêtements luxueux	30 DO

Onguent, la dose (Guérisseur +1) 10 DO

Nuitée en auberge ordinaire 5 DA

SAGES D'ECKMÚL (p. 144)

Rayon de portée : 10 km + bonus de sagesse

- Comment enchanter un troll
- Comment faire sourire un percepteur des taxes indirectes
- Comment créer un quignon de pain sec et un pichet d'eau fraîche
- Comment provoquer un état qui passe communément pour la mort
- Comment arrêter le temps
- Comment marcher sur l'eau
- Comment apaiser un homme en colère
- Comment ne jamais se perdre dans une bibliothèque

POUVOIRS MAGIQUES (p. 134)

Concentration + 1d20 : Diff. 15

Récupération Points d'énergie : niveau points/heure

Type	Coût PE*	Portée	Durée	Volume	Zone	Victimes	Dégâts/Soins**	Gêne
Commun	1	20 m	Instantanée	1 m ³	10m ²	1	1	-2
Mineur	1d6	+ niveau	ou 1 mn	1 m ³ /niv.	10 m ² /niv.	1/niv.	1d6	-4
Majeur	2d6	+ sagesse	(maintien possible)	1 m ³ /niv.	10 m ² /niv.	1/niv.	2d6	-8

* Points d'énergie perdus, que le pouvoir ait réussi ou non.

** Pouvoir de soins : si PV entièrement récupérés : blessure oubliée.