

- Travail du bois -

Échelle de bois	(page 3) (EB, MEC, GOB)
Chaise de base	(page 3) (EB, MEC, GOB)
Table de qualité	(page 3) (EB)
Coffret d'aventurier	(page 3) (EB)
Fauteuil de noble	(page 3) (EB)
Trône de maître de donjon	(page 3) (EB)

Gourdin de taverne	(page 4) (EB, GOB, FOR)
Gourdin des ogres	(page 4) (EB)
Gourdin clouté d'assaut	(page 4) (EB)
Gourdin clouté de luxe	(page 4) (EB)
Gourdin du maraudeur	(page 4) (EB, FOR)
Masse en bois de rédemption	(page 4) (EB)

Arc court de basse qualité	(page 5) (EB, MEC, GOB)
Arc long de basse qualité	(page 5) (EB, MEC)
Arc long de l'ébéniste	(page 5) (EB)
Arc du bon chasseur	(page 5) (EB)
Arc de puissance	(page 5) (EB, MEC)
Flèche/carreau d'ébéniste	(page 5) (EB)

Bouclier moyen de base	(page 6) (EB, MEC, GOB)
Bouclier moyen d'ingénieur	(page 6) (EB, MEC)
Grand bouclier d'ébéniste	(page 6) (EB)
Bouclier moyen de flottaison	(page 6) (EB, MEC)
Bouclier moyen déflecteur	(page 6) (EB, MEC)
Fléau bourrissant des Moriacs	(page 6) (EB, FOR, MEC)

- Travail du cuir -

Ceinture d'armes	(page 7) (AC, GOB)
Ceinture d'armes renforcée	(page 7) (AC)
Casque de cuir d'artisan	(page 7) (AC)
Bottes de cuir	(page 7) (AC, COU)
Bottes de cuir adhérentes	(page 7) (AC, COU, GOB)
Bottes d'escrimeur	(page 7) (AC, COU)

Plastron de cuir de base	(page 8) (AC, GOB)
Plastron de cuir moulé	(page 8) (AC)
Plastron de cuir camouflage	(page 8) (AC)
Plastron de cuir de flottaison	(page 8) (AC, GOB)
Plastron de cuir solide	(page 8) (AC)
Plastron de cuir de vétéran	(page 8) (AC)

Protection en cuir basique	(page 9) (AC, GOB)
Protection en cuir couvrante	(page 9) (AC, GOB)
Protection en cuir d'artisan	(page 9) (AC)
Protection cloutée d'Opeth	(page 9) (AC, GOB)
Bracelets d'archer	(page 9) (AC)
Protection en cuir de maître	(page 9) (AC)

Cagoule de bourreau en cuir	(page 10) (AC, COU)
Cape de cuir de ténébritude	(page 10) (AC, COU)
Braies de cuir de musicien	(page 10) (AC, COU)
Selle de voyage	(page 10) (AC)
Selle d'apparat	(page 10) (AC)
Jambières de défense	(page 10) (AC, GOB)

- Tannerie -

Ces recettes nécessitent la compétence « Tannerie » et nécessitent du temps, elles sont donc conseillées « entre deux aventures »

Tannerie : cuir souple de base	(page 35) (TAN)
Tannerie : cuir épais de base	(page 35) (TAN)
Tannerie : cuir souple de qualité	(page 35) (TAN)
Tannerie : cuir épais de qualité	(page 35) (TAN)
Tannerie : cuir exotique ou rare	(page 35) (TAN)
Tannerie : cuir de draconidé	(page 35) (TAN)

- Alchimie -

Élixir de dépassement	(page 11) (AL)
Breuvage catalysant	(page 11) (AL)
Cristal de mana	(page 11) (AL)
Breuvage de dextérité	(page 11) (AL)
Élixir d'ignorance	(page 11) (AL)
Distillat d'érudition	(page 11) (AL)

Fiole de lumière	(page 12) (AL)
Grenade alchimique	(page 12) (AL, GOB)
Fiole incendiaire	(page 12) (AL, GOB)
Fumigène de Gluk	(page 12) (AL, GOB)
Gel noir de disparition	(page 12) (AL)
Fiole d'acide de Zormak	(page 12) (AL)

Fiole aveuglante	(page 13) (AL)
Poudre noire alchimique	(page 13) (AL)
Pâte explosive	(page 13) (AL, GOB)
Pâte de l'acier fort	(page 13) (AL, GOB)
Bombinette astrale	(page 13) (AL)
Bombe alchimique incendiaire	(page 13) (AL)

Poison Faïdhodho	(page 14) (AL, GOB, CUI)
Poison Paranoïax	(page 14) (AL, GOB, CUI)
Poison Dolorisya	(page 14) (AL)
Poudre fantasmatron	(page 14) (AL)
Antidote alchimique	(page 14) (AL)
Antidote pifométrique de Gluk	(page 14) (AL, GOB, CUI)

NOTE : d'autres recettes pour l'Alchimiste, liées aux talents et spécialisations, sont disponibles dans le document des Breuvages et Prothèses

- Travail du métal -

Affûtage de lame	(page 15) (FOR, MEC, GOB)
Renforcement d'arme de base	(page 15) (FOR, MEC)
Amélioration d'armure de base	(page 15) (FOR, MEC)
Flèche à pointe affûtée	(page 15) (FOR, MEC, GOB)
Flèche à pointe barbelée	(page 15) (FOR)
Flèche à pointe en thritil	(page 15) (FOR)

Conteau de trappeur	(page 16) (FOR, GOB)
Lame de lancer	(page 16) (FOR, MEC)
Dague de base	(page 16) (FOR, GOB)
Dague longue de défense	(page 16) (FOR, GOB)
Dague déchirante	(page 16) (FOR)
Dague somptueuse	(page 16) (FOR)

Sabre d'armurier de base	(page 17) (FOR, GOB)
Fendoir d'assaut des orcs	(page 17) (FOR, GOB)
Lance d'assaut d'armurier	(page 17) (FOR)
Épée à lame légère	(page 17) (FOR)
Hache à 1 main d'artisan	(page 17) (FOR)
Hache à 2 mains parfaite	(page 17) (FOR)

Protection en métal de base	(page 18) (FOR, GOB)
Protection en métal d'artisan	(page 18) (FOR)
Protection en thritil	(page 18) (FOR)
Plastron en métal grossier	(page 18) (FOR, GOB)
Plastron en métal d'artisan	(page 18) (FOR)
Plastron d'élite	(page 18) (FOR)

- Préparations culinaires -

Ours à la bière	(page 19) (CUI)
Le plat de restes	(page 19) (CUI, AL)
Conservateur	(page 19) (CUI, AL)
Sauce piquante	(page 19) (CUI)
Pain	(page 19) (CUI)
Fromage moriaque	(page 19) (CUI)

Régénérant	(page 20) (CUI)
Laxatif	(page 20) (CUI, MED)
Liqueur de douce vérité	(page 20) (CUI, AL)
Pain de voyage elfique	(page 20) (CUI elfe)
Bonbons Yatonbon	(page 20) (CUI)
Sandwich d'aventurier	(page 20) (CUI)

- Mécanique -

Piège forestier à détente	(page 21) (MEC, CUI)
Piège à l'arbalète	(page 21) (MEC, GOB)
Piège forestier écrasant	(page 21) (MEC)
Piège de plafond à filet	(page 21) (MEC, GOB)
Porte explosive	(page 21) (MEC, GOB)
Piège de serrure à dard	(page 21) (MEC)

Arbalète double	(page 22) (MEC)
Arbalète rapide	(page 22) (MEC)
Arbalète d'ingénieur	(page 22) (MEC)
Arbalète lourde sur pied	(page 22) (MEC)
Scorpion	(page 22) (MEC)
Lance-pavé à rampe	(page 22) (MEC, GOB)

Lance-pierre de base	(page 23) (MEC, GOB, EB)
Lance-pierre d'ingénieur	(page 23) (MEC, EB)
Système de visée pour arc	(page 23) (MEC)
Baliste basique	(page 23) (MEC, GOB)
Trébuchet	(page 23) (MEC)
Bélier d'ingénieur	(page 23) (MEC)

Pistolet d'ingénieur	(page 24) (MEC)
Pétoire à grenaille	(page 24) (MEC)
Crache-plomb de maraudeur	(page 24) (MEC)
Long-tireur de chasse	(page 24) (MEC)
Triple-carabuse d'assaut	(page 24) (MEC)
Canon léger d'ingénieur	(page 24) (MEC)

- Médecine -

Diagnostic rapide	(page 25) (MED)
Beauté par les plantes	(page 25) (MED)
Emplâtre	(page 25) (MED)
Tisane de récupération	(page 25) (MED, CUI)
Réduction de fracture	(page 25) (MED)
Prothèse simple	(page 25) (MED)

Suture de combat	(page 26) (MED)
Désinfectant universel	(page 26) (MED, CUI, AL)
Purgatif d'urgence	(page 26) (MED, CUI)
Décoction médicinale	(page 26) (MED)
Sirop de Boulorne	(page 26) (MED, AL)
Onguent magnifique de Niptuk	(page 26) (MED)

NOTE : D'autres recettes pour le Médecin, liées aux talents et spécialisations, sont disponibles dans le document des Brevages et Prothèses

- Bidouillages de gobelins -

Tuzalak (fendoir gob)	(page 27) (GOB)
Bug-Tuzalak (fendoir avancé)	(page 27) (GOB)
Arbulag (lame de chef)	(page 27) (GOB)
Niafodola (fléau gob)	(page 27) (GOB)
Choupoudok (bouclier gob moyen)	(page 27) (GOB)
Balzoug-nib (lance)	(page 27) (GOB)

Nuglo (poudre noire)	(page 28) (GOB)
Niafoula-Goz (pistolet grenaille)	(page 28) (GOB)
Groupok-lai (tromblon)	(page 28) (GOB)
Zouilchapoulouk (pistolet à clous)	(page 28) (GOB)
Groupok-boudoul (fusil à balle)	(page 28) (GOB)
Ravoula-Broum (lance-roquette)	(page 28) (GOB)

- Munitions -

Grenaille de base	(page 29) (MEC, GOB, FOR)
Grenaille de qualité	(page 29) (MEC, GOB, FOR)
Grenaille des Nains	(page 29) (MEC, FOR)
Mitraille de base	(page 29) (MEC, GOB, FOR)
Mitraille de qualité	(page 29) (MEC, GOB, FOR)
Mitraille des Nains	(page 29) (MEC, FOR)

Balle en plomb, Grulu ou Zoul	(page 30) (MEC, GOB, FOR)
Balle en acier, Grulu ou Zoul	(page 30) (MEC, GOB, FOR)
Balle en alliage, Grulu ou Zoul	(page 30) (MEC, GOB, FOR)
Balle Grulu en Thritil	(page 30) (MEC, FOR)
Amphore de liquide incendiaire	(page 30) (AL)
Roquette Ravoula-Broum	(page 30) (GOB)

Flèche/carreau du bricolo	(page 31) (EB, GOB, MEC)
Flèche/carreau de qualité	(page 31) (EB, GOB, MEC)
Flèche/carreau des Drows	(page 31) (EB, MEC, FOR)
Flèche/carreau à sanglier	(page 31) (EB, MEC, FOR)
Flèche/carreau de précision	(page 31) (EB, MEC, FOR)
Carreau Talkazuli	(page 31) (GOB, FOR)

Flèche de trappeur Syldérien	(page 32) (EB, MEC, FOR)
Flèche/carreau de maître	(page 32) (EB, MEC, FOR)
Bille d'acier précise	(page 32) (GOB, MEC, FOR)
Bille d'acier à pointes	(page 32) (GOB, MEC, FOR)
Bille explosive	(page 32) (GOB, AL)
Bille explosive à l'acide	(page 32) (GOB, AL)

- Couture et tissu -

Étui cinq fioles	(page 33) (COU)
Étui huit fioles renforcé	(page 33) (COU)
Chemise d'artisan	(page 33) (COU)
Chemise de qualité	(page 33) (COU)
Chemise de luxe	(page 33) (COU)
Pantalon de voleur	(page 33) (COU)

Veste renforcée petite taille	(page 34) (COU)
Vêtements de ville	(page 34) (COU)
Vêtements de noble	(page 34) (COU)
Fausse robe de mage	(page 34) (COU)
Cape d'hiver	(page 34) (COU)
Sac à main d'elfe	(page 34) (COU, AC)

ÉCHELLE DE BOIS

Vous aurez parfois besoin de fabriquer une échelle avec les moyens du bord. Ce n'est pas bien difficile mais il faut qu'elle soit solide.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

◆ **Matériaux** : pour 1 mètre d'échelle : 1 unité de bois brut, 12 petits clous, 5 mètres de ficelle

- ◆ **Temps** : pour 1 mètre d'échelle : 10 minutes
- ◆ **Outils** : scie à main, marteau, canif
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)

-
- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +2 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

CHAISE DE BASE

Exemple de fabrication d'un objet commun. On doit pouvoir s'asseoir dessus.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 15 petits clous

- ◆ **Temps de confection** : 1 heure
- ◆ **Outils** : scie à main, marteau, canif
- ◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — de vente au public : 2 ou 3 PO

-
- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (adresse supérieure à 10) donne un bonus de +2 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

TABLE DE BONNE QUALITÉ

Exclusivité de l'ébéniste, une pièce d'ameublement qui n'a pas d'utilité en aventure mais peut permettre d'arrondir les fins de mois.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

◆ **Matériaux** : 6 unités de bois brut, 4 unités de bois dur, 50 petits clous, 20 chevilles bois

- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : Accès à un atelier d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 9 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 9 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 50 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

COFFRET D'AVENTURIER

Ce coffret peut vous permettre de garder bien à l'abri des convoitises vos pièces d'or, gemmes et petits objets.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet de ranger 1000 PO - 11 kg une fois plein

◆ **Matériaux** : 3 unités de bois dur, 1 unité de bois brut, 50 petits clous

- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 charnières métal, 1 petite serrure (le tout peut s'acheter en bazar au prix de 5 PO)
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 10 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 50 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FAUTEUIL DE NOBLE

Une belle réalisation d'ameublement qui peut vous permettre d'engranger pas mal d'argent si vous avez un peu de temps libre.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5

◆ **Matériaux** : 2 unités de bois brut, 6 unités de bois dur, 3 unités de cuir souple de qualité, 1 unité de bois noble, 50 petits clous

- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : Accès à un atelier d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 23 PO — de négoce : 80 PO — de vente au public : 150 PO

-
- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 11) donne un bonus de +2 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TRÔNE DE MAÎTRE DE DONJON

Une très belle réalisation, digne des maîtres ébénistes, qui rapporte à la fois la considération du client et une belle somme.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6

◆ **Matériaux** : 4 unités de bois brut, 10 unités de bois dur, 4 unités de bois noble, 4 unités de cuir souple de qualité, 2 unités de cuir exotique, 100 petits clous, 40 chevilles bois

- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : Accès à un atelier d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 15 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 135 PO — de négoce : 500 PO — de vente au public : 1000 PO

-
- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GOURDIN DE TAVERNE

Quand on n'a pas d'argent pour s'acheter une arme... On la fabrique.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, gobelin, forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : Gourdin de taverne, dégâts contondants, 1D+3 PI, PRD-1, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 10 gros clous
- ◆ **Temps** : 30 minutes
- ◆ **Outils** : scie à main, râpe à bois, marteau, 1 canif
- ◆ **Difficulté** : 6 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 4 PO — de vente au public : 10 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

GOURDIN DES OGRES

Une arme pour les gros bourrins, qui ne coûte pas trop cher à réaliser mais qui ne peut être fabriquée que par un ébéniste, un peu fragile.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : Gourdin des ogres, arme à deux mains contondante, FO minimum 13, 1D+6 PI, AT-1, PRD-2, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 3 unité de bois brut, 20 gros clous, 1/2 d'unité de cuir souple de base, 10 m de ficelle
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : scie à main, marteau, canif, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 9 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 70 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GOURDIN CLOUTÉ D'ASSAUT

Exclusivité de l'ébéniste, un gourdin bien équilibré, fabriqué en bois dur. Il est plus efficace que les gourdins de base.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Gourdin d'assaut, dégâts contondants, 1D+4 PI, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois dur, 1/2 d'unité de cuir souple de qualité, 20 gros clous
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 10 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 30 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GOURDIN CLOUTÉ DE LUXE

Exclusivité de l'ébéniste, un gourdin très bien équilibré, en matériaux nobles et très solide. Le must du gourdin !

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : Gourdin clouté de luxe, dégâts contondants, 1D+4 PI, AT+1, COU+1, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois noble, 1 unité de bon acier, 1/2 d'unité de cuir souple de qualité, 20 gros clous
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 30 PO — de négoce : 70 PO — de vente au public : 150 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GOURDIN DU MARAVEUR

Voici un gourdin luxueux, très bien équilibré pour les héros dotés d'une grande force, en matériaux nobles et très solide.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : Gourdin du maraveur, arme à deux mains contondante, FO minimum 14, 2D+4 PI, AT-1, PRD-1, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 8 unités de bois noble, 2 unités de bon acier, 1/2 d'unité de cuir souple de qualité
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 90 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 400 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

MASSE EN BOIS DE RÉDEMPTION

Voici une arme en bois dur très élaborée, pouvant être utilisée par n'importe quel prêtre et par l'ingénieur lui-même.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : Masse en bois de rédemption, dégâts contondants, 1D+5 PI, AT+1, COU+2, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de bois noble, 1/2 d'unité de cuir rare
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 sabot d'aurochs (à récolter sur l'animal)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 14 (+25 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 80 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 400 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARC COURT DE BASSE QUALITÉ

Une arme de jet de base, conçue pour débiter, difficile à manier.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+2 PI, AD-2 (au tir de flèche), CHA-1, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 1/2 d'unité de cuir souple de base, 3 mètres de ficelle
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 7 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 3 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 30 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

ARC LONG DE BASSE QUALITÉ

Une arme de jet de base, conçue pour débiter, difficile à manier.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+3 PI, AD-2 (au tir de flèche), CHA-1, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 1/2 d'unité de cuir souple de base
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde à arc (au bazar, 3 PO)
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 50 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

ARC LONG DE L'ÉBÉNISTE

Une arme de jet plutôt agréable à utiliser, idéale pour la chasse.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+4 PI, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 1/2 d'unité de cuir souple de base
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde à arc (à acheter, 3 PO), 1 bonne branche de noisetier de Schlipak (commun, à récolter sur site)
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, râpe à bois, ciseau à bois
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 40 PO — de vente au public : 150 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARC DU BON CHASSEUR

Exclusivité de l'ébéniste, un arc long magnifique assez puissant, silencieux à l'utilisation. Idéal pour les chasseurs et les assassins.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+5 PI, COU+1, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois dur, 1/2 d'unité de cuir souple de qualité
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde elfique en crin de poney (à acheter en village elfe, 50 PO), 1 branche basse de boulorne (arbre peu commun, à récolter en forêt)
- ◆ **Temps de confection** : 5 heures
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 11 (+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 53 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 350 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARC DE PUISSANCE

Un arc ingénieux, lourd très robuste, ne pouvant être utilisé que par un archer bien costaud. Ses branches en corne sont uniques !

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, FO minimum 13, 1D+6 PI, COU+1, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois noble
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde à arc robuste (à acheter, 5 PO), 1 paire de cornes de morshleg (en vente autour des terres sauvages pour 50 PO, ou à récolter sur la bête)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 75 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 500 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU D'ÉBÉNISTE

Fabriquez des projectiles efficaces à bas prix, étonnez vos amis.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, AD+1 au tir à l'arc, rup. 1-4

- ◆ **Matériaux spéciaux**, pour 5 flèches : plumes d'un corbeau, jeunes branches de noisetier (à récolter en forêt)
- ◆ **Temps de confection** : 30 minutes par flèche
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit, mais non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOUCLIER MOYEN DE BASE

Un bouclier qui vous protège un peu et augmente le score de parade. Il n'est pas très pratique pour le reste.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +1 au score de PR, PRD+1, AT-2, AD-1, rup. 1-4

◆ **Matériaux** : 2 unités de bois brut, 1 unité de cuir épais de base, 20 petits clous

- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, paire de ciseaux, marteau
- ◆ **Difficulté** : 6 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 30 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

BOUCLIER MOYEN D'INGÉNIEUR

Un bouclier pratique et utile, valable dans la plupart des situations.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : +1 au score de PR, PRD+2, AT-2, rup. 1-4

◆ **Matériaux** : 6 unités de bois dur, 2 unités de cuir épais de qualité, 20 rivets de cuir, 20 petits clous

- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 17 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 150 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

GRAND BOUCLIER D'ÉBÉNISTE

Une belle réalisation pour dévier les coups avec facilité, se révèle toutefois un peu encombrant de par sa taille.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : +2 au score de PR, PRD+3, AT-1, AD-1, rup. 1-3

◆ **Matériaux** : 6 unités de bois dur, 4 unités de cuir épais de qualité, 40 rivets de cuir, 50 petits clous

- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 planches de boulorne (à acheter en village elfe, 25 PO pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 80 PO — de négoce : 250 PO — de vente au public : 600 PO

◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 11) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 30%

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOUCLIER MOYEN DE FLOTTAISON

Ce bouclier léger et maniable, très spécial, fabriqué dans un bois exotique, permet au héros de nager en l'utilisant comme une bouée.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : +2 au score de PR, PRD+2, AT-1, rup. 1-3, il donne la compétence « nager » (en surface)

◆ **Matériaux** : 6 unités de bois dur, 4 unités de cuir épais de qualité, 20 rivets de cuir, 20 petits clous

- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 planches de bois de zombakak (arbre rare, originaire des jungles d'Ammouka, 50 PO pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 130 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 800 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOUCLIER MOYEN DÉFLECTEUR

Conçu spécialement pour protéger des attaques à distance.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : +2 au score de PR, PRD+2, AT-1, rup. 1-3, bonus de +2 aux chances de parer un projectile détecté

◆ **Matériaux** : 6 unités de bois dur, 4 unités de cuir épais de qualité, 20 rivets de cuir, 20 petits clous

- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 planches de perlinpin vieux (rare, partie nord du pays, 50 PO pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 130 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 800 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÉAU D'ASSAUT DU NORD

Une arme un peu difficile à utiliser, mais qui fait très mal !

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, forgeron concepteur, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme à deux mains contondante, AD min. 14, 2D+2 PI, PRD-2, rupture 1-2 (ne nécessite pas « armes de bourrin »)

◆ **Matériaux** : 8 unités de bois noble, 2 unités de bon acier, 1 unité de cuir souple de qualité, 1 mètre de chaîne « fabrication naine »

- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : set d'outillage d'ébéniste
- ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 102 PO — de négoce : 250 PO — de vente au public : 400 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CEINTURE D'ARMES

Idéal pour garder les mains libres quand on est combattant.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : accrochage d'une arme à la ceinture.

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir épais de base, 2 m de fil de fer
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
 - ◆ **Difficulté** : 5 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — non vendable

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -3

CEINTURE D'ARMES RENFORCÉE

Idéal pour garder les mains libres, pour un combattant équipé.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : accrochage de deux armes à la ceinture.

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de base, 5 m de fil de fer
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle métallique (1 PO dans un bazar)
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
 - ◆ **Difficulté** : 6 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de vente au public : 15 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

CASQUE DE CUIR D'ARTISAN

Un beau casque, qui protège correctement. De plus, contrairement à d'autres modèles, il ne vous donnera pas une tête de gland.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 1 PR, COU+1, rupture 1-4

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir épais de qualité, 1 unité de cuir souple de qualité, 50 m de fil de lin robuste, 10 rivets de cuivre
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle plaquée or (10 PO en bazar)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
 - ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 30 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 250 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

BOTTES DE CUIR

Des bottes de cuir en matériaux simples, fabriquées avec soin.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir épais de base, 1 unité de cuir souple de base, 50 m de fil de lin robuste
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+5 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — de négoce : 12 PO — de vente au public : 20 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

BOTTES DE CUIR ADHÉRENTES

Des bottes de cuir simples, mais traitées à la gomme de Mir-Nodd, qui permettent un excellent contact avec la plupart des surfaces.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : pied sûr : AD+1

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir épais de qualité, 1 unité de cuir souple de qualité, 50 m de fil de lin robuste
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 dose de gomme de Mir-Nodd (5 PO), achetable dans certains bazars ou en magasin d'alchimie/magie
 - ◆ **Temps de confection** : 6 heures
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
 - ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 13 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 150 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOTTES D'ESCRIMEUR

De magnifiques bottes montantes traitées à la gomme de Mir-Nodd et ornées de velours, pour les combattants exigeants.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : pied sûr : AD+1, CHA+1

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir épais de qualité, 1 unité de cuir souple de qualité, 50 m de fil de lin robuste, 30 rivets de cuivre
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 dose de gomme de Mir-Nodd (5 PO - achetable dans certains bazars ou en magasin d'alchimie/magie), 2 m de velours de Glargh (20 PO chez un négociant en tissus ou bazar)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets, nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 35 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 250 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON DE CUIR DE BASE

Pour débiter dans la vie d'aventurier, même si c'est peu esthétique.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 3 PR, CHA-I, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir épais de base, 20 m de fil de fer
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
- ◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 9 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 30 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -3

PLASTRON DE CUIR MOULÉ

Un produit assez populaire, bien ajusté et quelque peu technique. Doit être fait sur mesure.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 3 PR, AD+I, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de cuir épais de base, 40 rivets de cuir
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 4 boucles métalliques (1 PO pièce au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours (séchage inclus)
- ◆ **Outils** : accès à un atelier du cuir
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 18 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 100 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON DE CUIR CAMOUFLAGE

Un plastron léger, pratique pour ceux qui veulent agir sur le terrain en toute discrétion. Il protège un peu moins que les autres.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 2 PR, +2 aux épreuves faisant appel à la discrétion, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de qualité, 4 unités de cuir souple de qualité, 50 m de ficelle
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : colorants pour cuir (5 PO dans un bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 5 H
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 24 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 100 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON DE CUIR DE FLOTTAISON

Ce plastron, originellement fabriqué pour les pirates ne sachant pas nager, est un peu moins solide que d'autres mais il permet de flotter.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 2 PR, rupture 1-4, il donne la compétence « nager » (en surface)

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de qualité, 4 unités de cuir souple de qualité, 50 m de ficelle
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 planche de bois de zombakar (arbre rare, originaire des jungles d'Ammonka, 50 PO pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 5 H
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces
- ◆ **Difficulté** : 10 (+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 68 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 180 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON DE CUIR SOLIDE

Le plus costaud des plastrons de cuir disponible sans enchantement. Réalisé dans un cuir léger très solide, mais difficile à travailler.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : 4 PR (mais léger, compte pour 3 PR), rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de cuir exotique, 40 rivets de cuir
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+25 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 212 PO — de négoce : 600 PO — de vente au public : 1200 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON DE CUIR DE VÉTÉRAN

Pour ceux qui veulent survivre à toutes les batailles...

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : 4 PR, CHA+I, AD+I, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de cuir exotique, 40 rivets de cuir
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 litre d'huile de boulorne (40 PO en vente exclusivement chez les elfes)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+25 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 252 PO — de négoce : 700 PO — de vente au public : 1500 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTECTION EN CUIR BASIQUE

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras, modèle peu gracieux rendant toutefois les mouvements difficiles.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : 1 PR en localisation tête, bras ou jambes, AD-2, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de base, 1 unité de cuir souple de base, 20 rivets de cuir, 5 m de ficelle
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 6 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 6 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PROTECTION COUVRANTE EN CUIR

Permet de fabriquer des jambières OU des protections de bras bardées de métal, augmentant les chances de dévier les coups. Le résultat n'est pas très joli et un peu lourd.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : PRD+1, CHA-1, AT/AD-1, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de base, 1 unité de cuir souple de base, acier récupéré, 20 rivets de cuir, 10 m de ficelle
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 8 tiges d'acier (10 PO chez un forgeron)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 6 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

PROTECTION EN CUIR D'ARTISAN

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras, offrant au combattant des avantages, mais sans inconvénient.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 1 PR, CHA+1, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de qualité, 1 unité de cuir souple de qualité, 20 rivets de cuir
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 5 m de lacet de cuir de qualité (2 PO le mètre, vendu en bazar), 4 boucles métalliques (1 PO pièce au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 27 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 200 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTECTION CLOUTÉE D'OPETH

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras, en cuir orné de pointes. C'est assez impressionnant.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : donne la compétence « Intimidation » et un bonus de +1 pour l'utiliser, compte pour 1 PR, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de qualité
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 40 clous d'armurier en alliage de guerre (1 PO pièce, vendu chez les Nains), 5 m de lacet de cuir de qualité (2 PO le mètre, vendu en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 60 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 300 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BRACELETS D'ARCHER

Spécialement traités et conçus pour assister l'archer dans son tir.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : +1 aux épreuves AD de tir à l'arc, rup. 1-4

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir épais de qualité
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 litre d'huile de bouillonne (40 PO en vente exclusivement chez les elfes), 5 m de lacet de cuir de qualité (2 PO le mètre, vendu en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 60 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 300 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTECTION EN CUIR DE MAÎTRE

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras, on peut difficilement faire mieux ! Idéal pour le haut niveau.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 2 PR en localisation mais seulement 1 PR d'encombrement, PRD+1, CHA+1, rup. 1-2

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de cuir exotique
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 20 rivets plaqués or (2 PO pièce chez un joaillier), 5 m de lacet de cuir de qualité (2 PO le mètre, vendu en bazar), 4 boucles en alliage de guerre (10 PO pièce, chez les Nains)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : paire de ciseaux, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 155 PO — de négoce : 500 PO — de vente au public : 1000 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CAGOULE DE BOURREAU EN CUIR

Une longue cagoule qui ne laisse voir que le haut du visage.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +1 au jet de charisme pour « intimidation »

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de cuir souple de base, 20 m de fil de lin
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 20 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

CAPE DE CUIR DE TÉNÉBRITUDE

Elle protège de la pluie tout en vous donnant l'air classe.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1, -1 aux épreuves de discrétion

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir souple de qualité, 25 m de fil de lin
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 9PO — de négoce : 30 PO — de vente au public : 60 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

BRAIES DE CUIR DE MUSICIEN

Le vrai pantalon de rock-star, qui doit être réalisé sur mesure.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1 (pour ménestrel)

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir souple de qualité, 25 m de fil de lin
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 9PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 90 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SELLE DE VOYAGE

Permet de monter à cheval dans de bonnes conditions.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir épais de base, 2 unités de cuir souple de base, 30 m de ficelle, 1 unité de bourre de laine
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : paire de cisailles, emporte-pièces
- ◆ **Difficulté** : 10 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 10 PO — de négoce : 40 PO — de vente au public : 80 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +2 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

SELLE D'APPARAT

Une très belle réalisation, généralement à but lucratif.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1 pour le héros à cheval

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir exotique, 2 unités de cuir souple de qualité, 50 m de ficelle, 1 unité de bourre de laine
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à un atelier du cuir
- ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 145 PO — de négoce : 400 PO — de vente au public : 800 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

JAMBIÈRES DE DÉFENSE

Pièce d'armure assez rare, souvent fabriquée à la commande.

- ◆ **Spécialités** : artisan cuir, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 1 PR, PRD+1, AD-1, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de cuir épais de qualité, 2 unités de cuir souple de qualité, 20 rivets de cuivre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 10 m de lacet de cuir de qualité (2 PO le mètre, vendu en bazar), 6 boucles métalliques (1 PO pièce au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : paire de cisailles, emporte-pièces, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 51 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 400 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ÉLIXIR DE DÉPASSEMENT

Un curieux distillat qui permet d'augmenter pendant un temps l'énergie vitale maximale d'un héros, celle-ci devant être à son maximum au moment de l'absorption. Idéal à l'entrée du donjon.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +5 PV au maximum EV, non récupérables — il est déconseillé de boire ce produit plus d'une fois par jour...

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'eau d'Armitas, 2 doses de jus de barnase, 1 dose de sang de corbeau, 1 dose d'essence de jujuba
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 21 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 80 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BREUVAGE CATALYSANT

Boisson à effet longue durée, permettant d'augmenter le taux de « récupération naturelle » de l'énergie astrale.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : récupération naturelle d'EA multipliée par 2, pendant 8 heures (hors usage de potion et sorts, donc)

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose de champignon noir d'Abokd, 1 dose d'eau d'Armitas, 2 doses de poudre rouge de Zuruk
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 9 (+7 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 21 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 80 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CRISTAL DE MANA

Un cristal chargé, un peu fragile, qui une fois brisé libère de l'énergie astrale, laquelle est absorbée par le possesseur du cristal.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : +10 PA récupérés pour celui qui brise le cristal

- ◆ **Matériaux**, pour 1 cristal : 2 doses de cristaux bleus de quartz, 1 dose de magnésite de Trudil
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures (jusqu'à 3 cristaux à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par cristal** : de fabrication : 40 PO — de négoce : 80 PO — de vente au public : 150 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BREUVAGE DE DEXTÉRITÉ

Préparation alchimique en fiole, permettant de décupler légèrement les sens d'une personne, ce qui influe sur sa dextérité.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : AD+1 pendant 1 heure après consommation

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'eau gazeuse du Nord, 2 doses de jus de barnase, 2 doses de soufre volcanique
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures (jusqu'à 4 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 18 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 80 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ÉLIXIR D'IGNORANCE

Une boisson curieuse qui permet à une personne de se vider la tête pendant un moment, afin de se concentrer sur le temps présent.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : pendant 4 heures après consommation donne la compétence « Tête vide » et une immunité à tous les sorts de peur

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 litre d'eau, 1 dose d'alcool blanc, 1 dose d'ammoniaque de Ganz, 2 doses de phosphorite du marais
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 9 PO — de négoce : 30 PO — de vente au public : 60 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

NECTAR DE L'ÉRUDIT

Voici une boisson rare recherchée par les mages... Elle permet d'augmenter l'intelligence à un moment crucial de l'aventure.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : INT+1 pendant 1 heure après consommation

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose de cristaux verts de Xarlin, 2 doses de jus de barnase, 1 dose de poudre bleue d'Arlounik, 1 dose d'huile
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron d'alchimiste, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 12 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 70 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 280 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FIOLE DE LUMIÈRE

Fiole de préparation qui, une fois agitée vigoureusement, produit une belle lumière blanche pendant quelques temps. Vous pouvez la garder en main ou l'accrocher au bâton ou à la ceinture.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : une fois secouée, éclaire à 6 m pendant 1 heure

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 2 doses de phosphorite du marais, 1 dose de poudre de zaconium, 1 dose d'ammoniaque de Ganz, 1 dose d'huile

- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 7 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 30 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GRENADE ALCHEMIQUE

Un projectile à main contenant un mélange instable, qui éclate au choc en projetant des débris sur les cibles aux alentours.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : doit être lancé. En éclatant, le projectile cause 1D+5 de dégâts à toutes les cibles dans une zone circulaire de 8 m

◆ **Matériaux** : 500 g de terre glaise de qualité, 50 petits clous, 1 dose de soufre volcanique, 1 dose de salpêtre, 1 dose de phosphorite du marais, 1 dose de poudre rouge de Zuruk

- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 11 PO — de négoce : 30 PO — de vente au public : 60 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FIOLE INCENDIAIRE

Lancez cette fiole sur quelque chose de dur et elle se brisera, libérant une nappe de feu liquide sur la cible et ses alentours. Instable.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : doit être lancée. En éclatant, la fiole cause 2D de dégâts à toutes les cibles dans une zone circulaire de 4 m — elle mettra le feu à tout combustible.

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose d'onguent de feu d'Altela, 1 dose de poudre rouge de Zuruk, 1 dose de soufre volcanique

- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 2 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 13 PO — de négoce : 30 PO — de vente au public : 60 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FUMIGÈNE DE GLUK

Un projectile à main en fiole, contenant un mélange instable, qui produit une épaisse fumée verte lorsqu'on le brise.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : doit être lancé. En éclatant, le projectile libère de la fumée âcre sur 20 mètres carrés, qui se dissipe en 5 minutes

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose de soufre volcanique, 1 dose d'ammoniaque de Ganz, 1 dose de poudre de zaconium, 1 dose d'huile

- ◆ **Temps de confection** : 1 heure (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 7 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 6 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 20 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GEL NOIR DE DISPARITION

Un gel étrange stocké en fiole. Il permet de faire disparaître à tout jamais certains types d'objets. Peut servir à gommer une porte.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : à verser sur un objet en bois, en cuir ou en tissu de moins de 100 kg : dissolution en 30 secondes

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose de liqueur des Ombres, 1 dose d'ammoniaque de Ganz, 1 dose d'urine de bouc, 1 dose d'huile

- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 13 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 35 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FIOLE D'ACIDE DE ZORMAK

Projectile à main, en fiole. Cet acide, souvent utilisé en combat, ronge le cuir, le métal et tout ce qui est organique.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : à briser sur la cible — cause 2D+5 de dégâts et détruit jusqu'à 4 points de PR sur la cible — peut aussi être utilisé pour affaiblir une structure métallique (serrure, barreaux...)

◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose de poudre bleue d'Arlounik, 1 dose d'ammoniaque de Ganz, 1 dose d'eau gazeuse du Nord, 1 dose de phosphorite du marais

- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (jusqu'à 4 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron d'alchimiste, petite cornue de cuivre
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 26 PO — de négoce : 60 PO — de vente au public : 120 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FIOLE AVEUGLANTE

Fiole de préparation instable qui, une fois brisée, produit une lumière blanche très intense pendant quelques secondes.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : à briser au sol ou contre un mur en face des cibles — malus AT/PRD/AD-3 pendant 3 assauts

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 2 doses de phosphorite du marais, 1 dose de poudre de zaconium, 1 dose d'alcool blanc, 1 dose de soufre en poudre
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure (jusqu'à 5 fioles à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuire
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 6 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 20 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

POUDRE NOIRE ALCHIMIQUE

Une préparation de base servant à charger divers engins de guerre, utilisée aussi pour la création de pâte explosive. Conservée en pot.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : dans son état normal elle brûle rapidement si on y met le feu, une fois compressée elle peut exploser

- ◆ **Matériaux**, pour 5 doses de poudre : 3 doses de salpêtre, 1 dose de soufre volcanique, 1 dose de charbon, 1 dose de poudre de zaconium
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 6 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix pour 5 doses** : de fabrication : 4 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 20 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PÂTE EXPLOSIVE

Cette pâte peut être collée à quelque chose, elle provoquera ensuite une explosion violente si vous y mettez le feu à distance. Rare.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : 100 grammes de pâte peuvent faire sauter un petit chariot, une porte ou un mur frêle. Multipliez ensuite le dosage pour des effets plus importants.

- ◆ **Matériaux**, pour 100 g : 5 doses de poudre noire (alchimique ou goblin), 1 dose de gomme de Mir-Nodd, 1 dose de sable rouge d'Ammonka, 1 dose de savon de Equiepon
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (jusqu'à 500 g en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix pour 100 g** : de fabrication : 41 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 200 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PÂTE DE L'ACIER FORT

Un produit utilisé pour renforcer certain métaux basiques.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : une dose de pâte appliquée sur une lame « de base » ou « de qualité » : +1 aux dégâts de l'arme de façon permanente

- ◆ **Matériaux**, pour 1 dose : 1 bougie à la graisse d'ours, 1 dose de gomme de Mir-Nodd, 1 dose de pierre de Birték, 1 dose d'huile standard
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure (jusqu'à 5 doses à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par dose** : de fabrication : 9 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 30 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOMBINETTE ASTRALE

Une sphère de terre cuite, chargée d'un catalyseur puissant, qui peut être brisée pour augmenter d'un coup l'énergie astrale du groupe.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : +15 PA récupérés pour tous les mages, prêtres ou paladins rassemblés autour de la bombinette dans un rayon de 4 m

- ◆ **Matériaux** : 500 g de terre glaise de qualité, 1 dose de cristaux de Malank, 5 doses de magnésite de Trudil
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (1 bombinette à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron d'alchimiste
- ◆ **Difficulté** : 14 (+25 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par cristal** : de fabrication : 200 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BOMBE ALCHIMIQUE INCENDIAIRE

Actuellement l'une des armes les plus puissantes de la Terre de Fangh, dans le domaine du non-magique. Quelque peu instable.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 8
- ◆ **Caractéristiques** : projetée et brisée, elle explose en causant 3D+15 de dégâts de feu sur une zone circulaire de 20 m de diamètre

- ◆ **Matériaux** : 1 kg de terre glaise de qualité, 1 dose de fiel de toupivre, 5 doses de poudre noire (alchimique ou goblin), 2 doses de bile de salamandre du volcan, 2 doses de phosphorite du marais
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée (1 bombe à la fois)
- ◆ **Outils** : accès à un atelier d'alchimie
- ◆ **Difficulté** : 16 (+70 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par cristal** : de fabrication : 422 PO — vendable uniquement sur le marché noir (2000 à 3000 PO)

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

POISON FAIDHODHO

Un poison somnifère rapide, assez connu et facile à détecter.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, gobelin, cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole de 5 doses : 1 crapeau séché, 1 patte de triton, 1 dose d'eau d'Armitas
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 100 grammes de baies noires de Schlipak, assez fraîches (à récolter sur place, introuvables en hiver)
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure (jusqu'à 20 doses en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 1 PO — de négoce : 3 PO — de vente au public : 5 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

POISON PARANOÏAX

Préparation qui attaque le cerveau en causant la panique.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, gobelin, cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole de 5 doses : 1 dose d'huile standard, 1 dose de soufre volcanique
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 feuille de nénuphar jaune (à récolter en rizière ou sur un plan d'eau)
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 9 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 3 PO — de négoce : 6 PO — de vente au public : 12 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

POISON DOLORISYA

Un poison redoutable qui cause des douleurs atroces.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole de 5 doses : 1 dose d'eau gazeuse du Nord, 1 dose de spores de myconides, 1 dose de poudre rouge de Zuruk
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (jusqu'à 20 doses en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, petite cornue de cuire
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 12 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 40 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

POUDRE FANTASMATRON

Un poison alchimique en poudre qui provoque des hallucinations, épuise peu à peu la cible tout en lui faisant perdre ses moyens.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole de 5 doses : 1 dose de poudre de granite, 1 dose de spores de myconides, 1 dose de poudre bleue d'Arlounik
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure (jusqu'à 20 doses en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 25 PO — de négoce : 40 PO — de vente au public : 70 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ANTIDOTE ALCHIMIQUE

Préparation qui stoppe la plupart des effets des poisons alchimiques. Il y a toutefois souvent des effets secondaires.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'huile standard, 1 dose de poivre noir, 1 dose de sable de Rancurac, 1 dose de bile de renard
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : un foie de corbeau frais
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 9 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 7 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 25 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ANTIDOTE PIFOMÉTRIQUE DE GLUK

Préparation qui peut stopper l'effet de n'importe quel poison, ou pas, selon votre chance. Il faut également prévoir des effets secondaires.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste, cuisinier, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : voir tableau des poisons et antidotes

- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'huile standard, 2 doses de sel, 1 dose de sang de corbeau, 1 dose de gui, 1 dose de soufre en poudre
- ◆ **Temps de confection** : 20 minutes (jusqu'à 5 fioles en une fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix par fiole** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 4 PO — de vente au public : 8 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

AFFÛTAGE DE LAME

Technique d'affûtage efficace qui améliore les armes tranchantes pendant un temps limité.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +1 aux dégâts pendant 3 combats (arme de base ou correcte) ou 5 combats (arme de qualité ou autre)

-
- ◆ **Matériaux** : 1 arme tranchante (ni enchantée, ni « relique »)
 - ◆ **Temps de confection** : 15 minutes
 - ◆ **Outils** : nécessaire d'entretien du métal
 - ◆ **Difficulté** : 6 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, de 1 PO à 5 PO selon l'arme

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

RENFORCEMENT D'ARME DE BASE

Le forgeron peut ici améliorer la résistance d'une mauvaise arme.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : l'arme gagne 1 en point de rupture, et le cas échéant le renforcement supprime le malus de COU

-
- ◆ **Matériaux** : 1 arme « de base » ou « perrave »
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
 - ◆ **Difficulté** : 7 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, de 3 PO à 5 PO selon l'arme

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

AMÉLIORATION D'ARMURE DE BASE

Pour améliorer les performances d'une armure rustique et supprimer les points de friction agaçants (travail sur mesure).

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : l'armure gagne 1 en point de rupture, et le cas échéant le renforcement supprime 1 point de malus en AD

-
- ◆ **Matériaux** : 1 pièce d'armure grossière, « de base » ou « perrave »
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, de 10 PO à 20 PO selon l'armure

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU AFFÛTÉ

Améliore la pointe pour augmenter les dégâts du projectile.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : +1 aux dégâts du projectile

-
- ◆ **Matériaux** : 1 flèche/carreau « de base » ou « de qualité », 1 cinquième d'unité d'acier de base
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
 - ◆ **Difficulté** : 6 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, 2 à 4 PO selon la flèche

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

FLÈCHE/CARREAU BARBELÉ

Modifie la pointe en version très méchante qui blesse cruellement la cible et augmente les dégâts du projectile.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : +2 aux dégâts du projectile, après blessure sur cible « vivante » celle-ci perd ensuite 1 PV par assaut pendant 1D6 assauts

-
- ◆ **Matériaux** : 1 flèche/carreau « de qualité », 1 cinquième d'unité de bon acier
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures
 - ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, 10 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

FLÈCHE/CARREAU EN THRITIL

Modifie une flèche pour y ajouter la pointe la plus mortelle sans enchantement, dont la fabrication est réservée aux forgerons de haut niveau. Le thriril est très difficile à travailler.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur +Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : +4 aux dégâts du projectile, 4 points de PR de la cible ne sont pas comptés, après blessure sur cible « vivante » celle-ci perd ensuite 1 PV par assaut pendant 1D10 assauts

-
- ◆ **Matériaux** : 1 flèche/carreau « de qualité », 1 cinquième d'unité de thriril
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : accès à une fonderie et à une forge complète
 - ◆ **Difficulté** : 15 (+30 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 20 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 250 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

LAME DE LANCER

Une lame simple, juste conçue pour faire des dégâts à distance.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Lame de lancer, projectile perforant, ID+2 PI, rupture I-4 (non utilisable au corps à corps), nécessite la compétence « Tirer correctement »

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bon acier
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

COUTEAU DE TRAPPEUR

Parce qu'un bon gros couteau est utile en toutes situations. Celui-ci est très bien équilibré et facile à manier, même pour les petites mains.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Couteau de trappeur, dégâts tranchants, ID+1 PI, PRD-3, rupture I-4

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 beau manche d'outil à main (en vente pour 2 PO dans un bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 8 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 50 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

DAGUE DE BASE

L'arme de prédilection des gobelins, des bandits et des héros fauchés.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : Dague de base, dégâts tranchants, ID+2 PI, AT-1 PRD-2 CHA-1 rupture I-5

- ◆ **Matériaux** : 1 unité d'acier de base
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'outil à main (2 PA au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 6 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 8 PO — de vente au public : 15 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

DAGUE LONGUE DE DÉFENSE

Une dague un peu plus sécurisante que les autres en combat.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Dague longue de défense, dégâts tranchants, ID+2 PI, PRD-1 rupture I-3

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 beau manche d'outil à main (en vente pour 2 PO dans un bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 5 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 7 PO — de négoce : 45 PO — de vente au public : 90 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

DAGUE DÉCHIRANTE

Une dague sophistiquée, au tranchant étudié pour lacérer salement les chairs et provoquer d'importants saignements. Youclidh n'aime pas.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : Dague déchirante, dégâts tranchants, ID+2 PI, AT+1 PRD-1 rupture I-3 - après blessure sur cible « vivante » celle-ci perd ensuite 1 PV par assaut pendant ID10 assauts

- ◆ **Matériaux** : 1 unité d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 poignée d'arme en bois dur (en vente pour 5 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 35 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 300 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

DAGUE SOMPTUEUSE

Une magnifique dague en thyrtil qui fera des envieux.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : Dague somptueuse, dégâts tranchants, ID+3 PI, AT+2 CHA+1 COU+2 PRD-1, incassable

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de thyrtil
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 poignée d'arme en bois noble (en vente pour 30 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à une fonderie et à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 15 (+30 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 130 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 600 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SABRE D'ARMURIER DE BASE

Une arme à une main universelle, utilisable par à peu près n'importe quel héros à taille humaine. Fabrication rapide, mais résultat moyen.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : Sabre de base, arme à 1 main dégâts tranchants, 1D+3 PI, COU-1, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 4 unités d'acier de base
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 poignée d'arme de base (en vente pour 2 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 10 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 70 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FENDOIR D'ASSAUT DES ORCS

Une arme un peu lourde, robuste, prévue pour une main grossière. Principalement étudiée pour porter des coups violents.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Fendoir d'assaut des orcs, arme à 1 main dégâts tranchants, 1D+4 PI, PRD-1, COU+1 (orque seulement), rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 poignée d'arme de base (en vente pour 2 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 9 (+7 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 22 PO — de négoce : 60 PO — de vente au public : 120 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

LANCE D'ASSAUT D'ARMURIER

Une arme d'hast souvent utilisée par les gardes en raison de sa longue portée. Un peu difficile à manier en parade ou dans un couloir étroit.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : lance d'assaut d'armurier, arme d'hast à 2 mains à dégâts tranchants, 1D+5 PI, PRD-1, COU+1, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 1 unité d'alliage de guerre, 1 unité de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'arme longue de qualité (en vente pour 15 PO chez un ébéniste, sur commande)
- ◆ **Temps de confection** : 5 heures
- ◆ **Outils** : accès à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 11 (+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 50 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 300 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ÉPÉE À LAME LÉGÈRE

Une épée à une main très maniable, au tranchant acéré.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : épée à lame légère, arme à 1 main dégâts tranchants, 1D+5 PI, AT/PRD+1, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 4 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 poignée d'arme en bois dur (en vente pour 5 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 125 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 500 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

HACHE À 1 MAIN D'ARTISAN

Arme classique et bien faite, elle reste la préférée des Nains !

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : hache à 1 main d'artisan, dégâts tranchants, 1D+5 PI, AT/PRD+2 COU+1 (Nain), PRD-1 (autres), rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 3 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'outil en bois dur (en vente pour 15 PO chez un ébéniste, sur commande)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 105 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 500 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

HACHE À 2 MAINS DE YOR

Mortelle et bien équilibrée, on en voit rarement... Cette arme de commande est appréciée des vétérans Barbares. Ce modèle a fait rouler de nombreuses têtes au cours de l'histoire.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : hache à 2 mains de Yor, dégâts tranchants, 2D+6 PI, COU+2, incassable, +1 aux chances de critique

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de thritil, 1 unité de cuir exotique
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche extra-fort en bois noble (en vente pour 100 PO chez un ébéniste, sur commande)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à une fonderie et à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 16 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 435 PO — de négoce : 1500 PO — de vente au public : 3000 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTECTION EN MÉTAL DE BASE

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : casque de métal de base, compte pour 1 PR sur la localisation prévue, COU+1, CHA+1 AD+1, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 2 unités d'acier de base, 2 unités de cuir épais de base, 20 rivets de cuir
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 8 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 50 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -7

PROTECTION EN MÉTAL D'ARTISAN

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras. Cette version donne la classe.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 1 PR sur la localisation prévue, COU+1, CHA+1, rupture 1-2

- ◆ **Matériaux** : 2 unités d'alliage de guerre, 1 unité de cuir souple de qualité, 20 rivets de cuir
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 boucles plaquée or (10 PO pièce en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 83 PO — de négoce : 250 PO — de vente au public : 500 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 11) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTECTION EN THRITIL

Permet de fabriquer casque OU jambières OU protections de bras. Très recherché, très bonne qualité.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 2 PR sur la localisation prévue mais seulement 1 PR d'encombrement, COU+2, CHA+2, incassable

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de thritil, 2 unités de cuir exotique
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 boucles plaquée or (10 PO pièce en bazar), 2 canines de troll de Kwnzprtt (à récolter sur le corps)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à une fonderie et à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 16 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 390 PO — de négoce : 1300 PO — de vente au public : 2600 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON EN MÉTAL GROSSIER

Il n'est pas cher, mais on sait pourquoi !

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : plastron de métal grossier, compte pour 4 PR (torse), CHA+1, AD+1, rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 8 unités d'acier de base, 4 unités de cuir épais de base, 20 rivets de cuir
- ◆ **Temps de confection** : 5 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 9 (+7 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 24 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 200 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 10) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -7

PLASTRON EN MÉTAL D'ARTISAN

Une pièce d'armure souvent appréciée des paladins.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : plastron de métal d'artisan, 4 PR, rupture 1-3

- ◆ **Matériaux** : 8 unités de bon acier, 4 unités de cuir épais de qualité, 40 rivets de cuir, 3 unités de bourre de laine
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 11 (+13 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 63 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 600 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 11) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PLASTRON D'ÉLITE

Pour les combattants exigeants et riches qui n'aiment pas la magie.

- ◆ **Spécialités** : forgeron concepteur
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : plastron d'élite, compte pour 5 PR au torse mais seulement 4 PR d'encombrement, COU+2, CHA+2, incassable

- ◆ **Matériaux** : 10 unités de thritil, 4 unités de cuir exotique, 3 unités de bourre de laine
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 8 boucles plaquée or (10 PO pièce en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à une fonderie et à une forge complète
- ◆ **Difficulté** : 16 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 1230 PO — de négoce : 3500 PO — de vente au public : 5000 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 20%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

OURS À LA BIÈRE

Une « spécialité » de beaucoup d'endroits différents, pas toujours facile à terminer à deux.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : après en avoir consommé, COU+I pendant 12H

-
- ◆ **Matériaux**, pour 20 parts : 1 tonneau de bière brune, 6 kgs de pommes de terre, herbes aromatiques
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : ¼ d'ours (autour de 10 PO chez un chasseur), Letture de bière (5 PA le petit flacon de 50 doses)
 - ◆ **Temps** : 2 h de préparation, 2 h de cuisson, 6 h de mijotage
 - ◆ **Outils** : cuisine complète avec tournebroche
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix pour 20 portions** : de fabrication : 15 PO — de négoce : 30 PO de vente au public : 60 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -7

LE PLAT DE RESTES

Pratique pour terminer tout ce qui reste dans les sacs et qu'on ne sait pas comment préparer.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +1 PV récupéré

-
- ◆ **Matériaux** : eau, pommes de terre
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : Tout ce qui traîne dans les sacs et qui ne serait pas périmé
 - ◆ **Temps** : 1 h de préparation, 1 h de cuisson
 - ◆ **Outils** : table, casserole et feu, couverts de métal
 - ◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : à peu près gratuit, mais non vendable

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -3

CONSERVATEUR

À ajouter à la nourriture préparée pour en retarder le pourrissement.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier, alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : prolonge la durée de conservation de cinq jours

-
- ◆ **Matériaux** : 2 doses d'eau d'Armitas, 1 dose de sel
 - ◆ **Temps** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : casserole et feu, flacon, couverts en bois
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+5 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 5 PO — de vente au public : 10 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SAUCE (TRÈS) PIQUANTE

Idéale pour faire une farce, aussi bien pour relever le plat.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier, alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : -IPV, et -IPV par ingestion de liquide supplémentaire — rend muet et tout rouge — l'ingestion de liquide renforce la sensation de brûlure, le lait est un calmant

-
- ◆ **Matériaux** : eau, 1 dose de bile de salamandre du volcan, herbes aromatiques, beurre
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : liqueur de cactus (1 PO la dose chez un bon marchand de condiments)
 - ◆ **Temps** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : flacon, cuiller en bois (sera détruite dans le processus)
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 55 PO — de négoce : 70 PO de vente au public : 100 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PAIN

La voilà, ma bonne miche ! Elle peut se trancher et se tartiner...

- ◆ **Spécialités** : cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : +2 rations par miche

-
- ◆ **Matériaux** : eau, sel, farine, letture
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : selon pain choisi (lardons, olives, céréales...)
 - ◆ **Temps** : 4 heures en tout (jusqu'à 5 miches à la fois)
 - ◆ **Outils** : bol, table, four
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix pour une miche** : de fabrication : 5 PC — de négoce : 1 PA de vente au public : 2 PA (ou plus avec des ingrédients)

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

FROMAGE MORIAQUE

Fort, très fort, surtout affiné longtemps. Un truc de barbare. Ce fromage pousse les gens à se ruer vers la bataille et à taper n'importe qui, n'importe comment. Idéal quand on n'aime pas la magie, mais un peu dangereux pour les alliés...

- ◆ **Spécialités** : cuisinier, alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : état berzerk après ingestion (CO+2, AT+2, PRD-2 FO+1) — le héros attaque tout ce qui bouge pendant 1 heure

-
- ◆ **Matériaux** : eau de vie, lait de chèvre, sel, 1 dose de Jus de Barnase
 - ◆ **Temps** : 1 heure + 2 jours de repos (ou plus)
 - ◆ **Outils** : bol, baratte, coffre fermé, cuiller en bois
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+5 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix pour une miche** : de fabrication : 6 PO — de négoce : 10 PO de vente au public : 20 PO (ou plus avec des ingrédients)

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

RÉGÉNÉRANT

Permet de consommer les aliments périmés, en transformant la moisissure en assaisonnement. Miam !

- ◆ **Spécialités** : cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : l'aliment ainsi modifié aura la moitié des effets de l'aliment d'origine s'il avait été consommé avant la date limite. Ne supprime pas les poisons.

- ◆ **Matériaux** : 1 dose de sel, 1 dose de poivre, deux œufs, vin rouge
- ◆ **Temps** : 1 heure, laisser reposer 2 heures
- ◆ **Outils** : bol, couverts en bois
- ◆ **Difficulté** : 12 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : à peu près gratuit, mais non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

LAXATIF

C'est bon, très bon même. Avec un gratin, c'est idéal. Mais il ne faut pas prévoir de voyager.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier, médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : indétectable, provoque de terribles diarrhées dans l'heure qui suit

- ◆ **Matériaux** : 1 dose de sel, viande avariée, eau
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : confiture de pruneaux (5 PA le bocal)
- ◆ **Temps** : 1 heure
- ◆ **Outils** : casserole et feu, bol, couverts en bois
- ◆ **Difficulté** : 10 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : à peu près gratuit, mais non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

LIQUEUR DE DOUCE VÉRITÉ

Quelques verres et vous me direz tout, et plus encore.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier, alchimiste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : supprime toute inhibition, et en particulier fait parler le buveur. Utilisé comme sérum de vérité.

- ◆ **Matériaux** : 1 litre d'eau, 1 dose d'alcool blanc
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : prunes, feuilles de menthe, essence de fougère de Darne (2 PO la dose, chez un herboriste)
- ◆ **Temps** : 4 heures
- ◆ **Outils** : alambic d'alchimiste, bol, pièce fermée et sombre
- ◆ **Difficulté** : 14 (+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 40 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PAIN DE VOYAGE ELFIQUE

Une seule bouchée suffit à nourrir un homme, se conserve bien.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier + origine : Elfe Sylvain ou Haut-Elfe
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : 500 g de ce pain représentent 25 rations de voyage. Le plus dur est de savoir n'en manger qu'une portion...

- ◆ **Matériaux**, pour 2 pains : eau de source, 2 doses de sel, beurre, brisures de riz
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : farine de boulorne (2 PO le kilo, en village elfique uniquement), 1 dose de levure d'hydromel (2 PO au bazar)
- ◆ **Temps** : 2 heures + 3 heures de cuisson + 8 heures de repos
- ◆ **Outils** : bol, table, four à bois
- ◆ **Difficulté** : 12 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix pour 1 pain** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 8 PO — de vente au public : 15 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BONBONS YATOUBON

Petits bonbons revigorants au goût de réglisse. Rare sur le marché.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : rend IPV à la consommation. Si plus de 10 bonbons sont mangés en une heure, ils filent un terrible mal de ventre (-2AT, -2PRD, -2AD)

- ◆ **Matériaux** : sucre, réglisse, blanc d'œuf
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : Pelure de limace Bacta (2 PO la dose chez un herboriste, permettant de faire 100 g de bonbons, soit 10 bonbons)
- ◆ **Temps** : 2 heures + 1 heure de cuisson + 2 heures de refroidissement
- ◆ **Outils** : bol, couverts, casserole et feu, pièce froide pour la 3e phase
- ◆ **Difficulté** : 14 (+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix pour 10 bonbons** : de fabrication : 3 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 25 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SANDWICH D'AVENTURIER

Nourriture à emporter, un sandwich mayonnaise hyper calorique et régénérant, comme seuls les semi-hommes savent en préparer.

- ◆ **Spécialités** : cuisinier (semi-homme)
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : il prend 5 minutes à manger et rend 4 PV à la consommation. Cet effet n'est valable que toutes les 6 heures. Il se conserve seulement 48 heures.

- ◆ **Matériaux** pour 4 sandwiches : 1 œuf, 1 dose d'huile, 1 dose de sel, 5 aliments différents (dont deux viandes), 2 miches de pain
- ◆ **Temps** : 15 minutes pour 4 sandwiches
- ◆ **Outils** : bol, couverts
- ◆ **Difficulté** : 9 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix pour 4 sandwiches** : de fabrication : 4 PO — de négoce : 6 PO — de vente au public : 12 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

PIÈGE FORESTIER À DÉTENTE

Utilisez une branche élastique comme ressort pour piéger quelqu'un. En forêt seulement. On s'en sert aussi pour attraper du gibier.

◆ **Spécialités** : mécanicien, cuisinier

◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

◆ **Caractéristiques** : en marchant dans un nœud coulant, la victime décolle et se fait pendre par un pied — aucun dégât — possibilité de se libérer avec une arme tranchante

◆ **Matériaux** : 10 mètres de cordelette ou corde

◆ **Temps de confection** : 15 minutes

◆ **Outils** : canif ou couteau

◆ **Difficulté** : 8 (+2 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : gratuit, non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -2

PIÈGE À L'ARBALÈTE

Utilisez une arbalète montée sur trépied pour blesser quelqu'un. Possible en extérieur comme en intérieur.

◆ **Spécialités** : mécanicien, gobelin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

◆ **Caractéristiques** : en déplaçant la ficelle de tension, la victime située dans le champ de tir se prend un carreau — dégâts selon arme

◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 10 mètres de ficelle, 15 petits clous

◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 arbalète, 1 carreau

◆ **Temps de confection** : 20 minutes

◆ **Outils** : canif, marteau, scie à main

◆ **Difficulté** : 10 (+5 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : gratuit, non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PIÈGE FORESTIER ÉCRASANT

Utilisez un tronc suspendu et un mécanisme simple pour piéger quelqu'un de façon violente. En forêt uniquement.

◆ **Spécialités** : mécanicien

◆ **Niveau** : à partir du niveau 2

◆ **Caractéristiques** : en déplaçant la ficelle de tension, la victime se prend le tronc de plein fouet — 2D+5 PI, possibilité d'être assommé au D6 (1,2 ou 3) — possibilité d'esquiver avec épreuve AD

◆ **Matériaux** : 20 mètres de cordelette ou corde, 10 mètres de ficelle

◆ **Temps de confection** : 30 minutes

◆ **Outils** : canif ou couteau

◆ **Difficulté** : 9 (+3 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : gratuit, non vendable

◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 11) donne un bonus de +2 et réduit le temps à 15 minutes

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PIÈGE DE PLAFOND À FILET

Piégez quelqu'un dans un filet à l'aide d'un mécanisme simple. Possible en extérieur comme en intérieur.

◆ **Spécialités** : mécanicien, gobelin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

◆ **Caractéristiques** : en déplaçant la ficelle de tension, la victime déclenche la chute d'un filet — perte de 6 assauts

◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 20 mètres de ficelle, 10 petits clous, 10 gros clous

◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 filet de gladiateur (15 PO en armurerie)

◆ **Temps de confection** : 30 minutes

◆ **Outils** : canif, marteau, scie à main

◆ **Difficulté** : 11 (+6 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : gratuit, non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PORTE EXPLOSIVE

Utilisez un briquet fixé ainsi que de la pâte explosive pour transformer une porte en instrument de mort.

◆ **Spécialités** : mécanicien, gobelin

◆ **Niveau** : à partir du niveau 5

◆ **Caractéristiques** : en ouvrant la porte, la victime déclenche l'explosion de la charge — au D6 elle a 50 % de chances de mourir sur le coup, sinon 3D+10 PI et perte de 5 assauts pour commotion

◆ **Matériaux** : 1 briquet amadou, 10 petits clous, 5 mètres de ficelle

◆ **+Matériaux spéciaux** : 100 g de pâte explosive (200 PO en vente sur le marché noir, sinon voir recette)

◆ **Temps de confection** : 30 minutes

◆ **Outils** : canif, marteau

◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite) — en cas d'échec critique, l'ingénieur périra dans une explosion

◆ **Prix** : 200 PO si vous achetez la pâte, non vendable

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

PIÈGE DE SERRURE À DARD

Avec un peu de dextérité vous pouvez piéger une serrure à l'aide d'un dispositif minutieux qui tire sur la victime. Piège détectable.

◆ **Spécialités** : mécanicien

◆ **Niveau** : à partir du niveau 6

◆ **Caractéristiques** : en ouvrant la porte, la victime déclenche le lancement d'une fléchette qui se plante dans sa main — les effets dépendent du poison utilisé

◆ **Matériaux** : 1 fléchette, 1 dose de poison

◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 ressort de qualité (10 PO au bazar)

◆ **Temps de confection** : 1 heure

◆ **Outils** : chignole de précision, pince universelle, lime à métaux

◆ **Difficulté** : 14 (+20 XP en cas de réussite)

◆ **Prix** : à négocier en tant que service, de 30 à 150 PO selon poison

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

ARBALÈTE DOUBLE

Trafiquez une arbalète pour qu'elle tire deux projectiles au lieu d'un.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : 2 tirs à la fois, délai de rechargement 8 assauts

- ◆ **Matériaux** : 15 petits clous, 10 m de ficelle
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 arbalète quelconque, 1 corde à arc (au bazar, 3 PO), 1 lame de bois spécial (5 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : canif, marteau, scie à main, chignole de précision
- ◆ **Difficulté** : 12 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : selon arbalète utilisée — revendable avec majoration de 30%

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARBALÈTE RAPIDE

Trafiquez une arbalète pour qu'elle se recharge rapidement.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : délai de rechargement 4 assauts (au lieu de 6)

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bon acier, 10 rivets de cuivre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 arbalète quelconque
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : accès à une forge, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 12 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : selon arbalète utilisée — revendable avec majoration de 20%

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARBALÈTE D'INGÉNIEUR

Une arme de jet assez précise, à viseur et légèrement améliorée.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+4 PI, AD+1 au tir, rupture 1-4, rechargement en 5 assauts

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de bois dur, 1 unité de bon acier, 30 petits clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde à arc (au bazar, 3 PO), 1 lame de bois spécial (5 PO chez un ébéniste)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 15 PO — de négoce : 120 PO — de vente au public : 300 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ARBALÈTE LOURDE SUR PIED

Une arme rare, difficile à transporter mais plutôt efficace. Doit être posée sur son pied pour pouvoir tirer.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 1D+8 PI, rupture 1-3, rechargement en 8 assauts, très encombrante (10 kilos), portée 85 mètres

- ◆ **Matériaux** : 5 unités de bois dur, 5 unités d'alliage de guerre, 2 unités de bois noble, 40 petits clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde à arc extra-forte (à acheter, 20 PO)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 14 (+30 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 195 PO — de négoce : 400 PO — de vente au public : 1000 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SCORPION

Une arme prestigieuse de champ de bataille, qui doit être transportée en chariot. Pour l'ingénieur, un plan lucratif.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme de siège sur pied, 2D+10 PI, rupture 1-2, rechargement en 10 assauts, portée 250 mètres

- ◆ **Matériaux** : 10 unités de bois dur, 10 unités de bon acier, 4 unités d'alliage de guerre, 5 unités de bois noble, 40 gros clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 corde en crin de Morsbleg (30 PO, vendue autour des Terres Sauvages de Kwzprtt)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 15 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 260 PO — de négoce : 800 PO — de vente au public : 2000 PO

- ◆ **Assistant** : bonus de +2 avec un assistant (AD supérieure à 12)
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

LANCE-PAVÉ À RAMPE

Une arme rudimentaire de champ de bataille, à transporter en chariot.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, gôbelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : arme de siège sur pied, 2D+4 PI contondants, rupture 1-2, rechargement en 6 assauts, portée 80 mètres

- ◆ **Matériaux** : 10 unités de bois dur, 10 unités de bon acier, 20 mètres de cordelette
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 12 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 60 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 400 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

LANCE-PIERRE DE BASE

On peut difficilement parler d'arme, mais bon... C'est faisable.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, gobelin, ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 2 PI contondants, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 1/2 unité de bois brut, 6 petits clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 caoutchouc de Glandorn (2 PO en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 20 minutes
- ◆ **Outils** : canif, marteau, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 6 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 3 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

LANCE-PIERRE D'INGÉNIEUR

Un lance-pierre amélioré pour la précision et les dégâts.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : arme de jet, 3 PI contondants, AD+1, rupture 1-5

- ◆ **Matériaux** : 1/2 unité de bois dur, 10 petits clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 caoutchoucs de Glandorn (2 PO pièce en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure
- ◆ **Outils** : canif, marteau, râpe à bois
- ◆ **Difficulté** : 8 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 18 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

SYSTÈME DE VISÉE POUR ARC

Un petit montage de précision qui améliore la précision d'un arc.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : sur un arc quelconque non enchanté, l'arme gagne un bonus AD+1 au tir (mais moins solide, +1 en rupture)

- ◆ **Matériaux** : 1/4 d'unité de bois dur, 10 petits clous, 5 m de fil de fer
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure
- ◆ **Outils** : canif, marteau, râpe à bois, pince coupante
- ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BALISTE BASIQUE

Une arme de champ de bataille volumineuse, qui peut être tractée.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : arme de siège sur roues, 3D+10 PI contondants, se recharge en 25 assauts, portée 200 mètres en tir tendu

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois de charpente, 15 unités de bon acier, 200 mètres de cordelette, 60 mètres de corde, 100 gros clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 4 roues de chariot en bois (15 P.O. pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 13 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 180 PO — de négoce : 500 PO — de vente au public : 1000 PO

- ◆ **Assistant** : assistant obligatoire (AD supérieure à 11), sans bonus
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TRÉBUCHET

Une arme de champ de bataille imposante, qui doit être tractée en utilisant un chariot spécial.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme de siège sur roues, 4D+15 PI contondants, se recharge en 15 assauts, portée 150 mètres, tir en cloche

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de bois de charpente, 30 unités de bon acier, 200 mètres de cordelette, 100 mètres de corde, 200 gros clous
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 16 (+60 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 230 PO — de négoce : 800 PO — de vente au public : 1600 PO

- ◆ **Assistant** : assistant obligatoire (AD supérieure à 11), sans bonus
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BÉLIER D'INGÉNIEUR

Un bon bélier renforcé, apte à démolir la plupart des obstacles.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : arme de siège sur roues, pour casser les portes

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois de charpente, 10 unités de bon acier, 100 mètres de cordelette, 50 mètres de corde, 100 gros clous
- ◆ **Matériaux** : 1 tronc de bois brut (25 PO dans une scierie)
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 4 roues de chariot en bois (15 P.O. pièce)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 13 (+30 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 105 PO — de négoce : 300 PO — de vente au public : 550 PO

- ◆ **Assistant** : assistant obligatoire (AD supérieure à 11), sans bonus
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PISTOLET D'INGÉNIEUR

Une arme de poing de taille moyenne, à balle et à chargement par le canon, qu'on retrouve souvent aux mains des pirates fortunés.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de bon acier, 1 unité de bois noble
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : lot de vis de précision (20 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 14 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 50 PO — de négoce : 200 PO — de vente au public : 450 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PÉTOIRE À GRENAILLE

Ici nous avons une arme à canon long évasé, projetant un nuage de débris métalliques, à chargement par le canon.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de bon acier, 2 unités de bois noble
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 lots de vis de précision (40 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 14 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 90 PO — de négoce : 250 PO — de vente au public : 550 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CRACHE-PLOMB DE MARAUDEUR

Ici nous avons une arme à canon long évasé, projetant un nuage de débris métalliques, à chargement par le canon.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 10 unités de bon acier, 2 unités de bois noble, 2 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 lots de vis de précision (40 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 15 (+50 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 170 PO — de négoce : 550 PO — de vente au public : 1100 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps à 3 jours
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

LONG-TIREUR DE CHASSE

Les ingénieurs fabriquent cette arme spécialement pour abattre à distance de gros gibiers. Elle est précise et tire loin, son coup unique fait de gros dégâts... Mais elle est assez longue à charger.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de bon acier, 3 unités de bois noble, 5 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 lots de vis de précision (40 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 16 (+70 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 200 PO — de négoce : 800 PO — de vente au public : 1500 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 13) donne un bonus de +1 et réduit le temps à 3 jours
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TRIPLE-CARABUSE D'ASSAUT

La carabuse est une arme à balles qui se charge par la culasse, mais c'est un peu compliqué. Celle-ci peut tirer trois coups ! À cause de son recul important, il est difficile de faire mouche.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de bois noble, 5 unités d'alliage de guerre, 2 unités de thrytil
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 2 lots de vis de précision (40 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 5 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 17 (+80 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 420 PO — de négoce : 1300 PO — de vente au public : 2500 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CANON LÉGER D'INGÉNIEUR

Un modèle de canon rudimentaire à boulet simple, assez lourd et souvent monté sur embarcation ou chariot. À charger par le canon.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois de charpente, 30 unités de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 3 lots de vis de précision (60 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 16 (+70 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 225 PO — de négoce : 1000 PO — de vente au public : 2000 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

DIAGNOSTIC RAPIDE

Le médecin examine rapidement quelqu'un atteint de troubles de la santé afin de savoir de quel maux il peut être victime.

- ◆ **Spécialités** : médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

- ◆ **Temps nécessaire** : 3 minutes
- ◆ **Outils** : cuiller en bois
- ◆ **Difficulté** : 5 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : gratuit — en tant que service, négociable de 1 à 10 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

BEAUTÉ PAR LES PLANTES

Permet de donner un léger bonus de charisme à quelqu'un après application d'une préparation maison sur le visage.

- ◆ **Spécialités** : médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : +1 en CHARISME pendant 24H

- ◆ **Matériaux** : 1 dose d'huile standard
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : fougère, cresson des fossés, fleur de malvaïs (à récolter en milieu naturel)
- ◆ **Temps de confection** : 15 minutes
- ◆ **Outils** : bol, couteaux en bois, couteau
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — en tant que service, vendu 2 à 5 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

EMPLÂTRE

C'est moche, c'est gênant, mais ça fait du bien. Régénérant.

- ◆ **Spécialités** : médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : AD-1 CHA-1 pour le malade. Rend 1 PV par heure après application sur plaie, maximum : niveau du médecin

- ◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 5 m de ficelle, farine ou plâtre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de décoction médicinales (en vente pour 3 PO chez l'apothicaire, chez un guérisseur ou au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 15 minutes
- ◆ **Outils** : bol, couteaux en bois, couteau
- ◆ **Difficulté** : 9 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — en tant que service, vendu 8 à 15 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

TISANE DE RÉCUPÉRATION

Un breuvage médicinal avant de se coucher, et on récupère mieux.

- ◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : +2 PV et +4 PA récupérés en 6 h de sommeil

- ◆ **Matériaux** : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose de gui, 1 œuf de poule
- ◆ **Temps de confection** : 15 minutes (jusqu'à 5 tisanes à la fois)
- ◆ **Outils** : casserole et feu, couteau, cuiller en bois
- ◆ **Difficulté** : 9 (+2 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

RÉDUCTION DE FRACTURE

Permet à la victime d'une blessure grave de retrouver un peu de mobilité, et ce grâce à un montage de fortune.

- ◆ **Spécialités** : médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : divise par deux (résultat arrondi au supérieur) les malus de « blessure grave » reçus à la suite d'un bras, d'une jambe ou d'une main cassée

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois brut, 10 m de ficelle ou cordelette, bandages ou tissu, 1 dose d'alcool blanc
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de décoction médicinales (en vente pour 3 PO chez l'apothicaire, chez un guérisseur ou au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure
- ◆ **Outils** : couteau, scie à main
- ◆ **Difficulté** : 11 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PA — en tant que service, vendu 20 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PROTHÈSE SIMPLE

Remplace un membre manquant avec une opération douloureuse. Ce ne sera pas aussi beau qu'avant, mais au moins ça fonctionnera !

- ◆ **Spécialités** : médecin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : divise par deux (résultat arrondi au supérieur) les malus de « blessure grave » reçus à la suite d'un bras, d'une jambe ou d'une main perdues — la prothèse ainsi obtenue aura un facteur de rupture de 1-3 (acier) 1-4 (cuivre) ou 1-5 (bois) — le patient perd 4 PV

- ◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 1 unité de bois brut OU 4 unités de cuivre ou d'acier de base, 15 m de cordelette
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : colle de Zoyek (5 PO la fiole en bazar), 200 g de poudre d'os quelconque (à récolter à la râpe)
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures (bois) ou 6 heures (métal, cuivre)
- ◆ **Outils** : couteau, aiguille et fil, outils d'ébéniste OU de forgeron
- ◆ **Difficulté** : 14 (+18 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : variable — en tant que service, la prothèse se négocie de 50 à 100 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SUTURE DE COMBAT

En stoppant le saignement, cette opération permet de sauver une victime d'hémorragie de la mort lente qui l'attend.

- ◆ **Spécialités** : médecin
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
 - ◆ **Caractéristiques** : une victime touchée par un critique « durée », victime d'hémorragie, perdra seulement 4 PV pendant l'opération mais ses dégâts d'hémorragie seront alors considérés comme annulés
-
- ◆ **Matériaux** : bandages ou tissu, 1 dose d'alcool blanc
 - ◆ **Temps de confection** : 10 minutes
 - ◆ **Outils** : couteau, aiguille et fil
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PA — en tant que service, vendu 30 PO
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

DÉSINFECTANT UNIVERSEL

Un produit qui permet de traiter rapidement les plaies pour éviter toute forme de contagion ou d'incubation de maladies (fièvres).

- ◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier, alchimiste
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
 - ◆ **Caractéristiques** : l'application réduit à zéro les chances d'attraper la maladie causée par une plaie, une griffure ou une morsure
-
- ◆ **Matériaux**, pour 5 doses : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose de soufre en poudre, 1 dose de bile de renard
 - ◆ **Temps de confection** : 30 minutes (jusqu'à 20 doses à la fois)
 - ◆ **Outils** : bol, couverts en bois, casserole et feu
 - ◆ **Difficulté** : 9 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** pour 5 doses : de fabrication : 3 PO — de négoce : 5 PO — de vente au public : 10 PO
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PURGATIF D'URGENCE

Quelqu'un vient d'absorber un poison ou un aliment périmé ? C'est le moment de lui administrer ce purgatif.

- ◆ **Spécialités** : médecin, cuisinier
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
 - ◆ **Caractéristiques** : provoque des nausées et vomissements, perte de 2 PV, divise par deux les effets du poison ou des symptômes liés à la nourriture périmée en attendant la guérison ou l'antidote
-
- ◆ **Matériaux** : 1 dose d'alcool blanc, 2 doses de sel, 1 dose de poivre noir, 1 dose d'huile standard
 - ◆ **Temps de confection** : 5 minutes
 - ◆ **Outils** : bol, couverts en bois
 - ◆ **Difficulté** : 7 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — non vendable
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

DÉCOCTION MÉDICINALE

Un produit utilisé dans plusieurs préparations de médecine.

- ◆ **Spécialités** : médecin
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
-
- ◆ **Matériaux**, pour 5 fioles : 1 dose d'alcool blanc, 1 dose d'urine de bouc, 1 savon de Equiepon, 1 litre d'eau
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : baies de cassis, fougère (à récolter)
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 20 fioles à la fois)
 - ◆ **Outils** : bol, couverts en bois, petite cornue de cuire
 - ◆ **Difficulté** : 11 (+10 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** pour 5 fioles : de fabrication : 2 PO — de négoce : 8 PO — de vente au public : 15 PO
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SIROP DE BOULORNE

Un remède connu pour de nombreuses maladies.

- ◆ **Spécialités** : médecin, alchimiste
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
 - ◆ **Caractéristiques** : soigne différentes variétés de tourista ainsi que la boustifilasse, la gratouillette et la maldorantose
-
- ◆ **Matériaux**, pour 1 fiole : 1 dose d'eau d'Armitas, 1 dose de jus de barnase, 1 dose d'herbe grise du marais
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : fiole de sève fraîche de boulorne (arbre peu commun, à récolter en forêt, elle se conserve 3 jours)
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 5 fioles à la fois)
 - ◆ **Outils** : casserole et feu, cuiller, couteau, petite cornue de cuire
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** pour 1 fiole : de fabrication : 9 PO — de négoce : 20 PO — de vente au public : 30 PO
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ONGUENT MAGNIFIQUE DE NIPTUK

Onguent très spécial permettant de recoller les membres perdus.

- ◆ **Spécialités** : médecin
 - ◆ **Niveau** : à partir du niveau 8
 - ◆ **Caractéristiques** : en 5 minutes avec un premier soin réussi, cet onguent populaire permet de recoller un membre perdu au combat
-
- ◆ **Matériaux**, pour 1 pot : 1 champignon noir d'Ahokd, 1 dose de gomme de Mir-Nodd, 1 dose de liqueur des ombres, 1 dose de poudre d'écorce de boulorne, 2 œufs de poule
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures (jusqu'à 5 pots à la fois)
 - ◆ **Outils** : casserole et feu, cuiller, couteau, petite cornue de cuire
 - ◆ **Difficulté** : 15 (+30 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** pour 1 fiole : de fabrication : 28 PO — de négoce : 80 PO — de vente au public : 150 PO
-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TUZALAK (FENDOIR GOB)

Arme alourdie sur la pointe, spécialement étudiée pour les petites mains vertes et agiles. On ne la trouve jamais en magasin.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : Tuzalak, dégâts tranchants, 1D+3 PI, COU+1 (goblin), rupture 1-5 — cette arme se manie à deux mains mais sans la compétence « armes de bourrin »

- ◆ **Matériaux** : 3 unités d'acier de base
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'outil à main (2 PA au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 8 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — prix goblin autour de 60-80 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

BUG-TUZALAK (FENDOIR AVANCÉ)

Arme alourdie sur la pointe en métal solide, spécialement étudiée pour les petites mains vertes et agiles. On ne la trouve jamais en magasin.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Bug-Tuzalak, dégâts tranchants, 1D+4 PI, COU+2 (goblin), rupture 1-4 — cette arme se manie à deux mains mais sans la compétence « armes de bourrin »

- ◆ **Matériaux** : 3 unités de bon acier
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'outil à main (2 PA au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : enclume, marteau, nécessaire d'entretien du métal
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 16 PO — prix goblin autour de 150 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

ARBULAG (LAME DE CHEF)

Une arme en alliage redoutable, spécialement étudiée pour les petites mains vertes et agiles. On ne la trouve jamais en magasin.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : Arbulag, dégâts tranchants, 1D+5 PI, AT+1, COU+2 (goblin), rupture 1-2 — cette arme se manie à deux mains mais sans la compétence « armes de bourrin »

- ◆ **Matériaux** : 3 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 beau manche d'outil à main (en vente pour 2 PO dans un bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : accès à une forge
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 92 PO — prix goblin autour de 400 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

NIAFODOLA (FLÉAU GOB)

Fléau d'armes spécialement étudié pour les gobelins. Celui-ci cause d'importants dégâts contondants mais il faut être agile pour l'utiliser.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Niafodola, 1 main dégâts contondants, 1D+4 PI, PRD-2, COU+1 (goblin), rupture 1-3 — AD minimum 13 — Cette arme aura toujours +1 PI en combat contre un nain (bizarre, non ?)

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bon acier, 1 mètre de chaîne standard, 20 gros clous
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 manche d'outil à main (2 PA au bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 9 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 17 PO — prix goblin autour de 150 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CHOUPODOK (BOUCLIER GOB MOYEN)

Généralement complé à un Niafodola ou une dague, ce bouclier léger augmente les chances de parer les coups. Un peu encombrant.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Choupodok, bouclier léger pour goblin ou semi-homme, PRD+2, AT-1, COU+1 (goblin), rupture 1-4

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de bois dur, 1 unité de bois brut, 1 unité de cuir épais de qualité, 20 rivets de cuir, 30 petits clous
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : cisaille, scie à main, pince à rivets, marteau
- ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 9 PO — prix goblin autour de 100 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BALZOUG-NIB (LANCE)

Une arme légère conçue pour augmenter l'allonge déficiente des gobelins en combat. Généralement utilisée pour la chasse.

- ◆ **Spécialités** : goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : Balzoug-nib, dégâts tranchants, 1D+3 PI, AT+1, AT+3 contre un animal, COU+1, rupture 1-5 — cette arme se manie à deux mains mais sans la compétence « armes de bourrin »

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois dur, 1 unité de bon acier
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet
- ◆ **Difficulté** : 12 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 7 PO — prix goblin autour de 100 PO

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

NUGLO (POUDRE NOIRE)

Seuls les gobelins détiennent les secrets de cette recette de poudre puissante, qui inclut un champignon rare dans sa composition.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : plus puissante que l'alchimique — dans son état normal elle brûle rapidement si on y met le feu, une fois compressée elle peut exploser — elle sert d'ingrédient magique

- ◆ **Matériaux** : pour 5 doses de poudre : 3 doses de salpêtre, 1 dose de soufre volcanique, 1 dose de charbon, 1 champignon noir d'Aholk
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures (jusqu'à 20 doses à la fois)
- ◆ **Outils** : chaudron de voyage, couteux en bois, canif
- ◆ **Difficulté** : 8 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** pour 5 doses : de fabrication : 14 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 40 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

NIAFOULA-GOZ

Typiquement gobeline, voici une arme de poing de taille moyenne, à canon évasé, à munitions variables, à chargement par le canon.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bon acier, 1 unité de bois noble
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 20 gros rivets (20 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 14 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 40 PO — de négoce : 120 PO — de vente au public : 250 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GROUPOK-LAÏ

Typiquement gobeline, une arme à canon long évasé, à munitions variables, à chargement par le canon.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de bon acier, 2 unités de bois noble
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 20 gros rivets (20 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 14 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 70 PO — de négoce : 175 PO — de vente au public : 350 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps de 30%
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ZUILCHAPOULOUK

Une petite arme de poing gobeline, à dégâts modérés et qui lance un gros clou en guise de munition. Chargement par la culasse.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bon acier, 1 unité de bois dur
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 10 gros rivets (10 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 12 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 10 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 100 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

GROUPOK-BOUDOU

Conception gobeline de haut niveau, voici une arme à double canon long à balles, qui se charge par le canon.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 6 unités de bon acier, 3 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 20 gros rivets (20 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 16 (+70 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 150 PO — de négoce : 400 PO — de vente au public : 800 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 13) donne un bonus de +1 et réduit le temps à 3 jours
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

RAVOULA-BROUM

Lance-roquette gobelin. Ce tube à gâchette lance un projectile explosif qui n'a pas son pareil pour instaurer une ambiance festive.

- ◆ **Spécialités** : gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 2 unités de bois noble, 6 unités d'alliage de guerre
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 20 gros rivets (20 P.O. en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier complet, accès à une fonderie
- ◆ **Difficulté** : 13 (+40 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 220 PO — de négoce : 800 PO — de vente au public : 1500 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 13) donne un bonus de +1 et réduit le temps à 2 jours
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

MUNITIONS : GRENAILLE DE BASE

Munition de base pour certaines armes, dégâts limités.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : ferraille, plomb, acier ou cuivre récupérés + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la grenaille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 5 (+2 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 1 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -2

MUNITIONS : GRENAILLE DE QUALITÉ

Munition classique pour certaines armes, dégâts normaux.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : ferraille, plomb, acier ou cuivre récupérés + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la grenaille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 3 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

MUNITIONS : GRENAILLE DES NAINS

Munition haut de gamme pour certaines armes, dégâts améliorés.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, forgeron + origine : Nain
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : acier récupéré + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la grenaille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 5 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

MUNITIONS : MITRAILLE DE BASE

Munition basique pour certaines armes, dégâts limités.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : ferraille, plomb, acier ou cuivre récupérés + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la mitraille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 3 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

MUNITIONS : MITRAILLE DE QUALITÉ

Munition classique pour certaines armes, dégâts normaux.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : ferraille, plomb, acier ou cuivre récupérés + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la mitraille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 3 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

MUNITIONS : MITRAILLE DES NAINS

Munition haut de gamme pour certaines armes, dégâts augmentés.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, forgeron + origine : Nain
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 5 unités - voir document sur les armes à poudre

-
- ◆ **Matériaux** : acier récupéré + fioles ou petits récipients vides pour y mettre la mitraille obtenue
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures pour 5 unités
 - ◆ **Outils** : cisaille, lime à métaux, marteau ou atelier de bricoleur
 - ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 12 PO l'unité

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -8

MUNITIONS : BALLE EN PLOMB

Munition de base pour certaines armes, dégâts limités.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 10 unités - voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : plomb récupéré, ou 1/8e d'unité de plomb
- ◆ **Temps de confection** : 1 heure pour 10 unités + 30 minutes ensuite par lot de 10
- ◆ **Outils** : chaudron d'alchimiste, ou forge, ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule pour calibre ZOUL (50 PO à l'achat) ou moule pour calibre GRULU (80 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : variable — de vente au public : 5 PA l'unité (balle Zoul) 1 PO l'unité (balle Grulu)

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

MUNITIONS : BALLE EN ACIER

Munition classique pour certaines armes, dégâts normaux.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 10 unités - voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : bon acier récupéré ou 1/8e d'unité de bon acier
- ◆ **Temps de confection** : 3 heures pour 10 unités + 30 minutes ensuite par lot de 10 (il faut faire chauffer la forge)
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule pour calibre ZOUL (50 PO à l'achat) ou moule pour calibre GRULU (80 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : variable — de vente au public : 1 PO l'unité (balle Zoul) 2 PO l'unité (balle Grulu)

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

MUNITIONS : BALLE EN ALLIAGE

Munition de qualité pour certaines armes, dégâts améliorés.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 10 unités - voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 1/8e d'unité d'alliage de guerre
- ◆ **Temps de confection** : 5 heures pour 10 unités + 30 minutes ensuite par lot de 10 (il faut faire chauffer la forge)
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule pour calibre ZOUL (50 PO à l'achat) ou moule pour calibre GRULU (80 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 13 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : variable — de vente au public : 3 PO l'unité (balle Zoul) 5 PO l'unité (balle Grulu)

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

MUNITIONS : BALLE GRULU EN THRITIL

Munition ultime pour certaines armes, dégâts améliorés.

- ◆ **Spécialités** : mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 9
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 10 unités - voir document sur les armes à poudre

- ◆ **Matériaux** : 1/8e d'unité de thritil
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour 10 unités + 30 minutes ensuite par lot de 10 (il faut faire chauffer la forge)
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule spécial GRULU (150 PO à l'achat, vendu chez les Nains uniquement)
- ◆ **Difficulté** : 15(+12 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : variable — de vente au public : 10 PO pièce

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

AMPHORE DE LIQUIDE INCENDIAIRE

Une recharge pour le fameux lance-flamme de Mirz. Le produit est instable et très difficile à travailler.

- ◆ **Spécialités** : alchimiste + Talent : Incendiaire
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 1 amphore de recharge

- ◆ **Matériaux** : pour 1 amphore : 6 doses d'huile standard, 1 dose de poudre noire, 1 dose de poudre de Zaconium, 1 dose d'ammoniaque de Ganz
- ◆ **Temps de confection** : 2 heures
- ◆ **Outils** : chaudron d'alchimiste
- ◆ **Difficulté** : 13 (+15 XP en cas de réussite) — en cas d'échec critique, l'ingénieur subira 3D+8 PI de dégâts de feu
- ◆ **Prix** : de fabrication : 12 PO — de vente au public : 80 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ROQUETTE RAVOULA-BROUM

Un projectile pour le plus dangereux des dispositifs.

- ◆ **Spécialités** : gobelin + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : permet de fabriquer 1 roquette

- ◆ **Matériaux** : 2 doses d'huile standard, 1 bougie noire au suint de bouc, 4 doses de poudre noire, 1 unité d'acier, 1 unité de cuirve
- ◆ **Temps de confection** : 6 heures
- ◆ **Outils** : forge et atelier de bricoleur
- ◆ **Difficulté** : 15 (+20 XP en cas de réussite) — en cas d'échec critique, l'ingénieur subira 2D+5 PI de dégâts d'explosion
- ◆ **Prix** : de fabrication : 40 PO — de vente au public : 100 PO

- ◆ **Assistant** : se faire aider par un assistant (AD supérieure à 12) donne un bonus de +1 et réduit le temps à 4 heures
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU DU BRICOLE

Vous pouvez fabriquer des projectiles pour les archer sans rien dépenser, mais le résultat ne sera pas fameux.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, gobelin, mécanicien
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, AD-1 au tir, rup. 1-5

- ◆ **Matériaux**, pour 5 flèches : plumes d'un corbeau ou oiseau de même taille, tiges de bois rectilignes (à récolter en forêt)
- ◆ **Temps de confection** : 10 minutes par flèche
- ◆ **Outils** : scie à main, canif, râpe à bois ou atelier de bricoleur
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit, mais non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

FLÈCHE/CARREAU DE QUALITÉ

Un projectile qui fait mal, à pointe dure, un peu rustique.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, gobelin, mécanicien + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, ni bonus ni malus, rup. 1-4

- ◆ **Matériaux**, pour 10 flèches : plumes d'un volatile de belle taille, tiges de bois rectilignes (à récolter en forêt), silex (à récolter), fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 30 minutes par flèche
- ◆ **Outils** : scie à main, marteau, râpe à bois ou atelier de bricoleur
- ◆ **Difficulté** : 9 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : gratuit — de vente au public : 2 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU DES DROWS

Un projectile élaboré, pour des dégâts légèrement augmentés.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +1, rup. 1-3

- ◆ **Matériaux**, pour 10 flèches : plumes de corbeau ou corneille, tiges de bois rectilignes (à récolter en forêt), acier récupéré, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures pour un lot de 10
- ◆ **Outils** : scie à main, marteau, râpe à bois, forge ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à pointe drow (50 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 12 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : négligeable — de négoce : 4 PO l'unité — de vente au public : 8 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU À SANGLIER

Un projectile de chasse, précis et bien acéré.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2, rup. 1-3

- ◆ **Matériaux**, pour 10 flèches : plumes de corbeau ou corneille, tiges de bois rectilignes (à récolter en forêt), 1/4 d'unité de bon acier, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures pour un lot de 10
- ◆ **Outils** : outillage d'ébéniste + forge ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à flèche drow (50 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 13 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : négligeable — de négoce : 6 PO l'unité — de vente au public : 12 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU DE PRÉCISION

Un projectile de chasse très aérodynamique, bien calibré.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +1, AD+2 (tir), rup. 1-3

- ◆ **Matériaux**, pour 10 flèches : plumes de corbeau ou corneille, tiges de bois rectilignes (à récolter en forêt), 1/4 d'unité de bon acier, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour un lot de 10
- ◆ **Outils** : outillage d'ébéniste + forge ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à pointe en V (40 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 14 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : négligeable — de négoce : 12 PO l'unité — de vente au public : 20 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CARREAU TALKAZULI

Un projectile pour arbalète tout en métal, très dangereux.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +3, ignore 2 PR nat. de la cible, portée plus courte de quinze mètres, rup. 1-2

- ◆ **Matériaux**, pour 5 carreaux : plumes d'un corbeau ou oiseau de même taille, 1 unité de bon acier, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures pour un lot de 5
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule Talkazuli (80 PO à l'achat, généralement dans les communautés de gobelins ou au marché noir)
- ◆ **Difficulté** : 12 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO le lot — de négoce : 25 PO l'unité — de vente au public : 40 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE DE TRAPPEUR SYLDÉRIEN

Une flèche lourde en bois dur, réservée à des arcs robustes.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 9
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2, AD+2 (tir), +1 aux chances de critique, rup. 1-3 (nécessite un arc puissant)

- ◆ **Matériaux**, pour 5 flèches : plumes d'un oiseau de belle taille, 1 unité de bois dur, 1 unité de bon acier, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour un lot de 5
- ◆ **Outils** : outillage d'ébéniste + forge ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à pointe Slaka (80 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 14 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 7 PO le lot — de négoce : 25 PO l'unité — de vente au public : 45 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FLÈCHE/CARREAU DE MAÎTRE

Un projectile fabriqué par les meilleurs des meilleurs.

- ◆ **Spécialités** : ébéniste, mécanicien, forgeron + Talent : Fléchier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 10
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2, AD+2 (tir), +2 aux chances de critique, rup. 1-2

- ◆ **Matériaux**, pour 4 flèches : plumes d'un oiseau de belle taille, 1 unité de bois noble, 1 unité de bon acier, fil de lin robuste
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour un lot de 4
- ◆ **Outils** : outillage d'ébéniste + forge ou fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à pointe Meuldor (180 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 14 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 40 PO le lot — de négoce : 50 PO l'unité — de vente au public : 80 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BILLE D'ACIER PRÉCISE

Un projectile de qualité pour fronde ou lance-pierre.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +1, AD+1 (tir), incassable

- ◆ **Matériaux**, pour 10 billes : acier récupéré ou 1/8e d'unité d'acier
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures pour un lot de 10, puis ensuite 30 minutes par lot supplémentaire
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à billes (30 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : négligeable — de négoce : 2 PO — de vente au public : 4 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BILLE LESTÉE À POINTES

Un projectile puissant pour fronde ou lance-pierre.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, mécanicien, forgeron + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2 en impact classique OU +4 en cas de localisation sur tête nue, incassable

- ◆ **Matériaux**, pour 10 billes : 1/8e d'unité de bon acier
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures pour un lot de 10, puis ensuite 1 heure par lot supplémentaire
- ◆ **Outils** : accès à une forge ou une fonderie
- ◆ **+Outils spéciaux** : moule à billes à pointes (80 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 10 (+5 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : négligeable — de négoce : 6 PO — de vente au public : 10 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BILLE EXPLOSIVE

Un projectile instable et détonnant, pour fronde ou lance-pierre.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, alchimiste + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2D (feu), usage unique

- ◆ **Matériaux**, pour 5 billes : 1 dose de terre glaise ou argile de qualité, 1 dose de Phosphorite du Marais, 1 dose de soufre en poudre, 1 dose de poudre noire des gobelins, 1 dose d'huile standard
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour faire jusqu'à 20 billes
- ◆ **Outils** : atelier de bricoleur, chaudron d'alchimiste, accès à un four
- ◆ **+Outils spéciaux** : gabarit à billes d'argile (40 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 14 (+12 XP en cas de réussite) - en cas d'échec critique, l'ingénieur subira 4D6 PI en dégâts de feu
- ◆ **Prix** : de fabrication : 12 PO environ le lot — de négoce : 25 PO — de vente au public : 40 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BILLE EXPLOSIVE À L'ACIDE

Un projectile instable, pour fronde ou lance-pierre.

- ◆ **Spécialités** : gobelin, alchimiste + Talent : Munitions
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : projectile, dégâts +2D (acide), supprime jusqu'à 3 PR nat. sur la pièce d'armure métallique visée, usage unique

- ◆ **Matériaux**, pour 5 billes : 1 dose de terre glaise ou argile de qualité, 1 dose d'Ammoniaque de Ganz, 1 dose de cristaux bleus de quartz, 1 dose d'huile standard, 1 dose de champignon noir d'Abokd
- ◆ **Temps de confection** : 8 heures pour faire jusqu'à 20 billes
- ◆ **Outils** : atelier de bricoleur, chaudron d'alchimiste, accès à un four
- ◆ **+Outils spéciaux** : gabarit à billes d'argile (40 PO à l'achat)
- ◆ **Difficulté** : 14 (+12 XP en cas de réussite) - en cas d'échec critique, l'ingénieur subira 4D6 PI en dégâts d'acide
- ◆ **Prix** : de fabrication : 22 PO environ le lot — de négoce : 35 PO — de vente au public : 50 PO l'unité

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ÉTUI CINQ FIOLES

Une ceinture de tissu robuste, permettant de stocker à portée de main cinq fioles de potions, pour des usages variés.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

-
- ◆ **Matériaux** : ¼ d'unité de tissu épais de base, 50 m de fil de lin
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures
 - ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 7 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — non vendable

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

ÉTUI HUIT FIOLES RENFORCÉ

Une ceinture de tissu robuste, permettant de stocker à portée de main huit fioles de potions qui seront protégées en cas de chute.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

-
- ◆ **Matériaux** : ¼ d'unité de tissu épais de base, 50 m de fil de lin, ½ unité de bourre de laine
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 6 PO — de vente au public : 10 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

CHEMISE D'ARTISAN

Un vêtement de base, populaire et facile à vendre.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de tissu fin de base, 50 m de fil de base
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 9 (+5 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 7 PA — de négoce : 6 PO — de vente au public : 12 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CHEMISE DE QUALITÉ

Un produit milieu de gamme, pour faire son beurre.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de tissu fin de qualité, 50 m de fil de base
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 10 PO — de vente au public : 20 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CHEMISE DE LUXE

Le fond de commerce du couturier qui se respecte !

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1 si on ne porte rien dessus

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de tissu fin précieux, 50 m de fil précieux
 - ◆ **Temps de confection** : 6 heures
 - ◆ **Outils** : accès à un atelier de couture
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 20 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 100 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PANTALON DE VOLEUR

Un vêtement spécialement étudié pour diminuer les bruits parasites.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : AD+1 pour les épreuves liées à la discrétion

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de tissu fin de qualité, 50 m de fil de lin
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 50 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

VESTE RENFORCÉE PETITE TAILLE

Pour habiller un ami de faible constitution ou s'enrichir, cette taille de veste se trouve très rarement sur le marché.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : Compte pour 2 PR, rupture 1-5, à faire sur mesure pour équiper un gnôme, semi-homme ou goblin

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de tissu épais de base, 50 m de fil de lin, 1 unité de bourre de laine, 40 rivets de cuir
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : Nécessaire de couture, pince à rivets
- ◆ **Difficulté** : 10 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 4 PO — se négocie à 60 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

VÊTEMENTS DE VILLE

Pour s'habiller en ville et passer inaperçu au milieu des croquants.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3

- ◆ **Matériaux** : 3 unité de tissu fin de qualité, 100 m de fil de base
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 10 (+7 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 6 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 30 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

VÊTEMENTS DE NOBLE

Tenue complète de noble (sur mesure), permettant à quelqu'un de s'infiltrer dans la haute société. Permet aussi de s'enrichir !

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+2 si on ne porte rien dessus (et devient malus CHA-2 pour goblin, orque, demi-orque, ogre, gnôme)

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de tissu fin précieux, 100 m de fil précieux, 1 unité de tissu épais précieux
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 8 gemmes pour habiller le col et les manches (voir tableau des gemmes)
- ◆ **Temps de confection** : 2 jours
- ◆ **Outils** : accès à un atelier de couture
- ◆ **Difficulté** : 15 (+30 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 70 PO + gemmes — l'habit se revendra ensuite 5 fois sa valeur de fabrication (à marchander)

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

FAUSSE ROBE DE MAGE

Imitez un modèle connu de robe de mage pour pas cher, mais sans les caractéristiques. Permet de se déguiser en mage.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : compte pour 1 PR et sinon c'est rien que du faux

- ◆ **Matériaux** : 4 unités de tissu fin de qualité, 100 m de fil standard
- ◆ **Temps de confection** : 1 journée
- ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 11 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 8 PO — non vendable

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CAPE D'HIVER

Une belle et bonne cape confortable, pour éviter de prendre froid.

- ◆ **Spécialités** : couturier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1, immunise contre le rhume des pierres, peut servir de « couverture de base » pour la nuit

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de tissu épais de qualité, 50 m de fil standard, 2 unités de laine peignée
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 12 PO — de négoce : 50 PO — de vente au public : 100 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SAC À MAIN D'ELFE

Il n'y a pas de honte à fabriquer un sac à main pour les elfes. Non, il n'y a pas de honte. En plus, ça rapporte.

- ◆ **Spécialités** : couturier, artisan cuir
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1, sylvain ou haut-elfe de sexe féminin, permet de transporter 2 kilos de petits objets

- ◆ **Matériaux** : 1 unité de cuir souple de qualité, 1 unité de tissu épais de qualité, 50 m de fil de lin
- ◆ **+Matériaux spéciaux** : 4 gemmes serpentine de 2 U.G. (10 PO pièce chez le joaillier), 1 boucle plaquée or (10 PO en bazar)
- ◆ **Temps de confection** : 4 heures
- ◆ **Outils** : Nécessaire de couture
- ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 62 PO — de négoce : 100 PO — de vente au public : 200 PO

- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TANNERIE : CUIR SOUPLE DE BASE

Du cuir fin provenant d'animaux tels que les lapins, lièvres, coyotes et autres blaireaux.

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir 1 unité de cuir souple de base (animal entre 2 et 5 kilos), et 2 unités (animal entre 5 et 10 kilos)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 10 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 3 jours (pour 1 à 15 animaux)
- ◆ **Outils** : couteau et seau (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 8 (+6 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — ce cuir se négocie à 5 PA l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

TANNERIE : CUIR ÉPAIS DE BASE

Du cuir solide provenant d'animaux tels que les vaches, aurochs, sangliers, élans, gros ours et gros mammifères dans le genre.

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir, par animal, entre 5 et 10 unités de cuir épais de base (selon taille de l'animal)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 20 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours (pour 1 à 5 animaux)
- ◆ **Outils** : couteau, racloir et baquet (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 9 (+10 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — ce cuir se négocie à 2 PO l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -8

TANNERIE : CUIR SOUPLE DE QUALITÉ

Du cuir fin de belle qualité provenant d'animaux tels que les chèvres, moutons, cabreins, loups, petits ours, cerfs, antilopes, etc.

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir, par animal, entre 3 et 8 unités de cuir souple de qualité (selon taille de l'animal)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 30 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 5 jours (pour 1 à 5 animaux)
- ◆ **Outils** : couteau, racloir et baquet (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 10 (+15 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — ce cuir se négocie à 2 PO l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TANNERIE : CUIR ÉPAIS DE QUALITÉ

Du cuir solide provenant d'animaux tels que les yakaks, dantragors, morshlegs, sangliers gagrouk et autres grosses bestioles dans le genre.

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir, par animal, entre 10 et 20 unités de cuir épais de qualité (selon taille de l'animal)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 40 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 5 jours (pour 1 à 2 animaux)
- ◆ **Outils** : couteau, racloir et baquet (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 11 (+20 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — ce cuir se négocie à 5 PO l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TANNERIE : CUIR EXOTIQUE OU RARE

Du cuir aux propriétés étonnantes provenant de plusieurs animaux répartis sur le continent, tels que les fauves, aurochs des confins, requins, cétacés, dinosaures, brepipphants, mammoth, etc.

NOTE : le MJ est seul à décider du caractère « exotique » d'un cuir

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir, par animal, entre 5 et 20 unités de cuir exotique (selon taille de l'animal)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 40 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 6 jours (pour 1 à 3 animaux)
- ◆ **Outils** : couteau, racloir et baquet (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 12 (+30 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — ce cuir se négocie à 35 PO l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

TANNERIE : CUIR DE DRACONIDÉ

Cuir provenant de dragons de diverses espèces et tailles. Et bien sûr, il faut déjà l'occire avant de le dépoiller !

- ◆ **Spécialités** : avoir la compétence « Tannerie »
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 8
- ◆ **Caractéristiques** : permet d'obtenir, par animal, entre 8 et 40 unités de cuir draconique (selon taille de la bestiole)

- ◆ **Matériaux** : 1 animal au moins, 40 m de ficelle, des bâtons
- ◆ **Temps de confection** : 4 jours (pour 1 dragon)
- ◆ **Outils** : couteau, racloir et baquet (ou récipient de la même taille)
- ◆ **Difficulté** : 13 (+35 XP en cas de réussite)
- ◆ **Prix** : de fabrication : 0 PO — se négocie entre 40 et 50 PO l'unité

◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible