

[illegible]

Javelot (test de force) (Peut retirer x force pour ajouter x dégats)											
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information
Javelot pérave	200	1D+2	-5/-5			-1				1-5	1/12 chance de faire tomber à terre
Javelot de qualité correcte	350	1D+4	-4/-4							1-4	1/8 chance de faire tomber à terre
Javelot de bonne qualité	500	1D+6	-4/-4							1-4	1/6 chance de faire tomber à terre
Javelot d'artisan renommé	700	1D+7	-4/-4							1-4	1/4 chance de faire tomber à terre
Javelot Durandil	1000	1D+7	-4/-4			1				1-3	1/3 chance de faire tomber à terre
Javelot d'excellence	1500	2D+5	-4/-4					1		1-3	1/4 chance de faire tomber à terre
Javelot de combat	2000	2D+5	-3/-3					1		1-2	1/2 chance de faire tomber à terre

[illegible]

Baton / Grimoire											
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information
Canne de Bois Mort	100	1D+1	-3/-1		1	-1	-1			1-5	
Bâton du Bois Mouillé	200	1D+1	-3/-1				-1			1-4	+1 dégat sorts
Bâton de Saule	500	1D+2	-3/0		1		-1			1-4	
Bâton d'Élémentaliste	1000	1D(m)	-3/0		1	1	-1			1-3	+1 aux sorts d'un élément
Bâton Arcanique	1500	1D+2	-2/0		1	1	-1			1-3	+1 dégat sorts
Le Bâton de l'Éclipse	2500	1D+3(m)	-2/0		1	2	-1		1	1-2	critique 1-2 / échec 19-20
Le Brise-Monde	4500	1D+3		1	1	1		1		1	Peut faire son spell en frappant
Grimoire élémentaire basique	350		*/-5		1		-1			1-6	-1EA pour spell de l'élément
Grimoire élémentaire avancé	700		*/-5		1	1	-1			1-5	-1EA pour spell de l'élément
Grimoire élémentaire expert	1100		*/-5		1					1-4	-1EA pour spell de l'élément et -1 durée cast
Grimoire universel	1500		*/5		1	1				1-3	-1EA pour spell
Grimoire des Sables du Temps	2000		*/5	1	2	1				1	-1EA et +1 durée des sorts
Codex de l'infini	5000		*/5	1	1	1			1	*	1/2 de faire double cast (*1,5mana)

Dague / Poignard											
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information
Dague pérave	100	1D+2								1-4	
Dague de qualité correcte	200	1D+3					1			1-3	
Dague de bonne qualité	400	1D+3	+1/-1				1			1-3	
Dague d'artisan renommé	700	1D+4	+1/-1				1			1-3	
Dague Durandil	1000	1D+4	+2/-1			1	1			1-2	
Dague d'excellence	1500	1D+4	+2/0				1			1-2	
Dague de combat	1500	1D+6	+1/-1							1-2	
Dague éthérée	2000	1D+5	+2/0		1	1	2			0	magique

[illegible]

Hache 1 main											
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information
Hache pérave	100	1D+4	0/-2			-1				1-4	
Hache de qualité correcte	200	1D+4	0/-1							1-3	
Hache de bonne qualité	400	1D+5	0/-1							1-3	
Hache d'artisan renommé	700	1D+6	0/-1							1-3	
Hache Durandil	1000	2D+3	0/-1			1		1		1-2	
Hache d'excellence	1500	2D+3	+1/0							1-2	
Hache de combattant	2000	2D+5	+1/-1							1-2	

Masse 1 main											
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information
Masse pérave	100	1D+4	-1/-3			-1				1-4	1/20 chance d'infliger -1 PR
Masse de qualité correcte	200	1D+4	0/-2							1-3	1/12 chance d'infliger -1 PR
Masse de bonne qualité	400	1D+5	0/-2							1-3	1/12 chance d'infliger -1 PR
Masse d'artisan renommé	700	1D+5	0/-1							1-3	1/10 chance d'infliger -1 PR
Masse Durandil	1000	1D+5	0/-1			1				1-2	1/8 chance d'infliger -1 PR
Masse de combat	1500	1D+6	0/-1							1-2	1/6 chance d'infliger -1 PR
Masse d'Angmar	2000	1D+6	0/-1	1						1	1/6 chance d'infliger -2 PR

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]