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

Armures pour les soldats

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

Tenne de planife introducture Prix (PD) PR Malus Bonus Rupture Cate toms what: plastrum, gamifour, cap et shard mare conductive be legative, inditure, britas between a plane Tomes de apprind prisease 2 250 4 CHAACOU-1 1 à 3 Tomes de apprind prisease 3 500 5 nage impossible CHAA-1 COU-2 1 à 3 Tomes de apprind prisease 3 6 0 5 nage impossible CHAA-1 COU-2 1 à 3 Tomes de apprind prisease 2 6 6 6 6 6 6 1 1 age impossible CHAACOU-1 1 à 3 Tomes de apprind prisease forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de diprindant princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Magique Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Tomes de princate forficial et al. en Resistance Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Tomes de princateur forficial et al. en Resistance Tomes de princateur forficial et al. en Resis	Cette tenue inclut: plastron, gambison, cape et te nue de chef (niveau 1) nue de capirol (niveau 2) nue de capirol-chef (niveau 3) nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat intermédiaire (niveaux 40) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	abard aux c 150 250 500 3000 mee Magique 8000 mee Magique 15000 mee Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celuit (PO) ard aux cou 100 150 400	Solution of the control of the contr	nage impossible AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible rage impossible age impossible - annulation des critique - an discrétion - 4 en discrétion pté pour les malus de déplacement of the discretion Malus	bottes lustrées et casque à plumet CHA+1 CHA/COU+1 CHA+1 COU+2 CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s eunemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirce	1 à 3 1 à 3 1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non
Tenne de pulpitiques at 2 150 3 CHA+1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	nue de chef (niveau 1) nue de capirol (niveau 2) nue de capirol-chef (niveau 3) nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat intermédiaire (niveaux 10+) nchanté: le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Pri Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	150 250 500 3000 mee Magique 8000 mee Magique 15000 mee Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celurita (PO) ard aux cou 100 150 400	3 4 5 6 e 7 tee 9 Mag 3 4 ui com PR fulleurs 3	nage impossible AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement of Malus	CHA+1 CHA/COU+1 CHA+1 COU+2 CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirce	1 à 3 1 à 3 1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non
Tome & carried (niveaus 2) 250 4 18 a 2	nue de capirol (niveau 2) nue de capirol-chef (niveau 3) nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	250 500 3000 mee Magique 8000 mee Magique 15000 mee Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celuiix (PO) ard aux cou 100 150 400	4 5 6 e 7 nee 9 e 12 Magg 3 4 ui com PR	nage impossible AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement of the description	CHA/COU+1 CHA+1 COU+2 CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirue	1 à 3 1 à 3 1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non
Tome & carried (niveaus 2) 250 4 18 a 2	nue de capirol (niveau 2) nue de capirol-chef (niveau 3) nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	3000 ace Magique 8000 ace Magique 15000 ace Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celurit (PO) ard aux cou 100 150 400	4 5 6 e 7 nee 9 e 12 Magg 3 4 ui com PR	AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA+1 COU+2 CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirue	1 à 3 1 à 3 1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non
Tenne to exprince the prince and productions 500 5 nage impossible CHAY COUP2 1 à 3	nue de capirol-chef (niveau 3) nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur: l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	3000 ace Magique 8000 ace Magique 15000 ace Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celurit (PO) ard aux cou 100 150 400	5 6 e 7 ue 9 e 12 Mag 3 4 ui com PR	AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA+1 COU+2 CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirue	1 à 3 1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non 1 à 4
Tome & sargent furicent 4.1 SEPECIAL: Endoantement protecteur: [officier a ++ en Résistance Mapique Tome & chinking leftecan y lends hase \$1^+\$ 8000 7 nage impossible CHACOU+2 ATIPRD+1	nue de sargent (niveau 4) PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistar nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nubanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4). PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4).	3000 nce Magique 8000 nce Magique 15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celu- ix (PO) ard aux cou 100 150 400	6 e 7 de 9 e 12 Mag 3 4 ui com PR	AD-1 nage impossible nage impossible nage impossible nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA/COU+2 PRD+1 CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirue	1 à 3 1 à 2 1 à 2 Non 1 à 4
SPECIAL Endoantement protectors folficier a 1 en Résistance Magique Tenue à clipitatique (niveau 7) [endo fues 2]* Sept. Sept. Tenue à clipitatique (niveau 7) [endo fues 2]* Sept.	PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +1 en Résistan nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistan nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5). PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9). PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+). PÉCIAL : Escore de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur. Pri Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1). nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2). nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5). nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4). PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4).	nce Magique 8000 nce Magique 15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celt rix (PO) ard aux cou 100 150 400	e 7 1e 9 e 12 Mag 3 4 ui com PR	nage impossible nage impossible nage impossible ique / аниматіон дез critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement of the service de la company de	CHA/COU+2 AT/PRD+1 CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s eunemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquirue	1 à 2 1 à 2 Non 1 à 4
Tenne de cliniariane Iniveaur y Jendo, base s' 8000 7 nage impossible CHACOU-2 ATJPRD+1 1 à 2 s SPECIAL. Endoautement protecteur s'officier a -2 en Résistance Magique Commandant piriceau sol (endo, base s)* 15000 9 nage impossible CHACOU-3 ATJPRD+1 1 à 2 s SPECIAL. Endoautement protecteur volgier : 10 ficier a -4 en Résistance Magique Commandant piriceau sol (endo, base s)* 25000 1 2 nage impossible COU-4 CHA-3 2ATJassaut Non SPECIAL. Endoautement protecteur vulgier : 10 ficier a -4 en Résistance Magique / annulation bes critiques enueuris service de principal internetibilire piriceaux 3-9 1 000 3 2 en discretion CHA-4 COU-1 1 à 4 cmee de paragrant à traiter au livreaux sol - 2000 4 4 on discretion CHA-4 COU-1 1 à 4 cmee de paragrant à traiter pour éclaireur Prix (PO) PK Malus Bonus CHA-4 COU-1 1 à 4 cmee de paragrant à traiter pour éclaireur Prix (PO) PK Malus Bonus Rupture CHENCE et eune inclut : plastren, tolure aux encleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque leger Tenne d'éclaireur de pour éclaireur 1 10 3 CHA-1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	nue de clipitaine (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistar nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Pri Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	8000 nce Magique 15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celv ix (PO) ard aux cou 100 150 400	7 te 9 e 12 Mag 3 4 ui com PR	nage impossible nage impossible ique / ании ation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 2 Non 1 à 4
SPÉCIAL: Endontement protection; l'officier a -2 en Résistance Magique Tenue à commendent pirona et oligione de de la commendent protection; l'officier a -3 en Résistance Magique Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 5)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreid pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)** Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench base 4)* Tenue à gièreim à gièrei pirit ent 15 (ench b	PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistar nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)." PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)." PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)." PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)."	nce Magique 15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celv ix (PO) ard aux cou 100 150 400	e 12 Mag 3 4 ui com PR	nage impossible nage impossible ique / ании ation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 2 Non 1 à 4
SPECIAL: Endontement protection: folfpicer a + 2 on Resistance Magique Tome & commandum friveau 10 feets base 5" 15000 9 age impossible CHA/COU-3 AT/PRD+1 1 à 2 SPECIAL: Endontement protection: folfpicer a + 3 on Résistance Magique Tome & ginzal furican 13 feets base 5" 15000 12 nage impossible COU+4 CHA-3 2AT/assaut Non SPECIAL: Endontement protection: registre: folfpicer a + 3 on Résistance Magique Tome & ginzal furican 13 feets base 4 on Résistance Magique Tome & ginzal intermédiaire furicance 4-9 1000 3 2-en discretion CHA-2 COU+1 1 à 4 - andouts: le soure he faue - an enoughermont - he framers and brobantement ent onle country anne faue and his his highermont are 7 sequence Tenne d'éclarier to textéran furicance (California) Cette tenne inclut: plastron, taburé aux conferrs de l'mitie, braires, ceinture, bettes et casape léger Tenne d'éclarieur de le feets furieur 2 1 100 3 CHA-1 Tenne d'éclarieur de prec'elasse furican 2 1 150 3 ADICOUFOH1 1 à 3 Tenne d'éclarieur de prec'elasse furican 3 1 400 4 ADICOUFOH1 1 à 3 Tenne d'éclarieur de prec'elasse furican 2 1 150 3 ADICOUFOH1 1 à 3 SPECIAL: Bottes d'éccalable: +2 aux é girections d'include furieur de l'entité, braire 2 1 150 3 ADICOUFOH1 1 à 3 SPECIAL: Bottes d'éccalable: +2 aux é girections d'include furieur de l'entité, braire 3 1 100 8 CHA-1 Tenne d'éclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 6000 8 ADICOUFOH+1 1 à 3 Tenne d'éclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 SPECIAL: Bottes d'éccalable: +2 aux é girections d'include d'include aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 Tenne d'éclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 Tenne d'éclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 SPECIAL: Tente de brain en roil (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 Tenne d'eclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 Tenne d'eclarieur d'include pline aux 10 (enté, base 4)" 1600 8 ADICOUFOH+1 1 à 2 Tenne d'eclarieu	PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +2 en Résistar nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)." PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)." PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)." PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)."	15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celt ix (PO) ard aux cou 100 150 400	e 12 Mag 3 4 ui com PR	nage impossible nage impossible ique / ании ation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement des malus	CHA/COU+3 AT/PRD+1 COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 2 Non 1 à 4
Tome & de communication (price air of) (pri	nue de commandant (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de lere classe (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	15000 nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celt ix (PO) ard aux cou 100 150 400	9 e 12 Mag 3 4 ui com PR	nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement de Malus	COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	Non 1 à 4
SSPECIAL: Enchantement protecteur indicar a sq. en Reisstance Magique / annulation des critiques onnemis	PÉCIAL : Enchantement protecteur : l'officier a +3 en Résistan nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	nce Magique 25000 Résistance 1000 2000 tement est celt ix (PO) ard aux cou 100 150 400	e 12 Mag 3 4 ui com PR aleurs 3	nage impossible ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement de Malus	COU+4 CHA+3 2AT/assaut s ennemis CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	Non 1 à 4
Tenne de ginéral (priceurs 15) lende hose \$" 25000 12 nage impossible COU+4 CHA*2 2AT/assaut Non sistematic production majoin : l'officier a 1,4 en Résistance Maginje / amunitation des critiques emenuis SISPCIAL Endoantement protecteur majoin : l'officier a 1,4 en Résistance Maginje / amunitation des critiques emenuis Tenne d'augusta intermédiaire (iniveaux 4-9) 2000 4 en discrétion CHA*2 COU+1 1 à 4 4 en discrétion CHA*4 COU+1 1 à 4 4 en discrétion	nue de général (niveau 15) (ench. base 5)** PÉCIAL : Enchantement protecteur majeur : l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1 ere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	25000 Résistance 1000 2000 tement est celtrix (PO) ard aux con 100 150 400	Mag 3 4 ui com PR sleurs 3	ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement d Malus	s еииеміs CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 4
SSPECIAL: Endontmennel protecteur majour : [officier a + 4] en Résistance Magique / annualation èse critiques envenuenis Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 1000 3 2 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 2000 4 4 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 2000 4 4 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) Cette tenue inclut: plastron, tabarà aux condetres de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque fèger Tenue d'eclaireur de l'essaille (priceaux 1) 1 0 0 3 CHA-1 Tenue d'eclaireur de l'essaille (priceaux 1) 1 1 0 0 3 CHA-1 Tenue d'eclaireur de spécialiste (priceaux 2) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 6 0 8 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 7 0 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8	PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1 erre classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	Résistance 1000 2000 tement est celt ix (PO) ard aux cou 100 150 400	Mag 3 4 ui com PR Ileurs 3	ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement d Malus	s еииеміs CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 4
SSPECIAL: Endontmennel protecteur majour : [officier a + 4] en Résistance Magique / annualation èse critiques envenuenis Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 1000 3 2 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 2000 4 4 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) 2000 4 4 en discretion CHA-2 COUP1 1 8 4 Tenue d'apparat in treumèliaire (priceaux 4-0) Cette tenue inclut: plastron, tabarà aux condetres de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque fèger Tenue d'eclaireur de l'essaille (priceaux 1) 1 0 0 3 CHA-1 Tenue d'eclaireur de l'essaille (priceaux 1) 1 1 0 0 3 CHA-1 Tenue d'eclaireur de spécialiste (priceaux 2) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 5 0 3 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 6 0 8 Tenue d'eclaireur de veteran (priceaux 1) 1 7 0 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8 1 8	PÉCIAL: Enchantement protecteur majeur: l'officier a +4 en nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté: le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut: plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1 erre classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	1000 2000 tement est celuix (PO) ard aux cou 100 150 400	Mag 3 4 ui com PR Ileurs 3	ique / annulation des critique -2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement d Malus	CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	1 à 4
Tenue d'apparant internishirire (priceaux e-19) 1000 3 2 en discrétion CHA+2 COU+1 1 à 4 1 à 4 1	nue d'apparat intermédiaire (niveaux 4-9) nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1 erre classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	1000 2000 tement est celuix (PO) ard aux cou 100 150 400	3 4 ui com PR aleurs 3	-2 en discrétion -4 en discrétion pté pour les malus de déplacement d Malus	CHA+2 COU+1 CHA+4 COU+1 et d'esquive	
Tombe d'apparent de véléteran (niveaux 10) 2000 4 4 en discretion CHA+4 COU+1 1 à 4 rendonair, le soure à base — on occordirement — à transver sans l'endonatement et chic countre pour les maltas de Réplacement et desquier Cette tenne inclut : plastron, tabard aux condeurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque (éger Tenne d'éclaireur de bleusaille (niveau 2) 150 3 CHA-1 AD/COU/FO+1 1 à 3 Tenne d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) 150 3 CHA-1 AD/COU/FO+1 1 à 3 Tenne d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) 150 3 CHA-1 AD/COU/FO+1 1 à 3 Tenne d'éclaireur de vetéran (niveau 7) (ench, base 4)* 2000 6 AD/COU/FO+1 1 à 2 SPÉCIAL I: Bottes d'éclaireur de l'este d'éclaireur s'éclaireur d'éclaireur d'éclaireur s'éclaireur d'éclaireur d'écla	nue d'apparat de vétéran (niveaux 10+) nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour éclaireur Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	2000 tement est celurita (PO) ard aux cou 100 150 400	4 ui com PR uleurs 3	-4 en discrétion pté pour les malus de déplacement d Malus	CHA+4 COU+1 et d'esquitze	
Tenue réglementaire pour éclaireur Prix (PO) PK Malus Bonus Rupture Cette tenue incht: plastron taburd aux condents de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque (eger Tenue d'éclaireur de l'ensue alle (priveau 2) 150 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'éclaireur de terre classe (mireau 2) 150 3 CHA-1 1 à 3 AD/COU/FOH 1 à 3 Tenue d'éclaireur de terre classe (mireau 2) 150 3 CHA-1 1 à 3 AD/COU/FOH 1 à 4 AD/CO	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	tement est celuria (PO) ard aux course 100 150 400	ni com PR nleurs 3	pté pour les malus de déplacement d Malus	et d'esquive	1 à 4
Tenue d'éclaireur Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture	Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de Iere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	ix (PO) ard aux cou 100 150 400	PR deurs 3	Malus		
Cette tenue inclut : plastron, tabard aux condeurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque lèger Tenue d'éclaireur de bleuscille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'éclaireur de rer classe (niveau 2) 150 3 AD/COU/FOH1 1 à 3 Tenue d'éclaireur de rer classe (niveau 2) 150 6 AD/COU/FOH1 1 à 3 Tenue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) ench, base a)** 2000 6 AD/COU/FOHA+1 1 à 3 Tenue d'éclaireur d'élite (niveau 7) ench, base a)** 2000 6 AD/COU/FOHA+2 FOH1 1 à 2 SPÉCIAL : Bottes d'escalable : +2 aux épreuves d'escalable / annulation des maladresses d'escalable Tenue d'éclaireur d'élite (niveau 10) lench, base a)** 2000 10 BAD/COU/CHA+2 FOH1 1 à 2 SPÉCIAL : Bottes d'escalable : +2 aux épreuves d'escalable / annulation des maladresses d'escalable Tenue d'éclaireur d'élite (niveau 15) lench, base a)** 1 2000 10 CHA/COU-3 2AT/assaut Non SPÉCIAL : Intrisibilité en standard (nais comme tent sort d'intrisibilité, le soldar redevient visible des qu'il est écleciel endundre de la secondament - le l'aument esse feudomentent est cell compté pur les malas de déplacement et d'extection endundre de la secondament est est compté pur les malas de béplacement et d'extection en sur de la secondament est est compté pur les malas de deplacement et d'extection en sur de la secondament est est casque rendoment est de l'externé le l'externé de la secondament est est casque le malas de l'externé de l'externé le luriveau d'externé le l'externé de l'externé le l'externé de le se de les en et casse (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 1) 1 a 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 1) 1 a 4 Tenue lourde de spécialiste (niveau 1) 1 a 4 Tenue de médecin de le figenée (niveau 1) 1 a 4 Tenue de médecin de le figenée (niveau 1) 1 a 4 Tenue de médecin de le figenée (niveau 1) 1 a 4 Tenue de médecin de le fire classe (niveau 2) 1 a 5 1 a 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 1) 1 a 4 Tenue de mé	Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1ere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	100 150 400	ıleurs 3		Passes	
Cette tenue inclut : plastron, taburd aux condeurs he l'unité, braies, ceinture, bottes et casque lèger Tenue d'éclaireur de l'euscalile (niveau s) 150 3 AD/COU/FOI 1 à 4 Tenue d'éclaireur de spécialiste (niveau s) 150 3 AD/COU/FOI 1 à 3 Tenue d'éclaireur de vièteran (niveau s) (pleub, base 4)* 2000 6 AD/COU/FOI 1 à 3 Tenue d'éclaireur de vièteran (niveau s) (pleub, base 4)* 2000 6 AD/COU/FOI 1 à 3 SPÉCIAL : Bottes d'éclaireur de vièteran (niveau s) (pleub, base 4)* 6000 8 AD/COU/FOI 1 à 3 SPÉCIAL : Bottes d'éclaireur d'élite (niveau s) (pleub, base 4)* 6000 8 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 SPÉCIAL : Bottes d'éclaireur d'élite (niveau s) (pleub, base 4)* 12000 10 CHA/COU-3 2AT/assaut Non SPÉCIAL : Invisibilité en standard l'unis comme tout sort d'invisibilité, le soldar releveirent visible dès qu'il et écleciel evaduat le sour de base – ou renombrement - et l'enue mendant seus de d'invisibilité, le soldar releveirent visible dès qu'il et écleciel evaduat le sour de base – ou renombrement - et l'enue mendant sour d'invisibilité, le soldar releveirent visible dès qu'il et écleciel evaduat le sour de base – ou renombrement - et l'enue mendant sour d'invisibilité, le soldar releveirent visible dès qu'il et écleciel evaduat le sour de base – ou renombrement - et d'invisibilité, le soldar releveirent visible des qu'il et écleciel evaduat le sour de base – ou renombrement - et de manches longues, tabaran à ux condeurs de l'unité, fraies, ceinture d'armuse, fottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les endyanteurents sout disponibles sur demande à partir du niveau ry, et selon le mérite Tenue fourde de spécialiste (niveau s) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 Tenue fourde de spécialiste (niveau s) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 Tenue fourde de spécialiste (niveau s) 100 1 100 1 1 20-2 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 Tenue fourde de légende (niveau s) 1 100 1 100 1 1 20-2 nage impossible COUJAT/PRD/CHA+2 Tenue de médecin de lerre classe (niveau s) 1 100 1 3 CH	Cette tenue inclut : plastron, taba nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1ere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	100 150 400	ıleurs 3		Donus	Rupture
Tenue d'éclaireur de le calsse (riveau 2) 150 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'éclaireur de vetera (large (riveau 2) 150 3 AD/COU/FO/CHA+1 1 à 3 Tenue d'éclaireur de veteran (riveau 7) Leud, hase a)" 2000 6 Tenue d'éclaireur de veteran (riveau 7) Leud, hase a)" 2000 6 Tenue d'éclaireur de veteran (riveau 7) Leud, hase a)" 2000 6 Tenue d'éclaireur de veteran (riveau 7) Leud, hase a)" 2000 6 Tenue d'éclaireur de veteran (riveau 7) Leud, hase a)" 2000 8 Tenue d'éclaireur d'étite (riveau 10) Leud, base a)" 6000 8 Tenue d'éclaireur d'étite (riveau 10) Leud, base a)" 1200 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 13) Leud, hase a)" 1200 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 13) Leud, hase a)" 1200 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 13) Leud, hase a)" 1200 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 13) Leud, hase a)" 1200 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 13) Leud (riveau 14) 100 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 15) Leud (riveau 14) 100 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 15) Leud (riveau 15) Leud (riveau 14) 100 10 Tenue d'éclaireur de légende (riveau 15) Leud (riveau 17) 100 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	nue d'éclaireur de bleusaille (niveau 1) nue d'éclaireur de 1ere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	100 150 400	3		ittes et casaue léaer	
Tenue d'éclaireur de prec classe (niveau 2) 150 3 ADICOUFO 1 1 à 3 Tenue d'éclaireur de spécialiste (niveau 7) ench, base 41" 2000 6 ADICOUFO/ENAME 1 à 3 SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade SEPECIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreures d'escalade / annulation des maladresses d'escalade Cente d'éclaireur d'éclite (niveau 1) 1200 10 10 CHA/GOU+3 2AT/assaut Non SEPECIAL : Invisibilité en standard (nuis comme tout surt d'invisibilité, les doubt reduction des maladresses d'escalade Cette tenue incluir : plastrore et cotte en manches longates, la collat reduction des placement et d'esperite Cente d'éclaireur d'éclaireur d'en reduction des manches longates, la collat reduction des déplacement et d'esperite Cette tenue incluir : plastrore et cotte en manches longates, la bard une condeturs de l'unité, braics, ceinture d'ense, bottes et casque rendorée. Beaucoup de soldats (ourde stant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de des pécialiste (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) (ench. base 6) 1000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 100 0 1 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue de mé	nue d'éclaireur de Iere classe (niveau 2) nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)* PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	150 400		, , , ,	ties et etisque teger	4 à 4
Tenue de declarieur de spécialiste (niveau s) 400 4 AD/COU/FO+1 1 à 3 Tenue declarieur de vetéran (niveau r) (ench. base 4)* 2000 6 AD/COU/FO(CHA+1 1 à 3 SPÉCIAL: soites de vescalade: 42 aux éprimeurs d'escalade / 4 mundation des malabresses d'escalade Tenue d'éclarieur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)* 6000 8 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 SPÉCIAL: soites d'escalade: 42 aux éprimeurs d'escalade / 4 mundation des malabresses d'escalade Tenue d'éclarieur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)* 12000 1 CHA/COU+3 2AT/assaut Non SPÉCIAL: intris d'escalade: 42 aux éprimeurs d'escalade / 4 mundation des malabresses d'escalade Tenue d'éclarieur d'élite (niveau 15) lench, base 4)* 12000 1 CHA/COU+3 2AT/assaut Non SPÉCIAL: intrisibilité en standard (mais comme tout sort d'intrisibilité, le solat redevient visible dès qu'il est détecté) Tenue d'eclarieur de legande (mireau 15) lench, base 4)* 171 (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron et cotte manches longues, tabard aux confeurs de l'intrité, braics, ceinture d'armes, bottes et casque rendrorés Beauconp de soldats lourré ét étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/REPH 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 1) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 Tenue lourde de ségende (niveau 15) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 1 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 Tenue de médecin de légende (niveau 15) 1 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	nue d'éclaireur de spécialiste (niveau 5) nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 аих épreuves d'escalade / апп nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	400		CHA-1		
Tenne by éclaireur de vétéran (niveau 7) [ench. base 4]* 2000 6 AD/COU/FO/CHA+1 1 à 3	nue d'éclaireur de vétéran (niveau 7) (ench. base 4) ^{**} PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4) ^{**}		3		AD/COU+1	1 à 4
SPECIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annulation des maladresses d'escalade Fenue d'éclaireur d'elite (niveau 10] (ench base 4)* 6000 8 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 SPECIAL: Bottes d'escalade: annulation des maladresses d'escalade Tenue d'éclaireur de légende (niveau 15) (ench, base 4)* 12000 10 CHA/COU+3 2ATiassaut Non SPECIAL: Invisibilité en standard (mais comme tout sort d'invisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté reductit : le sorte à base - ou encondrement est celui compté pour les malus de déplacement et des sequit est détecté reductit : le sorte à base - ou encondrement sont disponibles sur deuxande à partir du niveau 7, et selon le mérite l'enue fourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 3 Tenue lourde de bleusaille (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 2 Tenue de médecin de légende (niveau 1) 1000 1 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD-1 1 à 4 Tenue	PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	2000	4		AD/COU/FO+1	1 à 3
SPECIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annulation des malabresses d'escalade Tenue d'éclaireur d'élite (priveau 10] (ench, base 4)* Fonue d'éclaireur de légende (priveau 15] (ench, base 4)* 1200 10 CHA/COU+3 2ATiassaut Non SPECIAL: Intrisibilité en standard (punis comme tout sont d'invrisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté) readants: les combé base – ou conodirennet - de l'armure aux l'evaluation des malabresses d'escalade Tenue d'éclaireur de légende (priveau 15) (ench, base 4)* 1200 10 CHA/COU+3 2ATiassaut Non SPECIAL: Intrisibilité en standard (punis comme tout sont d'invrisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté) readants: les combé base – ou conodirennet - de l'armure aux l'evaluation compté pour les malus de deplacement et de Sequire Tenue réglementaire pour soldat lourd Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantement sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenue lourde de sépécialiste injuéeau 5) 1000 7 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenue lourde de légende (niveau 1) 100 11 AD-2 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 100 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 1) 100 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 2 Tenue de médecin de treve dates (niveau 1) 100 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 2 Tenue de médecin de treve dates (niveau 1) 100 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 2 Tenue de médecin de treve dates (niveau 1) 100 13 CHA-1 Tenue de médecin de treve dates (niveau 1) 100 13 CHA-1 Tenue de médecin de treve dates (niveau 1) 10	PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / ann nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)**	ZUUU	6		AD/COU/FO/CHA+1	
Tenne d'éclairent d'élite (niveau 10) (ench, base 4)" 6000 8 ADICOUICHA+2 F0+1 1 à 2 SEECIAL : Bottes d'escalabe : +2 aux eigneures d'escalabe / annulation des maladresses d'escalabe Tenne d'éclairent de légane (invieau 15) (ench, base 4)" 12000 10 CHA/COU+3 2AT/assaut Non INSECIAL : Intrisibilité en standard (mais comme tont sort d'invisibilité, le solaat redevient visible dès qu'il est détecté) enchante : le sorre de base — on enconfrement — de l'arnure sans l'endontement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esspire Tenne e réglementaire pour soldat lourd Trix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenne inclut : plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir ou niveau 7, et selon le mérite Tenne lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenne lourde de spécialiste (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenne lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COUJATIPRD-1 1 à 3 Tenne lourde de vétéran (niveau 1) 1000 11 AD-2 nage impossible COUJATIPRD/CHA+2 1 à 2 Tenne lourde de légené (niveau 15) 1000 11 AD-2 nage impossible COUJATIPRD/CHA+2 1 à 2 Tenne lourde de légené (niveau 15) ench, base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD/CHA+2 1 à 2 Tenne lourde de légené (niveau 15) ench, base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD/CHA+2 1 à 2 Tenne de médecin de bleus aille (niveau 11) 1000 3 CHA-1 1 à 4 Tenne de médecin de bleus aille (niveau 15) ench, base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible COUJATIPRD/CHA+2 1 à 2 Tenne de médecin de spécialiste (niveau 15) 600 6 Frix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenne inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et	nue d'éclaireur d'élite (niveau 10) (ench. base 4)··· (_	advoccos diocadado		
### APPÉCIAL: Bottes d'escalade: +2 aux épreuves d'escalade / annulation des maladresses d'escalade Tenue d'éclaireur de légende (niveau 15) lench, base 41° 12000 10 12000 10 12000 10 1					17/201/2014 2 70 4	4 3 0
Tenue d'éclaireur de légende (niveau 15] (ench. base 4)** 1200 10					AD/COU/CHA+2 FO+1	1 a 2
### SPECIAL: Invisibilité en standard (mais comme tout sort d'invisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté) **enchanté: le score de base — on encondrement — le farmure sans l'endonntement est celui compté pour les malais de déplacement de Vesquive **Cette tenue inclut : plastron et cotte manches longues, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite **Tenue lourde de leussaille (niveau 1)	PÉCIAL : Bottes d'escalade : +2 aux épreuves d'escalade / anni	ıulation деs	mala	ıdresses d'escalade		
### SPECIAL: Invisibilité en standard (mais comme tout sort d'invisibilité, le soldat redevient visible dès qu'il est détecté) **enchanté: le score de base — on encondrement — le farmure sans l'endonntement est celui compté pour les malais de déplacement de Vesquive **Cette tenue inclut : plastron et cotte manches longues, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite **Tenue lourde de leussaille (niveau 1)	nue d'éclaireur de léaende (niveau 15) (ench. base 4) 1	12000	10		CHA/COU+3 2AT/assaut	Non
**Price de la company de solo de la company de son solo de la company de son solo de la company de de	PÉCIAI : Inquisibilité en standard lunais comme tout sort d'inqui		oldat			
Cette tenue inclut: plastron et cotte manches longues, tabard aux confeurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcès Beaucoup de soloats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible 1 à 4 Tenue lourde de tere classe (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/ATI/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/ATI/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/ATI/PRD+1 1 à 2 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/ATI/PRD+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) lench, base 6) 18000 15 AD-1 nage impossible COU/ATI/PRD+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) lench, base 6) 18000 15 AD-1 nage impossible ATI/PRD+2 CHA/COU+3 Non Tenue de méde de légende (niveau 15) lench, base 6) 18000 15 AD-1 nage impossible ATI/PRD+2 CHA/COU+3 Non Tenue de médecin de letus inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de tere classe (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de légende (niveau 15) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de légende (niveau 15) lench, base 4) 1600 5 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de légende (niveau 15) lench, base 4) 1600 7 INT/AD/COU/CHA+2						
Cette tenue inclut: plastron et cotte manches longues, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture d'armes, bottes et casque renforcés Beaucoup de soldats lourde étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 3 1 1 a 3 1 a 3 1				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		- ·
Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie, les enchantements sont disponibles sur demande à partir du niveau 7, et selon le mérite Tenue lourde de leve classe (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de étite (niveau 10) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de étite (niveau 10) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de étite (niveau 10) 10000 15 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de étiende (niveau 15) (ench. base 6) ¹ 18000 15 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue de liègende (niveau 15) (ench. base 6) ¹ 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non Tenue réglementaire pour médecin Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 7) (ench. base 4) ^{1*} 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 SPECIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4) ^{1*} 1600 6 INTIAD/CHA+1 COU+2 1 à 2 SPECIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4) ^{1*} 12000 7 SPECIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4) ^{1*} 12000 7 SPECIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue d'amétricier de ble						
Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 4 Tenue lourde de rere classe (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non **Coulouté: le sore de base — ou encontrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive **Tenue réglementaire pour médecin Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger **Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 7) (ench. base 4)* 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)* 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 1600 7 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 ***SPECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la r	Cette tenue inclut : plastron et cotte manches longue	es, tabard ai	их сс	ouleurs de l'unité, braies, ceint	ure d'armes, bottes et casque renfor	cés
Tenue lourde de bleusaille (niveau 1) 100 5 CHA-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 4 Tenue lourde de rere classe (niveau 2) 200 6 AD-1 nage impossible COU/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non **Coulouté: le sore de base — ou encontrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive **Tenue réglementaire pour médecin Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger **Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 7) (ench. base 4)* 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)* 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 1600 7 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 ***SPECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ** ***PECIAL : Buchantement catalyseur : le médecin multiplie par tois la r	Beaucoup de soldats lourds étant réfractaires à la magie.	. les enchant	teme	nts sont disponibles sur demar	ıde à nartir du niveau 7. et selon le	mérite
Tenue lourde de Iere classe (niveau 2) 1000 7 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) 1000 7 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD+1 1 à 3 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 10) 1 aD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench, base 6)** 18000 15 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue de légende (niveau 15) (ench, base 6)** 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non "enchanté: le score de hase — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour médecin Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue de médecin de rere classe (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench, base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench, base 4)** 12000 7 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench, base 4)** 12000 7 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **Tenue d'enédecin de légende (niveau 15) (ench, base 4)** 12000 7 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui "enchanté: le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue d'enédecin de légende (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue d'artificier de					//	
Tenue lourde de spécialiste (niveau 5) Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde de vétéran (niveau 7) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)** 18000 15 AD-1 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 4)** Tenue réglementaire pour médecin Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1500 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 6 INTIAD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 1800 1						
Tenue lourde de vétéran (nivean 7) 3000 9 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+1 1 à 2 Tenue lourde d'élite (nivean 10) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (nivean 15) (ench. base 6)** 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD/2 CHA/COU+3 Non *enchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour médecin Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (nivean 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (nivean 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (nivean 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD-1 COU+2 1 à 3 **EPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (nivean 10) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (nivean 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (nivean 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par tois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue d'entéglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de leusaille (nivean 2) 100 3 CHA-1 1 1 à 4 Tenue d'artificier de tere classe (nivean 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (nivean 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 4					COU/PRD+1	
Tenue lourde d'élite (niveau 10) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)* 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non* enchanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour médecin Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1à 3 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD/COU+1 1à 3 Tenue de médecin de vétérau (niveau 7) [ench. base 4)* 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1à 3 Tenue de médecin de vétérau (niveau 7) [ench. base 4)* 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1à 3 Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/CHA+1 COU+2 1à 2 Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/CHA+1 COU+2 1à 2 Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui enche de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui enche de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui enche de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui enche de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)* 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur	nue lourde de spécialiste (niveau 5)	1000	7	AD-1 nage impossible	COU/AT/PRD+1	1 à 3
Tenue lourde d'élite (niveau 10) 10000 11 AD-2 nage impossible COU/AT/PRD/CHA+2 1 à 2 Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)** 18000 15 AD-1 nage impossible AT/PRD+2 CHA/COU+3 Non** Tenchanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1à 3 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 7) 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1à 3 Tenue de médecin de vétérau (niveau 7) [ench. base 4]** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1à 3 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui 18 2 **Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7	nue lourde de vétéran (niveau 7)	3000	9	AD-2 nage impossible	COU/AT/PRD/CHA+1	1 à 2
Tenue lourde de légende (niveau 15) (ench. base 6)	nue lourde d'élite (nizueau 10)	10000	11	AD-2 nage impossible	COU/AT/PRD/CHA+2	
Tenue réglementaire pour médecin Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue de médecin de bleusaille (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)" 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 10) (ench. base 4)" Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)" 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **Tenue d'enchante : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de leusaille (niveau 1) 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5)						
Tenue réglementaire pour médecin Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue de médecin de rere classe (niveau 2) 150 3 CHA-1 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD-1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)** 6000 6 NAT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 10) (ench. base 4)** 12000 7 ** **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7 ** **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **enchanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de lere classe (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 4				AD-1 hage impossible	AT/PRD+2 CHA/COU+3	NOII
Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque léger Tenue de médecin de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue de médecin de Iere classe (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD+1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4). 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4). 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4). 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL: Enchantement catalyseur majeur: le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui "enchanté: le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3						
Tenue de médecin de bleusaille (niveau I) 100 3 CHA-1 Tenue de médecin de Iere classe (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD+1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)" 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)" 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui "enchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5)						Rupture
Tenue de médecin de Iere classe (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD+1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 ***SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)** 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 ***SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non ***SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui ***cenchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	Cette tenue inclut : plastron, taba	агд аих сои	ıleurs	s de l'unité, braies, ceinture, bo	ttes et casque léger	
Tenue de médecin de Iere classe (niveau 2) 150 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD+1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)** 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **enchanté : le score de base — on encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux conleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	nue de médecin de bleusaille (niveau 1)	100	3	CHA-1		1 à 4
Tenue de médecin de spécialiste (niveau 5) 400 4 AD+1 COU+2 1 à 3 Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 AD/COU+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3					AD/COUL4	
Tenue de médecin de vétéran (niveau 7) (ench. base 4)** 1600 5 AD/CHA+1 COU+2 1 à 3 +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)** 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui *enchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3						
+SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)" 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 +SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL: Enchantement catalyseur majeur: le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui *enchanté: le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1						
Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)" 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **enchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive **Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de Ileusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1à 3						1 à 3
Tenue de médecin d'élite (niveau 10) (ench. base 4)" 6000 6 INT/AD/CHA+1 COU+2 1 à 2 **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)" 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non **SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui **enchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive **Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de Ileusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1à 3	PÉCIAL : Enchantement catalyseur : le médecin multiplie par	· deux la réc	cupér	ation d'énergie astrale des vo	lontaires proches de lui	
+SPÉCIAL: Enchantement catalyseur: le médecin multiplie par deux la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4). 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL: Enchantement catalyseur majeur: le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui "enchanté: le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et desquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de Iere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU/CHA+1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1à 3			6	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		1 à 2
Tenue de médecin de légende (niveau 15) (ench. base 4)** 12000 7 INT/AD/COU/CHA+2 Non +SPÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui * enchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de 1ere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU+1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1à 3			or era for			1 4 2
FSPÉCIAL: Enchantement catalyseur majeur: le médecin multiplie par trois la récupération d'énergie astrale des volontaires proches de lui renchanté: le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Fenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut: plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de zere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU+1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1à 3	, t		лреч			
renchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture			7			Non
renchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchantement est celui compté pour les malus de déplacement et d'esquive Fenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture	PÉCIAL : Enchantement catalyseur majeur : le médecin multip	iplie par tro	is la :	récupération d'énergie astrale	des volontaires proches de lui	
Tenue réglementaire pour artificier Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1à 4 Tenue d'artificier de rere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU+1 1à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1à 3		tement est celi	иі сот	pté pour les malus de déplacement	et d'esquive	
Cette tenue inclut : plastron, tabard aux couleurs de l'unité, braies, ceinture, bottes et casque rembourrés Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) Tenue d'artificier de Iere classe (niveau 2) Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5)	nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante					Runture
Tenue d'artificier de bleusaille (niveau 1) 100 3 CHA-1 1 à 4 Tenue d'artificier de 1ere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante	\				парсию
Tenue d'artificier de 1ere classe (niveau 2) 150 4 AD/COU+1 1 à 4 Tenue d'artificier de spécialiste (niveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour artificier Pri				, et casque rembourres	
Гение d'artificier de spécialiste (ніveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante enue réglementaire pour artificier Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard d	аих couleи	3			
Гение d'artificier de spécialiste (ніveau 5) 600 5 AD/COU/CHA+1 1 à 3	nchanté : le score de base — ои енсотвтетент — de l'armure sans l'enchante Enue réglementaire pour artificier Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard d nue d'artificier de bleusaille (niveau 1)	аих соиlеи 100		CHA-1		
	nchanté : le score de base — ои енсотвтетент — de l'armure sans l'enchante Enue réglementaire pour artificier Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard d nue d'artificier de bleusaille (niveau 1)	аих соиlеи 100			AD/COU+1	
FOLIXIAL. Igriffuge: cette tenne protege des degats de fen — magiques on non - a nanteur de 3 MX supplementaires!	nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard d' nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de 1 erre classe (niveau 2)	аих соиleи 100 150	4			1 à 4
	nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de sere classe (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5)	аих соиlеи 100 150 600	4 5		AD/COU/CHA+1	1 à 4
Tenue d'artificier de vétéran (niveau 7) lench base 5 " 3000 6 \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard a nue d'artificier de Iere classe (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma	аих соиlеи 100 150 600 ngiques ои и	4 5 он - а	à hauteur de 3 PR supplément	AD/COU/CHA+1 aires!	1 à 4 1 à 3
	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard à nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)	аих соиlеи 100 150 600 адіqиеs он и 3000	4 5 ои - 6	à hauteur de 3 PR supplément	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1	1 à 4
	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard à nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)	аих соиlеи 100 150 600 адіqиеs он и 3000	4 5 ои - 6	à hauteur de 3 PR supplément	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1	1 à 4 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires !	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard a nue d'artificier de Iere classe (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma,	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n	4 5 он - 6	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen	AD/COU/CHA+1 aires ! AD/COU/CHA/FO+1 taires !	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5).* 8000 7 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard a nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)	100 150 600 пдіднея он и 3000 пдіднея он и 8000	4 5 он - 6 он - 6 тон - 7	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)" 8000 7 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 +SPÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu et d'explosions — magiques ou non - à hauteur de 5 PR supplémentaires !	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n 8000 feu et d'exp	4 5 001 - 6 001 - 6 7 0 losio	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen ms – magiques ou non - à hau	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1 teur de 5 PR supplémentaires!	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires !	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier de légende (niveau 15) (ench. base 5)**	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n 8000 feu et d'exp	4 5 001 - 6 001 - 6 7 0 losion 8	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen us – magiques ou non - à hau	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1 teur de 5 PR supplémentaires! COU+4 AD/CHA+3	1 à 4 1 à 3 1 à 3
Tenue d'artificier de zétéran (nizveau 7) lench, base 5) 3000 6 AD/COLVCHA/FO+1 1 à 3	nchanté : le score de base – ou encombrement – de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de sere classe (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5)	аих соиlеи 100 150 600	4 5		AD/COU/CHA+1	1 à 4
	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard à nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)	аих соиlеи 100 150 600 адіqиеs он и 3000	4 5 ои - 6	à hauteur de 3 PR supplément	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1	1 à 4 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires !	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard a nue d'artificier de Iere classe (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma,	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n	4 5 он - 6	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen	AD/COU/CHA+1 aires ! AD/COU/CHA/FO+1 taires !	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5).* 8000 7 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard a nue d'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — ma, nue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)	100 150 600 пдіднея он и 3000 пдіднея он и 8000	4 5 он - 6 он - 6 тон - 7	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)" 8000 7 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 +SPÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu et d'explosions — magiques ou non - à hauteur de 5 PR supplémentaires !	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — mai d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — mai d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5) PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — mai d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n 8000 feu et d'exp	4 5 он - 6 он - 6 тон - 7	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen ms – magiques ou non - à hau	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1 teur de 5 PR supplémentaires!	1 à 4 1 à 3 1 à 3
+SPÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magiques ou non - à hauteur de 4 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)" 8000 7 AD/COU/CHA+2 FO+1 1 à 2 +SPÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu et d'explosions — magiques ou non - à hauteur de 5 PR supplémentaires ! Tenue d'artificier de légende (niveau 15) (ench. base 5)" 14000 8 COU+4 AD/CHA+3 Non	nchanté : le score de base — ou encombrement — de l'armure sans l'enchante Pri Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier Cette tenue inclut : plastron, tabard de l'artificier de bleusaille (niveau 1) nue d'artificier de spécialiste (niveau 2) nue d'artificier de spécialiste (niveau 5) PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier de vétéran (niveau 7) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier d'élite (niveau 10) (ench. base 5)** PÉCIAL : Ignifugé renforcé : cette tenue protège des dégâts de feu — magnue d'artificier de légende (niveau 15) (ench. base 5)**	aux couleu 100 150 600 agiques ou n 3000 agiques ou n 8000 feu et d'exp	4 5 001 - 6 001 - 6 7 0 losion 8	à hauteur de 3 PR supplément à hauteur de 4 PR supplémen us – magiques ou non - à hau	AD/COU/CHA+1 aires! AD/COU/CHA/FO+1 taires! AD/COU/CHA+2 FO+1 teur de 5 PR supplémentaires! COU+4 AD/CHA+3	1 à 4 1 à 3 1 à 3

Équipement de campagne pour les soldats Note : matériel fourni gratuitement, une seule fois et à titre personnel : sac, gourde, écuelle et couverts, couverture et poncho Le reste du matériel sera perçu par le soldat au début de chaque mission, au choix de la hiérarchie selon la difficulté de la mission **Paquetages** Paquetage de bleusaille (niveau 1) Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de métal, couverture chaude, poncho Paquetage de Iere classe (niveau 2) sac à dos de qualité, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture chaude, poncho Paquetage de spécialiste (niveau 5) Sac à dos renforcé, gourde 2 litres, écuelle et couverts de métal, couverture elfique, poncho Paquetage de vétéran (niveau 7) Sac à dos renforcé, aourde 2 litres, écuelles, converts en araent, converture et cape elfianes Paquetage d'élite (niveau 10) Sac à dos de luxe, gourde 2 litres, écuelles, converts et coupe en argent, converture et cape elfiques Paquetage de légende (niveau 15) **Boucliers** Prix (PO) PR Malus Bonus Rupture Les "petits" boucliers et rondaches donnent un malus de -2 aux épreuves de natation et d'escalade, et les autres un malus de -4 Un bouclier empêche bien sûr l'utilisation d'une arme à deux mains ou de la compétence "Ambidextrie" En cas de critique "arme cassée", le soldat lance 1D6 : sur 1 à 3, c'est le bouclier qui peut être brisé à la place de l'arme (après test de rupture) 1 AD/AT-1 Petit bouclier de campagne (niveaux 1 à 4) PRD+1 1 à 4 +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 ou 2 au D6 Grand bouclier de campagne (niveaux 1 à 4) 150 2 AD/AT-2 MV-20% PRD+2 1 à 4 +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6 Rondache d'assaut de spécialiste (niveaux 5 et 6) AD-1 PRD+2 CHA+1 1 à 3 +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 ou 2 au D6 Grand écu de spécialiste (niveaux 5 et 6) 800 2 AD/AT-1 PRD/CHA+2 1 à 3 +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6 Rondache de vétéran (niveaux 7 à 9) 2000 2 AD-1 PRD+3 CHA+2 1 à 2 +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 3 au D6 Pavois militaire d'élite (niveaux 10 et plus) (ench.) 5000 3 AD-1 AT/PRD/CHA/COU+1 Non +SPÉCIAL : vous pouvez arrêter un projectile (flèche ou carreau) avec un résultat de 1 à 4 au D6 +SPÉCIAL : enchantement protecteur : ajoute +2 en Résistance Magique Équipement de base Prix (PO) **Rupture Notes** Ces équipements doivent être perçus en début de mission par l'équipe et retournés au fourrier après la mission, ou remboursés L'officier pourra éventuellement obtenir le non-remboursement du matériel sur justification des circonstances Corde standard, 10 m 10 Poids: 1 kilo, Résistance: 100 kilos n.a. Poids: 2 kilos, Résistance: 100 kilos Corde standard, 20 m 20 n.a. Corde robuste, 10 m 15 Poids: 3 kilos, Résistance: 250 kilos n.a. Corde robuste, 20 m Poids: 6 kilos, Résistance: 250 kilos 30 n.a. Corde elfique au crin de centaure, 5 m Poids: 500 gr, Résistance: 400 kilos 50 n.a. Corde elfique au crin de centaure, 10 m 100 Poids: 1 kilo, Résistance: 400 kilos n.a. Corde elfique au crin de centaure, 25 m 250 Poids: 2.5 kilos. Résistance: 400 kilos n.a. Chaîne de fabrication naine, 5 m Poids: 10 kilos, Résistance: 1 tonne 70 n.a. Chaîne de fabrication naine, 10 m 140 Poids: 20 kilos, Résistance: 1 tonne n.a. Torche standard 0,1 Poids: 1 kilo, éclaire à 5 m pendant 1 heure n.a. Torche à la phosphorite 1 Poids: 1 kilo, éclaire à 10 m pendant 30 min n.a. Lampe à buile 5 Poids: 2 kilos, éclaire à 5 m pendant 4 h n.a. Lampe à buile tempête 10 Poids: 2,5 kilos, éclaire à 8 m pendant 4 h n.a. Flacon d'huile pour lampe 0,5 24 h de lumière sur une lampe n.a. Briquet standard 1 ne supporte pas l'immersion n.a. Briquet tempête d'alchimiste 5 supporte l'immersion n.a. Nécessaire de cuistot 5 Pour faire la bouffe en campagne n.a. Couverture de recrue 0,5 Poids: 1 kilo, récupération basse n.a. Couverture de campagne hivernale Poids: 3 kilos, récupération normale 2 n.a. Couverture elfique militaire 80 Poids: 1 kilo, récupération excellente n.a. Tente де bivouac 15 Poids: 5 kilos n.a. Tente d'officier 100 Poids: 12 kilos n.a.

Équipement de campagne pour les soldats (suite)					
Préparations et matériel alchimique	Prix (PO)	Notes	Rupture		
		tre gardés par le soldat s'ils ne sont pas utilisés pendant la mission nmandation de l'officier supérieur, ou achetés par le soldat			
Fiole aveuglante	15	à projeter : cibles AT/PRD/AD-3, 3 assauts	n.a.		
Fumigène de Gluk	15	à projeter : fumée sur zone circulaire 20 m , 5 min	n.a.		
Fiole de lunière	20	à secouer : éclaire à 6 m pendant 1 heure	n.a.		
Grenade alchimique à clous	45	1D+5 dégâts sur zone circulaire de 8 m	n.a.		
Fiole incendiaire	45	2D dégâts et feu sur zone circulaire de 4 m	n.a.		
Elixir de dépassement	60	+5 PV au maximum d'EV - non récupérables	n.a.		
Breuvage de dextérité	60	AD+1 pendant 1 heure	n.a.		
Elixir d'ignorance	60	Tête vide : immunité aux sorts mentaux, 4 heures	-		
Elixir o ignorance Nectar de l'érudit		•	n.a.		
	60	INT+1 pendant 1 heure	n.a.		
Fiole d'acide de Zormak	90	à projeter : 2D+5 dégâts et détruit 4 PR	n.a.		
Distillat de force brute	150	FO+2 pendant 1 heure	n.a.		
Explosifs et munitions	Prix (PO)	Notes	Rupture		
		urnés par le soldat s'ils ne sont pas utilisés pendant la mission (sauf ac nmandation de l'officier supérieur, ou achetés par le soldat	chat)		
Роидre noire des gobelins, la dose	8	pour charger les armes à poudre	n.a.		
Bombe alchimique incendiaire (dangereux)	2500	à projeter : 3D+15 dégâts sur zone circulaire 20m	n.a.		
Pain de pâte explosive (100 g)	150	faire sauter des obstacles, fabriquer des pièges voir recettes de l'ingénieur	n.a.		
Grenaille militaire, le sachet	3	pour armes à grenaille, dégâts normaux	n.a.		
Mitraille de campagne, le sac	6	pour armes à mitraille, dégâts normaux	n.a.		
Balle de calibre "zoul" en acier	1	pour arme de calibre zoul, dégâts normaux	n.a.		
Balle de calibre "grulu" en acier	2	pour arme de calibre grulu, dégâts normaux	n.a.		
Boulet de fonte 1 kg	10	pour canon adapté	n.a.		
Boulet de fonte 3 kg	15	pour canon adapté	n.a.		
Boulet de fonte 5 kg	30	pour canon adapté	n.a.		
Armes à poudre	Prix (PO)	Notes	Rupture		
Ces équipements peuvent être confiés au soldat ұ	our la durée de la	a mission : ils doivent être retournés après l'accomplissement de cette d er d'acheter une arme s'il désire la garder	_		
Pistolet d'ingénieur	450	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Pétoire à grenaille	500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Crache-plomb де тагаидеиr	1100	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Long-tireur de chasse	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Triple-carabuse d'assaut	2500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Canon léger d'ingénieur	2000	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Canon lourd d'ingénieur	8000	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Mortar des mines (fabrication naine)	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Canon à mitraille S&W (fabrication naine)	1500	Voir document sur les armes à poudre	n.a.		
Armes de siège	Prix (PO)	Notes .	Rupture		
		ı 1 mission : ils doivent être retournés après l'accomplissement de cette d	_		
Arbalète lourde sur pied	1000	1D+8, portée 85 m, chargement 8 assauts, 10 kilos	n.a.		
Scorpion (arme à détente sur pied, transport chariot)	2000	2D+10, portée 120 m, chargement 10 assauts	n.a.		
Lance-pavé à rampe (transport chariot)	400	2D+4, portée 80 m, chargement 6 assauts	n.a.		
Baliste (transport sur roues)	1000	3D+10, portée 200 m, chargement 25 assauts	n.a.		
Trébuchet (transport par chariot spécial)	1600	4D+15, portée 150 m, chargement 15 assauts	n.a.		
Bélier d'ingénieur (transport sur chariot)	550	Pour casser les portes et obstacles	n.a.		
Deter o migoritorii (transport our oijaniot)	330	. our outser les portes et obstacles	π.α.		

Équipement de campagne pour les soldats (suite)

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

Équipement du médecin	Prix (PO)	Notes	Rupture
Étui à fioles де сатрадне	n.a.	Protège et stocke 10 potions à portée de main	1 à 3
Étui à seringues де сатрадне	n.a.	Protège et stocke 5 seringues à portée de main	1 à 3
Seringue dopante	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Donne +1 en COU et rend 5 PV	n.a.
Seringue dopante d'élite	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Donne +2 en COU et rend 8 PV	n.a.
Seringue d'antidote naturel	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Stoppe l'effet d'un poison naturel	n.a.
Seringue d'antidote alchimique	n.a.	Peut être utilisée en combat : le médecin pique le soldat Prend 3 assauts – Stoppe l'effet d'un poison alchimique	n.a.
Potion de soin basique	n.a.	Permet de récupérer rapidement 5 PV (hors combat)	n.a.
Potion de soin avancée	n.a.	Permet de récupérer rapidement 10 PV (hors combat)	n.a.
Potion де soin де bataille	n.a.	Permet de récupérer rapidement 15 PV (hors combat)	n.a.
Kit de désinfection	n.a.	Permet au médecin de désinfecter des plaies en 2 min.	n.a.
Kit pour fracture	n.a.	Permet au médecin de stabiliser une fracture en 10 min. Enlève 1 point à chaque malus blessure grave	n.a.
Essence de Yamboulou	n.a.	Réveille un soldat assommé en 5 assauts (à respirer)	n.a.
Роидте coagulante	n.a.	Pour stopper une hémorragie en 6 assauts	n.a.
Potion de guérison des plaies	n.a.	Récupération de 5 PV – stoppe l'hémorragie	n.a.
Élixir bénéfique du docteur Zutt	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Nectar de Varigilos	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Tétraplacebocélamine	n.a.	Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	n.a.
Sirop de boulorne		Pour guérir certaines maladies (voir tableau maladies)	
Potion désinfectante	n.a.	Supprime les chances de maladies après blessure	n.a.
Onguent de solidité temporaire	n.a.	Soigne temporairement une fracture Divise par deux les malus blessure grave	n.a.
Seringue d'adrénaline	n.a.	Donne FO+3 à la cible pendant 10 assauts Prend 3 assauts à utiliser +épreuve AD	n.a.
Onguent magnifique de Niptuk	n.a.	Permet de recoller un membre tranché avec une épreuve de premier soins réussie	n.a.
Équipement de l'armurier-artificier	Prix (PO)	Notes	Rupture
Nécessaire d'entretien du métal	n.a.	Pour prendre soin des armes et armures	n.a.
Nécessaire d'affûtage	n.a.	Pour prendre soin des armes et armures Affûtage arme tranchante : +1 aux dégâts pour 3 combats	n.a.
Trousse à outils : marteau, pince universelle, scie à main	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions (2 kilos)	n.a.
Gros clous, petits clous, fil de fer	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Ficelle	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Lime à métaux	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Рі́исе соираиte	n.a.	Pour effectuer des réparations ou constructions	n.a.
Accès aux montures	Prix (PO)	Notes	Rupture
	nfiées à l'officier	r ou aux soldats dans le cadre d'une ou plusieurs missions res, voir le document spécifique des montures fangbiennes	
Cheval de base		Soldat : Accessible à partir du niveau 1	n o
Cheval rapide	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 2	n.a.
	n.a.	Officier : Accessible à partir du niveau 1	n.a.
Cheval rapide et robuste	n.a.	Soldat : Accessible à partir du niveau 3 Officier : Accessible à partir du niveau 2	n.a.
1 1. 1 .11		Soldat : Accessible à partir du niveau 5	n.a.
Cheval de bataille moyen	n.a.	Officier : Accessible à partir du niveau 3	
Cheval de bataille moyen Destrier puissant et fringant	n.a.	Officier : Accessible à partir du niveau 3 Soldat : Accessible à partir du niveau 7 Officier : Accessible à partir du niveau 5	n.a.
,		Soldat : Accessible à partir du niveau 7	

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

Formations pour les soldats

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

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