

Baltéria V

Champions of Collysea

Commerces de la Cité des Héros

Armurier

Armes et Protections médiocres (rareté 0)

Arme/Armure	Coût (Points de Gloire)	Effet
Arbalète	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arc	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arme à deux mains	80	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arme à une main	40	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arme courte	20	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arme d'hast	80	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Arme de guerre à une main	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Armure intermédiaire	60	Octroie 4 PA Non améliorable
Armure légère	40	Octroie 2 PA Non améliorable
Armure lourde	80	Octroie 6 PA Non améliorable
Bâton	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Bouclier	60	Permet de porter un bouclier (respectant les dimensions du livre des règles) Non améliorable

Dague de jet	20	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Nerf	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable
Robe de mage	40	Octroie 2 PA utilisable uniquement contre les dégâts de sorts Non améliorable
Sarbacane	60	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 2 points de dégâts * Non améliorable

* Si vous essayez de porter une frappe supérieure à la valeur indiquée, l'arme se brise et vous perdez l'usage du/des membres la maniant

Armes et Protections courantes (rareté 1)

<u>Arme/Armure</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Arbalète	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arc	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arme à deux mains	160	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arme à une main	80	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arme courte	40	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arme d'hast	160	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Arme de guerre à une main	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Armure intermédiaire	120	Octroie 4 PA 1 Slot d'amélioration
Armure légère	80	Octroie 2 PA 1 Slot d'amélioration
Armure lourde	160	Octroie 6 PA 1 Slot d'amélioration
Bâton	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Bouclier	120	Permet de porter un bouclier (respectant les dimensions du livre des règles) 1 Slot d'amélioration
Dague de jet	40	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration

Nerf	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration
Robe de mage	80	Octroie 2 PA utilisable uniquement contre les dégâts de sorts 1 Slot d'amélioration
Sarbacane	120	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 4 points de dégâts ** 1 Slot d'amélioration

* Si vous essayez de porter une frappe supérieure à la valeur indiquée, l'arme se brise et vous perdez l'usage du/des membres la maniant

Armes et Protections inhabituelles (rareté 2)

<u>Arme/Armure</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Arbalète	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arc	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arme à deux mains	320	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arme à une main	160	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arme courte	80	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arme d'hast	320	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Arme de guerre à une main	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Armure intermédiaire	240	Octroie 4 PA 2 Slots d'amélioration
Armure légère	160	Octroie 2 PA 2 Slots d'amélioration
Armure lourde	320	Octroie 6 PA 2 Slots d'amélioration
Bâton	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Bouclier	240	Permet de porter un bouclier (respectant les dimensions du livre des règles) 1 Slot d'amélioration
Dague de jet	80	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration

Nerf	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration
Robe de mage	160	Octroie 2 PA utilisable uniquement contre les dégâts de sorts 2 Slots d'amélioration
Sarbacane	240	Permet de porter un coup physique infligeant au maximum 6 points de dégâts ** 2 Slots d'amélioration

* Si vous essayez de porter une frappe supérieure à la valeur indiquée, l'arme se brise et vous perdez l'usage du/des membres la maniant

Quartier des artisans

Alchimie

Objet de ceinture	Coût (Points de Gloire)	Effet
Potion d'énergie [Esprit] courante	15	Régénère 2 PEE
Potion d'énergie [Combat] courante	15	Régénère 2 PEC
Potion d'énergie [Magie] courante	15	Régénère 2 PEM
Potion d'énergie [Ruse] courante	15	Régénère 2 PER
Potion d'énergie [Savoir] courante	15	Régénère 2 PES
Potion de soin superficiel courante	10	Régénère 3 PV
Bombe élémentaire courante	15	Inflige 1 dégât d'un type élémentaire à 3 cibles proches

Objet de ceinture	Coût (Points de Gloire)	Effet
Potion d'énergie [Esprit] inhabituelle	30	Régénère 4 PEE
Potion d'énergie [Combat] inhabituelle	30	Régénère 4 PEC
Potion d'énergie [Magie] inhabituelle	30	Régénère 4 PEM
Potion d'énergie [Ruse] inhabituelle	30	Régénère 4 PER
Potion d'énergie [Savoir] inhabituelle	30	Régénère 4 PES
Potion de soin superficiel inhabituelle	20	Régénère 7 PV
Bombe élémentaire inhabituelle	30	Inflige 1 dégât d'un type élémentaire à 3 cibles proches

Cuisine

Objet de ceinture	Coût (Points de Gloire)	Effet
Buffet - Entrecôte saignante	60	Augmente de 3 la jauge PEC max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Délice Terre-Mer	60	Augmente de 3 la jauge PEE max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Truite fumée à l'aneth	60	Augmente de 3 la jauge PEM max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Gibier aux petits légumes	60	Augmente de 3 la jauge PER max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Dos de cabillaud	60	Augmente de 3 la jauge PES max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Soupe revigorante	60	Augmente de 3 la jauge PV max de 5 personnes pour le cycle* en cours
Buffet - Jus d'aîgrelette	60	Déclenche un effet de stabilisation (1PV), pour max 5 personne, la prochaine fois que l'un d'eux tombe dans le coma pendant le cycle* en cours
Entrecôte saignante	10	Augmente de 3 la jauge PEC max de 1 personne pour le cycle* en cours
Délice Terre-Mer	10	Augmente de 3 la jauge PEE max de 1 personne pour le cycle* en cours
Truite fumée à l'aneth	10	Augmente de 3 la jauge PEM max de 1 personne pour le cycle* en cours
Gibier aux petits légumes	10	Augmente de 3 la jauge PER max de 1 personne pour le cycle* en cours
Dos de cabillaud	10	Augmente de 3 la jauge PES max de 1 personne pour le cycle* en cours
Soupe revigorante	10	Augmente de 3 la jauge PV max de 1 personne pour le cycle* en cours
Jus d'aîgrelette	10	Déclenche un effet de stabilisation (1PV) la prochaine fois que le personnage tombe dans le coma pendant le cycle* en cours

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Tisane élémentaire [Air]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours
Tisane élémentaire [Eau]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours
Tisane élémentaire [Feu]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours
Tisane élémentaire [Terre]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours
Tisane de la mangouste [Poison]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours
Tisane karmique [Karmique]	20	Augmente de 1 la résistance aux dégâts du type indiqué pour le cycle* en cours

* Les plats que préparent les cuisiniers offrent leurs effets pendant un cycle. Un cycle est une période de 6h débutant à chaque repas (déjeuner - 6h, dîner - 12h, souper - 18h, brunch de nuit - minuit), un plat consommé durant la période de temps entre le déjeuner et le dîner perdra ses effets une fois le dîner arrivé.

** Les plats et autres encas préparés par les cuisiniers occupent un emplacement d'amélioration de type Consommable.

Outils d'artisans

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Outils de forgeron courants	30	Permet aux forgerons de réaliser des recettes basiques
Outils de cuisinier courants	30	Permet aux cuisiniers de réaliser des recettes basiques
Outils de médecin courants	30	Permet aux médecins de réaliser des actes médicaux basiques
Outils d'alchimiste courants	30	Permet aux alchimistes de réaliser des préparations basiques
Outils d'artisanat universels courants	150	Permet aux artisans de réaliser leurs recettes/préparations/actes/etc... basiques

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Outils de forgeron inhabituels	60	Permet aux forgerons de réaliser des recettes basiques et simples
Outils de cuisinier inhabituels	60	Permet aux cuisiniers de réaliser des recettes basiques et simples
Outils de médecin inhabituels	60	Permet aux médecin de réaliser des actes médicaux basiques et simples
Outils d'alchimiste inhabituels	60	Permet aux alchimistes de réaliser des préparations basiques et simples
Outils d'artisanat universels inhabituels	300	Permet aux artisans de réaliser leurs recettes/préparations/actes/etc... basiques et simples

Quartier de la magie

Parchemins

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Parchemin élémentaire de cercle 1	10	Permet de lancer un sort élémentaire de cercle 1
Parchemin spirituel de cercle 1	10	Permet de lancer un sort spirituel de cercle 1
Parchemin général de cercle 1	10	Permet de lancer un sort de la magie générale de cercle 1
Parchemin élémentaire de cercle 2	20	Permet de lancer un sort élémentaire de cercle 2
Parchemin spirituel de cercle 2	20	Permet de lancer un sort spirituel de cercle 2
Parchemin général de cercle 2	20	Permet de lancer un sort de la magie générale de cercle 2

Baguettes

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Baguette élémentaire de cercle 1	70	5 charges d'un sort élémentaire de cercle 1
Baguette spirituelle de cercle 1	70	5 charges d'un sort spirituel de cercle 1
Baguette générale de cercle 1	70	5 charges d'un sort de magie générale de cercle 1
Baguette élémentaire de cercle 2	140	5 charges d'un sort élémentaire de cercle 2
Baguette spirituelle de cercle 2	140	5 charges d'un sort spirituel de cercle 2
Baguette générale de cercle 2	140	5 charges d'un sort de magie générale de cercle 2

Focus

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Focus élémentaire de cercle 1	60	Permet aux mages élémentaires de lancer des sorts de cercle 1
Focus spirituel de cercle 1	60	Permet aux mages spirituel de lancer des sorts de cercle 1
Focus élémentaire de cercle 2	120	Permet aux mages élémentaires de lancer des sorts de cercle 2
Focus spirituel de cercle 2	120	Permet aux mages spirituel de lancer des sorts de cercle 2

Quartier des enchanteurs

Améliorations d'arme

<u>Amélioration</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Frappe élémentaire [Feu]	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie du Feu. Annonce : X Feu
Frappe élémentaire [Eau]	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie de l'Eau. Annonce : X Eau
Frappe élémentaire [Air]	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie de l'Air. Annonce : X Air
Frappe élémentaire [Terre]	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie de la Terre. Annonce : X Terre
Frappe empoisonnée	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie du Poison. Annonce : X Poison
Frappe karmique	200	Sur un mot de commande, permet de frapper avec l'énergie karmique. Annonce : X Karmique

Améliorations d'armure

<u>Amélioration</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Résistance [Feu]	200	Les dégâts reçus avec la source Feu sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Résistance [Eau]	200	Les dégâts reçus avec la source Eau sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Résistance [Air]	200	Les dégâts reçus avec la source Air sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Résistance [Terre]	200	Les dégâts reçus avec la source Terre sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Résistance [Poison]	200	Les dégâts reçus avec la source Poison sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Résistance [Karmique]	200	Les dégâts reçus avec la source Karmique sont réduits de 1 (minimum 1 dégât reçu)
Renforts légers permanents	200	L'armure octroie 2 PA supplémentaires
Sceau de protection	200	La robe de mage octroie 2 PA

		supplémentaires pour la protection contre les dégâts des sorts
--	--	--

Objets magiques

<u>Objet magique</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Amulette de stabilisation	300	1x / arène, la première fois que le personnage tombe en coma, le remet immédiatement à 1 PV après 30 secondes
Bracelets d'armure	300	Permanent, octroie 2 PA non cumulables avec une armure (hors robe de mage)
Broche de santé	300	2x / arène, annule la réception d'une maladie
Broche de vitalité	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PV
Bottes sans traces	300	Permanent, le personnage ne peut pas être pisté
Cape de dissimulation	300	3x / arène, octroie la compétence Camouflage Novice
Cape de la raie manta	300	1x / arène, permet de respirer sous l'eau pendant 1h
Cape du bretteur	300	3x / arène, octroie la compétence Fanfaron Bretteur (effet de peur uniquement)
Cristal karmique [Combat]	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PEC
Cristal karmique [Esprit]	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PEE
Cristal karmique [Magie]	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PEM
Cristal karmique [Ruse]	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PER
Cristal karmique [Savoir]	300	Augmente de 2 le maximum de la jauge de PES
Gants de chapardeur	300	1x / arène, lors de l'utilisation de la compétence Outils de précision, permet la repioche d'une carte
Gemme d'illumination	300	Permanent, peut s'allumer ou s'éteindre à volonté TO : permet d'utiliser une lampe torche
Insigne de bravoure	300	3x / arène, octroie une résistance à la peur
Lunettes de révélation	300	3x / arène, octroie la compétence Détection Novice

Quartier des récolteurs

Outils

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Burin à gemme courant	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Gemme courante de plus par récolte
Canne à pêche courante	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Pêche courant de plus par récolte
Couteau à dépecer courant	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Chasse courant de plus par récolte
Hachette courante	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Bois courant de plus par récolte
Pioche courante	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Minerai courant de plus par récolte
Serpe courante	40	Permet d'obtenir 1 ressource de type Herbe courante de plus par récolte
Burhachette courante	100	Combine un burin à gemme avec une hachette
Canne à pioche courante	100	Combine une canne à pêche avec une pioche
Serpe à dépecer courante	100	Combine une serpe avec un couteau à dépecer
Outil de récolte universel courant	350	Combine tous les outils de récoltes courants

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Burin à gemme inhabituel	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Gemme courante de plus par récolte
Canne à pêche inhabituelle	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Pêche courant de plus par récolte
Couteau à dépecer inhabituel	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Chasse courant de plus par récolte
Hachette inhabituelle	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Bois courant de plus par récolte
Pioche inhabituelle	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Minerai courant de plus par récolte

Serpe inhabituelle	80	Permet d'obtenir 1 ressource de type Herbe courante de plus par récolte
Burhachette inhabituelle	200	Combine un burin à gemme avec une hachette
Canne à pioche inhabituelle	200	Combine une canne à pêche avec une pioche
Serpe à dépecer inhabituelle	200	Combine une serpe avec un couteau à dépecer
Outil de récolte universel inhabituel	700	Combine tous les outils de récoltes courants

Ressources

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Ressources Chasse courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Chasse courante
Ressources Bois courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Bois courant
Ressources Gemme courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Gemme courante
Ressources Herbes courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Herbe courante
Ressources Minerai courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Minerai courant
Ressources Pêche courante	10	Donne au début de l'arène 3 ressources Pêche courante

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Ressources Chasse inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Chasse inhabituelle
Ressources Bois inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Bois inhabituelle
Ressources Gemme inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Gemme inhabituelle
Ressources Herbes inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Herbe inhabituelle
Ressources Minerai inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Minerai inhabituelle

Ressources Pêche inhabituelle	20	Donne au début de l'arène 3 ressources Pêche inhabituelle
-------------------------------	----	---

Quartier louche

Outils

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Outils de crochetage courant	20	Nécessaire pour utiliser la compétence "Outils de précision"
Panoplie d'Outils de crochetage courant (3x)	80	Nécessaire pour utiliser la compétence "Outils de précision"

Bureaux de change

Monnaies

<u>Objet de ceinture</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Monnaie de l'arène [bourse]	100	Donne au début de l'arène une quantité d'argent
Monnaie de l'arène [sac]	200	Donne au début de l'arène une quantité d'argent

Bureaux administratifs

Statut

<u>Statut</u>	<u>Coût (Points de Gloire)</u>	<u>Effet</u>
Nationalisation	8000	Permet au Champion de prendre sa retraite et de résider dans la Cité des Héros
Libération	7200	Permet au Champion de prendre sa retraite et de retourner sur Flavorite