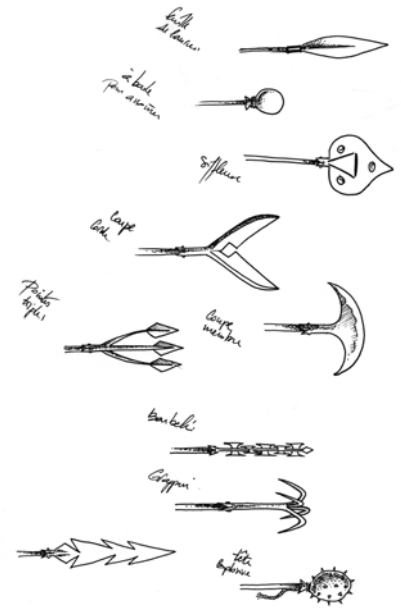
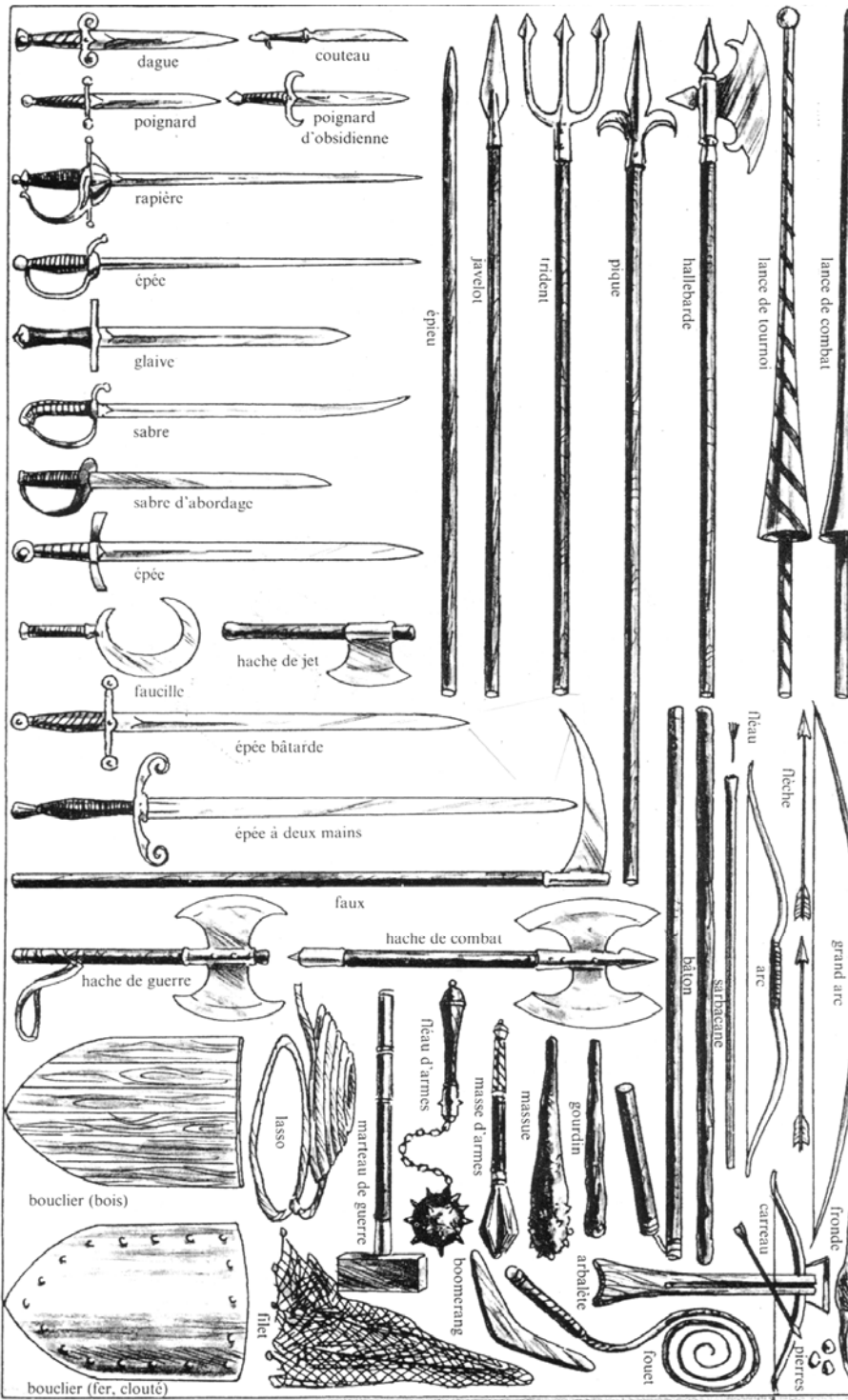


ANIMAUX	
Aigle entraîné	2000
Cheval normal	300
Cheval de guerre	2000
Chien de rue	20
Chien de garde	300
Chien de guerre à 2 têtes	1500
Mule	100
Renard domestique	200
Sanglier domestique	500
Serpent domestique	500
Ours domestique	2000
Loups domestique	1000
TRANSPORT	
Charrette	200
Chariot léger	500
Chariot lourd	2000
Carosse	5000
Radeau	100
Barque petite	400
Barque grande	1500
Petit bateau	3000
Grand bateau	10 000
Navire de guerre	200 000
Navire marchand	150 000
ENGINES	
Balliste à javelot	5000
Balliste lourde	15000
catapulte	10000
Belier	1000
Tour de siege	50000
Trebuchet	30000
MATÉRIEL COURANT	
Corde par mètre	3
grappin	30
épieu	2
torche	1
lanterne	15
Trousse de voleur	300
Chausse trapppe	5
fouet	30
miroir	5
Allume feu	5
Livre vierge	10
tente	30
filet	20
Fiole d'acide	30
Chaîne en fer par mètre	50
Sac à dos (5cartes)	30
Ficelle 20 m	5
Eau de rose (une fiole)	5
Crampons	50
Bougie	1

ARMURES	
Pagne=11	1
Habit= 10	5
Cuir souple= 9	20
Cuir rigide=8	50
Cotte de maille= 7	200
Armure de plaques =6	500
Casque –1CA	50
Casque lourd –2CA	1000
Gantelets –1 CA	100
Bouclier en bois	20
Bouclier en fer	100
Grand bouclier -2CA	1000
Bottes à lames	200
Bracelet de griffes	150
Gantelets à lames	500
MISSION PAR JOUR HOMMES	
Paysan	30
Guerrier par niveau	100
Archer	200
Mage par niveau	1000
SOINS	
Eau bénite +1d6	50
Eau bénite pure +1d12	200
Potions de vie environ 1d20	1000
Potions de vie environ 1d30	2000
Potions de vie environ 1d100	5000
Potions de vie retour au max	2000
Potions de vie +max 1d4	2000
Potions de vie +max 1d6	3000
DON DE VIE	200 000
NOURRITURE & SERVICE	
Repas à emporter 1d6	1
Repas magique 1d12	15
Boisson auberge classique	1
Repas auberge classique	3
Nuit & repas auberge classique	10
Boisson auberge luxueuse	2
Repas auberge luxueuse (à volonté, musique, animations)	5
Nuit & repas auberge luxueuse (bain, massage...)	20
Flacon d'alcool 50°	5
Tonneau d'alcool	100
Tonneau vin	50
Bouteille de vin	2
Tonneau de cidre	40

ARMES CORPS à CORPS	
Inflige 1d4	10
Inflige 1d4+	15
Inflige 1d6	30
Inflige 1d6+	50
Inflige 1d8	100
Inflige 1d8+	150
Inflige 1d10	400
Inflige 1d10+	600
Inflige 1d12	1500
Inflige 1d12+	3000
Inflige 2d6	1500
Inflige 2d6+	3000
Inflige 2d8	2000
Inflige 2d8+	4000
Inflige 1d20	10000
Inflige 1d30	20000
Inflige 1d100	50000
ARMES à PROJECTILES	
Arc	50
Arbalète	500
Lance	20
Hachette de lancer	20
Fronde	1
Flèches normale (6) 1d6	10
Flèches assommantes (4) 1d4	50
Flèches poison (4) 1d4+1d4/ tour	150
Flèches filet (4)	200
Flèches larges (4) 1d8	200
Flèches perce armure (4) 1d6 –4 TACO	600
Flèches perceuse (4) 1d8+1d6/ tour	400
Flèches haute précision (4) 1d6 TACO-6	1000
Flèches Mithril (4) 1d8 sans d20	5000
Flèches planeuse (4) 1d6-1	200
Flèches harpon (4) 1d10	400
Flèches explosive (4) 1d20	2000
Flèches siffleuse (4) 1d4	30
Flèches coupe corde (4) 1d6	50
Flèches grappin (4) 1d4-2	60
Flèches coupe membre (4) 1d10+1d4/t	600
Flèches pointes triples (4) 3d4	500
Flèches barbelé (4) 1d6+1d4/T	100
OBJETS MAGIQUES	
Très rares Prix selon la puissance de la magie Pratiquement introuvable en échoppe ou dans un marché ou alors hors de prix	



PAGNE	VETEMENT NORMAL	CUIR SOUPLE
 CA=11	 CA=10	 CA=9
CUIR RIGIDE	COTTE DE MAILLES	
 CA=8	 CA=7	
COTTE DE PLATES	ARMURE COMPLETE	
 CA=6	 CA=5	