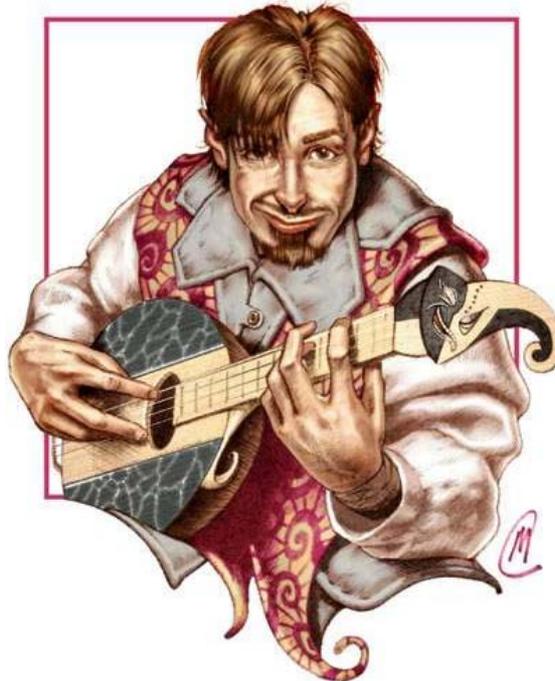




LES CHRONIQUES DE MARCUS

Le Guide de l'Équipement
Du Tombeau du Seigneur des Marches
Par Darksimon



Aide de jeu téléchargé sur « [Le tombeau du Seigneur des Marches](#) »

<http://lens.anthony.free.fr/>

[Darksimon](#)©2004

Mise à jour le 11 février 2005

Table des matières

L'Équipement	4
L'Argent	4
Argent de Départ	4
Possessions Matérielles en Fonction du Niveau	4
Valeur de l'Équipement en Fonction du Niveau.....	4
Les Différents Types de Pièces de Monnaie *	4
Les Armes	5
Armes Improvisées.....	5
Armes Courantes	5
Armes de Guerre.....	6
Armes Exotiques	7
Équivalences entre Armes	9
Dégâts des Armes suite à une ou plusieurs Augmentations de Taille.....	9
Dégâts des Armes suite à une ou plusieurs Diminutions de Taille	9
Les Armures et Les Boucliers	11
Armures	11
Boucliers.....	11
Suppléments	11
Armures, Boucliers pour Créatures Inhabituelles	11
Blindages pour Véhicules.....	12
Enfiler ou Oter son Armure	13
Marchandises et Services	14
Catégories de disponibilité	14
Animaux.....	14
Matériel d'Aventurier	14
Nourriture, Boisson et Hébergement	15
Matériel de Classe et de Compétence	15
Vêtements.....	16
Équipement Sacré.....	17
Matériaux et substances spéciaux	17
Instruments de Torture.....	18
Grimoires – Couverture	18
Grimoires – Pages (100).....	18
Sorts.....	18
infusions	19
Harnachement.....	19
Véhicules.....	19
Améliorations pour Véhicules en tout Genre.....	20
Objets Spéciaux ou de Qualité Supérieure	21
Armes et Armures de Qualité Spéciale.....	21
Substances et Objets Spéciaux.....	21
Composantes Naturelles Extraordinaires ou Métamagiques.....	21
Composantes Matérielles Maléfiques Optionnelles.....	23
Poisons et Venins	23
Drogues	24
Armement Naval	24
Machines de Guerre.....	25
Armes Défensives de Siège	26
Construction de Places Fortes	27
Composantes Unitaires de Places Fortes	27

PETIT MOT DE JAFFAR



La bonne rencontre,

Vous trouverez dans ce livret l'inventaire dressé par **Maître Darksimon**. Le présent document n'est exploitable qu'à la condition que vous possédiez les manuels originaux dont sont tirés tous les objets décrits. En effet, Darksimon ne fournit aucune règle entre ces pages. Les ouvrages sources sont le manuel des joueurs, De Chair et d'Acier., Par l'encre et le sang., Les maîtres de la nature, D'Ombre et de Lumière., Manuel des plans., Dieux et demi-dieux, Manuel des monstres II, Les chapitres interdits, Les chapitres sacrés, Codex martial, Codex divin, Les arcanes exhumés,

Le guide des royaumes oubliés, Magie de Faerun., Les races de Faerun, Outreterre, Les forges de Durgeddin, Sombre horizon

L'objectif de ce codex est de simplifier la démarche des Joueurs et des Maîtres en leur procurant un unique document à consulter lors de leur recherche d'équipement.

D&D©, Les Royaumes Oubliés©, Ravenlofts©, Krynn©, et tous les noms s'y rapportant sont des marques déposées de TSR, Inc© et de Wizards of the Coast©. L'utilisation des informations, des articles et des aides de jeu présentés ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle.

Une partie des informations sont sous copyright et ne peuvent être utilisées sans accord des auteurs. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisées à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sur ce document sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur.

Pour plus d'informations sur

- Wizard Of the Coast et la gamme DD3 : <http://www.wizards.com/>
 - D20 Magazine : <http://www.hexagonal.net/d20/>
 - Asmodée Edition: <http://www.asmodee.com/>
-



L'EQUIPEMENT

L'ARGENT

ARGENT DE DEPART

Classe	Total (po)	Classe	Total (po)	Classe	Total (po)	Classe	Total (po)
Aristocrate	6d4 × 10	Compère	5d4 × 10	Moine	5d4 × 10	Rôdeur	6d4 × 10
Barbare	4d4 × 10	Druide	2d4 × 10	Paladin	6d4 × 10	Roublard	5d4 × 10
Barde	4d4 × 10	Ensorcelleur	3d4 × 10	Pirate	5d4 × 10	Spadassin	5d4 × 10
Chaman	4d4 × 10	Guerrier	6d4 × 10	Prêtre	5d4 × 10	Thaumaturge	3d4 × 10
Chevalier errant	5d4 × 10	Magicien	3d4 × 10			Tourmenteur	5d4 × 10

POSSESSIONS MATERIELLES EN FONCTION DU NIVEAU

Niveau Global	Possessions	Niveau Global	Possessions	Niveau Global	Possessions	Niveau Global	Possessions
2	900 po	12	88 000 po	22	1 200 000 po	32	5 600 000 po
3	2 700 po	13	110 000 po	23	1 500 000 po	33	6 300 000 po
4	5 400 po	14	150 000 po	24	1 800 000 po	34	7 000 000 po
5	9 000 po	15	200 000 po	25	2 100 000 po	35	7 900 000 po
6	13 000 po	16	260 000 po	26	2 500 000 po	36	8 800 000 po
7	19 000 po	17	340 000 po	27	2 900 000 po	37	9 900 000 po
8	27 000 po	18	440 000 po	28	3 300 000 po	38	11 000 000 po
9	36 000 po	19	580 000 po	29	3 800 000 po	39	12 300 000 po
10	49 000 po	20	760 000 po	30	4 300 000 po	40	13 600 000 po
11	66 000 po	21	975 000 po	31	4 900 000 po	+1	*

- *A priori*, + 1 500 000 po par niveau supplémentaire, cette somme étant augmentée de 200 000 po tous les niveaux impairs (+1,5 Mpo aux niveaux 41 et 42, +1,7 Mpo aux niveaux 42 et 43, +1,9 Mpo aux niveaux 44 et 45, etc.).

VALEUR DE L'EQUIPEMENT EN FONCTION DU NIVEAU

Niveau du PNJ	Valeur de l'Équipement *						
1	900 po	11	21 000 po	21	240 000 po	31	630 000 po
2	2 000 po	12	27 000 po	22	265 000 po	32	700 000 po
3	2 500 po	13	35 000 po	23	290 000 po	33	770 000 po
4	3 300 po	14	45 000 po	24	320 000 po	34	850 000 po
5	4 300 po	15	59 000 po	25	350 000 po	35	940 000 po
6	5 600 po	16	77 000 po	26	390 000 po	36	1 030 000 po
7	7 200 po	17	100 000 po	27	430 000 po	37	1 130 000 po
8	9 400 po	18	130 000 po	28	470 000 po	38	1 240 000 po
9	12 000 po	19	170 000 po	29	520 000 po	39	1 360 000 po
10	16 000 po	20	220 000 po	30	570 000 po	+1	+10% environ

- A partir du niveau 31, la "Valeur de l'Équipement" d'un PNJ augmente d'environ 10% par niveau. Les valeurs indiquées pour les niveaux 31 à 39 sont donc purement indicatives.

LES DIFFERENTS TYPES DE PIÈCES DE MONNAIE *

Type de Pièce	Taux d'Échange			
	PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc)	= 1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	= 10	1	1/ 10	1/ 100
Pièce d'or (po)	= 100	10	1	1/ 10
Pièce de platine (pp)	= 1 000	100	10	1

Une pièce mesure environ 3cm de diamètre et pèse environ 10 grammes. 100 pièces pèsent donc 1 kg.

ARMES IMPROVISEES

ARMES IMPROVISEES — CORPS A CORPS

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Très petites						
Flèche *	5 pc	1d4	20/×2	—	75 g	P
Carreau d'arbalète *	1 pa	1d4	20/×2	—	50 g	P
Moyennes						
Javeline *	1 po	1d6	20/×2	—	1 kg	P
Armes Improvisées de Tout Type						
Objet contondant de moins de 2,5 kg	—	1d4	20/×2	3 m	< 2,5 kg	C
Objet contondant de plus de 2,5 kg	—	1d6	20/×2	3 m	> 2,5 kg	C
Objet perforant de moins de 2,5 kg	—	1d4	20/×2	3 m	< 2,5 kg	P
Objet perforant de plus de 2,5 kg	—	1d6	20/×2	3 m	> 2,5 kg	P
Objet particulièrement long †	—	1d6	20/×2	—	> 2,5 kg	C

ARMES IMPROVISEES — DISTANCE

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Arme de jet improvisée (tout objet)	Variable	Variables	(20/×2)	3 m	Variable	(C)

ARMES COURANTES

ARMES COURANTES — CORPS A CORPS

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Attaque à mains nues						
Attaque à mains nues (taille P)	—	1d2 §	20/×2	—	—	C
Attaque à mains nues (taille M)	—	1d3 §	20/×2	—	—	C
Gantelet (taille P) *	2 po	1d2	20/×2	—	1 kg	C
Gantelet (taille M) *	2 po	1d3	20/×2	—	1 kg	C
Très petites						
Dague *	2 po	1d4	19-20/×2	3 m	0,5 kg	P
Gantelet clouté *	5 po	1d4	20/×2	—	1 kg	P
Gantelet de combat ¹⁶	10 po	1d3	20/×2	—	1 kg	C
Pieu en bois (une seule utilisation)	1 pc	1d4	20/×3	—	0,125 k	P
Poignard	2 po	1d4	19-20/×2	3 m	0,5 kg	P
Petites						
Machette	5 po	1d6	20/×2	3 m	1 kg	T
Masse d'armes légère	5 po	1d6	20/×2	—	3 kg	C
Petit gourdin	—	1d4	20/×2	3 m	1 kg	C
Serpe	6 po	1d6	20/×2	—	1,5 kg	T
Moyennes						
Demi-pique ^c	1 po	1d6	20/×3	6 m	1,5 kg	P
Gourdin	—	1d6	20/×2	3 m	1,5 kg	C
Goupillon d'armes ¹⁶	100 po	1d8	20/×2	—	6 kg	C
Masse d'armes lourde	12 po	1d8	20/×2	—	6 kg	C
Morgenstern	8 po	1d8	20/×2	—	4 kg	C et P
Grandes						
Bâton * ‡	—	1d6/1d6	20/×2	—	2 kg	C
Lance ^c	2 po	1d8	20/×3	6 m	3 kg	P

ARMES COURANTES — DISTANCE

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Petites						
Arbalète légère *	35 po	1d8	19-20/×2	25 m	3 kg	P
Dard	5 pa	1d4	20/×2	6 m	0,25 kg	P
Dard acide ¹⁶	20 po	1d4+1d6 acide	20/×2	6 m	0,5 kg	P
Dard barbelé ¹⁶	1 po	1d4	18-20/×2	6 m	2,5 kg	P
Dard étourdissant ¹⁶	40 po	1d4+ gaz	20/×2	6 m	0,5 kg	P

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Fronde *	—	1d4	20/x2	15 m	0 kg	C
Moyennes						
Arbalète lourde *	50 po	1d10	19-20/x2	40 m	4,5 kg	P
Arbalète lance-grappin * ⁵	70 po	1d3	20/x2	40 m	6 kg	P
Arbalète soporifique *	150 po	Spécial	—	40 m	4,5 kg	—
Javeline	1 po	1d6	20/x2	10 m	1 kg	P
Munitions						
Billes de fronde (10) *	1 pa	—	—	—	2,5 kg	—
Carreaux d'arbalète (10) *	1 po	—	—	—	0,5 kg	—
Pierres de fronde (10) *\$	—	1d3	—	—	1,5 kg	—
Munitions spéciales						
Carreau oscillant (1) * ²	50 po	—	—	—	0,1 kg	—
Carreaux-grappin (10) * ⁵	200 po	—	—	—	4 kg	—

ARMES DE GUERRE

ARMES DE GUERRE — CORPS A CORPS

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Armures et boucliers						
Armure rasoir ¹⁷	Spécial	1d6	20/x2	—	n/a	T
Ecu en bois/acier (taille P) ^a	7/20 po	1d3	20/x2	—	5 / 7,5 kg	C
Ecu en bois/acier (taille M) ^a	7/20 po	1d4	20/x2	—	5 / 7,5 kg	C
Casque à cornes ¹⁶	25 po	1d4	20/x2	—	2 kg	P
Casque à pointe ¹⁶	10 po	1d3	20/x2	—	1,5 kg	P
Rondache en bois/acier (taille P) ^a	3 / 9 po	1d2	20/x2	—	2,5 / 3 kg	C
Rondache en bois/acier (taille M) ^a	3 / 9 po	1d3	20/x2	—	2,5 / 3 kg	C
Rondache rasoir ¹⁷	Spécial	1d4	20/x2	—	n/a	T
Pointes pour armure ^b	+50 po	1d6	20/x2	—	+5 kg	P
Pointes pour bouclier ^a	+10 po	1d6	20/x2	—	+2,5 kg	P
Petites						
Baïonnette * ⁵	5 po	1d4	19-20/x2	—	1 kg	P
Casse-tête	2 po	1d8 §	20/x2	—	6 kg	C
Ecu rasoir ¹⁷	Spécial	1d6	20/x2	—	n/a	P
Épée courte	10 po	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	P
Hache de lancer	8 po	1d6	20/x2	3 m	2 kg	T
Hachette	6 po	1d6	20/x3	—	2,5 kg	T
Jamhiya ¹⁶	4 po	1d3	18-20/x2	—	1 kg	T
Lance d'arçon légère *	6 po	1d6	20/x3	—	2,5 kg	P
Marteau léger	1 po	1d4	20/x2	6 m	1 kg	C
Matraque	1 po	1d6 §	20/x2	—	1,5 kg	C
Petit fléau d'armes * ^f	8 po	1d6	20/x2	—	1,5 kg	C
Petite épée longue	15 po	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	T
Petite rapière *	20 po	1d4	18-20/x2	—	1 kg	P
Pic de guerre léger	4 po	1d4	20/x4	—	2 kg	P
Piolet ¹⁶	25 po	1d4	20/x4	—	2,5 kg	P/T
Sabre d'abordage	15 po	1d6	19-20/x2	—	1,5kg	T/P
Sabre d'abordage de petite taille	15 po	1d4	18-20/x2	—	0,5 kg	T
Sabre d'escrime	20 po	1d6	18-20/x2	—	1,5 kg	T
Moyennes						
Cimeterre	15 po	1d6	18-20/x2	—	2 kg	T
Durelame chondatienne ¹⁶	315 po	1d8	19-20/x2	—	2,5kg	T
Épée longue	15 po	1d8	19-20/x2	—	2 kg	T
Fléau d'armes léger * ^f	8 po	1d8	20/x2	—	2,5 kg	C
Hache d'armes	10 po	1d8	20/x3	—	3,5 kg	T
Lance d'arçon lourde *†	10 po	1d8	20/x3	—	5 kg	P
Marteau de guerre	12 po	1d8	20/x3	—	4 kg	C
Pic d'armes de gnome * ²	10 po	1d6	20/x4	—	2,5 kg	P
Pic de guerre lourd	8 po	1d6	20/x4	—	3 kg	P
Rapière *	20 po	1d6	18-20/x2	—	1,5 kg	P
Sabre	20 po	1d8	19-20/x2	—	2 kg	T/P
Trident ^a	15 po	1d8	20/x2	3 m	2,5 kg	P
Grandes						
Cimeterre à deux mains	75 po	2d4	18-20/x2	—	8 kg	T
Claymore *	60 po	1d12	19-20/x2	—	7,5 kg	T
Corsèque *†	10 po	2d4	20/x3	—	7,5 kg	P
Coutille *†	8 po	1d10	20/x3	—	7,5 kg	T
Épée bâtarde *	35 po	1d10	19-20/x2	—	5 kg	T

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Epée à deux mains	50 po	2d6	19-20/x2	—	7,5 kg	T
Faux	18 po	2d4	20/x4	—	6 kg	P et T
Fléau d'armes lourd * <i>f</i>	15 po	1d10	19-20/x2	—	10 kg	C
Grande hache	20 po	1d12	20/x3	—	10 kg	T
Guisarme * <i>†f</i>	9 po	2d4	20/x3	—	7,5 kg	T
Hache d'armes de nain *	30 po	1d10	20/x3	—	7,5 kg	T
Hallebarde * <i>c f</i>	10 po	1d10	20/x3	—	7,5 kg	P et T
Lance planante ¹⁶	6 po	1d8	20/x3	9 m	2,5 kg	T
Massue	5 po	1d10	20/x2	—	5 kg	C
Maillet	15 po	1d10	20/x3	—	10 kg	C
Pique * <i>†c</i>	5 po	1d8	20/x3	—	4,5 kg	P
Très grandes						
Longue lame (épée à deux main d'ogre) * ²	100 po	2d8	19-20/x2	—	11,5 kg	T
Hache sanguinaire *	50 po	2d8	20/x3	—	10 kg	T
Maillet de guerre *	75 po	2d8	20/x3	—	15 kg	C

ARMES DE GUERRE — DISTANCE

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Moyennes						
Arc court *	30 po	1d6	20/x3	20 m	1 kg	P
Arc court composite *	75 po	1d6	20/x3	22,5 m	1 kg	P
Lance-dard ¹⁷	40 po	1d4	19-20/x2	12 m	0,5 kg	P
Grandes						
Arc long *	75 po	1d8	20/x3	30 m	1,5 kg	P
Arc long composite *	100 po	1d8	20/x3	35 m	1,5 kg	P
Arc long aquatique ¹⁶	400 po	1d8	20/x3	18 m	1,5 kg	P
Arc long aquatique composite ¹⁶	500 po	1d8	20/x3	21 m	1,5 kg	P
Munitions						
Flèches (20) *	1 po	—	—	—	1,5 kg	P
Dards (10) ¹⁷	5 po	—	—	—	2,5 kg	—
Munitions spéciales						
Flèche alchimique (1) * ²	75 po	—	—	—	0,1 kg	P
Flèche planante ¹⁶	8 po	spécial	20/x2	spécial	0,1 kg	P
Flèche marine ¹⁶	7 po	Spécial	Selon l'arme	Spécial	0,1 kg	P
Flèche balise ¹⁶	5 pa	Spécial	20/x2	Spécial	0,1 kg	P
Tirapointe ¹⁶	+ 25 po	1d4	20/x2	3 m	0,5 kg	P

ARMES EXOTIQUES

ARMES EXOTIQUES — CORPS A CORPS

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Attaque à mains nues						
Gantelet de garde (taille P) * ²	10 po	1d2	20/x2	—	1 kg	C
Gantelet de garde (taille M) * ²	10 po	1d3	20/x2	—	2 kg	C
Très petites						
Bracelet de griffe	30 po	1d4	19-20/x2	—	1 kg	P
Couteau-moignon * ²	8 po	1d4	19-20/x2	—	1 kg	P
Griffes de tigre * ⁷	5 po	1d4	20/x2	—	1 kg	P
Lame de botte ⁴	15 po	1d4	19-20/x2	—	0,5 kg	P
Triple-dague	10 po	1d4	19-20/x2	—	0,5 kg	T
Petites						
Ailerons d'acier ¹⁷	10 po	1d4	20/x2	—	1 kg	T
Bâton à gobelins ‡ ¹⁶	5 po	1d6	19-20/x2	—	4 kg	P
Carapace à la gnome	10 po	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	p
Eventail de guerre * ²	30 po	1d6	20/x3	—	1,5 kg	T
Frêlélame elfe	50 po	1d6	18-20/x2	—	0,5 kg	p
Gantelet à lames ²	30 po	1d6	19-20/x2	—	2 kg	T
Garrot * ⁵	1 pa	1d6	19-20/x2	—	0,05 kg	C
Garrot fil de fer * ⁵	10 po	1d8	18-20/x2	—	0,5 kg	T
Garrot à verrouillage * ⁵	100 po	1d8	18-20/x2	—	1,5 kg	T
Hache-targe naine *	20 po	1d6	20/x3	—	2 kg	T
Kama *	2 po	1d6	20/x2	—	1 kg	T
Manche lestée * ⁵	5 pa	1d4	20/x2	—	1,5 kg	C
Nekode ¹⁷	5 po	1d4	20/x2	—	1 kg	P
Nunchaku *	2 po	1d6	20/x2	—	1 kg	C
Pique de combat de gnome * ²	10 po	1d6	20/x4	—	2,5 kg	P
Sai	1 po	1d4	20/x2	—	0,5 kg	C
Siangham	3 po	1d6	20/x2	—	0,5 kg	P
Moyennes						
Chaîne-dague * <i>f</i> ²	4 po	1d4	19-20/x2	—	2 kg	P
Epée bâtarde *	35 po	1d10	19-20/x2	—	5 kg	T
Epée longue au mercure ²	400 po	1d8	20/x4	—	3 kg	p

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Fine-lame elfique *	100 po	1d8	18-20/x2	—	1,5 kg	P
Fouet barbelé *	20 po	1d8	20/x2	—	1 kg	T
Grand pique de guerre *	30 po	1d8	20/x4	—	6 kg	P
Hache d'armes de nain *	30 po	1d10	20/x3	—	7,5 kg	T
Khopesh <i>f</i> ¹	20 po	1d8	19-20/x2	—	6 kg	T
Maillet *‡	15 po	1d10	20/x3	—	10kg	C
Marteau-piolet de gnome *‡	20 po	1d6/1d4	20/x3/x4	—	3 kg	C / P
Manche lestée * ⁵	5 pa	1d6	20/x2	—	2 kg	C
Masse de brèche *‡	25 po	1D12	20/x2	—	8 kg	C
Trèmelame ¹⁷	15 po	1d4	19-20/x3	—	1 kg	T/P
Grandes						
Ankus *† ¹⁵	15 po	2d4 §	20/x2	—	7,5 kg	C
Barbiche *†	20 po	2d6	20/x3	—	4,5 kg	P/T
Chaîne cloutée *† <i>f</i>	25 po	2d4	20/x2	—	7,5 kg	P
Double-lame *‡	100 po	1d8/1d8	19-20/x2	—	7,5 kg	T
Duom *† ⁵²	20 po	1d8	20/x3	—	4 kg	P
Épée-fléau *† <i>f</i> ²	90 po	1d8/1d8	19-20/x2	—	10 kg	C / T
Fléau double *† <i>f</i>	90 po	1d8/1d8	20/x2	—	10 kg	C
Grand cimenterre	50 po	2d6	18-20/x2	—	8 kg	T
Grand épieu *†	25 po	2d6	20/x2	—	4,5 kg	P
Longue lame (épée à deux main d'ogre) * ²	100 po	2d8	19-20/x2	—	11,5 kg	T
Longue pince ¹⁷	20 po	1d10	20/x2	—	7,5 kg	C
Grande épée au mercure ²	600 po	2d6	20/x4	—	8,5 kg	T
Gythka * ⁸	60 po	2d6/2d6	20/x2	—	12,5 kg	T
Hache double d'orque *‡	60 po	1d8/1d8	20/x3	—	12,5 kg	T
Manti * ⁵²	15 po	1d8	20/x3	—	4,5 kg	P
Marteau double *‡	70 po	1d8/1d8	20/x3	—	9 kg	C
Pince-lame * ⁹	?	2d6	20/x2	—	?	P
Urgrosh de nain (lance-hache) ‡ ⁶	50 po	1d8/1d6 ^a	20/x3	—	7,5 kg	T / P ^a
Très Grandes						
Noibora *† <i>f</i> ⁵²¹	20 po	2d6/2d6	20(19-20)x2	—	1 kg	C / C(T)

ARMES EXOTIQUES — DISTANCE

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Très petites						
Arbalète de poing *	100 po	1d4	19-20/x2	10 m	1,5 kg	P
Fukumi-bari (dards de bouche) (10) * ²	10 po	1	20/x2	3 m	0,5 kg	P
Pierre ricoche halfeline (2) * ²	6 po	1d3	20/x2	3 m	0,25 kg	C
Shuriken *	1 po	1	20/x2	3 m	0,05 kg	P
Petites						
Arbalète d'acrobate de poing * ⁵	125 po	1d4	19-20/x2	10 m	2 kg	P
Bolas *†	10 po	1d6 §	20/x2	3 m	1,5 kg	C
Bolas barbelés	10 po	1d4	20/x2	3 m	1,5 kg	P
Boomerang *	10 po	1d4	20/x2	6 m	1 kg	C
Chakram ⁴	15 po	1d4	20/x3	9 m	1 kg	T
Fronde de guerre halfeline ¹⁶	25 po	1d6	20/x4	15 m	0,5 kg	C
Fouet * <i>f</i>	1 po	1d2 §	20/x2	5 m *	1 kg	T
Fouet-dague * <i>f</i> ²	25 po	1d6	19-20/x2	5 m *	1,5 kg	T
Lasso *	1 po	—	—	3 m	1,5 kg	-
Tri-lame ⁹	?	1d10	20/x2	6 m	?	T
Moyennes						
Arbalète à répétition *	250 po	1d8	19-20/x2	25 m	8 kg	P
Chatkcha * ⁸	1 po	1d6	20/x2	6 m	1,5 kg	P
Filet *	20 po	*	*	3 m *	5 kg	*
Gantelet-arbalète * ²	200 po	1d4	20/x2	6 m	2 kg	P
Javelot à spirale * ²	2 po	1d8	19-20/x2	15 m	1 kg	P
Nagaïka * ⁴	25 po	1d6	20/x3	5 m *	2 kg	T
Sarbacane * ⁴	1 po	1	20/x2	3 m	1 kg	P
Sarbacane de halfelin *	15 po	1d2	20/x2	3 m	0,5 kg	P
Grandes						
Grande arbalète * ⁵	100 po	1d12	19-20/x2	50 m	7,5 kg	P
Grand arc	150 po	1d10	20/x3	36 m	3 kg	P
Grand arc composite	200 po	1d10	20/x3	39 m	3 kg	P
Grande sarbacane * ⁴	15 po	1d3	20/x2	3 m	1 kg	P
Harpon * ²	15 po	1d10	20/x2	10 m	5 kg	P
Harpon polaire ¹⁶	20 po	1d8	20/x2	6 m	3,5kg	P
Pierre ricoche ¹⁶	3 po	1d3	20/x2	3 m	0,125 kg	C
Poids orque * ²	10 po	2d6	19-20/x3	3 m	7,5 kg	C
Tronc * ⁴	10 po	(2d6) *	20/x2	3 m	50 kg	C
Munitions						
Carreaux d'arbalète (10) *	1 po	—	—	—	0,5 kg	—
Carreaux d'arbalète à répétition (5) *	1 po	—	—	—	0,5 kg	—
Carreaux d'arbalète à grappin (10) * ⁴	5 po	—	—	—	0,25 kg	—

Arme	Prix °	Dégâts	Critique	Facteur de Portée °°	Poids	Type **
Dards de grande sarbacane (10) * 4	1 po	—	—	—	0,5 kg	—
Fléchettes de sarbacane (20) * 4	1 po	—	—	—	—	—
Munitions spéciales						
Carreau culbutant (1) * 2	50 po	—	—	—	0,1 kg	P

EQUIVALENCES ENTRE ARMES

Nouvelle Arme	Arme Equivalente	Nouvelle Arme	Arme Equivalente
Bodkin	Dague	Main-gauche	Dague
Bokken	Massue	Nagimaki (nagikami ?)	Corsèque
Chat à neuf queues	Fouet-dague	Ninja-to	Epée courte
Claymore	Epée à deux mains	No stick	Gourdin
Daikyu (arc de force)	Arc long	Poignard	Dague
Epée large	Epée longue	Sabre	Cimeterre
Faucille	Kama	Sabre d'abordage	Cimeterre
Flamberge	Epée à deux mains	Sai	Dague
Glaive	Epée courte	Scramasax (sax)	Epée courte
Hankyu	Arc court	Stylet	Dague
Jambiya	Dague	Tanto	Dague
Jitte	Dague	Wakizashi	Epée courte de maître
Jo stick	Bâton	Yari	Javeline
Katana	Epée bâtarde de maître		

DEGATS DES ARMES SUITE A UNE OU PLUSIEURS AUGMENTATIONS DE TAILLE

Dégâts de Base *	Nombre de Catégories de Taille d'Augmentation							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6
1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8
1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6
1d8 ou 1d10	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8
1d12	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8	32d6

* Convertissez chaque dé de la valeur de dégâts.

DEGATS DES ARMES SUITE A UNE OU PLUSIEURS DIMINUTIONS DE TAILLE

Dégâts de Base *	Nombre de Catégories de Taille de Diminution							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1	—	—	—	—	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—	—	—	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—	—	—	—	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—	—	—
1d8 ou 1d10	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
1d12 ou 2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1
4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4	1d3
8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6	1d4
16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8	1d6
16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6	1d8
32d6	16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8	2d6
32d8	32d6	16d8	16d6	8d8	8d6	4d8	4d6	2d8

Distance Convertie	Distance d'Origine	Distance Convertie	Distance d'Origine
3 m / 2 cases	3 m / 10 pieds / 2 cases	52,5 m / 35 cases	48 m / 160 pieds / 32 cases
5 m / 3 ¹ / ₃ cases	4,5 m / 15 pieds / 3 cases	55 m / 36 ² / ₃ cases	51 m / 170 pieds / 34 cases
6 m / 4 cases	6 m / 20 pieds / 4 cases	60 m / 40 cases	54 m / 180 pieds / 36 cases
10 m / 6 ² / ₃ cases	9 m / 30 pieds / 6 cases	62,5 m / 41 ² / ₃ cases	57 m / 190 pieds / 38 cases
13 m / 8 ² / ₃ cases	12 m / 40 pieds / 8 cases	65 m / 43 ¹ / ₃ cases	60 m / 200 pieds / 40 cases
15 m / 10 cases	15 m / 50 pieds / 10 cases	70 m / 46 ² / ₃ cases	63 m / 210 pieds / 42 cases
20 m / 13 ¹ / ₃ cases	18 m / 60 pieds / 12 cases	72,5 m / 48 ¹ / ₃ cases	66 m / 220 pieds / 44 cases
22,5 m / 15 cases	21 m / 70 pieds / 14 cases	75 m / 50 cases	69 m / 230 pieds / 46 cases
25 m / 16 ² / ₃ cases	24 m / 80 pieds / 16 cases	80 m / 53 ¹ / ₃ cases	72 m / 240 pieds / 48 cases
30 m / 20 cases	27 m / 90 pieds / 18 cases	82,5 m / 55 cases	75 m / 250 pieds / 52 cases
32,5 m / 21 ² / ₃ cases	30 m / 100 pieds / 20 cases	85 m / 56 ² / ₃ cases	78 m / 260 pieds / 54 cases
35 m / 23 ¹ / ₃ cases	33 m / 110 pieds / 22 cases	90 m / 60 cases	81 m / 270 pieds / 56 cases
40 m / 26 ² / ₃ cases	36 m / 120 pieds / 24 cases	92,5 m / 61 ² / ₃ cases	84 m / 280 pieds / 58 cases
42,5 m / 28 ¹ / ₃ cases	39 m / 130 pieds / 26 cases	95 m / 63 ¹ / ₃ cases	87 m / 290 pieds / 60 cases
45 m / 30 ¹ / ₃ cases	42 m / 140 pieds / 28 cases	100 m / 66 ² / ₃ cases	90 m / 300 pieds / 62 cases
50 m / 33 ¹ / ₃ cases	45 m / 150 pieds / 30 cases	102,5 m / 68 ¹ / ₃ cases	93 m / 310 pieds / 64 cases

Notes Concernant les Armes

- * Des règles spéciales s'appliquent à cette arme. Reportez-vous à sa description pour en connaître les détails.
- ** **Type** : Arme Contondante (C), Perforante (P) ou Tranchante (T).
 - **Prix** : Le prix de l'arme ou des munitions comprend celui du fourreau ou du carquois.
 - **Facteur de Portée** : ×5 (armes de jet) ou ×10 (projectiles) pour la portée maximale. Malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur entier. En raison de la conversion pieds/mètres (valeurs arrondies d'une certaine façon !), il devient nécessaire d'utiliser la table suivante pour connaître le nombre de cases correspondant. La "Distance Convertie" est celle qui apparaît dans le *Manuel des Joueurs*. La "Distance d'Origine" est son équivalent dans le *Player's Handbook*. *C'est cette dernière valeur qui doit être utilisée !*
- # **Armes Improvisées** : Leur maniement ne peut pas être appris avec un don (c.-à-d. que le malus de -4 aux jets d'attaque ne peut pas être annulé), sauf dans le cas des armes à distance improvisées à l'aide du don Art du lancer. Facteur de Portée = 3 m.
- † Arme procurant une allonge importante.
- ‡ Arme double, mais seulement lorsqu'elle est maniée à deux mains.
- § Arme infligeant des dégâts temporaires plutôt que des dégâts permanents.
- f Arme permettant de porter des crocs-en-jambe. Reportez-vous à sa description.
- \$ **Pierre de Fronde** : Malus de -1 au jet d'attaque ; dégâts réduits à 1d3 au lieu de 1d4.
- Flèche à Tonnerre** : Dégâts nuls. **Flèche Fumigène** : Dégâts nuls. **Flèche de Signalement** : Malus de -2 au jet d'attaque.
- ^a **Bouclier** : Considéré comme étant une arme légère. Perte de son bonus d'armure à la CA jusqu'à la prochaine action de son porteur. Le premier couple prix/poids correspond à un bouclier en bois, et le second, à un bouclier en acier.
- ^b **Pointes pour Armure** : Ces pointes font partie intégrante de l'armure. Elles peuvent servir lors d'un jet de lutte réussi ou en tant qu'armes légères
- ^c si une action de préparation d'action sert à apprêter cette arme contre une charge, les dégâts sont multipliés par deux contre un adversaire qui en charge le porteur.
- ¹ Arme officielle décrite dans le supplément *Gardien de la foi*.
- ² Arme officielle décrite dans le supplément *De Chair et d'Acier*.
- ³ Arme officielle décrite dans le supplément *Par l'encre et le sang*.
- ⁴ Arme officielle décrite dans le supplément *Les maîtres de la nature*.
- ⁵ Arme officielle décrite dans le supplément *D'Ombre et de Lumière*.
- ⁶ Arme officielle décrite dans le supplément *Manuel des plans*.
- ⁷ Arme officielle décrite dans le supplément *Dieux et demi-dieux*.
- ⁸ Arme officielle décrite dans le supplément *Manuel des monstres II*.
- ⁹ Arme officielle décrite dans le supplément *Les chapitres interdits*.
- ¹⁰ Arme officielle décrite dans le supplément *Les chapitres sacrés*.
- ¹¹ Arme officielle décrite dans le supplément *Codex martial*.
- ¹² Arme officielle décrite dans le supplément *Codex divin*.
- ¹³ Arme officielle décrite dans le supplément *Les arcanes exhumés*.
- ¹⁴ Arme officielle décrite dans le supplément *Le guide des royaumes oubliés*.
- ¹⁵ Arme officielle décrite dans le supplément *Magie de Faerun*.
- ¹⁶ Arme officielle décrite dans le supplément *Les races de Faerun*.
- ¹⁷ Arme officielle décrite dans le supplément *Outreterre*.
- ²⁰ Arme officielle décrite dans le scénario *Les forges de Durgeddin*.
- ²¹ Arme officielle décrite dans le scénario *Sombre horizon*

LES ARMURES ET LES BOUCLIERS

ARMURES

Armure	Prix ‡	Bonus d'Armure ***	Bonus de Dex Max.	Pénalité d'Armure §	Echec des Sorts ^a	Vitesse					Poids ‡
						(18m)	(15m)	(12m)	(9m)	(6m)	
Armures Légères											
Ecailles sable	1000 po	+ 2	+10	0	5 %	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	1,5 kg
Armure matelassée	5 po	+ 1	+8	±0	5%	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	5 kg
Armure de boue ¹⁶	0 po	+ 1	+5	- 1	0 %	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	4 kg
Armure de cuir	10 po	+ 2	+6	±0	10%	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	7,5 kg
Armure de thrace	15 po	+ 2	+5	-2	10%	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+ 3	+5	-1	15%	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	10 kg
Armure en peau de requin ¹⁶	85 po	+ 3	+ 6	-1	10 %	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	7,5 kg
Chemise de mailles	100 po	+ 4	+4	-2	20%	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	12,5 kg
Soie arachnide ¹⁷	750 po	+ 3	+8	-1	10 %	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	2,5 kg
Toiles chitines ¹⁷	75 po	+3	+6	-1	10 %	20m	16 m	13m	10 m	6,5m	5 kg
Armures Intermédiaires											
Armure de peau	15 po	+ 3	+4	-3	20%	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	12,5 kg
Armure de chitine ¹⁶	75 po	+ 4	+ 4	- 3	30 %	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	10 kg
Armure d'écailles ¹	50 po	+ 4	+3	-4	25%	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	15 kg
Cotte de mailles ¹	150 po	+ 5	+2	-5°	30%	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	20 kg
Armure d'os	200 po	+ 5	+3	-4	35,00%	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+ 5	+3	-4	25%	13m	11,5m	10m	6,5m	5 m	15 kg
Tentacules	315 po	+3	+5	-3	20 %	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	15 kg
Armures Lourdes											
Clibanion ¹	200 po	+ 6	±0	-7°	40%	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	22,5 kg
Cristal dendritique ¹⁶	2000 po	+ 9	0	- 8	40 %	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	30 kg
Crevice ¹	250 po	+ 6	+1	-6°	35%	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	17,5 kg
Armure à plaques ¹	600 po	+ 7	±0	-7°	40%	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	25 kg
Harnois ¹	1 500 po	+ 8	+1	-6°	35%	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	25 kg
Harnois sondeur ¹⁷	2500 po	+8	+1	-6	35 %	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	32,5 kg
Harnois lourd ¹⁷	2000 po	+9	0	-8	40 %	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	50 kg
Maille de pierre ¹⁷	180 po	+5	+2	-5	30 %	13m*	11,5m*	10m*	6,5m*	5 m	17,5 kg

BOUCLIERS

Bouclier	Prix ‡	Bonus d'Armure ***	Pénalité d'Armure §	Echec des Sorts ^a	Poids ‡
Targe	15 po	+1	- 1	5%	2,5 kg
Bouclier avaleur ¹⁶	50 po	+ 1	- 1	5 %	5,5kg
Rondache en bois	3 po	+1	- 1	5%	2,5 kg
Rondache en acier	9 po	+1	- 1	5%	3 kg
Ecu en bois	7 po	+2	- 2	15%	5 kg
Ecu en acier	20 po	+2	- 2	15%	7,5 kg
Pavois	30 po	**	-10	50%	22,5 kg

SUPPLEMENTS

Supplément	Prix ‡	Bonus de Dex Max.	Pénalité d'Armure §	Poids ‡
Gantelet d'armes †	+ 8 po	—	Spécial	+ 2,5 kg
Pointes pour armure	+ 50 po	—	—	+ 5 kg
Pointes pour bouclier	+ 10 po	—	—	+ 2,5 kg

ARMURES, BOUCLIERS POUR CREATURES INHABITUELLES

Taille du Porteur	— Humanoïde —		— Non-Humanoïde —	
	Prix	Poids	Prix	Poids
TP ou moins	x ¹ / ₂	x ¹ / ₁₀	x1	x ¹ / ₁₀
P	x1	x ¹ / ₂	x2	x ¹ / ₂
M	x1	x1	x2	x1
G	x2	x2	x4	x2
TG	x4	x5	x8	x5

BLINDAGES POUR VEHICULES

Matériau	Points de Résistance	Solidité	Prix ##	Poids ##
Adamantium	40	20	5 000 po	2,5 tonnes
Bois	10	5	200 po	1 tonne
Ebénite	10	5	3 000 po	0,25 tonne
Fer	30	10	1 000 po	2,5 tonnes
Mithral	30	15	3 500 po	1,5 tonnes
Obdarium	60	30	10 000 po	5 tonnes

ENFILER OU OTER SON ARMURE

Armure	Enfiler ‡	Enfiler à la Hâte †‡	Oter ‡
Boucliers (tous)	1 action de mouvement	Sans objet	1 action de mouvement
Armure de cuir			
Armure de cuir cloutée			
Armure matelassée			
Armure de peau			
Chemise de mailles			
Cuirasse de cuir	1 minute	5 rounds	1 minute *
Ecailles sable			
Soie arachnide			
Tentacules			
Toile chitines			
Armure d'écailles			
Clibanion			
Cotte de mailles	4 minutes *	1 minute	1 minute *
Crevice			
Cuirasse			
Maille de pierre			
Armure à plaques			
Harnois	4 minutes **	4 minutes *	1d4+1 minutes *
Harnois lourd			

* En cas d'assistance, cette durée est divisée par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre aider de la sorte un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Deux personnages ne peuvent pas s'aider mutuellement au même moment.

** Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure.

† La pénalité d'armure et le bonus d'armure reçoivent chacun un malus de -1.

‡ Toutes ces durées sont multipliées par cinq dans le cas de la barde d'une monture

NOTES POUR TOUTES LES ARMURES ET TOUS LES BOUCLIERS

- * Courir en armure lourde ne multiplie pas la vitesse par quatre mais pas trois seulement.
- ** Le pavois permet de se mettre à couvert, suivant l'exposition de son porteur, sauf contre des sorts. Voir sa description, ainsi que la page 106 du magazine américain *Dragon* #280.
- *** Deux bonus d'armure ne peuvent pas s'additionner, sauf dans le cas d'une armure (ou autre) et d'un bouclier.
- ⊕ Une targe peut être utilisée pour parer un coup à l'aide du don Parade, avec un bonus de +2, mais le personnage perd alors le bonus d'armure de la targe pendant 1 round complet.
- ⊖ Des épaulières peuvent être portées par-dessus une autre armure (sauf armure lourde). On applique alors les modificateurs de la deuxième ligne à ceux de l'autre armure. Si les armures superposées sont magiques, seul le bonus d'altération le plus élevé des deux doit être appliqué à l'ensemble.
- ⊘ Une jupe de mailles peut être portée par-dessus une autre armure. On applique alors les modificateurs de la deuxième ligne à ceux de l'autre armure. Si les armures superposées sont magiques, seul le bonus d'altération le plus élevé des deux doit être appliqué à l'ensemble. Les réductions de vitesse de la jupe de mailles sont exceptionnelles car elle réduit la liberté de mouvement des jambes de son porteur.
- ¹ Cette armure comprend des gantelets (voir la section traitant des armes).
- § Ce malus s'applique aux jets d'attaque et à tous les jets des compétences impliquant un mouvement, dont la compétence Equitation, si le porteur ne dispose pas du don de Port d'armure approprié ou du don Maniement du bouclier. Dans le cas contraire, ce malus ne s'applique qu'à certaines compétences, toutes liées au déplacement. Le malus d'un bouclier est cumulable avec celui d'une armure.
- † La main n'est pas libre et ne peut donc pas être utilisée pour lancer un sort ayant une composante gestuelle.
- ‡ Prix et poids pour un humanoïde de taille M. Pour d'autres types et/ou tailles de créatures, consultez le tableau situé au bas de la page précédente.
- ‡‡ Prix et poids par section de 3 m.
- ^a Seuls les sorts profanes comportant une composante gestuelle sont affectés. La valeur "d'échec des sorts" d'un bouclier est cumulable avec celle d'une armure.
- ° Dormir dans une armure dont la "pénalité d'armure" est supérieure ou égale à -5 : Le porteur est *fatigué* (-2 en Force et en Dextérité / ni course ni charge).

MARCHANDISES ET SERVICES

CATEGORIES DE DISPONIBILITE

Disponibilité	Code	Pourcentage
Très rare	TR	2 %
Rare	R	6 %
Moyennement courant	MC	30%
Courant	C	75%
Très courant	TC	98%

ANIMAUX

Article	Prix	disponibilité	Article	Prix	disponibilité
Aigle entraîné	100 po	R	Faucon de chasse	50 po	R
Ane	8 po	C	Faucon entraîné	80 po	TR
Babouin	20 po	TR	Mouton	2 po	TC
belette	1 po	R	mule	8 po	TC
Belier	35 pa	C	oie	3 po	C
Bœuf	15 po	TC	Oiseau chanteur	5 po	R
chameau	25 po	R	ouistiti	12 po	R
Chameau de guerre	90 po	TR	paon	4 po	MC
chat	5 pa	TC	perdrix	5 pa	TC
Cheval léger	75 po	C	pigeon	4 pa	TC
Cheval lourd	200 po	C	Pigeon voyageur	15 pa	C
Cheval de guerre léger	150 po	MC	pintade	3 pa	TC
Cheval de guerre lourd	400 po	MC	poney	30 po	MC
Chèvre	1 po	C	Poney de guerre	100 po	R
Chien de garde	25 po	TC	porc	5 po	TC
Chien de selle	150 po	R	poulet	2 pc	TC
cigogne	12 pa	R	sanglier	8 po	C
Cochon de lait	22 pa	TC	Singe entraîné	25 po	R
Cochon	3 po	TC	taureau	20 po	C
cygne	1 po	MC	vache	10 po	TC
Elephant de guerre	1500 po	TR	veau	6 po	TC
Elephant de somme	600 po	R			

MATERIEL D'AVENTURIER

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Aspergillum ¹⁴	5 po	1,5 kg	MC	Jeu d'échec commun ¹⁴	2 po	2 kg	MC
Aspergillum en argent ¹⁴	50 po	1,5 kg	R	Jeu d'échec de grande qualité ^e	25 po	3,5 kg	R
Aile d'atterissage ¹⁶	300 po	15 kg	R	Jeu de dames ¹⁴	1 po	1 kg	C
Aiguille à coudre	5 pa	*	TC	Jeu de talis ¹⁴	2 po	0,125 kg	MC
Bandouillère ³	5 pa	0,25 kg	C	Lampe	1 pa	0,5 kg	C
Bandouillère de qualité supérieure ³	50 pa	0,25 kg	MC	Lanterne à capote	7 po	1 kg	MC
Bélier portable ‡	10 po	10 kg	C	Lanterne sourde	12 po	1,5 kg	MC
Besace	5 pc	*	TC	Longue-vue	1 000 po	0,5 kg	TR
Briquet à amadou	5 pa	*	TC	Lunettes de plongée	25 po	0,5 kg	R
Bobine enrouleuse (vide) ⁸	125 po	1 kg	TC	Lubrifiant pour armure ¹⁶	40 po	0,5 kg	MC
Bobine enrouleuse (30 m) ⁸	175 po	3 kg	TC	Marteau	5 pa	1 kg	TC
Bois de chauffage (1 jour)	1 pc	10 kg	TC	Masse	1 po	5 kg	TC
Bouclier de charetier, simple	75 po	20 kg	R	Menottes (taille P ou M) ‡	15 po	1 kg	MC
Bouclier de charetier, avec meurtrière	100 po	20 kg	R	Menottes (taille G) ‡	150 po	2 kg	R
Bougie	1 pc	*	C	Menottes (taille TG) ‡	1 500 po	5 kg	R
Bouteille en verre vide (cm 0,75 l)	2 po	*	C	Menottes de qualité sup. (P ou M) ‡	50 po	1 kg	MC
Câble (30 m) ⁸	50 po	2 kg	C	Menottes de qualité sup. (G) ‡	500 po	2 kg	R
Cadenas ‡	—	0,5 kg		Menottes de qualité sup. (TG) ‡	5 000 po	5 kg	R
Très simple	20 po	0,5 kg	C	Moustiquaire ¹⁴	5 po	0,5 kg	C
Moyen	40 po	0,5 kg	C	Outre vide (cm 2 l) †	1 po	*	TC
Bon	80 po	0,5 kg	MC	Outre à potion ¹⁶	2 po	0,05 kg	MC
Excellent	150 po	0,5 kg	R	Osselets du viel homme ¹⁴	2 pa	0,5 kg	TC
Carte	spécial	*	MC/TR	Paillasse †	1 pa	2,5 kg	TC
Ceinture à potions ¹⁴	1 po	0,5 kg	MC	Palan	5 po	2,5 kg	C
Ceinture à potions de qualité supérieur ¹⁴	60 po	0,5 kg	R	Panier vide (cm 60 l)	4 pa	0,5 kg	TC
Chaîne (3 m)	30 po	1 kg	MC	Papier (1 feuille)	4 pa	*	C
Chausse-trappes (pour 1 case)	1 po	1 kg	R	Parchemin (1 feuille)	2 pa	*	C
Chausse-trappes de cristal ¹⁶	150 po	1 kg	TR	Pelle ou pelle-bêche	2 po	4 kg	TC
Chevalière ‡	5 po	*	R	Perche (3 m)	2 pa	4 kg	C
Chope en terre cuite (cm 0,5 l)	2 pc	*	TC	Petit miroir en acier	10 po	0,25 kg	C

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Cire à cacheter	1 po	0,5 kg	C	Pied-de-biche	2 po	2,5 kg	C
Cloche	1 po	*	C	Piège tranche-pied ¹⁶	700 po	7,5 kg	TR
Coffre vide (cm 60 l)	2 po	12,5 kg	C	Pierre à aiguiser	2 pc	0,5 kg	TC
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg	TC	Pioche de mineur	3 po	5 kg	TC
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg	MC	Piton	1 pa	0,25 kg	C
Couverture d'hiver †	5 pa	1,5 kg	TC	Plume d'écriture	1 pa	*	C
Craie (un morceau)	1 pc	*	TC	Pot en fer vide (cm 4 l)	5 pa	1 kg	MC
Cruche vide (cm 2 l)	2 pc	0,5 kg	TC	Rations de survie (1 jour) †	5 pa	0,5 kg	C
Cymbale de reconnaissance ⁸	5 po	*	MC	Raquettes ¹⁶	1 po	1 kg	MC
Echelle (3 m)	5 pc	10 kg	C	Sac de couchage	1 po	0,5 kg	MC
Encre de couleur (1 fiole)	16 po	*	MC	Sac vide (cm 30 l) †	1 pa	0,25 kg	C
Encre noire (1 fiole)	8 po	*	MC	Sac à dos vide (cm 30 l) †	2 po	1 kg	C
Entretroise variable ¹⁶	10 po	1,5 kg	R	Sacoche de ceinture vide (cm 5 l) †	1 po	0,25 kg	C
Etui à carte ou à parchemin	1 po	0,25 kg	MC	Savon	5 pa	0,5 kg	TC
Ficelle (25 m)	4 pc	*	TC	Seau vide (cm 30 l)	5 pa	1 kg	TC
Filet de pêche (2,5 m ²)	4 po	2,5 kg	TC	Sifflet	8 pa	*	C
Fil de fer (25 m)		0,5 kg		Silex et amorce	1 po	*	TC
Fiole : encre ou <i>potion</i> (cm 3 cl)	1 po	*	C	Talc	1 pa	0,5 kg	C
Flasque vide (cm 0,5 l)	3 pc	*	C	Tente (pour 2 personnes) †	10 po	10 kg	TC
Miroir	100-500 po	2,5-10 kg	C	Trieur de parchemins ¹⁴	5 po	0,25 kg	MC
Grappin	1 po	2 kg	C	Toile (1 m ²)	1 pa	0,5 kg	TC
Gourde 2 l	5 pc	0,1 kg	TC	Tonneau vide (cm 300 l)	2 po	15 kg	C
Hameçon	1 pa	*	TC	Torche	1 pc	0,5 kg	TC
Hamac ¹⁴	1 pa	1 kg	C				
Harnais ⁸	20 po	1 kg	C				
Huile (1 flasque) ‡	1 pa	0,5 kg	C				
Hisse-corde ¹⁶	15 po	1,5 kg	R				
Jarre vide (cm 4 l)	3 pc	0,5 kg	TC				

NOURRITURE, BOISSON ET HEBERGEMENT

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Ail (20 gousses) ¹⁴	2 pa	0,5 kg	TC	Fromage (une portion)	1 pa	0,25 kg	TC
Banquet (par convive)	10 po	—	C	Gâteau zumzum ²	75 po	0,5 kg	R
Blé	2 pc	1 kg	TC	Pain (une miche)	2 pc	0,25 kg	TC
Baies	1 po	0,5 kg	C	Pain de survie halfelin (10) ²	50 po	5 kg	R
Barrique de poisson saumuré	3 po	3 kg	C	Rations de survie (par jour) †	150 po	0,5 kg	R
Beurre	15 pa	1 kg		Repas (par jour) ‡	5 pa	0,5 kg	C
Biscuit	5 pc	0,1 kg		Qualité médiocre	1 pa	—	TC
Boissons				Qualité convenable	3 pa	—	TC
Ale	4 pc	—	TC	Bonne qualité	5 pa	—	C
Ale épicée	7 pc	—	TC	Repas complets			
Eau de vie				Ecrevisse bouillie au beurre fondu	4 pa	—	MC
Bière (un litre)	7 pc	1 l	TC	Ragoût de bœuf	4 pa	—	C
Bière	2 pc	—	TC	Côtes de porc farcies	5 pa	—	C
Vin de table (un pichet)		3 kg	C	Saucisses épissées	5 pa	—	C
Vin de table (bouteille)		—	TC	Saumon de braconnage	5 pa	—	MC
Bon cru (une bouteille)	10 po	0,75 kg		roggons	5 pa	—	C
Hydromel	1 pa	—	C	Truite farcie	5 pa	—	C
Hydromel, brassage spécial	14 pc	—	C	Côtelettes de mouton marinées	6 pa	—	C
Vin doré de Kéolande	15 pc	—	MC	Rôti d'oie	7 pa	—	C
Vin lilas de Solandie	4 pa	—	MC	Faisan farci aux pigeonneaux	7 pa	—	C
Cognac local	5 pa	—	C		8 pa	—	C
Vin rubicond de Célène	5 pa	—	MC	Bouillon	1 pc	—	TC
Cognac de Kéolande	8 pa	—	R	Pain au poivre	8 pc	—	TC
Vin clair émeraude de Furyondie	1 po	—	R	Bouillie d'avoine		—	TC
Vin clair ambré de Véluna	3 po	—	R	Œufs à la coque	2 pa	—	
Liqueur : Elixir d'Ulek		—	R	Fruit et fromage	2 pa	—	TC
Avoine	5 po	1 kg	TC	Séjour à l'auberge (par jour) ‡			
Cannelle		—	MC	Qualité médiocre	2 pa	—	TC
Champignon	5 po	1 kg	C	Qualité convenable	5 pa	—	C
	2 pa	1 kg	C	Bonne qualité	2 po	—	MC

MATERIEL DE CLASSE ET DE COMPETENCE

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Balance ‡	2 po	0,5 kg	MC	Matériel d'escalade †‡	80 po	2,5 kg	MC
Bibliothèque profane ‡ ³	10 000 po	300 kg	TR	Mortier et pilon	1 po	0,5 kg	MC
Bottes à talons creux (paire) †‡ ³	2 po	2 kg	R	Outils d'artisan ‡	5 po	2,5 kg	MC
Bras postiche †‡ ³	5 po	2 kg	R	Outils de maître artisan ‡	55 po	2,5 kg	R
Clepsydre ‡	1 000 po	100 kg	TR	Outils de cambrioleur	30 po	0,5 kg	R
Collier de cuir ‡ ⁵	2 po	1-1,5 kg	MC	Outils de cambrioleur à long manche (jeu complet) ‡ ⁶	70 po	1,5 kg	R
Collier de cuir ouvragé ‡ ⁵	5 po	1-1,5 kg	R	Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg	R
Coquille aveuglante ¹⁶	60 po	0,05 kg	TR	Outil de qualité supérieure **	+50 po		

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Compartiment secret [à composantes] ³	15 po	*	R	Perche télescopique ‡ ⁵	5 po	0,5 kg	MC
Crocheteur mécanique ‡ ⁵				Pinces d'atteinte ‡ ⁵	20 po	2,5 kg	R
Type I ‡ ⁵	2 000 po	1,5 kg	TR	Poche secrète [à composantes] ³	5 po	*	R
Type II ‡ ⁵	2 500 po	1,5 kg	TR	Porte-familier ³			
Type III ‡ ⁵	3 000 po	1,5 kg	TR	Familier Infime ³	8 po	4 kg	R
Type IV ‡ ⁵	4 000 po	1,5 kg	TR	Familier Minuscule ³	15 po	9 kg	R
Diamant de vitrier ‡	25 po	*	TR	Très Petit familial ³	30 po	20 kg	R
Écritoire de voyage ³	30 po	4 kg	MC	Petit familial ³	60 po	45 kg	R
Feu de camp instantané	50 po	5 kg	MC	Familier Moyen ³	120 po	100 kg	R
Fourreau de manche ‡	1 po	?	MC	Sablier	25 po	0,5 kg	MC
Gel hydrofuge ‡ ²	30 po	0,5 kg	R	Serrure inversée ‡ ²	00 po	0,5 kg	R
Gorgerin ‡ ²	10 po	2,5 kg	R	Sacoche à composantes, pleine (vide : 125 g / cm 3,5 l) †	5 po	1,5 kg	MC
Gorgerin à pointes ‡ ²	20 po	2,5 kg	R	Teinture de camouflage	300 po	0,5 kg	R
Instrument de musique courant †‡	5 po	1,5 kg	MC	Trieur de parchemins ³	5 po	0,25 k	R
Instrument de musique de maître †‡	100 po	1,5 kg	R	Trousse de coroner ‡ ³	250 po	1 kg	R
Laboratoire d'alchimie ‡	500 po	20 kg	TR	Trousse de déguisement †‡	50 po	4 kg	MC
Laboratoire magique ‡	500 po	20 kg	TR	Trousse de premiers secours ‡	50 po	0,5 kg	MC
Livre de sorts vierge (100 pages) †	15 po	1,5 kg	MC	Vêtements réversibles †‡ ^{oo 5}	50 po	4 kg	R
Loupe ‡	100 po	*	MC				

VETEMENTS

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Aube d'éclésiastique				Echarpe			
Simple	2 po	*	C	Laine	3 pa	*	C
De cérémonie	150 po	1 kg	MC	soie	30 pa	*	MC
De grand prêtre	200 po	3 kg	MC	Foulard	3 pc	*	TC
Bottes d'équitation				Corset			
Légère	10 po	1 kg	C	cuir	25 pa	*	C
Lourde	15 po	3 kg	C	Soie et dentelle	15 po	*	MC
À lame	25 po	2 kg	R	maille	32 po	3 kg	MC
À lame rétractable	30 po	2 kg	R	ecaille	50 po	5 kg	MC
Renforcée	25 po	2,5 kg	R	Fourreau	1 po	*	C
Haute cavalerie	20 po	1 kg	MC	Gant			
Braie	10 pc	*	TC	Cuir	12 pa	*	C
Bustier	20 pa	*	TC	Maille	35 pa	*	MC
Cache-sexe	12 pa	*	C	soie	2 po	*	MC
Caleçon	4 pc	*	TC	Gilet	30 pa	*	TC
Cape				Maillot	2 pa	*	TC
Tissu	15 pa		TC	Houppeland			
Velours	12 po	*	C	Laine	15 pa	*	TC
Fourrure	15 po	*	MC	Velours	25 pa	*	C
De pluie	1 po	*	C	Fourrures	15 po	3 kg	MC
Laine	20 pa	*	TC	Manteau			
Capeline	25 pa	*	C	Simple	10 pa	*	TC
Cape gnome	3 po	0,5 kg	MC	Hiver	25 pa	1 kg	C
Casquette	12 pc	*	TC	Fourrure	10 po	2 kg	MC
Ceinture	5 pa	*	TC	Ombrelle	30 pa	*	C
Ceinturon	1 po	*	TC	Mitaine	10 pc	*	TC
Ceinturon de guerre	2 po	0,5kg	C	Mocassin	5 pc	*	TC
Ceinturon monnaie	8 pa	0,2 kg	C	Pagne	1 pc	*	TC
Chausse				Passe-montagne	20 pc	*	C
Toile	5 pc	*	TC	Pourpoint			
Lin	12 pc	*	TC	Lin	10 pa	*	TC
Laine	5 pa	*	TC	Velour	30 pa	*	MC
Velours	5 po	*	MC	Brocart	6 po	*	MC
Soie	10 po	*	MC	Robe			
Chale	2 pa	*	TC	Lin	10 pa	*	C
Chapeau	3 pa	*	TC	Soie	8 po	*	MC
Chaussette	2 pc	*	TC	Brocard	15 po	*	MC
Chaussons	6 pc	*	TC	De chambre	20 pc	*	TC
Chasuble	5 pc	*	TC	Sahari	25 pa	*	C
Chemise				Sandalle	3 pc	*	TC
Lin	10 pc	*	TC	Surcot	10 pa	*	C
Coton	5 pa	*	TC	Tabard	5 pa	*	C
Toile	15 pa	*	TC	Tablier de cuir	5 pa	1 kg	C
Soie	3 po	*	MC	Tenue de bouffon	5 po	4 kg	R
Chemise de nuit	3 pc	*	TC	Toge	3 pc	*	TC
Costume d'artiste	3 po	2 kg	MC	Veste	16 pa	*	C
Djelaba	3 pa	*		Veston de soie	12 po	*	R
				Voile de soie	5 po	*	R

EQUIPEMENT SACRE

Article	Prix	Poids	Disponibilité	Article	Prix	Poids	Disponibilité
Autel de voyage en bois † ¹	20 po	2,5 kg	C	Encens ¹	5 po	0,5 kg	MC
Autel de voyage en granit † ¹	40 po	20 kg	R	Encens exotique ¹	15 po	*	R
Bougeoir, grand, en argent ¹	12 po	0,5 kg	MC	Encensoir d'airain ¹	1 po	0,5 kg	TR
Bougeoir, grand, en or ¹	20 po	1 kg	R	Encensoir en argent ¹	3 po	1 kg	R
Bougeoir à main, en argent ¹	5 pa	0,25 kg	MC	Encensoir en or ¹	5 po	2 kg	TR
Bougeoir à main, en or ¹	3 po	0,5 kg	R	Eteignoir ¹	6 po	2 kg	MC
Brasero, grand, en bronze ¹	30 po	37,5 kg	MC	Goupillon de fer † ¹	5 po	1,5 kg	C
Brasero, grand, en argent ¹	70 po	40 kg	MC	Goupillon d'argent † ¹	20 po	1,5 kg	MC
Brasero, grand, en or ¹	110 po	80 kg	R	Goupillon d'or † ¹	45 po	1,5 kg	R
Brasero, moyen, en bronze ¹	17 po	12,5 kg	MC	Houx et gui	—	*	MC
Brasero, moyen, en argent ¹	30 po	15 kg	R	Livre de prières † ¹	10 po	1,5 kg	MC
Brasero, moyen, en or ¹	70 po	30 kg	R	Livre de prières, petit † ¹	15 po	0,5 kg	MC
Brasero, petit, en bronze ¹	4 po	2,5 kg	MC	Livre de prière	25 po	0,5 kg	MC
Brasero, petit, en argent ¹	15 po	3 kg	MC	Nappe d'autel de lin ¹	15 po	*	C
Bréviaire † ¹	10 po	1,5 kg	R	Nappe d'autel de velours ¹	30 po	*	MC
Bréviaire de poche † ¹	15 po	0,5 kg	R	Nappe d'autel de soie ¹	35 po	*	R
Candélabre à 8 branches, en argent ¹	20 po	0,5 kg	R	Nappe d'autel de brocart ¹	40 po	*	MC
Candélabre à 8 branches, en or ¹	35 po	1 kg	R	Nappe d'autel de petite taille ¹	3 po	*	MC
Candélabre à 16 branches, en argent ¹	25 po	1,5 kg	R	Symbole sacré en argent	25 po	0,5 kg	MC
Candélabre à 16 branches, en or ¹	45 po	3 kg	R	Symbole sacré en bois	1 po	**	C
Cierge (longueur de 30 cm) ¹	1 po	0,25 kg	C	Symbole sacré en bronze ¹	10 po	0,5 kg	C
Cierge, longue durée ¹	5 pa	0,125 k	C	Symbole sacré en or ¹	50 po	1 kg	R
Cierge à marques horaires ¹	1 po	0,125 k	MC	Symbole sacré d'obsidienne	variable	1 kg	TR
Cierge de veille ¹	10 po	0,25 kg	MC	Teinture pour nappe d'autel ¹	+ 5 po	*	MC

MATERIAUX ET SUBSTANCES SPECIAUX

Matériaux et substances	Solidité	Points de Résistance	Prix	Disponibilité
Acier véritable solarien ¹⁰	11	25	Arme +1000po	TR
Adamantium	+1/3	+1/3	Munition +60 po arme , Bc +3000 po armure légère +5000 po armure interm +10000 po armure lourde + 15000 po	R
Arandur ¹⁵	10	30	Armure + 2000 po	TR
Aurorum ¹⁰	10	30	+4000 po	TR
Argent ¹⁵	5	30	Armure + 2000 po arme + 1500 po	MC
Argent pandémoniaque ¹¹	8	10	Arme légère +9000po arme simple +11000 po arme à 2 mains +13000 po	TR
Argent alchimique	8	10	Munitions +2 po arme légère +20 po arme simple +90 po arme a 2 mains +180 po	R
Bois cendré ¹⁵	10	30	Armure + 3000 po arme + 1500 po	R
Ebénite	5	10	Objet de maître + 10 po/0,5 kg	R
Cuivre ¹⁵	10	30	Armure + 2000 po	MC
Dlarum ¹⁵	10	30	Armure + 2000 po arme + 2500 po	TR
Fer ardent ¹⁵	12	30	Armure + 2000 po arme + 1500 po	TR
Fer froid	10	30	Prix x2 + 2000 po	TR
Frystalline ¹⁰	10	15	Arme + 2000 po	TR
Hizagkuur ¹⁵	10	30	Armure + 2000 po arme + 3000 po	TR
Larmes de la tempête ¹⁰	-	-	750 po	R
Maille ysgarienne ¹⁰	-	-	Armure + 1500 po	TR
Maille susaliennne ¹¹	-	-	Armure légère +9000 po armure interm +11000 po armure lourde + 13000 po	TR
Métal vivant ¹⁵	12	30	Armure légère + 700 po armure interm + 2000 po armure lourde + 4500 po autre objet + 200 po/kg	TR
Mithral	15	30	Armure légère +1000 po armure interm +4000 po armure lourde + 9000 po bouclier + 1000 po autre objet + 1000 po/kg	TR

Matériaux et substances	Solidité	Points de Résistance	Prix	Disponibilité
Or ¹⁵	10	12	Armure + 5000 po arme légère + 1500 po arme simple + 2500 po arme lourde + 7000 po	MC
Peau de dragon	10	10	Armure de maître x2	
Platine ¹⁵	10	30	Armure + 5000 po arme légère + 1500 po arme simple + 2500 po arme lourde + 7000 po	R
Thinaun ¹¹	-	-	Arme légère + 10000 po arme simple + 15000 po arme à 2 mains + 20000 po	TR
Sang de lune ¹⁰	-	-	1500 po	R
Serrène ¹⁰	5	10	Arc et munitions + 4000 po	TR
Sombreacier ⁹	10	30	Armure + 2000 po arme + 1500 po	TR
Verre d'acier ¹⁶	20	40	Armure légère + 9000 po armure interm + 21000 po armure lourde + 36000 po bouclier + 6000 po arme + 7500 po munition + 150 po autres objets + 2000 po/kg	TR
Zalantar ¹⁵	5	10	Objet de maître + 20 po/kg	R

INSTRUMENTS DE TORTURE

Instrument	Prix	Poids	Disponibilité	Instrument	Prix	Poids	Disponibilité
Aiguille ⁹	1 pa	*	R	Pilori ⁹	50 po	25 kg	R
Brise mâchoire ⁹	10 po	0,5 kg	TR	Plomb fondu ⁹	1 pa	0,5 kg	R
Chevalet ⁹	150 po	100 kg	TR	Poucettes ⁹	1 po	0,5 kg	TR
Dague ⁹	2 po	0,5 kg	R	Scalpel / couteau à dépecer ⁹	4 po	*	R
Fer à marquer / tisonnier ⁹	2 po	2 kg	R	Vierge de fer ⁹	200 po	125 kg	TR
Fers ⁹	1 pa	0,5 kg	R				

GRIMOIRES – COUVERTURE

Grimoires – Couverture	Poids	Solidité	Points de Résistance	Prix	Disponibilité
Cuir ¹⁵	0,5 kg	2	0	5 po	MC
Bois fin ¹⁵	0,5 kg	3	1	20 po	MC
Métal mou ¹⁵	2,5 kg	5	4	100 po	R
Métal dur ¹⁵	2,5 kg	7	5	200 po	R
Peau de dragon ¹⁵	1 kg	4	2	200 po	R
Etui ¹⁵	0,5 kg	1	1	+20 po	C

GRIMOIRES – PAGES (100)

Grimoires – Pages (100)	Poids	Solidité	Points de Résistance	Prix	Disponibilité
Parchemin ¹⁵	1 kg	0	1	10 po	C
Papier ¹⁵	1 kg	0	2	20 po	MC
Vélin ¹⁵	1 kg	0	3	50 po	MC
Os ou ivoire ¹⁵	1 kg	0	4	100 po	R
Feuille métallique ¹⁵	10 kg	1	8	500 po	R

SORTS

Sort	Prix	Sort	Prix
Sort de niveau 0	Niveau du lanceur du sort × 5 po	Sort de niveau 5	Niveau du lanceur du sort × 50 po
Sort de niveau 1	Niveau du lanceur du sort × 10 po	Sort de niveau 6	Niveau du lanceur du sort × 60 po
Sort de niveau 2	Niveau du lanceur du sort × 20 po	Sort de niveau 7	Niveau du lanceur du sort × 70 po
Sort de niveau 3	Niveau du lanceur du sort × 30 po	Sort de niveau 8	Niveau du lanceur du sort × 80 po
Sort de niveau 4	Niveau du lanceur du sort × 40 po	Sort de niveau 9	Niveau du lanceur du sort × 90 po

INFUSIONS

Niveau du Sort	Prix	Coût de création
Sort de niveau 0	25 po	12 po +5 pa + 1 px
Sort de niveau 1	50 po	25 po + 2 px
Sort de niveau 2	300 po	150 po + 12 px
Sort de niveau 3	750 po	375 po + 30 px
Sort de niveau 4	1400 po	700 po + 46 px
Sort de niveau 5	2250 po	1125 po + 90 px
Sort de niveau 6	3300 po	1650 po + 132 px
Sort de niveau 7	4550 po	2275 po + 182 px
Sort de niveau 8	6000 po	3000 po + 240 px
Sort de niveau 9	7650 po	3825 po + 306 px

HARNACHEMENT

Article	Prix	Poids	disponibilité	Article	Prix	Poids	disponibilité
Barde				Fontes (cm 150 l)	4 po	4 kg	C
Créature de taille M	x2	x1	R	Mors et bride	2 po	0,5 kg	C
Créature de taille G	x4	x2	R	Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg	TC
Chariot de guerre halfelin (cm 2 tonnes) ²	5 000 po	200 kg	TR	Selle			TC

VEHICULES

Véhicule	Taille	Conduite et Mode d'Attaque	Vitesse et Manœuvrabilité	Points de Résistance (solidité) et CA	Poids et Capacité Max.	Prix	Disponibilité
Véhicules Terrestres							
Char simple ‡	M	Dressage à +2 Emboutissage (3d6)	Traction (20 m) Moyenne	pr 50 (5) CA 5 pour l'ensemble	150 kg ?	100 po	R
Char double ‡	G	Dressage à +2 Emboutissage (4d6)	Traction (20 m) Médiocre	pr 80 (5) CA 5 pour l'ensemble	300 kg (2 passagers)	400 po	R
Charrette ‡	G	Dressage à ±0 Emboutissage (2d6)	Traction (6,5 m) Médiocre	pr 30 (5) CA 4 pour l'ensemble	100 kg 250 kg	15 po	C
Chariot ‡	TG	Dressage à -2 Emboutissage (4d6)	Traction (11,5 m) Médiocre	pr 60 (5) CA 3 pour l'ensemble	200 kg 2 000 kg	35 po	C
Diligence ‡	TG	Dressage à ±0 Emboutissage (6d6)	Traction (16 m) Déplorable	pr 150 (5) CA 3 pour l'ensemble	375 kg 500 kg	800 po	MC
Redoute mobile ‡	TG	Dressage à +4 Emboutissage (9d6)	Traction (?) Déplorable	pr 100 (5) CA 3 (3) par section de 3 m	4 000 kg 500 kg	1 500 po	R
Tour de siège de petite taille ‡	TG	Dressage à +4 Emboutissage (10d6)	Traction (3 m) Déplorable	pr 120 (5) CA 3 (3) par section de 3 m	8 000 kg (16 passagers)	1 000 po	TR
Tour de siège de grande taille ‡	TG	Dressage à +4 Emboutissage (12d6)	Traction (?) Déplorable	pr 120 (5) CA 3 (3) par section de 3 m	16 000 kg (28 passagers)	4 000 po	TR
Traîneau ‡	G	Dressage à +2 Emboutissage (3d6)	Traction (13 m) Déplorable	pr 40 (5) CA 4 pour l'ensemble	150 kg 1 000 kg	20 po	R
Traîneau de guerre worg ‡	TG	Dressage à +2 Emboutissage (6d6)	Traction (11,5 m) Médiocre	pr 100 (7) CA 3 pour l'ensemble	450 kg 350 kg	400 po	TR
Voiture ‡	TG	Dressage à ±0 Emboutissage (4d6)	Traction (16 m) Médiocre	pr 90 (5) CA 3 pour l'ensemble	200 kg 250 kg	500 po	MC
Véhicules Aquatiques							
Canot ‡	Gig	Profession (marin) à ±0 Equipage : 15 Emboutissage (8d6)	Voiles (3 m/1,5 m) ou Rames (3 m/1,5 m) Bonne ou bonne naut.	pr 40 (5) CA 3 (1) par section de 3 m Grément : pr 30 (0) CA 3	? 50 tonnes	3 000 po	C
Caravelle ‡	C	Profession (marin) à ±0 Equip. : 50 (40 rameurs) Emboutissage (8d6)	Voiles (3 m/1,5 m) ou Rames (5 m/3 m) Méd. ou moy. naut.	pr 90 (5) CA 3 (-3) par section de 3 m Grément : pr 40 (0) CA 1	? 50 tonnes	10 000 po	R
Catamaran ‡	Gig	Profession (marin) à +2 Equipage : 15 Emboutissage (12d6)	Voiles (6,5 m) Médiocre nautique	pr 50 (5) CA 3 (1) par section de 3 m Grément : pr 30 (0) CA 3	? 5 tonnes	2 000 po	R
Chaloupe ‡	TG	Profession (marin) à +2 Equip. : 4 (+4 passagers) Emboutissage (4d6)	Rames (5 m / 3 m à 2 tonnes et +) Bonne nautique	pr 30 (5) CA 3 (3) par section de 3 m	? 5 tonnes	500 po	MC
Galère ‡	C	Profession (marin) à -2 Equip. : 200 (160 rameurs) Emboutissage (18d6)	Voiles (5 m/3 m) ou Rames (6,5 m/5 m) Méd. ou moy. naut.	pr 80 (5) CA 3 (-3) par section de 3 m Grément : pr 160 (0) CA 1	? 150 tonnes	30 000 po	R
Navire ‡	C	Profession (marin) à +4 Equipage : 20 Emboutissage (12d6)	Voiles (6,5 m / 5 m à mi-charge) Moyenne nautique	pr 50 (5) CA 3 (-3) par section de 3 m Grément : pr 80 (0) CA 1	? 150 tonnes	10 000 po	MC
Submersible gnome ‡	C	Profession (marin) à +2 Equip. : 70 (60 rameurs) Emboutissage (6d6)	Rames (3 m / 1,5 m à mi-charge) Médiocre nautique	pr 90 (8) CA 3 (-3) par section de 3 m	? 20 tonnes	80 000 po	TR
Vaisseau de guerre ‡	C	Profession (marin) à +2 Equipage : 260 (80 rameurs et 160 marins) Embout. (15d6) + Proue	Voiles (5 m) ou Rames (6,5 m) Moy. ou bonne naut.	pr 100 (5) CA 3 (-3) par section de 3 m Grément : pr 80 (0) CA 1	? 5 tonnes	25 000 po	R
Véhicules Aériens							
Aile delta ‡	G	Prof. (pilote de l'air) à ±0 Emboutissage (2d6)	Vol (10 m) Médiocre	pr 20 (5) CA 4 pour l'ensemble	? ?	300 po	TR

Véhicule	Taille	Conduite et Mode d'Attaque	Vitesse et Manœuvrabilité	Points de Résistance (solidité) et CA	Poids et Capacité Max.	Prix	Disponibilité
Dirigeable ‡	Gig	Prof. (pilote de l'air) à -2 Equipage : 6 Emboutissage (2d6)	Vents (5 m / 1,5 m à 3 tonnes et +) Déplorable	pr 30 (5) CA 3 (1) par section de 3 m Grément : pr 100 (0) CA 1	? 5 tonnes	35 000 po	TR
Ornithoptère ‡	G	Prof. (pilote de l'air) à +2 Emboutissage (2d6)	Vol (13 m) Médiocre	pr 20 (5) CA 4 pour l'ensemble	? ?	4 000 po	TR
Zeppelin ‡	C	Prof. (pilote de l'air) à -4 Equipage : 10 Emboutissage (4d6)	Vol et vents (6,5 m / 5 m à mi-charge) Déplorable	pr 30 (5) CA 3 (-3) par section de 3 m Grément : pr 200 (0) CA 1	? 10 tonnes	60 000 po	TR
Véhicules Spéciaux							
Echassier des forêts ‡	TG	Dressage à -4 Emboutissage (3d6)	(13 m) Médiocre	pr 100 (7) CA 3 pour l'ensemble	450 kg 350 kg	117 000 po	TR
Nautilus ‡	C	Profession (marin) à -6 Equipage : 40 Emboutissage (18d6)	Hélice (6,5 m) Médiocre nautique	pr 40/80 (20/5) CA 3 (-3) par section de 3 m	? 50 tonnes	250 000 po	TR
Tunnelier des nains ‡	TG	Profession (mineur) à +4 Equipage : 2 + 6 soldats Emboutissage (10d6)	Creusement (3 m) Déplorable	pr 60/120 (30/5) CA 3 (3) par section de 3 m	30 tonnes 450 kg	101 000 po	TR

AMELIORATIONS POUR VEHICULES EN TOUT GENRE

Amélioration	Prix	Poids	Disponibilité	Amélioration	Prix	Poids	Disponibilité
Baliste	500 po	750 kg	MC	Espace passager suppl.			R
Blindage (section de 3 m)				Espace passager	100 po	500 kg	
Adamantium (3 m)	5 000 po	2 500 kg	TR	Espace sophistiqué	600 po	1 000 kg	TR
Bois (3 m)	200 po	500 kg	R	Espace Luxueux	3 000 po	2 000 kg	TR
Ebénite (3 m)	3 000 po	250 kg	TR	Plate-forme rotative	500 po	500 kg	R
Fer (3 m)	1 000 po	2 500 kg	R	Proue à éperon			R
Mithral (3 m)	3 500 po	1 500 kg	TR	Véhicule de taille M	250 po	125 kg	R
Obdurium (3 m)	10 000 po	5 000 kg	TR	Véhicule de taille G	500 po	250 kg	R
Catapulte légère		1 000 kg	MC	Véhicule de taille TG	1 000 po	500 kg	R
Catapulte lourde	800 po	2 000 kg	R	Véhicule de taille Gig	3 000 po	1 000 kg	TR
Commandes de qualité				Véhicule de taille C	5 000 po	2 000 kg	TR
Véhicule de taille M	300 po	—	R	Tour d'artillerie	1 000 po	4 000 kg	R
Véhicule de taille G	600 po	—	R				
Véhicule de taille TG	1 200 po	—	TR				
Véhicule de taille Gig	2 400 po	—	TR				
Véhicule de taille C	4 800 po	—	TR				

NOTES POUR TOUTES LES MARCHANDISES ET TOUS LES SERVICES

- * Le poids de cet article est négligeable et peut donc être ignoré.
- ** Dix unités de cet article pèsent au total 0,5 kg.
 - Tout personnage débutant obtient gratuitement l'un des vêtements marqués de ce symbole.
 - Un costume, un habit, une tenue ou une toilette ne compte pas dans l'encombrement d'un personnage lorsqu'il le/la revêt.
- † Cet article pèse le quart du poids indiqué lorsqu'il est fabriqué pour des personnages de taille P. De même, les récipients pour des personnages de taille P ne peuvent contenir que le quart de la capacité maximale indiquée.
- ‡ Voir la description de cet article.
- cm Capacité maximale du conteneur, en poids ou en volume, en plus de son poids à vide.
 - ¹ Article officiel décrite dans le supplément *Gardien de la foi*.
 - ² Article officiel décrite dans le supplément *De Chair et d'Acier*.
 - ³ Article officiel décrite dans le supplément *Par l'encre et le sang*.
 - ⁴ Article officiel décrite dans le supplément *Les maîtres de la nature*.
 - ⁵ Article officiel décrite dans le supplément *D'Ombre et de Lumière*.
 - ⁶ Article officiel décrite dans le supplément *Manuel des plans*.
 - ⁷ Article officiel décrite dans le supplément *Dieux et demi-dieux*.
 - ⁸ Article officiel décrite dans le supplément *Manuel des monstres II*.
 - ⁹ Article officiel décrite dans le supplément *Les chapitres interdits*.
 - ¹⁰ Article officiel décrite dans le supplément *Les chapitres sacrés*.
 - ¹¹ Article officiel décrite dans le supplément *Codex martial*.
 - ¹² Article officiel décrite dans le supplément *Codex divin*.
 - ¹³ Article officiel décrite dans le supplément *Les arcanes exhumés*.
 - ¹⁴ Article officiel décrite dans le supplément *Le guide des royaumes oubliés*.
 - ¹⁵ Article officiel décrite dans le supplément *Magie de Faerun*.
 - ¹⁶ Article officiel décrite dans le supplément *Les races de Faerun*.
 - ¹⁷ Article officiel décrite dans le supplément *Outreterre*.
 - ²⁰ Article officiel décrite dans le scénario *Les forges de Durgeddin*.
 - ²¹ Article officiel décrite dans le scénario *Sombre horizon*.

OBJETS SPECIAUX OU DE QUALITE SUPERIEURE

ARMES ET ARMURES DE QUALITE SPECIALE

Arme ou Armure	Prix	disponibilité	Arme ou Armure	Prix	disponibilité
Arc de force court composite			Fouet de force † ²		
(Pour un bonus de Force de +1)	150 po	R	(Pour un bonus de Force de +1) ²	200 po	R
(Pour un bonus de Force de +2)	225 po	R	(Pour un bonus de Force de +2) ²	300 po	R
Arc de force long composite			(Pour un bonus de Force de +3) ²	400 po	TR
(Pour un bonus de Force de +1)	200 po	R	(Pour un bonus de Force de +4) ²	500 po	TR
(Pour un bonus de Force de +2)	300 po	R	Fouet-dague de force † ²		
(Pour un bonus de Force de +3)	400 po	TR	(Pour un bonus de Force de +1) ²	225 po	TR
(Pour un bonus de Force de +4)	500 po	TR	(Pour un bonus de Force de +2) ²	325 po	TR
Arme de maître **	+ 300 po	R	(Pour un bonus de Force de +3) ²	425 po	TR
Armure de maître **	+ 150 po	R	(Pour un bonus de Force de +4) ²	525 po	TR
Bille de fronde, carreau ou flèche			Nagaïka de force † ²⁷		
Projectile en argent	1 po	TR	(Pour un bonus de Force de +1) ⁴	225 po	TR
Projectile de maître	7 po	R	(Pour un bonus de Force de +2) ⁴	325 po	TR
Bouclier de maître **	+ 150 po	R	(Pour un bonus de Force de +3) ⁴	425 po	TR
Carreau à fragmentation ⁴	75 po	R	(Pour un bonus de Force de +4) ⁴	525 po	TR
Carreau culbutant ²	25 po	R			
Dague en argent	10 po	MC			
Flèche grégoise ²	75 po	R			

SUBSTANCES ET OBJETS SPECIAUX

Substance ou Objet	Prix	Poids	disponibilité	Substance ou Objet	Prix	Poids	disponibilité
Acide (1 flasque)	10 po	0,5 kg	MC	Feu grégeois (1 flasque)	20 po	0,5 kg	MC
Acide minéral d'alchimiste ¹⁷	20 po	0,5 kg	R	Glacefeu (1 flasque) ^{8 21}	40 po	0,5 kg	R
Allume-feu	1 po	*	C	Gaz soporifique alchimique ¹⁴	30 po	0,625 kg	R
Antidote (1 fiole)	50 po	*	C	Harpe cavernaire ¹⁷	150 po	1,5 kg	TR
Anti-limons ³	15 po	0,5 kg	MC	Herbes cassil (1 dose) ¹⁴	1 po	*	MC
Bâton éclairant	2 po	0,5 kg	C	Herbe racine de nara (1 dose) ¹⁴	2 pa	*	MC
Bâton fumigène	20 po	0,25 kg	C	Huile noire ¹⁷	25 po	*	R
Bombe suppurante ⁹	50 po	*	MC	Kit de spéléologue ¹⁷	80 po	2,5 kg	MC
Boulette aveuglante ³	50 po	*	MC	Masque respiratoire ^{8 21}			TR
Bracelet de torture ²⁰	300 po	1 kg	R	Masque de maître ^{8 21}	50 po	0,5 kg	TR
Brise-odeur ³	5 po	*	MC	Poche d'air (4 heures) ^{8 21}	950 po	2 kg	TR
Eau bénite (1 flasque)	25 po	0,5 kg	MC	Onguent de guérison ³	50 po	*	R
Eau noire ¹⁷	100 po	0,5 kg	R	Pâte à cri ¹⁷	50 po	0,5 kg	R
Encre fantomatique ³				Peinture d'invisibilité dans le noir ¹⁷	20 po	0,25 kg	R
Feu ³	10 po	*	R	Pierre des pleurs ⁹	100 po	*	MC
Lumière des étoiles ³	10 po	*	R	Pierre à tonnerre	30 po	0,5 kg	MC
Lumière de la lune ³	10 po	*	R	Poudre luminescente ³	50 po	*	R
Lumière magique ³	10 po	*	R	Poudre de plumes ⁹	70 po	*	R
Encre invisible ³	5 po	*	R	Sacoche immobilisante	50 po	2 kg	R
				Talc d'étreinte ³	20 po	*	R

COMPOSANTES NATURELLES EXTRAORDINAIRES OU METAMAGIQUES

Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité	Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité
Acide nitrique purifié ¹³	3100 po	*	TR	Gravures d'images cauchemardesques ¹³	850 po	*	R
Alcool rare ¹³	450 po	*	MC	Grains de café rare ¹³	850 po	*	R
Ambre liquide ¹³	1500 po	*	R	Griffe de lammasu ¹⁰	30 po	*	R
Ambroisie ¹³	200 po	0,5 kg	TR	Gousse d'herbe soporifique ¹⁵	50 po	*	TR
Ancre miniature gravée de runes ¹³	850 po		TR	Haricots rares ¹³	250 po		R
Argile traité par procédé alchimique ¹³	1050 po	1 kg	R	Herbes rares ¹³	3900 po	*	R
Argile rare ¹³	650 po	1 kg	R	Huiles rares ¹³	250 po	*	R
Arbrisseau rare déraciné ¹³	1100 po	2 kg	R	Huile de fleur de felsul (30 g) ¹⁵	100 po	*	TR
Baie rouge de griffes de Heaum ¹⁵	1 pa	*	TR	Hydrochène (1 kg) ¹⁵	100 po	1 kg	TR
Baies rares ¹³	850 po	*	R	Langue de serpent ¹³	25 po	*	R
Bâton tordu gravé de runes ¹³	1050 po	1 kg	R	Larme de couatl ¹³	3150 po	*	R
Bois de cerf albinos ¹³	790 po	2 kg	TR	Lave refroidie issue d'un volcan ¹³	7000 po	*	R
Boue d'hadès ¹³	450 po	*	R	Lentilles de cristal noir ¹³	1350 po	*	R
Brume de roche ¹⁵	5 po	*	TR	Lentilles de verre ¹³	700 po	*	R
Brindille d'amadou saupoudrée d'herbes ¹³	940 po	*	R	Lucioles anarchiques issues des limbes ¹³	25 po	*	R
Brindilles et plantes d'arborée ¹³	3150 po	*	TR	Loupe en or ¹³	450 po	*	R
Brouillard enfermé issu du plan de l'ombre ¹³	1050 po	*	TR	Lot d'écaillés dorées ¹³	850 po	*	R
Billes colorées ¹³	700 po	*	MC	Magnétite issue du pandémonium ¹³	7400 po	*	TR

Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité	Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité
Carte runique ¹³	3750 po	*	R	Manteau de soie brodé de pierres de lune ¹³	6200 po	2 kg	TR
Chaînon d'une chaîne de mithral ¹³	250 po	*	R	Masque d'animal ¹³	250 po	1 kg	MC
Chlore distillé ¹³	2300 po	*	R	Masque incrusté de jade ¹³	650 po	2 kg	R
Cil de jann ¹³	450 po	*	R	Masque d'ivoire sculpté ¹³	1350 po	*	R
Cil de djinn ¹³	850 po	*	R	Masque à dominos incrusté de bijoux ¹³	3150 po	*	R
Cil d'éfrit ¹³	1450 po	*	TR	Masque d'os sculpté ¹³	3100 po	2 kg	R
Cire à polir alchimique ¹³	1500 po	*	R	Mercure purifié ¹³	1650 po	*	R
Coeur de bois d'un chêne vénéérable ¹³	340 po	*	MC	Mica purifié ¹³	650 po	*	R
Cocon de ver à soie ¹³	850 po	*	R	Mille-patte de la jungle rare ¹³	1450 po	*	R
Collier de perle de cristal ¹³	650 po	0,5 kg	R	Minerai d'or issue du plan astral ¹³	4600 po	*	TR
Couenne de sanglier ¹³	250 po	*	C	Morceau de solide éthéré ¹³	1450 po	*	TR
Corde tressée de soie d'araignée ¹³	450 po	*	R	Morceau d'alum trempé dans du sang centenaire ¹³	1200 po	*	TR
Corne de minotaure gravé ¹³	1650 po	*	R	Morceau de pierre magnétique ¹³	4350 po	*	TR
Coquille de noix issues d'un sylvanien ¹³	3150 po	*	TR	Morceau de météorite ¹³	8600 po	*	TR
Coquille de noix issue d'un hêtre ¹³	250 po	*	C	Mousse phosphorescente ¹³	25 po	*	MC
Coquille d'oeufs de dragon ¹³	1050 po	*	TR	Oeil de feuneuvien ¹³	720 po	*	R
Conque vide gravée de runes ¹³	3750 po	1 kg	TR	Os antique ¹³	700 po	*	TR
Corne de licorne 'éclat) ¹⁰	55 po	*	TR	Osselet de titan ¹³	3900 po	*	TR
Cube de cristal sculptés ¹³	1950 po	*	R	Ossement de mort-vivant tangible ¹³	450 po	*	R
Crâne sans mâchoire ¹³	250 po	*	R	Patte de singe ¹³	25 po	*	R
Crâne de nécrophage ¹³	1900 po	*	R	Pavé issu d'un hippodrome antique ¹³	250 po	0,5 kg	R
Crâne de vampire ¹³	3900 po	*	TR	Peau de crapaud rare ¹³	20 po	1 kg	R
Crâne gravé de runes ¹³	3300 po	1 kg	R	Peau de rakshasa ¹³	1250 po	3 kg	R
Crâne d'un animal mort d'une maladie ¹³	750 po	*	MC	Pétrole extrait et conservé dans l'obscurité totale ¹³	650 po	*	R
Craie rare ¹³	1000 po	*	TR	Phosphore préparé alchimiquement ¹³	1900 po	*	R
Crin de licorne ¹⁰	25 po	*	TR	Plume d'une aile d'archon ¹³	3100 po	*	TR
Crin de pégasse ¹³	2200 po	*	R	Plume de couatl ¹³	10 po	*	R
Croc de vampire ¹³	2550 po	*	R	Plume de pégasse ¹⁰	11 po	*	R
Crotin d'otyugh ¹³	1700 po	*	R	Plume de phénix ¹⁰	40 po	*	TR
Cuir de bulette ¹³	450 po	3 kg	R	Plume de faucon albinos ¹³	650 po	*	R
Cuir de d'aile de dragon ¹³	1050 po	*	R	Plume d'oiseau-mouche céleste ¹³	1850 po	*	R
Dard d'un myrmarque ¹³	3100 po	*	R	Plume non développée d'aigle géant ¹³	1900 po	*	R
Dé en platine finement gravé ¹³	2200 po	*	R	Pierres à aiguiser incrustées de veine de pyrite ¹³	650 po	*	TR
Défoliant alchimique ¹³	1650 po	*	TR	Pierre à aiguiser fait à partir de pierre tombale ¹³	1050 po	*	R
Dent de requin ¹³	250 po	*	R	Pigments rares ¹³	Variable	*	R
Dent de requin sanguinaire ¹³	650 po	*	R	Portail miniature ¹³	1465 po	*	R
Dent de bête éclipsante ¹³	650 po	*	R	Poupée de fer articulée ¹³	1650 po	3 kg	R
Dent de chien esquiveur ¹³	1050 po	*	R	Pollen du mulot ¹⁵	50 po	*	TR
Dent engrenage issue d'un méchanus ¹³	1900 po	*	TR	Poudre de magnésium ¹³	25 po	*	MC
Dernier soupir d'un druide ¹³	450 po	*	R	Poussière issue de l'hadès ¹³	1900 po	*	TR
Duvet d'oeil noir ¹³	250 po	3 kg	MC	Poupée sculptée ¹³	700 po	*	R
Eau consacrée ¹³	340 po	1 kg	R	Poussière féérique (30 g) ¹⁵	100 po	*	TR
Eau de source glaciale ¹³	450 po	1 kg	R	Protoplasme issu des limbes ¹³	1900 po	*	TR
Eau issue de l'océan extraplanétaire ¹³	650 po	*	R	Protoplasme de chaosien ¹³	3100 po	*	TR
Eau des profondeurs du grand bleu ¹³	850 po	1 kg	R	Prisme de quartz laiteux ¹³	1900 po	*	R
Eau distillée issue des Limbes ¹³	1450 po	1 kg	TR	Queue de fiélon ¹³	3100 po	*	TR
Eau de source de l'Elysée ¹³	1900 po	1 kg	TR	Tentacule oculaire de tyranoeil ¹³	1250 po	*	R
Ecaille de couatl ¹⁰	16 po	*	R	Tentacule de flagelleur mental ¹³	3750 po	*	R
Ecaille de lilendre ¹⁰	15 po	*	TR	Terre pris dans l'ancre d'une blême ¹⁰	450 po	*	R
Ecaille de tatou ¹³	450 po	*	R	Terre issue du plan élémentaire de la terre ¹³	1250 po	*	TR
Ecaille de chimère ¹³	550 po	*	R	Transpiration distillée par alchimie ¹³	650 po	*	R
Ecaille de dragon bleu ¹³	2250 po	*	TR	Treillis sculpté dans l'ebène ¹³	700 po	*	TR
Encres rares ¹³	Variable	*	R	Torque de laiton gravé ¹³	650 po	*	R
Essence de plume ¹³	1050 po	*	R	Rayonnement angélique ¹⁰	20 po	*	TR
Essence de ténébreux rampant ¹³	3150 po	*	TR	Rebuts de forge de mithral ¹³	450 po	*	R
Essence de banshee capturée ¹³	8600 po	*	TR	Résine spéciale ¹³	725 po	*	R
Epices rares ¹³	2300 po	0,5 kg	R	Sabots de gorgone réduit en poudre ¹³	940 po	*	R
Epines de roses rouges rares ¹³	1050 po	*	R	Sang de céleste ¹⁰	20 po	*	TR
Eponge issue du plan élémentaire de l'eau ¹³	3500 po	*	TR	Sang distillé par alchimie ¹³	250 po	*	R
Fertilisant alchimiques ¹³	1250 po	*	R	Sang purifié par alchimie ¹³	750 po	*	R
Flasque de mercure ¹³	250 po	*	R	Sang de licorne ¹⁰	500 po	*	TR
Fluide d'embaumement ¹³	550 po	*	R	Sang de troll ¹³	3500 po	*	TR
Filet tissé à l'aide d'un solide éthéré ¹³	1050 po	1 kg	TR	Sceptre de divination d'ébénite ¹³	250 po	*	R
Fils de marionnette tissés d'or ¹³	940 po	*	R	Shère de cristal ¹³	variable	1 kg	R
Figurines de corail ¹³	2300 po	*	R	Sels alchimiques ¹³	1900 po	*	R
Fiole de vif-argent ¹³	Variable	*	R	Serre-tête en aigue-marine ¹³	1850 po	0,5 kg	MC

Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité	Matière Naturelle Extraordinaire	Prix	Poids	disponibilité
Fiole d'air élémentaire ¹³	3500 po	*	TR	Serre-tête incrusté de perles ¹³	650 po	*	MC
Fourrure de drider ¹³	450 po	5 kg	TR	Serpent de têt de méduse ¹³	2700 po	*	TR
Fourrure de chauve-souris sanguinaire ¹³	640 po	5 kg	R	Sève d'écorce d'argent (30 g) ¹⁵	20 po	*	TR
Fourrure de molosse satanique tannée ¹³	850 po	5 kg	R	Sève de sylvanien ¹³	700 po	*	R
Fumée d'un cratère de volcan ¹³	650 po	*	R	Sève d'enlaceur ¹³	850 po	*	R
Fumée du plan élémentaire de l'air en bouteille ¹³	2300 po	*	TR	Siflet d'os ¹³	450 po		R
Gravures d'images cauchemardesques ¹³	850 po	*	R	Soie de drider ¹³	1100 po	*	TR
Grains de café rare ¹³	850 po	*	R	Sombrebaie ¹⁵	5 po	*	TR
Griffe de lammasu ¹⁰	30 po	*	R	Soufre issu du plan élémentaire du feu ¹³	variable	*	TR
				Sueur de glouton ¹³	275 po	*	R

COMPOSANTES MATERIELLES MALEFIQUES OPTIONNELLES

Ces composantes optionnelles ne peuvent être utilisées que pour les sorts disposant du registre du [Mal] ; dans ce cas, une seule de ces composantes peut être utilisée par incantation. Elles servent principalement à augmenter la puissance de ces sorts. *Note* : Pour 10 po de plus, il est possible de conserver plus longtemps les composantes matérielles, retardant de 24 heures leur décomposition.

Composante	Prix	disponibilité	Composante	Prix	disponibilité
Agonie (douleur distillée) ⁹	200 po	TR	Doigt d'humanoïde ⁹	1 pc	C
Ame larvaire ⁹	250 po	TR	Fiole de sang d'humanoïde ⁹	3 pc	C
Calice spirituel ⁹	200 po	TR	Fluide cérébral de monstre [primitif] ⁹	3 pa	MC
Cerveau d'humanoïde ⁹	4 pc	R	Fourrure (ou peau) de lycanthrope ⁹	7 pa	MC
Cervelle de yugoloth ⁹	5 po	TR	Langue de créature douée de langage ⁹	3 pc	C
Chair de démon ⁹	5 po	R	Main d'humanoïde ⁹	3 pc	C
Cœur de démon ⁹	18 po	TR	Morceau de gelée ocre ou de vase grise ⁹	5 pa	R
Cœur de diable ⁹	20 po	TR	Ceil d'enfant d'humanoïde ⁹	2 pc	R
Cœur de dragon chromatique ⁹	6 po	TR	Os d'humanoïde ⁹	1 pc	C
Cœur de dragon métallique ⁹	7 po	TR	Plume de créature intelligente ⁹	20 po	C
Cœur d'humanoïde ⁹	1 pa	C	Plume de vrock (une seule par fiélon) ⁹	1 po	TR

POISONS ET VENINS

Substance Toxique	Type (DD)	Effet Init.	Effet Secondaire	Création	Prix	disponibilité
Venin de mille-pattes monstrueux (taille TP) ⁹	Blessure (11)	1 Dex	1 Dex	DD 15	40 po	R
Poison assommant drow ^{16, 17}	Blessure (13)	Inconscient 1 mn	Inconscient (1 h)	DD 20	75 po	TR
Gaz étourdissant ¹⁷	Inhalation (12)	Etourdissement (1 round)	Etourdissement (1d4 rounds)	DD 20	40 po	R
Venin d'araignée monstrueuse (taille TP) ⁹	Blessure (11)	1d2 For	1d2 For	DD 15	90 po	R
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P) ⁹	Blessure (11)	1d2 Dex	1d2 Dex	DD 15	90 po	R
Venin de scorpion monstrueux (taille TP) ⁹	Blessure (11)	1d2 For	1d2 For	DD 15	90 po	R
Huile de taggit (plante)	Ingestion (15)	—	Inconscience (1d3 h)	DD 15	90 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille P) ⁹	Blessure (11)	1d3 For	1d3 For	DD 15	100 po	R
Venin de scorpion monstrueux (taille P) ⁹	Blessure (11)	1d3 For	1d3 For	DD 15	100 po	R
Tormentille (racine)	Blessure (12)	—	1d4 Con + 1d3 Sag	DD 15	100 po	TR
Extrait de sanvert (plante)	Blessure (13)	1 Con	1d2 Con	DD 15	100 po	TR
Venin de mille-pattes monstrueux (taille M) ⁹	Blessure (13)	1d3 Dex	1d3 Dex	DD 15	110 po	TR
Venin de vipère à tête noire	Blessure (12)	—	1d6 For	DD 15	120 po	TR
Arsenic	Ingestion (13)	1 Con	1d8 Con	DD 15	120 po	R
Ajonc à feuille bleue (feuilles)	Blessure (14)	1 Con	Inconscience (1d3 h)	DD 15	120 po	R
Amnésite (mousse)	Ingestion (14)	1d4 Int	2d6 Int	DD 15	125 po	R
Poison assommant des nains sauvages ¹⁶	Blessure (14)	Lenteur, 5 rounds	Inconscience (1mn)	DD 15	150 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille M) ⁹	Blessure (13)	1d4 For	1d4 For	DD 18	150 po	TR
Venin de mille-pattes monstrueux (taille G) ⁹	Blessure (16)	1d4 Dex	1d4 Dex	DD 18	150 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille G) ⁹	Blessure (16)	1d6 For	1d6 For	DD 18	175 po	TR
Venin de scorpion monstrueux (taille M) ⁹	Blessure (15)	1d4 For	1d4 For	DD 18	175 po	TR
Onguent de pierre de nausée ¹⁷	Blessure (19)	1d4 Con	1d4 Con	DD 15	1500 po	TR
Démence virile ¹⁷	Ingestion (20)	1d4 Int, 1d4 Sag, +1d2 For, +1d2 Con	1d4 Int, 1d4 Sag, +1d2 For, +1d2 Con	DD 25	1200 po	TR
Entolome zébré (champignon)	Ingestion (11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	DD 15	180 po	R
Terreur des cavernes ¹⁷	Ingestion (20)	Confusion	1d4 Int	DD 25	200 po	R
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (13)	Paralyse (2d6 mn)	—	DD 15	200 po	TR
Venin de scorpion monstrueux (taille G) ⁹	Blessure (18)	1d6 For	1d6 For	DD 20	200 po	TR
Venin de guêpe géante	Blessure (18)	1d6 Dex	1d6 Dex	DD 20	210 po	TR
Venin de mille-pattes monstrueux (taille TG) ⁹	Blessure (18)	1d6 Dex	1d6 Dex	DD 20	210 po	TR
Cendres de liche	Ingestion (17)	2d6 For	1d6 For	DD 20	250 po	TR

Substance Toxique	Type (DD)	Effet Init.	Effet Secondaire	Création	Prix	disponibilité
Essence d'ombre (mort-vivant)	Blessure (17)	1 For ‡	2d6 For	DD 20	250 po	TR
Poudre d'assonne (feuilles séchées)	Contact (16)	2d12 pv	1d6 Con	DD 20	300 po	TR
Ténébreux vireux (champignon)	Ingestion (18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	DD 25	300 po	TR
Venin de goule (mort-vivant)	Blessure (12)	Paralytie (2d6 mn)	Inconscience (1d3 h)	DD 20	350 po	TR
Grand venin de goule (mort-vivant)	Blessure (15)	Paralytie (2d6 mn)	Inconscience (1d3 h)	DD 20	500 po	TR
Pâte de malys (racine)	Contact (16)	1 Dex	2d4 Dex	DD 20	500 po	TR
Jus de sassonne ⁹	Contact (18)	1d4 Dex	1d4 Dex	DD 22	500 po	TR
Décharge visuelle ⁹	Blessure (22)	Cécité	Cécité	DD 23	500 po	TR
Ishentav ⁹	Inhalation (13)	1d6 For	1d6 For	DD 25	500 po	TR
Nitharite (poudre minérale)	Contact (13)	—	3d6 Con	DD 20	650 po	TR
Venin de ver pourpre	Blessure (24)	1d6 For	1d6 For	DD 20	700 po	TR
Terrinave (racine)	Contact (16)	1d6 Dex	2d6 Dex	DD 25	750 po	TR
Venin de bébilith (démon) ⁹	Blessure (20)	1d6 Con	2d6 Con	DD 20	900 po	TR
Venin de mille-pattes monstrueux (taille Gig) ⁹	Blessure (26)	1d8 Dex	1d8 Dex	DD 20	950 po	TR
Cendres d'ungol	Inhalation (15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha ‡	DD 20	1 000 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille TG) ⁹	Blessure (22)	1d8 For	1d8 For	DD 20	1 000 po	TR
Oeil du diable ⁹	Blessure (21)	1 point de RM □	1d3 points de RM □	DD 22	1 000 po	TR
Bile de balor ⁹	Contact (25)	1d6 For	1d6 For	DD 25	1 000 po	TR
Vapeurs de souffrances ⁹	Inhalation (20)	1 à toutes caract.	1 à toutes caract.	DD 21	1 200 po	TR
Venin de scorpion monstrueux (taille TG) ⁹	Blessure (26)	1d8 For	1d8 For	DD 25	1 200 po	TR
Brume de folie	Inhalation (15)	1d4 Sag	2d6 Sag	DD 20	1 500 po	TR
Bile de dragon	Contact (26)	3d6 For	—	DD 30	1 500 po	TR
Mortelame	Blessure (20)	1d6 Con	2d6 Con	DD 25	1 800 po	TR
Poison fatal ⁹	Blessure (20)	1d6 Con □	1d6 Con □	DD 25	2 000 po	TR
Urthanyk ⁹	Inhalation (19)	1d6 For	1d6 For	DD 26	2 000 po	TR
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (18)	1 Con ‡	3d6 Con	DD 25	2 100 po	TR
Souffle de basilic ⁹	Inhalation (17)	1d6 Con	1d6 Con	DD 26	2 500 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille Gig) ⁹	Blessure (31)	2d6 For	2d6 For	DD 26	2 500 po	TR
Vapeurs d'ailes d'ange embrasées ⁹	Inhalation (18)	1d6 Cha	2d6 Cha	DD 27	2 800 po	TR
Venin de mille-pattes monstrueux (taille C) ⁹	Blessure (36)	2d6 Dex	2d6 Dex	DD 30	2 900 po	TR
Venin de wiverne	Blessure (17)	2d6 Con	2d6 Con	DD 25	3 000 po	TR
Venin d'araignée monstrueuse (taille C) ⁹	Blessure (35)	2d8 For	2d8 For	DD 28	3 000 po	TR
Venin de scorpion monstrueux (taille Gig) ⁹	Blessure (36)	2d6 For	2d6 For	DD 32	3 000 po	TR
Surprise du pêcheur ⁹	Blessure (24) Ingestion (18)	2d6 Con + Acide : 1d6 pv/round pendant 3 rounds	2d6 Con	DD ??	4 400 po	TR
Extrait de lotus noir (nénuphar)	Contact (20)	3d6 Con	3d6 Con	DD 35	4 500 po	TR
Etoile abominable ⁹	Contact (24)	2d6 For □	2d6 For □	DD 34	6 000 po	TR
Brume de Nourne ⁹	Inhalation (25)	1d8 Con	1d8 Con	DD 35	7 000 po	TR
Venin de scorpion monstrueux (taille C) ⁹	Blessure (54)	2d8 For	2d8 For	DD 35	9 000 po	TR

DROGUES

Drogue	Type (DD)	Dépend.	Effet Initial	Effet Secondaire	Création	Prix	disponibilité
Herbe au diable ⁹	Inhalation (15)	Faible	Perte temporaire de 1 point de Sagesse	+2 en Force (1d3 heures)	DD 20	6 po	R
Baccara ⁹	Ingestion (14)	Faible	Perte temporaire de 1d4 points de Force	+ 1d4+1 en Sagesse (1d10+15 minutes)	DD 20	10 po	R
Sannish ⁹	Ingestion (9)	Moyenne	Perte temporaire de 1 point de Sagesse	Insensibilité à la douleur (1d4 heures)	DD 20	15 po	R
Vodare ⁹	Ingestion (13)	Elevée	+2 en Intimidation et contre la terreur (1d4 h)	-4 en Bluff et en Diplomatie (2d4 h)	DD 15	40 po	R
Poudre de champignon ⁹	Inhalation (15)	Moyenne	+2 en Intelligence et en Charisme (1 heure)	Perte temporaire de 1 point de Force	DD 25	100 po	TR
Vapeur de mordayn ("brume de rêve") ⁹	Inhalation (17)	Elevée	50% actions ratées (1d20+10 minutes)	Perte temp. de 1d4 en Con et 1d4 en Sag	DD 20	200 po	TR
Agonie ("douleur distillée") ⁹	Ingestion (18)	Extrême	Étourdi (1d4+1 rounds) Action partielle (1d6 min.)	+ 1d4+1 en Charisme (1d10+50 minutes)	DD 25	200 po	TR
Feuilles de fleur rouge ⁹	Ingestion (10)	Faible	—	Bonus de +4 au combat (10 minutes)	DD 27	300 po	TR
Alcool de fée ⁹	Ingestion (19)	Faible	+2 au niv. de lanceur de sorts (1d20+20 min.)	Perte temporaire de 2 pts de Constitution	DD 30	500 po	TR
Luhix ⁹	Blessure (25)	Suprême	Perte temp. de 1 pt dans chaque caract.	+2 dans chaque caract. (1d2 heures)	DD 30	2 000 po	TR

ARMEMENT NAVAL

Arme Navale	Prix	disponibilité	Dégâts	Critique	Facteur de Portée	Poids	Type	Servants
Baliste légère	500 po	MC	3d6	20/×3	40 m	400 kg	P	1
Baliste lourde	800 po	MC	5d6	20/×3	60 m	600 kg	P	2
Demi-tourelle	+ 300 po	MC	—	—	—	+ 100 kg	—	—
Tourelle	+ 500 po	MC	—	—	—	+ 150 kg	—	—

Arme Navale	Prix	disponibilité	Dégâts	Critique	Facteur de Portée	Poids	Type	Servants
Munitions								
Carreaux de baliste (10)	1 po	C	—	—	—	4,5 kg	—	—

MACHINES DE GUERRE

Machine de Guerre	Prix	disponibilité	Poids	Dégâts	Crit.	Facteur de Portée	Serv.	Recharg.	Visée	ac.
Baliste	500 po	MC	400 kg	3d6 P	×3	40 m	1	3 rounds	—	—
Baliste légère	500 po	MC	—	2d6 P	×3	41 m	3	3 rounds	3 rounds	3 m
Baliste lourde	1 000 po	MC	—	6d6 P	×3	100 m	6	8 rounds	8 rounds	—
Baliste moyenne	750 po	MC	—	4d6 P	×3	82,5 m	4	5 rounds	5 rounds	1,5 m
Bélier	1000 PO	MC	500 kg	3d6 C	×3	—	10	Spécial	—	5 m
Bélier lourd	3 000 po	R	—	8d6 C	×3	—	20	Spécial	—	1,5 m
Carapace de bois et de cuir (3 m × 3 m)	+150 po	R	—	—	—	—	—	—	—	5 m
Carapace métallique (3 m × 3 m)	+350 po	R	—	—	—	—	—	—	—	5 m
Catapulte des halfelins	550 po	R	400 kg	3d6 C	×2	40 m (25 m min.)	2	5 rounds	5 min.	—
Catapulte légère	550 po	R	1 tonne	3d6 C	×2	50 m (32,5 m min.)	2	5 rounds	5 min.	—
Catapulte lourde	800 po	R	2 tonnes	5d6 C	×2	65 m (32,5 m min.)	5	8 rounds	10 min.	—
Catapulte moyenne	750 po	R	—	8d6 C	×2	150 m (75 m min.)	4	8 rounds	8 min.	3 m
Chaudron suspendu	100 po	R	150 kg	Spécial	—	(cibles en contrebas)	4	10 minutes	—	—
Mantelet ²⁰	10 po	R	75 kg	—	—	—	—	—	—	—
Mantelet cuirassé	45 po	TR	125 kg	—	—	—	—	—	—	—
Tour de siège	1 000 po	R	—	—	—	—	—	—	—	—
Tour de siège légère	750 po	R	—	—	—	—	10/ 4	—	—	3 m
Tour de siège lourde	1 500 po	R	—	—	—	—	30/16	—	—	1,5 m
Tour de siège moy.	1 000 po	R	—	—	—	—	20/ 8	—	—	3 m
Trébuchet léger	750 po	R	—	5d6 C	—	150 m (75 m min.)	6	5 rounds	10 min.	1,5 m
Trébuchet lourd	1 250 po	R	—	10d8 C	—	250 m (125,5 m min.)	15	15 rounds	20 min.	—
Trébuchet moyen	1 000 po	R	—	8d6 C	—	200 m (100 m min.)	10	10 rounds	15 min.	0,75 m
Amélioration	Prix		Poids	Effets						
Plate-forme rotative	500 po	R	500 kg	Angle de tir possible × 2 et nombre de servants × 2						

Munitions	Prix		Poids	Dégâts	Conçues pour / Utilisables avec
Baril de poix léger ¹³	10 po	MC	5 kg	2d6 feu	Balistes lég., moy. et lour., catapulte lég., perrière lég. et trébuchet lég. (10 min. ; 1,5 m)
Baril de poix lourd ¹³	50 po	MC	25 kg	6d6 feu	Catapulte lourde et trébuchet lourd (30 minutes ; 5 m)
Baril de poix moyen	30 po	MC	15 kg	4d6 feu	Catapulte moyenne, perrière moyenne et trébuchet moyen (20 minutes ; 3 m)
Boulet métallique léger	5 po	R	10 kg	7d4 C	Balistes lég., moy. et lourdes, catapulte lég., perrière lég. et trébuchet lég.
Boulet métallique lourd	50 po	R	100 kg	12d8 C	Catapulte lourde et trébuchet lourd
Boulet métallique moy.	25 po	R	50 kg	10d6 C	Catapulte moyenne, perrière moyenne et trébuchet moyen
Boulet rouge léger	5 po	R	10 kg	7d4 C	Balistes lég., moy. et lourdes, catapulte lég., perrière lég. et trébuchet lég. (+1d6 feu)
Boulet rouge lourd	50 po	R	100 kg	12d8 C	Catapulte lourde et trébuchet lourd (+3d6 feu)
Boulet rouge moyen	25 po	R	50 kg	10d6 C	Catapulte moyenne, perrière moyenne et trébuchet moyen (+2d6 feu)
Carcasse d'animal	0 po	TC	Variable	—	Catapultes, perrières et trébuchets légers (taille P), moyens (M) et lourds (G)
Carreau de baliste	2 po	C	2,5 kg	—	Baliste
Bitume bouillant	700 po	MC	?	Spécial 5d6 [feu] + 1d6 [feu]	pour 2d4 rounds ; bitume "gratuit" s'il est disponible
Chaux vive	1 500 po	C	?	Spécial 3d6 [acide] + 1d6 [acide]	pour 1d3 rounds Vapeurs toxiques : Inhalation (DD 13) / 1d2 Con / 1d2 Con
Eau bouillante	0 po	TC	?	Spécial 5d6 points de dégâts de type [feu]	
Huile bouillante	1 400 po	MC	?	Spécial 5d6 [feu] + 1d6 [feu]	pour 1d3 rounds + 1d6 [feu] pour 3d6 rounds si enflammée
Sable brûlant	0 po	C	?	Spécial 3d6 [feu] ; jet de Réflexes (DD 12)	pour ne pas être aveuglé pour 1d3 rounds
Javeline légère	1 po	C	1 kg	2d6 P	Baliste légère
Javeline lourde	3 po	C	3 kg	6d6 P	Baliste lourde
Javeline moyenne	2 po	C	2 kg	4d6 P	Baliste moyenne

Machine de Guerre	Prix	disponibilité	Poids	Dégâts	Crit.	Facteur de Portée	Serv. Recharg.	Visée	ac.
Jav. enflammée lég.	2 po	MC	1 kg	2d6 P		Baliste légère (+1d6 points de type feu)			
Jav. enflammée lour.	6 po	MC	3 kg	6d6 P		Baliste lourde (+3d6 points de type feu)			
Jav. enflammée moy.	4 po	MC	2 kg	4d6 P		Baliste moyenne (+2d6 points de type feu)			
Pierre légère	—	TC	10 kg	5d6 C		Balistes lég., moy. et lourdes, catapulte lég., perrière lég. et trébuchet lég.			
Pierre lourde	—	TC	100 kg	10d8 C		Catapulte lourde et trébuchet lourd			
Pierre moyenne	—	TC	50 kg	8d6 C		Catapulte moyenne, perrière moyenne et trébuchet moyen			

ARMES DEFENSIVES DE SIEGE

Arme défensive	Prix	disponibilité	Dégâts et Autres Effets	Rayon	Durée
Eau bouillante	—	C	2d6 feu	1,5 m	—
Eaux usées bouillantes	—	C	2d6 feu + nausée	1,5 m	—
Huile bouillante	500 po	MC	4d6 feu + 4d6 feu / round + embrasement	1,5 m	2d6 rounds
Plomb en fusion	200 po	R	3d6 feu + 1d3 feu / round	3 m	1d10 rounds
Poix enflammée	300 po	R	2d6 feu + 1d6 feu / round + embrasement	3 m	2d6 minutes
Sable brûlant	—	R	1d6 feu + 1d3 feu / round + Dex -1d3	1,5 m	1d4 rounds

NOTES POUR TOUS LES OBJETS SPECIAUX OU DE QUALITE SUPERIEURE

- * Le poids de cet objet spécial est négligeable et peut donc être ignoré.
- ** En plus du prix normal de l'objet spécial en lui-même. Pour une arme double, le prix supplémentaire indiqué est multiplié par deux.
- † Le poids de cette arme augmente de 0,5 kg pour chaque augmentation de force.
- ‡ Substance toxique : Perte définitive du point de caractéristique.
- ① Ce poison affecte également les Extérieurs immunisés contre le poison.
- ② Les affaiblissements de caractéristique infligés par ce poison sont des dégâts de type maléfique (uniquement guéris à l'aide de soins magiques pratiqués sur un sol *sanctifié* ou *consacré*).
- ③ Les dégâts infligés à la résistance à la magie (RM) par ce poison disparaissent au même rythme qu'un affaiblissement temporaire de caractéristique.
- ¹ Objet spécial officiel décrite dans le supplément *Gardien de la foi*.
- ² Objet spécial officiel décrite dans le supplément *De Chair et d'Acier*.
- ³ Objet spécial officiel dans le supplément *Par l'encre et le sang*.
- ⁴ Objet spécial officiel dans le supplément *Les maîtres de la nature*.
- ⁵ Objet spécial officiel dans le supplément *D'Ombre et de Lumière*.
- ⁶ Objet spécial officiel dans le supplément *Manuel des plans*.
- ⁷ Objet spécial officiel dans le supplément *Dieux et demi-dieux*.
- ⁸ Objet spécial officiel dans le supplément *Manuel des monstres II*.
- ⁹ Objet spécial officiel dans le supplément *Les chapitres interdits*.
- ¹⁰ Objet spécial officiel dans le supplément *Les chapitres sacrés*.
- ¹¹ Objet spécial officiel dans le supplément *Codex martial*.
- ¹² Objet spécial officiel dans le supplément *Codex divin*.
- ¹³ Objet spécial officiel dans le supplément *Les arcanes exhumés*.
- ¹⁴ Objet spécial officiel dans le supplément *Le guide des royaumes oubliés*.
- ¹⁵ Objet spécial officiel dans le supplément *Magie de Faerun*.
- ¹⁶ Objet spécial officiel dans le supplément *Les races de Faerun*.
- ¹⁷ Objet spécial officiel dans le supplément *Outreterre*.
- ²⁰ Objet spécial officiel décrite dans le scénario *Les forges de Durgeddin*.
- ²¹ Objet spécial officiel décrite dans le scénario *Sombre horizon*.

CONSTRUCTION DE PLACES FORTES

COMPOSANTES UNITAIRES DE PLACES FORTES

Composante Unitaire	Taille	Prix	Conditions Requises
Aire pour créature aérienne			
Aire pour créat. aérien. de taille G	1	10 000 po	Palefrenier (1) ; une seule créature aérienne de taille G
Aire pour créat. aérien. de taille TG	2	30 000 po	Palefreniers (3) ; une seule créature aérienne de taille TG
Aquarium à <i>mur de force</i>	1	60 000 po	—
Chambre forte	1	1 000 po	Tous les accès à la chambre forte doivent être dissimulés
Chenil pour créature de taille M	0,5	600 po	Palefrenier (¼) ; 1 créature de taille M ou plusieurs plus petites
Crypte	2	1 000 po	—
Force volcanique	1	20 000 po	Accord du MD ; cet "objet magique" est situé au niveau du sol
Ossuaire	1	500 po	—
Passages dérobés	1	2 000 po	—
Passerelle d'observation	1	400 po	Ce balcon intérieur surplombe une salle commune
Salle de classe	2	2 000 po	Professeur (1) avec 10 degrés de Connaissances
Salle de contrôle des pièges	1	30 000 po	+100 po par piège ; salle prévue avant la construction de la place forte
Salle de jeu	2	5 000 po	Banque pourvue de 3 000 po en pièces de monnaie
Salle à manger de petite taille	0,5	500 po	—
Salle de méditation	1	1 000 po	Salle située dans un endroit calme
Salle d'observation	0,5	400 po	Salle panoramique surplombant une salle ou un paysage
Salle de tir à l'arc	3	3 000 po	Salle de 30 m de long minimum
Sauna	1	4 000 po	Cette salle doit disposer d'une source de chaleur intégrée