

<b>Armes</b>	
Gourdin	20
Bâton (B0)	20
Armes exotiques	80
Dague de Jet	10
Dague	25
Hache (petite)	30
Hache (grande)	40
Marteau (petit)	35
Marteau (grand)	70
Massue	95
Épée courte	40
Épée longue	55
Épée courbé ou batarde	75
Épée à 2-mains ou Katana	100
Arc court	40
Arc long	55
Flèche	10
Arbalète	300
Carreau	10
<b>Sarbacane + 3 dards</b>	<b>50</b>
Fléau	85

<b>Armures et équipement</b>	
de cuir	125
de cuir clouté	200
cotte de mailles	300
de plaques	500
jambière	75
avant bras	50
Cotte elfique	700

Bouclier (petit)	80
Bouclier (grand)	150
Casque	75
Potion magique	65
Antidote(contre-poison)	50
Arme magique +1	5x
Arme magique +2	10x
Arme spéciale	30x

<b>SYSTEME MONÉTAIRE</b>	
Petit écu	1
petite petite d'argent	1
petite bille noir (perle sombre)	1
Gros écu	5
Bille orange (améthyste)	5
grosse pépite d'argent	5
Petite petite d'or	5
Bille ronde et noire (perle sombre)	10
Bille transparente (crystal)	10
Grosse pépite d'or	10
Petite bille bleue (saphir)	10
Bille verte (émeraude)	15
grosse bille bleue (saphir)	15
Bille blanchâtre (Jaie elfique)	20
petite bille mauve ou rose (diamant elfique)	20
Grosse bille mauve ou rose (diamant elfique)	25
Parchemin de sort	50
Parchemin en vieux commun	75

Les prix sont une moyenne et un objet de grande qualité peut être plus cher à l'achat. Le cout de rachat et de moitié. Les coûts pour une réparation varie selon la gravité des dommages mais pour une réparation normale , la moitié du prix est demandé.