Arbalete Arbalete													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Arbalète pérave	100	2D				-1	-3*			1-4	-3 à l'esquive		
Arbalète de qualité correcte	200	2D+1					-2*			1-3	-3 à l'esquive		
Arbalète de bonne qualité	400	2D+3					-1*			1-3	-4 à l'esquive		
Arbalète d'artisant renommé	800	2D+4								1-3	-4 à l'equive		
Arbalète Durandil	1200	2D+4				1				1-2	-5 à l'esquive		
Arbalète d'excellence	1500	2D+5					1			1-2	-5 à l'esquive		
Arbalète de combat	2000	2D+7		1						1-2	-5 à l'esquive		
Arbalète d'immobilisation	2000	2D+5								1	-7 à lesquive		

Javelot (test de force) (Peut retirer x force pour ajouter x dégats)													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Javelot pérave	200	1D+2	-5/-5			-1				1-5	1/12 chance de faire tomber à terre		
Javelot de qualité correcte	350	1D+4	-4/-4							1-4	1/8 chance de faire tomber à terre		
Javelot de bonne qualité	500	1D+6	-4/-4							1-4	1/6 chance de faire tomber à terre		
Javelot d'artisant renommé	700	1D+7	-4/-4							1-4	1/4 chance de faire tomber à terre		
Javelot Durandil	1000	1D+7	-4/-4			1				1-3	1/3 chance de faire tomber à terre		
Javelot d'excellence	1500	2D+5	-4/-4					1		1-3	1/4 chance de faire tomber à terre		
Javelot de combat	2000	2D+5	-3/-3					1		1-2	1/2 chance de faire tomber à terre		

Arme a feu													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Pistolet pérave	350	1D+2/1D+4				-1				1-4	Peut pas parer avec		
Pistolet de qualité correcte	500	1D+3/1D+5								1-3	Peut pas parer avec		
Pistolet de bonne qualité	750	1D+4 / 1D+6								1-3	Peut pas parer avec		
Pistolet d'artisant renommé	1200	1D+5/1D+7								1-3	Peut pas parer avec		
Pistolet Durandil	1500	1D+5/1D+7				1				1-2	Peut pas parer avec		
Pistolet à bayonette	2000	1D+5/1D+7	-3/-3*							1-3			
Pistolet perforant	2500	1D+6/1D+8								1-2	1/4 chance ignorer armure		

Baton / Grimoire														
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information			
Canne de Bois Mort	100	1D+1	-3/-1		1	-1	-1			1-5				
Bâton du Bois Mouillé	200	1D+1	-3/-1				-1			1-4	+1 dégat sorts			
Bâton de Saule	500	1D+2	-3/0		1		-1			1-4				
Bâton d'Elémentaliste	1000	1D(m)	-3/0		1	1	-1			1-3	+1 aux sorts d'un élément			
Bâton Arcanique	1500	1D+2	-2/0		1	1	-1			1-3	+1 dégat sorts			
Le Bâton de l'Éclipse	2500	1D+3(m)	-2/0		1	2	-1		1	1-2	critique 1-2 / échec 19-20			
Le Brise-Monde	4500	1D+3		1	1	1		1		1	Peut faire son spell en frappant			
Grimoire élémentaire basique	350		*/-5		1		-1			1-6	-1EA pour spell de l'élément			
Grimoire élémentaire avancé	700		*/-5		1	1	-1			1-5	-1EA pour spell de l'élément			
Grimoire élémentaire expert	1100		*/-5		1					1-4	-1EA pour spell de l'élément et -1 durée cast			
Grimoire universel	1500		*/5		1	1				1-3	-1EA pour spell			
Grimoire des Sables du Temps	2000		*/5	1	2	1				1	-1EA et +1 durée des sorts			
Codex de l'infini	5000		*/5	1	1	1			1	*	1/2 de faire double cast (*1,5mana)			

Dague / Poignard													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Dague pérave	100	1D+2								1-4			
Dague de qualité correcte	200	1D+3					1			1-3			
Dague de bonne qualité	400	1D+3	+1/-1				1			1-3			
Dague d'artisant renommé	700	1D+4	+1/-1				1			1-3			
Dague Durandil	1000	1D+4	+2/-1			1	1			1-2			
Dague d'excellence	1500	1D+4	+2/0				1			1-2			
Dague de combat	1500	1D+6	+1/-1							1-2			
Dague éthérée	2000	1D+5	+2/0		1	1	2			0	magique		

Epee 1 main													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Epee pérave	100	1D+3	-1/-1	-1		-1				1-4			
Epee de qualité correcte	200	1D+4	-1/-1							1-4			
Epée de bonne qualité	400	1D+4								1-3			
Epée d'artisant renommé	700	1D+5								1-3			
Rapière de noble	800	1D+5				1				1-2			
Epée Durandil	1000	1D+5	0/+1			1				1-2			
Lame d'excellence	1500	1D+5	+1/+1				1			1-3			
Lame de combattant	2000	1D+7						1		1-2			
Lame de dueliste	2500	1D+6	+2/+2							1			

Hache 1 main													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Hache pérave	100	1D+4	0/-2			-1				1-4			
Hache de qualité correcte	200	1D+4	0/-1							1-3			
Hache de bonne qualité	400	1D+5	0/-1							1-3			
Hache d'artisant renommé	700	1D+6	0/-1							1-3			
Hache Durandil	1000	2D+3	0/-1			1		1		1-2			
Hache d'excellence	1500	2D+3	+1/0							1-2			
Hache de combattant	2000	2D+5	+1/-1							1-2			

Masse 1 main													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Masse pérave	100	1D+4	-1/-3			-1				1-4	1/20 chance d'infliger -1 PR		
Masse de qualité correcte	200	1D+4	0/-2							1-3	1/12 chance d'infliger -1PR		
Masse de bonne qualité	400	1D+5	0/-2							1-3	1/12 chance d'infliger -1PR		
Masse d'artisant renommé	700	1D+5	0/-1							1-3	1/10 chance d'infliger -1 PR		
Masse Durandil	1000	1D+5	0/-1			1				1-2	1/8 chance d'infliger -1PR		
Masse de combat	1500	1D+6	0/-1							1-2	1/6 chance d'infliger -1PR		
Masse d'Angmar	2000	1D+6	0/-1	1						1	1/6 chance d'infliger -2PR		

Hache 2 mains													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Hache 2 mains pérave	200	2D+1	-1/-3			-1				1-4			
Hache 2 mains qualité correcte	350	2D+2	-1/-3							1-3			
Hache 2 mains de bonne qualité	500	2D+4	-1/-3							1-3			
Hache 2 mains d'artisant renommé	700	2D+5	-1/-3							1-3			
Hache 2 mains Durandil	1000	2D+5	-1/-2			1				1-2			
Hache de combattant	1500	2D+6	-1/-3					1		1-2			
Hache double	2000	2D+6	0/-2			1	A			1			
	4		4					1					

Marteau 2 mains													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Marteau pérave	200	2D	-3/-3			-1				1-4,	1/12 chance d'infliger -1PR		
Marteau de qualité correcte	350	2D+2	-2/-3							1-3	1/10 chance d'infliger -1PR		
Marteau de bonne qualité	500	2D+3	-2/-3							1-3	1/8 chance d'infliger -1PR		
Marteau d'artisant renommé	700	2D+4	-2/-3							1-3	1/6 chance d'infliger -1PR		
Marteau Durandil	1000	2D+4	-2/-2			1				1-2	1/6 chance d'infliger -1PR		
Marteau de Combattant	1500	2D+5	-2/-3					1		1-2	1/4 chance d'infliger -1PR		
Marteau de destruction	2000	2D+5	-2/-3	1						1	1/4 chance d'infliger -2PR		
								1					

Lances													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Lance pérave	200	2D	-1/-3			-1				1-5	1/20 d'ignorer armure		
Lance de qualité correcte	350	2D+1	-1/-2							1-4	1/12 d'ignorer armure		
Lance de bonne qualité	500	2D+2	0/-2							1-4	1/10 d'ignorer armure		
Lance d'artisant renommé	700	2D+3	0/-2							1-3	1/10 d'ignorer armure		
Lance Durandil	1000	2D+3	+1/-2			1				1-3	1/8 d'ignorer armure		
Lance de Combattant	1500	2D+4	0/-2					1		1-3	1/6 d'ignorer armure		
Lance de précision	2000	2D+4	+1/-2							1-2	1/4 d'ignorer armure		

Arc													
Nom	Prix	Dégats	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Arc pérave	50	1D				-1	-3*			1-5			
Arc de qualité correcte	100	1D+2					-3*			1-4			
Arc de bonne qualité	150	1D+3					-2*			1-4			
Arc d'artisant renommé	500	1D+4					-1*			1-3			
Arc Durandil	800	1D+4				1				1-3			
Arc d'excellence	1000	1D+5								1-2			
Arc de précision	1500	1D+5					1			1-2			
Arc d'yggdrasil	2000	1D+6				1	2			*			