Magic
Use this chart for handy reference when making determinations as to what spells you will want to buy. If a spell exists that your Warrior can use after Class Change, make sure to leave a space open for that spell in that magician's inventory.

Magie
Utilise ce tableau comme référence pour

utilise ce tablaau comme reference pour déterminer le sortiliège que tu veux achetet. Si ce sortiliège existe mais ne peut être utilisé qu'après un changement de classe (Class Change), assure-toi de faisser un espace pour ce sortilège dans l'inventaire du magicien.

AFFECTS/AFFECTE

ONE ALLY 1 ALLIÉ....

This oped will affect the Light Warriot of your choice. Co socialize affection or Governor de Lucière de tort choix This spell will affect alt 4 Light

ALLY PARTY Warrets.
Co sortings atherina for quete
GROUPE ALLIÉ ... Queeien de Curides. ALLY PARTY This spell will only affect the magician who came it. Co serologic marticipets que le sorber qui le petit.

CASTER SORCIER .

ONE ENEMY 1 ENNEMI . This spek will affect the order

ENEMY PARTY CO SCHOOL OF COME OF COME



	LEVEL / HIVER.	TYPE / TYP	SPELL NAME NOW DU SORTILEGE	1		San	(Poleum)	Salar Salar	Man Above		1	Separate Party	2000 0000	Daniel Blanci	Bare Mars	RESULT RÉSULTAT	AFFECTS AFFECTE		
28		253347597601699	CURE (guérit)	5	•	-	-	-	=	•	•	•	•	-	-	Recover HP / Recouvre HP1	One ally / 1 allié		
		WHITE	HARM (blesse)			-	-		24	-	-	o	•	-	-	Harm Undead / Blesse vivants	Enemy party / Groupe envierni		
		BLANC	FOG (browilf.)	-	•	-	-		-	•		•	•	-	-	Raise defense / Crée défense	One ally / 1 allié		
	4		RUSE (ruse)	Santa Maria	•	-	-	-	100	-		•		=	-	Raise defense / Crée défense	Caster / Sorcier		
	8 8		FIRE (feu)	1		-		-	-	•	•					Attack with fire / Attaque avec feu	One enemy / 1 ennemi		
		BLACK	SLEP (somme)	B	-	=					•	-		0	e	Put to sleep / Endort	Enemy party / Groupe ennemi		
1		NOIR	LOCK (verr.)	-		-		1	-	•	•	1		0		Raise hit % / Augmente % de frappe	One enemy / 1 ennemi		
,			LIT (éclair)	-		-		-	-1	•						Attack with lightning / Attaque avec éclair	One enemy / 1 ennemi		
		and where the	LAMP (lampe)	-	•	-	\pm	-	-	•	•	•	•	=	1	Recover HP / Recouvre HP ¹	One enemy / 1 ennemi		
		BLANC	MUTE (muet)	=		-	9		-	•	•			724	æ	Silence magic users / Rend sorciers muets	Enemy party / Groupe ennemi		
2			ALIT (a-éci.)	-		-	200	+	-	•	•	•		-	20	Defend against lightning / Protège des éclairs	Ally party / Groupe allié		
-	0		INVS (invis.)	-		+	(10)	-	-	۰	•			-	\approx	Raise defense / Crée défense	One ally / 1 allié		
	2	BLACK NOIR	ICE (glace)	-	-	2			-	•		-	20	۰		Attack with cold / Attaque avec glace	Enemy party / Groupe ennemi		
9			DARK (noir)	-	-	-		-	-	•	φ.	-	-		•	Surround with darkness / Jette dans l'obscurité	Enemy party / Groupe ennemi		
			TMPR (temp.)	-	-	-	•	_	-	•	•	_	-			Increase weapon value / Augmente la valeur des armes	One ally / 1 allié		
			SLOW (lent)	-	-	-		-	-	•	٠	-	-	٠		Lower offense / Diminue offense	Enemy party / Groupe ennem/		
	555	WHITE	CUR2 (guér.2)		•	-	-	-		•	•	•	•		-	Recover HP / Recouvre HP1	One ally / 1 allié		
3			HRM2 (bles.2)			-	-		-	-	-	•		-5	-	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi		
38			AFIR (a-feu)		•	-	-	-	-			•	0	-	-	Defend against fire / Protège du feu	Ally party / Groupe attié		
2	9		HEAL (rélab.)	and the	ane.	-	-		-	-	-	•	•	=	=	Recover HP / Recouvre HP:	Ally party / Groupe allié		
	3		FIR2 (feu-2)	-	-	23	•	-8	=	•	•	-	E			Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy Party / Groupe ennemi		
		BLACK	HOLD (immob.)		100	2	•	-	=	•		-	16			Paralysis / Paralyse	One enemy / 1 ennemi		
9		NOIR	LIT2 (éc/.2)			\cong	٠	-	-	•		=	-			Attack with lightning / Attaque avec éclair	Enemy party / Groupe enviens		
Č			LOK 2 (verr.2)	-		2	•		-	•			im.			Raise hit % / Augmente % de frappe	Enemy party / Groupe envierni		
			PURE (a-pois.)	-	-	200	\mathcal{H}	-	-	•	•			-	-	Antidote for poison / Contrepoison	One ally / 1 allié		
H		WHITE	FEAR (peur)	-	-		(deat)	-	-	=	-			-	-	Enemy runs away / Chasse ennemis	Enemy party / Groupe ennemi		
E I		BLANC	AICE (a-glace)	-	-			-	-	•	•			-	-	Defend against cold / Protège de la glace	Ally party / Groupe allié		
	Λ		AMUT (a-muet)	-	-	£.	$j = j^{\prime}$	-	-	± 2		•	•	-	-	Muted magic users can speak / Sovoiers muets peuvent parier	One ally / 1 allié		
	4		SLP2 (somm.2)	-	-	-		-	-	•	٠	-	-	•	•	Put to sleep / Endort l'ennemi	One enemy / 1 ennemi		
	-	BLACK	FAST (a-glace)	-	-	9		-	-		•	-	-	•		Quick shot / Coup rapide	One ally / 1 all/é		
-		NOIR	CONF (conf.)	-	-	-		-	-	•	•	-	-		•	Confusion / Trouble l'ennen?	Enemy party / Groupe ennemi		
1		5	ICE2 (glace-2)	-	-	(max)	•	-	-			-	-			Attack with cold / Attaque avec glace	Enemy party / Groupe ennemi		

LEVEL / MINE.	TYPE / TYPI	SOR			Man Man	C. Brok B.	Marie Abres	Contract to the second	(SONO WINES	THE POST OF THE PARTY OF THE PA	THE PARTY OF THE P	The state of the s	THE PERSON NAMED IN	RESULT RÉSULTAT	AFFECTS AFFECTE	
		CUR3 (guér.3)		3	-	-	-	-	•	•	•	•	-	-	Recover Hp / Recouvre HP1	One ally / 1 allié
	WHITE	LIFE (vie)	-		-	-	7	-	-		•	•	ine	100	Revive the slain / Mort revit	One ally / 1 attié
	BLANC	HRM3 (bles.3)	-		-	-	=	-	-	-	•	•	-	-	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe enman
R	m production of	HEL2 (rétab.2)	-	=	=	-	-	-	-	-		•		-	Recover HP / Recouvre HP:	Ally party / Groupe allie
5		FIR3 (feu-3)	-1		-	-	-	-	•	•	=	-	•	•	Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy party / Groupe enman
	BLACK	BANE (fumée)	-	-	-	-	-	-	-		-	-	•	•	Attack with poison smoke / Attague avec fumée empoisonnée	Enemy party / Groupe ennem
	NOIR	WARP (recul)			-	-	-	-	-		-	-	-	•	Return one dungeon floor / Recule d'un étage	Ally party / Groupe allie
	110111	SL02 (lent-2)		-	-	-	=	-		•	-	-	•	•	Lower offense / Diminue affense	One enemy / 1 ennemi
6	20 00 00 000	SOFT (a-pierre)	-	-	2	H	-	-	-	-		0	<u></u>	72.	Remove "STONE" spell / Annule sortilege "STONE"	One ally / 1 allié
	WHITE	EXIT (sortie)	-	-	200	9	-	-		•	-		7	-	Exit dungeon / Sortie du donjon	Ally party / Groupe allie
		FOG2 (brouil.2)	-	-	300	\pm	-	-	-	•	•		<u>200</u> 0	-9	Raise defense / Crée défense	Ally party / Groupe allie
	DEANO	INV2 (invis.2)	-	-	100 0	-	-	-	£.	•				2.	Raise defense / Crée défense	Ally party / Groupe allie
	BLACK NOIR	LIT3 (éclair-3)	-	-	201	220	-	_	42	•		-	•	•	Attack with lightning / Attaque avec éclair	Enemy party / Groupe ennem
		RUB (efface)	-	-	#3	-	-	-	20	22	-	-	•	•	Erase enemy / Efface ennemi	One enemy / 1 ennemi
		QAKE (séisme)	-	-	43	923	_	-	<u> </u>	224	-1	43	•	•	Earthquake / Séisme	Enemy party / Groupe ennem
		STUN (figé)	-	-	-3	-	_	-	500	÷0	-	-	•		Paralysis / Paralysie	One enemy / 1 ennemi
	WHITE	CUR4 (guér.4)		100	um.	-				-		•	-	-	Recover HP / Recouvre HP1	Ally party / Groupe allie
		HRM4 (bles.4)			_	-		-	-	-	-	•	-	200	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe Ennem
		ARUB (a-eff.)	No.	_	-	-	SW.	100	-		•	•	-	-	Defend against magic / Protège de la magie	Ally party / Groupe allié
-	- SEMING	HEL3 (relab.3)	-		-	- 1	-	-01	-	-	•	•	-	-	Recover HP. I Recouvre HP	one ally / / allié
74		ICE3 (gel-3)	-		29	-5	-	-	-			-		•	Attack with cold / Attaque avec gel	Enemy party / Groupe ennen
	BLACK	BRAK (dest.)	-	-	-	-			-	-	-		-	•	Shatter enemy / Détruit ennemi	One enemy / 1 ennemi
	NOIR	SABR (arme)	_		-	-		_	_	_	_	_	-	•	Raise weapon power / Augmente la puissance das armas	Caster / Sorcier
	NOIR	BLND (aveug.)	-		_	-		-	-	-	-		•	•	Blind enemy / Rend ennemi aveugle	One enemy / 1 ennemi
	THE SHALL SHALL	LIF2 (via 2)			100	anti-	44.	000	200	als.	000	•		140	Revive the claim / Mort revit	One ally I 1 allié
	WHITE	FADE (méch.)	229	-	-	-	-	200	-	-	123	•	28	-	Attack against evil / Contre-attaque	Ally party / Groupe allie
	BLANC	WALL (mur)	-	-	± 3	<u> </u>	-	23	20	-	27	•	120	238	Defend all / Défense complète	One ally / 1 allié
0		XFER (Iransfer)	-	-	23	25	-	-	23	25	2	•	23	23	Loss of "special" defense / Perte de la défense "special"	One enemy / 1 ennemi
8	and the second	NUKF (cani)	-	-	200	100	-	-	200	-	-	-	23	•	Tremendous heat / Chaleur extrême	Enemy party / Groupe ennem
	BLACK	STOP (arrêt)	-	-	= 1		-	-	=3	<u>#</u> }	-	-	=3	•	Paralysis / Paralysie	Enemy party / Groupe ennem
the same	NOIR	ZAP! (4D)	-	-	WW. 1	25	-	-	<u></u>	<u>-13</u>	-	-	23	•	Send to 4th dimension / Envoyé dans 4ième dimension	Enemy party / Groupe ennem
Balance		XXXX (dispar.)	-	-	=	=	-	-	<u>~</u> 3	=	-	_	120	•	Erase enemy / Ennemi disparaît	One enemy / 1 ennemi
W-93/2	STATE OF THE PARTY OF THE	DELIVER OF THE RES	Meiro	ALTON .	4000	143	5 13	2648	\$388	YE G	C (5)	130	DUS.	270	'HP	Hit Power - Points de frapp

Weapons

Use this chart in determining which weapon to purchase, to EQUIP, and which to sell as surplus. NOTE: Before selling any weapon that you can't EQUIP determine if it can be used later after Class Change, or possibly immediately as an ITEM.

Armes

Utilise ce tableau pour déterminer les armes à acheter, à équiper (EQUIP) et à vendre. Avant de vendre une arme que tu ne peux pes équiper, véritle si cette dernière peut être utilisée utilitée utilisée utilisée utilisée utilisée utilisée utilisée (Class Change), ou immediatement en tant qu'article (ITEM).

KEY TO ON SCREEN SYMBOLS EXPLICATION DES SYMBOLES À L'ÉCRAN

SWORD / EPEE X AXE / HACHE ... HAMMER / MARTEAU ... T STAFF / CROSSE DAGGER / POIGNARD ... X NUNCHUCK / NUNCHAKU ... 1



	Change of the Ch										4	4/		
WEAPONS ARMES	(Bachillar	Charge	Poles	1	(Casimiral B	The state of	Bed H.	Red Will	SPACE MODE	White H	Canada Maga	Page House	DAMMOR	107 %
NOODEN NUNCHUCK (NUNCHARU DE BOYS)			-		. 5	•	-	2			_'*	48	-	19179111
		•							100			150 1 20.	1200	୍ 0 ା
MALL DAGGER (PETIT POIGNARD)					•	-000					150	11.00	~5%	10
NOODEN STAFF (CROSSE DE BOIS)		200			WW.	O III - OPPOS			WANTED BY		160	格●於	6 3	~ D.Z.
TAPIER (RAPIÈRE) RON HAMMER (MARTEAU DE FER)		UL SUIS	-		H-1000		10000	-			111 807	17-	9.	9
SHORT SWORD (ÉPÉE COURTE)					ALL DE				200		1,00	-	9	_D >>
HAND AXE (HACHETTE)			_			UT COM	-	-		W-Un		7.4.0	ं 15 ।	∴10 <
	THE STREET				_	-			ALL PROPERTY.		20	2-1	16	15
SCIMITAR <i>(CIMETERRE)</i> RON NUNCHUCK <i>(NUNCHARU DE FER)</i>	THE STATE OF	100 AND		:		-	-	•	U H			100	. 10	.40
ARCE DAGGER (CRAND POIGNAPD)	W	AT MICE				7000						15+	16	×0 6
	Citronia in the	-		:				- 6%	_		- 88		occ Z ota	10
NON STAFF (CAOSSE DE FER)	•			:	SHELIDO	-900				100	- 31	-	14	0.0
SABER (SARRE)	CON-ACT			•	100.00	LIAMETERS.			ALC: NO.	STATE OF THE PARTY	-310	(6) - 3%	13 ·	*:5 ·:
LONG SWORD (LONGUE ÉPÉE)		100,000	-		III.	Time.	******		THE DUT	-		DEC	20 0	530×3
GREAT AXE (HACHE)		•	-	•	U = 00	W#	-	-	(100)	SECTION AND PROPERTY.	1929	85-A.	22.	<:5€E
FALCHION (GLAIVE)	10	•		•	W-05	97	•	•	4-	00-E-100		5	15	10
SILVER KNIFE (COUTEAU D'ARGENT)		•	• 15	•	DEN	(III)	•	•	-	505-Hill	-	発を	Ø10 %	15.0
SILVER SWORD (ÉPÉE D'ARGENT)	m•	n . •	1-7	٠	W-00	-	•	•	Um I		1000	100 - V	23	15
SILVER HAMMER (MARTEAU D'ARGENT)		•	1	•	- 10	10740	-	- :	•		100	54	12	5
SILVER AXE (HACHE D'ARGENT)	mean.	•	-	•	OF THE REAL PROPERTY.	Min.	77	- /	#	The second	389	気子の	25	2010:0
FLAME SWORD (ÉPÉE DE FEU)	•		-	٠	10-10	UT-	•		THE RESERVE	-	199	00 F 15	26.	\$20 S
CE SWORD (ÉPÉE DE GLACE)			(m)	•	-	10000	•	•	-	-	- 200	和 生 以	29 0	25.0
DRAGON SWORD (ÉPÉE À DRAGONS)	•		8 • B	•	-	1000	•		100	- T		10-10	19	15
GIANT SWORD (ÉPÉE À GÉANTS)				•	NE III	Interior		•	10-	-	1	MP37	× 21.83	60
SUN SWORD (ÉPÉE DE SOLEIL)		nie in	1-2		H-20	WHITE I		•	The second	-	1000	(F)	₹32 %	20%
CORAL SWORD (ÉPÉE DE CORAIL)		HT.			机巴斯	m-ill			110	-	1933	WEST	U19 X	@15 ×
WERE SWORD (ÉPÉE ANCIENNE)	170		44		领带网	WHITE			H -	- T	- 100	100	18 N	0.1513
RUNE SWORD (ÉPÉE RUNIQUE)			•		MESS	114		E • 15		-	100	11-11	18	215×
POWER STAFF (CROSSE DE PUISSANCE)	30.00M	100	140.72			•		1-10	•	Ope III	五百十二	S	12	0
LIGHT AXE (HACHE DE LUMIÉRE)	ii 🌢 mi	•				10#KB	- 3	6 to 100	BH 80	-	: 100	05-03	28	315 %
HEAL STAFF (CAOSSE GUÉRISSEUSE)	ME.	-	-	000	100	:WEIM	- 45	5-00	10.00m		300	(III)	#6 SO	#IO.//
MAGE STAFF (CROSSE DE MAGE)	100	-	0-5		領無功	の意味	5.00	ST. 20		-00	1,000		812%	1000
DEFENSE (DÉFENSE)	-				ALC: U	M#III	-		ME.	+ 1	900	11-11	30	@35 ×
WIZARD STAFF (CROSSE DE SORCIER)	-40	WHO	-	1 T 3	+10	1000	-	or ion		-	200		%15 c	15
VORPAL (VORPAL)	- 4		-		1/1-1/1	NEW TO	546		1112	1	- 523	CIT-ST	24 %	25
CATCLAW (PATTE DE CHAT)	400				WHITE IN	U =	10 m		00-	m+00	308	•	22	35
THOR'S HAMMER (MARTEAU DE THOR)	- 10	100	-	•	前崇加	84	Ser.	100m 10		(E) • (I)	330	D-00	18	15
BANE SWORD (ÉPÉE EMPOISONNÉE)	11-11-11	10.0 M	-		MEN.	m-	20 mm - 5%		- 1		1500	U+100	22	20
KATANA (KATANA)	- 170		-		WHID	O. to and	are a	00mm	H-1	10/4/00	1	0=0	33	35
XCALBER (EXCALIBUR)	(T)+0.00		-	-3	THE REAL PROPERTY.	-	2-	1 -	-	AUTHOR.	1520	-	45	35
MASMUNE (MASMUNE)	W-W	HILL WAR			1111-1111	UI ONLY			• 000		100		56	50

Armor

Use this chart in determining which armor to purchase, to EGUIR, and which to sell as surplus. NOTE: Before selling any armor thist you cas' EQUIP determine if it can be used later after Class Change, or possibly immediately as an

Armures

Utilise ce tableau pour déterminer l'armure à acheter, à équiper (EQUIP) et à vendre. Avant de vendre une armure que tu ne peux pas équiper, vérifie si cette dernière peut étre utilisée utérieurement, après le changement de classe (Class Change), ou immédiatement en tant qu'article

KEY TO ON SCREEN SYMBOLS EXPLICATION DES SYMBOLES À L'ÉCRAN

ARMOR / ARMURE...... S GAUNTLET / GANTELET. SHIELD I BOUCLIER BRACELET I BRACELET Q HELMET / ARMET SHIRT / GILET



													X	TOWN COTTON			
				1	1	1	2/	1	(aguana Mana)	=/	2/-	2/	1/2	- //	1	. /	
	ARMOR	Fightier	Charlete Control	8/-	2/	County Bey	8/ 4	Mad Auge	1 P	While Kegs	Mileand I	Plack Hope	Black Witched	ABSONB ABSONB	ENADE 4	£/	
	ARMURES	1 2	8 1 5	The The	Mental Market	1 * 5	Manter Park	120	E / E	1 3	Brille W	1 3 3	13	11 33	1 38	5/	
	Animones	1 4	155	1-8	/ =	120	1 28	123	1 200	132	120	133	1 200	1 53	100	1	
		1 2	1	1	1	1 3	/	1 &	1 8	1 = 8	1 28	125	1 28	//	1 2	/	
		A STATE OF	L	-					10000	Districts	A STATE OF		-	-		1000	
CLOTH /TISSU	IOR (ARMURE DE BOIS)	•		:		•		:		100	40.000	•	•	194 0	2	2	
	R (COTTE DE MAILLES)			-		MINISTER OF THE PERSON	400						-	15	15		
	(ARMURE DE FER)		1117	-			DOM:	-		0-00	AND DESCRIPTIONS	-	-	24	23	230	
	(ARMURE D'ACIER)			-	-	100	SULL IN	-	-	-	100200	_	_	134	33	100	
	R (ARMURE D'ARGENT)			-		NEW TOTAL				200	100-	_	-	18	8.0	1000	
	R (ARMURE DE FEU)			-		-	107-10-1	-	-01	100-00	1140	-	_	34	10.0	With	
	RMURE DE GLACE)	• 00		-		(I) per	THE REAL PROPERTY.	-		MAN IN	OF THE REAL PROPERTY.		-	34%	10	100	
CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P	(ARMURE D'OPALE)	-	•		-	1040	-	-365	- 10	104	200	×		42	m10 ·	1000	
DUNE A TRUCK	(ARMURE OF GRACOUS)	HISTORY OF		-	4-125	HUMBE	Vergini,				re-parent	ANT IN	Allega d	742.8	100	The same	
COPPER BRACEL	ET (BRACELET DE CUIVAE)	FR(+)Sil	MUNITE		•	₩• π	No.		11.0	W • 181		•	•	<4.8	921.28	100	
	T (BRACELET D'ARGENT)	III ()			•		* N.		0.00	•		•	•	15.3	31133	100	
	ET (BRACELET D'OPALE)	(• III				n •					M. • 10			m24 m	88408	1000	
	ET (BRACELET D'OR)	10.00				•		•				•	•	34	0.0100	CAN'S	
	(GILET BLANC)	-	H-18	-	0-60	200	WHO I	-		-	W.	- 1	-	247	10.2.10		
BLACK SHIRT		100	100	-	- 1	-7.01	E-	-	+ 1		man		•	824	~ 2 ×	100 pt	
	LD (BOUCLIER DE BOIS)	•	18 P 18	-	1000	-	- 11		-	W-00	-	-	-	020	0.00	100	
	(BOUCLIER DE FER)		•	- 0	7 . 57	0.00	4.0	To	- 13		-	-	-	8478	D	200	
The second of th	D (BOUCLIER D'ARGENT)	• 33		-		- TO-	(bearing)		- 1	-	000		24	8	0	100	
	O (BOUCLIER DE FEU)			-		-	T	AT IN	.730	- 7	US-	-	-	12	0	1	
	(BOUCLIER DE GLACE)	11111111111		-	•	NH I	100	786.7	(#15)	M Inc	-	7	400	12	0		
VECAL SHIEFD		117		-	0-6	-		-	- 1	-	10-10-	-	0-	36	0		
BUCALER (TAA		118					- TE			100000		-	1	2	0	7	
	APE (CAPE PROTECTRICE)	LI 1977	III O DO			-				•				8	2		
CAP (ARMET)	The last of the la		110		•	10400	To the last		200					1.00	1	5 10	
	MET (ARMET DE BOIS)	William I		-		-	ME.	-	-10	ULAUN		-	-	::3::::	3		
The second of th	(ARMET DE MÉTAL)	III e iii		- 0	•	WHITE	100-100		1	WH.	HI-	-	- 0	5.0	5	254	
	ET (ARMET D'ARGENT)	***		-		0.00	Щ.	-	1-00	man,	2400		- 10 m	0600	3	100	
OPAL HELMET	(ARMET D'OPALE)	0 m	W/W	-			UH W	-		0+000	ME.	-	-	8	3	1	
HEAL HELMET	(ARMET GUÉRISSEUR)	WH400	un•an	-		100		-	12:00	4400	WE ST	-10	S- 3	~ 6 .S	193.66	186	
RIBB IN (RUB)		mem	THE WALL			W.			4		W.	•	•	4335	601.06	1	
GLOVES (GAN)		10.00	HI * 114			□• in						•	•	115123	361.88	3-8	
	LET (GANTELET DE CUIVRE)	iii.		-	•	112111		A- 7A	WE W	mem.	anenn	Tile	-	82m	3.8	100	
The state of the s	ET (GANTELET DE FER)	//i•iiii		-		1000 M	100-	-38	N01	0.400	9400	100	-	9430	5	15	
	LET (GANTELET D'ARGENT)		ALC: N	-	•	HIHITO!	WHITE		1400	1111		4400	22.00	6	237	1600	
	ET (GANTELET DE ZEUS)	-		275		WHAT	W-100		9	120	u	//	2-36	6	3	1	
	T (GANTELET DE PUISSANCE)	li)	*	-	•	UT-	Medic		-		D Toron	100	(# D.	6	3	100	
	ET (GANTELET D'OPALE)	Mm.		1+10	-	III HOUR		- 3	(-)	Uffice	To Table	2-3-	-	0.810	23:5		
PROI :CTIVE RI	NG (ANNEAU PROTECTEUR)	III III			. • 18.	(10)		•	A			•	•	В	3.135		
100000000000000000000000000000000000000						100			A SECTION				Buy	100			