




































	223 Anneau ailes d'argent	70 cr.	En argent véritable, il séduira hommes et femmes grâce à sa facture sobre.	Bijou à porter aux doigts
	225 Chevalière	70 cr.	La bague des fraternités et compagnons par excellence.	Bijou à porter aux doigts
	226 Anneau "Papillon ambré"	70 cr.	Sobre et élégant, parfait pour offrir à une jeune fille.	Bijou à porter aux doigts
	227 Anneau "Turquoise"	70 cr.	Entièrement de turquoise, elle donnera un côté exotique à votre main.	Bijou à porter aux doigts
	229 Anneau "Trois perles"	70 cr.	Rehaussé de 3 perles, cet anneau est fait pour les amoureux et amoureuses de la mer.	Bijou à porter aux doigts
	231 Anneau "Sombre"	70 cr.	Dite aussi « bague à poison », car elle s'ouvre sur le dessus et peut contenir des poudres ou liquides.	Bijou à porter aux doigts
	233 Anneau "Printemps"	70 cr.	De verroterie, il réfléchira la lumière si pauvre soit elle pour une explosion de couleurs.	Bijou à porter aux doigts
	235 Anneau "Grosse perle"	70 cr.	Il porte en son cœur une grosse perle, trésor des océans.	Bijou à porter aux doigts
	236 Couteau	80 cr.	Sert à beurrer les tartines et à couper le pain, mais peut servir à se battre aussi !	Arme tranchante
	238 Epée courte	80 cr.	Manque de force ? petite taille ? cette épée est faite pour vous !	Arme tranchante
	239 Glaive	80 cr.	L'arme préférée de César.	Arme tranchante
	240 Sabre	80 cr.	A rendre jaloux tout les pirates.	Arme tranchante
	241 Epée Classique	80 cr.	L'épée de milice de Garnë	Arme tranchante
	242 Katana	80 cr.	Tout les ninjas en rêvent	Arme tranchante
	243 Epée de cristal	700 cr.	Ne vous fiez pas à son nom ! Elle est en fait très résistante.	Arme tranchante
	244 Arc de poche	80 cr.	Jouet à la mode chez les enfants.	Arme de jet
	245 Arbalète	80 cr.	Le must de la technologie moyenâgeuse.	Arme de jet
	246 Arc classique	200 cr.	L'arc de la milice de Garnë.	Arme de jet

	248 Arc de guerre	200 cr.	Résistant, puissant, cet arc est l'arc de base pour tout militaire depuis toujours, et il risque de le rester longtemps encore.	Arme de jet
	249 Arc magique	700 cr.	Pour ceux qui n'apprécient pas les armes conventionnelles, cet arc fera jaillir des étincelles lors de son utilisation.	Arme de jet
	250 Epée de flammes	700 cr.	Ne pas la laver à l'eau !	Arme tranchante
	251 Epée noble	80 cr.	Cette lame se distingue par un aspect sobre mais de très bonne finition avec un équilibre parfait.	Arme tranchante
	254 Épée chaotique	700 cr.	L'épée des grands méchants.	Arme tranchante
	255 Epée barbare	80 cr.	Lourde et résistante, cette épée peut aussi servir à battre les tapis !	Arme tranchante
	256 Épée de jade	80 cr.	Son aspect orientale vous donnera lors d'un combat un air de sultan !	Arme tranchante
	258 Épée royale	500 cr.	Une épée digne d'un roi.	Arme tranchante
	259 Masse classique	80 cr.	La masse de la milice de Garnë.	Arme contondante
	260 Fléau	80 cr.	Cette arme a été conçue pour franchir les boucliers grâce à sa chaîne.	Arme contondante
	261 Masse d'argent	200 cr.	Pour éloigner vampires et autres créatures suceuses de sang.	Arme contondante
	262 Masse royale	200 cr.	Une masse digne d'un roi.	Arme contondante
	263 Masse chaotique	200 cr.	La masse des grands méchants.	Arme contondante
	264 Masse décorée	200 cr.	Une masse avec de jolies fleurs, comme c'est original !	Arme contondante
	265 Masse lourde	700 cr.	Une lourde masse fabriquée pour faire mal.	Arme contondante
	266 Bâton fleur	700 cr.	Attention, un jet d'eau facétieux peut sortir de son cœur !	Arme contondante
	267 Sceptre dragon	700 cr.	Grâce à ses deux ailes, ce sceptre peut ventiler son maître !	Arme contondante
	Epée du démon	700 cr.		

	270 Baton blanc	200 cr.	Change de couleur suivant celles de vos dents !	Arme contondante
	271 Sceptre suisse	500 cr.	Plein d'outils peuvent sortir de ce fabuleux sceptre. De la Suisse naturellement !	Arme contondante
	273 Sceptre solaire	700 cr.	Que la lumière solaire de ce sceptre , rende brillante vos victoires.	Arme contondante
	274 Sceptre céleste	700 cr.	Sceptre des grands prêtres.	Arme contondante
	275 Clef de 12	80 cr.	Pour régler les problèmes techniques ou diplomatiques !	Arme contondante
	276 Grosse clef	80 cr.	Cette clef est tellement grosse, que la porte à laquelle elle devait appartenir devait peser une tonne !	Arme contondante
	277 Plumeau	80 cr.	L'arme de la femme fatale.	Arme contondante
	278 Armure noble	200 cr.	Une armure réalisée avec finesse plus faite pour se pavaner que pour se battre.	Armure de combat
	279 Armure chaotique	200 cr.	L'armure des grands méchants.	Armure de combat
	280 Kimono	200 cr.	L'habit des judokas.	Vêtement
	281 Vêtement traditionnel rouge	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	283 Veste royale	200 cr.	Une veste résistante de haute couture.	Vêtement
	284 Vêtement traditionnel blanc	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	289 Armure chevaleresque	200 cr.	La même que celle des chevaliers.	Armure de combat
	290 Cotte de maille	200 cr.	Résistante, elle arrêtera les flèches, mais pas les coups.	Armure de combat
	291 Armure de fer	200 cr.	Une lourde armure pouvant encaisser n'importe quoi.	Armure de combat
	292 Armure classique	200 cr.	L'armure de la milice de Garnë.	Armure de combat
	293 Armure de guerre	200 cr.	Le top en matière de confort et compromis entre résistance et mouvement.	Armure de combat

	294 Armure de chef d'armée	200 cr.	Pour les chefs dans l'âme, vous saurez vous faire remarquer avec cette armure	Armure de combat
	295 Vêtement traditionnel blanc	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	296 Armure "dragon"	200 cr.	Les chevaliers-dragons apprécient cette armure qui peut s'adapter à la taille de l'individu qui la porte.	Armure
	297 Robe verte	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	298 Robe rouge	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	299 Robe Bleue	200 cr.	Vêtement de tous les jours sans prétention.	Vêtement
	300 Manteau a cape	200 cr.	Vêtement d'extérieur sans prétention.	Vêtement
	301 Costume violet	200 cr.	Les fonctionnaires de Garnë "Travaillent" dedans.	Vêtement
	302 Habit de chasseur	200 cr.	Idéal pour affronter la forêt.	Vêtement
	303 Costume noble	200 cr.	Réservé à la noblesse féminine de Garnë.	Vêtement
	305 Costume sombre	200 cr.	Le costume des grands méchants.	Vêtement
	306 Bouclier miroir	70 cr.	Ce bouclier éblouira vos ennemis, s'il y a du soleil.	Bouclier
	307 Targe	70 cr.	Peut aussi servir de couvercle de casserole !	Bouclier
	308 Rondache	70 cr.	Un bouclier de bois des plus abordables.	Bouclier
	309 Pavois	70 cr.	Idéal contre les archers.	Bouclier
	310 Écu	70 cr.	Bouclier idéal les cavaliers.	Bouclier
	311 Écu classique	70 cr.	L'écu de la milice de Garnë.	Bouclier
	Bouclier chaotique	70 cr.		






	313 Écu noble	70 cr.	Un vrais écu de chevalier.	Bouclier
	314 Serre-tête	70 cr.	Plus seyant sur une femme que sur un homme, ce serre-tête mettra un terme à vos maux de tête.	Casque
	315 Diadème de plumes	70 cr.	Pour les princesses.	Casque
	316 Diadème d'agates et de saphires	70 cr.	Pour la reine.	Casque
	317 Diadème d'or	70 cr.	Pour le roi.	Casque
	318 Chapeau d'hiver	70 cr.	Tiens chaud aux oreilles.	Chapeau
	319 Casque classique	70 cr.	Le casque de la milice de Garnë.	Casque
	320 Heaume	70 cr.	Un vrais casque de chevalier.	Casque
	321 Casque de fer	70 cr.	Un lourd casque que rien ne semble pouvoir ébranler.	Casque
	322 Casque de cuivre	70 cr.	Un casque relativement léger comparé à la résistance offerte.	Casque
	323 Casque chaotique à cornes	70 cr.	Un coup de tête n'aura jamais fait aussi mal ! Exclusivement pour les grands méchants !	Casque
	328 Bandeau jauni	70 cr.	Un simple bandeau jaune.	Casque
	329 Bandeau violet	70 cr.	Un simple bandeau violet.	Casque
	330 Bandeau vert	70 cr.	Un simple bandeau vert.	Casque
	331 Bandeau camouflage	70 cr.	Ce bandeau reflète en vous une âme de guerrier sans peurs.	Casque
	332 Bandeau "fleur"	70 cr.	Un bandeau avec une jolie fleur accrochée dessus.	Casque
	Casque chaotique	70 cr.		
	337 Pendentif d'argent	120 cr.	L'or vous donne un air pâle ? Alors choisissez l'argent !	Collier

	338 Collier Impérial	120 cr.	Envie de parader en ville avec un air impérial ? Ce collier est donc fait pour vous.	Collier
	339 Collier de fer	120 cr.	Collier orné de métaux provenant des Golems de fer peuplant les régions désertiques.	Collier
	340 Collier d'os	120 cr.	Des os humains ? Non la population urbaine de Garnë est bien trop civilisée.	Collier
	341 Collier d'onix	120 cr.	L'onix est une pierre très recherchée pour sa résistance aux gros impacts.	Collier
	344 Collier de chien de garde	120 cr.	Avec ce collier votre familier arborera un air canin des plus agressifs , appréciez pour éviter les intrusions dans votre maison.	Collier
	345 Moufles	60 cr.	Pour les petites mains ou les enfants.	Gants
	346 Gantelets de fer classique	60 cr.	Les mêmes que la milice de Garnë.	Gants
	347 Gants de plastique	60 cr.	Véritables gants de plastique tissés main.	Gants
	349 Gants royal	60 cr.	Gants brodés d'or, digne d'un roi.	Gants
	350 Gants "océan"	60 cr.	Grâce à eux même face à Poséidon , vous ne risquez rien.	Gants
	351 Gants vert	60 cr.	Gants de forestier	Gants
	352 Gants d'or	60 cr.	L'argent n'est pas assez luxueux pour vous , l'or saura vous combler .	Gants
	354 Gants nobles	60 cr.	Gants d'une grande finesse.	Gants
	355 Gants chaotique	60 cr.	Les gants des grands méchants.	Gants
	356 Vivacité	250 cr.	Une véritable poussée d'adrénaline ! Augmente votre précision pour 3 tours	Sort
	357 Dégats massifs	250 cr.	Rambo l'a sélectionné pour vous. Double la puissance de votre arme	Sort
	358 Attaque sanglante	250 cr.	Un héros ne manque pas sa cible. Vous ne pouvez pas manquer votre coup	Sort
	359 Survie	250 cr.	Pour esquiver un coup ou éviter un examen. Vous esquivez l'attaque	Sort

	360 Dragon des océans	250 cr.	C'est juste un sort, il ne crache pas de flammes ! Protège des sorts pour 5 tours	Sort
	361 Dragon des flammes	250 cr.	C'est juste un sort, il ne crache pas de flammes ! Votre force augmente de moitié	Sort
	363 Dragon de la nuit	250 cr.	C'est juste un sort, il ne crache pas de flammes. Vous esquiviez mais attaquez sans bonus	Sort
	365 Gelée	250 cr.	Ne pas jeter le sort sur le trottoir ! Ralenti l'adversaire pour 3 tours	Sort
	366 Anneau de glace	250 cr.	Conseillé aux allergiques au soleil et autres vendeurs de crèmes glacées. Double vos bonus de défense	Sort
	367 Croix glacée	250 cr.	Vous pouvez faire une croix sur vos ennemis ! Inflige 10 dégâts	Sort
	368 Armure magique	250 cr.	Tout les avantages d'une armure, sans les inconvénients. Triple vos bonus de défense	Sort
	369 Espoir	250 cr.	L'espoir fait vivre, alors survivez ! Vous esquiviez l'attaque et gagnez 5 points de vie	Sort
	370 Flèche traçante	250 cr.	Pas de force pour tenir un arc ? ce sort est votre ami !Inflige 5 dégâts	Sort
	371 Soin hasardeux	250 cr.	Le hasard fait il bien les choses ? Essayez et dites le nous. Une chance sur deux de gagner 60 points de vie ou d'en donner 20	Sort
	372 Soleil brulant	250 cr.	Attention aux coups de soleil , votre peau ne pourrait pas le supporter ! Inflige aux joueurs 5 blessures	Sort
	373 Puissante folie	250 cr.	Des tendances suicidaires ? Votre folie risque de vous aveugler. Inflige 70 dégâts et vous en inflige 75	Sort
	374 Vague	250 cr.	L'eau est instable , saurez vous la maîtriser ? Avec ce sort soyez maître de l'élément. Vous esquiviez, et infligez aux deux joueurs 10 blessures	Sort
	375 Rêve incohérent	250 cr.	Que vos songes vous inspirent au combat , que le rêve vous donne ce qu'il doit , la force de vaincre ! Vous esquiviez. et infligez 20 dégâts et en subissez 30	Sort

	376 Folie joyeuse	250 cr.	La folie vous habite , vous rend hilare et de ce fait vous rend plus aveugle des dangers ! Double votre force, et vous inflige 10 blessures	Sort
	377 Sphère de tension	250 cr.	Qu'une sphère de tension vous aides à esquiver les mauvais coups. Inflige 5 dégats et vous esquivez l'attaque	Sort
	379 Contrôle électrique	250 cr.	Soyez impulsif et électrique et que votre duel soit électrisé avec ce contrôle foudroyant.	Sort
	380 Grésillement	250 cr.	Double les bonus d'attaque des deux joueurs Le réseau capte mal , les alentours grésillent , soyez chanceux et votre attaque pourrait être une réussite. Une chance sur 2 d'infliger 10 dégats pendant 3 tours	Sort
	382 Poison	250 cr.	Une attaque lente et douloureuse... mwahaha... Inflige 3 blessures pendant 6 tours	Sort
	383 Silence	250 cr.	Un magicien aphone n'est plus un magicien. Empêche la magie pour 5 tours	Sort
	384 Météore	250 cr.	La puissance spaciale vous viendra en aide si vous déclanchez sa colère. Inflige 20 dégats et vous en inflige 15	Sort
	385 Brouillard	250 cr.	Ninja dans l'âme ? Ralenti l'adversaire pour 5 tours	Sort
	386 Brulure	250 cr.	Vous pouvez enfin jouer avec le feu ! Inflige 4 blessures pendant 4 tours	Sort
	387 Guérison	250 cr.	Un mauvais sort vous as frappé , grâce à cette guerison vous redeviendrez libre comme l'air. Annule les mauvais effets courants	Sort
	388 Protection	250 cr.	Les forces divines vous protégeront , pour ça, invoquez les ! Annule les éventuels effets des 5 prochains tours	Sort
	389 Poison persistant	250 cr.	Il ne vous quittera pas. Inflige 2 blessures pendant 10 tours	Sort
	390 Renouveau	250 cr.	Un renouveau ne fait jamais de mal, alors repartez de zéro ! Les deux joueurs repartent à 100 points de vie	Sort

	391 Plein de vie	250 cr.	Refaites vous une santé avec ce soin simple et efficace. Vous gagnez 30 points de vie	Sort
	392 Explosion magique	250 cr.	Boum ! Ouch ! ça fait mal ! Inflige 3 dégats, ne peut pas être contré	Sort
	395 Double maniement	250 cr.	Avec ce sort , enrichissez votre arme des savoirs immémoriaux de la guerre. Double la puissance de votre arme pour 3 tours	Sort
	396 Attaque foudroyante	250 cr.	Que la foudre soit de votre côté ! On ne sait jamais sur qui elle va tomber. Attaque sans riposte,vous inflige 20 dégats	Sort
	397 Afflux de chakra	250 cr.	Que la force de Chakra Elkro Nanbourg soit avec vous ! Double votre contrôle pour 4 tours	Sort
	398 Explosion de feu	250 cr.	Boum ! Ouch ! c'est chaud ! Inflige 15 dégats et vous en inflige 5	Sort
	399 Explosion glaciaire	250 cr.	Boum ! Ouch ! c'est froid! Inflige 5 dégats et vous en inflige 5	Sort
	400 Tornade	250 cr.	Vous la sentirez passer ! Inflige 10 dégats et vous en inflige 5	Sort
	401 Eboulement	250 cr.	Le ciel va vous tomber sur la tête ! Inflige 15 dégats	Sort
	403 Pierre de pouvoir	900 cr.	Une pierre comme celle ci pourrait vous invoquer d'une puissance charismatique. Double vos gains de charisme par parrainage	Artéfact
	404 Plans	900 cr.	Pour toujours quoi savoir faire. Double votre limite de groupes	Artéfact
	405 Peluche	400 cr.	Oh qu'elle est jolie ! Une peluche finement colorée	Artéfact
	406 Moteur 112 ch	900 cr.	Rouillé et quasi irrécupérable, ce moteur est très utile si vous compte retaper une vieille voiture. Moteur de voiture de la marque Scerz-Teck	Artéfact
	408 Diamant	900 cr.	A garder précieusement, à l'abris des regards. Vous offre 8 crédits supplémentaire par jour	Artéfact
	409 Savon	200 cr.	L'objet qui révolutionna le monde du ménage ! Pour faire le ménage 2 fois plus vite	Artéfact
	410 Ocarina	900 cr.	Méromane dans la peau ? Cet objet est fait pour vous.Double vos gains de créativité par le jeu	Artéfact

	411 Mappemonde	900 cr.	Pour ne plus se perdre ! Double votre limite de lieux favoris	Artéfact
	412 Contrat d'acceptation	900 cr.	Qui a dit que le mariage était cher ? Accepter un mariage sera gratuit	Artéfact
	413 Miroir	900 cr.	Vos adversaires verront enfin ce qu'ils vous font subir. Redirige les sortilèges ennemis	Artéfact
	414 Livret	900 cr.	Finis les trous de mémoires avec ce livret ! Double votre limite d'amis	Artéfact
	415 Message	900 cr.	Avec cet objet, le service postal a du soucis à ce faire ! Pour envoyer des requêtes gratuitement	Artéfact