



THE  
**WITCHER**

LE CHARIOT DE RODOLF  
OUTILS POUR PROFESSIONNELS



ARKHANE ASYLUM

# LE CHARIOT DE RODOLF

## Équipe

### Auteur

Cody Pondsmith

### Illustrations

Anton Nazarenko

### Direction artistique

Jaye Kovach

### Édition

J Gray

### Gestion commerciale

Lisa Pondsmith

### Maquette

J Gray

### Traduction française

Julie Plagès



R. Talsorian Games, Inc., 2022 • CD PROJEKT®, The Witcher® sont des marques déposées de CD PROJEKT Capital Group. Le jeu THE WITCHER est © CD PROJEKT S. A. Développé par CD PROJEKT S. A. Tous droits réservés.

- Le jeu THE WITCHER est inspiré des écrits d'Andrzej Sapkowski. Tous les autres copyrights et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
- La traduction française de cet ouvrage est basée sur celle des romans de Andrzej Sapkowski traduits par divers traducteurs © Bragelonne 2003-2022. • Version française © Arkhane Asylum Publishing 2022. Sous licence R. Talsorian Games et CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.

« Allons mes bonnes gens. Vous pourrez pas dire que je me suis jamais décarcassé pour vous. Si vous saviez, j'ai eu un mal de chien à trimballer cette cargaison sous le nez des hommes en noir. C'est une belle prise! Des décoctions alchimiques préparées au sud de la Iaruga, des manuels et des diagrammes pillés dans les collèges de magie et les ateliers, et quelques artefacts enchantés pour ceux d'entre vous qui ont de l'oseille. Non, vos yeux ne vous jouent pas de tour, c'est bel et bien un scorpion! Pas comme les engins monstrueux dont ils se servent sur la ligne de front, mais ça vous troue sans problème la panse d'un chevalier monté sur son destrier! »

– Rodolf Kazmer



## ARTICLES ALCHIMIQUES

**Ami de l'enquêteur** : un vaporisateur rempli d'un fluide alchimique qui réagit au contact du sang. Lorsqu'on vaporise la solution sur une zone qui contenait des traces de sang, elle noircit. Au bout de dix utilisations, le flacon d'Ami de l'enquêteur devient vide.

**Baume à lèvres vénéneux** : un petit pot de baume à lèvres infusé aux végétaux empoisonnés. Une fois appliqué, le produit reste actif pendant 1 heure. Durant cette période, la première personne embrassée par l'utilisateur subit l'effet **empoisonné** avec une légère différence : la victime est en plus **intoxiquée** pendant la durée de l'empoisonnement. Un pot de baume à lèvres toxique contient 3 doses.

**Élixir adrénalinique** : un élixir préparé à partir de mutagènes et d'ingrédients végétaux qui provoque une poussée d'adrénaline soutenue. Quand on l'ingère, l'élixir adrénalinique diminue de 5 le SD pour stabiliser le consommateur en état de mort imminente et accroît ses chances de survie. Pendant les 3 prochains rounds, le consommateur réussit automatiquement ses jets de sauvegarde contre la mort, néanmoins les malus continuent à se cumuler lors de chaque round. Si le consommateur n'est pas en état de mort imminente, pendant 3 rounds, l'élixir adrénalinique lui permet d'ignorer les malus lorsqu'il passe en dessous de son seuil de blessure.

**Onguent cendreux** : un petit pot d'onguent gris aux propriétés calorifuges. Appliqué sur le corps d'un personnage, il immunise ce dernier contre l'effet d'**incinération** pendant 1 heure.

**Poison d'aconit** : une fine poudre blanche qu'on glisse discrètement dans les plats et les boissons. La victime souffre immédiatement de graves problèmes respiratoires et de l'effet **suffocation**. Pour mettre fin à l'effet de **suffocation**, la cible doit réussir un jet de Résilience SD 20 ou un allié doit effectuer un jet de Premiers soins SD 20.

### Informations sur les articles alchimiques

Nom	Disponibilité	Dissimulation	Poids	Prix
Ami de l'enquêteur	Commune	Minuscule	0,1 kg	30
Baume à lèvres vénéneux	Inhabituelle	Minuscule	0,1 kg	80
Élixir adrénalinique	Rare	Minuscule	0,1 kg	100
Onguent cendreux	Inhabituelle	Minuscule	0,1 kg	75
Poison d'aconit	Inhabituelle	Minuscule	0,1 kg	100

## ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

**Amplificateur sonore:** une petite corne métallique qu'on pose contre un mur ou une porte pour amplifier les sons provenant de l'autre côté. Quand l'utilisateur place son oreille contre l'embout de la corne, il entend les bruits émis de l'autre côté d'une surface d'une épaisseur modérée, comme s'il se trouvait directement dans la pièce.

**Anneau de bonne fortune:** un anneau d'or et d'argent gravé de sceaux magiques qui semble dépositaire de pouvoirs surnaturels. Une fois par session, le porteur de l'anneau peut lancer 1d10. Sur un résultat de 1, 5 ou 10, le personnage récupère tous les points de Chance qu'il a dépensés depuis le début de la session.

**Appareil de distillation:** un assemblage complexe de tubes et de récipients qui permet de concentrer les propriétés d'un ingrédient alchimique. L'utilisateur introduit jusqu'à 10 unités d'un ingrédient alchimique dans l'appareil de distillation et effectue un jet d'Alchimie SD 14. L'opération dure 1 heure. En cas de réussite, l'appareil de distillation transforme les ingrédients en un nombre équivalent d'unités de substance pure (cf. Substances alchimiques, page 5).

**Boussole magique:** une boussole enchantée qui indique à son porteur la direction d'un objet qu'il visualise avec une clarté parfaite dans son esprit. Avec une action, le porteur de la boussole magique fait un jet de Résistance à la contrainte dont le SD est fixé par le MJ pour vider son esprit et visualiser un objet qu'il a déjà vu auparavant. En cas de réussite, la flèche de la boussole s'oriente vers l'objet auquel le personnage pense. En cas d'échec, elle donne la direction d'un autre objet convoité par son porteur.

**Burin de faussaire:** un outil complexe conçu pour fendre les pièces en deux dans le sens de la longueur et étamper la partie vierge des nouvelles pièces. En 30 minutes, un personnage équipé d'un burin de faussaire peut fendre jusqu'à 100 couronnes et ainsi obtenir le double de pièces. Celles-ci sont plus fines, mais il faut réussir un jet de Perception SD 18 pour s'en apercevoir. Un personnage doté d'outils de marchands s'aperçoit automatiquement que le poids des pièces est anormal quand il les pèse avec sa balance.

**Cadenas piégé:** une serrure mécanique complexe équipée d'une aiguille que le propriétaire peut enduire de poison. Pour déverrouiller la serrure, il faut réussir un jet de Crochetage SD 17. En cas d'échec, l'aiguille jaillit de la serrure pour se planter dans la main du voleur et lui infliger les effets du poison dont elle a été enduite. Quand le mécanisme se déclenche, il faut ensuite le recharger avec une nouvelle fiole de poison.

**Cape de camouflage:** une cape robuste et imperméable équipée de boucles pour fixer des branchages et des ronces. Un personnage peut consacrer une minute à la collecte de végétaux dans son environnement pour les fixer aux boucles de sa cape de camouflage. Tant que la cape est apprêtée de cette façon, son porteur bénéficie de +1 sur ses jets de Furtivité dans l'environnement naturel correspondant.

**Coffre dissimulé:** un coffre en bois dissimulé dans un autre objet tel qu'une statue ou qu'un meuble. Le coffre peut contenir jusqu'à 30 kg d'objets minuscules ou petits, tandis que les observateurs doivent réussir un jet de Perception SD 18 pour s'apercevoir que l'objet dispose d'un compartiment secret.

**Coffret de stratégie:** un coffret en bois contenant des pions métalliques, des textes de référence, des cartes et des témoignages historiques qui aident le personnage à prédire le déroulement d'une bataille. En prenant 10 minutes de son temps, le personnage met en scène la bataille avec les connaissances dont il dispose et effectue un jet de Tactique dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il peut poser trois questions parmi les suivantes au MJ, qui doit lui répondre en toute honnêteté.

- Quel sera le premier mouvement de l'ennemi ?
- Quelle approche optimise nos chances de victoire ?
- Peut-on exploiter une particularité de l'environnement à notre avantage ?
- Comment l'ennemi réagira-t-il à notre plan ?
- L'ennemi est-il susceptible d'exploiter une particularité de l'environnement contre nous ?
- Est-il possible que l'ennemi nous tende un piège ?

**Encensoir médical:** un braséro en métal couvert suspendu à une chaîne qui répand de la fumée. Le personnage peut y insérer un seul type d'article alchimique et l'enflammer pour que ses effets se diffusent par l'intermédiaire de la fumée ou de la vapeur. Les effets de l'article alchimique placé dans l'encensoir médical s'appliquent à toutes les créatures situées dans un rayon de 6 m autour de l'objet, y compris son porteur. L'article alchimique se consume pendant 1 round par unité insérée. Vous pouvez brûler les articles alchimiques suivants dans l'encensoir médical : chloroforme, élixir de Pantagran, fluide

stérilisant, hallucinogène, herbes engourdissantes, potion de larmes d'épouse, potion parfumée, poudre basique, poudre de coagulation, souffle du succube et tombe d'Adda.

**Guide des plantes et minéraux:** un journal de poche à la couverture de cuir qui contient des informations sur les plantes et les minéraux du Continent. Quand le personnage le consulte pour trouver des informations à propos d'un ingrédient qu'il recherche, le SD du jet de recherche diminue de 2 et le nombre d'unités récoltées augmente de 2.

**Instrument de musique elfique:** fabriqué avec les techniques ancestrales des elfes, ce luth, cette lyre ou cette flûte renferme une parcelle de magie. Quand le musicien joue de l'instrument, il peut effectuer un jet de Représentation contre la Résistance à la magie d'une cible qui entend les notes afin de l'ensorceler. En cas de réussite, la cible reste focalisée sur le musicien et subit un malus de -2 sur toutes les actions qui devraient la détourner de lui. Lors de chaque round, le musicien doit utiliser une action pour continuer à jouer, tandis que la victime peut profiter de sa propre action pour effectuer un nouveau jet de Résistance à la magie qui mettra fin à cet effet. Ce dernier se dissipe dès que la cible quitte le lieu du concert.

**Livre de contes:** un recueil de légendes folkloriques qui révèle automatiquement les Superstitions populaires concernant un monstre lorsqu'on le consulte. En outre, sa lecture apporte un bonus de +1 aux jets de Connaissance des monstres.

**Mantelet portatif:** une paire de panneaux de bois renforcés de métal que l'on place sur un couvert avec un round d'action complet pour le renforcer en lui octroyant 3 points de PA supplémentaires. Le retrait du mantelet portatif nécessite un round d'action complet. La destruction du couvert provoque celle du mantelet. On ne peut appliquer qu'un seul mantelet portatif par couvert.

**Pierre à aiguiser naine:** une petite pierre à aiguiser pour affûter les lames. Un personnage peut consacrer 30 minutes à l'affûtage d'une arme perforante ou tranchante (ou de 10 flèches/carreaux) avec sa pierre à aiguiser naine pour lui conférer l'effet Perforation lors du prochain combat. La pierre à aiguiser naine devient inutilisable au bout de 3 utilisations.

**Potestaquisiteur:** un appareil portatif qui détecte les perturbations magiques dans un rayon de 20 m. Le potestaquisiteur émet un bourdonnement qui se transforme en bruit strident au fur et à mesure que le porteur se rapproche de la perturbation. L'appareil détecte la présence de magie noire, ce qui inclut les envoûtements, les malédictions, les objets maudits et les démons, ainsi que les spectres, le dimeritium, les vrais dragons et les chats.

**Poupée de magie noire:** une poupée qu'on fabrique spécialement pour l'imprégner de magie noire et reproduire les effets d'un envoûtement de faible intensité. Le personnage détenant la poupée utilise un round d'action complet pour s'entailler la main (et s'infliger 10 points de dégâts), verser son sang sur la poupée et effectuer un jet d'Envoûtement contre la Résistance à la magie d'une victime qu'elle déteste de toute son âme. En cas de réussite, la victime subit les effets de l'envoûtement associé à la poupée.

### Informations sur l'équipement général

Nom	Disponibilité	Dissimulation	Poids	Prix
Amplificateur sonore	Commune	Minuscule	0,1 kg	50
Anneau de bonne fortune	Rare	Minuscule	0,1 kg	500
Appareil de distillation	Commune	Grande	2 kg	100
Boussole magique	Rare	Minuscule	0,1 kg	500
Burin de faussaire	Inhabituelle	Petite	1 kg	75
Cadenas piégé	Inhabituelle	Minuscule	0,5 kg	85
Cape de camouflage	Commune	Grande	1 kg	50
Coffre dissimulé	Commune	Grande	1,5 kg	40
Coffret de stratégie	Inhabituelle	Petite	1 kg	60
Encensoir médical	Commune	Petite	1 kg	80
Guide des plantes et minéraux	Commune	Minuscule	0,5 kg	50
Instrument de musique elfique	Inhabituelle	Petite	1 kg	250
Livre de contes	Commune	Minuscule	0,5 kg	40
Mantelet portatif	Partout	Grande	2 kg	45
Pierre à aiguiser naine	Rare	Minuscule	0,1 kg	300
Potestaquisiteur	Rare	Petite	1 kg	1 000
Poupée de magie noire	Rare	Minuscule	0,1 kg	500

## SUBSTANCES ALCHIMIQUES

Les opérations alchimiques concentrent les propriétés des substances alchimiques contenues dans de nombreuses matières ordinaires et dans les viscères prélevés sur les monstres. Une substance alchimique distillée dans les règles de l'art puis déshydratée produit une fine poudre colorée plus efficace que des fleurs de célandine broyées ou que le bouillon d'une oreille de guenaude sépulcrale. Chaque unité de **substance pure** compte comme deux unités de la substance du même nom.

Nom	Rareté	Localisation	Substances	Poids	Coût
Caelum pur	Inhabituelle	Fabriqué		0,1 kg	50
Éther pur	Inhabituelle	Fabriqué		0,1 kg	50
Fulgur pur	Rare	Fabriqué		0,1 kg	100
Hydragenum pur	Rare	Fabriqué		0,1 kg	100
Quebrith pur	Inhabituelle	Fabriqué		0,1 kg	50
Rebis pur	Rare	Fabriqué		0,1 kg	100
Sol pur	Rare	Fabriqué		0,1 kg	100
Vermillon pur	Rare	Fabriqué		0,1 kg	100
Vitriol pur	Inhabituelle	Fabriqué		0,1 kg	50

## ARMES

**Dague brise-lame :** voilà un modèle étonnant. Vous voyez, les dents situées près de la poignée de la dague sont conçues pour coincer les lames. Il faut la tenir à l'envers, le tranchant vers le haut, et attraper l'arme de vos ennemis pour les finir avec ce que vous tenez dans l'autre main.

**Filet de chasseur de monstres :** j'ai entendu dire que les Chasseurs de Sorcières s'en servent pour traquer les mages et les monstres du style doppler. Le filet en lui-même n'a rien de spécial, cependant il est imprégné de substances alchimiques et bizarres qui empêchent le captif d'utiliser ses pouvoirs pour s'échapper.

**Filet lesté :** un bon vieux classique. Un filet, tout simplement. Un assemblage de cordes nouées entre elles, lesté sur les bords. Jetez-le sur un fuyard pour faire tomber son plan à l'eau. Dans certaines villes, les gardes s'en servent régulièrement. Surtout quand il y a des animaux ou des monstres en cavale.

**Griffe de harpie empoisonnée :** je sais pas trop pourquoi on s'est mis à appeler cette forme spécifique de dague de lancer une griffe de harpie. La lame à double tranchant est droite, autant dire que ça n'évoque pas vraiment une griffe. C'est peut-être parce qu'elle est parfaitement équilibrée et qu'elle vole à merveille. Pour couronner le tout, on laisse macérer ces modèles de lame dans du poison qui les rend encore plus mortels.

**Scorpion :** les bestiaux dans ce genre peuplent la ligne de front. Ce sont les petits cousins des scorpions qui balancent des carreaux enflammés sur les villes. C'est un genre d'arbalète géante. Il faut du temps pour l'installer, mais c'est vraiment pratique pour repousser une vague de soldats ou abattre un monstre.

**Seringue de médecin militaire :** je suis quasiment certain qu'au départ, ce n'est pas conçu pour tuer son prochain. Mais bon, quand t'es au pied du mur, le premier outil venu devient une arme. En tout cas, le produit injecté va faire effet en un rien de temps, et bon courage pour s'en débarrasser.

### Armes (la compétence associée est indiquée sous le nom)

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
<b>Dague brise-lame</b> <i>Lames courtes</i>	P/T	+0	I	2d6	10	1	–	Brise-lame	P	1	1 kg	500
<b>Filet de chasseur de monstres</b> <i>Athlétisme</i>	–	+0	R	–	5	2	4 m	Carcan magique, Entravant	G	0	4 kg	500
<b>Filet lesté</b> <i>Athlétisme</i>	–	+0	P	–	5	2	4 m	Entravant	G	0	4 kg	125
<b>Griffe de harpie empoisonnée</b> <i>Athlétisme</i>	P	+1	I	1d6	10	1	Corps x 4 m	Équilibrée, Poison (90 %)	M	0	0,5 kg	450
<b>Scorpion</b> <i>Arbalète</i>	P	+0	R	10d6	20	2	200 m	Équipage d'artillerie, Fixe	–	0	40 kg	2 500
<b>Seringue de médecin militaire</b> <i>Mêlée</i>	P	+1	I	1d6	5	1	–	Injection, Perforation	M	0	0,5 kg	350

### Carreaux de scorpion

Nom	Type	Dispo.	Fia.	Effet	Diss.	Poids	Prix
Carreau standard	P	Rare	10	–	–	2 kg	50
Carreau bélier	C	Rare	10	Ablation	–	2 kg	75
Carreau perforant	P	Rare	10	Perforation	–	2 kg	75

## NOUVEAUX EFFETS POUR LES ARMES

**Brise-lame :** quand le porteur bloque une attaque de mêlée adverse avec cette arme, il coince celle de son adversaire. Les deux armes ne sont plus utilisables, et il devient impossible de les séparer jusqu'à ce que l'adversaire réussisse un jet de Physique ou d'Adresse qui surpasse le jet de Lames courtes de son opposant, ou que le porteur choisisse de relâcher la prise.

**Carcan magique :** tant qu'une créature est en contact avec cette arme, elle ne peut ni devenir invisible ou intangible ni se téléporter à l'aide d'une quelconque capacité. Les créatures qui sont déjà invisibles ou intangibles redeviennent visibles et tangibles dès qu'elles touchent cette arme.

**Entravant :** une cible touchée par cette arme devient entravée. Sa VIT est réduite de 5 et elle subit un malus de –2 sur toutes ses actions physiques. Chaque tour, la cible peut effectuer un jet d'Esquive/Évasion ou de Contorsion SD 18 pour s'échapper. Sinon, un autre personnage peut dépenser une action pour retirer l'arme.

**Équipage d'artillerie :** le rechargement de l'arme nécessite deux actions, qui peuvent être réalisées par deux personnes différentes.

**Fixe :** cette arme n'est pas maniée à une ou deux mains, mais installée à un endroit fixe. Un personnage doit dépenser une action pour installer l'arme là où il compte s'en servir et une autre action pour la démonter afin de la déplacer.

**Injection :** avec une action, vous pouvez transférer le contenu d'une fiole de poison ou d'élixir dans cette arme. Quand le porteur inflige des dégâts avec la seringue de médecin militaire, il injecte le poison ou l'élixir dans le système de la cible, ce qui augmente de 3 le SD pour se débarrasser d'un poison ou de 3 rounds la durée des effets de l'élixir.

## BOMBE

**Soleil de Zerrikanie:** une merveille de l'alchimie zerrikanienne. Ces petites choses produisent une lumière si intense qu'on la distingue sur des kilomètres à la ronde en terrain dégagé, et si vous avez le malheur de vous trouver à côté pendant l'explosion, vous pouvez dire adieu à vos mirettes. Elles sont particulièrement utiles contre les monstres cavernicoles et les créatures qui ne sont pas habituées à la lumière.

Nom	Type	POR	DÉG	Effet	Diss.	Poids	Prix
Soleil de Zerrikanie	–	4 m	–	Les créatures dotées du sens de la vue prises dans l'aire d'effet de la bombe sont <b>aveuglées</b> pendant 5 rounds. Celles dotées de Nyctalopie sont <b>aveuglées</b> pendant 10 rounds et <b>stupéfaites</b> . Les créatures dotées de Nyctalopie supérieure sont <b>aveuglées</b> pendant 10 rounds et <b>étourdiées</b> .	Petite	1 kg	120

## BOUCLIER

**Bouclier en écailles de wyvern:** on voit rarement des boucliers de ce genre sur le champ de bataille. Probablement parce qu'il faut dépecer une wyvern ou une autre espèce de draconide pour en fabriquer! Le feu glisse dessus comme l'eau sur les plumes d'un canard, tandis que les écailles rendent ce bouclier plus solide que les modèles habituels.

Nom	Type	PA	Dispo.	AA	Effet	VE	Poids	Prix
Bouclier en écailles de wyvern	Intermédiaire	18	R	1	<b>Ignifugé:</b> lorsqu'on bloque une attaque de feu avec ce bouclier, celui-ci ne subit pas de dégâts dus au blocage.	0	2,5 kg	500

## FORMULES ET DIAGRAMMES

Pour plus d'informations sur l'utilisation des formules et des diagrammes, voyez *The Witcher: le jeu de rôle*, page 125.

### Formules d'articles alchimiques

Nom	Niveau	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Coût
Ami de l'enquêteur	Novice	14	10 minutes		60
Baume à lèvres vénéneux	Compagnon	16	15 minutes		120
Élixir adrénalinique	Maître	20	30 minutes		150
Onguent cendreux	Compagnon	16	15 minutes		125
Poison d'aconit	Maître	18	30 minutes		150

### Diagramme de bombe

Nom	Niveau	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Investissement	Coût
Soleil de Zerrikanie	Compagnon	16	30 minutes	Argile alluviale (x2), essence de lumière (x1), poudre zerrikanienne (x1), sclerodermie (x1)	90	180

*Diagrammes d'armes, de munitions et de bouclier*

Nom	Niveau	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût
<b>Bouclier en écailles de wyvern</b>	Maître	22	5 heures	Bois durci (x5), cuir de draconide (x3), cuir durci (x1), fer noir (x1), fil (x2), herbe à tanner (x3), résine (x3)	375	750
<b>Carreau bélier de scorpion (x5)</b>	Compagnon	17	3 heures	Bois durci (x7), cire d'ogre (x4), fer noir (x2), fil (x1), plumes (x4)	275	550
<b>Carreau perforant de scorpion (x5)</b>	Compagnon	17	3 heures	Acier (x2), argile alluviale (x4), bois durci (x6), charbon (x1), fil (x2), pierre à aiguiser (x1), plumes (x6)	275	550
<b>Carreau standard de scorpion (x5)</b>	Compagnon	16	3 heures	Bois durci (x6), fer (x2), fil (x1), plumes (x6), résine (x2)	187	375
<b>Dague brise-lame</b>	Maître	20	6 heures	Acier tretogor (x2), argile alluviale (x6), bois durci (x1), cuir (x1), fil (x1), graisse ester (x2), huile de dermatoptère (x2), pierre à aiguiser (x2)	375	750
<b>Filet de chasseur de monstres</b>	Maître	24	6 heures	Cire (x4), fil (x25), graisse ester (x1), résine (x6), solution de mercure (x3), soufre (x3)	375	750
<b>Filet lesté</b>	Novice	13	3 heures	Cire (x1), fer (x1), fil (x20), résine (x1)	94	188
<b>Griffe de harpie empoisonnée</b>	Maître	22	5 heures	Acier noir (x1), eau-forte (x4), extrait de venin (x3), huile assombrissante (x1), huile de dermatoptère (x1), pierre à aiguiser (x2)	337	675
<b>Scorpion</b>	Maître	22	24 heures	Acier noir (x8), bois durci (x30), cire (x10), cire d'ogre (x8), cuir durci (x4), fer noir (x5), fil (x18), graisse ester (x4), huile (x3), os de bête (x9), résine (x10)	1 875	3 750
<b>Seringue de médecin militaire</b>	Compagnon	18	6 heures	Acier (x1), bois durci (x1), huile (x1), huile de dermatoptère (x2), pierre à aiguiser (x3), résine (x2), verre (x1)	262	525