

PLANESCAPE

LISTES DE PRIX - SERVICES ET BIENS



Note de l'Auteur:

J'ai créer cette petite aide de jeu pour pallier au manque de prix spécifiques dans la cité de Sigil. Il s'agit des services et garniches pour l'essentiel.

J'utilise le système Basic pour les données techniques de certains équipements. Les règles sont disponibles sur <http://www.basicrps.com/indexfr.html> .

Le système monétaire est de mon invention; la forge des pièces des hommes-dieux reste une idée développée pour ma campagne, vous êtes seul juge de l'utiliser ou pas. (cela dépend de votre vision des factions.) A noter qu'il existe une autre aide de jeu à propos des monnaies planaires sur http://www.scenariotheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=4328#

Pour convertir les monnaies dans le système AD&D il suffit de regarder le tableau des monnaies primaires.

Les pièces de monnaies utilisées le plus couramment à Sigil sont fabriquées par les hommes-dieux à la Grande Forge; des rumeurs folles courent sur l'emplacement et les protections qui régissent les forges où les pièces sont frappées. Tout les Cageurs savent que chaque faction à oeuvrée à sa manière pour défendre les forges, ce qui ne rassurent personne dans le Bas-quartier. Le fait est que les hommes-dieux procèdent à la fabrication des pièces, et ce sont les Greffiers qui procèdent à l'échange des pièces de tout types contre la monnaie de Sigil, les intérêts sont divisés entre les factions siégant à la Chambre des Orateurs, selon un code établi par les Greffiers.

Jamais aucune Faction n'a tentée de voler ou de copier les moules des pièces de la Cage, la chanson disant que le dernier qui essaya fut retrouvé lacéré et éparpillé dans sa guitoune, ses doigts découpés encore serrés sur les moules¹.



¹ Pour le MJ: La Dame des Douleurs n'y serait pas rien...

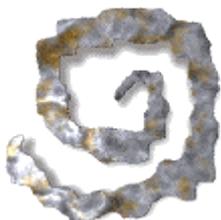
La table donne les équivalences avec la plupart des systèmes monétaires primaires. Les taux de change peuvent varier grandement; comptez que le change coutera de 10% de la somme totale pour des monnaies équivalentes à 60% pour des monnaies « pauvres » en métal précieux.

MONNAIE PRIMAIRE	MONNAIE SIGIL	ABR.	DESCRIPTION
Pièce d'Or	Etoile	Et.	Face de la Dame des Douleurs, les bords sont dentelés finement
Pièce d'Argent	Lame	La.	Lame courbée, la pièce est ovale
Pièce de Bronze	Eperon	Ep.	Sorte d'étoile à 4 branches qui ressortent du bord de la pièce
Pièce de Cuivre	Pointe	Poi.	Pièce circulaire dont chaque face présente une pointe en relief
Pièce de Fer	Goutaille	Gou.	Frappée d'un anneau



Tous les prix doivent être modifiés suivant la table suivante; la compétence Marchandage ou Corruption peut faire varier le prix; sans compter les relations des personnages et leur faction d'appartenance.

IDIO	% DU PRIX INITIAL
1	60
2	70
3	80
4	90
5	100
6	110
7	120
8	130
9	140
10	150



SERVICES		PRIX	N ⊕ + ES
Rabatteur	Typique / minable	5 Gou.	Prix pour un simple renseignement ou un lieu spécifique, les tarifs peuvent aller du double à dix ou vingt fois plus chers pour des courses, une recherche sur un bige, surveillance de lieux, etc.. sans aucune garantie bien sûr.
	Arpenteur des rues	10 Gou.	
	Factonum	5 Poi.	
	Affilié (Kylie ou autre)	12 Poi.	
Porte-lumière	Typique	5 Gou.	
	Chef de bande	1 Poi.	Équipé d'une source magique
Chaise à porteurs		3 La. / heure	
	Par garde du corps en +	5 La. / heure	Défendent la chaise et son contenu uniquement.
Collecteurs		3 Gou.	
Messager		3 La.	
	Affilié à une guilde	6 La.	
Tuyauteur		5 Ep.	
Scribe		2 Poi.	
Domestique		3 Poi. / jour	
	Affilié à une guilde	6 Poi. / jour	
Prostituée		3 Poi.	
Passe-lacet		3 Ep.	courtisane
GARNICHES		PRIX	N ⊕ + ES
Chanson		15 Ep.	Obtenir une information
Droit de passage		5 à 20 La.	Suivant l'importance du lieu [jet corruption nécessaire]
Commerce		10 %	Du montant des transactions
Cour de justice		20 Et.	Et plus suivant les accusations
Facilité avec une Faction		5 La.	
Patrouille	Harmonium	10 Et.	40 % de finir à la prison, 20% bastonnade
Garniches	Ruche	15 Gou.	Ces prix donnent un ordre d'idée de ce qu'il faut déboursier suivant les quartiers de Sigil; ensuite tout dépend de ce que l'on veut, écouter la chanson sur un péquin ou trouver un portail et sa clé à côté.
	Bas Quartier	15 Poi.	
	Guildes	12 Ep.	
	Gratte Papiers	15 La.	
	Dame	5 Et.	

ÉQUIPEMENTS		PRIX	N ⊕ + ES
Porte-verres		1 Et.	Utile en exploration planaire
	Verre fumés	3 Et.	
	Verre doublés	4 Et.	PA = 1 aux yeux, bonus +10% aux résistances
Filtre à air	Tissus	8 La.	+ 5 % à la résistance associée
	Mousses	15 La.	+ 15 % à la résistance associée
Vêtements en cuir	ouvragé	X 5 du prix de base	Cuir de qualité travaillé et doublé, voir triplé à certains endroits, imperméable, X 1,5 à ENC, PA=1. Donne 5% de résistance au feu, froid, acide, éclair.
Bottes marche-plan		20 La.	Idem « Vêtements cuir ouvragé »
Cache-oreilles		8 La.	Protection contre les bruits, + 15 %
Cape d'Ichix		20 Ep.	Vivante, procure de la chaleur.
Marque-vidé	bâtonnet	8 La.	Taille d'une craie, aspect gris poreux
	lentille	5 Et.	Taille d'une tasse, verre fumé, vendue brute sans monture
Torche d'eau		4 Et.	Dure 1 heure sous l'eau
DIVERS		PRIX	N ⊕ + ES
Bijoux Githyanki		50 à 5000 Et.	
Cristal Mémoire		1000 Et.	Une seule utilisation, rare et recherché activement par les Sensats.
NOURRITURES		PRIX	N ⊕ + ES
Vin de l'Arborée		130 Et.	Rare
Fromage Bytopien		1 Et.	100 g
ANIMAUX		PRIX	N ⊕ + ES
Quêteur Astral		10 Et.	

