

SYSTÈME MONÉTAIRE

1 CO (Couronne d'or) = 20 PA (pistole d'argent)
20PA = 240 s (sous) / 1 Pistole d'argent = 12 sous

Notation:	1 CO 12/6	Une Couronne, 12 pistoles et 6 sous
	6/-	Six pistoles
	12 CO 5/-	Douze Couronnes et cinq pistoles
	3s	Trois sous
	4	idem 4 CO

Les prix donnés sont indicatifs. Ils peuvent grandement varier en fonction du nombre d'intermédiaires, de l'éloignement du lieu de production, de la qualité, de la rareté, du pouvoir d'achat de la localité, des taxes aux frontières et péages, du niveau de spécialisation du fabricant (banal à expert). Bien entendu, le marchandage est toujours possible.

CAPACITES / CONTENANCE	Max	Vide
Sac à dos	250	20
Petit sac (60 cm x 30 cm)	150	5
Grand sac (60 cm x 120 cm)	500	15
Petite bourse	50	1
Grande bourse	100	1
Porte-monnaie	25	1
Gibecière	200	5
Sachet	25	1
Sacoche cheval	150	5

EQUIPEMENT DE TRANSPORT			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bourse (pour 100 pièces)	2/-	1	Banal
Bourse (pour 50 pièces)	1/-	1	Banal
Étui cylindrique cuir	1	1-2	Inhabituel
Étui cylindrique os/ivoire	5	2	Rare
Gibecière (200)	6/-	5	Banal
Gourde / Flasque de cuir (1/2 litre)	15/-	5	Courant
Gourde / Flasque métal (1/2 litre)	50/-	15	Inhabituel
Grand sac (capacité 200)	16/-	10	Banal
Outre en peau (4 litres)	8/-	1 (100 pleine)	Banal
Porte monnaie (25 pièces)	1	1	Courant
Sac à dos (capacité 250)	30/-	20	Banal
Sacoche	5/-	1	Banal
Sacoche de selle (capacité 150)	2	5	courant

OBJETS DOMESTIQUES PERSONNELS			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bois de chauffage (fagot)	2/-	5	Banal
Bouilloire (1/2 litre)	30/-	10	Banal
Briquet	30/-	5	Banal
Chope en étain	1	5	Banal
Couverts en bois	5/-	2	Banal
Couverts en métal	3	4	Fréquent
Couverts en argent	15	3	Inhabituel
Couverture	2	10	Banal
Épingles à habits (les 12)	2/-	2	Fréquent
Gamelle	1	20	Banal
Jeu de carte (tarots)	1	1	Banal
Matelas de bourre	8	400	Courant
Matelas de plumes	12	350	Inhabituel
Paire de dés en os	6/-	-	Banal
Pichet en terre	3/6	10	Banal

ECLAIRAGE			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Chandelle (suif : 3 heures), les 12	6/-	5	Banal
Chandelle (cire : 4 heures), les 12	36/-	5	Courant
Huile de lampe (pinte)	8/-	5	Banal
Lampe tempête	20	30	Inhabituel
Lampion	5/-	20	Banal
Lanterne	12	20	Courant
Torche	1/-	5	Banal

OUTILLAGE			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bêche (lame en fer)	25/-	20	Fréquent
Caisse à outils d'Artisan	50	40	Rare
Cale en bois	8 s	2	Banal
Cartes marines (imprimées)	25	5	Rare
Chaîne, le mètre	30/-	50	Courant
Clou, les 10	5 s	5	Fréquent
Collet, métallique	1	5	Fréquent
Corde, le mètre	5/-	5	Banal
Fil de pêche et hameçon	3/-	2	Fréquent
Grappin	4	20	Courant
Instruments de navigation	50	20	Rare
Lingot de vil métal (1 Kg)	26/-	20	Courant
Loupe	75	5	Rarissime
Matériel de gravure	50	20	Rare
Matrice de monnaie vierge (la paire)	10	5	Rare
Miroir	10-30	10-15	Rare
Outils de forgeron (sauf forge et soufflet)	50	100	Rare
Outils de voleur	10	20	Courant
Paire de menottes	5	20	Courant
Perche / Manche en bois (le mètre)	1/6	10	Banal
Pied de biche / Barre de levier	5	20	Courant
Piège à animaux	5	30	Fréquent
Piège à ours	8	100	Courant
Pointes de fer (environ 15 cm)	10/-	5	Fréquent
Scie	7	10	Fréquent
Trousse de secours (avec instruments)	50	50	Rare

ÉCLAIRAGE				
Type	Rayon	Durée	Structures	Visible
Torche	10	1	30	20
Lanterne	15	5	45	30
Chandelle	5	1	15	10
Lampion	5	4	15	10
Feu de camp	15	-	45	30
Vision nocturne	15			
Elfe, Nains, Gnomes	30	-	30	-
Halfeling, Demi-Elfe	20	-	20	-

ALIMENTATION			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Abricot, le Kg	2/-	4	Courant
Ail, la gousse	1s	1	Fréquent
Avoine, le Kg	3s	3	Banal
Baies, les 100 g	5 s	1	Courant
Banquet, par personne	10	-	Inhabituel
Beurre, le Kg	5 s	3	Banal
Bière, le 1/2 l	7-12s	2	Fréquent
Biscuit, les 100 g	5 s	1	Inhabituel
Café	1s	-	Courant
Champignon, le Kg	5 s	4	Banal
Citron	2 s	1	Inhabituel
Cognac (1/2 l)	2	-	Inhabituel
Confiserie, la pièce	1/-	1	Inhabituel
Confiture, le pot 1 Kg	2/-	4	Banal
Crustacé	10/-	1	Inhabituel
Datte, les 500 g	2/-	2	Rare
Eau de vie	1	5	Fréquent
Épices, 300 g	5/-	1	Banal
Épices exotiques	30	1	Rare
Épices peu communes	2	1	Inhabituel
Épices rares	4	1	Rare
Farine, le Kg	2 s	3	Banal
Figues, le Kg	2/-	4	Inhabituel
Fleurs	1/-	-	Fréquent
Fromage, 500 g	1/-	2	Banal
fromage blanc	7 s	-	Fréquent
Fruits, le repas	1/-	-	Fréquent
Herbes aromatiques, le Kg	5 s	6	Fréquent
Hydromel, le 1/2 litre	5/-	3	Fréquent
Lait, le litre	5 s	4	Banal
Légumes verts, le Kg	3s	4	Banal
Miel, 1 Kg	2	4	Courant
Noisettes, 1 Kg	10 s	5	Banal
Noix, 1 Kg	1/-	5	Banal
Noix de coco, les 12	15/-	40	Rare
Oeufs, la douzaine	7 s	3	Banal
Olives, 500 g	2/-	2	Inhabituel
Orchidée	1	-	Rarissime
Pain	5 s	5	Banal
Pêches, Poires, Prunes (1 Kg)	1/-	4	Fréquent
Pommes, 1 Kg	5 s	4	Banal
Poisson (1 repas)	2/-	2	Fréquent
Ragoût	2/-	-	Banal
Raisins, 1 Kg	8 s	4	Fréquent
Raisins secs, les 100 g	10 s	1	Inhabituel
Riz, le Kg	1/-	3	Rare
Sel, 1 kg	1/-	3	Courant
Soupe, 1 bol	2 s	-	Banal
Sucre brut, le Kg	2	4	Inhabituel
Thé, 500 g	15/-	3	Fréquent
Tonneau de vin	40-200	80	Courant
Viande, le Kg	15/-	4	Fréquent
Vin, bon	12/-	-	Courant
Vin de table	4/-	-	Banal
Vin qualité	25/-	-	Courant

HABILLEMENT			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bas, coton	2/-	-	Fréquent
Bottes de cavalier (+ éperons)	12	12	Courant
Bottes en cuir	9	10	Fréquent
Bottes à talon creux	15	10	Rare
Bracelets / Broches (simples à ornées)	10-50	1-2	Courant
Caleçon	2 s à 5 s	-	Banal
Cape de fourrure	50	15	Rare
Cape de laine	10	10	Courant
Cape de pluie	5 s	10	Fréquent
Cape de tissus	8/-	10	Courant
Cape de velours	65	10	Rare
Capuchon/Masque	25/-	2	Fréquent
Ceinture	10/-	1	Banal
Chapeau (bords larges)	1-5	2-5	Courant
Chapeau (bonnet, casquette)	10/-	1	Banal
Chausses	2	4	Banal
Chemise coton	2	2	Fréquent
Chemise tissus	3/-	2	Banal
Écharpe / Foulard	6/-	-	Banal
Gants	10 s	1	Banal
Gilet décoré	10	3	Courant
Justaucorps	6	4	Banal
Jupon	1/-	2	Fréquent
Manteau	5	10	Banal
Mouchoir (soie)	4	-	Fréquent
Paletot	10	15	Banal
Pantalons	4/- à 1	5	Banal
Robe	1-7	6	Banal
Robe cléricale	13	20	Courant
Sabots / Sandales	5 s	2	Banal
Sarrau	50/-	3	Banal
Semelles silencieuses	8	1	Inhabituel
Souliers en cuir	6	5	Banal
Tissu brocart, 10 m	25	40	Courant
Tissu laine, 20 m	10	35	Fréquent
Tissus velours, 10 m	50	50	Inhabituel
Tunique	1-5	4	Banal
Veste	10/- à 3	4	Banal

Les prix correspondent à une qualité très moyenne

- mauvaise qualité X 1/2

- bonne qualité X 3

- excellente qualité X 10

L'encombrement peut parfois augmenter avec la qualité. Un habit porté n'est pas encombrant.

ARMURES			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Gilet en cuir	12	40	Fréquent
Veste en cuir	17	50	Fréquent
Cagoule en cuir	6	10	Fréquent
Cuir clouté	x 2	+ 20%	Inhabituel
Chemise de mailles	80	60	Courant
Cotte de mailles	115	80	Courant
Chemise de mailles manches longues	95	80	Courant
Cotte de maille manches longues	130	100	Courant
Cagoule de mailles	25	30	Courant
Jambières de mailles, la paire	55	60	Inhabituel
Manches de mailles, la paire	20	40	Rare
Plastron de cuirasse (+ Braconnière et Tassettes)	70	75	Inhabituel
Dossier de cuirasse (+ Garde-reins et Spallières)	50	75	Inhabituel
Jambières de fer, la paire (Cuissards, Grèves, etc.)	70	60	Inhabituel
Manches de fer, la paire (Brassards, Cubitières, etc.)	60	30	Inhabituel
Gantelets, la paire	30	10	Inhabituel
Casque complet (Heaume ou Armet)	20 + 1D10	40	Inhabituel
Casque partiel * (Bacinet, Barbute, Salade ou autre)	2	30	Fréquent
Bouclier (Ecu ou autre)	2D8 + 2	50	Fréquent
Bouclier improvisé (dure 1 aventure)	10/-	50	Banal

* Ne donne pas de bonus de protection si porté sur une cagoule de mailles

Une armure de Plates Complète est composée d'un plastron et d'une dossier de cuirasse, de jambières et de manches de fer, de gantelets et d'un casque complet.

PROTECTION DES ARMURES		
Type armure	Point	Partie du corps
Gilet en cuir	0/1 (-2)	Tronc
Veste en cuir	0/1 (-2)	Tronc + Bras
Cagoule en cuir	0/1 (-2)	Tête
Gilet ou Veste Cuir clouté	0/1 (-3)	Suivant type
Chemise de mailles	1	Tronc
Chemise de mailles, manches longues	1	Tronc + Bras
Cote de mailles	1	Tronc + Jambes
Cotte de maille manches longues	1	Tronc + Jambes + Bras
Cagoule de mailles	1	Tête
Cuirasse	1	Tronc
Manches de mailles ou de fer	1	Bras
Jambière de mailles ou de fer	1	Jambes
Casque	1	Tête
Bouclier	1	Toutes

Il est possible de faire les combinaisons suivantes:

- cotte de maille + paire de jambières : 2 pts sur les jambes
- cuirasse sur chemise ou cote de mailles : 2 points sur le tronc
- casque sur une cagoule : 2 points à la tête

Cependant, cela entraîne une perte de 5% à 10% sur l'Initiative du PJ

ARMES			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Armes de contact			
Bâton lesté	3/-	50	Banal
Brise-lames	5	40	Inhabituel
Coup-de-poing	1	1	Fréquent
Coutelas/Sabre	14	50	Inhabituel
Crochet	1	1	Courant
Dague / Poignard	3	10	Fréquent
Épée	14	60	Fréquent
Épée à deux mains	35	200	Courant
Épée bâtarde	20	100	Fréquent
Étoile du matin	14	125	Rare
Filet (Rets)	30/-	30	Rare
Fléau à deux mains	20	120	Rare
Fléau d'arme	10	60	Inhabituel
Fleuret	18	40	Inhabituel
Fouet	15/-	30	Courant
Fourreau / Gaine	1-10	20	Fréquent
Garrot	1	1	Rare
Gourdin	2/-	40	Banal
Hache de bataille	12	75	Courant
Hache de cavalerie	7	75	Inhabituel
Hachette	6	50	Fréquent
Hallebarde	8	175	Fréquent
Lance / Épieu / Pique	35/-	50	Fréquent
Lance de cavalerie	50/-	100	Rare
Main gauche	5	25	Courant
Marteau à deux mains	15	200	Rare
Marteau de guerre	8	75	Inhabituel
Masse à deux mains	15	100	Inhabituel
Masse d'arme	7	50	Fréquent
Pic de guerre	9	60	Rare
Rapière	20	40	Inhabituel
Rondache	2	10	Courant
Armes à feu			
Balles (les 10)	1	10	Inhabituel
Bombe explosive	75	20	Rarissime
Pistolet	150	25	Rarissime
Poudre (la charge)	5	1	Rare
Tromblon	75	50	Rarissime
Armes de jets			
Carquois pour 30 traits	15/-	15	Fréquent
Flèches (5)	30/-	10	Fréquent
Carreaux arbalète (5)	2	10	Courant
Arbalète	16	120	Courant
Arbalète à répétition	100	150	Rarissime
Arbalète de poing	10	25	Rare
Arc court	7	75	Fréquent
Arc normal	11	80	Fréquent
Arc long	15	90	Courant
Arc elfique	30	100	Rarissime
Bolas	7/-	20	Inhabituel
Couteau de lancer	4	10	Courant
Dard	2	10	Inhabituel
Fronde	2/-	10	Fréquent
Fustibale (fronde à bâton)	6/-	30	Rare
Hachette de jet	5	40	Courant
Javelot	25/-	30	Courant
Lance (simple épieu)	35/-	50	Fréquent
Lasso	1	30	Banal
Marteau de guerre	8	75	Inhabituel
Sarbacane	10	15	Rarissime

MODIFICATEURS D'ARMES				
Arme	Initiative	Toucher	Dégâts	Parade
Arme à deux mains	-10	-	+2	-
Arme de poing	-	-10	-1	-
Arme improvisée	-10	-	-2	+10
Arme simple	-	-	-	-
Bâton lesté	-	-	-1	-
Brise-lames	-	-	-2	-10
Dague / poignard	+10	-	-2	-20
Épée bâtarde	-10	-	+1	-
Filet	-	-10	-	-10
Fléau à deux mains	-20	-20	+3	-10
Fléau d'armes	-	-10	+1	-10
Fouet	-	-10	-2	-20
Hallebarde *	+10 / +20	-10 / 0 **	+2	-
Lance (Épieu) *	+10 / +20	+10 **	-	-
Lance de cavalerie ***	+20	+10	+2	-20
Main Gauche	-	-	-2	-10
Rapière	+20	-	-1	-
Rondache	-	-	-2	+20

* Les lances et les hallebardes donnent un +10 à 'initiative pendant le premier round de combat et les suivants si l'utilisateur est gagnant. Si l'adversaire est en selle, elle donne alors +20 dans les mêmes conditions que ci-dessus.

** Contre les combattants aériens seulement.

*** La lance de cavalerie est pleinement efficace quand son utilisateur est en selle et qu'il charge. Dans tous les autres cas, le bout de la lance est considéré comme ayant les mêmes effets qu'une arme simple.

PROJECTILES					
Armes	PORTÉES			FE	Temps préparation pour armer / tirer
	Crte	Lgue	Extr		
Arc court	16	32	150	3	1 round
Arc normal	24	48	250	3	1 round
Arc long	32	64	300	3	1 round
Arc elfique	32	64	300	4	1 round
Arbalète	32	64	300	4	1 round pour armer 1 round pour tirer
Arbalète répétition	32	-	100	1	Tire 2 traits par round magasin contient 10 traits 8 rounds pour le remplir
Arbalète de poing	16	32	50	1	1 round pour armer 1 round pour tirer
Fronde	24	36	150	3	1 round
Fustibale	24	36	200	4	1 round pour armer 1 round pour tirer
Javelot	8	16	50	F	1 round
Lance	4	8	25	F	1 round
Dard	4	8	20	F	1 round
Couteau de lancer	4	8	20	F	1 round
Hache de jet	4	8	20	T	1 round
Sarbacane	12	24	50	1	1 round
Lasso	8	16	30	-	1 round pour lancer 2 round pour ramener
Bolas	12	24	50	1	1 round
Pistolet	8	16	50	3	2 rounds pour armer 1 round pour tirer
Tromblon	24	48	250	3	3 rounds pour tirer 1 round pour tirer
Bombe explosive	2	6	10	6	1 round pour allumer la mèche et lancer
Bombe incendiaire	2	6	10	Feu	1 round pour allumer la mèche et lancer
Projectile improvisé	2	6	10	F	1 Round

LECTURE / ECRITURE			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Livre (imprimé)	40	35	Inhabituel
Manuscrit (enluminé)	350	50	Rare
Matériel d'écriture	10	5	Courant

FOURNITURES DE MAGICIEN			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Alambic	10-20	10	Rare
Animal empaillé	15/-	5	Inhabituel
Baguette	2	1	Inhabituel
Balance et poids	11	20	Inhabituel
Boule de cristal	100	35	Rare
Bouteille	2	5-10	Courant
Bureau	30	-	Inhabituel
Cage métallique (P, M, G)	4 - 12	300 -600 -2000	Courant
Compte goutte	1	1	Courant
Cornue	10	2	Inhabituel
Craie (le bâton)	1s - 6 s	-	Fréquent
Creuset	5/-	2	Courant
Décanteur	25	3	Inhabituel
Entonnoir	1/-	2	Banal
Étain	5 s	-	Courant
Fer	5 s	-	Banal
Flasque	1	4	Courant
Jarre	2	12	Banal
Livre	200-500	10	Rare
Mercure	3	-	Rare
Mortier + pilon	10/-	10	Banal
Nécessaire d'analyse	10	20	Inhabituel
Pincettes	1	1	Inhabituel
Pipette	1	1	Inhabituel
Plume	10/-	1	Courant
Plomb	4/-	-	Courant
Pot	1	4	Courant
Prisme	5-15	2	Rare
Sablier	3	2	Inhabituel
Soufflet	5/-	10	Courant
Souffre	4/-	-	Courant
Trépied	5	10	Inhabituel
Tube	1	2	Courant
Vase à filtration	15	3	Inhabituel
Vélin	10	2	Courant
Vessie	1	3	Fréquent

INSTRUMENTS DE MUSIQUE			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Clavecin	250	1200	Rare
Cornet	10	30	Courant
Flûte à bec	3	5	Courant
Flûte traversière	20	10	Rare
Guimbarde	8/-	1	Courant
Luth	80	30	Inhabituel
Lyre	20	50	Rare
Mandoline	23	15	Inhabituel
Tambour	30/-	50	Courant
Tambourin	1	5	Courant
Viola	25	30	Courant

ARTICLES RELIGIEUX			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Autel	spécial	-	Rare
Banc d'église	1 à 10	-	Courant
Bénitier	spécial	-	Inhabituel
Brasero	4 à 6	-	Courant
Brûleur à encens	2	-	Courant
Candélabre	spécial	-	Rare
Carillon	30 à 100	-	Courant
Chaire	200 et +	-	Inhabituel
Chaise	1-3	-	Courant
Chandelier	5-15	-	Courant
Chapelet	1	-	Courant
Cierge	1/-	-	Courant
Cloche	spécial	-	Rare
Colonne	spécial	-	Rare
Couteau sacrifice argent	100	-	Inhabituel
Couteau sacrifice bronze	25	-	Inhabituel
Couteau sacrifice or	200	-	Rare
Eau bénite (la fiole)	25	-	Courant
Encensoir	2 et +	-	Courant
Encens, le bâtonnet	1	-	Courant
Flûtes, orgues	2000 et +	-	Rarissime
Gong	10 à 50	-	Inhabituel
Idole / Statue	spécial	-	Rare
Lampe	10	-	Courant
Mosaïque	spécial	-	Rarissime
Nappe d'autel	10	-	Courant
Paravent	2	-	Courant
Réceptacle à offrande	spécial	-	Rare
Reliquaire	spécial	-	Rare
Robe	20	-	Courant
Symbole argent	50	-	Inhabituel
Symbole bois	10/-	-	Courant
Symbole fer	10	-	Courant
Symbole or	100 à 200	-	Inhabituel
Tableau / Fresque	spécial	-	Rare
Tapis de prière	5	-	Inhabituel
Tenture	1 à 20	-	Courant
Trône	spécial	-	Rare
Vêtements sacerdotaux	spécial	-	Inhabituel

ANIMAUX		
	Prix	Disponibilité
Aigle entraîné	80-120	Rarissime
Bélier	5	Fréquent
Boeuf	60-80	Banal
Bête de somme (Mulet, Ane, etc.)	30-60	Banal
Chameau	100	Fréquent / Rare
Chameau de guerre	300	Rare / Rarissime
Chapon	3/-	Fréquent
Chat	2/-	Banal
Cheval d'attelage	50-75	Banal
Chèvre	40/- à 50/-	Banal
Chien	1D6	Banal
Chien de chasse	12	Courant
Chien de garde	18	Fréquent
Chien de guerre	25	Inhabituel
Cochon de lait	80/- à 90/-	Banal
Faucon	40-70	Rare
Mouton	54/- à 62/-	Banal
Oie / Pintade	3/-	Banal
Perdrix / Pigeon	1/-	Fréquent
Pigeon voyageur	50	Courant
Porc	5	Banal
Poulet	1/-	Banal
Sanglier	10	Fréquent
Taureau	80	Banal
Vache	40-60	Banal
Veau	25	Banal

QUALITE DES MONTURES			
	Chance	Modif	Prix
Minable	2/20	F-1 / M-1	x 0,5
Bas de gamme	3/20	M-1	x 0,75
Normal	15/20	-	x 1
Supérieur	3/20	M+1	x 2
Pur race	2/20	F+1 / M+1	x 4

NOURRITURE / HEBERGEMENT				
	Prix	Au mois	Encombrement	Disponibilité
Repas (pour un jour)	3/- à 7*/	10 (bon)	10	Banal
Conserves (1 semaine)	3 CO		50	Fréquent
Pinte de bière	9s		2	Banal
Vin de table (le pichet)	4/-		5	Fréquent
Vin de qualité (le pichet)	25/-		5	Courant
Alcool blanc (la bouteille)	10/-		5	Courant
Chambre commune d'auberge / nuit	2/- sol 3/- avec lit	4 (avec lit)	-	Banal
Chambre séparée (4 lits)	30/-	30 à 50 (1 lit)	-	Fréquent
Écurie / cheval / nuit	1/6	2	-	Banal
Fourrage / cheval / jour	7/6	8	50	Banal

* 3/- est le minimum vital, alors que 7/- permet de rester en bonne santé, mais ne permet pas de manger réellement à sa fin (10/-)

MOYENS DE TRANSPORT			
Montures	Prix	Encombrement	Disponibilité
Cheval de selle	60-480	-	Fréquent
Cheval de guerre léger	575-1150	-	Inhabituel
Destrier	960-4750	-	Rare
Véhicules			
Barque	(1D6 x 10) + 60	900	Courant
Carrosse	1000	-	Rare
Chariot	(1D8 x 10) + 60	-	Fréquent
Charrette / Carriole	(1D6 x 10) + 40	-	Fréquent
Drakkar	25000	-	Rarissime
Galère	20000 - 50000	-	Rarissime
Galion	100000	-	Rarissime
Navire marchand	10000 - 30000	-	Rarissime
Navire de guerre	40000	-	Rarissime
Péniche	600	-	Rare
Pirogue	600	-	Rare
Radeau	(1D6 x 10) + 20	-	Courant

AUTRES TRANSPORTS : ALLURE NORMALE					
Type	Mouv.	m/R	m/T	Km/h	
Poney/Mule	7	28	168	40,25	
Cheval de selle	8	32	192	46	
Cheval de trait	6	24	144	34,5	
Carriole (2 roues)	6	24	144	34,5	
Chariot (4 roues)	3	12	72	17,25	
Carrosse (4 roues)	4	16	96	23	
Barque	3	12	72	17,25	
Petit bateau à voiles	4	16	96	23	
Barge commerciale	2	8	48	11,5	
Vaisseau	5	20	120	28,75	

VOYAGES (par trajet de 10 Km)			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Carriole, 2 chevaux (par jour)	3	-	Banal
Chariot, 3 chevaux (par jour)	4	-	Fréquent
Diligence (par jour)	7	-	Courant
Charrette / Chariot	15/-	-	Banal
Péniche	5/-	-	Banal

HARNACHEMENTS			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Barde cuir	100	-	Courant
Barde écaille	250	-	Rarissime
Barde mailles	500	-	Rarissime
Barde plates	1000	-	Rarissime
Bride et mors	15/-	40	Banal
Couverture de selle	3/-	60	Banal
Fers à cheval et pose	1	-	Banal
Gantelet de fauconnier	3	5	Rare
Harnachement pour chariot	2	80	Fréquent
Harnais	12/-	40	Fréquent
Harnais de cambrioleur	25	50	Rare
Joug à Boeuf	3	600	Banal
Joug à cheval	5	400	Banal
Sacoche de selle (P à G)	10-40	100	Fréquent
Selle de bât	5	200	Courant
Selle de monture	10	300	Courant

MOBILIER			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Agenouilloir	1	-	Courant
Armoire	20	-	Courant
Baignoire fonte	10	-	Courant
Baignoire métal	6	-	Courant
Banc en bois	1	-	Courant
Baril (cap: 100-600)	2-8	-	Courant
Buffet	10	-	Courant
Bureau	20	-	Courant
Candélabre	6	-	Courant
Chaise normale	1	-	Courant
Chaise rembourrée	5	-	Courant
Chandelier	1	-	Courant
Charbon de bois (1 jour)	1	-	Courant
Chaudron	1	-	Courant
Chausse pied	1s	-	Courant
Cheminée	150	-	Courant
Cheminée + manteau	200	-	Courant
Coffre à tiroir	6	-	Courant
Coffre (P, M, G)	2-8	-	Courant
Couchette	15	-	Courant
Coussin	10/-	-	Courant
Couverture simple	6/-	-	Courant
Couverte grande	1-2	-	Courant
Drap	5/- à 1	-	Courant
Édredon	8	-	Courant
Établi	15	-	Courant
Étaux	10	-	Courant
Fauteuil	11	-	Courant
Fauteuil rembourré	15	-	Courant
Fontaine	20/-	-	Courant
Fresque	20/-	-	Courant
Lit baldaquin	45	-	Courant
Lit coffre	30	-	Courant
Malle	4-6	-	Courant
Menotte	2	-	Courant
Meuble à tiroir	15	-	Courant
Meuble	3	-	Courant
Meule	3	-	Courant
Natte	1/-	-	Courant
Oreiller	1	-	Courant
Penderie	2	-	Courant
Sceau	2/-	-	Courant
Serrure (+10 - +30%)	20-800	-	Courant
Siège avec angles	15	-	Courant
Sofa	30 et +	-	Courant
Table basse	2	-	Courant
Table grande	6	-	Courant
Table ronde	2	-	Courant
Table tréteau	10/-	-	Courant
Tabouret	8/- à 12/-	-	Courant
Tapiserie	12/-	-	Courant
Tapis	10-30	-	Courant
Tonneau	1-3	-	Courant
Torchère métal	2	-	Courant
Trône	10/-	-	Courant

HABITATION			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Cabane	90	-	Fréquent
Chaumière	270	-	Fréquent
Maison	450	-	Fréquent
Maison cossue	1500	-	Courant
Maison luxueuse	2400	-	Inhabituel
Maison opulente + grand jardin	4800	-	Rare
Résidence citadine noble avec cour	21600	-	Rare
Petit palais	30000	-	Rarissime

SOINS MÉDICAUX			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Consultation	1-3	-	Fréquent
Opération	10-100	-	Courant
Soin courant	1-5	-	Fréquent

SERVICES DIVERS			
	Prix	Encombrement	Disponibilité
Bain	1/-	-	Fréquent
Barbier	2	-	Fréquent
Scribe (la lettre)	2/-	-	Courant
Cuisinier (la journée)	5/-	-	Courant
Crieur public	10 s	-	Fréquent
Danseur/se	7/-	-	Fréquent
Guide en ville	5 s	-	Banal
Porteur de torche	2 s	-	Banal
Laverie	5 s	-	Fréquent
Message en ville	5 s	-	Fréquent
Ménestrel	7/-	-	Courant
Pleureuse	10 s	-	Fréquent
Coiffeur	3s	-	Fréquent
Porteur (au 5 Km)	2 s	-	Fréquent

LOCATION DE PERSONNEL			
	Prix		Disponibilité
Artisan (voir carrière)	0/- par jour	60/- la semaine	Fréquent
Bateleur (voir carrière)	5/- par jour	30/- la semaine	Fréquent
Manouvrier (docker, travailleur des champs ou du bâtiment, etc.)	7/- par jour	42/- la semaine	Fréquent
Serviteur (vendeur, régisseur, garde-chasse, etc.)	6 s par jour	3/- la semaine	Fréquent

Les bateleurs espèrent gagner des gratifications sous forme de pourboire. Les serveurs ont le logement et le repas fournis. Certains emplois comprennent le gîte et le couvert, alors déduits du salaire. Dans la campagne, une partie des gages est souvent réglée en nature (produits de la ferme).

SUIVANTS EXPÉRIMENTES			
Carrières	Paie par jour	Part *	Disponibilité
1	20	-	Fréquent
2	30	1/2	Courant
3	45	3/4	Courant
4	70	1	Inhabituel
5	100	1	Rare
6	150	1	Rarissime
+ de 6	+ 50 / carrière	1	Rarissime

* Payable pour ceux qui combattent aux côtés des PJ en aventure. Les gages sont payables sur une base hebdomadaire, ou en fin d'aventure. En général, une semaine de salaire d'avance est demandée à l'embauche.

RÉSISTANCE DES SERRURES			
Type	Résistance	Dommages	Difficulté serrure
Armoire / Placard	1	1D6	(1D4 - 2) x 10%
Pièce domestique	2	1D6	(1D4 - 1) x 10%
Entrée de service	3	2D6	1D4 x 10%
Chambre forte Porte de cachot Pièces communicantes	4	3D6	(1D4 + 1) x 10%
Porte de cachot Entrée de corridor	5	3D6	(1D4 + 1) x 10%
Maîtresse Tour (donjon)	6	5D6	(1D4 + 2) x 10%
Porte principale d'une forteresse ou prison	8	6D6	(1D4 + 3) x 10%
Panneau / Trappe d'accès	2	1D6	(1D4 + 1) x 10% (cadenas)

RÉCAPITULATIF VISIONS NOCTURNES

Aigle	20 mètres
Araignée géante	10 mètres
Basilic	20 mètres
Chat sauvage	20 mètres
Chauve-souris	15 mètres
Chauve-souris géante	20 mètres
Chien de hobgobelin	10 mètres
Dragon	20 mètres
Élémental	Comme en plein jour
Elfe des bois	30 mètres
Elfe des mers	20 mètres
Elfe haut	20 mètres
Fimir	15 mètres
Gnome	30 mètres
Gobelin	10 mètres
Halfeling	20 mètres
Hermine	10 mètres
Hibou	50 mètres
Hibou géant	50 mètres
Homme lézard	30 mètres
Hydre	20 mètres
Jabberwork	20 mètres
Loup	15 mètres
Loup de meute	15 mètres
Mort-vivant	Comme en plein jour
Morveux	10 mètres
Nain	30 mètres
Orque	10 mètres
Orque noir	10 mètres
Rat	10 mètres
Rat des rochers	15 mètres
Rat géant	20 mètres
Renard	10 mètres
Scarabée géant	20 mètres
Scorpion géant	10 mètres
Serpent	20 mètres
Skaven	30 mètres
Troglodyte	30 mètres

LANGAGES DU VIEUX MONDE			
Race	Langage	Dialecte	Originaire de
Humains	Occidental	Albionais Bretonnien Estalien Tiléen Reikspiel Slavien	Albion Bretonnie Estalie Tilée Empire / Wastelands Kislev
Nains	Khazalide Occidental	Nanique	Nains Nains
Elfes	Eltharin Occidental	Tar-Eltharin Fan-Eltharin Sylvanien	Elfes des Mers Elfes des Bois Elfes des Bois
Halfelings	Occidental	Halfeling	Halfelings
Hommes-Bêtes	Langue Noire		Hommes-Bêtes du Chaos
Guerrier du Chaos	Langue Noire		Guerriers du Chaos
Gnomes	Khazalide	Gnomique	Gnomes
gobelinoïdes	Langue Gobeline	Ghazhakh Harghazharh Orrakh Morvique	Gobelins Hobgobelins Orques Morveux
Hommes-Lézard	Ssissyl'k (Homosaurique)		Hommes-Lézards
Ogres	Grumbarth (Ogrique)		Ogres
Skavens	Queekique		Skavens
Hommes-Arbres	Malla-Room-Ba-Larin Eltharin (Elfique) Occidental (25%)		Hommes-Arbres
Troglodytes	Ssissyl'k (Homosaurique)	Ss'kyzz'l'k	Troglodytes
Trolls	Orgvar (Trollique)		Trolls

LANGAGES SECRETS ET LANGUES HERMÉTIQUES

Jargon de bataille : utilisé par les guerriers, principalement pour donner des ordres sur le champ de bataille, très rapidement.

Occidental Classique : employée par les Lettrés, on peut le trouver dans d'anciens documents.

Jargon des Forestiers : utilisé par les Forestiers, il concerne principalement le bois

Jargon des Voleurs : les Filous le pratiquent, principalement sous forme de code (l'orateur dit quelque chose alors qu'il semble aux non avertis qu'il dit autre choses).

Langages de Guilde : utilisé par les membres des Guildes de Commerçants et d'Artisans et seulement pour les rituels de la Guilde ou lorsque les membres souhaitent se faire reconnaître. Le langage varie d'une guilde à l'autre ; il s'agit souvent d'un mélange de Classique et de Jargon professionnel relatif au commerce ou artisanat concerné.

Arcane Naine : extrêmement rare, connue seulement d'une poignée de magiciens nains

Arcane Elfe : employée exclusivement dans l'Archipel Elfique, et seulement par les magiciens Elfes

Démonique : langage des démons que les Nécromants utilisent aussi.

Druidique : rarissime et antique. Seuls les Druides la connaissent.

Slann Ancien : la plus ancienne et la plus rare des Langues Hermétiques. Originellement c'est celle qu'utilisaient les amphibiens qui jouèrent un rôle important dans la formation du Monde (voir historique).

Magikane : utilisé par les sorciers. Elle a quatre sous divisions: Magikane Élémentaire, Illusoire, Nécromantique, Sorcier et le Démonique (voir ci-dessus).