

TARIFS EN VIGUEUR À ENCOCHE & DANS DIVERS AUTRES ENDROITS

VÊTEMENTS & BIJOUX

désignation	imp.	prix en ø		
sous-vêtements	0,1	0,10	0,15	0,20
chemise	0,2	0,20	0,30	0,40
pantalon	0,3	0,30	0,45	0,60
jupe longue	0,3	0,30	0,45	0,60
gilet	0,3	0,30	0,45	0,60
robe	0,4	0,40	0,60	0,80
redingote	0,4	0,40	0,60	0,80
cravate	0,1	0,10	0,15	0,20
foulard	0,1	0,10	0,15	0,20
chapeau	0,3	0,30	0,45	0,60
manteau	0,6	0,60	1,00	1,40
ceinture	0,1	0,15	0,20	0,25
gants	0,1	0,15	0,20	0,25
souliers	0,2	0,30	0,40	0,50
sandaes	0,1	0,15	0,20	0,25
maillot de bain	0,1	0,10	0,15	0,20
bracelet	0,1	0,20	0,30	0,40
collier	0,1	0,20	0,30	0,40
bague	0,05	0,10	0,20	0,30
boucle d'oreille	0,02	0,05	0,10	0,15

Les prix sont donnés pour un style ordinaire (Allure 3), soigné (Allure 6) et élégant (Allure 9). La taille correspond à celle d'un fayt. Les prix restent les mêmes pour les gnomes et les petites bêtes. On demande un supplément de 50% pour les loups, les tigres et les semi-ogres.

INSTRUMENTS

désignation	imp.	prix en ø		
bâton à mèche	2	3,60	4,80	6,00
binocle à pince	0,1	0,20	0,30	0,40
grimoire à maximes	0,5	0,60	0,90	1,20
rouleau à proverbes	0,2	0,25	0,35	0,50
gants à ailettes	0,1	0,15	0,20	0,25
montre à gousset	0,1	0,15	0,20	0,25
briquet à mèche	0,1	0,20	0,30	0,40
trousse à outils	0,2	0,30	0,40	0,50
outil	0,2	0,60	0,75	0,85

Comme pour les vêtements, les prix sont fonction de l'Allure des instruments.

ARMES & ARMURES

désignation	imp.	prix en ø		
lame de poing	1	3	6	9
courtelame	1,6	5	10	15
longuelame	2	6	12	18
tranchelame	2,6	8	16	24
équivoque	3	9	18	27
magistrale	4	12	24	36
court fendoir	1,6	5	10	15

désignation	imp.	prix en ø		
fendoir	2,6	8	16	24
court heurtoir	1,6	5	10	15
heurtoir	2,6	8	16	24
grand arc	2	2	5	8
arbalète	1,6	5	10	15
pistolet	1	3	6	9
fusil	2	6	12	18
tresse-lanière	1	2	4	6
fauchard	6	18	36	54
sarcloir	6	18	36	54
longueperce	4	12	24	36
bouclier	2	6	12	18
armure disparate	4	12	24	36
armure excellente	8	24	48	72

Comme pour les vêtements, les prix sont fonction de l'Allure des armes et des armures.

MUNITIONS

désignation	imp.	prix en ø	
balles	0,2	0,50	
flèches	1	1,20	
carreaux	0,6	1,00	
pinces de cendre	0,1	0,50	

Les munitions sont vendues par 10. On ne les trouve pas à l'unité.

BOMBES

désignation	imp.	prix en ø	
bombe à fragmentation	0,2	30	
bombe à feu	0,2	30	
bombe à glace	0,2	30	
bombe à poison	0,2	30	
bombe à beurk	0,2	10	

Une bombe, une fois armée, explose au contact. Elle affecte une zone de 2 mètres et inflige 12 de dommages.

Les bombes à fragmentation causent des blessures, les bombes à feu des brûlures, les bombes à glace des gelures et les bombes à poison des empoisonnements.

Les bombes à beurk ne causent pas de dommages, mais provoquent 4 de salissures.

TALISMANS

désignation	imp.	prix en ø	
contrefeu	0,1	30	
contrefroid	0,1	30	
contrepoison	0,1	30	
protection	0,1	40	

Un talisman protège son porteur de 12 de dommages.

POTIONS & PARCHEMINS

désignation	imp.	prix en ø	
rappel à la vie	0,2	8	
invisibilité	0,2	12	
dématérialisation	0,2	8	
vol	0,2	8	
parfum renversant	0,2	6	
sentiment troublant	0,2	6	

Une potion ou un parchemin affecter une personne d'une Importance maximale de 10 et d'une Solidité maximale de 4. Il suffit de lire le parchemin ou de boire une potion pour que le sortilège fasse effet. Le rappel à la vie redonne 1 gemme en Vie. L'invisibilité fonctionne sur une personne d'une Allure maximale de 8 et lui confère une Éclipse de 7. La dématérialisation abaisse la Solidité à 0. Enfin le parfum et le sentiment ont une Influence de 4.

SERVICES

désignation	prix en ø	
formule "Présence", le jour	2,50	
formule "Présence", la semaine	12,50	
formule "Découverte", le jour	2,50	
formule "Découverte", la semaine	12,50	
formule "Évasion", le jour	5	
formule "Évasion", la semaine	25	
repas correct, par personne	0,75	
ragoût de griserelles, la portion	0,15	
tarte aux plureines, la part	0,15	
mêlebranche, la tasse	0,50	
cafiat, la tasse	0,50	
bière d'ordiner, le demi	0,60	
vin suret, le verre	0,20	
vin trouble, le verre	0,90	
vin merveilleux, le verre	1,60	
champelain, le verre	1,90	
mélange, le verre	1,60	
épilation complète	1	
soin amincissant	1	
soins complets	5	
massage, l'heure	5	
compagnie galante, l'heure	10	
peinture corporelle	5	
coiffure ou teinture	5	
nouvelle apparence	15	
chambre correcte, la nuit	20	
chambre correcte, la semaine	100	
appartement modeste, la nuit	30	
appartement modeste, la semaine	150	
suite confortable, la nuit	40	
suite confortable, la semaine	200	
salaire minimum horaire	1	