

# SHOPPING

## AUBERGE

A la carte	Prix
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cerveoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa

## ÉTHYLISME

**Test CON DD (10 + nombres de verres)**, si le PJ mange en même temps, **DD -3**. En cas d'échec, le niveau d'ébriété augmente d'un niveau.

**Niveaux d'ébriété :**

- **Pompette** : d12 au lieu du d20 pour les tests d'attaque à distance et de magie.
- **Bourré** : d12 au lieu du d20 pour tous les tests à l'exception des tests de CON.
- **Ivre-mort** : d12 au lieu du d20 pour tous les tests à l'exception des tests de CON et le personnage est Ralenti (une seule action). Lorsqu'il obtient 1 ou 2 sur un d12, il perd le tour suivant à vomir, à avoir envie de vomir, ou simplement à fixer bêtement un détail que lui seul trouve formidable...
- **Coma éthylique** : Le personnage est inconscient pour [1d12 x 10] minutes.

Lancer 1d6 à chaque fois qu'un nouveau palier est franchi :

1 Contemplatif, 2 Excessif, 3 Dépressif, 4 Agressif, 5 Euphorique, 6 Amoureux.

**Récupérer** : Le niveau d'ébriété est automatiquement réduit de 1 toutes les 2 heures. Un test de CON difficulté 15 permet de réduire cette durée de moitié (une heure).

**Gueule de bois** : Si le personnage a atteint le niveau ivre-mort, il doit faire un test de CON difficulté 15, en cas d'échec il subit un malus de -2 à toutes ses actions pendant en 6 heures après avoir récupéré. S'il a atteint le niveau du coma éthylique, la durée est de 12 heures, et seulement 6 heures si le test de CON est réussi

## FORGE

Armures	DEF	Prix
Petit Bouclier	+1	2 pa
Tissus matelassé	+1	2 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé +3	+3	8 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque <sup>a</sup>	+6	50 pa
Plaque Complète <sup>a, b</sup>	+8	200 pa
Robe en tissu Elfique <sup>c</sup>	+1	200 pa
Tunique Elfique <sup>c</sup>	+2	400 pa

*a. Encombrantes, ces armures annulent le bonus de DEX à la DEF*  
*b. Fabriquée sur mesure, au départ seul le chevalier peut porter cette armure.*  
*c. Aucun malus pour les lanceur de sort ni de pénalité d'encombrement*

Armes à distance	DM	Portée	Prix
Fronde	1d4	20 m	-
Dague	1d4	5 m	3 pa
Couteau d'lancer <sup>5,10</sup>	1d4	10 m	3 pa
Shuriken <sup>5,10</sup>	1d4	10 m	3 pa
Hachette <sup>5,9</sup>	1d6	5 m	2 pa
Javelot <sup>5,9</sup>	1d6	20 m	6 pa
Lance <sup>3,9</sup>	1d8	10 m	3 pa
Arc Composite <sup>1,4,9</sup>	1d6	50 m	15 pa
Arc Court <sup>1</sup>	1d6	30 m	4 pa
Arc Long <sup>1,4</sup>	1d8	50 m	5 pa
Arbalète de Poing <sup>6</sup>	1d6	10 m	8pa
Arbalète Légère <sup>1,6</sup>	2d4	30 m	10 pa
Arbalète Lourde <sup>1,7</sup>	3d4	60 m	12 pa
Arbalète à répét. <sup>*1,3</sup>	2d4	60 m	-

Armes de contact	DM	Prix
Bâton - Gourdin <sup>1</sup>	(1d4)	-
Bâton Ferré <sup>1</sup>	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Gr. Hache Bucheron <sup>1*</sup>	1d4	3 pa
Épée Longue, Hache	1d8	6 pa
Masse, Marteau, Fléau	1d6	4 pa
Épée, Hache à 2 mains <sup>1</sup>	2d6	10 pa
Épée Bâtarde <sup>1,11</sup>	1d12	9 pa
Masse Marteau Fléau à 2 mains <sup>1</sup>	3d4	12 pa
Vivélame, Katana <sup>1,2</sup>	1d10	12 pa
Epieu <sup>1,3</sup>	1d6	3 pa
Lance, Pique <sup>1,3</sup>	1d8	5 pa
Lance de Cavalerie <sup>1,3</sup>	2d6	12 pa
Épée Courte	1d6	5 pa
Main Gauche <sup>12</sup>	1d4	5 pa
Rapière <sup>2</sup>	1d6	6 pa
Styilet <sup>8</sup>	1d3	1 pa

1. Arme tenue à deux mains.
2. Critique sur 19 ou 20.
3. Règles spéciales, voir LdB
4. Score minimum en FOR requis : 12 pour l'arc long, 14 pour le composite.
5. Nécessite une action limitée pour ajouter le Mod. de Carac. aux DM.
6. Nécessite une action d'attaque pour être rechargée.
7. Nécessite une action limitée pour être rechargée.
8. Ne bénéficie pas du bonus de FOR, En cas d'att. sournoise ou par surprise, inflige [1d6 + Mod. DEX] DM.
9. (Arme à distance) avec ajout du mod. FOR aux DM
10. (Arme à distance) avec ajout du mod. DEX aux DM
- \* Nécessite une capacité pour être maîtrisée.

11. DM 1d8 à une main, 1d12 à 2 main
12. Bonus de +1 en DEF mais seulement au CaC Fleaux = Bonus +2 Att contre bouclier

## MATÉRIEL

Matériel	Prix
Briquet à silex	1 pa
Carquois de 20 flèches	3 pa
Corde 15m	2 pa
Couverture	1 pa
Grappin	2 pa
Lanterne à huile (rayon10m)	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile (6 heures)	1 pa
Torches x3 (1h) (rayon10m)	1 pa
Outils de crochetage !	5 pa
Potion de Soins <sup>o</sup> (1d8 PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

<sup>o</sup> Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée aux tests de DEX.

<sup>o</sup> Soumis à autorisation du MJ

Voir LdB pour matériel soin & poisons

## MONTURES

Monture	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa
Dragon d'Akrahyung	150 po

## BIENS

Bien	Prix
Appartement (T2)	250 po
Masure (T3)	500 po
Suite (T5)	1000 po
Maison (T6)	2000 po
Villa luxueuse	10 000 po
Manoir	20 000 po
Place fort	60 000 po
Château	150 000 po
Palais	300 000 po