

## Table des Prix standards

### Prix des auberges

*Les prix comprennent la nuit dans la pièce commune, avec du feu s'il fait froid, et un repas à table d'hôte.*

Par aventurier par nuit . . . . .	1b
Par cheval . . . . .	2c
Par cheval, nourri de foin . . . . .	4b

### Le luxe (Parfois disponible)

Chambre individuel . . . . .	7b
Chambre qualité supérieur . . . . .	1a
Souper la totale . . . . .	2b
Vin, couvert, miche, viande . . . . .	8c
Avoine pour le cheval . . . . .	4b

### Le marché alimentaire

#### Provision

Ration de pain d'une journée . . . . .	5e
Ration d'une semaine (6kg) . . . . .	5b
Ration deux semaines (15kg) . . . . .	2b
Ration 4 semaines (40kg) . . . . .	1b

#### Echoppes d'Alimentation

Un repas léger . . . . .	4c
Un repas ordinaire . . . . .	7c
Un repas copieux . . . . .	1b

### Organisation d'un festin

*Comprend la nourriture et la boisson, le service, la cuisine, la livraison, le nettoyage. Les prix sont donnés par convive.*

Festin ordinaire . . . . .	1b
Festin de qualité . . . . .	2b
Festin Superbe . . . . .	3b
Grand festin . . . . .	6b
Festin royal . . . . .	14b
Repas de fête pour 4 paysans . . . . .	1b

### Instrument de musique

Cistre . . . . .	1 or
Flûte . . . . .	15b
Harpe . . . . .	18a
Lyre . . . . .	12a
Tambour . . . . .	5a
Tambourin . . . . .	23b
Timbale . . . . .	13b
Viole . . . . .	12a

### Le marché des chevaux

Cheval de guerre . . . . .	8 or
Cheval de guerre du Gondor . . . . .	20 or
Cheval de guerre d'Arthédain . . . . .	16 or
Cheval de guerre supérieur . . . . .	30 or
Cheval de guerre supérieur du Rohan . . . . .	38 or
Mearas du Rohan (normalement invendable) . . . . .	200 or
Cheval de guerre supérieur du Rhovanion . . . . .	32 or
Chameau . . . . .	8 or
Coursier du Rhovanion . . . . .	28 or
Cheval supérieur . . . . .	5 or
Coursier . . . . .	4 or
Roncin/cheval ordinaire . . . . .	4a
Poney . . . . .	43b
Cheval de bat . . . . .	32b
Cheval de trait . . . . .	24b
Carne . . . . .	24b
Mulet . . . . .	2a
Mule . . . . .	32b
Ane . . . . .	2a

Couleur ou apparence spéciale (noir, blanc) prix multiplier par deux. Chevaux futée prix multiplier par deux aussi.

### Harnais et décoration

Harnais de base . . . . .	65c
Harnais embelli . . . . .	95c
Harnais spécial(gravé, etc...) . . . . .	4a
Harnais royal(gravé, etc...) . . . . .	3 or

### Le Maquignon

Chèvre, bouc . . . . .	4b
Chèvre grasse . . . . .	6b
Cochon . . . . .	16b
Mouton . . . . .	4b
Mouton gras . . . . .	6b
Brebis et agneau . . . . .	1a
Bélier . . . . .	23b
Truie . . . . .	24b
Oie . . . . .	7b
Oie de garde . . . . .	1a
Poulet . . . . .	1b
Jeune taureau, vache . . . . .	25b
Vache laitière . . . . .	48b
Bœuf . . . . .	64b
Taureau . . . . .	72b

### Nobles Bêtes

Jeune faucon . . . . .	6b
Faucon entraîné . . . . .	32b
Faucon d'Eriador . . . . .	6a
Faucon du Rhovanion . . . . .	5a
Faucon du Harad . . . . .	48a
Chat . . . . .	15e
Chat elfique de compagnie . . . . .	12 Or
Chien de compagnie . . . . .	2b
Chien de compagnie elfique . . . . .	20 Or
Chien de chasse du Rhodaur . . . . .	1a
Chien loup . . . . .	1a
Chien loup du Pays de Dun . . . . .	2 or
Chien supérieur . . . . .	4a
Oiseau chanteur . . . . .	1 or
Oiseau exotique . . . . .	16a

### Le Brasseur

*Par tonnelet de 5 litre, bon pour*

*quatre repas.*

Ale . . . . .	4c
Bière . . . . .	5c
Alcool léger le verre . . . . .	8c
Alcool fort le verre . . . . .	12c
Hydromel . . . . .	15c
Eau de vie . . . . .	45c

### Marchand de vin

*Par bouteille de 1 litre, normalement suffisante pour deux personnes lors d'un repas.*

Médiocre . . . . .	prix x 0,5
Supérieure . . . . .	prix x 3
Excellente . . . . .	prix x 10
Bon vin du royaume . . . . .	4c
Vin supérieur du royaume . . . . .	1b
Vin d'Arthédain . . . . .	2b
Vin d'Ithilien . . . . .	5b
Vin du Dorwinadan . . . . .	3a

### La Musique

Harpe . . . . .	1-5 or
Harpe royale . . . . .	7 or
Luth . . . . .	25b

### Service

Composer une satire . . . . .	2a
Poème d'amour . . . . .	12b
Poème épique . . . . .	24b
Composer un chant héroïque . . . . .	3a
Divertir pendant une soirée . . . . .	8b

### Le charron

Un carrosse . . . . .	2a
Un chariot (4 roue) . . . . .	8b
Une charrette (2 roue) . . . . .	6b

### Les fabricants de tente

Tente (2 personnes) . . . . .	7b
-------------------------------	----

Tente (3 personnes) . . . . .	1a
Pavillon . . . . .	1 or
Beau pavillon . . . . .	3 or
Pavillon de luxe . . . . .	6 or
Pavillon royal . . . . .	10 or

### L'Armurier

#### Les Heaumes

Casque de cuir (1kg)(+1pts) . . . . .	6a
Casque de métal(1,5kg)(+1pts) . . . . .	12a
Casque ouvert de cuir (1kg)(+1pts) . . . . .	65b
Casque ouvert de métal(1,5kg)(+1pts) . . . . .	13a

#### Les Armures

Brassard de cuir(1kg) (+1pts) . . . . .	2a
Brassard de métal(1,5kg)(+1pts) . . . . .	4a
Jambière de cuir(1kg)(+1pts) . . . . .	2a
Jambière de métal(1,5kg)(+1pts) . . . . .	12a
Plastron de cuir(6kg)(+4) . . . . .	6b
Plastron de cuir rigide(7kg)(+8) . . . . .	24b
Cotte de maille (10kg) (+12) . . . . .	2 or
Plastron de métal(12,5kg)(+14) . . . . .	10 or

#### Le Gambison

Gambison (1kg)(normal,+1pt) . . . . .	5b
Gambison (1kg)(embelli,+1pt) . . . . .	15b
Gambison (1kg)(Soie,+1pt) . . . . .	15a

#### Armes

Hache . . . . .	1a
Bâton . . . . .	5e
Bola . . . . .	3b
Dague . . . . .	2b
Fléau . . . . .	2a
Fouet . . . . .	15c
Filet . . . . .	4a
Grande hache . . . . .	2a
Epée à deux mains . . . . .	4a
Grande lance de fantassin . . . . .	8c
Javelot . . . . .	4c
Hallebarde . . . . .	24b
Marteau d'arme . . . . .	12b
Masse . . . . .	12b
Lance de joute . . . . .	12c
Etoile du matin . . . . .	32b
Lance de fantassin . . . . .	5c
Epée . . . . .	33b
Fléau de guerre . . . . .	35b

#### Armes de chasse

Ac Court (Dégâts 3D) . . . . .	3b
Arc Composite (Dégâts 4D) . . . . .	4b
Arc Long (Dégâts 5D) . . . . .	1a
Epieu à sanglier . . . . .	8c
20 flèches . . . . .	16c
Arbalète légère . . . . .	66b
15 carreaux légers . . . . .	35e
Arbalète moyenne . . . . .	8a
10 carreaux moyens . . . . .	25e
Arbalète lourde . . . . .	16a
10 carreaux lourd . . . . .	5c

#### Bouclier

Normal (7.5kg) . . . . .	12c
Ecu ( Armorié) . . . . .	2b

#### Carapaçon

*Pour un carapaçon embelli multiplier le prix indiqué par trois.*

Normal (1pt d'armure) . . . . .	1a
Harnois (5pts d'armure) . . . . .	5a
Barde léger (8 pts d'armure) . . . . .	14a
Barde de maille (10pt d'armure) . . . . .	25a

### Les tailleurs

#### Vêtements

Modes actuelles . . . . .	1a
Modes actuelles, bourgeoises . . . . .	1 or
Modes actuelles, nobles . . . . .	4 or
Modes passées . . . . .	5b

## Table des Prix standards

Modes passées, bourgeoises . . .	5a
Modes passées, nobles . . . . .	2 or

### Vêtements aux détails

Botte . . . . .	3b
Bonnet . . . . .	25e
Braies . . . . .	5c
Chemise . . . . .	15c
Capuchon . . . . .	6c
Cape . . . . .	2b
Chapeau . . . . .	25e
Ceinturon . . . . .	3b
Gants . . . . .	2b
Manteau . . . . .	3b
Pelisse en fourrure . . . . .	1a
Sandales . . . . .	8c
Sous-vêtement ordinaires . . . . .	7c
Sous-vêtement, lingerie coquine . . . . .	7b
Tablier . . . . .	15c

### Vêtements Exotiques

Mode des cours d'Arnor . . . . .	4 or
Mode d'une autre cour . . . . .	1 or
Mode Haradrim . . . . .	5a
Mode du Gondor . . . . .	6 or

### Les tisserands

#### Les tapisseries

*Chacune est d'une taille suffisante pour couvrir la petite partie du mur d'une grande pièce. Six couvriraient tout les murs d'une pièce.*

Bon marché, ton uni . . . . .	4a
Belle, solide, bonne qualité. . . . .	64b
Dessin simple . . . . .	2 or
Excellente qualité, dessin magnifique. . . . .	3 or
Scène brodées . . . . .	5 or
Tapisserie d'Esgaroth . . . . .	7 or

#### Les tapis

Matière ordinaire . . . . .	3a
Matière bourgeoise . . . . .	4a
Matière noble . . . . .	6a
Epais . . . . .	8a

#### Les tissus

*Chaque prix est donné pour un nombre d'aunes suffisante pour vêtir une dame ou homme.*

Matériaux ordinaires . . . . .	5b
Matériaux Bourgeois . . . . .	15b
Matériaux Nobles . . . . .	35b
Soie . . . . .	3 or
Samit . . . . .	1 or
Satin . . . . .	5a
Tissu d'or . . . . .	5 or

#### Garnitures

*A chaque fois, en quantité suffisante pour rehausser un vêtement.*

Dentelle . . . . .	48c
Rubans . . . . .	32c
Fourrures . . . . .	7b
Fils d'or . . . . .	24b
Fils d'argent . . . . .	5b

#### Le Joaillier et l'Orfèvre

Anneau simple avec un sceau . . . . .	2a
Anneau d'argent . . . . .	16b
Anneau d'or . . . . .	1 or
Broche d'argent . . . . .	1 or
Broche d'or . . . . .	5 or
Boucle d'oreille courantes . . . . .	4b
Boucles d'oreille en argent . . . . .	1a
Boucle d'oreille en or . . . . .	64b
Diamant (doit être monté) . . . . .	2-5 or

*Objets ci-dessus joliment travaillés, le prix est multiplié par deux. Par cinq pour une beauté souveraine.*

Assiette dorée . . . . .	7 or
Assiette en argent . . . . .	1 or
Coupe en or . . . . .	12 or

#### Objets finis

Bague d'argent portant un diamant . . . . .	2 or
Bague en or portant une émeraude . . . . .	6 or
Médaille d'argent portant un diamant . . . . .	3 or
Médaille en or portant un diamant et 6 perles . . . . .	35 or
Très belle bague d'or portant un rubis . . . . .	5 or
Boucles d'oreille Agrémentées de perles . . . . .	2 or

#### Pierre semi-précieuses, la pierre

Agate œil de chat . . . . .	2a
Aigue marine . . . . .	2a
Ambre . . . . .	12b
Améthyste . . . . .	2a
Corail . . . . .	1a
Grenat . . . . .	1a
Hématite . . . . .	15b
Jade . . . . .	35b
Jaspe . . . . .	25b
Malachite . . . . .	7b
Turquoise . . . . .	6b

#### Pierre précieuses, la pierre

Diamant . . . . .	2 or
Émeraude . . . . .	12a
Rubis . . . . .	15a
Saphir . . . . .	13a
Topaze . . . . .	1 or
Pierre d'étoile . . . . .	28a

#### Produit divers

Astrolabe (Bonus +1) . . . . .	15a
Trousse de maquillage . . . . .	2 or
Une bourse . . . . .	2c
Carte à jouer . . . . .	1c
Carte marquer . . . . .	2b
Dés, la paire . . . . .	5c
Dés pipés, la paire (Bonus +1) . . . . .	3b
Diamant coupe-verre . . . . .	3a
Sifflet . . . . .	4c

#### Chasse et pêche

Cage (petite, moyenne, grande, gigantesque) . . . . .	2/4/8/15a
Cor de chasse . . . . .	2a
Filet . . . . .	12c
Hameçon et ligne . . . . .	2c
Harpon (baleine) . . . . .	2b
Harpon (pêche en rivière) . . . . .	1b
Piège à ours . . . . .	5b
Piège à loup . . . . .	4b

#### Bien de voyage

Torche (6m) . . . . .	3e
Arc à feu . . . . .	8e
Bâton de marche . . . . .	4c
Boussole . . . . .	14b
Bougie . . . . .	1e
Gourde (1/2litre) . . . . .	2c
Grappin . . . . .	25e
Carquois (20 flèches) . . . . .	1b
Corde (15m) 1,5kg . . . . .	4b
Crampon . . . . .	1b
Corde sup. (15m) 1 kg . . . . .	12b
Huile (1/500litre, soit 6h) . . . . .	3b
Passé partout (Bonus de +1) . . . . .	1a
Lanterne (15m) . . . . .	9b
Lanterne sourde (15m) . . . . .	2a
Lit de camp . . . . .	15c
Longue vue . . . . .	2 or
Marmite . . . . .	5b

Moustiquaire . . . . .	7c
Outre (10 litres) . . . . .	3b
Sac à dos (25kg max. Tai 3) . . . . .	5b
Couverture (Laine) . . . . .	2b
Canne à pêche . . . . .	1c
Ustensiles de cuisine . . . . .	5b

#### Bien de luxe divers

Parfum d'importation . . . . .	16b
Épices . . . . .	2a
Épices d'importation . . . . .	4-30a
Miroir . . . . .	16b
Verre . . . . .	24b
chacun	

#### Bibliothèques

Lecture d'une lettre . . . . .	4c
Parchemin vierge . . . . .	1 or
Encre (33cl) . . . . .	22b
Encre de voyage (33cl) . . . . .	25b
Écriture d'une lettre . . . . .	12c
Copie d'un livre . . . . .	2b/ page
Copie et enluminure d'un livre . . . . .	1a/ page
Transmettre une lettre : Par jour de voyage estimé . . . . .	2b
Plume d'oie, la dizaine . . . . .	5c

#### Les plus vieux métier du Monde

*Leur apparence correspond aussi à leur compétence « faire l'amour ».*

Basse classe (App 3D) . . . . .	4D6c
Courtisane (App 4D) . . . . .	2D6b
Jolie experte enthousiaste (App 4D+1D10) . . . . .	5a

#### Les Quais & illégalités divers

Location d'un Bateau de pêche sans poser de question . . . . .	35b
Louer les services d'une Prostituée ou d'un mendiant . . . . .	25c
Assassin, contrat ordinaire . . . . .	5-9 or
Assassin, individu important, et/ou protégé . . . . .	1D10+9 or
Espion pour la journée . . . . .	7 or
Faux papiers . . . . .	25a
Voleur pour un casse, sans complication . . . . .	35b
plusieurs voleur pour une opération complexe (par jour et voleur) . . . . .	6a

#### Bâtiment et Ouvrages d'Art

Habitation de paysan (T2) . . . . .	6b
Habitation ordinaire (T3) . . . . .	7a
Abri pour vaches . . . . .	8c
Auberge . . . . .	17 or
Etable . . . . .	1a
Ecurie standard pour 10 chevaux maximum . . . . .	16b
Echoppe marchande ou d'artisan . . . . .	8a
Forge . . . . .	45a
Grange . . . . .	48c
Manoir (T6) . . . . .	2 or
Moulin . . . . .	17a
Petite tour de pierre . . . . .	10 or
Pont de pierre . . . . .	5 or
Villa (T10) . . . . .	4 or

#### Châteaux

*Le temps de construction est égale à la moitié de la valeur de défense du bâtiment arrondi au strict supérieur.*

#### Exemple

Château sur motte (5/3) . . . . .	25 or
Tour de pierre carré entourée d'une palissade de bois sur une colline (9/10) . . . . .	25 or
Fortin entourée d'une	

## Table des Prix standards

enceinte (5/7) . . . . .	33 or
Château sur motte renforcé (1/10/5) . . . . .	65 or
Petit château (16/10) . . . . .	82 or

*Double fossé, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée. Donjon carré.*

Petit château (22/12) . . . . .	107 or
---------------------------------	--------

*Double fossé, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée. Donjon rond.*

Château de taille moyenne (26/10) . . . . .	102 or
---	--------

*Double fossé, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée carré, 2 tours carrées. Donjon carrés.*

Château de taille moyenne (36/12) . . . . .	132 or
---	--------

*Doubles fossés, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée, 2 tours rondes. Donjon rond.*

Grand château (32/19) . . . . .	147 or
---------------------------------	--------

*Double fossé, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée carré, 2 tours carrées doubles. Grand donjon carré, barbacane.*

Grand château (42/22) . . . . .	232 or
---------------------------------	--------

*Doubles fossés, douves, mur d'enceinte, porte, castelet d'entrée, 2 tours doubles rondes. Grand donjon rond, tour d'entrée.*

### Détail (\* par surface)

Poterne (-1) . . . . .	1 or
Porte normale (-2) . . . . .	1 or
Grandes portes (-3) . . . . .	1 or
Fossés et remparts (2)* . . . . .	1 or
Douve (+4)* . . . . .	2 or
Double fossé (3)* . . . . .	4 or
Triple fossé (4)* . . . . .	4 or
Motte (+0) . . . . .	5 or
Point renforcés (+1)* . . . . .	5 or
Tourelles (+1)* . . . . .	5 or
Tours en bois (2) . . . . .	5 or
Pont-levis ou meurtrière (1)* . . . . .	5 or
Poterne de défense (0) . . . . .	6 or
Porte et barbacane (1) . . . . .	6 or
Palissades de bois (1)* . . . . .	6 or
Grands ouvrages défensifs de porte (1) . . . . .	6 or
Tours de porte en bois (2) . . . . .	6 or
Grande porte et barbacane (2) . . . . .	7 or
Hauts tours de bois (3) . . . . .	8 or
Mur de pierre (3)* . . . . .	9 or
Barbacane (4) . . . . .	15 or

Tour carré (5) . . . . .	10 or
Tour de porte (4) . . . . .	15 or
Castelet d'entrée (4) . . . . .	15 or
Mur d'enceinte (7)* . . . . .	20 or
Tour ronde(7) . . . . .	20 or
Tour taille double (8) . . . . .	20 or
Tour carrée double (8) . . . . .	20 or
Tour carrée triple (11) . . . . .	30 or
Double mur d'enceinte (9)* . . . . .	30 or
Palais (2) . . . . .	30 or
Grande barbacane (6) . . . . .	30 or
Castelet d'entrée (10) . . . . .	30 or
Tour taille triple (11) . . . . .	30 or
Double mur d'enceinte (9) . . . . .	30 or
Grande tour de porte (4) . . . . .	30 or
Donjon de porte (10) . . . . .	30 or
Donjon carré (10) . . . . .	30 or
Triple mur d'enceinte (11*) . . . . .	40 or
Donjon rond (12) . . . . .	40 or
Double tour ronde (10) . . . . .	40 or
Grand castelet d'entrée (12) . . . . .	50 or
Grand donjon de porte (12) . . . . .	50 or
Grand donjon carré (15) . . . . .	50 or
Triple tour rond (13) . . . . .	60 or
Grand donjon rond (18) . . . . .	80 or
Donjon carré énorme (20) . . . . .	100 or

### Mercenaire

*Les troupes de mercenaires sont petites.*

*Elles sont presque toujours d'origine locale. Le coût indiquer est par mois de service et la valeur entre parenthèse indique la loyauté, elle augmente de +1 par pièce en or de plus payée chaque mois.*

50 brigands (1/2 or reçu) . . . . .	3 or
50 piétons (1/2 or reçu) . . . . .	8 or
10 piétons en armure (12) . . . . .	18 or
10 arbalétrier (10) . . . . .	4 or
10 archers (10) . . . . .	4 or
10 sergents/ second (12) . . . . .	35 or
10 guerriers (12) . . . . .	10 or
10 guerriers Dunéen (10) . . . . .	2 or
10 soldats (15) . . . . .	3 or
10 fantassin entraînés (14) . . . . .	10 or
10 marins (12) . . . . .	1 or
100 Ouvriers (14) . . . . .	1 or
Equipage de machine de guerre (4 hommes 13) . . . . .	1 or
Chef ingénieur (13) . . . . .	1 or

### Rançons

Un petit noble (Rang 1) . . . . .	6 or
Un noble Maisnier (Rang 2) . . . . .	12 or
Un noble Vassal (Rang 2) . . . . .	18 or
Un noble Banneret (Rang 3) . . . . .	150 or
Un Baron (Rang 4) . . . . .	550 or
Un Comte (Rang 5) . . . . .	1100 or
Un Duc ou Pennath (Rang 6) . . . . .	1600 or
Un Roi (Rang 7) . . . . .	2500 or

### Terres et Demeure

<i>Coût d'achat d'un fief à un seigneur.</i>	
Un manoir (1D3 POP) . . . . .	50 or
Un village (1 POP) . . . . .	16 or
Une Villa (1D2 POP) . . . . .	30 or

### Amélioration d'une demeure

Sol carrelé . . . . .	1 or
Grand foyer et cheminée . . . . .	1 or
Etang de pêche . . . . .	5a
Jardin fleuri . . . . .	3a
Petit verger . . . . .	1 or
Lit . . . . .	6b/personne
Fenêtre de verre . . . . .	32c chacune
Belles tapisseries . . . . .	6 or
Mobilier d'une chambre a coucher . . . . .	1 or
Mobilier d'un salon . . . . .	6a

### Autour du foyer

Palissade . . . . .	6 or
Fossé et talus . . . . .	1 or

### Equipement de siège et de contre siège

*L'équipement de siège et de contre siège est égale au matériel suivant et à une valeur de 1 or :*

5000 flèches
250 échelles
100 pavois et mantelets
4 balistes
2 catapultes de taille moyenne
1 grand trébuchet
1 beffroi roulant
3 tortues avec bélier ou pic

### Bateaux

#### Ordinaire

Barque . . . . .	2b
Bateau de pêche . . . . .	8b
Petit navire marchand . . . . .	5 or
Grande nef marchande . . . . .	90 or
Navire de guerre . . . . .	20 or
Grand navire de guerre . . . . .	150 or
Bateau de plaisance . . . . .	10 or mini
Transporteur de chevaux . . . . .	15 or

#### Du Lindon

Nef de guerre . . . . .	1000 or
Nef marchande . . . . .	300 or
Nef élfique . . . . .	1500 or

#### D'Umbar et d'Harad

Navire d'exploration . . . . .	51 or
Navire de guerre léger . . . . .	57 or
Galère de guerre . . . . .	150 or
Galère de guerre lourde . . . . .	100 or
Catamaran de guerre . . . . .	90 or
Khurn-Nagla . . . . .	120 or
Trirème esclavagiste . . . . .	150 or
Patrouilleur de guerre côtier . . . . .	50 or
Galère marchande . . . . .	180 or
Navire mercantile haradrim . . . . .	90 or

#### Du Gondor

Galère de guerre de Dol Amroth . . . . .	110 or
Galère de guerre de Pelargir . . . . .	187 or
Patrouilleur côtier de Dol Amroth . . . . .	48 or
Patrouilleur de Balimur . . . . .	72 or
Navire pirate Gondorien . . . . .	250 or
Croiseur pirate Gondorien . . . . .	108 or
Navire de pêche de Linhir . . . . .	20 or
Grande nef marchande de Dol Amroth . . . . .	110 or
Grande Nef marchande du Gondor . . . . .	100 or
Nef de transport de Dol Amroth . . . . .	400 or

### Service

Soin de la monture . . . . .	2c/jour
Coupe de cheveux, rasage . . . . .	5c
Bain à l'abreuvoir . . . . .	gratuit
Bain chaud dans une chambre . . . . .	3c
Voyage en bateau . . . . .	4b/jour
Voyage par diligence . . . . .	5c/jour

## Table des Prix standards

### Quelques salaires

Un personnage est considéré comme apprenti lorsque la ou les compétences requises sont inférieure à 7/20. Un maître possèdera un score strictement supérieur à 15/20. La ou les compétences des personnages non joueur sont calculées comme suit :

Apprenti : 2D6

Compagnon : 2D6+5

Maître : 2D6+10

#### Marchand directeur de compagnie

Apprentie .....	5b
Compagnon .....	1a
Maître .....	25b

#### Bureaucrate

Apprentie .....	5c
Compagnon .....	1b
Maître .....	25c

#### Conducteur de chariot

Apprentie .....	5c
Compagnon .....	15c
Maître .....	35c

#### Cuisinier

Apprentie .....	1b
Compagnon .....	15c
Maître .....	35c

#### Enchanteur

Apprenti .....	3b
Compagnon .....	9b

#### Salaire/Jour : Rémunération x1

#### Salaire/Mois : Rémunération x20

#### Salaire/An : Rémunération x200

#### Chirurgien

Apprenti .....	4b
Compagnon .....	8b
Maître .....	16b

#### Ouvrier agricole, paysans

Apprenti .....	5c
Compagnon .....	5c
Maître .....	15c

Maître .....	18b
--------------	-----

#### Erudit/Maître du savoir

Apprentie .....	1b
Compagnon .....	2b
Maître .....	35c

#### Garde/Milicien/Barbare

Apprentie .....	5c
Compagnon .....	1b
Maître .....	15c

#### Sous-officier/Guerrier/Cavalier

Apprentie .....	1b
Compagnon .....	25c
Maître .....	35c

#### Marin

Apprenti (Matelot) .....	5c
Compagnon (Second) .....	3b
Maître (Capitaine) .....	1a

#### Ménéstrel

Apprenti .....	5c
Compagnon .....	15c
Maître .....	3b

#### Artisan , ville

Apprenti .....	5c
Compagnon .....	1b
Maître .....	2b

#### Domestique

Apprentie .....	5c
Compagnon .....	1b
Maître .....	25c

#### Officier/Chevalier

Apprenti .....	3b
Compagnon .....	2a
Maître .....	3a

#### Forestier

Apprentie .....	1b
Compagnon .....	3b
Maître .....	5b

#### Capitaine

Apprenti .....	12b
Compagnon .....	17b
Maître .....	32b

#### Rôdeur

Apprenti .....	5b
Compagnon .....	7b
Maître .....	18b

#### Marchand- Artisan urbain

Apprentie .....	2b
Compagnon .....	5b
Maître .....	2a

## Objet magique

$$\text{Prix} = (\text{Prix de base} + \text{coût additionnel}) \times \text{facteur multiplicateur}$$

#### Prix de base

Un parchemin (contient un sort) : 1 or  
 Une potion (Contient un sort) : 1 Or  
 Un objet avec un sort quotidien : 20 Or + Le prix normal de l'objet

#### Objet qui se recharge

Baguette : 30 Or + prix de l'objet  
 Bâton : 100 Or + prix de l'objet

#### Objet additionnel sur un talent donné

+1D20 :	100 Or	(Si l'objet n'est pas orienté vers un talent prix x3, exemple : anneau +1D20 fluide, 300 or)
+2D20 :	200 Or	
+3D20 :	400 Or	
+4D20 :	800 Or	
+5D20 :	1600 Or	

#### Facteur multiplicateur par le bonus de l'objet

10x	Bonus magique de +1
50x	Bonus magique de +2
250x	Bonus magique de +3
1000x	Bonus magique de +4
5000x	Bonus magique de +5

#### Facteur multiplicateur du au poids

1x	100% du poids
10x	80-99% du poids
50x	60-79% du poids
100x	40-59% du poids

## La négociation

### L'objet du négoce

Le plus souvent une négoce a lieu dans le cadre d'une relation commerciale lorsqu'il met en jeu une somme en Or. Il met en relation deux parties, le vendeur et l'acheteur.

### Le déroulement du négoce

Il commence quand un acheteur manifeste son intention d'acquérir quelque chose proposé par le vendeur.

### L'estimation

L'acheteur fait un jet en estimation opposé à un jet de vendeur en Eloquence. Une fois les tests effectués, le prix demandé par le vendeur sera fonction du croisement de ces deux regards.

#### L'acheteur fait :

Réussite Critique : Le prix demandé est égal à la moitié de celui du marché.

Réussite total : Le vendeur est impressionné ou roulé par l'acheteur qui obtient un prix d'ami équivalent à 20% moins cher.

Réussite partiel : Le vendeur se montre prudent et propose le prix du marché.

Echec (échec du vendeur) : Le vendeur se montre prudent ou conciliant et propose le prix du marché.

Echec total (réussite du vendeur) : L'acheteur est impressionné ou roulé par le vendeur qui obtient un prix d'ami équivalent à 20% plus cher.

Maladresse ou critique du vendeur : Le prix demandé est égal à 50% de plus que celui du marché.

### La négociation

La négociation du prix final se décompose en une suite de propositions dont le nombre détermine l'âpreté et la durée ; Une proposition se discute environ 10 minutes et une négociation ne dépasse jamais 1D4 propositions.

Le vendeur et l'acheteur font un jet d'opposition en négociation. Le résultat détermine 10 minutes de négociation.

#### L'acheteur fait :

Réussite Critique : L'acheteur démolit un à un les arguments du vendeur qui cède finalement l'objet de la négociation à moitié prix.

Réussite total : L'acheteur obtient une réduction de 20% du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle opposition avec un bonus de +/- 1.

Réussite partiel : L'acheteur obtient une réduction de 10% du prix demandé. S'il veut plus, il peut relancer la discussion pour une nouvelle opposition avec un bonus de +5.

Echec (échec du vendeur) : Le vendeur campe sur le prix demandé ou la dernière proposition. Si l'acheteur insiste le prochain test du vendeur aura un bonus de +5 en négociation.

Echec total (réussite du vendeur) : Le vendeur est catégorique, ceci est son dernier prix. Soit l'acheteur accepte soit la négociation est terminée.

Maladresse ou critique du vendeur : L'acheteur est convaincu par le vendeur, il achète la marchandise au prix à 50% de plus que le prix demandé.

### Le cérémonial

Certaines négociations aux enjeux importants s'ouvrent par une invitation du vendeur à s'asseoir dans un endroit calme de son choix après quoi on partage un verre ou des friandises dans le but de créer un environnement apaisé. Ce cérémonial est aussi un message qui a pour objectif de démontrer que la négociation sera très difficile.

Avant de relancer une nouvelle proposition, le vendeur peut proposer une pause pour procéder au cérémonial d'apaisement. Si l'acheteur accepte, l'objet de la négociation ne doit pas être abordé tant que 1D2 verre n'aura pas été bues (au moins vingt minutes).

Un acheteur peut refuser le cérémonial d'apaisement mais dans ce cas il doit accepter la dernière proposition ou s'en aller.

D'un point de vue technique un cérémonial annule les bonus cumulés des négociations.

Il est bien connu que l'union fait la force... Aussi, lorsqu'on se lance dans une négociation il peut être intéressant d'être soutenu par des compères ou collègues. Chaque négociateur qui ajoute son effort à celui qui mène la danse ajoute un bonus de +1.

Un négociateur ne peut être soutenu par plus de deux compères sinon l'interlocuteur demande alors une réunion privée.