WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

FOURNITURES & ÉQUIPEMENTS DU VIEUX MONDE

CONVERSION POUR COINS EN MÉTAL



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

INTRODUCTION

Vous trouverez dans cet ouvrage, les différents tableaux de valeurs et d'encombrements des fournitures que vos joueurs pourront acquérir lors de leurs aventures dans le Vieux Monde de Warhammer.

Cette version reprend les prix des articles et services donnés dans les différents fascicules de Warhammer version 2 mais propose de les diviser par 10. Cette diminution des valeurs a pour but de permettre au Maître du Jeu d'utiliser des coins en métal sans devoir posséder de grosses quantités de monnaies physiques.

Quelques sites de ventes de monnaies pour Jeu de Rôle (photos page 4) :
- www.musedfable.com
- www.meeplesource.com
- www.philibertnet.com
- www. toutpourlejeu.com
- www.drawlab.com

Pierres et gemmes, peuvent prendre valeur de monnaie de transaction, si les joueurs en connaissent leurs valeurs. Comme pour les monnaies en métal, il existe des sites de ventes en ligne comme :
- www.made-in-mosaic.fr
- www.franceperles.com

RAPPEL SUR LA MONNAIE

Quelle que soit la nation, on trouve trois types de monnaie : en or, en argent et en cuivre (parfois remplacé par du laiton ou du bronze, mais de valeur égale dans tous les cas). Chaque pièce pèse environ une once (30 g). S'il existe de petites différences, comme la décoration qui orne la face des pièces ou les inscriptions qu'on trouve sur le côté pile, toutes les villes s'efforcent de frapper des monnaies ayant approximativement la même valeur afin de faciliter le commerce dans le Vieux Monde. Ainsi, une pièce d'or frappée à Kislev a à peu près la même valeur qu'en Bretonnie. Cependant, dans certaines circonstances, comme en temps de guerre, certaines pièces peuvent éveiller la suspicion, voire même l'hostilité. Mieux vaut donc bien connaître les pays qu'on traverse et leurs monnaies. Dans chaque pays, on désigne les pièces par leur appellation commune. Les pièces d'or sont des couronnes d'or, que l'on désigne par «co» à l'écrit. Les pièces d'argent sont des pistoles d'argent, notées «pa », et les pièces de cuivre (ou de laiton ou de bronze) sont des sous de cuivre, notés « s ». Ainsi, pour quatre couronnes d'or, on écrit 4 co, neuf pistoles d'argent sont notées 9 pa et quinze sous de cuivre font 15 s.

Taux de change

1 couronne d'or (co) = 20 pistoles d'argent (pa) = 240 sous de cuivre (s)
1 pistole d'argent = 12 sous de cuivre

DISPONIBILITÉ

Avoir de l'argent ne vous garantit pas toujours d'avoir le bien ou le service requis à portée de la main. Les hameaux et les petits villages sont bien moins susceptibles de fournir des denrées coûteuses que des villes de 10 000 habitants, par exemple. Qui plus est, trouver une épée de bonne qualité dans un petit village tranquille est bien plus difficile que dans une métropole fourmillant de vie. C'est pourquoi chaque bien et chaque service se voit affecté d'une disponibilité, qui varie de Très rare à Banal. Ces notes indiquent la disponibilité
moyenne des biens, et doivent servir de point de départ pour déterminer si une ville en dispose ou non. Par exemple, Marienburg est une ville côtière, et le poisson y sera naturellement bien plus courant que dans un lieu comme Karak Kadrin situé dans les Montagnes du Bord du Monde. Par conséquent, n'hésitez pas à ajuster la disponibilité des biens et des services selon le lieu où se déroule votre partie. Les personnages qui cherchent un bien ou un service particulier doivent réussir un test de Commérage, modifié en fonction de la disponibilité de ce qu'ils recherchent (la Table 5-2: conséquences de la disponibilité donne des modificateurs de base au test de Commérage quand il s'agit de trouver un objet dans une communauté comptant jusqu'à 1000 habitants). Pour les communautés comptant plus de 1000 habitants, réduisez la difficulté d'un cran jusqu'à 10 000 habitants, et de deux crans au-delà. Si la communauté ne compte que 100 habitants ou moins, augmentez la difficulté d'un cran. La Table 5-3: disponibilité en fonction de la population montre les changements de difficulté en fonction de la population.

TABLE 5-3: DISPONIBILITÉ EN FONCTION DE LA POPULATION
— Difficulté par habitants —

Disponibilité	moins de 100	moins de 1000	moins de 10 000	10 000 ou plus
Très rare	À la discrétion du MJ	Très difficile	Difficile	Assez difficile
Rare	Très difficile	Difficile	Assez difficile	Moyenne
Inhabituel	Difficile	Assez difficile	Moyenne	Assez facile
Assez courant	Assez difficile	Moyenne	Assez facile	Facile
Courant	Moyenne	Assez facile	Facile	Très facile
Très courant	Assez facile	Facile	Très facile	Réussite automatique
Banal	Facile	Très facile	Réussite automatique	Réussite automatique

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

DEGRÉS DE QUALITÉ

Tous les objets n'ont pas la même qualité. Certains sont de fabrication grossière ou mal entretenus, et d'autres de vrais chefsd'oeuvre d'une beauté exquise. Un cuisseau pourri a bien moins de valeur qu'un rôti bien accommodé, tout comme une épée étincelante issue des forges naines a bien plus de valeur qu'une lame rouillée découverte au fond d'un lac. Tous les biens et services décrits dans les pages qui suivent sont de qualité moyenne. Lorsque les personnages désirent un bien ou un service de qualité supérieure ou moindre, utilisez les ajustements suivants au coût et à la disponibilité. En temps normal, la qualité des biens et services n'a pas d'effet dans le jeu. Une chandelle de suif de qualité médiocre peut crachoter ou s'éteindre de temps à autre, ou avoir une odeur désagréable, tandis que les bougies de cire de qualité exceptionnelle émettront une lueur vive, résisteront au vent, etc. Dans le cas des armes et des armures, leur degré de qualité a des effets sur leurs performances et leur encombrement, mais dans le cas des services et des biens communs, les différences de qualité ne sont qu'une affaire de description. Le MJ peut réduire la difficulté de certains tests en conséquence, mais ceci est laissé entièrement à sa discrétion.

— QUALITÉ DES BIENS ET SERVICES —

Degré de qualité	Multiplicateur de coût	Disponibilité
Qualité exceptionnelle	x10	2 crans en moins
Bonne qualité	x3	1 cran en moins
Qualité moyenne	x1	–
Qualité médiocre	x0,5	1 cran en plus

TABLE 5-2 : CONSÉQUENCES DE LA DISPONIBILITÉ

Disponibilité	Difficulté	Modificateur au test de Commérage
Très rare	**Très difficile**	**–30%**
Rare	**Difficile**	**–20%**
Inhabituel	**Assez difficile**	**–10%**
Assez courant	**Moyenne**	**+0%**
Courant	**Assez facile**	**+10%**
Très courant	**Facile**	**+20%**
Banal	**Très facile**	**+30%**

— DEGRÉ DE QUALITÉ DES ARMES —

Toutes les armes présentées dans ce chapitre sont de qualité moyenne. Pour les armes de qualité supérieure ou inférieure, utilisez les modificateurs suivants, à moins que la description de l'arme ne spécifie autre chose.

• Qualité exceptionnelle. Cette arme est l'une des meilleures de sa catégorie. Quand vous l'utilisez au combat, vous bénéficiez d'un bonus de +5% en CC ou en CT (selon l'arme). De plus, elle est moins encombrante qu'une arme normale, ce qui réduit son encombrement total de –10% (minimum 1). Les munitions de cette qualité ne confèrent pas de bonus à la CC, leur encombrement est néanmoins réduit. Ces armes sont toujours très belles, parfois incrustées de gemmes ou décorées avec soin. Cependant, certaines semblent toutes simples, malgré leurs performances exceptionnelles.

• Bonne qualité. Cette arme est mieux équilibrée et plus fiable que la moyenne. Elle est également moins encombrante, ce qui réduit son encombrement total de –10% (minimum 1). En revanche, les munitions de cette qualité ne confèrent aucun bonus à la CT.

• Qualité médiocre. Cette arme est grossière et peu fiable. Quand vous l'utilisez au combat, vous subissez un malus de –5% en CC ou en CT (selon l'arme). Les armes de tir utilisant des munitions de cette qualité subissent également ce malus (cumulatif). Tant et si bien que si vous utilisez une arme de tir et des munitions de qualité médiocre, vous subissez un malus de –10% en CT.

RAPPEL SUR L'ENCOMBREMENT

Les personnages peuvent supporter un certain nombre de points d'encombrement, calculé en fonction de leur caractéristique de Force, avant d'en ressentir les effets. Un personnage peut porter un nombre de points d'encombrement égal à sa Force x10. Ainsi, un personnage doté de 45% en Force peut supporter 450 points d'encombrement avant d'être ralenti. Pour chaque tranche de 50 points au-dessus de son maximum d'encombrement, un personnage subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement.

Les nains peuvent supporter de plus lourdes charges que les autres personnages, et ils utilisent leur caractéristique de Force x20. Les bêtes de somme, comme les chevaux, peuvent supporter des charges plus importantes encore, dont la valeur en encombrement égale leur caractéristique de Force x30.

La valeur d'encombrement d'un personnage, si vous voulez transporter un camarade blessé par exemple, ou d'une créature est égale à la somme de ses valeurs de Force et d'Endurance multipliée par 10.



www.drawlab.com



www.musedfable.com

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

— LISTE DES ARMES —

TABLE 5-4 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	2 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main (épée, etc.)	1 co	50	-	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	-	BF-4	-	-
Bâton*	7 s	50	-	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	1 co	50	-	BF-2	Défensive, spéciale	Courant
Brise-lame	2 pa	40	Armes de parade	BF-3	Équilibrée, spéciale	Inhabituel
Dague	2 pa	10	-	BF-3	-	Courant
Demi-lance	2 co	75	Armes de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	1 co+10 pa	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	1 co+16 pa	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	2 pa	1	-	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	1 co+10 pa	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance	1 co	50	-	BF	Rapide	Courant
Lance de cavalerie	1 co+10 pa	100	Armes de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Main gauche	8 pa	15	Armes de parade	BF-3	Défensive, équilibrée	Inhabituel
Mains nues	-	-	-	BF-4	Spéciale	-
Morgenstern	1 co+10 pa	60	Fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	1 co+16 pa	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	4 pa	10	Armes de parade	BF-4	Assom., défensive, équilibrée	Assez courant

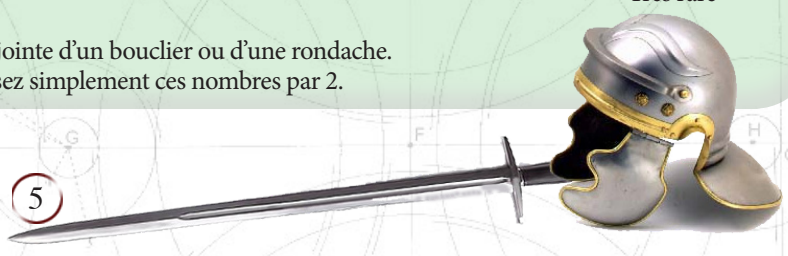
TABLE 5-5 : ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arbalète*	2 co+10 pa	120	-	4	30/60	Action complète	-	Assez courant
Arbalète à rép.*	10 co	150	Arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète poing	3 co+10pa	25	Arbalètes	2	8/16	Action complète	-	Rare
Arc*	1 co	80	-	3	24/48	Demi-action	-	Courant
Arc court*	14 pa	75	-	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Arc elfique*	7 co	75	Arcs longs	3	36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
Arc long*	1 co+10 pa	90	Arcs longs	3	30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
Arme improvisée	-	10	-	BF-4	6/-	Demi-action	-	-
Arquebuse*	30 co	30	Armes à poudre	4	24/48	2 actions compl.	Percu., peu fiable	Très rare
Arquebuse rép.*	60 co	30	Armes mécaniques	4	24/48	Gratuit	Spéciale	Très rare
Bolas	17 s	20	Armes paralysantes	1	8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile jet	6 pa	10	Armes de jet	BF-3	6/12	Demi-action	-	Courant
Filet	6 pa	60	Armes paralysantes	Aucun	4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
Fouet	4 pa	40	Armes paralysantes	BF-4	6/-	Demi-action	Immobilis., rapide	Assez courant
Fronde	8 pa	10	Lance-pierres	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Fustibale*	12 pa	50	Lance-pierres	4	24/48	Action complète	-	Rare
Hache/marteau de jet	10 pa	40	Armes de jet	BF-2	8/-	Demi-action	-	Assez courant
Javelot	2 pa 12 s	30	-	BF-1	8/16	Demi-action	-	Assez courant
Lance	1 co	50	-	BF	8/-	Demi-action	-	Courant
Lasso*	2 pa	10	Armes paralysantes	Aucun	8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant
Long fusil d'Hochland	45 co	70	Armes mécaniques	4	48/96	2 actions comp.	Percu., peu fiable	Très rare
Pistolet	20 co	25	Armes à poudre	4	8/16	2 actions comp.	Percu., peu fiable	Très rare
Pistolet à répétition	40 co	25	Armes mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expér., spéciale	Très rare
Tromblon	7 co	50	Armes à poudre	3	32/-	3 actions compl.	Mitraille	Très rare

Munitions

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Balles (10)	2 s	10	- -	-	-	-		Rare
Carreaux (5)	5 s	10	- -	-	-	-		Assez courant
Flèches (5)	2 s	10	- -	-	-	-		Courant
Poudre (1 tir)	7 s	1	- -	-	-	-		Très rare

* Ne peut être utilisé qu'à deux mains, interdisant donc l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.
** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-6 : RÈGLES AVANCÉES D'ARMURE

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s) couverte(s)	PA	Disponibilité
Cuir					
Armure de cuir complète	2 co+10 pa	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	6 pa	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	12 pa	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	1 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	1 co+4pa	50	Corps, Bras	1	Courant
Mailles					
Armure de mailles complète	17 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	2 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	9 co+10 pa	80	Corps, Bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	6 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	2 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	7 co+10 pa	80	Corps, Jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	13 co	100	Corps, Bras, Jambes	2	Assez courant
Plaques					
Armure de plaques complète	40 co	395	Toutes	5	Rare
Brassards d'acier	6 co	30	Bras	2	Inhabituel
Casque	3 co	40	Tête	2	Inhabituel
Jambières d'acier	7 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Plastron	7 co	75	Corps	2	Inhabituel

TABLE 5-7 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Atours royaux	10 co	50	Très rare
Atours de noble	5 co	30	Rare
Beaux atours	1 co	20	Assez courant
Vêtements confortables	6 pa	15	Courant
Vêtements communs	2 pa	15	Très courant
Piètres vêtements	1 pa	10	Banal
Haillons	1 s	5	Banal
Uniforme	1 co+10 pa	15	Inhabituel
Accessoires	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Cape	10 pa	10	Très courant
Capuchon ou masque	1 pa	2	Courant
Chapeau à larges bords	2 pa	5	Très courant
Chapeau simple	1 pa	1	Très courant
Costume de scène	10 pa	10	Assez courant
Pardessus	1 co	15	Très courant
Robe/chasuble	1 co+10 pa	25	Assez courant

TABLE 5-8: NOURRITURE ET BOISSON

Boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort,la bouteille	3 s	5	Assez courant
Ale	2 s	2	Très courant
Bière	1 s	2	Banal
Grand vin	1 pa	5	Assez courant
Vin de table	2 pa	5	Courant
Tonnelet d'ale ou de bière	2 s/7 s	30	Banal
Nourriture	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Met raffiné	7 s	variable	Inhabituel
Nourriture, la journée (bonne)	3 s	10	Assez courant
Nourriture, la journée (normale)	2 s	10	Courant
Nourriture, la journée (médiocre)	1 s	10	Très courant
Ration, la semaine	14 1	50	Courant
Pièce de viande	3 s	10	Assez courant
Miche de pain	1 s	2	Banal
Tourte	2 s	2	Courant
Fourrage, la journée	2 s	50	Très courant



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-9 : ÉQUIPEMENT DE TRANSPORT

Équipement de transport	Prix	Enc	Disponibilité
Besace	12 s	7	Très courant
Bourse	5 s	1	Très courant
Coffre	10 pa	40	Assez courant
Étui à cartes ou à parchemins	2 pa	2	Inhabituel
Flasque de cuir	1 pa+12 s	5	Assez courant
Flasque en métal	4 pa	15	Inhabituel
Fontes de selle	4 pa	5	Assez courant
Gibecière	4 pa	5	Assez courant
Outre	19 s	1 / 100	Très courant
Petit sac	12 s	1	Très courant
Pichet	10 s	10 / 105	Très courant
Sac à dos	3 pa	20	Très courant

TABLE 5-10 : ÉCLAIRAGE

Éclairage	Prix	Enc	Portée : Normale	Maxi	Détectable	Disponibilité
Allumette	1 s	-	2(1)	6(3)	12(6)	Assez courant
Bois de chauffe	5 s	5	16(8)	40(20)	70(35)	Très courant
Bougie de cire	14 s	5	6(3)	16(8)	26(13)	Assez courant
Bougie de suif	7 s	5				Très courant
Huile pour lampe	12 s	5	-	-	-	Très courant
Lampe	12 s	20	6(3)	16(8)	26(13)	Très courant
Lampe-tempête	1 co+4 pa	30				Inhabituel
Lanterne	10 pa	20	16(8)	40(20)	70(35)	Assez courant
Torche	2 s	5	10(3)	30(15)	56(28)	Très courant

TABLE 5-11 : ÉQUIPEMENT DIVERS

Équipement divers	Prix	Enc	Disponibilité
Boîte d'amadou	3 pa	5	Très courant
Bouilloire	3 pa	10	Très courant
Cadenas de bonne qualité	1 co	5	Inhabituel
Cadenas	4 pa	5	Courant
Chope en bois	1 pa	5	Très courant
Chope en étain	2 pa+ 9 s	5	Très courant
Corde, 20 mètres	2 pa	50	Courant
Couverts en argent	1 co+10 pa	3	Inhabituel
Couverts en bois	12 s	2	Très courant
Couverts en métal	6 pa	4	Courant
Couverture	2 pa+12 s	10	Très courant
Dés (os)	14 s	-	Très courant
Échelle	3 s	50	Courant
Gamelle	2 s	20	Très courant
Instrument de musique	10 pa	5	Courant
Longue-vue	10 co	5	Rare
Miroir	1 co	5	Rare
Papier	12 s	-	Très rare
Paquet de cartes	2 pa	1	Très courant
Parchemin	3 s	-	Rare
Parfum	2 pa	-	Courant
Symbole religieux	2 pa	5	Courant
Tente	1 pa+12 s	20	Courant





© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-12 : OUTILS

Outils	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	1 co	5	Assez courant
Accessoires de déguisement	10 pa	10	Inhabituel
Boulier	1 co	5	Rare
Cale en bois	1 s	2	Très courant
Chaîne (au mètre)	3 pa	5	Rare
Collet	3 pa	2	Courant
Grappin	8 pa	20	Assez courant
Hameçon et ligne	7 s	2	Courant
Lingot de métal	2 pa+12 s	20	Assez courant
Livre enluminé	35 co	50	Très rare
Livre imprimé	10 co	35	Très rare
Masse	2 pa	40	Courant
Menottes	20 pa	20	Assez courant
Outils d'artisan	5 co	50+	Assez courant
Outils de crochetage	1 co	20	Assez courant
Pelle	2 pa+12 s	20	Courant
Perche (au mètre)	3 s	10	Très courant
Pied-de-biche	1 pa	10	Courant
Piège à loup	4 pa	20	Courant
Piolet	2 pa+12 s	20	Assez courant
Pointe	12 s	5	Courant

TABLE 5-13 : VÉHICULES

Véhicule	Prix	M	BE	B	Enc	Disponibilité
Diligence	50+ co	4	5	60	-	Rare
Chariot	90co	4	5	30	-	Courant
Carriole	5 co	3	4	20	-	Courant
Navire	1200 co	3	10	50	-	Inhabituel
Embarcation fluviale	60 co	3	5	70	-	Rare
Bateau à rames	90co	3	4	10	900	Assez courant
Gabare (18 m de long)	90 co - (+5 co par m. supplémentaire)	4	7	80		Rare
Reikaak (18 m de long)	180 co - (+10 co par m. supplémentaire)	3	8	25		Rare

TABLE 5-14 : MONTURES

Monture	Prix				Enc	Disponibilité
Destrier	50 co	8	4	18	-	Inhabituel
Cheval de guerre	30 co	8	4	14	-	Courant
Cheval de selle	8 co	8	3	12	-	Courant
Poney	5 co	6	3	12	-	Courant
Harnais	2 pa				20	Courant
Selle	10 pa				50	Courant

TABLE 5-15 : BÉTAIL

Bétail	Prix				Enc	Disponibilité
Bœuf	3 co	4			-	Très courant
Canasson, âne ou mule	2 co+ 10 pa	5			-	Très courant
Chat	2 s	5			-	Très courant
Cheval de bâts	4 co	6			-	Très courant
Chèvre	4 pa	6			-	Très courant
Chien de guerre	3 co	6	3	10	-	Rare
Chien de race	3 co	6	2	6	-	Très courant
Faucon	8 co	15	1	6	-	Rare
Mouton	4 pa	6			-	Très courant
Pigeon voyageur	2 pa	10	1	4	-	Assez courant
Porc	6 pa	5			-	Très courant
Poule	2 s	5			-	Très courant
Vache	1 co	5			-	Très courant



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-16 : TRANSPORT

Moyen de transport	Prix	Disponibilité
Carriole à 2 chevaux	3 s / 6 pa	Très courant
Carriole ou chariot	1 s / 2 s	Très courant
Chariot à 3 chevaux	1 pa / 8 pa	Courant
Diligence	2 pa / 14 pa	Assez courant
Embarcation fluviale	3 s / 12 s	Très courant
Navire	2 pa / 10 pa	Courant

TABLE 5-17 : LOGEMENT

Logement/service	Prix
Auberge, dortoir commun, par nuit	1 s
Bain	12 s
Chambre privée	1 pa
Écuries, par cheval et par nuit	1 s

TABLE 5-18 : SERVICES

— Services courants —

Service	Prix par jour	Prix à la semaine	Disponibilité
Bateleur	3 s	1 pa+5 s	Courant
Maître-artisan	4 s	1 pa+8 s	Courant
Médecin	6 s	3 pa	Courant
Serviteur	1 s	15 s	Courant
Travailleur manuel	1 s	3 s	Courant

— Serviteurs qualifiés —

Total de xp	Prix par jour	Part du butin*	Disponibilité
100	15 s	-	Assez courant
400	1 pa	1/2	Assez courant
800	1 pa+3 s	1/2	Inhabituel
1200	2 pa+3 s	1	Inhabituel
1600	3 pa+3 s	1	Rare
2000	5 pa	1	Très rare

* Un serviteur qualifié reçoit une certaine part du butin quand il participe à une aventure.

TABLE 5-19 : ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

— Potions —

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Bière de Bugman	5 co	5	Très rare
Don de Greta	3 co	-	Très rare
Potion de soins	10 pa	-	Assez courant

— Poisons —

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Bonnet de fou	3 co	-	Très rare
Brise-coeur	80 co	-	Très rare
Fumet de manticore	6 co+10 pa	-	Très rare
Lotus noir	2 co	-	Très rare
Ombre pourpre	3 co+10 pa	-	Très rare
Racine de mandragore	2 co+10 pa	-	Très rare
Salive de chimère	15 co	-	Très rare
Venin noir	3 co	-	Très rare



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

— Équipement exotique —

Équipement exotique	Prix	Enc	Disponibilité
Cataplasme médicinal	1 s	-	Courant
Eau bénite	1 co	-	Inhabituel
Grimoire	50 co	-	Très rare
Nécessaire antipoison	6 pa	-	Inhabituel
Porte-bonheur	1 co+10 pa	-	Assez courant
Relique religieuse	10 pa	-	Inhabituel

— Prothèses et colifichets —

Prothèse/colifichet	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	1+ s	-	Courant
Boucle d'oreille	3+ s	-	Courant
Crochet	5+ s	-	Assez courant
Fausses dents	4+ s	-	Assez courant
Jambe de bois	14+ s	-	Assez courant
Main de vétéran	6+ co	-	Rare
Nez en or	15+ s	-	Inhabituel
Œil de verre	3+ s	-	Assez courant
Plaque crânienne	1+ s	-	Assez courant
Tatouage	7+ s	-	Assez courant

TABLE 3–10 : BIENS COMMERCIAUX (LE COMPAGNON)

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Tissus	**Balles de tissu**	
Canevas	30	3000
Dentelle	1	100
Lin	6	600
Linge de maison	90	9000
Soie du Cathay	1	100
Velours	3	300
Peaux/fourrures	**Peaux**	
Cheval	12	900
Daim	10	500
Léopard	2	60
Lion	2	90
Loup	5	180
Martre	5	45
Ours	8	600
Raton laveur	50	450
Renard blanc	2	40
Renard roux	3	60
Vison	4	40
Zibeline noire	3	30
Teintures	**Tonnelets**	
Bleu cuivré	2	80
Bleu marine	2	80
Jaune	4	160
Ocre	1	40
Pourpre	1	40
Rouge ferreux	3	120
Safran	3	120
Vermillon	1	40
Vert	2	80
Huiles	**Tonneaux**	
Amande	3	900
Carthame	80	24000
Noisette	6	1 800
Noix	11	3300
Olive	4	1200
Sésame	3	900
Tournesol	50	15000

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Édulcorants	**Jarres**	
Miel	25	2500
Sucre brut	21	2100
Sucre roux	7	700
Graines	**Sacs**	
Avoine	8	1600
Blé noir	11	2200
Lentilles	4	800
Millet	8	1600
Orge	5	1000
Pois chiches	2	400
Riz	2	400
Seigle	8	1600
Denrées périssables*	60	12000
Farines	**Sacs**	
Orge	3	600
Sarrasin	5	1000
Seigle	4	800
Denrées exotiques	**Jarres**	
Café	1	100
Paprika	1	100
Piment	1	100
Safran	1	100
Tabac halfling	1	100
Thé	4	400
Poisson	**Caisses**	
Anguille	4	1200
Fruits de mer	1	300
Morue	3	900
Poisson plat	3	900
Sel	**Tonneaux**	
Marais salant	5	1500
Mine	6	1800
Denrées de luxe	**Jarres**	
Chocolat	1	100
Confiture	1	100
Fromage	9	900
Huîtres	1	100
Œufs de poisson	1	100
Venaison	1	100
Viande en conserve	4	400
Poteries	**Caisses**	
Céramique	3	900
Grès	4	1200
Porcelaine	1	300
Pierres précieuses	**Bourses**	
Cabochon	1	25
Pierre brute	1	25
Pierre taillée	1	25
Animaux d'élevage	**Têtes**	
Bétail	3	1800
Ovins	12	4800
Porcs	8	3600
Poulets	50	1000
Spiritueux	**Caisses**	
Bière de Bugman	1	300
Eau-de-vie	1	300
Rhum	1	300
Vodka 2 600		
Lainages	**Caisses**	
Carpettes	3	900
Peau de mouton	8	2400
Vêtements	25	7500
Ferronnerie	**Caisses**	
Lingot d'argent	1	300
Lingot d'étain	10	3000

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Lingot de cuivre	5	1500
Lingot de fer	3	900
Marmites et casseroles	5	1500
Outils/ustensiles	2	600
Bois	**Caisses**	
Bois d'œuvre	25	7500
Charbon de bois	33	9900
Icônes religieuses	3	900
Meubles	2	600
Outils/ustensiles	5	1500
Parchemin	1	300
Maroquinerie	**Caisses**	
Cuir	25	7500
Selles	1	300
Vélin	8	2400
Vêtements	1	300
Produits naturels	**Sacs**	
Ambre gris	1	200
Ambre	5	1000
Huile de baleine	3	600
Ivoire	1	200
Parfums	**Fioles**	
Bougies parfumées	2	40
Encens	2	40
Musc	1	20
Myrrhe	1	20

* Cf. Commerce local pour plus de détails sur le transport de denrées périssables sur de longues distances.

NOUVELLE ARME À POUDRE : CANARDIÈRE (LE COMPAGNON)

Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Boulet 6	36/108	3 complètes	Percutante, peu fiable	Très rare
Mitraille 5	24/– 4	complètes	Mitraille	Très rare

TAXES, FRAIS ET AMENDES (LE COMPAGNON)

Ces montants constituent des valeurs moyennes et varient selon les régions, les événements et l'époque de l'année.

Taxes
Taxe : péages terrestres et fluviaux 12 s par UC
Sanction : fraude fiscale Pilori ou fouet

Frais
Frais : droits de guilde 0–12 s par UC
Amende : fraude fiscale 4 co

Droits et amendes
Droit : entrée dans la guilde (membre de plein droit) 5–10 co
Droit : adhésion annuelle à la guilde des marchands 10% des bénéfices
Amende : dépassement de la limite hebdomadaire de 2 co 1–2 co
Amende : dépassement de la limite hebdomadaire 40 co ou bénéfices ayant dépassé le quota de 20 co d'un compagnon (on retient la somme la plus élevée)
Amende : ne pas respecter les protocoles de la guilde 4 co
Sanction : transactions malhonnêtes Expulsion de la guilde

Reportez-vous aux pages 14 et 15 de l'Arsenal du Vieux Monde pour l'ensemble des taxes s'appliquant aux marchands.



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 3–11 : BIENS ILLÉGAUX (LE COMPAGNON)

Richesse de la communauté	Disponibilité	Test de Commérage	Multiplicateur de prix	Objets disponibles
1	Très rare	Difficile (–20%)	x0,25	1d10/2
2	Très rare	Difficile (–20%)	x0,5	1d10/2
3	Très rare	Assez difficile (–10%)	x0,75	1d10
4	Rare	Moyen (+0%)	x1	1d10+2
5	Rare	Moyen (+0%)	x1,5	1d10+4

Test de Commérage : difficulté du test pour trouver un acheteur ou un vendeur de biens illégaux. Le talent Code de la rue permet de bénéficier d'un bonus de +10%.
Multiplicateur de prix : multiplicateur appliqué au prix de base des biens illégaux (cf. Table 3–12), valable pour l'achat et la vente. Ce montant peut être ajusté au moyen de la compétence Marchandage.

Objets disponibles : nombre d'objets qu'il est possible d'acheter.

TABLE 3–12 : LISTE DE PRIX DES BIENS ILLÉGAUX (LE COMPAGNON)

Biens illégaux	**Prix**
Drogue/poison	4 co
Esclaves	2 co
Cadavres	1 co+4 pa
Armes/armures/chevaux	50% du prix normal
Grimoires interdits	10 co*
Malepierre (1 once)	200 co*
Relique et icônes du Chaos	10–500 co*

*Ces objets étant très difficiles à localiser et à revendre, le MJ doit faire très attention lorsqu'il autorise leur commerce. La plupart des PNJ ne peuvent pas s'en offrir, mais ceux qui les désirent ardemment feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les obtenir. La simple possession de tels objets est passible de torture et d'exécution.

TABLE 3–14 : REVENUS HEBDOMADAIRES – COMMERCE LOCAL (LE COMPAGNON)

Qualité	Revenus hebdomadaires de base	UC
Médiocre	12 s	n/a
Moyenne	21 s	n/a
Bonne	30 s	1/8
Exceptionnelle	40 s	1/4

TABLE 3–15 : MODIFICATEURS AUX REVENUS HEBDOMADAIRES

Résultat du test de Métier	Modificateur en pourcentage
5 degrés de réussite ou plus	×200%, niveau de qualité +2
4 degrés de réussite	×150%, niveau de qualité +1
3 degrés de réussite	×130%
2 degrés de réussite	×120%
1 degré de réussite	×110%
Réussite	×100%
Échec	×80%
1 degré d'échec	×60%
2 degrés d'échec	×40%, niveau de qualité -1
3 degrés d'échec	×20%, niveau de qualité -2
4 degrés d'échec	×10%, niveau de qualité -2
5 degrés d'échec	×0%, niveau de qualité -2

TABLE 5–1 : CATÉGORIES DE PRATICIENS (LE COMPAGNON)

Qualité	Disponibilité	Compétence Soins	Risques d'infection	% de Charlatanisme	Honoraires
Médiocre	Très courante	40%	30%	10%	3 s
Moyenne	Courante	50%	20%	20%	12 s
Bonne	Inhabituelle	70%	10%	30%	2 pa
Exceptionnelle	Très rare	90%	0%	40%	1 co

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 6–5 : CORRUPTION ET CHANTAGE (LE COMPAGNON)

Acte	Exemple	Prime
Acte passif	Corruption: fermer les yeux sur un problème mineur	
	Chantage: secret ou ennui mineurs	2 pa
Acte actif mineur	Corruption : laisser une porte ouverte ; révéler les habitudes ou l'emplacement de quelqu'un	
	Chantage : dissimuler un passé criminel ; aider ou fréquenter des mutants	8 pa
Acte criminel mineur	Corruption : voler un employeur ou un confident ; permettre l'accès à une zone prohibée	
	Chantage : crimes mineurs récents ; mutation du Chaos dissimulée	2 co
Acte criminel majeur	Corruption : voler un objet de grande valeur ; révéler des informations très sensibles	
	Chantage: crimes majeurs récents ; multiples mutations du Chaos dissimulées	4 co
Acte criminel grave	Corruption : dévoiler des informations d'importance nationale ; conspiration de meurtre	
	Chantage : crimes graves récents ; culte du Chaos	8+ co

Notez que certains PNJ n'accepteront sans doute pas les pots-de-vin prenant la forme de monnaie sonnante et trébuchante. De même, certains seront dans l'incapacité la plus totale de verser les pots-de-vin exigés.

TABLE 1-1 : SALAIRES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Métier	Salaire annuel	Salaire mensuel (pa)	Salaire hebdomadaire (s)	Salaire journalier (s)
Paysan	18 pa-1co+10 pa	1pa+12 s-2pa+12 s	4-7	1-2
Riche fermier	1co+10 pa-2+10pa	2pa+12 s-4pa+12 s	7-13	1-2
Aubergiste	2-3 co	3pa+12 s-5 pa	10-15	2-3
Commerçant urbain	2-4 co	3pa+12 s-6pa+12 s	10-19	2-3
Mercenaire	2-5 co	3pa+12 s-8 pa	10-24	2-4
Artisan talentueux	2 co+10 pa-8 co	4-13pa+12 s	12-40	2-7
Receleur type	3-10 co	5 pa-16pa+12 s	15-49 (2 pa)	2-8
Médecin	4-15 co	6pa+12 s-25 pa	19-75 (3 pa)	3-12
Maître-artisan	15-50 co	25-83pa+12 s	75-250 (10 pa)	12-42 (1pa+22 s)
Noble	25-50 co	41pa+12 s-83pa+12 s	124-250 (10 pa)	21-42 (1pa+22 s)
Seigneur sorcier	30-80 co	50-135pa+12 s	150-405 (17 pa)	25 (1 pa)-67 (3 pa)
Aristocrate	100+ co	170+pa	510+ (21 pa)	85+ (3 pa+13 s)

Tous les salaires annuels sont indiqués avant application des impôts régionaux.



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 1-4 : PRODUITS COMMERCIAUX (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Produits	Prix courant
Tissus	**par mètre carré**
Dentelle	6 pa
Fibres tressées	1 s
Laine	2 pa
Linge de maison	1 pa
Soie de Cathay	10 pa
Toile	3 s
Velours	4 pa
Peaux	**par peau**
Cheval	4 pa
Cuir de vache	2 pa
Daim	5 pa
Léopard	1 co+8 pa
Lion	1 co+10 pa
Loup	10 pa
Martre	10 pa
Mouton	8 pa
Ours	6 pa
Raton laveur	1 pa
Renard blanc	1 co+2 pa
Renard roux	18 pa
Vison	12 pa
Zibeline noire	14 pa
Teintures	**par livre**
Bleu cuivré	3 pa+4 s
Bleu marine	3 pa+11 s
Carthame	1 pa+6 s
Jaune	11 s
Ocre	4 pa+6 s
Rouge ferreux	1 pa+10 s
Vermillon	6 pa
Vert	3 pa+4 s
Violet	12 pa
Huiles	**par litre**
Amande	4 pa
Carthame	1 s
Noisette	7 s
Noix	4 s
Olive	10 pa
Sésame	4 pa
Tournesol	2 s
Édulcorants	**par litre**
Miel	1 pa
Sucre brut	1 pa+3 s
Sucre roux	4 pa
Graines	**par livre**
Avoine	10 s
Blé	2 pa
Lentille	2 pa
Millet	10 s
Orge	1 pa+4 s
Pois chiche	4 pa
Riz	6 pa
Sarrasin	8 s
Seigle	10 s
Farine	**par livre**
Blé	4 pa
Orge	2 pa+7 s
Sarrasin	1 pa+4 s
Seigle	1 pa+9 s
Exotique	**par livre**
Café	3 co+6 pa
Chocolat	6 co+14 pa
Piment rouge	6 co+14 pa
Tabac	1 co
Thé	4 pa







© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 2-1 : ARMURES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Type d'armure	Prix	Enc	Zone(s) couverte(s)	PA	Disponibilité
CUIR					
Armure de cuir complète	2 co+10 pa	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	6 pa	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	12 pa	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	1 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	1 co+4 pa	50	Corps, bras	1	Courant
CUIR CLOUTÉ					
Armure de cuir clouté complète	9 co	160	Toutes	2	Inhabituel
Calotte de cuir clouté	1 co	10	Tête	1	Assez courant
Gilet de cuir clouté	2 co	40	Corps	1	Assez courant
Jambières de cuir clouté	2 co	20	Jambes	1	Assez courant
Veste de cuir clouté	3 co	50	Corps, bras	1	Assez courant
MAILLES					
Armure de mailles complète	17 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	2 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	9 co+10 pa	80	Corps, bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	6 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	2 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	7 co+10 pa	80	Corps, jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	13 co	100	Corps, bras, jambes	2	Assez courant
ÉCAILLES					
Armure d'écaillés complète	36 co	600	Toutes	4	Rare
Cagoule d'écaillés	3 co	50	Tête	3	Inhabituel
Chemise d'écaillés	22 co+10 pa	340	Corps, bras	3	Inhabituel
Gilet d'écaillés	15 co	260	Corps	3	Inhabituel
Jambières d'écaillés	7 co+10 pa	130	Jambes	3	Rare
Manteau d'écaillés	22 co+10 pa	400	Corps, jambes	3	Inhabituel
Manteau d'écaillés à manches	30 co	470	Corps, bras, jambes	3	Inhabituel
PLAQUES					
Armure de plaques complète	40 co	400	Toutes	5	Très rare
Brassards d'acier	6 co	30	Bras	2	Rare
Casque	3 co	40	Tête	2	Rare
Jambières d'acier	7 co	40	Jambes	2	Rare
Plastron	7 co	75	Corps	2	Rare
MAILLES D'ITHILMAR					
Armure de mailles d'ithilmar complète	—	210	Toutes	4	—
Cagoule de mailles d'ithilmar	—	10	Tête	3	—
Chemise de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, bras	3	—
Gilet de mailles d'ithilmar	—	20	Corps	3	—
Jambières de mailles d'ithilmar	—	20	Jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar	—	30	Corps, jambes	3	—
Manteau de mailles d'ithilmar à manches	—	60	Corps, bras, jambes	3	—
PLAQUES DE GROMRIL					
Armure de plaques de gromril complète	—	400	Toutes	6	—
Brassards de gromril	—	30	Bras	3	—
Casque de gromril	—	40	Tête	3	—
Jambières de gromril	—	40	Jambes	3	—
Plastron de gromril	—	75	Corps	3	—

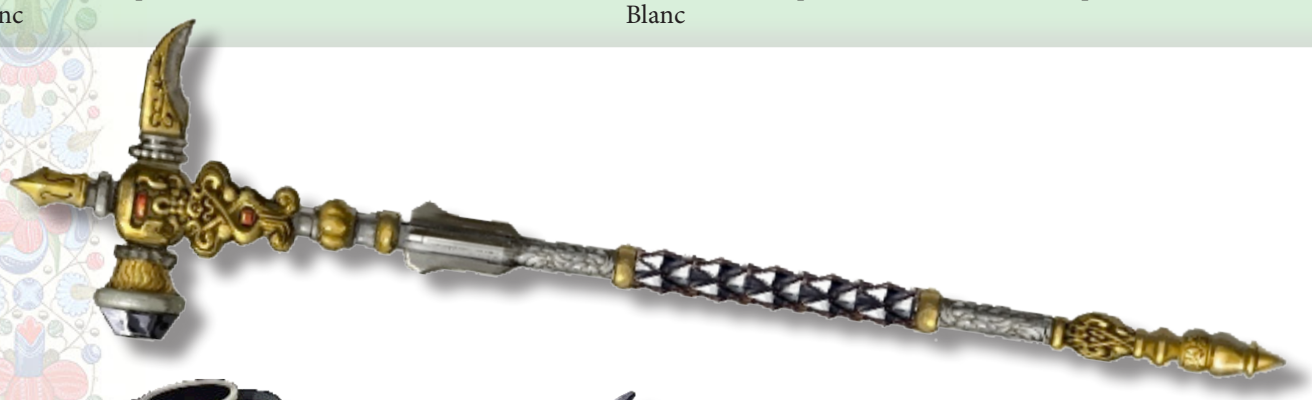
© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 3-1 : ARMES À UNE MAIN DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

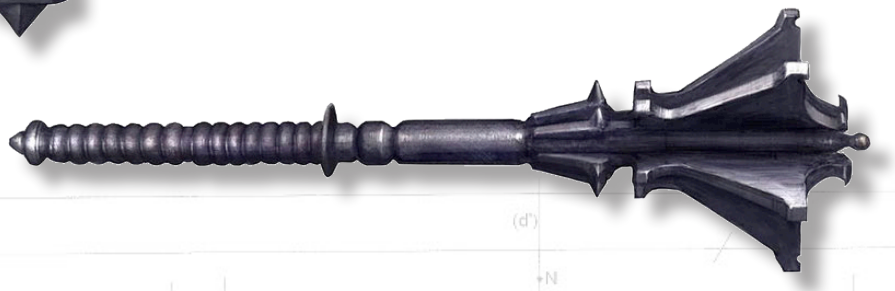
Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Épée	14 co	45	Armes ordinaires	BF	Défensive	Inhabituel
Hache	6 co	45	Armes ordinaires	BF	Percutante	Inhabituel
Masse/marteau	7 co	65	Armes ordinaires	BF	Assommante	Inhabituel
Pic de guerre	9 co	60	Armes ordinaires	BF	Perforante, lente	Très rare

TABLE 3-2 : ARMES À DEUX MAINS DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Épée à deux mains	35 co	250	Armes lourdes	BF+1	Lente, Percutante	Rare
Hache à deux mains	12 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Rare
Masse/marteau à deux mains	15 co	260	Armes lourdes	BF	Assommante, lente, percutante,	Très rare
Pic de guerre à deux mains	20 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percu-tante, perforante	Très rare
Claymore	3 co	150	Armes lourdes	BF	Lente (à une main) ou lente et percutante (à deux mains)	Inhabituelle
Marteau du Loup Blanc	4 co	300	Marteau du Loup Blanc	BF+1	Épuisante	Rare











© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 3-3: ARMES DE CORPS À CORPS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Arme à deux mains*	2 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main	1 co	50	Armes ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	Armes ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	4 s	50	Armes ordinaires	BF-2	Assom. défensive	Très courant
Bouclier	1 co	50	Armes ordinaires	BF-2	Défensive	Courant
Brise-épée	20 pa	40	Armes de parade	BF-3	Spéciale	Inhabituel
Dague	2 pa	10	Armes ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	2 co	75	Armes cavalerie	BF	Épuis. percu. rap.	Inhabituel
Fléau d'armes*	1 co+10pa	95	Fléaux	BF+1	Épuis, percutante	Inhabituel
Fleuret	1 co+8 pa	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	2 pa	1	Armes ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	1 co+10 pa	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance d'arçon	8 pa	100	Armes cavalerie	BF+1	Épuis percu. rap.	Rare
Lance	1 co	50	Armes ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	8 pa	15	Armes de parade	BF-3	Défensive	Inhabituel
Morgenstern	1 co+10 pa	60	Fléaux	BF	Épuisante, perc.	Inhabituel
Rapière	1 co+10 pa	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	4 pa	10	Armes de parade	BF-4	Assom. défensive	Assez courant

TABLE 3-3: ARMES DE CORPS À CORPS (ARSE

Nom	**Prix**	**Enc**	**Groupe d'armes**	**Dégâts**
Arbalète*	2 co+10 pa	120	Armes ordin.	4
Arbalète à répétition*	10 co	150	Arbalètes	2
Arbalète de poing	3 co+10 pa	25	Arbalètes	2
Arc*	1 co	80	Armes ordin.	3
Arc court*	14 pa	75	Armes ordin.	3
Arc elfique*	7 co	75	Arcs longs	3
Arc long*	1 co+10 pa	90	Arcs longs	3
Arme improvisée	-	10	Armes ordin.	BF-4
Bolas	17 s	20	Armes paraly.	1
Dague/étoile de jet	6 pa	10	Armes de jet	BF-3
Filet	6 pa	60	Armes paraly.Armes	Aucun
Fouet	4 pa	40	paraly.	BF-4
Fronde	8 pa	10	Lance-pierres	3
Fustibale*	12 pa	50	Lance-pierres	4
Hache/marteau de jet	10 pa	40	Armes de jet	BF-2
Javeline	2 pa+10 pa	30	Armes ordi.	BF-1
Lance	1 co	50	Armes ordi.	BF
Lasso*	2 pa	10	Armes paraly.	Aucun
Carreaux (5)	3 s	10		
Flèches (5)	2 s	10		

TABLE 4-2 : ARMES À FEU (ARSENAL I

Nom	**Prix**	**Enc**	**Groupe d'armes**	**Dégats**
Arquebuse à répétition*	60 pa	30	Armes mécaniques	4
Arquebuse*	30 co	30	Armes à poudre	4
Bombe	7 co+10 pa	20	Explosifs	6
Engin incendiaire	10 pa	20	Explosifs	4
Jezzail	-	60	Armes à poudre	3
Long fusil d'Hochland	45 co	70	Armes mécaniques	4
Patte-de-canard	50 co	30	Armes mécaniques	3
Pistolet à répétition	40 co	25	Armes mécaniques	4
Pistolet	20 co	25	Armes à poudre	4
Tromblon	7 co	50	Armes à poudre	3
Munitions				
Balles (10)	7 s	10	—	—
Poudre (pour 1 tir)	4 s	1	—	—

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com





ENAL DU VIEUX MONDE)

Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
30/60	Action complète	-	Assez courant
16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
8/16	Action complète	-	Rare
24/48	Demi-action	-	Courant
16/32	Demi-action	-	Courant
36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
6/-	Demi-action	-	-
8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
6/12	Demi-action	-	Courant
4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
6/-	Demi-action	Immobilisante, rapide	Assez courant
16/32	Demi-action	-	Courant
24/48	Action complète	-	Rare
8/-	Demi-action	-	Assez courant
8/16	Demi-action	-	Assez courant
8/-	Demi-action	-	Courant
8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant
	–		Assez courant
	–		Courant

* Ne peut être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier ou d'une rondache.

** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

DU VIEUX MONDE)

Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
24/48	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
24/48	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
4/20	-	À mitraille, peu fiable	Très rare
4/20	1 AC +½AC	Spéciale	Inhabituel
24/72	2 AC		
48/96	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
16/-	4 AC	Expérimentale, spéciale	Très rare
8/16	Gratuit	Expérimentale, spéciale	Très rare
8/16	2 AC	Percutante, peu fiable	Très rare
16/-	3 AC	À mitraille, peu fiable	Très rare
—	—	—	Rare
—	—	—	Très rare

* Ne peut être manié qu'à deux mains, ce qui interdit l'utilisation conjointe d'un bouclier.

** Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 4-4 : BALISTES ET ARMES DE LA MÊ

Nom	Servants	Prix	Enc	Groupe d'armes
Arcuballiste	1	15 co	200	Armes ordinaires
Baliste	8	75 co	-	Armes ordinaires
Oxybèle	7	55 co	-	Armes ordinaires
Scorpion	6	37 co+10 pa	-	Armes ordinaires

TABLE 5-1 : VETEMENTS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Bande d'étoffe	3 s	1	Assez courant
Bottes basses	1 pa+10 s	5	Très courant
Bottes cloutées naines	6 pa	30	Rare
Bottes d'équitation	6 pa	10	Très courant
Bottes, cuissardes	16 pa	15	Assez courant
Braies	1 pa+12 s	4	Très courant
Brayette	8 pa	—	Courant
Calotte ou chapeau	1 pa	1	Très courant
Canon	12 pa	3	Courant
Cape courte	12 s	5	Courant
Cape longue	11 s	7	Courant
Ceinture	7 s	1	Très courant
Ceinturon	8 pa	1	Très courant
Chapeau à bords larges	2 pa	5	Très courant
Chaperon	10 pa	2	Courant
Chasuble	1 co+10 pa	25	Assez courant
Chaussettes	2 pa+7 s	—	Courant
Chaussures	1 pa	5	Très courant
Chemise de nuit	4 pa	1	Rare
Chemise, chemisier ou tunique	2 pa	4	Très courant
Corset	6 pa	2	Courant
Costume de scène	10 pa+	10	Courant
Doublet	1 pa	2	Très courant
Écharpe	1 s	—	Très courant
Gants	6 pa	—	Courant
Gilet/veste	1 pa	4	Très courant
Haillons	1 s	5	Banal
Kilt	1 pa+2 s	3	Courant
Manteau léger	6 pa	5	Très courant
Manteau lourd	10 pa	10	Très courant
Masque	1 pa	2	Courant
Mouchoir	1 s	—	Courant
Pagne	5 s	1	Banal
Pardessus	1 co	15	Très courant
Pèlerine	10 pa	10	Très courant
Robe	2 pa	15	Très courant
Sandales	3 s	2	Courant
Tablier	1 s	2	Très courant
Vêtements religieux	1 co+6 pa	20	Assez courant





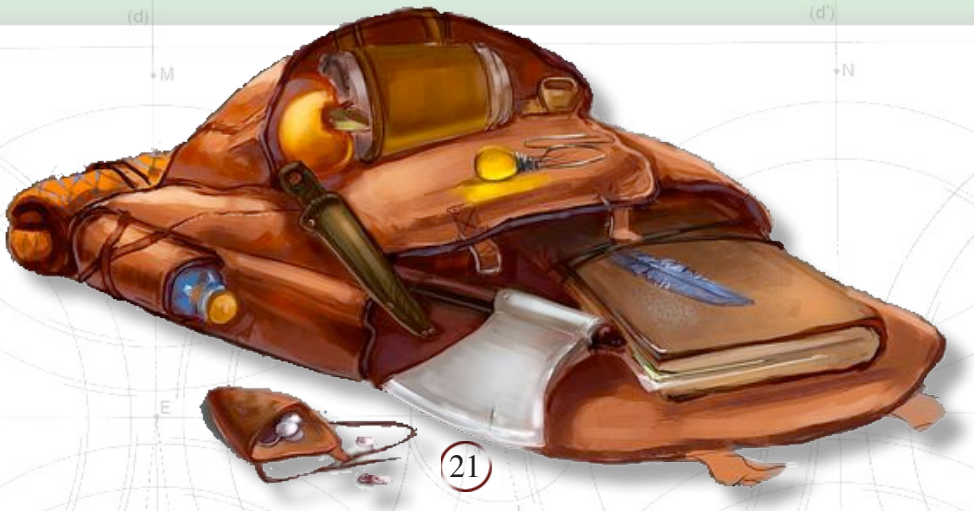
© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

ME FAMILLE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
5	50/100	6	-	Rare
12	150/300	15	Perforante	Rare
10	70/150	12	-	Très rare
8	100/200	10	-	Inhabituel

TABLE 5-2 -. ACCESSOIRES DE TRANSPORT ET RÉCIPIENTS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Equipement de transport	Prix moyen	Enc	Disponibilité
Bouilloire	3 pa	10	Très courant
Bourse	3 s	1	Très courant
Bouteille	7 s	2	Assez courant
Cage (grande)	2 co+8 pa	500	Assez courant
Cage (petite)	12 pa	300	Assez courant
Caisse métallique (grande)	1 pa	300	Courant
Caisse métallique (petite)	2 pa	150	Très courant
Chope en bois	1 pa	5	Très courant
Chope en étain	2 pa	5	Très courant
Coffre en bois	10 pa	300	Assez courant
Coffret en bois	4 pa	175	Courant
Cruche en argile (20 litres)	1 pa	20	Très courant
Cruche en argile (4 litres)	5 s	15	Très courant
Étui à parchemins	2 pa	2	Inhabituel
Fiole	1 s	—	Courant
Flasque en cuir	1 pa+10 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	4 pa	15	Inhabituel
Gibecière	4 pa	5	Assez courant
Gobelet	4 s	2	Courant
Godet (argile ou bois)	1 s	—	Banal
Malle (grande)	6 pa	400	Assez courant
Malle (petite)	1 pa+12 pa	275	Courant
Marmite en argile	3 s	60	Banal
Marmite en fer	2 pa	90	Très courant
Outre	10 s	1/100	Très courant
Panier	2 s	8	Banal
Pichet en argile	2 s	10	Banal
Sac (grand)	20 s	7	Très courant
Sac (petit)	3 s	4	Très courant
Sac à dos	3 pa	20	Très courant
Sacoche (grande)	6 s	1	Très courant
Sacoche (petite)	3 s	—	Très courant
Seau en bois	4 s	20	Banal
Seau en métal	6 s	30	Très courant
Tonneau (100 litres)	2 pa	1 250	Courant
Tonneau (16 litres)	10 s	200	Courant
Tonneau (40 litres)	1 pa+3 s	500	Courant
Verre	2 s	1	Assez courant



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-3 : NOURRITURE ET BOISSON (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Nourriture ou boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort	3 s	5	Assez courant
Ale (pinte)	2 s	2	Très courant
Beurre (à la livre)	3 s	1	Très courant
Bière (pinte)	1 s	2	Banal
Cognac bretonnien	1 pa+4 s	2	Assez courant
Fromages divers (à la livre)	5 s	1	Courant
Hydromel (pinte)	4 s	2	Assez courant
Lait de chèvre ou de vache (demi-litre)	1 s	2	Très courant
Mets raffinés	2 s+	3	Inhabituel
Miche de pain	1 s	3	Banal
Nourriture pour une journée (bonne)	2 s	10	Assez courant
Nourriture pour une journée (médiocre)	3 s	10	Très courant
Nourriture pour une journée (moyenne)	1 s	10	Courant
Œufs (douzaine)	2 s	1	Très courant
Poisson frais (1)	2 s	2	Courant/très courant
Poisson fumé (tonnelet)	2 s	20	Courant
Rations	7 s	5	Courant
Soupe	1 s	1	Banal
Tord-boyaux	2 s	2	Très courant
Tourte	2 s	2	Courant
Viande (pièce)	3 s	10	Assez courant
Vin (coupé)	1 s	5	Courant
Vin (demi-litre)	10 s	5	Assez courant

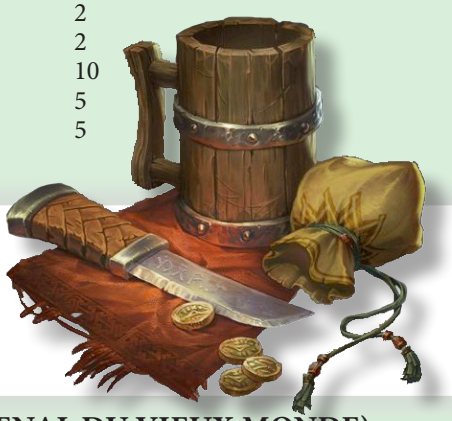


TABLE 5-4 : ÉCLAIRAGE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Source	Portée normale	Portée maximale	Distance de détection	Durée
Allumette	2(1)	6(3)	12 (6)	1 round
Bougie	6(3)	16(8)	26 (13)	2 heures
Feu de camp	16(8)	40 (20)	70 (35)	Variable
Lampe	6(3)	16(8)	26 (13)	4 heures
Lanterne	16(8)	40 (20)	70 (35)	4 heures
Torche (non traitée)	10(5)	30(15)	50 (25)	1 heure
Torche (traitée)	12(6)	36 (18)	56 (28)	4 heures
Vision nocturne	30(15)	30(15)	-	-

TABLE 5-4 : ÉCLAIRAGE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Éclairage	Prix	Enc	Disponibilité
Allumette	1 s	—	Assez courant
Bois de chauffe	2 s	5	Très courant
Bougie de cire	7 s	5	Assez courant
Bougie de suif	4 s	5	Très courant
Charbon de bois	1 s	10	Courant
Huile pour lampe	6 s	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	1 co+4 pa	30	Inhabituel
Lanterne	10 pa	20	Assez courant
Torche non traitée	1 s	5	Très courant
Torche traitée	2 s	5	Courant

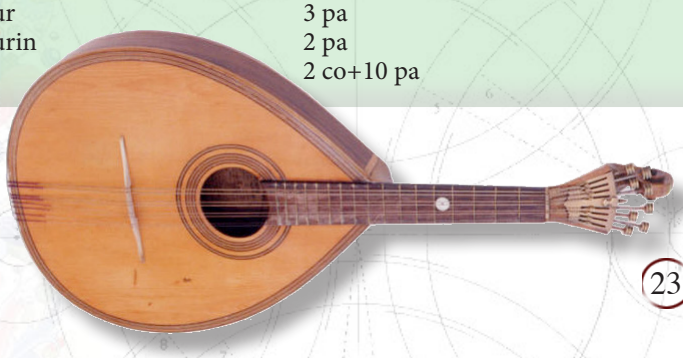
© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-6 : ÉQUIPEMENT PERSONNEL (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Equipement personnel	Prix	Enc	Disponibilité
Armoire	5 co	800	Assez courant
Bâche	6 s	20	Courant
Bannière	1 co	50	Courant
Bibliothèque à livres ou à parchemins	7 co+10 pa	650	Inhabituel
Billes	1 s	—	Assez courant
Boîte d'amadou	3 pa	5	Très courant
Brosse ou peigne	2 s	1	Très courant
Bureau	5 co	1000	Inhabituel
Cadenas (bon)	3 co	5	Inhabituel
Cadenas (moyen)	2 pa	5	Courant
Canapé	3 co	1200	Inhabituel
Chaise	6 pa	300	Courant
Cloche	2 pa+6 s	2	Courant
Corde (au mètre)	1 s	3	Courant
Couchage portatif	1 co+10 pa	20	Très courant
Couverts en argent	1 co+10 pa	3	Inhabituel
Couverts en bois	6 s	2	Très courant
Couverts en métal	6 pa	4	Courant
Couverture	2 pa+6 s	10	Très courant
Dés en os pipés	1 pa+3 s	—	Inhabituel
Dés en os	7 s	—	Très courant
Échelle de cordes	6 pa	20	Assez courant
Échelle	1 pa	50	Courant
Grappin	8 pa	20	Assez courant
Maquillage	1 pa	1	Courant
Matelas (laine)	16 pa	400	Assez courant
Matelas (plumes)	1 co+4 pa	350	Inhabituel
Miroir (grand en métal)	1 co	10	Rare
Miroir (petit en argent)	2 co	2	Très rare
Nécessaire de rasage	6 pa	2	Assez courant
Paquet de cartes	2 pa	1	Très courant
Parfum ou eau de toilette	2 pa	—	Courant
Perche (au mètre)	1 s	10	Très courant
Pinces à linge (douzaine)	1 s	2	Courant
Savon	2 s	3	Courant
Sommier	16 pa	1600	Assez courant
Tabatière	4 pa	1	Assez courant
Table	16 pa	1500	Courant
Tabouret	2 pa	50	Assez courant
Tente (grande)	4 pa	50	Assez courant
Tente (pavillon)	1 co	800	Assez courant
Tente (petite)	1 pa+6 s	20	Courant

TABLE 5-7 : INSTRUMENTS DE MUSIQUE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Instrument	Prix	Enc	Disponibilité
Clavecin	25 co	1200	Rare
Cor de cocher	1 co	30	Assez courant
Flûte à bec	6 pa	5	Assez courant
Harpe (petite)	2 co	10	Rare
Harpe de poche	10 s	1	Assez courant
Luth	8 co	30	Inhabituel
Mandoline	2 co+4 s	15	Inhabituel
Sifflet	7 s	—	Courant
Tambour	3 pa	50	Assez courant
Tambourin	2 pa	5	Assez courant
Viole	2 co+10 pa	30	Assez courant





© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-8 : ECRITURE ET LECTURE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Objet	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	1 co	5	Assez courant
Bâton de craie	2 s	—	Courant
Bâton de fusain	1 s	—	Courant
Encre de couleur	1 co	1	Inhabituel
Encre noire	10 pa	1	Assez courant
Encre violette	5 co	1	Très rare
Fermoir	4 co+10 pa	1	Très rare
Livre enluminé	35 co	50	Très rare
Livre, collé et imprimé	7 co+10 pa	35	Très rare
Livre, relié et imprimé	10 co	35	Très rare
Nécessaire de cartographie	5 co	20	Rare
Papier (la feuille)	3 s	—	Très rare
Parchemin (la feuille)	2 s	—	Rare
Pinceau	4 pa	—	Assez courant
Stylo encre	2 pa	—	Inhabituel

TABLE 6-2 : POTIONS, PANACÉES ET BOUILLONS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Baiser de la courtisane	2 co+10 pa	—	Très rare
Bière de Bugman XXXXXX	5 co	5	Très rare
Courage en bouteille	1 co	—	Inhabituel
Don de Greta	3 co	—	Très rare
Élixir de Mamma Melchine	1 pa+10 s	—	Courant
Essence du Chaos	22 co+10 pa	—	Très rare
Feyeyès	2 pa+6 s	—	Inhabituel
Lait du Moot	5 co	—	Inhabituel
Nectar apaisant d'Esméralda	30 co	—	Très rare
Panacée	1 co+2 s	—	Courant
Potion de soins	10 pa	—	Assez courant



TABLE 6-4 : POISONS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Aconit napel	1 co	—	Inhabituel
Bave de chien enragé	3 co+10 pa	—	Rare
Belladone	1 co+10 pa	—	Rare
Bonnet-de-fou	3 co	—	Très rare
Brise-coeur	80 co	—	Très rare
Caresse de vipère	35 co	—	Très rare
Cyanure	3 co	—	Typique de l'Arabie
Extrait de rubis sulfureux	120 co	—	Très rare
Fumet de manticore	6 co+10 pa	—	Très rare
Herbe-aux-poules	5 co	—	Inhabituel
Lotus noir	2 co	—	Très rare
Mucus d'araignée	2 co	—	Rare
Ombre pourpre	3 co+10 pa	—	Très rare
Passion brûlante	1 co	—	Inhabituel
Racine de mandragore	2 co+10 pa	—	Très rare
Salive de chimère	15 co	—	Très rare
Sang de Sigmar	8 co	—	Rare
Sauge mortifère	15 co	—	Rare
Venin de scorpion vert	100 co	—	Très rare
Venin noir	3 co	—	Très rare

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 5-9 : OUTILS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Outil	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de déguisement	10 pa	10	Inhabituel
Aiguilles à coudre (par 5)	10 s	—	Très courant
Appeau	2 pa+6 s	—	Courant
Assortiment de limes	12 pa	5	Assez courant
Balance	2 co	75	Inhabituel
Binette	4 pa	10	Très courant
Boulier	1 co	5	Rare
Brouette	1 co	70	Courant
Cale en bois	1 s	2	Très courant
Carte géographique	2 co+10 pa	5	Rare
Chaîne (au mètre)	3 pa	5	Rare
Chandelle horaire	1 pa+3 s	2	Assez courant
Charrue	1 co	150	Courant
Cire à cacheter	2 s	1	Courant
Clous (par 10)	1 s	—	Très courant
Coin	1 co	5	Rare
Colle	2 pa	1	Courant
Enclume	6 co+10 pa	300	Rare
Faux	10 pa	20	Courant
Fer à marquer	10 pa	10	Courant
Ficelle (rouleau)	8 s	—	Banal
Filet de pêche	1 pa+10 s	30	Très courant
Forge	120 co	5000	Assez courant
Fourche	2 pa	10	Très courant
Hameçon et ligne de pêche	4 s	2	Courant
Lingot de métal	2 pa+6 s	20	Assez courant
Longue-vue	10 co	5	Rare
Loupe	7 co+10 pa	5	Très Rare
Marteau	4 pa	5	Courant
Masse	2 pa	40	Courant
Mèche	2 s	—	Inhabituel
Menottes	10 pa	20	Assez courant
Nécessaire d'ébéniste	16 pa	5	Courant
Outils d'artisan (autre)	5 co	50	Assez courant
Outils d'artisan (forgeron)	5 co	300	Rare
Outils d'artisan (graveur)	5 co	20	Rare
Outils d'artisan (maître-artisan)	5 co	40	Rare
Outils d'artisan (médecin)	5 co	50	Rare
Outils d'artisan (navigateur)	5 co	20	Rare
Outils de boucher	1 co+6 pa	20	Courant
Outils de crochetage	1 co	20	Assez courant
Pelle	2 pa+10 pa	20	Courant
Pied-de-biche	1 pa	10	Courant
Piège à loup (grand)	8 pa	40	Assez courant
Piège à loup	4 pa	20	Courant
Pierre à aiguiser	2 pa	1	Courant
Pilon et mortier	8 pa	50	Courant
Piolet d'escalade	4 pa	10	Inhabituel
Piolet de mineur	2 pa+10 pa	20	Assez courant
Poinçon	2 s	2	Courant
Pointe	6 s	5	Courant
Sablier	10 pa	5	Rare
Scie à bois	14 pa	10	Courant
Scie à métaux	10 pa	5	Courant
Soufflet	12 pa	10	Courant



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 6-5 : CURIOSITÉS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Curiosités	Prix	Enc	Disponibilité
Ail	2 s	—	Courant
Amulettes et talismans	1 s	—	Courant
Bézoard	3 co	—	Rare
Cataplasme médicinal	1 s	—	Courant
Crapaudine	8 pa	—	Très rare
Eau bénite	1 co	—	Inhabituel
Grimoire	50 co	—	Très rare
Nécessaire antipoison	6 pa	—	Inhabituel
Parchemin	2 pa	—	Courant
Porte-bonheur	1 co+10 pa	—	Assez courant
Poudre d'émeraude	10 co	1	Rare
Relique religieuse	1+ co	—	Rare
Sceau de vertu	16 pa	—	Assez courant
Verre de Miraeliano	4 co	2	Rare

TABLE 6-6 : INSTRUMENTS RELIGIEUX (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Brasero, grand	5 co	50	Assez courant
Brasero, moyen	2 co	30	Assez courant
Brasero, petit	1 co	15	Courant
Candélabre	1 co+10 pa	10	Assez courant
Chandelier	7 s	5	Courant
Chapelet	2 pa	1	Courant
Encens, en cône ou en bâtonnet	2 pa	—	Courant
Encensoir	4 pa	25	Assez courant
Goupillon	3 co	10	Assez courant
Reliquaire	6 pa	10	Assez courant

TABLE 6-7 : PROTHÈSES, APPENDICES ET FIORITURES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	1+ s	—	Courant
Cornet acoustique	1 s	—	Courant
Couronnes dentaires	1+ pa	—	Assez courant
Crochet	1+ pa	—	Assez courant
Dentier en bois	4+ s	—	Assez courant
Œil de verre	2+ s	—	Assez courant
Jambe de bois	7+ s	—	Assez courant
Main de vétéran	6+ co	—	Rare
Nez en or	7+ s	—	Inhabituel
Planche de cul-de-jatte	1+ s	10	Courant
Plaque crânienne	1+ s	—	Assez courant
Tatouage	4+ s	—	Assez courant

TABLE 7-1 : COMPAGNONS ANIMALIERS ET SPÉCIALISÉS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Animal	Prix	Enc.	Disponibilité
Chat	2 s	—	Très courant
Chien (de race)	6 pa	—	Très courant
Chien de guerre	3 co	—	Rare
Corbeau dressé	1 co	—	Rare
Oiseau de proie	8 co	—	Rare
Pigeon voyageur	2 pa	—	Assez courant
Singe	4 co	—	Rare

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 7-2 : MONTURES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Monture	Prix	Enc	Disponibilité
Cheval de guerre	30 co	—	Courant
Cheval de selle	8 co	—	Courant
Destrier	50 co	—	Inhabituel
Destrier bretonnien	75 co	—	Rare
Poney	5 co	—	Courant

TABLE 7-4 : BARDES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Type de barde	Prix	Enc	Localisations	PA	Disponibilité
CUIR					
Demi-cuir	5 co	120	Corps, patte ant. g&d	1	Inhabituel
Cuir complète	7 co+10 pa	240	Toutes	1	Inhabituel
CUIR CLOUTÉ					
Demi-cuir clouté	13 co+10 pa	240	Corps, patte ant. g&d	2	Rare
Cuir clouté complète	27 co	480	Toutes	2	Rare
MAILLES					
Demi-mailles	25 co+10 pa	315	Corps, patte ant. g&d	3	Rare
Mailles complète	51 co	630	Toutes	3	Rare
ECAILLES					
Demi-écailles	54 co	900	Corps, patte ant. g&d	4	Rare
Écailles complète	108 co	1800	Toutes	4	Rare
PLAQUES					
Demi-plaques	60 co	600	Corps, patte ant. g&d	5	Très rare
Plaques complète	120 co	1200	Toutes	3	Très rare

TABLE 7-5 : ANIMAUX D'ÉLEVAGE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Animal	Prix	Enc	Disponibilité
Âne	1 co+10 pa	—	Très courant
Boeuf	3 co	—	Très courant
Cheval de somme	4 co	—	Très courant
Cheval de trait	2 co+10 pa	—	Très courant
Chèvre	4 pa	—	Très courant
Mouton	4 pa	—	Très courant
Mule	2 co	—	Très courant
Porc	6 pa	—	Très courant
Poule	2 s	—	Très courant
Vache	1 co	—	Très courant

TABLE 7-6 : TARIFS DES DÉPLACEMENTS TERRESTRES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Transport	Prix	Haute ou morte-saison	Vitesse moyenne
Carriole ou chariot	1 s / 5 s	Très courant / Inhabituel	4 km/h
Carriole avec 2 chevaux	2 s / 6 pa	Très courant / Inhabituel	5,5 km/h
Coche	3 pa / 14 pa	Assez courant / Inhabituel	5,5 km/h
Chariot, 3 chevaux	1 pa / 8 pa	Courant / Rare	5,5 km/h

TABLE 7-7 : TARIFS DES DÉPLACEMENTS FLUVIAUX ET MARITIMES(ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Transport	Prix	Haute ou morte-saison	Vitesse moyenne
Barge embarc. fluviale	1 s / 6 s	Très courant / Courant	4 km/h
Traversée maritime	2 pa / 10 pa	Courant	14,5km/h environ

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 7-8 : MOYENS DE TRANSPORT (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Moyen de transport	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Barge fluviale	120 co	—	Rare
Canot	9 co	900	Assez courant
Carriole	5 co	—	Courant
Chaland	60 co	—	Rare
Chariot	9 co	—	Courant
Coche	50 co	—	Rare
Navire	1200 co	—	Inhabituel



TABLE 8-1 : RELAIS DE COCHE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Logement/service	**Prix**
Bain	1 s
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	3 s
Repas d'aristocrate	5 s
Dortoir de l'établissement, par nuit	1 s
Chambre privée	1 pa
Écuries, par cheval et par nuit	1 s



TABLE 8-2 : AUBERGE MOYENNE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Logement/service	**Prix**
Bain	1 s
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	3 s
Repas d'aristocrate	5 s
Dortoir de l'établissement, par nuit	1 s
Chambre privée	1 pa
Écuries, par cheval et par nuit	1 s
Chambre à la semaine	1 s ou plus

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 8-3 : TAVERNE MOYENNE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Logement/service	Prix
Bain	—
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	3 s
Repas d'aristocrate	—
Dortoir de l'établissement, par nuit	1 s
Place au coin du feu, par nuit	1 s
Chambre privée	—
Écuries, par cheval et par nuit	—
Chambre à la semaine	—





TABLE 8-4 : TERRAIN (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Terrain	Prix à l'hectare	Au m2	Location à l'année	Disponibilité
Rural médiocre	11 co	2 s	1 co/ha	Courant
Rural moyen	22 co+10 pa	3 s	2 co/ha	Courant
Rural bon	60 co	4 s	6 co/ha	Assez courant
Rural exceptionnel	240 co	5 s	24 co/ha	Inhabituel
Urbain médiocre	60 co	1 s	6 co/ha	Assez courant
Urbain moyen	120 co	2 s	12 co/ha	Inhabituel
Urbain bon	330 co	5 s	33 co/ha	Rare
Urbain exceptionnel	1200 co	10 s	120 co/ha	Très rare

TABLE 8-5 : HABITATIONS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Habitation	Prix	Loyer/an	Disponibilité
Masure de campagne	9 co	8 pa	Courant
Chaumière	27 co	1 co	Courant
Ferme	45 co	2 co	Assez courant
Résidence de campagne	240 co	6 co	Rare
Maison de ville	45 co	1 co	Courant
Maison de ville (bonne)	150 co	7 co	Assez courant
Maison de ville (exceptionnelle)	240 co	12 co	Inhabituel
Maison bourgeoise avec jardin	480 co	24 co	Rare
Manoir avec cour	2160 co	108 co	Rare
Petit palais	3000 co	150 co	Très rare

* Ces tarifs sont à ajouter au loyer du terrain

TABLE 8-6 : COMMERCES EXISTANTS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Commerce	Prix	Disponibilité
Médiocre	10 co	Assez courant
Moyen	20 co	Inhabituel
Bon	60 co	Rare
Exceptionnel	200 co	Très rare

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 8-7 : REVENUS HEBDOMADAIRES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Qualité	Fermier	Aubergiste	Détaillant	Artisan	Spécialiste
Médiocre	7 s	10 s	10 s	12 s	19 s
Moyen	9 s	12 s	13 s	21 s	38 s
Bon	11 s	13 s	16 s	30 s	56 s
Exceptionnel	13 s	15 s	19 s	40 s	75 s

TABLE 9-1 : SALAIRES DES ARTISANS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	1 s	20 s	2 co+10 pa	Courant
Moyen	3 s	1 pa	4 co+10 pa	Courant
Bon	5 s	2 pa	6 co+10 pa	Assez courant
Exceptionnel	6 s	3 pa	8 co	Inhabituel

TABLE 9-2 : SALAIRES DES BATELEURS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	1 s	1 pa	2 co	Courant
Moyen	2 s	1 pa	3 co+12 pa	Courant
Bon	4 s	2 pa+2 s	5 co+4 pa	Assez courant
Exceptionnel	5 s	2 pa+4 s	6 co+14 pa	Inhabituel

TABLE 9-3 : SALAIRES DES OUVRIERS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	1s	4 s	16 pa	Courant
Moyen	2 s	6 s	1 co+6 pa	Courant
Bon	3 s	10 s	2 co	Assez courant
Exceptionnel	4 s	12 s	2 co+12 pa	Inhabituel

TABLE 9-4 : SALAIRES DES SERVITEURS (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	1 s	5 s	1 co	Courant
Moyen	2 s	7 s	1 co+10 pa	Courant
Bon	3 s	12 s	2 co+12 pa	Assez courant
Exceptionnel	4 s	15 s	3 co+2 pa	Inhabituel

TABLE 9-5 : SALAIRES DES SPECIALISTES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	3 s	19 s	4 co	Courant
Moyen	6 s	36 s	7 co+10 pa	Courant
Bon	9 s	45 s	11 co+12 pa	Assez courant
Exceptionnel	12 s	60 s	15 co+14 pa	Inhabituel

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 9-10 : HOMMES DE MAIN (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Nombre de promotions	Salaire annuel	Salaire hebdomadaire*	Salaire quotidien	Part du butin**	Disponibilité
6	10 co	4 pa	7 s	—	Assez courant
12	15 co	6 pa	9 s	1/2	Assez courant
18	22 co+10 pa	8 pa	10 s	3/4	Inhabituel
24	35 co	14 pa	2 pa	1	Inhabituel
30	52 co+10 pa	1 co	3 pa	1	Rare
36	80 co	1 co+10 pa	5 pa	1	Très rare
Plus de 36	+20 co / 6 promo.	+ 1 co+10 pa / 6 promo.	+3 pa / 6 promo.	1	Très rare

* Les hommes de main ont droit à une journée de congé par semaine environ.
** Un homme de main reçoit une certaine part de butin quand il participe à une aventure.



TABLE 10-1 : MONNAIES D'EXCEPTION (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Monnaie	Valeur	Disponibilité
Koku d'or	25 co	Très rare
Suvarna d'Ind	10 co	Rare
Monnaies préimpériales		
Or	5 co	Très rare
Argent	2 co	Rare
Cuivre	10 pa	Rare
Bois	5 s	Inhabituel
Feuille d'argent	250 co	Très rare
Talent tiléen	15 co	Rare



© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 10-2 : PIERRES PRECIEUSES ET SEMI-PRECIEUSES (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Pierres	Brute	Taillée	Apparence
Agate	1 pa	10 pa	Translucide et de colorations diverses, souvent rayées de brun, bleu, blanc et rouge.
Ambre	10 pa	5 co	Transparent, brun doré, issu de résine fossilisée.
Améthyste	10 pa	5 co	Transparente, offre toutes les nuances de violet, parfois avec une base laiteuse.
Calcédoine	6 pa	2 co+10 pa	Différentes couleurs (rouge, brun, vert foncé ou vert pomme), parfois disposées en couches concentriques.
Chrysobéryl	10 pa	5 co	Transparent, jaune, jaune orangé, vert-jaune, vert très clair à vert foncé, brun-vert, bleu-vert, brun, gris.
Cristal de roche	2 pa	1 co	Transparent, incolore.
Diamant	25 co	250+ co	Transparent et Incolore, en général légèrement teinté de jaune, d'orange, de brun et moins fréquemment de bleu, de vert ou de rouge.Rarement bleu, rouge, vert ou pourpre profond. Parfois gris à noir.
Émeraude	5 co	50+ co	Transparente, vert profond à vert sombre.
Grenat	1 co	10+ co	Transparent, rouge, brun-vert, violet. On trouve des grenats de toutes les couleurs excepté le bleu.
Hématite	1 pa	10 pa	Opaque, brun ou gris sombre moucheté de noir.
Hyacinthe	25 co	250+ co	Transparent, orange flamboyant.
Jade	2 co	20 co	Translucide, verdâtre à olivâtre.
Jais	1 co	10 co	Opaque, noir.
Lapis-lazuli	2 pa	1 co	Opaque, bleu clair à bleu foncé moucheté d'or.
Malachite	2 pa	1 co	Opaque, striée de bandes alternées de vert clair et de vert foncé.
Obsidienne	1 pa	10 pa	Opaque, noire.
OEil-de-tigre	1 pa+7 s	16 pa	Translucide, brun chaud avec un centre doré.
Onyx	6 pa	3 co	Opaque, d'un noir absolu, blanc pur ou rayé de blanc et de noir.
Opale commune	10 co	100+ co	Translucide, blanche, jaune, orange, rouge, pourpre, bleue, verte, grise, brune ou noire.
Opale noire	30 co	300+ co	Translucide, vert sombre semé de particules dorées et moucheté de noir.
Péridot	7 co+10 pa	75 co	Transparent, vert olive.
Perle	—	40 co	Opaque, noire, rose, jaune.
Perle commune	—	10 co	Opaque, blanche.
Pierre de lune	1 co+10 pa	15 co	Translucide, blanche avec un éclat bleuté.
Quartz	10 s	8 pa	Transparent, bleu, gris fumé, jaune.
Rubis	50 co	500+ co	Transparent, rouge, brun-rouge, rouge violacé, rouge sombre.
Saphir	8 co	100+ co	Transparent, bleu clair à bleu moyen, mais il existe d'autres couleurs.
Spinelle bleue	2 co+10 pa	25 co	Transparente, bleu profond.
Spinelle commune	10 pa	5 co	Transparente, rouge, rose, violette, verte, orange, jaune, blanche ou noire.
Topaze	4 co	40 co	Transparente, orange, jaune, brune, bleu pâle à bleu azur, rose, incolore, blanche, violet clair, bleu-vert, verte.
Tourmaline	12 pa	6 co	Transparente, verte, rouge, bleue, violette, rose, jaune, orange, brune, incolore, blanche, noire. Ces pierres, souvent multicolores, offrent des possibilités apparemment illimitées de combinaisons de couleurs.
Zircon	10 pa	5 co	Transparent, clair, jaune, brun, brun-rouge, orange, bleu pâle, vert pâle, violet pâle, rose.





TABLE 10-3 : BIJOUX (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Bijou	Bronze	Argent	Argent et or	Argent et pierres fanes	Or et pierres fanes
Anneau	2 co	4 co	6 co	12 co	24 co
Boucles d'oreilles	1 co+16 pa	3 co+12 pa	5 co+8 pa	10 co+16 pa	21 co+12 pa
Bracelet	16 pa	1 co+12 pa	2 co+ 8 pa	4 co+16 pa	9 co+12 pa
Brassard	2 co+10 pa	5 co	7 co+10 pa	15 co	30 co
Broche/pendentif	2 co	4 co	6 co	12 co	24 co
Collier	3 co	6 co	9 co	18 co	36 co
Médaillon	1 co+10 pa	3 co	4 co+10 pa	9 co	18 co
Torque	3 co+10 pa	7 co	10 co+10 pa	21 co	42 co





© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

TABLE 10-4 : COMMENT DÉTERMINER LA VALEUR D'UN OBJET (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

Jet	Objet d'art	Tapis	Sculpture	Tapisserie	Jet	Objet d'art	Tapis	Sculpture	Tapisserie
01-10	—	5 s	—	8 s	61-65	1 co+8 pa	2 co	7 co	3 co
11-15	1 s	8 s	10 s	1 pa	66-70	3 co	3 co	10 co	5 co
16-20	2 s	10 s	1 pa	2 pa	71-75	6 co+10 pa	5 co	12 co	10 co
21-25	3 s	11 s	1 pa+10 s	2 pa	76-80	12 co	7 co	25 co	15 co
26-30	2 s	1 pa	2 pa	4 pa	81-85	25 co	12 co	50 co	25 co
31-35	3 s	2 pa	3 pa	6 pa	86-90	50 co	20 co	75 co	40 co
36-40	6 s	3 pa	4 pa	8 pa	91-95	100 co	32 co	100 co	65 co
41-45	10 s	4 pa	6 pa	12 pa	96-97	200 co	52 co	200 co	105 co
46-50	2 pa	8 pa	9 pa	20 pa	98	400 co	85 co	400 co	170 co
51-55	9 pa	14 pa	3 co	2 co	99	800 co	125 co	800 co	250 co
56-60	16 pa	22 pa	5 co	2 co+10 pa	100	1600 co	300 co	1600 co	500 co



