WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

FOURNITURES & ÉQUIPEMENTS DU VIEUX MONDE



© 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 suit les prix donnés dans les différents fascicules de Warhammer version 2 ; une seconde version, intitulée «Conversion pour coins en métal», propose de diviser les prix des articles et services par 10. Cette diminution 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 :
- 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.

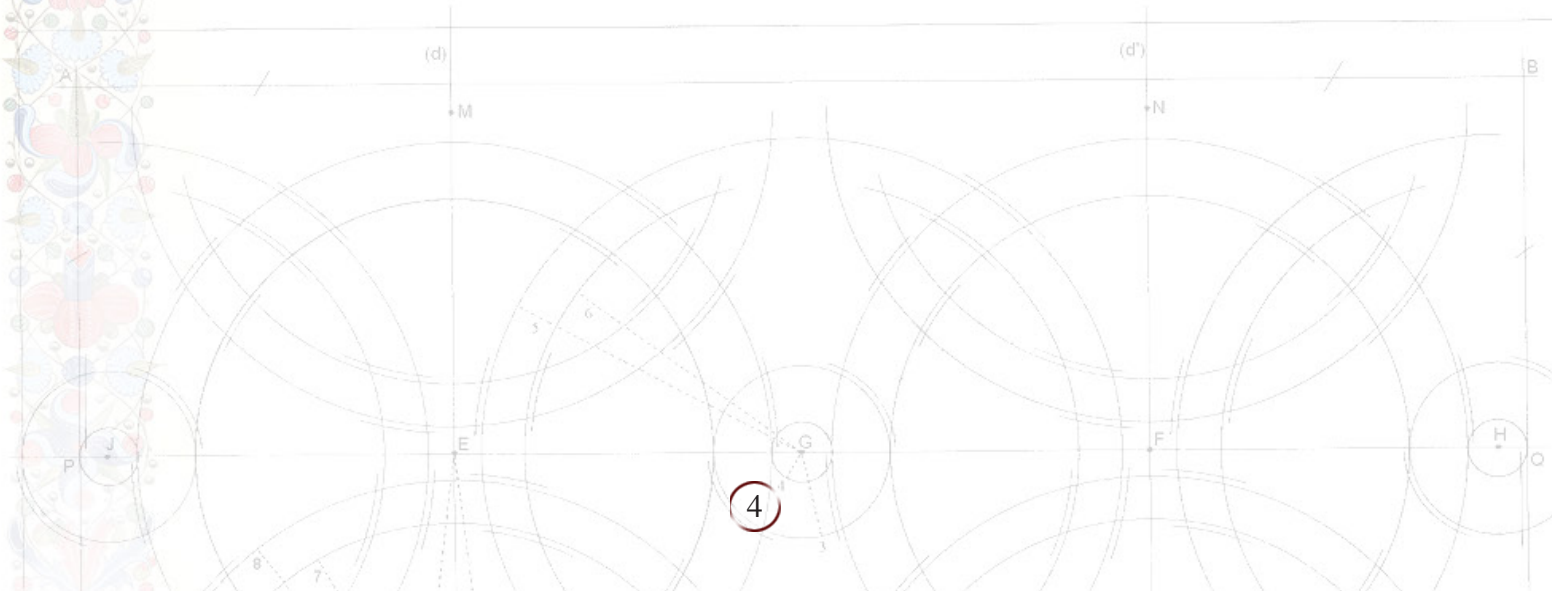
RAPPEL SUR L'ENCOMBREMENT

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.

© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.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*	20 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main (épée, etc.)	10 co	50	-	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	-	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	-	BF-2	Assommante, défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	-	BF-2	Défensive, spéciale	Courant
Brise-lame	5 co	40	Armes de parade	BF-3	Équilibrée, spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	-	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	Armes de cavalerie	BF	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	-	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance	10 co	50	-	BF	Rapide	Courant
Lance de cavalerie	15 co	100	Armes de cavalerie	BF+1	Épuisante, percutante, rapide	Rare
Main gauche	4 co	15	Armes de parade	BF-3	Défensive, équilibrée	Inhabituel
Mains nues	-	-	-	BF-4	Spéciale	-
Morgenstern	15 co	60	Fléaux	BF	Épuisante, percutante	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	10	Armes de parade	BF-4	Assom., défensive, équilibrée	Assez courant

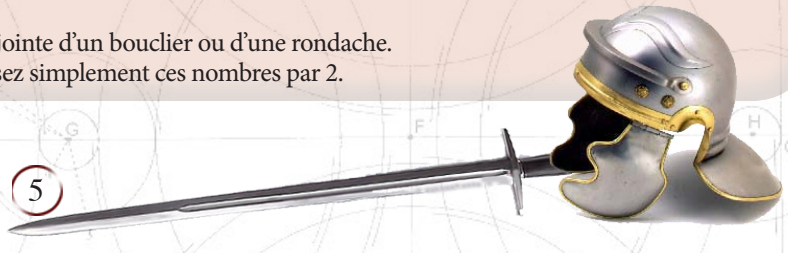
TABLE 5-5 : ARMES DE TIR

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée**	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arbalète*	25 co	120	-	4	30/60	Action complète	-	Assez courant
Arbalète à rép.*	100 co	150	Arbalètes	2	16/32	Gratuit	Spéciale	Très rare
Arbalète poing	35 co	25	Arbalètes	2	8/16	Action complète	-	Rare
Arc*	10 co	80	-	3	24/48	Demi-action	-	Courant
Arc court*	7 co	75	-	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Arc elfique*	70 co	75	Arcs longs	3	36/72	Demi-action	Perforante	Très rare
Arc long*	15 co	90	Arcs longs	3	30/60	Demi-action	Perforante	Assez courant
Arme improvisée	-	10	-	BF-4	6/-	Demi-action	-	-
Arquebuse*	300 co	30	Armes à poudre	4	24/48	2 actions compl.	Percu., peu fiable	Très rare
Arquebuse rép.*	600 co	30	Armes mécaniques	4	24/48	Gratuit	Spéciale	Très rare
Bolas	7 pa	20	Armes paralysantes	1	8/16	Demi-action	Immobilisante	Inhabituel
Dague/étoile jet	3 co	10	Armes de jet	BF-3	6/12	Demi-action	-	Courant
Filet	3 co	60	Armes paralysantes	Aucun	4/8	Action complète	Immobilisante	Très courant
Fouet	2 co	40	Armes paralysantes	BF-4	6/-	Demi-action	Immobilis., rapide	Assez courant
Fronde	4 co	10	Lance-pierres	3	16/32	Demi-action	-	Courant
Fustibale*	6 co	50	Lance-pierres	4	24/48	Action complète	-	Rare
Hache/marteau de jet	5 co	40	Armes de jet	BF-2	8/-	Demi-action	-	Assez courant
Javelot	25 pa	30	-	BF-1	8/16	Demi-action	-	Assez courant
Lance	10 co	50	-	BF	8/-	Demi-action	-	Courant
Lasso*	1 co	10	Armes paralysantes	Aucun	8/-	Demi-action	Immobilisante	Très courant
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Armes mécaniques	4	48/96	2 actions comp.	Percu., peu fiable	Très rare
Pistolet	200 co	25	Armes à poudre	4	8/16	2 actions comp.	Percu., peu fiable	Très rare
Pistolet à répétition	400 co	25	Armes mécaniques	4	8/16	Gratuit	Expér., spéciale	Très rare
Tromblon	70 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)	1 pa	10	- -	-	-	-		Rare
Carreaux (5)	2 pa	10	- -	-	-	-		Assez courant
Flèches (5)	1 pa	10	- -	-	-	-		Courant
Poudre (1 tir)	3 pa	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	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, Bras	1	Courant
Mailles					
Armure de mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, Bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, Jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Corps, Bras, Jambes	2	Assez courant
Plaques					
Armure de plaques complète	400 co	395	Toutes	5	Rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Inhabituel
Casque	30 co	40	Tête	2	Inhabituel
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Plastron	70 co	75	Corps	2	Inhabituel

TABLE 5-7 : VÊTEMENTS

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Atours royaux	100 co	50	Très rare
Atours de noble	50 co	30	Rare
Beaux atours	10 co	20	Assez courant
Vêtements confortables	3 co	15	Courant
Vêtements communs	1 co	15	Très courant
Piètres vêtements	10 pa	10	Banal
Haillons	1 s	5	Banal
Uniforme	15 co	15	Inhabituel
Accessoires	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Cape	5 co	10	Très courant
Capuchon ou masque	10+ pa	2	Courant
Chapeau à larges bords	1 co	5	Très courant
Chapeau simple	10 pa	1	Très courant
Costume de scène	5 co	10	Assez courant
Pardessus	10 co	15	Très courant
Robe/chasuble	15 co	25	Assez courant

TABLE 5-8: NOURRITURE ET BOISSON

Boisson	Prix	Enc	Disponibilité
Alcool fort,la bouteille	1 pa	5	Assez courant
Ale	2 s	2	Très courant
Bière	1 s	2	Banal
Grand vin	10 pa	5	Assez courant
Vin de table	1 pa	5	Courant
Tonnelet d'ale ou de bière	18 s/3 pa	30	Banal
Nourriture	**Prix**	**Enc**	**Disponibilité**
Met raffiné	3+ pa	variable	Inhabituel
Nourriture, la journée (bonne)	18+ s	10	Assez courant
Nourriture, la journée (normale)	10+ s	10	Courant
Nourriture, la journée (médiocre)	5+s	10	Très courant
Ration, la semaine	6+ pa	50	Courant
Pièce de viande	1 pa	10	Assez courant
Miche de pain	2 s	2	Banal
Tourte	1-3 s	2	Courant
Fourrage, la journée	5 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	5 pa	7	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Coffre	5 co	40	Assez courant
Étui à cartes ou à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Flasque de cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Fontes de selle	2 co	5	Assez courant
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Outre	8 pa	1 / 100	Très courant
Petit sac	5 pa	1	Très courant
Pichet	4 pa	10 / 105	Très courant
Sac à dos	30 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	2 pa	5	16(8)	40(20)	70(35)	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	6(3)	16(8)	26(13)	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5				Très courant
Huile pour lampe	5 pa	5	-	-	-	Très courant
Lampe	5 pa	20	6(3)	16(8)	26(13)	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30				Inhabituel
Lanterne	5 co	20	16(8)	40(20)	70(35)	Assez courant
Torche	5 s	5	10(3)	30(15)	56(28)	Très courant

TABLE 5-11 : ÉQUIPEMENT DIVERS

Équipement divers	Prix	Enc	Disponibilité
Boîte d'amadou	30 pa	5	Très courant
Bouilloire	30 pa	10	Très courant
Cadenas de bonne qualité	10 co	5	Inhabituel
Cadenas	1 co	5	Courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Corde, 20 mètres	1 co	50	Courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés (os)	6 pa	-	Très courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Gamelle	1 co	20	Très courant
Instrument de musique	5 co	5	Courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Miroir	10 co	5	Rare
Papier	5 pa	-	Très rare
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parchemin	1 pa	-	Rare
Parfum	1 co	-	Courant
Symbole religieux	1 co	5	Courant
Tente	15 pa	20	Courant





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

TABLE 5-12 : OUTILS

Outils	Prix	Enc	Disponibilité
Accessoires de calligraphie	10 co	5	Assez courant
Accessoires de déguisement	5 co	10	Inhabituel
Boulier	10 co	5	Rare
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Collet	1 pa	2	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Hameçon et ligne	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre imprimé	100 co	35	Très rare
Masse	20 pa	40	Courant
Menottes	5 co	20	Assez courant
Outils d'artisan	50 co	50+	Assez courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Piolet	25 pa	20	Assez courant
Pointe	5 pa	5	Courant

TABLE 5-13 : VÉHICULES

Véhicule	Prix	M	BE	B	Enc	Disponibilité
Diligence	500+ co	4	5	60	-	Rare
Chariot	90 co	4	5	30	-	Courant
Carriole	50 co	3	4	20	-	Courant
Navire	12000 co	3	10	50	-	Inhabituel
Embarcation fluviale	600 co	3	5	70	-	Rare
Bateau à rames	90 co	3	4	10	900	Assez courant
Gabare (18 m de long)	900 co - (+50 co par m. supplémentaire)	4	7	80		Rare
Reikaak (18 m de long)	1800 co - (+100 co par m. supplémentaire)	3	8	25		Rare

TABLE 5-14 : MONTURES

Monture	Prix				Enc	Disponibilité
Destrier	500 co	8	4	18	-	Inhabituel
Cheval de guerre	300 co	8	4	14	-	Courant
Cheval de selle	80 co	8	3	12	-	Courant
Poney	50 co	6	3	12	-	Courant
Harnais	1 co				20	Courant
Selle	5 co				50	Courant

TABLE 5-15 : BÉTAIL

Bétail	Prix				Enc	Disponibilité
Bœuf	30 co	4			-	Très courant
Canasson, âne ou mule	25+ co	5			-	Très courant
Chat	1 pa	5			-	Très courant
Cheval de bâts	40 co	6			-	Très courant
Chèvre	2 co	6			-	Très courant
Chien de guerre	30 co	6	3	10	-	Rare
Chien de race	3 co	6	2	6	-	Très courant
Faucon	80 co	15	1	6	-	Rare
Mouton	2 co	6			-	Très courant
Pigeon voyageur	1 co	10	1	4	-	Assez courant
Porc	3 co	5			-	Très courant
Poule	5 s	5			-	Très courant
Vache	10 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	1 pa / 3 co	Très courant
Carriole ou chariot	1 s / 15 s	Très courant
Chariot à 3 chevaux	10 pa / 4 co	Courant
Diligence	1 co / 7 co	Assez courant
Embarcation fluviale	1 pa / 5 pa	Très courant
Navire	1 co / 5 co	Courant

TABLE 5-17 : LOGEMENT

Logement/service	Prix
Auberge, dortoir commun, par nuit	5 s
Bain	1 pa
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s

TABLE 5-18 : SERVICES

— Services courants —

Service	Prix par jour	Prix à la semaine	Disponibilité
Bateleur	28 s	14 pa	Courant
Maître-artisan	34 s	17 pa	Courant
Médecin	60 s	30 pa	Courant
Serviteur	12 s	6 pa	Courant
Travailleur manuel	10 s	5 pa	Courant

— Serviteurs qualifiés —

Total de xp	Prix par jour	Part du butin*	Disponibilité
100	6 pa	-	Assez courant
400	10 pa	1/2	Assez courant
800	15 pa	1/2	Inhabituel
1200	25 pa	1	Inhabituel
1600	35 pa	1	Rare
2000	50 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	50 co	5	Très rare
Don de Greta	30 co	-	Très rare
Potion de soins	5 co	-	Assez courant

— Poisons —

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Bonnet de fou	30 co	-	Très rare
Brise-coeur	800 co	-	Très rare
Fumet de manticore	65 co	-	Très rare
Lotus noir	20 co	-	Très rare
Ombre pourpre	35 co	-	Très rare
Racine de mandragore	25 co	-	Très rare
Salive de chimère	150 co	-	Très rare
Venin noir	30 co	-	Très rare



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

— Équipement exotique —

Équipement exotique	Prix	Enc	Disponibilité
Cataplasme médicinal	5 s	-	Courant
Eau bénite	10 co	-	Inhabituel
Grimoire	500 co	-	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	-	Inhabituel
Porte-bonheur	15 co	-	Assez courant
Relique religieuse	5 co	-	Inhabituel

— Prothèses et colifichets —

Prothèse/colifichet	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	-	Courant
Boucle d'oreille	1+ pa	-	Courant
Crochet	4+ pa	-	Assez courant
Fausses dents	3+ pa	-	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	-	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	-	Rare
Nez en or	6+ pa	-	Inhabituel
OEil de verre	1+ pa	-	Assez courant
Plaque crânienne	1+ pa	-	Assez courant
Tatouage	3+ pa	-	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

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 1 Pa par UC

Sanction : fraude fiscale Pilori ou fouet

Frais

Frais : droits de guilde 0–5 Pa par UC

Amende : fraude fiscale 40 co

Droits et amendes

Droit : entrée dans la guilde (membre de plein droit) 50–100 co

Droit : adhésion annuelle à la guilde des marchands 10% des bénéfices

Amende : dépassement de la limite hebdomadaire de 20 co 10–20 co

Amende : dépassement de la limite hebdomadaire 40 co ou bénéfices ayant dépassé le quota de 200 co d'un compagnon (on retient la somme la plus élevée)

Amende : ne pas respecter les protocoles de la guilde 40 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.



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	40 co
Esclaves	20 co
Cadavres	12 co
Armes/armures/chevaux	50% du prix normal
Grimoires interdits	100 co*
Malepierre (1 once)	2000*
Relique et icônes du Chaos	100–5000 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	120 s	n/a
Moyenne	210 s	n/a
Bonne	300 s	1/8
Exceptionnelle	400 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%	1 pa
Moyenne	Courante	50%	20%	20%	5 pa
Bonne	Inhabituelle	70%	10%	30%	1 co
Exceptionnelle	Très rare	90%	0%	40%	10 co

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

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

Acte	Exemple	Couronnes d'or
Acte passif	Corruption: fermer les yeux sur un problème mineur Chantage: secret ou ennui mineurs	1
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	4
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	20
Acte criminel majeur	Corruption : voler un objet de grande valeur ; révéler des informations très sensibles Chantage: crimes majeurs récents ; multiples mutations du Chaos dissimulées	40
Acte criminel grave	Corruption : dévoiler des informations d'importance nationale ; conspiration de meurtre Chantage : crimes graves récents ; culte du Chaos	80+

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 (co)	Salaire mensuel (pa)	Salaire hebdomadaire (s)	Salaire journalier (s)
Paysan	9-15	15-25	45-75	7-12
Riche fermier	15-25	25-45	75-135	12-22
Aubergiste	20-30	35-50	105-150	17-25
Commerçant urbain	20-40	35-65	105-195	17-32
Mercenaire	20-50	35-80	105-240	17-40
Artisan talentueux	25-80	40-135	120-400	20-66
Receleur type	30-100	50-165	150-495	25-82
Médecin	40-150	65-250	195-750	32-125
Maître-artisan	150-500	250-835	750-2505	125-420
Noble	250-500	415-835	1245-2505	210-420
Seigneur sorcier	300-800	500-1350	1500-4050	250-675
Aristocrate	1000+	1700+	5100+	850+

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	3 co
Fibres tressées	8 s
Laine	1 co
Linge de maison	10 pa
Soie de Cathay	5 co
Toile	2 pa
Velours	2 co
Peaux	par peau
Cheval	2 co
Cuir de vache	1 co
Daim	50 pa
Léopard	14 co
Lion	15 co
Loup	5 co
Martre	5 co
Mouton	4 co
Ours	3 co
Raton laveur	10 pa
Renard blanc	11 co
Renard roux	9 co
Vison	6 co
Zibeline noire	7 co
Teintures	**par livre**
Bleu cuivré	33 pa
Bleu marine	39 pa
Carthame	15 pa
Jaune	9 pa
Ocre	45 pa
Rouge ferreux	18 pa
Vermillon	3 co
Vert	33 pa
Violet	6 co
Huiles	**par litre**
Amande	2 co
Carthame	8 s
Noisette	6 pa
Noix	3 pa
Olive	1 co
Sésame	2 co
Tournesol	2 pa
Édulcorants	**par litre**
Miel	10 pa
Sucre brut	12 pa
Sucre roux	2 co
Graines	**par livre**
Avoine	8 pa
Blé	1 co
Lentille	1 co
Millet	8 pa
Orge	13 pa
Pois chiche	2 co
Riz	3 co
Sarrasin	6 pa
Seigle	8 pa
Farine	**par livre**
Blé	2 co
Orge	26 pa
Sarrasin	13 pa
Seigle	18 pa
Exotique	**par livre**
Café	33 co
Chocolat	67 co
Piment rouge	67 co
Tabac	10 co
Thé	2 co







© 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	25 co	80	Toutes	1	Assez courant
Calotte de cuir	3 co	10	Tête	1	Courant
Gilet de cuir	6 co	40	Corps	1	Courant
Jambières de cuir	10 co	20	Jambes	1	Courant
Veste de cuir	12 co	50	Corps, bras	1	Courant
CUIR CLOUTÉ					
Armure de cuir clouté complète	90 co	160	Toutes	2	Inhabituel
Calotte de cuir clouté	10 co	10	Tête	1	Assez courant
Gilet de cuir clouté	20 co	40	Corps	1	Assez courant
Jambières de cuir clouté	20 co	20	Jambes	1	Assez courant
Veste de cuir clouté	30 co	50	Corps, bras	1	Assez courant
MAILLES					
Armure de mailles complète	170 co	210	Toutes	3	Inhabituel
Cagoule de mailles	20 co	30	Tête	2	Assez courant
Chemise de mailles	95 co	80	Corps, bras	2	Assez courant
Gilet de mailles	60 co	60	Corps	2	Assez courant
Jambières de mailles	20 co	40	Jambes	2	Inhabituel
Manteau de mailles	75 co	80	Corps, jambes	2	Assez courant
Manteau de mailles à manches	130 co	100	Corps, bras, jambes	2	Assez courant
ÉCAILLES					
Armure d'écaillés complète	360 co	600	Toutes	4	Rare
Cagoule d'écaillés	30 co	50	Tête	3	Inhabituel
Chemise d'écaillés	225 co	340	Corps, bras	3	Inhabituel
Gilet d'écaillés	150 co	260	Corps	3	Inhabituel
Jambières d'écaillés	75 co	130	Jambes	3	Rare
Manteau d'écaillés	225 co	400	Corps, jambes	3	Inhabituel
Manteau d'écaillés à manches	300 co	470	Corps, bras, jambes	3	Inhabituel
PLAQUES					
Armure de plaques complète	400 co	400	Toutes	5	Très rare
Brassards d'acier	60 co	30	Bras	2	Rare
Casque	30 co	40	Tête	2	Rare
Jambières d'acier	70 co	40	Jambes	2	Rare
Plastron	70 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	—

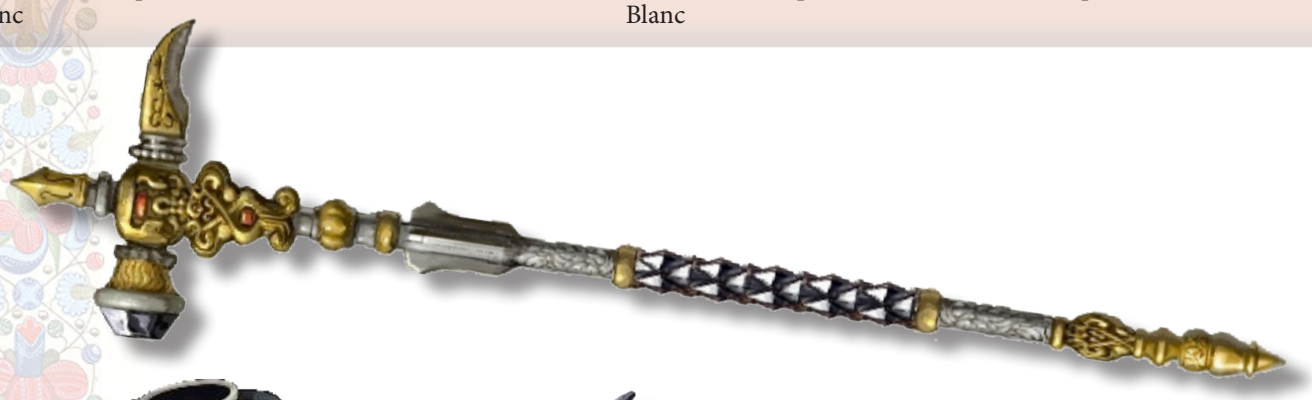
© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

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

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Épée	140 co	45	Armes ordinaires	BF	Défensive	Inhabituel
Hache	60 co	45	Armes ordinaires	BF	Percutante	Inhabituel
Masse/marteau	70 co	65	Armes ordinaires	BF	Assommante	Inhabituel
Pic de guerre	90 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	350 co	250	Armes lourdes	BF+1	Lente, Percutante	Rare
Hache à deux mains	120 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Rare
Masse/marteau à deux mains	150 co	260	Armes lourdes	BF	Assommante, lente, percutante,	Très rare
Pic de guerre à deux mains	200 co	180	Armes lourdes	BF	Lente, percu-tante, perforante	Très rare
Claymore	30 co	150	Armes lourdes	BF	Lente (à une main) ou lente et percutante (à deux mains)	Inhabituelle
Marteau du Loup Blanc	40 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*	20 co	200	Armes lourdes	BF	Lente, percutante	Assez courant
Arme à une main	10 co	50	Armes ordinaires	BF	-	Courant
Arme improvisée	-	35	Armes ordinaires	BF-4	-	-
Bâton*	3 pa	50	Armes ordinaires	BF-2	Assom. défensive	Très courant
Bouclier	10 co	50	Armes ordinaires	BF-2	Défensive	Courant
Brise-épée	5 co	40	Armes de parade	BF-3	Spéciale	Inhabituel
Dague	1 co	10	Armes ordinaires	BF-3	-	Courant
Demi-lance	20 co	75	Armes cavalerie	BF	Épuis. percu. rap.	Inhabituel
Fléau d'armes*	15 co	95	Fléaux	BF+1	Épuis, percutante	Inhabituel
Fleuret	18 co	40	Armes d'escrime	BF-2	Précise, rapide	Rare
Gantelet/coup-de-poing	1 co	1	Armes ordinaires	BF-3	Assommante	Courant
Hallebarde*	15 co	175	Armes lourdes	BF	Spéciale	Courant
Lance d'arçon	4 co	100	Armes cavalerie	BF+1	Épuis percu. rap.	Rare
Lance	10 co	50	Armes ordinaires	BF	Rapide	Courant
Main gauche	4 co	15	Armes de parade	BF-3	Défensive	Inhabituel
Morgenstern	15 co	60	Fléaux	BF	Épuisante, perc.	Inhabituel
Rapière	18 co	40	Armes d'escrime	BF-1	Rapide	Inhabituel
Rondache	2 co	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*	25 co	120	Armes ordin.	4
Arbalète à répétition*	100 co	150	Arbalètes	2
Arbalète de poing	35 co	25	Arbalètes	2
Arc*	10 co	80	Armes ordin.	3
Arc court*	7 co	75	Armes ordin.	3
Arc elfique*	70 co	75	Arcs longs	3
Arc long*	15 co	90	Arcs longs	3
Arme improvisée	-	10	Armes ordin.	BF-4
Bolas	7 pa	20	Armes paraly.	1
Dague/étoile de jet	3 co	10	Armes de jet	BF-3
Filet	3 co	60	Armes paraly.Armes	Aucun
Fouet	2 co	40	paraly.	BF-4
Fronde	4 co	10	Lance-pierres	3
Fustibale*	6 co	50	Lance-pierres	4
Hache/marteau de jet	5 co	40	Armes de jet	BF-2
Javeline	25 pa	30	Armes ordi.	BF-1
Lance	10 co	50	Armes ordi.	BF
Lasso*	1 co	10	Armes paraly.	Aucun
Carreaux (5)	2 pa	10		
Flèches (5)	1 pa	10		

TABLE 4-2 : ARMES À FEU (ARSENAL I

Nom	**Prix**	**Enc**	**Groupe d'armes**	**Dégats**
Arquebuse à répétition*	600 pa	30	Armes mécaniques	4
Arquebuse*	300 co	30	Armes à poudre	4
Bombe	75 co	20	Explosifs	6
Engin incendiaire	5 co	20	Explosifs	4
Jezzail	-	60	Armes à poudre	3
Long fusil d'Hochland	450 co	70	Armes mécaniques	4
Patte-de-canard	500 co	30	Armes mécaniques	3
Pistolet à répétition	400 co	25	Armes mécaniques	4
Pistolet	200 co	25	Armes à poudre	4
Tromblon	70 co	50	Armes à poudre	3
Munitions				
Balles (10)	6 pa	10	—	—
Poudre (pour 1 tir)	3 pa	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	150 co	200	Armes ordinaires
Baliste	8	750 co	-	Armes ordinaires
Oxybèle	7	550 co	-	Armes ordinaires
Scorpion	6	375 co	-	Armes ordinaires

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

Vêtements	Prix	Enc	Disponibilité
Bande d'étoffe	30 s	1	Assez courant
Bottes basses	18 pa	5	Très courant
Bottes cloutées naines	30 co	30	Rare
Bottes d'équitation	3 co	10	Très courant
Bottes, cuissardes	8 co	15	Assez courant
Braies	15 pa	4	Très courant
Brayette	4 co	—	Courant
Calotte ou chapeau	10 pa	1	Très courant
Canon	6 co	3	Courant
Cape courte	5 pa	5	Courant
Cape longue	9 pa	7	Courant
Ceinture	3 pa	1	Très courant
Ceinturon	4 co	1	Très courant
Chapeau à bords larges	1 co	5	Très courant
Chaperon	5 pa	2	Courant
Chasuble	15 co	25	Assez courant
Chaussettes	26 pa	—	Courant
Chaussures	10 pa	5	Très courant
Chemise de nuit	2 co	1	Rare
Chemise, chemisier ou tunique	1 co	4	Très courant
Corset	3 co	2	Courant
Costume de scène	5 co+	10	Courant
Doublet	10 pa	2	Très courant
Écharpe	15 s	—	Très courant
Gants	3 co	—	Courant
Gilet/veste	10 pa	4	Très courant
Haillons	1 s	5	Banal
Kilt	12 pa	3	Courant
Manteau léger	3 co	5	Très courant
Manteau lourd	5 co	10	Très courant
Masque	10 pa	2	Courant
Mouchoir	6 s	—	Courant
Pagne	4 pa	1	Banal
Pardessus	10 co	15	Très courant
Pèlerine	5 co	10	Très courant
Robe	1 co	15	Très courant
Sandales	2 pa	2	Courant
Tablier	5s	2	Très courant
Vêtements religieux	13 co	20	Assez courant





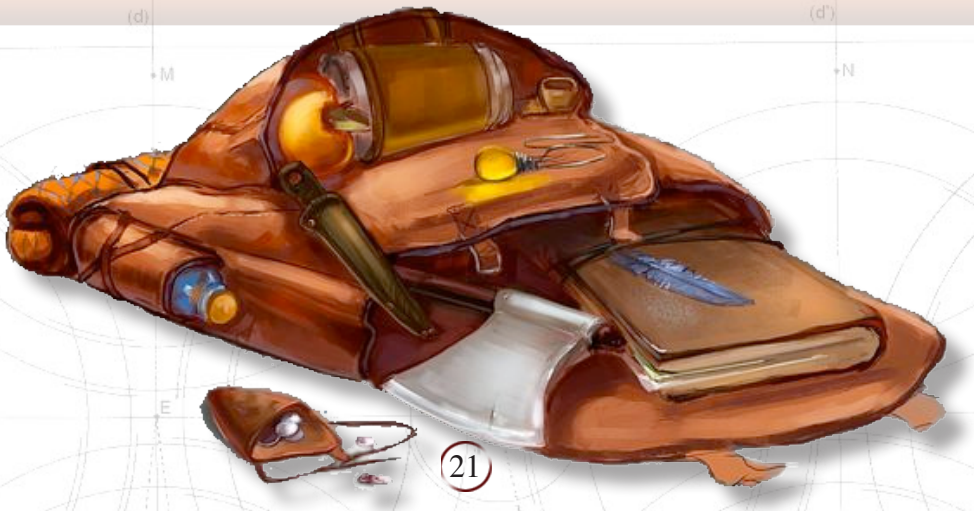
© Les aventuriers du 4e âge - Octobre 2018 - http://www.silmarion.com

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	30 pa	10	Très courant
Bourse	2 pa	1	Très courant
Bouteille	3 pa	2	Assez courant
Cage (grande)	24 co	500	Assez courant
Cage (petite)	6 co	300	Assez courant
Caisse métallique (grande)	10 pa	300	Courant
Caisse métallique (petite)	1 co	150	Très courant
Chope en bois	10 pa	5	Très courant
Chope en étain	1 co	5	Très courant
Coffre en bois	5 co	300	Assez courant
Coffret en bois	2 co	175	Courant
Cruche en argile (20 litres)	10 pa	20	Très courant
Cruche en argile (4 litres)	4 pa	15	Très courant
Étui à parchemins	1 co	2	Inhabituel
Fiole	10 s	—	Courant
Flasque en cuir	15 pa	5	Assez courant
Flasque en métal	2 co	15	Inhabituel
Gibecière	2 co	5	Assez courant
Gobelet	3 pa	2	Courant
Godet (argile ou bois)	8 s	—	Banal
Malle (grande)	3 co	400	Assez courant
Malle (petite)	16 pa	275	Courant
Marmite en argile	2 pa	60	Banal
Marmite en fer	1 co	90	Très courant
Outre	8 pa	1/100	Très courant
Panier	2 pa	8	Banal
Pichet en argile	2 pa	10	Banal
Sac (grand)	5 pa	7	Très courant
Sac (petit)	30 s	4	Très courant
Sac à dos	30 pa	20	Très courant
Sacoche (grande)	5 pa	1	Très courant
Sacoche (petite)	2 pa	—	Très courant
Seau en bois	3 pa	20	Banal
Seau en métal	5 pa	30	Très courant
Tonneau (100 litres)	1 co	1 250	Courant
Tonneau (16 litres)	8 pa	200	Courant
Tonneau (40 litres)	12 pa	500	Courant
Verre	2 pa	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	1 pa	5	Assez courant
Ale (pinte)	2 s	2	Très courant
Beurre (à la livre)	30 s	1	Très courant
Bière (pinte)	1 s	2	Banal
Cognac bretonnien	13 pa	2	Assez courant
Fromages divers (à la livre)	50 s	1	Courant
Hydromel (pinte)	3 s	2	Assez courant
Lait de chèvre ou de vache (demi-litre)	2 s	2	Très courant
Mets raffinés	3 s+	3	Inhabituel
Miche de pain	2 s	3	Banal
Nourriture pour une journée (bonne)	18 s	10	Assez courant
Nourriture pour une journée (médiocre)	5 s	10	Très courant
Nourriture pour une journée (moyenne)	10 s	10	Courant
Œufs (douzaine)	15 s	1	Très courant
Poisson frais (1)	2 s	2	Courant/très courant
Poisson fumé (tonnelet)	3 s	20	Courant
Rations	6 pa	5	Courant
Soupe	1 s	1	Banal
Tord-boyaux	4 s	2	Très courant
Tourte	2 s	2	Courant
Viande (pièce)	1 pa	10	Assez courant
Vin (coupé)	1 pa	5	Courant
Vin (demi-litre)	10 pa	5	Assez courant

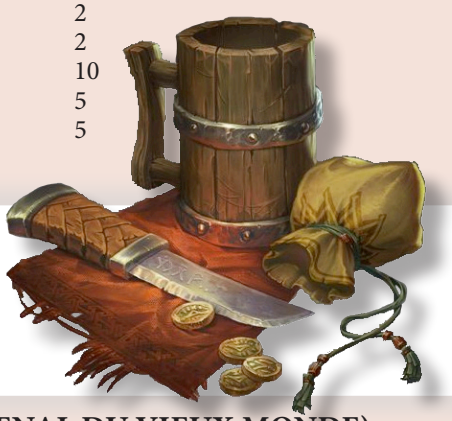


TABLE 5-4 : ÉCLAIRAGE (ARSENAL DU VIEUX MONDE)

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 pa	5	Très courant
Bougie de cire	6 pa	5	Assez courant
Bougie de suif	3 pa	5	Très courant
Charbon de bois	1 pa	10	Courant
Huile pour lampe	5 pa	5	Très courant
Lampe	5 pa	20	Très courant
Lampe-tempête	12 co	30	Inhabituel
Lanterne	5 co	20	Assez courant
Torche non traitée	5 s	5	Très courant
Torche traitée	10 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	50 co	800	Assez courant
Bâche	5 pa	20	Courant
Bannière	10 co	50	Courant
Bibliothèque à livres ou à parchemins	75 co	650	Inhabituel
Billes	1 pa	—	Assez courant
Boîte d'amadou	30 pa	5	Très courant
Brosse ou peigne	15 s	1	Très courant
Bureau	50 co	1000	Inhabituel
Cadenas (bon)	30 co	5	Inhabituel
Cadenas (moyen)	1 co	5	Courant
Canapé	30 co	1200	Inhabituel
Chaise	3 co	300	Courant
Cloche	25 pa	2	Courant
Corde (au mètre)	1 pa	3	Courant
Couchage portatif	15 co	20	Très courant
Couverts en argent	15 co	3	Inhabituel
Couverts en bois	5 pa	2	Très courant
Couverts en métal	3 co	4	Courant
Couverture	25 pa	10	Très courant
Dés en os pipés	12 pa	—	Inhabituel
Dés en os	6 pa	—	Très courant
Échelle de cordes	3 co	20	Assez courant
Échelle	10 pa	50	Courant
Grappin	4 co	20	Assez courant
Maquillage	10 pa	1	Courant
Matelas (laine)	8 co	400	Assez courant
Matelas (plumes)	12 co	350	Inhabituel
Miroir (grand en métal)	10 co	10	Rare
Miroir (petit en argent)	20 co	2	Très rare
Nécessaire de rasage	3 co	2	Assez courant
Paquet de cartes	1 co	1	Très courant
Parfum ou eau de toilette	1 co	—	Courant
Perche (au mètre)	1 pa	10	Très courant
Pinces à linge (douzaine)	1 pa	2	Courant
Savon	2 s	3	Courant
Sommier	8 co	1600	Assez courant
Tabatière	2 co	1	Assez courant
Table	8 co	1500	Courant
Tabouret	1 co	50	Assez courant
Tente (grande)	2 co	50	Assez courant
Tente (pavillon)	10 co	800	Assez courant
Tente (petite)	15 pa	20	Courant

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

Instrument	Prix	Enc	Disponibilité
Clavecin	250 co	1200	Rare
Cor de cocher	10 co	30	Assez courant
Flûte à bec	3 co	5	Assez courant
Harpe (petite)	20 co	10	Rare
Harpe de poche	8 pa	1	Assez courant
Luth	80 co	30	Inhabituel
Mandoline	23 co	15	Inhabituel
Sifflet	6 pa	—	Courant
Tambour	30 pa	50	Assez courant
Tambourin	1 co	5	Assez courant
Viole	25 co	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	10 co	5	Assez courant
Bâton de craie	2 pa	—	Courant
Bâton de fusain	1 pa	—	Courant
Encre de couleur	10 co	1	Inhabituel
Encre noire	5 co	1	Assez courant
Encre violette	50 co	1	Très rare
Fermoir	45 co	1	Très rare
Livre enluminé	350 co	50	Très rare
Livre, collé et imprimé	75 co	35	Très rare
Livre, relié et imprimé	100 co	35	Très rare
Nécessaire de cartographie	50 co	20	Rare
Papier (la feuille)	5 pa	—	Très rare
Parchemin (la feuille)	l pa	—	Rare
Pinceau	2 co	—	Assez courant
Stylo encre	1 co	—	Inhabituel

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

Potion	Prix	Enc	Disponibilité
Baiser de la courtisane	25 co	—	Très rare
Bière de Bugman XXXXXX	50 co	5	Très rare
Courage en bouteille	10 co	—	Inhabituel
Don de Greta	30 co	—	Très rare
Élixir de Mamma Melchine	18 pa	—	Courant
Essence du Chaos	225 co	—	Très rare
Feyeyès	25 pa	—	Inhabituel
Lait du Moot	50 co	—	Inhabituel
Nectar apaisant d'Esméralda	300 co	—	Très rare
Panacée	11 co	—	Courant
Potion de soins	5 co	—	Assez courant



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

Poison	Prix	Enc	Disponibilité
Aconit napel	10 co	—	Inhabituel
Bave de chien enragé	35 co	—	Rare
Belladone	15 co	—	Rare
Bonnet-de-fou	30 co	—	Très rare
Brise-coeur	800 co	—	Très rare
Caresse de vipère	350 co	—	Très rare
Cyanure	30 co	—	Typique de l'Arabie
Extrait de rubis sulfureux	1200 co	—	Très rare
Fumet de manticore	65 co	—	Très rare
Herbe-aux-poules	50 co	—	Inhabituel
Lotus noir	20 co	—	Très rare
Mucus d'araignée	20 co	—	Rare
Ombre pourpre	35 co	—	Très rare
Passion brûlante	10 co	—	Inhabituel
Racine de mandragore	25 co	—	Très rare
Salive de chimère	150 co	—	Très rare
Sang de Sigmar	80 co	—	Rare
Sauge mortifère	150 co	—	Rare
Venin de scorpion vert	1000 co	—	Très rare
Venin noir	30 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	5 co	10	Inhabituel
Aiguilles à coudre (par 5)	8 pa	—	Très courant
Appeau	25 pa	—	Courant
Assortiment de limes	6 co	5	Assez courant
Balance	20 co	75	Inhabituel
Binette	2 co	10	Très courant
Boulier	10 co	5	Rare
Brouette	10 co	70	Courant
Cale en bois	8 s	2	Très courant
Carte géographique	25 co	5	Rare
Chaîne (au mètre)	30 pa	5	Rare
Chandelle horaire	12 pa	2	Assez courant
Charrue	10 co	150	Courant
Cire à cacheter	l co	1	Courant
Clous (par 10)	1 s	—	Très courant
Coin	10 co	5	Rare
Colle	1 co	1	Courant
Enclume	65 co	300	Rare
Faux	5 co	20	Courant
Fer à marquer	5 co	10	Courant
Ficelle (rouleau)	8 s	—	Banal
Filet de pêche	18 pa	30	Très courant
Forge	1200 co	5000	Assez courant
Fourche	1 co	10	Très courant
Hameçon et ligne de pêche	3 pa	2	Courant
Lingot de métal	25 pa	20	Assez courant
Longue-vue	100 co	5	Rare
Loupe	75 co	5	Très Rare
Marteau	2 co	5	Courant
Masse	1 co	40	Courant
Mèche	1 pa	—	Inhabituel
Menottes	5 co	20	Assez courant
Nécessaire d'ébéniste	8 co	5	Courant
Outils d'artisan (autre)	50 co	50	Assez courant
Outils d'artisan (forgeron)	50 co	300	Rare
Outils d'artisan (graveur)	50 co	20	Rare
Outils d'artisan (maître-artisan)	50 co	40	Rare
Outils d'artisan (médecin)	50 co	50	Rare
Outils d'artisan (navigateur)	50 co	20	Rare
Outils de boucher	13 co	20	Courant
Outils de crochetage	10 co	20	Assez courant
Pelle	25 pa	20	Courant
Pied-de-biche	10 pa	10	Courant
Piège à loup (grand)	4 co	40	Assez courant
Piège à loup	2 co	20	Courant
Pierre à aiguiser	1 co	1	Courant
Pilon et mortier	4 co	50	Courant
Piolet d'escalade	2 co	10	Inhabituel
Piolet de mineur	25 pa	20	Assez courant
Poinçon	2 pa	2	Courant
Pointe	5 pa	5	Courant
Sablier	5 co	5	Rare
Scie à bois	7 co	10	Courant
Scie à métaux	5 co	5	Courant
Soufflet	6 co	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	7 s	—	Courant
Amulettes et talismans	2 s	—	Courant
Bézoard	30 co	—	Rare
Cataplasme médicinal	5 s	—	Courant
Crapaudine	40 co	—	Très rare
Eau bénite	10 co	—	Inhabituel
Grimoire	500 co	—	Très rare
Nécessaire antipoison	3 co	—	Inhabituel
Parchemin	1 co	—	Courant
Porte-bonheur	15 co	—	Assez courant
Poudre d'émeraude	100 co	1	Rare
Relique religieuse	10+ co	—	Rare
Sceau de vertu	8 co	—	Assez courant
Verre de Miraeliano	40 co	2	Rare

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

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Brasero, grand	50 co	50	Assez courant
Brasero, moyen	20 co	30	Assez courant
Brasero, petit	10 co	15	Courant
Candélabre	15 co	10	Assez courant
Chandelier	6 pa	5	Courant
Chapelet	1 co	1	Courant
Encens, en cône ou en bâtonnet	1 co	—	Courant
Encensoir	2 co	25	Assez courant
Goupillon	30 co	10	Assez courant
Reliquaire	3 co	10	Assez courant

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

Accessoire	Prix	Enc	Disponibilité
Bandeau oculaire	6+ s	—	Courant
Cornet acoustique	5 s	—	Courant
Couronnes dentaires	10+ pa	—	Assez courant
Crochet	10+ pa	—	Assez courant
Dentier en bois	3+ pa	—	Assez courant
Œil de verre	1+ pa	—	Assez courant
Jambe de bois	6+ pa	—	Assez courant
Main de vétéran	60+ co	—	Rare
Nez en or	6+ pa	—	Inhabituel
Planche de cul-de-jatte	5+ s	10	Courant
Plaque crânienne	1+ pa	—	Assez courant
Tatouage	3+ pa	—	Assez courant

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

Animal	Prix	Enc.	Disponibilité
Chat	1 pa	—	Très courant
Chien (de race)	3 co	—	Très courant
Chien de guerre	30 co	—	Rare
Corbeau dressé	10 co	—	Rare
Oiseau de proie	80 co	—	Rare
Pigeon voyageur	1 co	—	Assez courant
Singe	40 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	300 co	—	Courant
Cheval de selle	80 co	—	Courant
Destrier	500 co	—	Inhabituel
Destrier bretonnien	750 co	—	Rare
Poney	50 co	—	Courant

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

Type de barde	Prix	Enc	Localisations	PA	Disponibilité
CUIR					
Demi-cuir	50 co	120	Corps, patte ant. g&d	1	Inhabituel
Cuir complète	75 co	240	Toutes	1	Inhabituel
CUIR CLOUTÉ					
Demi-cuir clouté	135 co	240	Corps, patte ant. g&d	2	Rare
Cuir clouté complète	270 co	480	Toutes	2	Rare
MAILLES					
Demi-mailles	255 co	315	Corps, patte ant. g&d	3	Rare
Mailles complète	510 co	630	Toutes	3	Rare
ECAILLES					
Demi-écailles	540 co	900	Corps, patte ant. g&d	4	Rare
Écailles complète	1080 co	1800	Toutes	4	Rare
PLAQUES					
Demi-plaques	600 co	600	Corps, patte ant. g&d	5	Très rare
Plaques complète	1200 co	1200	Toutes	3	Très rare

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

Animal	Prix	Enc	Disponibilité
Âne	15 co	—	Très courant
Boeuf	30 co	—	Très courant
Cheval de somme	40 co	—	Très courant
Cheval de trait	25 co	—	Très courant
Chèvre	2 co	—	Très courant
Mouton	2 co	—	Très courant
Mule	20 co	—	Très courant
Porc	3 co	—	Très courant
Poule	5 s	—	Très courant
Vache	10 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 / 15 s	Très courant / Inhabituel	4 km/h
Carriole avec 2 chevaux	1 pa / 3 co	Très courant / Inhabituel	5,5 km/h
Coche	1 co / 7 co	Assez courant / Inhabituel	5,5 km/h
Chariot, 3 chevaux	10 pa / 4 co	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 pa / 5 pa	Très courant / Courant	4 km/h
Traversée maritime	1 co / 5 co	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	1200 co	—	Rare
Canot	90 co	900	Assez courant
Carriole	50 co	—	Courant
Chaland	600 co	—	Rare
Chariot	90 co	—	Courant
Coche	500 co	—	Rare
Navire	12000 co	—	Inhabituel



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

Logement/service	**Prix**
Bain	1 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	3 s
Bon repas	6 s
Repas d'aristocrate	1 pa
Dortoir de l'établissement, par nuit	5 s
Chambre privée	10 pa
Écuries, par cheval et par nuit	10 s



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

Logement/service	**Prix**
Bain	2 pa
Repas médiocre	1 s
Repas moyen	2 s
Bon repas	4 s
Repas d'aristocrate	10 s
Dortoir de l'établissement, par nuit	3 s
Chambre privée	5 pa
Écuries, par cheval et par nuit	8 s
Chambre à la semaine	10 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	3 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	112,5 co	2,7 s	11,25 co/ha	Courant
Rural moyen	225 co	5,4 s	22,5 co/ha	Courant
Rural bon	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Rural exceptionnel	2400 co	4,8 pa	240 co/ha	Inhabituel
Urbain médiocre	600 co	1,2 pa	60 co/ha	Assez courant
Urbain moyen	1200 co	2,4 pa	120 co/ha	Inhabituel
Urbain bon	3300 co	6,6 pa	330 co/ha	Rare
Urbain exceptionnel	12000 co	1,2 co	1 200 co/ha	Très rare

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

Habitation	Prix	Loyer/an	Disponibilité
Masure de campagne	90 co	4 co	Courant
Chaumière	270 co	13 co	Courant
Ferme	450 co	23 co	Assez courant
Résidence de campagne	2 400 co	60 co	Rare
Maison de ville	450 co	11 co	Courant
Maison de ville (bonne)	1500 co	75 co	Assez courant
Maison de ville (exceptionnelle)	2400 co	120 co	Inhabituel
Maison bourgeoise avec jardin	4800 co	240 co	Rare
Manoir avec cour	21600 co	1080 co	Rare
Petit palais	30000 co	1500 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	100 co	Assez courant
Moyen	200 co	Inhabituel
Bon	600 co	Rare
Exceptionnel	2000 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	75 s	105 s	105 s	120 s	195 s
Moyen	95 s	120 s	130 s	210 s	380 s
Bon	115 s	135 s	160 s	300 s	565 s
Exceptionnel	135 s	150 s	195 s	400 s	750 s

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

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	18 s	9 pa	25 co	Courant
Moyen	34 s	17 pa	45 co	Courant
Bon	50 s	25 pa	65 co	Assez courant
Exceptionnel	60 s	30 pa	80 co	Inhabituel

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

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	16 s	8 pa	20 co	Courant
Moyen	28 s	14 pa	36 co	Courant
Bon	40 s	20 pa	52 co	Assez courant
Exceptionnel	52 s	26 pa	67 co	Inhabituel

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

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	6s	3 pa	8 co	Courant
Moyen	10 s	5 pa	13 co	Courant
Bon	16 s	8 pa	20 co	Assez courant
Exceptionnel	20 s	10 pa	26 co	Inhabituel

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

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	8 s	4 pa	10 co	Courant
Moyen	12 s	6 pa	15 co	Courant
Bon	20 s	10 pa	26 co	Assez courant
Exceptionnel	24 s	12 pa	32 co	Inhabituel

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

Niveau de compétence	Jour	Semaine	An	Disponibilité
Médiocre	32 s	16 pa	40 co	Courant
Moyen	60 s	30 pa	78 co	Courant
Bon	90 s	45 pa	117 co	Assez courant
Exceptionnel	120 s	60 pa	156 co	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	100 co	2 co	6 pa	—	Assez courant
12	150 co	3 co	10 pa	1/2	Assez courant
18	225 co	4 co	15 pa	3/4	Inhabituel
24	350 co	7 co	25 pa	1	Inhabituel
30	525 co	10 co	35 pa	1	Rare
36	800 co	15 co	50 pa	1	Très rare
Plus de 36	+200 co / 6 promo.	+ 10 co / 6 promo.	+35 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	9 pa	5 co	Translucide et de colorations diverses, souvent rayées de brun, bleu, blanc et rouge.
Ambre	5 co	50 co	Transparent, brun doré, issu de résine fossilisée.
Améthyste	5 co	50 co	Transparente, offre toutes les nuances de violet, parfois avec une base laiteuse.
Calcédoine	3 co	25 co	Différentes couleurs (rouge, brun, vert foncé ou vert pomme), parfois disposées en couches concentriques.
Chrysobéryl	5 co	50 co	Transparent, jaune, jaune orangé, vert-jaune, vert très clair à vert foncé, brun-vert, bleu-vert, brun, gris.
Cristal de roche	1 co	10 co	Transparent, incolore.
Diamant	250 co	2500+ 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	50 co	500+ co	Transparente, vert profond à vert sombre.
Grenat	10 co	100+ co	Transparent, rouge, brun-vert, violet. On trouve des grenats de toutes les couleurs excepté le bleu.
Hématite	9 pa	5 co	Opaque, brun ou gris sombre moucheté de noir.
Hyacinthe	250 co	2500+ co	Transparent, orange flamboyant.
Jade	20 co	200 co	Translucide, verdâtre à olivâtre.
Jais	10 co	100 co	Opaque, noir.
Lapis-lazuli	1 co	10 co	Opaque, bleu clair à bleu foncé moucheté d'or.
Malachite	1 co	10 co	Opaque, striée de bandes alternées de vert clair et de vert foncé.
Obsidienne	9 pa	5 co	Opaque, noire.
OEil-de-tigre	16 pa	8 co	Translucide, brun chaud avec un centre doré.
Onyx	3 co	30 co	Opaque, d'un noir absolu, blanc pur ou rayé de blanc et de noir.
Opale commune	100 co	1000+ co	Translucide, blanche, jaune, orange, rouge, pourpre, bleue, verte, grise, brune ou noire.
Opale noire	300 co	3000+ co	Translucide, vert sombre semé de particules dorées et moucheté de noir.
Péridot	75 co	750 co	Transparent, vert olive.
Perle	—	400 co	Opaque, noire, rose, jaune.
Perle commune	—	100 co	Opaque, blanche.
Pierre de lune	15 co	150 co	Translucide, blanche avec un éclat bleuté.
Quartz	8 pa	4 co	Transparent, bleu, gris fumé, jaune.
Rubis	500 co	5000+ co	Transparent, rouge, brun-rouge, rouge violacé, rouge sombre.
Saphir	80 co	1000+ co	Transparent, bleu clair à bleu moyen, mais il existe d'autres couleurs.
Spinelle bleue	25 co	250 co	Transparente, bleu profond.
Spinelle commune	5 co	50 co	Transparente, rouge, rose, violette, verte, orange, jaune, blanche ou noire.
Topaze	40 co	400 co	Transparente, orange, jaune, brune, bleu pâle à bleu azur, rose, incolore, blanche, violet clair, bleu-vert, verte.
Tourmaline	6 co	60 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	5 co	50 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	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Boucles d'oreilles	18 co	36 co	54 co	108 co	216 co
Bracelet	8 co	16 co	24 co	48 co	96 co
Brassard	25 co	50 co	75 co	150 co	300 co
Broche/pendentif	20 co	40 co	60 co	120 co	240 co
Collier	30 co	60 co	90 co	180 co	360 co
Médaillon	15 co	30 co	45 co	90 co	180 co
Torque	35 co	70 co	105 co	210 co	420 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	—	6 s	—	8 s	61-65	16 co	18 co	75 co	35 co
11-15	2 s	1 pa	3 s	2 pa	66-70	30 co	30 co	100 co	50 co
16-20	5 s	3 pa	6 s	6 pa	71-75	65 co	48 co	125 co	100 co
21-25	8 s	6 pa	1 pa	12 pa	76-80	125 co	75 co	250 co	150 co
26-30	1 pa	12 pa	4 pa	1 co	81-85	250 co	125 co	500 co	250 co
31-35	3 pa	1 co	8 pa	2 co	86-90	500 co	200 co	750 co	400 co
36-40	6 pa	2 co	1 co	4 co	91-95	1000 co	325 co	1000 co	650 co
41-45	12 pa	3 co	8 co	6 co	96-97	2000 co	525 co	2000co	1050 co
46-50	1 co	4 co	16 co	8 co	98	4000 co	850 co	4000 co	1700 co
51-55	4 co	7 co	32 co	15 co	99	8000 co	1250 co	8000 co	2500 co
56-60	8 co	11 co	50 co	25 co	100	16000 co	3000 co	16000 co	5000 co



