

Tous les coûts sont indiqués en guilders (g) ou en cents (c).
1 guilder = 100 cents

Habillement

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Habit	Coût
Bottes, normale	2 g
Bottes, de bonne qualité	5 g+
Bottes, de monte	3 g
Ceinture avec bourse	40 c
Cape	1 g
Chapeau, bords larges	1 g
Chapeau, tricorne	1 g
Chaussures, normales	50 c
Chaussures, de bonne qualité	2 g+
Chaussures, neige	2 g
Costume, normal	1 g
Costume, soie	4 g+
Dessous	1 g+
Gants, coton	10 c
Gants, cuir	20 c
Gants, soie	2 g+
Gilet	40 c
Lunettes	5 g+
Manteau, normal	1 g
Manteau, de gentilhomme	5 g
Manteau, de maraudeur	4 g
Masque	30 c+
Pèlerine, normale	1 g
Pèlerine, bonne qualité	3 g+
Perruque	1 g
Robe, normale	2 g
Robe, de bonne qualité	5 g+
Robe, de soirée	7 g+
Tabard	80 c
Tablier, cuir	80 c
Tablier, tissu	8 c
Veste, normale	1 g
Veste, de bonne qualité	3 g+
Voile	5 c

Sellerie

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Objet	Coût
Cage à oiseaux	1 g+
Capuchon (faucon)	1 g
Couverture (cheval)	50 c
Entraves	1 g
Gant (fauconnier)	1 g
Harnais	75 g
Joug	1 g
Mors et bride	5 g
Selle	10 g
Selle, de combat	30 g
Selle, de femme	15 g
Selle, de monte	15 g
Selle, fontes	5 g
Selle, tapis	50 c

Déplacements

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Déplacement	Coût
Âne	35 g
Bœuf	90 g
Cariote (1 cheval)	40 g
Cariote (1 poney)	25 g
Carrosse (2 chevaux)	200 g
Carrosse (4 chevaux)	400 g
Carrosse (6 chevaux)	800 g
Chariot (2 chevaux)	60 g
Chariot (4 chevaux)	80 g
Cheval, de course	1000 g
Cheval, de guerre	750 g
Cheval, de monte	60 g
Cheval, poney	45 g
Cheval, de trait	50 g
Droit de passage, naval (pour 150 Km)	5 g
Droit de passage, terrestre (pour 150 Km)	3 g
Mule	40 g
Traîneau	50 g
Traîneau (7 chiens)	70 g

Hébergement et nourriture

(Source : Guide du Joueur, page 177)

Service	Coût
Ale (un quart)	3 c
Banquet (4-10)	5 g+
Bière (1 tournée)	5 c
Bière (petite barrique)	20 c
Cidre (jarre)	3 c
Cognac (la bouteille)	2 g
Conserve de viande (1 semaine)	1 g
Dîner (4 personnes)	1 g
Fruits (5)	10 c
Fruits, citron (5)	50 c
Hébergement confortable (1 semaine)	1 g+
Hydromel (la bouteille)	15 c
Liqueur (1 verre)	10 c
Repas (bon) (1 personne)	5 c
Rhum (la bouteille)	10 c
Thé (1 livre)	5 g
Viande de porc (1 livre)	15 c
Vin (la bouteille)	10 c
Vin, bon (la bouteille)	1 g
Vin, excellent (la bouteille)	5 g+

Outils

(Source : Guide du Joueur, page 177)

Outil	Coût
Aiguille à coudre	30 c
Chaîne (le mètre)	3 g
Ciseau à bois	4 g
Clous (5 kg)	5 g
Echelle	2 g
Enclume	20 g
Ficelle (15 m)	25 c
Fil de fer (le mètre)	10 c
Lame de couteau (5)	6 g
Lime	15 c
Mèche (3 m)	10 c
Métier à tisser	120 g
Meule	30 g
Palan	8 g
Pelle	1,5 g
Pierre à aiguiser	1 g
Pinces	3 g
Rasoir	2 g
Scie	3 g
Sextant	5 g+
Soufflet	20 c
Télescope	5 g+
Tenailles	2 g

Instrument du savoir

(Source : Guide du Joueur, page 177)

Objet	Coût
Alambic	3 g
Balance et poids	14 g
Bougie, cire à cacheter (5 sceaux)	50 c
Brasero	25 g
Clepsydre	40 g
Cornue	2 g
Craie (par 12)	1 g
Crayon	5-15 g
Creuset	5 g
Encre (5 flacons)	3 g
Entonnoir	1 g
Fiole	10 c
Flacon	40 c
Gobelet (4)	3 g
Horloge	200 g
Lentilles (convexe et concave)	13 g
Livre vierge (100 pages)	1 g
Livre savant	1-10 g
Louche	1 g
Microscope (gros. 50 fois)	75 g
Miroir en pied	25 g+
Miroir, petit	10 g
Mortier et pilon	3 g
Outils de chirurgie	100 g
Outils de mesure	3 g
Panier en osier	2 g
Pinces	1 g
Pincettes	25 c

Objet	Coût
Prisme	15 g
Sablier	5 g
Soufflets de laboratoire	1,5 g
Table des logarithmes	1 g
Trépied	5 g
Tuyau en verre (le mètre)	60 c

Divers

(Source : Guide du Joueur, page 177)

Objet	Coût
Bandages (par 3)	1 g
Bêche	75 c
Ciseaux	50 c
Compas de marine	1 g+
Corde (15 m)	1 g
Couverture	1 g
Crochets de cambrioleur	10 g
Dés (en bois)	25 c
Etui (carte ou parchemin)	1 g
Gamelle	2 g
Gants d'escalade	2 g
Grappin	2 g
Hachette	1 g
Havresac	7 c
Jeu d'attelles	20 c
Lampe à huile	10 c/h
Lanterne	2 g
Litière	25 c
Maillet	50 c
Marteau	75 c
Oreiller	50 c
Parure de lit	1,25 g
Pavillon (10 hommes)	40 g
Perche (3 m)	1 c
Pic d'escalade	2 g
Pied-de-biche	1 g
Pioche	2 g
Pointes, bois (12)	1 g
Pointes, fer (5)	1 g
Provisions salées (1 semaine)	1 g
Savon	3 g
Serrure (ND 10)	5 g
Serrure, +5 au ND (max: +20)	2 g
Sifflet	1 g
Tente (2 personnes)	10 g
Torches (par 6)	50 c

Armes et armures

(Source : Guide du Joueur, page 176, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166)

Arme	Dommages	Coût	Entraînement
Adaga	1g2 / 2g2	60 g	Spécial
Arme d'hast	3g2	14 g	Armes d'hast
Arme lourde	3g2	8 g	Armes lourdes
Baïonnette	3g2	10 g	Armes d'hast
Canne-épée	2g2	15 g	Escrime
Cimeterre	2g2	400 g	Escrime
Daphan			
Claymore	3g2	50 g	Armes lourdes
Couteau	1g2	6 g	Couteau
Couteau de marin	1g2	5 g	Couteau
Crochet		2 g	
Dague de corsage	1g1	3 g	Couteau
Dilmekiri	3g2	15 g	Armes lourdes
El Estoque	2g2	10 g	Escrime
Occulto			
Épée d'escrime	2g2	15 g	Escrime
Épée de Dietrich	2g2	500 g	Escrime
Épée de Salomon	2g2	600 g	Escrime
Épée d'estoc	2g2	70 g	Escrime
Épée large	3g2	10 g	Armes lourdes
Épée courte	2g2	18 g	Escrime
Épieu de chasse	3g2	35 g	Armes lourdes
Garrot		2 g	
Griffes		50 g	
Hache avec pistolet	3g2	310 g	Armes lourdes
Hachette	2g2	4 g	Armes lourdes

Arme	Dommages	Coût	Entraînement
Katar	2g2	2 g	Couteau
Lame Aldana	2g2	500 g	Escrime
Lame Gallegos	2g2	450 g	Escrime
Lame Soldano	2g2	750 g	Escrime
Lame Torres	2g2 + 3	1.000 g	Escrime
Lame Zepeda	2g2 + 1	800 g	Escrime
Harpon	3g2	10 g	Armes lourdes
Main gauche	1g2	8 g	Couteau
Main gauche triple	1g2	10 g	Couteau
Manople	2g2	25 g	Escrime
Marteau eisenör	3g2	20 g	Armes lourdes
Panzerfaust	0g2	5 g	Panzerfaust
Rapière	2g2	15 g	Escrime
Sabre d'abordage	2g2	15 g	Escrime
Sabre	2g2	18 g	Escrime
Styilet	1g2	8 g	Couteau
Taquet		2 g	
Zweihander	3g3	50 g	Armes lourdes

Modifications d'arme

Accessoire / Modification	Coût
Arme de qualité inférieure	Coût / 2
Arme de qualité supérieure	Coût * 2
Bague d'escrime	3 g
Dague de pommeau	25 g
Garde en cloche	2 g
Garde en coquille	10 g
Garde en demi coquille	5 g
Lame lestée	4 g
Martingale	1 g
Pommeau lesté	3 g

Armes de jet

(Source : Guide du Joueur, page 176 et 196, Swashbuckling Adventures, pages 165 et 166)

Arme	Dommages	Portée Max	Malus	Rechargement	Coût	Entraînement
Arbalète	2g3	90 m	-5/-10	6 actions	12 g	Arbalète
Arbalète lourde Höpken	4g3	105 m	+5/0	6 actions	450 g	Arbalète
Arc	2g2	140 m	-5/-10	1 action	8 g	Arc
Arc long avalonien	2g2	210 m	-5/-10	1 action	10 g	Arc
Couteau	1g2	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	6 g	Couteau
Dague de lancer vodacci	1g1	5+(GAI*2) m	-0/-5	N/A	5 g	Couteau
Fronde	1g2	60 m	-5/-10	1 action	1 g	Fronde

Armes à feu

(Source : Guide du Joueur, page 196, Knights and Musketeers, pages 67 à 69)

Arme	Dommages	Portée maximale	Portée courte	Portée longue	Recharg	Coût
Arquebuse	5g3	65 mètres	-10	-15	30	15 g
Carabine	4g3	50 mètres	-10	-15	25	20 g
Mousquet	5g3	75 mètres	-10	-15	30	20 g
Pistolet	4g3	30 mètres	-10	-15	20	20 g
Pistolet à grappin	1g1	25 mètres	-10	-15	25	150 g
Pistolet avec lame	4g3	30 mètres	-10	-15	20	275 g
Pistolet de poche	4g3	20 mètres	-10	-15	20	125 g
Tromblon	5g4 à bout portant 5g3 à courte portée 3g2 à longue portée	20 mètres	-0	-20	25	20 g

Modifications d'arme

Accessoire ou Modification	Coût	Détail
Support de mousquet	2 g	Permet de poser le canon d'un mousquet, d'une carabine ou d'une arquebuse. Donne une Augmentation Gratuite au tireur
Support de mousquet protégé	7 g	Idem avec un bouclier protecteur. Donne +10 au ND du tireur.
Canon long	+4 g	Portée augmentée de 10 mètres Rechargement augmenté de 5 actions
Canon court	-2 g	Portée réduite de 10 mètres Rechargement réduit de 5 actions
Calibre inférieur	-0 g	Réduction des dommages de -1g0 Réduction des pénalités de portée à -5/-10
Calibre supérieur	+10 g	Augmentation des dommages de +1g0 Augmentation des pénalités de portée à -15/-20

Accessoires et munitions

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Accessoire	Coût
Baïonnette	3 g
Carreaux (20)	40 c
Carreaux, avec grappin (5)	2 g
Carquois (20 flèches)	1 g
Ceinture avec fourreau	2,50 g
Flèches (20)	40 c
Flèches, avec grappin (5)	2 g
Fourreau, normal	1 g
Fourreau, décoré	4 g+
Mesure à poudre	1,20 g
Moule à balles	90 c
Plomb (10 balles)	50 c
Poire à poudre (10 charges)	50 c
Poudre (10 charges)	1 g
Silex de rechange	10 c

Explosifs

(Source : supplément Rilasciare, page 95)

Engin	Coût
Petit baril de poudre (175 tirs)	15 g
Baril de poudre moyen (225 tirs)	20 g
Grand baril de poudre (300 tirs)	25 g
Mèche (15 mètres)	2 g
Mèche (15 centimètres)	2 c
Boulet creux	15 g
Grenade	22 g

Armures et protections

(Source : Guide du Joueur, page 176)

Armure	Coût
Bouclier	4 g
Bouclier vesten	50 g
Bouclier vesten avec piques	60 g
Cape	10 g
Lanterne de combat	5 g

Poisons

(Source : Guide du Joueur, pages 187 à 189, Vodacce, pages 101 et 102, Swashbuckling Adventures, pages 168 à 171)

Type	Coût
Arsenic	5.000 g
Brume Syrneath	50 g
Caresse de Légion	200 g
Chair de sorcière	40 g
Concentré de venin de vipère de Yilan	7.000 g
Diluant cramoisi	100 g
Epines aveuglantes	50 g
Ether	50 g
Fragments de moustaches de tigre	500 g
Gouttes d'inconscience	5 à 20 g
Larmes de Godiva	25 g
Lotus jaune	80 g
Mousse tremblante	100 g
Poudre à cauchemar	50 g
Racines du vagabond	15 g
Souffle du prophète	5.000 g
Stachys	15 g
Venin d'araignée	40 g
Venin du "coléoptère dix secondes"	100 g

Navires

(Source : Ships and Sea Battles, pages 5 à 12, Swashbuckling Adventures, pages 197 à 199)

Type	Longueur	Coût	Coût par niveau supplémentaire
Barge, petite (radeau)	6 mètres	500 g	150 g
Barge, grande	12 mètres	3.000 g	50 g
Bateau à rames (canoë, chaloupe, barque)	3 mètres	100 g	50 g
Brick	24 mètres	40.000 g	5.000 g
Caravelle marchande	25 mètres	45.000 g	5.500 g
Caraque vendelar	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Corvette	35 mètres	70.000 g	8.000 g
Drakkar vestenmannavnjar	25 mètres	15.000 g	1.500 g
Frégate	50 mètres	101.500 g	10.150 g
Galère	50 mètres	50.000 g	8.000 g
Galère corsaire	28 mètres	50.000 g	4.500 g
Galion castillan	45 mètres	98.000 g	9.500 g
Goélette	24 mètres	45.000 g	4.500 g
Ketch	12 mètres	2.500 g	30 g
Lougre	22 mètres	35.000 g	3.500 g
Navire marchand, petit	15 mètres	30.000 g	3.000 g
Navire marchand, grand	30 mètres	50.000 g	4.500 g
Vaisseau de guerre	60 mètres	125.000 g	12.500 g