

Prix et Tarifs

C'est bizarre cette manie que développent certains joueurs avec le temps. Non, pas la manie de trucider tout ce qui les regardent avec un drôle d'air, ni celle de coucher avec toutes les villageoises qui leur sourient au cours de l'aventure. Je veux parler de la manie de vouloir acheter tout et n'importe quoi à chaque fois qu'il sont sur le point de partir en aventure. Alors pour ne pas vous retrouver dans l'embarras quand vos joueurs vous demandent le prix des articles qu'ils veulent acquérir. Je me suis permis de vous faire un petit pense-bête qui vous fera gagner du temps et dépenser beaucoup d'argent à vos joueurs.

L'argent...

Rappel des unités de valeur de monnaie dans **SimulacreS** (qui peut très bien servir dans un autre univers médiéval fantastique) :

Le besin est une pièce de bronze, elle vaut entre 1 et 5 de nos francs actuels (0,15 à 0,75 €) . C'est la monnaie de base.

La lune, ou pièce d'argent, vaut 10 besins.

Le soleil, ou sol ou pièce d'or, vaut 10 lunes.

Il existe parfois des monnaies un peu plus faibles que le besin. On les désigne toutes par le nom de piécettes. Il en faut entre 2 et 8 pour faire un besin.

Pour déjouer toute tentative de tricheries de la part de vos joueurs "distracts" qui oublient, parfois, d'actualiser le contenu de leur bourse ; je vous invite à utiliser la planche de billets suivante :





Source : **Marc LAFON**

Magasin

Coût des objets et des services

So. : soleil, pièce d'or.

Lu. : lune, pièce d'argent.

Be. : besin, pièce de bronze.

1 sol = 10 lunes = 100 besins.

Eclairage

	Prix
Torche (1h)	5 be.
Lanterne	12 lu.
Lampe-tempête	20 lu.
Lampe à huile (1 litre)	8 be.
Bougie (2 heures)	2 be.
Huile de lampe (3 heures)	12 be.
Briquet	2 lu.
Amadou	25 be

Outils

	Prix
Cadenas	16 be.
Chaîne (15 m)	29 lu.
Corde (20 mètres)	5 lu.
Grappin	4 lu.
Miroir simple	2 à 3 lu.
Poinçon	4 be.
Clou (boîte de 50)	5 be.
Cognée	15 be.
Marteau	10 be.

Scie	30 be.
Pelle	10 be.
Pioche	30 be.
Pinces	10 be.
Hachette	3 lu.
Houe	10 be.
Couteau	10 be.
Hechelle (2 m)	15 be.
Hache de bûcheron	7 lu.
Faux	3 lu.
Faucille	2 lu.
Bêche	4 lu.

Cuisinière

Prix

Bois de chauffage (fagot)	2 be.
Bouilloire (contenance ½ litre)	2 lu.
Casserole ou plat (terre cuite)	3 à 10 be.
Casserole ou plat (métal)	20 be.
Chope (en étain)	1 lu.
Pichet (en terre)	3 be.

Gobelet et assiette (bois)	4 be.
Gobelet et assiette (terre)	5 be.
Gobelet et assiette (fer)	12 be.
Gobelet et assiette (argent)	7 lu.
Gobelet et assiette (or)	54 lu.

Couverts (en bois)	5 be.
Couverts (en fer)	3 lu.
Couverts (argent)	6 lu.
Couverts (or)	42 lu.

Ecriture

Prix

Parchemin vierge	5 lu.
Plume / stylet	10 be.
Encre (20 cl)	15 be.
Grimoire vierge	60 so.
Recueil de contes	25 so.
Recueil de poésie	35 so.
Livre d'étude	25 so.

Grimoire de magie	60 so.
-------------------	--------

par sort et par niveau,	+ 30 so.
Par sort et par niveau de magie noire.	+ 50 so.
Par sort et par niveau de magie rare ou interdite	+ 80 so.

Etui en cuir (parchemin)	1 lu.
Etui en argent (parchemin)	6 lu.

Objets divers	Prix
Couverture	2 lu.
Tente (N places)	N x 5 lu
Bâche	8 be.
Parfum (5 cl)	25 so
Flacon à parfum	35 lu.
Pipe	5 be
Tabac a pipe	2 be
Savon	2 be
Epingles à habits (la douzaine)	2 be.
Gamelle	1 lu.
Jeu de carte (tarots)	1 lu.
Matelas (de bourre)	8 lu.
Matelas (de plumes)	12 lu.
Paire de dés (en os)	6 be.

Nourriture et boisson

Mystérieusement, un héros est bien souvent dispensé des contingences de la vie humaine. Mettez joyeusement un terme à tout cela, et rappelez à vos joueurs qu'il est important de prendre régulièrement un repas bien équilibré. Avec le choix qu'offre la taverne ci-dessous, leur estomac ne se plaindra plus...

Nourriture	Prix
Conserves (1 semaine)	30 lu.
Ration pour une décade	7 lu.
Repas simple	2 be.
Repas copieux	5 be.
Festin	25 be.
Pichet de cervoise	1 be.
Bol de gruau	1 be.
Bol de soupe	1 be.
Poulet rôti	5 be.
Canard rôti	10 be.
Cochon de lait rôti	40 be.
Part de cochon	3 be.
Mouton rôti entier	250 be.
Part de mouton	3 be.

Part de bœuf	15 be.	
Jambon	20 be.	
6 œufs	1 be.	
Pain	1 be.	
Gâteau		3 be.
Fruits locaux (1 kg)	4 be.	
Fruit exotique	8 be.	
Glace parfumée	5 so.	

Boisson	Prix
Lait (1 litre)	2 be.

Coupe de vinasse	1 be.
Coupe de vin	2 be.
Coupe de grand cru	6 be.
Chope de cervoise (ignoble et chaude)	1 be.
Chope de cervoise (bonne)	3 be.
Verre de tord boyaux	3 be.
Verre d'eau de vie	5 be.
Verre de liqueur	2 lu.

Bouteille de vinasse	4 be.
Bouteille de vin courant	8 be.
Bouteille de bon vin	2 à 5 lu.
Bouteille d’hydromel	1 lu.
Bouteille d’eau de vie	2 lu.
Bouteille de liqueur	20 lu.
Pinte de bière	9 be.

Gîte et monture

C'est bien connu, un aventurier voyage beaucoup, et encore le mot est faible. Devenir un héros légendaire requiert la découverte de moults contrées, voire continents. Parfois même une quête se transforme en course contre la montre, et un moyen de transport fiable s'avère alors capital.

A la nuit tombée cependant, rien de tel qu'une bonne couche pour repartir frais et dispos à l'aube suivante.

Gîte	Prix
Chambre (1 à 3 personnes)	3 lu.
Dortoir (avec lit)	3 be.
Dortoir (à même le sol)	2 be.
Grange	1 be.
Ecurie (pour un cheval)	2 be.
Fourrage (pour une journée)	7 be.

Coût des transports (par jour)	Prix
Diligence	7 lu.
Chariot, carriole	3 lu.
Bateau, péniche	3 à 5 lu.

Selles et harnachements	Prix
Selle de chevalier	50 so.
Selle légère	40 lu.
Selle de nomade	20 so.
Harnachement	9 lu.
Harnachement pour transport de charges	35 lu.

Véhicule	Prix
Charrette (2 roues)	10 lu.
Chariot (2 roues)	25 lu.
Chariot de transport	10 so.
Char de guerre	19 à 24 so.
Chaise à porteur	40 lu.
Palanquin	40 so.

Animaux de monte et de trait	Prix
Bœuf de trait	19 so.
Ane	10 so.
Mulet	15 so.
Cheval de trait	20 so.
Poney	15 à 38 so.
Cheval de monte	48 à 120 so.
Cheval de course	200 à 300 so.
Cheval de guerre	300 à 400 so.

Equipement d'aventure	Prix
------------------------------	-------------

Equipement de voyageur standard	40 lu.
--	--------

Gourde (4 litres), 30 m de corde simple, des vêtements ordinaires, une hache, un marteau, une bâche, des hameçons, du fil de pêche, un sac, un couteau aiguisé, des bandages, du matériel de cuisine, briquet et amadou, et un sac de couchage.

Une chaîne	24 lu.
-------------------	--------

Chaîne d'une longueur de 10 mètres, elle est capable de supporter un poids de 500 kg.

Une corde solide

9 lu.

Une corde tressée d'une longueur de 30 mètres capable de supporter un objet d'un poids de 250 kg.

Equipement de transport

Eh oui ! Même si l'on trouve équipement plus important, un aventurier ne manquera jamais d'emporter de quoi faire le plein d'eau avant un long périple... ou de quoi ramener un délicieux breuvage découvert au cours d'une escapade.

Voici de quoi satisfaire le plus prévoyant des personnages...

Sac et coffres

Bourse (100 pièces)	2 be.
Gourde en cuir (1/2 litre)	15 be.
Gourde en métal (1/2 litre)	5 lu.
Sac à dos en cuir	3 lu.
Gibecière	6 be.
Grand sac	16 be.
Coffret	10 be.
Coffre	80 be.
Malle	24 lu.
Malle a double fond	42 lu.

Récipients divers

Outre (2 litres)	25 be
Outre de peau (4 litres)	8 be.
Seau en bois	5 be.
Seau en fer	12 lu.
Sacoche	5 be.
Sacoche de selle	2 be.
Bouteille	20 be.
Tonnelet (5 litres)	14 be.
Tonneau (10 litres)	35 be.
Foudre à vin (50 litres)	70 be.

Armes et Armures

"Qui use de la violence périra par la violence !"

Pour retarder cette terrible échéance, tout bon aventurier se doit de soigner ses armes. Limitez-en cependant le nombre que chaque personnage peut porter. Outre le fait que trimbaler 6 épées prêtes à être dégainées soit absurde, les restrictions obligent les joueurs à faire des choix critiques dans leur équipement et leurs compétences de combat : 2 ou 3 armes de poing, et un bouclier ou une arme de jet me semblent amplement suffisants. Pour cela, les héros pourront piocher avec grand plaisir dans le matériel que l'armurerie ci-dessous propose...

Armes	Prix
Coutelas	20 be.
Dague	50 be.
Epée courte	15 lu.
Epée longue	30 lu.
Fléau d'armes	28 lu.
Lance	80 be.
Poignard	30 be.
Sabre	30 lu.
Epieu	10 lu.
Etoile du matin	20 lu.
Gourdin	6 be.
Hache à une main	15 lu.
Hache à deux mains	30 lu.
Arbalète légère	30 lu.
Arbalète lourde	50 lu.
Arc court	14 lu.
Arc long	20 lu.
Fouet	40 be.
Fronde	6 be.
Bâton	8 be.
Javelot	70 be.
Lasso	20 be.
Bolas	30 be.
Garrot	15 be.
Sarbacane	20 be.
Carquois (capacité de 20)	40 be.
Flèches (5 exemplaires)	75 be.
Carreaux d'arbalète légère (5)	10 lu.
Carreaux d'arbalète lourde (5)	15 lu.

Engins de siège	Prix
Balliste	400 so.
Belier	50 so.
Catapulte	300 so.
Tour de siège	400 so.
Trébuchet	200 so.

Pour les dégâts, reportez-vous à la table récapitulative des armes.

Armures	Prix	Prot.
Fourrures	20 lu.	0/0/1
Armure de cuir	18 lu.	1/0/0

Armure de cuir rembourée	25 lu.	1/0/1
Armure de cuir clouté	25 lu.	1/1/2
Cotte de mailles	12 so.	2/1/0
Cagoule de mailles	25 lu.	
Bouclier rond	10 lu.	
Grand bouclier	25 lu.	
Casque en cuir	35 be.	
Casque en cuir renforcé	50 be.	
Casque en bronze	25 lu.	
Casque en fer	50 lu.	

Les cagoules, casques et boucliers ne servent que si vous utilisez les règles optionnelles de localisation (p. 36 à 39 du hors-série 10 de Casus Belli : Simulacres)

Vêtements

les groupes d'aventuriers monacaux sont relativement rares - encore que j'ai connu quelques excellents prêtres combattants - mais de là à négliger complètement son accoutrement, il y a un pas... que beaucoup de personnages franchissent allègrement. A croire que les centaines de coups d'épée tailladant leurs chairs épargnent miraculeusement leurs vêtements. Trêve de laxisme ! Faites leurs penser à renouveler de temps en temps leur garde-robe. Car sans renier le proverbe, ce qu'ils portent vous renseignera sur l'image qu'ils véhiculeront autour d'eux, et sur le premier contact qu'ils vont avoir avec autrui. La boutique ci-dessous devrait suffire à leur bonheur...

Vêtements

Prix

(suivant la qualité, jusqu'à 10 fois le prix)

Braies	2 lu.
Chemise	2 lu.
Robe	7 lu.
Robe de soie	35 lu.
Cape	5 lu.
Manteau	8 lu.
Manteau de cuir / fourrure	20 lu
Chapeau	2 lu.
Ceinture	25 be.
Ceinturon	15 be.
Tablier en tissu	5 be
Tablier en cuir	10 lu
Gants	50 be
Gants en cuir	12 lu
Souliers	6 lu.
Bottes	10 lu.
Bottes de cavalerie (+ éperons)	12 lu.
Sabots (prix moyen)	25 be.

Possessions et rémunération des artisans

Animaux (de boucherie ou de bât)	Prix
Taureau	20 à 50 so.
Veau	1 à 10 so.
Vache	4 à 10 so.
Volailles	2 à 6 be.
Chèvre	10 à 25 lu.
Bœuf	6 à 14 so.
Cochon	10 à 25 lu.
Mouton	10 à 25 lu.
Cheval	48 à 128 so.

Animaux domestiques (autres)	Prix
Ane	10 à 25 so.
Chat commun	1 à 10 be.
Chien	5 piécettes.
Chien de chasse	1 à 4 lu.
Chien de chasse avec pédigré	20 lu.
Faucon	4 à 7 so.

Animaux sauvages	Prix
Petits (lapin, oiseau)	10 à 25 be.
Moyens (chien, chèvre)	5 à 12 lu.
Grands (ours, lion)	20 à 125 lu.
Enorme (éléphant)	10 à 75 so.

Esclaves (dans les pays où cela est légale)	Prix
Humain	48 so.
Humaine	36 so.
Enfant	16 so.
Adulte compétent	70 so.
Adulte éduqué	100 so.

Soldes des mercenaires (infanterie)

Unité	Jour	Semaine	Mois
Soldat	16 be.	11 lu.	44 lu.
Escouade	96 be.	66 lu.	26 so.
Compagnie	20 so.	138 so.	554 so.

Rémunération des artisans / jours

Apprenti	8 be.
Compagnon	16 be.
Equipe	9 lu.
Contremaître (si plusieurs équipes embauchées)	32 be.

Soins Médicaux**Prix**

par consultation	3 lu.
------------------	-------

Tarifs des constructions**Prix**

Pauvre mesure	80 lu.
Maison simple	30 so.
Maison cossue	120 so.
Maison noble	480 so.
Tour de pierre	200 so.
Fortin en rondin	200 so.
Petit château	1 000 so.
Château de taille moyenne	4 000 so.
Grand château	16 000 so.
Pont en bois	10 so.
Pont en pierre	40 so.
Quai surélevé	300 so.
Ponton	20 lu.

Prix des bateaux et des navires neuf**Prix**

Barque	20 lu.
Grande barque	60 lu.
Canoé	20 lu.
Petit radeau	10 lu.