

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle			
Matériel et services V.3.0	Prix	Monnaie	Notes
Monnaie et banque			
La monnaie de base est la PIÈCE D'OR (PO)			100 PO = 1 kilo
Lingot de Beryllium (pèse 500 grammes)	500	PO	Utilisé comme change
Lingot de Thriril (pèse 300 grammes)	100	PO	Utilisé comme change
10 pièces d'argent (PA)	1	PO	Petite monnaie
100 pièces de cuivre (PC)	1	PO	Ou 10 PC = 1 PA
Hostellerie			
1 pinte de bière quelconque	2	PA	Donne mal au ventre
1 pinte de bière de bonne qualité	5	PA	
1 pichet de vin quelconque	8	PA	Donne mal au ventre
1 pichet de bon vin	2	PO	
1 pichet de très bon vin	15	PO	À partager, ou pas
Verre d'eau de vie de base	5	PA	Donne mal au crâne
Verre d'eau de vie de qualité	15	PA	+1 PV
Miche de pain	2	PA	À partager
Tranche de pain	5	PC	
Plat de viande de base	8	PA	
Salade verte	1	PA	Pour les elfes, ha ha
Salade composée	4	PA	
Tranche de jambon	2	PA	
Saucisson	5	PA	À partager
Terrine au porc	5	PA	À partager
Terrine au gibier	1	PO	À partager
Ours à la bière	3	PO	La portion, COU+1 pendant 12H
Soupe de légumes	2	PA	La portion
Ration complète de voyage, 1 repas	2	PO	Conservation 7 jours
2 kilos de crevettes	5	PO	
Auberge pourrie, la nuit			
Paillasse en dortoir	2	PA	Récupération basse
Lit en dortoir	6	PA	Récupération basse
Chambre simple	2	PO	Récupération normale
Auberge de qualité, la nuit			
Lit en dortoir : 1 P.O.	1	PO	Récupération normale
Chambre simple : 6 P.O.	6	PO	Récupération excellente
Chambre double : 8 P.O.	8	PO	Récupération excellente
Sacs et transport			
Besace de base	5	PA	Charge Max 3 kilos
Sac à dos de base	4	PO	Charge Max 10 kilos
Sac à dos de qualité	20	PO	Charge Max 15 kilos
Sacoche de tissu	5	PA	Charge Max 5 kilos
Sacoche de cuir	3	PO	Charge Max 8 kilos
Grande besace de chasseur en cuir	25	PO	Charge Max 30 kilos
Bourse standard	5	PA	Max. 50 PO – 500 gr (pleine)
Bourse Grande Capacité	2	PO	Max. 100 PO – 1 kilo (pleine)
Bourse des Nains des Mines	3	PO	Max. 250 PO – 2,5 kilos (pleine)
Bourse anti-vol renforcée, avec chaînes	10	PO	Max. 250 PO – 3 kilos (pleine)
Coffret d'aventurier	30	PO	Max. 1000 PO – 11 kilos (plein)

Équipement d'aventure			
Torche	1	PA	1H de lumière sur une torche
Lampe à huile	5	PO	
Flacon d'huile	5	PA	24H de lumière sur la lampe
Briquet	1	PO	Ne supporte pas l'immersion
Outre de cuir 1 litre	2	PO	
Ficelle, le mètre	2	PC	charge max. 10 kilos
Cordelette, le mètre	1	PA	charge max. 25 kilos
Corde standard, le mètre	1	PO	charge max. 80 kilos
Corde elfique, le mètre	10	PO	charge max. 400 kilos
Chaîne de fabrication naine, le mètre (2 kg/mètre)	10	PO	charge max. 1 tonne
Couverts de bois	2	PA	
Couverts de métal	5	PA	Peut servir d'arme (1D-1)
Couverts en argent	10	PO	Peut servir d'arme (1D-1)
Écuille de bois	3	PA	
Écuille de fer	6	PA	
Nécessaire de cuistot	5	PO	
Gobelet en bois	1	PA	
Gobelet de fer	3	PA	
Gobelet de luxe ouvragé	5	PO	
Coupe à vin plaquée or	30	PO	Pour se la jouer
Bivouac et camping			
Couverture de paysan (1 kilo)	5	PA	En extérieur : récup. basse
Couverture d'aventurier (2 kilos)	2	PO	En extérieur : récup. normale
Couverture classe (2 kilos)	5	PO	En extérieur : récup. normale
Couverture elfique (imitation) (2 kilos)	10	PO	En extérieur : récup. normale
Couverture elfique (véritable) (1 kilo)	100	PO	En extérieur : récup. excellente
Couverture de noble avec moutons brodés (4 kilos)	150	PO	En extérieur : récup. excellente
Matelas de camping (3 kilos)	5	PO	Amélioration de la récupération
L'utilisation du matelas de camping, en extérieur ou intérieur, augmente la récupération de 1 PV/heure			
Tente de bivouac (5 kilos)	15	PO	Amélioration de la récupération
L'utilisation de la tente, en extérieur, augmente la récupération de 1 PV/heure (montage : 20 min.)			
Tente de luxe (10 kilos)	100	PO	Amélioration de la récupération
L'utilisation de la tente de luxe, en extérieur, augmente la récupération de 2 PV/heure (montage : 1 heure)			
Vêtements			
Chaussettes (Hé ! Chaussette !!!)	3	PA	
Chaussettes chaudes	6	PA	Immunise à : rhume des pierres
Chaussures de paysan	5	PA	Donne "sentir des pieds"
Chaussures d'aventurier correctes	2	PO	
Bottes de cuir	15	PO	Donne "sentir des pieds"
Bottes de marche elfiques (véritable)	150	PO	Annule "sentir des pieds"
Short de toile de base pour paysan	3	PA	CHA-1*
Pantalon de toile nase	8	PA	CHA-1*
Pantalon correct	4	PO	
Pantalon de voleur silencieux	50	PO	AD+1 (discrétion)
Pantalon de cuir pour aventurier classe	100	PO	CHA+1*
Ceinturon cuir	2	PO	
Ceinture d'armes renforcée	15	PO	Pour accrocher son arme
*Les bonus et malus de CHARISME des vêtements s'appliquent si on ne porte rien dessus - ne modifient pas la valeur MagiePsy			
Chemise de paysan	8	PA	CHA-1*

Vêtements (suite)			
Chemise de base	15	PA	
Chemise d'aventurier correcte	4	PO	
Chemise d'aventurier de luxe, chemise de noble	100	PO	CHA+1*
Chemise silencieuse pour voleur	50	PO	AD+1 (discrétion)
Tunique de toile	2	PO	CHA-1*
Tunique un peu classe	10	PO	
Gants de manutention	5	PA	
Kimono d'entraînement de Song-Fu	400	PO	AD+1
Gants de laine	1	PO	Évite le froid aux mains
Gants de cuir doublés	5	PO	
Manteau en coton huilé	25	PO	Imperméable
Chapeau de paille	5	PA	Protège du soleil
Chapeau de marchand	3	PO	
Chapeau de ménestrel, de noble	50	PO	CHA+1 (persuasion)
Cape de base	5	PO	
Cape de voleur	100	PO	AD+1 (discrétion)
Cape elfique (imitation)	50	PO	CHA+1*, fragile
Cape de bourgeoise qui en jette (femme)	1000	PO	CHA+2*
Cape elfique (véritable)	400	PO	CHA+1*, impermeable, solide
*Les bonus et malus de CHARISME des vêtements s'appliquent si on ne porte rien dessus - ne modifient pas la valeur MagiePsy			
Produits pour les elfes			
Shampooing de base	2	PA	
Shampooing fortifiant pour elfe	4	PO	
Flacon de Loreliane	8	PO	CHA+1* / 1 jour
Loreliane Excelsior (uniquement elfes de Lunelbar)	30	PO	CHA+8* / 1 jour (elfes)
*Les bonus et malus de CHARISME en question ne modifient pas la valeur MagiePsy			
Meubles			
Chaise de base	2	PO	
Table de cuisine	15	PO	
Table de bonne qualité	50	PO	
Buffet	80	PO	
Fauteuil de noble	150	PO	
Armoire de qualité en bois sculpté	180	PO	
Services			
Rempaillage de chaise standard	2	PO	
Rempaillage de fauteuil à bascule	10	PO	
Affûtage d'une épée de base	1	PO	Domage+1, 3 combats
Affûtage d'une épée de qualité	4	PO	Domage+1, 5 combats
Coupe chez le coiffeur	5	PA	CHA+1* / 1 jour
Rapports avec une fille de joie	10	PO	Récupération de 1PV
Rapports avec une fille de joie de luxe	50	PO	Récupération de 3PV
Examen d'objet magique chez un sage (par objet)	5	PO	Pour en savoir plus
Ensorcellement d'un peigne, charisme +1	100	PO	Sauf pour les chauves
Ensorcellement d'un peigne, charisme +3	1000	PO	Sauf pour les chauves
Ensorcellement d'une épée, dommage +1	1000	PO	
Ensorcellement d'une hache, dommage +3	5000	PO	Bobo la tête !
Stage maître d'armes	500	PO	+1 AT ou PRD - durée 1 mois
Stage de remise en forme	400	PO	+1 FO - durée 1 mois
*Les bonus et malus de CHARISME en question ne modifient pas la valeur MagiePsy			

Services (suite)			
Stage d'étude	500	PO	+1 INT - durée 6 mois
Stage de beauté-relookage	400	PO	+1 CHA - durée 1 semaine
Stage de prise de conscience	400	PO	+1 COU - durée 1 mois
Guérisseur, guérir d'un empoisonnement	15	PO	Stoppe le poison et ses effets
Guérisseur, soins basiques, maladie	15	PO	Récupère 5PV, stoppe effets
Guérisseur, réduction fracture	20	PO	Soin fracture + Récupère 5PV
Guérisseur, soin blessures graves	40	PO	Guérit blessures + récup. 15PV
Transport en chariot paysan	5	PA	Pour 10 km
Transport en diligence	3	PO	Pour 10 km
Immobilier			
Cabanon en bois délabré dans un champ	70	PO	
Grange de base	90	PO	
Cabane en bois aménagée, dans une forêt	120	PO	
Grange de qualité	130	PO	
Masure de paysan	350	PO	
Fermette	800	PO	
Maison de village paumé, 3 pièces	1500	PO	
Studio dans une grande cité	2000	PO	
Maison de ville moyenne, 2 pièces	2500	PO	
Ferme spacieuse avec dépendances	2500	PO	
Vieille tour, donjon désaffecté	3000	PO	
Maison de ville moyenne, 4 pièces	4000	PO	
Tour de base en bon état	6000	PO	
Maison de grande cité, 2 pièces	10000	PO	
Maison de grande cité, 6 pièces	15000	PO	
Château en province (2 étages, 12 pièces, terrain)	18000	PO	
Grand donjon en bon état, en province	20000	PO	
Villa dans une grande cité, 8 pièces et jardin	30000	PO	
Palais ou château en ville	80000	PO	
Animaux de monte, de compagnie			
Mule ou âne un peu usé	40	PO	CHA-2
Bonne mule, âne en pleine forme	80	PO	CHA-1
Cheval de base	100	PO	CHA-1
Cheval rapide	200	PO	Déplacement +10 km par jour
Cheval rapide et robuste	400	PO	Déplacement +15 km par jour
Cheval de bataille moyen	1000	PO	CHA+1 il peut frapper avec ses pattes AT : 8 Degâts : 2D / EV : 40 Armure légère : PR 3
Destrier puissant et fringant	2000	PO	CHA+2 il peut frapper avec ses pattes AT : 10 Degâts : 2D+2 / EV : 50 Armure correcte : PR 4
Chien maladif	5	PO	AT : 6 ESQ : 4 / Degâts 1D-1 / EV : 5 Le chien esquive uniquement
Chien au poil brillant, de taille moyenne	15	PO	AT : 7 ESQ : 5 / Degâts 1D-1 / EV : 7 Le chien esquive uniquement
Chien fidèle et robuste	40	PO	AT : 8 ESQ : 6 / Degâts 1D+1 / EV : 10 Le chien esquive uniquement