

LISTE DE PRIX

ARMES	PRIX	LOGEMENT	PRIX
Couteau (2M)	10	Dortoir, la nuit + déjeuner	3
Dague (4M)	20	Chambre, la nuit + déjeuner	10
Arme courte (6M)	30	Cadenas, par jour	5
Arme longue (8M)	40	METIER	PRIX
Arme bâtarde (10M)	50	Assassinat, par contrat	150+
Arme à 2 mains (15M)	75	Erudit	5 à 25
Baton (5C)	25	Esclave	1000 à 2000
Arme d'hast (10M 5C)	75	Mercenaire, par jour	10 à 30
Arc (5C)	25	Guide	1 à 10
Arbalète (10M 5C)	75	Médecin	
Carquois de 12 flèches / carreaux (3M)	15	- Simple consultation	1
Arme de jet (2M)	10	- Soins par chirurgie	3 par PV
Javeline (2M 1C)	15	- Soins des maladies	30
ARMURES		Méneestrel, par représentation	15+
Le coût des armures est calculé de la façon suivante : Nombre de PA total X 15 = Prix de l'armure		Prostituée, par passe	15+
BOUCLIERS	PRIX	Serrurier	10 à 50
Targe (3M ou 3C)	15	POT DE VIN	PRIX
Rondache – Ecu (6M)	30	Garde municipal	10
Pavois (10M)	50	Sergent de la garde	50
COMPOSANTES	PRIX	Homme de loi	100+
Rondelle de métal	3	MESSAGER	PRIX
Carré de cuir	3	Pas pressé	1
FORGERONS		Normal	5
Le coût des réparations d'armure est calculé ainsi : Nombre de PA à réparer X 5 = Coût de la réparation.		Prioritaire	50
FORGE MAGIQUE	PRIX	DOCUMENTS	PRIX
Niveau 1 (une arme ou 2 loc. d'armure)	200 – 350	Port d'arme personnel	350
Niveau 2 (une arme ou 3 loc. d'armure)	550 – 850	Patente de commerce impériale	350
Niveau 3 (une arme ou 3 loc. d'armure)	1500 - 3500	Patente de guilde impériale	1000
POTIONS	PRIX	PLANTES	PRIX
Niveau 1	75 - 95	Ralentissement du poison	10
Niveau 2	110 - 130	Plante curative	20
Niveau 3	160 – 180	Plante de soins des maladies	20
Niveau 4	200 - 230	Plante de maladie	20
Niveau 5	500 - 1500	Plante virulente	20
Encre enchantée (dose)	15	Dose de Jizz	50
Eau bénite (perm)	50	Dose de Qatam-Siir	25
Fiole vide	1	GEMMES	PRIX
VIRTUS	PRIX	Saphir (brute et taillée)	15 / 45
Virtus de base	20	Emeraude (brute et taillée)	20 / 60
Virtus éther	35	Rubis (brute et taillée)	30 / 90
Virtus primordial	500	Diamant (brute et taillée)	50 / 150
LANCEMENT D'UN SORT	PRIX	Perle blanche	30
Faible puissance	20 à 50	Perle noire	50
Moyenne puissance	50 à 200	MATERIAUX PRECIEUX	PRIX
Forte puissance	200 à 600	Argent, le bloc	100
TATOUAGES	PRIX	Or, le bloc	200
Faible puissance	45 à 120	Métaux rares	250 - 400
Moyenne puissance	120 à 275	Peaux rares	75 - 350
Forte puissance	275 à 1000	PHENIX	PRIX
PARCHEMINS	PRIX	Bleu foncé	1
Faible puissance	30 à 75	Blanc	2
Moyenne puissance	75 à 175	Bleu pâle	5
Forte puissance	175 à 600	Rouge	10
Parchemins d'apprentissage : Prix X3 à X5 selon la rareté		Vert	25
AUBERGE	PRIX	Rose pâle	50
Cruchon d'eau	1	PARURES	PRIX
Tasse de lait	1	Anneau en argent	50
Infusion	1	Anneau en or	100
Breuvage orc (coca)	1	Bague en argent	90 à 300
Infusion naine (café)	1	Bague en or	135 à 450
Pinte de bière	1	SERVICES RELIGIEUX	PRIX
Pichet de vin de table	5	Offrande normale	1
Coupe de vin	2	Offrande digne d'éloge	25+
Ambroisie (Hydromel)	10	DIVERS	PRIX
Vin féérique (Ypocras)	15	Torche, chandelle, bougie...	3
Repas	1 à 5	Cadenas (selon la complexité)	15 à 50
Festin	10		