









## LISTE DE PRIX

La pièce de monnaie de base la plus courante dans les Jeunes Royaumes est la grande pièce de bronze, qui équivaut à peu près à 5 FF. Les pièces d'argent sont beaucoup plus rares et les pièces d'or presque introuvables.

La liste de prix suivante, incomplète, peut être utilisée pour donner aux joueurs une bonne idée des tarifs pratiqués. Si vous désirez acheter un objet qui n'est pas porté sur cette liste, calculez sa valeur en FF et changez-la en argent melnibonéen à l'aide du tableau [1.3.2.1] Valeur des pièces de monnaie.

Des vêtements de belle facture coûteront de deux à dix fois le tarif indiqué ci-dessous.

Le prix des armes et des armures est indiqué dans la section [3.3.1].

### BIENS DE CONSOMMATION

1/2 l de vin	1 PB
1 repas bon marché	2 GB
1 morceau de viande crue, le kilo	2 GB
Légumes, le kilo	2 PB
1 bon repas	5 GB
1 banquet pour deux	20 GB
Provisions de bouche (20 repas plus boisson)	50 GB
1 grande miché de pain	1 GB
5 l de vin, suivant qualité	2-8 GB
5 l de lait	1 GB

### LOGEMENT/JOUR

Plancher de pièce commune	2 GB
Dortoir	10 GB
Chambre double	20 GB
Chambre individuelle	30 GB

### HABILLEMENT

1 pagne	1 GB
1 pantalon	20 GB
1 chemise	10 GB
1 cape de lin	25 GB

1 paire de bottes d'équitation	100 GB
1 paire de sandales	10 GB
1 ceinture de cuir	10 GB
1 chapeau en feutre	5 GB

### POTERIE

1 gobelet d'argile ou un vase	1 PB
1 verre	30 PB
1 coupe en cuivre	1 GB
1 gobelet d'argent	50 GB
1 coupe en or	1 200 GB
1 pichet à vin	1 GB
1 bouilloire en cuivre	20 GB
1 poêle en fer	30 GB

### MOYENS DE TRANSPORT

Une charrette à cheval	50 GB
Cheval de monte	100 GB
Cheval de guerre entraîné	5 000 GB
Pur-sang	10 000 GB
Charrette à deux roues	100 GB
Charrette à quatre roues	400 GB
Wagon couvert	10 000 GB
Bœuf de trait	80 GB

Bœuf destiné à la consommation	50 GB
--------------------------------	-------

### ACCESSOIRES

Marteau	2 GB
5 hameçons	1 GB
Styler en jonc	2 GB
Seau cylindrique	30 GB
Enclume	500 GB
Corde (6 m)	1 PB

### MATÉRIEL DE CAMPEMENT

1 petite tente (1 place)	200 GB
1 tente moyenne (3 places)	500 GB
1 grande tente (5 places)	800 GB
Sac à dos	10 GB
Pierre à feu	10 GB

### ÉCLAIRAGE

10 bougies	1 PB
5 torches	2 GB
Lampe à huile	20 GB
Huile (1/4 de litre)	1 PB

### ACHATS IMPORTANTS

Masure	1 000 GB
Maison trois pièces	20 000 GB
Maison cinq pièces	30 000 GB
Villa 10-12 pièces	50 000 GB
Palais	100 000 GB
Château-fort	500 000 GB
1 acre de terre arable	20 000 GB
Canot à rame	500 GB
Canoe deux places	2 000 GB
Bateau marchand tarkeshite (par tonne de frêt)	10 000 GB
Galère de guerre tarkeshite (par homme d'équipage, minimum 20 hommes, y compris les voiles, palans, avirons, etc.)	10 000 GB
Bélier bardé de métal	20 000 GB

### LIVRES

Papier à écrire ordinaire (20 feuilles)	1 GB
Grimoire (par sort contenu)	10 000 GB
Livre de connaissance	100-1 000 GB
Livre de fiction ou recueil de poésie	8-20 GB

## COMPÉTENCES EN CONNAISSANCE DES PLANTES

Sur ce tableau, chaque niveau supérieur suppose la connaissance des niveaux inférieurs.

#### Compétence

en %

#### Niveau de compétence

01-10	1. Reconnaît en général les plantes, aimerait en savoir plus sur leur utilisation.
11-20	2. Reconnaît et peut trouver des plantes comestibles dans la nature.
21-30	3. Reconnaît toutes les plantes empoisonnées (si le personnage n'a aucune compétence en Connaissance des Poisons, ce niveau de Connaissance des Plantes lui confère une Connaissance des Poisons de 10 %)
31-40	4. Reconnaît et peut trouver les plantes utiles en sorcellerie et dans l'invocation des démons
41-50	5. Reconnaît et peut trouver des plantes qui font de bons cataplasmes de guérison (1D6 Points de Vie régénérés après 1D6 heures sur une blessure)

#### Compétence

en %

#### Niveau de compétence

51-60	6. Reconnaît et peut trouver les plantes qui font de bonnes potions de guérison (2D6 Points de Vie régénérés 2D6 heures après l'absorption. Fonctionne pour les blessures, le poison et la maladie).
61-70	7. Reconnaît et peut trouver les plantes qui soignent les infections (guérison complète des blessures ou de la maladie après 1D6 jours).
71-80	8. Reconnaît et peut trouver les plantes qui agissent comme des hallucinogènes ou comme d'autres drogues qui affectent l'émotionnel tels les aphrodisiaques, neurodépresseurs, etc.
81-90	9. Reconnaît et peut trouver les plantes nécessaires à la fabrication de drogues qui agissent sur les caractéristiques (exemple : les plantes qui agissaient sur la force d'Elric).
91-00	10. Reconnaît et peut trouver ces fameuses plantes rares qui, réunies, permettent la fabrication de l'élixir d'invulnérabilité.

## CLASSIFICATION DES POISONS

#### Compétence

en %

#### Classe des Poisons

01-20	1. Provoque des dommages limités : jetez 1D100 01-15 1D20 de dégâts 16-30 1D10 de dégâts 31-50 1D8 de dégâts 51-80 1D6 de dégâts 81-00 1D4 de dégâts
21-40	2. Provoque une mort lente : jetez 1D100 01-10 en 1D4 × 10 mn 11-30 en 1D6 heures 31-60 en 2D10 heures 61-00 en 1D6 + 1 jours
41-60	3. Provoque une paralysie temporaire ou l'inconscience pendant 1D100 heures

#### Compétence

en %

#### Classe des Poisons

61-80	4. Provoque des symptômes semblables à ceux d'une maladie. La victime doit réussir un jet sous 5 × sa CON une fois par jour pendant 2D10 jours, ou souffrir de la perte de 1D6 points de CON de façon permanente suite à la progression de la « maladie » pour cette journée. Un jet doit être effectué chaque jour jusqu'à ce que le personnage soit mort, à moins que les 2D10 jours ne soient passés ou qu'un antidote ne soit administré (les plantes de guérison normales n'ont aucun effet).
81-00	5. Provoque une mort instantanée ou rapide : jetez 1D100 01-10 instantanée 11-50 en 1D6 rounds 51-00 en 1D10 minutes

## TABLEAU DE RÉSISTANCE

	<i>POU de l'attaquant</i>																				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
<i>POU du défenseur</i> 01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

*Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans sa tentative.*

## MAGIE

Catégorie	Temps	Gain
Invoquer un élémentaire Effectuer un jet de dés sous la compétence	2D10 mn	L'élémentaire obéira au premier ordre donné.
Contrôler un élémentaire Jet sous 3 × POU	1 round	L'élémentaire est lié au sorcier. Il peut se manifester pendant 1D6 rounds jusqu'à 4 fois par heure, mais la quatrième tentative détruira l'élémentaire. Lier plus d'un élémentaire peut attirer la colère du Seigneur Élémentaire concerné. Le sorcier gagne 1D4 - 2 points de POU sur un jet de lien critique.
Invoquer un démon* - Procédure normale Effectuer un jet de dés sous la compétence	Des heures	Le sorcier doit marchander avec le démon pour l'obtention d'un service ou son assistance pendant une journée.
Invoquer un démon* - Procédure rapide Jet sous 2 × POU ou la moitié de la compétence	2D10 mn	Voir ci-dessus.
Contrôler un démon** Jet POU contre POU sur tableau de résistance	1 round	Le démon est au service permanent du sorcier et peut être lié dans un objet. Si le démon possède un POU supérieur ou égal à celui de l'invocateur, le sorcier gagne 1D4 - 1 de POU sur un jet de lien critique.

\* Les démons de voyage sont de différents types : invocation pour les démons de transport au pourcentage normal ; pour les démons de téléportation à la moitié du pourcentage normal ; pour les ouvreurs de portail au tiers du pourcentage normal.

\*\* Les sorciers qui ne réussissent pas à lier un élémentaire ou un démon perdent temporairement tout leur pouvoir sauf 1 point. Le POU perdu est regagné au rythme de 1 point par heure à l'exception de 1 point qui est perdu de manière définitive si la tentative de lien a échoué face à un démon. Les démons de combat et les démons de possession attaqueront leur invocateur si la tentative de lien échoue. L'attaque du démon de possession a lieu avant la perte de POU. L'échec dans la tentative de lien provoque également une attaque de tous les démons liés du sorcier. Cette attaque se règle sur la table de résistance dans une lutte POU contre POU avant la perte de POU. Si elle est réussie, soit le démon s'échappera, soit dans le cas des démons de combat ou de possession, attaquera l'invocateur. Si le démon de combat est incarné sous la forme d'une arme, il se tournera contre son maître, et l'attaquera avec son pourcentage d'attaque et ses dégâts normaux pendant une heure avant de se retirer.

## ARMURES

Type	Protection	Prix
Cuir	1D6 - 1	100
Barbare	1D8 - 1	400
Demi-plaques	1D8 - 1	400
Plaques sans heaume	1D10 - 1	1 000
Plaques avec heaume*	1D10 + 2	1 000

\* Personnages portant le heaume ne peuvent utiliser aucun talent de perception au-delà d'un maximum de 25 %.

## DÉGATS DUS A UNE CHUTE

Distance de chute ou de lancer en mètres	Dégâts aux Points de Vie
0-1,5	1D4-2 *
1,6-3	1D6
3,1-6	2D6
6,1-9	3D6
9,1-12	4D6
etc.	etc.

\* Un résultat inférieur à zéro n'occasionne aucun dégât.

## ARMES DES JEUNES ROYAUMES

Armes de mêlée	FOR	DEX	Dommages	Longueur en cm	Prix en GB
	Nécessaires				
Hache de bataille	9	9	1D8 + 2	75	200
Epée large	9	7	1D8 + 1	100	250
Coup de tête	—	—	1D4	Tête	—
Gourdin	7	7	1D6	60-120	0-5
Dague	—	3	1D4 + 2	15-45	100
Faucheur	8	8	1D6 + 2	90	225
Pique filkharienne (à deux mains)	11	7	2D6 + 1	270-300	150
Epée longue (à deux mains)	11	13	2D8	150-180	750
Hachette	7	9	1D6 + 1	45	125
Masse lourde (à deux mains)	13	7	1D8 + 2	75-90	200
Javelot	—	10	1D6	60-90	175
Coup de pied	—	—	1D6	Pied	—
Masse légère	7	7	1D6 + 2	60	75
Grande lance (à deux mains)	11	9	1D10 + 1	210-240	100
Hache lormyrienne (à deux mains)	13	11	3D6	165	400
Coup de poing	—	—	1D3	Main	—
Bâton de combat (à deux mains)	9	9	1D8	180-210	50
Cimeterre	9	9	1D8 + 1	75-105	210
Hache des mers (à deux mains)	11	9	2D6 + 2	200	250
Epée courte	7	7	1D6 + 1	75	125
Lance (à une main)	9	7	1D6 + 1	120-150	50
<b>Boucliers</b>					
Ecu	—	12	1D4	30 (diamètre)	50
Targe	8	7	1D6	90 (diamètre)	75
Grand bouclier	8	9	1D6	90	100
Tour	12	6	1D6 + 2	150	125
<b>Armes de jet</b>					
Ecu	6	12	1D6	9	50
Dague	—	6	1D4 + 2	15	100
Arc du désert	13	11	1D10 + 2	135	600
Javelot	7	10	1D8 + 2	30	75
Arc en os	11	13	2D6 + 1	135	750
Pierre	—	5	2D4	30	—
Arc	9	9	1D8 + 1	90	250
Fronde	—	11	1D6 + 1	90	25
Lance	9	10	2D6	15	50
Targe	16	7	2D4	6	75
Hache de lancer	9	12	1D8 + 2	15	150

NOTE : Les armes qui sont à la fois des armes de mêlée et des armes de jet demandent une compétence supplémentaire pour être utilisées comme projectile. Si aucune compétence en projectile n'a été développée, le personnage a 10 % de chance de toucher.

NOTE : Les armes de jet font légèrement plus de dommages que les armes de mêlée car elles frappent avec une vitesse et un impact plus importants.

NOTE : Si un personnage désire une arme qui n'est pas sur ce tableau, il devra en discuter avec le MJ et établir avec lui les caractéristiques appropriées de cette arme.

NOTE : Toutes les armes et boucliers ont 20 points de vie en cas de dommages par acide, feu, etc.

### SÉQUENCE DE JEU : 1. Déclaration d'intention. 2. Résolution du combat/tir. 3. Mouvement/Invocation.

#### PROCÉDURE

Le personnage à la DEX la plus élevée frappe toujours le premier. Un personnage peut parer autant de fois qu'il le désire dans un round, mais son pourcentage est diminué de 20 % à chaque tentative.

Un personnage peut éviter plutôt qu'attaquer ou parer au cours d'un round.

Un personnage qui dégaine une arme soustrait 5 à sa DEX pour déterminer son ordre d'attaque.

#### TOUCHERS CRITIQUES

Toute attaque inférieure à 10 % au pourcentage nécessaire pour atteindre son adversaire est un toucher critique (ex. : si le pourcentage nécessaire pour toucher en attaque est de 33 %, tout résultat inférieur ou égal à 3 % est un critique).

Un toucher critique occasionne le double des dégâts normaux et ignore toute armure ou autre forme de protection.

Un résultat critique peut être paré, mais l'arme ou l'objet qui aura servi à la parade sera brisé à moins qu'il ne s'agisse d'une arme démon.

En ce cas, l'arme démon doit réussir un jet sous  $1 \times \text{CON}$  pour ne pas se briser.

Un toucher critique ne peut être évité que par un résultat critique en évitant.

Un toucher critique peut désarmer un adversaire sans lui occasionner de dégâts, ni briser son arme si l'attaquant le désire. Pour éviter d'être désarmé, le défenseur doit réussir obligatoirement un jet en parade.

#### PARADES CRITIQUES

Une parade critique est réussie dans les mêmes conditions qu'un toucher critique.

Une parade critique brisera toute arme normale qui a réussi un toucher simple. Une arme démon devra réussir un jet sous  $1 \times \text{CON}$  pour ne pas se briser.

Une parade critique contre un coup critique brisera les deux armes même s'il s'agit d'armes démons. Si l'une des deux armes est normale, l'arme démon aura à réussir un jet sous  $1 \times \text{CON}$ . Si la parade critique est effectuée alors que l'assaillant essayait simplement de désarmer son adversaire, aucune des deux armes ne sera brisée.

## BLESSURES MINEURES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie strictement inférieure à la moitié du total en points de vie de la victime. Pour chaque 4 points de vie perdus de cette façon, le personnage perd 1 point de DEX jusqu'à sa guérison.

## MAJEURES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale à la moitié du total des points de vie de la victime. Le personnage perd aussitôt la moitié de sa

DEX jusqu'à sa guérison et peut continuer à se battre pendant un nombre de round égal au restant de ses points de vie. Il doit également effectuer un jet sur le tableau des Blessures Majeures pour déterminer les séquelles de sa blessure s'il guérit.

## FATALES

Il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale au total des points de vie du personnage. C'est la mort instantanée.

## BLESSURES MAJEURES

### 1D100 Conséquences

- 01-50 Vous aurez une cicatrice impressionnante mais aucun autre effet secondaire.
- 51 Perte de l'œil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
- 52 Perte de l'œil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
- 53 Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % en bonus de Perception.
- 54 Perte de l'oreille gauche, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
- 55 Perte de l'oreille droite, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % en bonus de Perception.
- 56-57 Mâchoire cassée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
- 58 Blessure grave aux vertèbres. Capacité à se déplacer rapidement et à porter des poids importants sérieusement diminuée. Vous réduisez la FOR et la DEX de moitié.
- 59 Contusion importante à la tête. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
- 60-62 Contusion légère à la tête. Vous perdez 1 point d'INT et 1 point de CHA. Vous réduisez tous les bonus dépendant partiellement de l'INT.
- 63-64 Dégâts aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Blessure mortelle possible à courte échéance. Perte en Points de vie égale aux points de CON perdus. Vous réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
- 65-68 Côtes brisées. Vous perdez 1D4 points de CON. Perte en Points de Vie égale aux points de CON perdus.
- 69-72 Bras gauche brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
- 73-76 Bras droit brisé, mal rétabli. Vous perdez 2 points de DEX.
- 77-79 Amputation de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
- 80-82 Amputation de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
- 83-86 Jambe gauche brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
- 87-90 Jambe droite brisée, mal rétablie. Vous perdez 2 points de DEX.
- 91-92 Tendon de la jambe gauche sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
- 93-94 Tendon de la jambe droite sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.
- 95-97 Amputation partielle de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
- 98-00 Amputation partielle de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

N'oubliez pas de recalculer tous les bonus aux compétences affectés par les caractéristiques réduites.

## MALADRESSES AU COMBAT

### 1D100 Effets sur les armes de mêlée

- 01-50 Laisser tomber l'arme à ses pieds.
- 51-85 L'arme glisse et retombe 1D6 m plus loin.
- 86-00 L'arme frappe violemment la matière la plus dure à proximité et se brise (les armes démons ont droit à un jet sauveur sous 5 fois la CON). S'il n'y a aucune matière dure comme un mur, un plancher ou une armure, le combattant se blesse lui-même. Déterminez les dégâts et divisez par deux.

### 1D100 Effets sur les missiles

- 01-50 Laisser tomber l'arme.
- 51-85 L'arme se brise.
- 86-00 Touche un ami ou se touche lui-même au pied (prend la moitié des dégâts comme blessure).

### 1D100 Effets sur les armes naturelles (poing, griffe, etc.)

- 01-50 Glisse et tombe, doit se battre au sol à moins que l'adversaire ne le laisse se relever. Les attaques effectuées au sol sont faites à la moitié du pourcentage normal mais la parade reste la même.
- 51-85 Légère entorse, les 1D6 prochaines attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage.
- 86-00 Se blesse lui-même, appliquer les dégâts normaux.

Même s'il est possible qu'une bête sauvage fasse une maladresse en Attaque, il est extrêmement improbable qu'elle tombe ou qu'elle se blesse elle-même. Si un animal accomplit une maladresse en Attaque, les jets 01-50 et 86-00 devront être considérés comme une Attaque contre un objet inanimé, ou contre un autre animal, s'il y en a plus d'un en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

## 8 GRANDES GEMMES

Gemme	Valeur par carat en GB
Diamant	100
Rubis	80
Emeraude	70
Saphir	60
Opale	50
Jade	40
Topaze	30
Turquoise	20

Le carat est l'unité de poids standard d'une gemme. Une gemme d'un carat pèse 1/5<sup>e</sup> de gramme, elle est si petite qu'elle en devient pratiquement invisible. Pour déterminer la taille des petites gemmes, tirer un poids au hasard entre 1 et 20 carats, pour les gemmes de taille moyenne entre 2 et 100 carats, pour les gemmes de grande taille entre 100 et 1 000 carats.

## VALEUR DES PIÈCES

- 2 petites bronze (PB) = 1 grande bronze (GB) = 5 FF  
5 GB = 1 petite argent (PA) = 25 FF  
2 PA = 1 grande argent (GA) = 50 FF  
5 GA = 1 petite or (PO) = 250 FF  
2 PO = 1 grande or (GO) = 500 FF  
5 GO = 1 dragon d'argent melnibonéen (MA)  
1 000 MA = 1 roue d'or melnibonéenne (MO)