



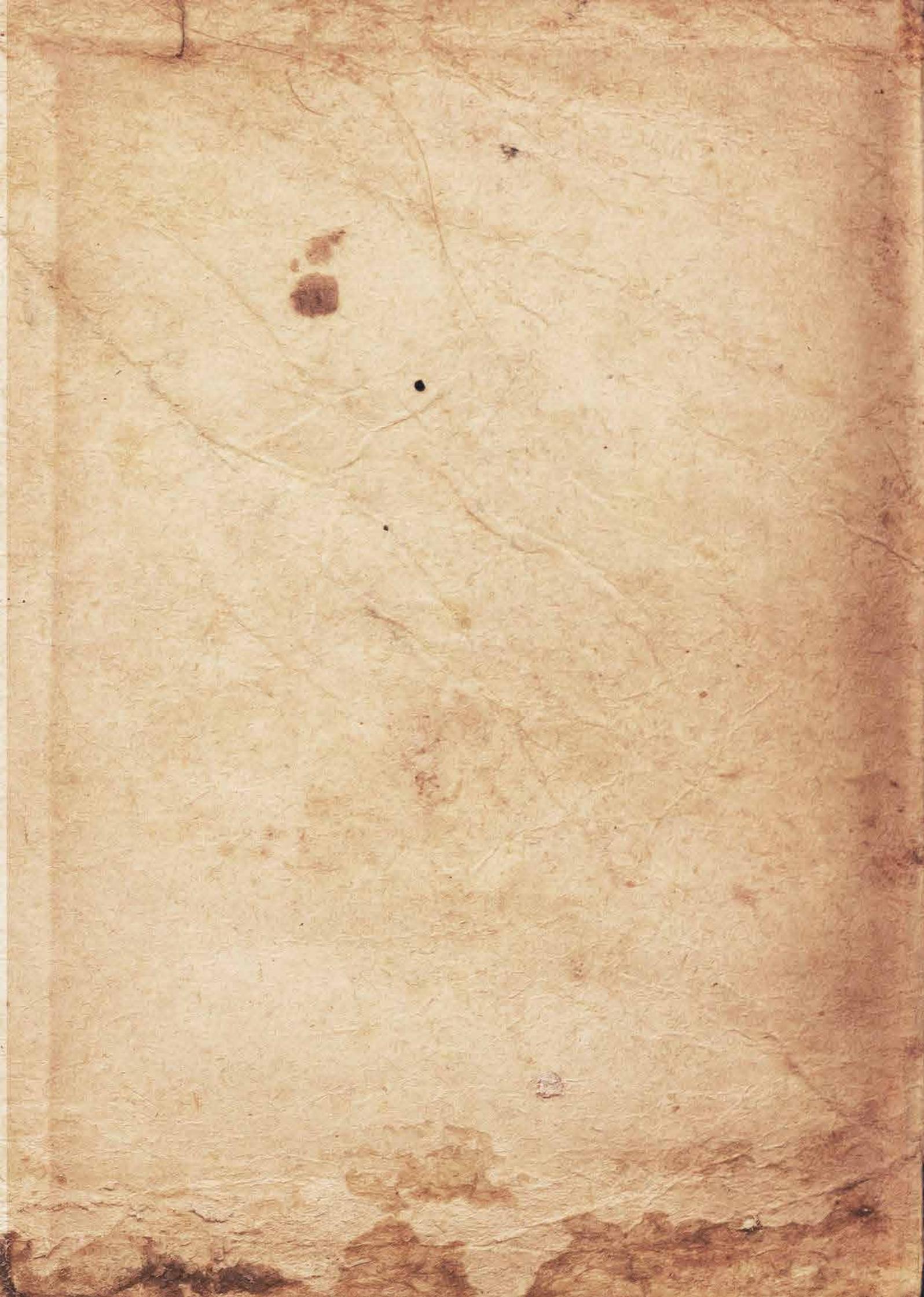


un soir alors que je me rendais dans la tente du Mat, celui-ci m'invita à m'asseoir.

Devant lui se trouvait deux coffres, un rempli d'une poudre de cuivre et le second vide.

Il me dit « Je vous remercie de votre cadeau, grâce à cela nous allons enfin pouvoir reprendre notre route, mais je n'aime pas laisser ce qui me semble une dette derrière moi, aussi nous allons payer notre dû. » Il se saisit d'une petite louche et versa de la poudre dans le coffre, puis il prit une cuillère plus petite et ajouta deux mesures une pour chaque poulet offert. C'est ainsi que je repartis avec un petit poids en cuivre.

Carnets de Voyage d'Ilas Emora



# L'once.

Système Monétaire

Les Terres des Brumes sont avant tout une composition disparate de terres et de peuples, chacun ayant son propre système monétaire, qui de la pièce en terre, qui du coquillage, ou encore du troc. Ainsi aucun système fiduciaire n'a à ce jours pus être créé, et l'apparition de nouveaux mondes ne facilite pas les choses.

Pour certains, les adeptes du voyageur semblent à même de parcourir les différentes terres apparaissant à votre porte comme par enchantement. Ils acceptent souvent de convoier messages, présents voire marchandises pour le compte des villages souvent isolés. Hors, l'or, les bijoux ne semblent jamais les intéresser, en revanche, ils acceptent des récompenses ou paiements sous forme de cuivre, personne n'ayant jamais vraiment compris pourquoi.





Il est vrai que ce métal que l'on trouve dans de nombreux endroits, est fort utile pour un alchimiste, un mage. Cette tradition de payer en cuivre s'est vite répandue parmi les terres grâce à ces voyageurs. Aujourd'hui ce système semble être devenu un système admis un peu partout.

Après tout ce métal symbolise le transfert et la substitution, sa symbolique forte dans le domaine de la connaissance en fait un métal idéal dans l'échange entre les personnes.

### Le système de Mesure

Bien entendu au cours du temps un système de mesure s'est créé naturellement pour le paiement, l'emploi de cuillères pour mesurer une quantité semble devenu une norme. Il existe plusieurs dosages possibles, souvent la taille de l'outil permet de déterminer la richesse de son possesseur.

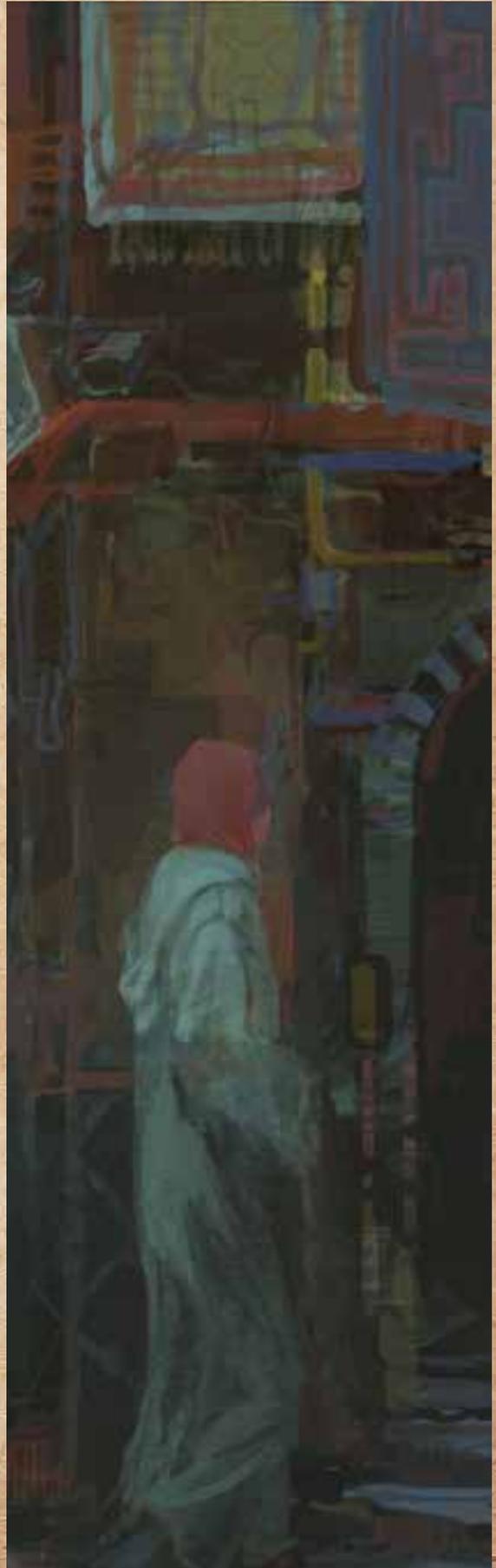
- Une demi-once de cuivre est la norme de base, un outil de petite taille permet alors de mesurer ce poids. Tout le monde en possède au moins une.

- Une once de cuivre est une mesure destinée à accélérer le paiement lors d'échange plus important que pour la vie de tous les jours.

- Deux onces de cuivre deviennent une mesure employée par des personnes plus aisées, ils utilisent alors une cuillère plus grande, de plus cela correspond à une dose normale en tant qu'ingrédient.

- vingt onces de cuivre est l'apanage des princes et des plus riches utilisant une louche afin de payer leur dû.

Ce système a de nombreux avantages, mais peut parfois entraîner des pénuries, les mines de cuivre ne sont plus vues comme de simples ingrédients mais une source de richesse d'une terre.



## Les prix.

Ci-après, nous avons mis un ensemble de prix usuels pour permettre de donner une idée des valeurs des choses. Cette liste est indicative, c'est avant tout l'offre et la demande qui dicte les prix des biens.

L'once est égale à une cuillère à café raze de poudre de cuivre.

### Alliance

Once d'alliance                      2 Onces  
sauf le cuivre qui vaut 1 once pour 1 once !

### Animaux

Chat                                      2 Onces  
Cheval                                    400 Onces  
Avec son harnachement  
Cheval de guerre                    1500 Onces  
Avec son harnachement  
Chien                                    20 Onces  
Faucon                                  30 Onces

### Armement

Arc court                              80 Onces  
Arc long                                100 Onces  
Couteau                                10 Onces  
Dague                                  20 Onces  
Épée courte                          80 Onces  
Épée longue                        100 Onces  
Flèche                                  1 Onces  
Fléau d'armes                        100 Onces  
Fouet                                    20 Onces  
Fronde                                  5 Onces  
Gourdin                                15 Onces

Hache	40	Onces
Hache de bataille	00	Onces
Javelot	20	Onces
Lance	40	Onces
Marteau	50	Onces
Masse d'armes	100	Onces

### Nourriture

Bouteille d'alcool fort	7	Onces
Bouteille de bière	1	Onces
Bouteille de vin	5	Onces
Fruits secs	5	Onces
Herbes médicinales	40	Onces
Repas (par jour)	2	Onces
Sel (10g)	4	Onces

### Outils

Bèche	5	Onces
Burin	6	Onces
Canne à pêche	5	Onces
Hachette	10	Onces
Nécessaire à couture	10	Onces
Outils de serrurier	10	Onces
Pelle	60	Onces
Petit écritoire	10	Onces
Bandages	1	Once
Bougie	1	Once
Bourse	10	Onces
Briquet à silex	10	Onces
Carquois (grand)	25	Onces
Carquois (petit)	10	Onces
Carte ancienne	90	Onces
Carte des étoiles	150	Onces

Cartes à jouer	2	Onces
Compresses	5	Onces
Corde (10m)	25	Onces
Corde (20m)	40	Onces
Corde (5m)	15	Onces
Dès	5	Onces
Encres	25	Onces
Flûte	50	Onces
Fourreau	25	Onces
Gibecière	20	Onces
Gourde (1 litre)	5	Onces
Grappin	30	Onces
Huile à brûler	3	Onces
(fiolle d'une heure)		
Lanterne	90	Onces
Loupe	30	Onces
Marmite	50	Onces
Mine de plomb	8	Onces
Outre (1 litre)	3	Onces
Pierre à aiguiser	10	Onces
Piège à loup	40	Onces
Pipe	8	Onces
Plumes à écrire	5	Onces
Sac (20kg)	40	Onces
Sac de graines	25	Onces
Tonneau (100 litres)	75	Onces
Torche	5	Onces
ustensiles de cuisine	50	Onces

## Protections

Armure de Plate	800	Onces
Bouclier	50	Onces
Casque en cuir	20	Onces
Casque en métal	50	Onces
Cotte de maille	300	Onces
Écu	80	Onces
Armure de cuir	40	Onces

## Services

Opération chirurgicale	10	Onces
Premiers soins	2	Onces
Main d'oeuvre de base	2	Onces par jour
Main d'oeuvre spécialisé	5	Onces par heure
Soldat de base	3	Onces par jour
soldat expérimenté	6	Onces par jour

## Vêtements

Bottes	30	Onces
Braies	15	Onces
Cape	20	Onces
Ceinturon	30	Onces
Chemise	25	Onces
Couverture	20	Onces
Gants	15	Onces
Manteau	90	Onces
Tunique	20	Onces
Vêtements luxueux	400	Onces

Objet de maître (pouvant être enchanté durablement) :  
prix de base x 5.