

TRESORS



MEURE

Internal

Table des matières

1. Introduction	5
2. Génération de trésor	7
2.1 Procédure générale.....	7
2.2 Catégorie de Rencontre	7
2.3 Types de Trésor	7
2.4 Table des Trésors	7
2.4.1 Paramètres	8
2.4.2 Valeur	8
2.5 Arme - ARM	9
2.5.1 Armes communes	9
2.5.2 Armes rares	9
2.5.3 Équipement	9
2.5.4 Effet des paramètres.....	9
2.6 Armure - ARU	10
2.6.1 Table d'armure.....	10
2.6.2 Parties couvertes.....	10
2.6.3 Effet des paramètres.....	10
2.7 Art & Artisanat - ART	11
2.7.1 Professionnel	11
2.7.2 Vêtement	12
2.7.3 Vaisselle	12
2.7.4 Fourrure	12
2.7.5 Tapisserie	12
2.7.6 Statue.....	12
2.7.7 Musique	13
2.7.8 Œuvre d'Art	13
2.7.9 Précieux	13
2.8 Divers - DIV.....	14
2.8.1 Objets divers	14
2.8.2 Couleur	14
2.8.3 Forme géométrique	14
2.8.4 Valeur de Base.....	14
2.9 Écrits - ECR	15
2.9.1 Format de l'écrit	15
2.9.2 Contenu	15
2.9.3 Forme spéciale.....	15
2.10 Gemmes - GEM	16
2.10.1 Type	16
2.10.2 Forme rare / originale	16
2.10.3 Forme spéciale	16
2.11 Magie - MAG	17
2.11.1 Forme de la relique	17
2.11.2 Alignement	17
2.11.3 Attributs	17
2.11.4 Relique Morte.....	18
2.11.5 Propriétés de base	18
2.11.6 Propriétés Magiques	18
2.11.7 Propriétés spéciales	21
2.11.8 Pouvoir d'une relique.....	22
2.11.9 Valeur de base d'une relique	23
2.11.10 Nom de la relique.....	23
2.12 Mobilier - MOB	24
2.12.1 Forme	24
2.12.2 Matière.....	24
2.12.3 Forme spéciale	24
2.13 Pièces - PIE.....	25
2.13.1 Type	25
2.13.2 Contenant.....	25
2.13.3 Forme	25
2.14 Produits Naturels - PN	26
2.14.1 Catégorie de PN.....	26
2.14.2 État du PN	26
2.14.3 Contenant du PN.....	26
2.14.4 Métaux	26
2.14.4 Tables des PN.....	27

Livre Trésors

2.14.5 PN selon le terrain	28
2.14.6 Noms scientifiques	28
2.15 Trésors des créatures	29
2.16 Produits d'Alchimie	30
2.17 Simples	31
3. Produits naturels	35
3.1 Fiches des PN	35
3.2 Recherche de PN	73
3.2.1 Dans un Terrain	73
3.2.2 Sur un Corps	73
3.3 Commerce de PN	73
3.4 Étude et Maîtrise de PN	74
3.4.1 Analyse de dose	74
3.4.2 Enseignement	74
3.4.3 Maîtrise de propriété	75
3.5 Utiliser et donner des PN	75
3.6 Mélange de PN	75
3.6.1 Deux PN	75
3.6.2 Compatibilité des PN	75
3.6.3 Talents parallèles	75
3.6.4 Qualités et matériel utilisés	76
3.6.5 Comparaison des propriétés	76
3.7 Alchimie	76
3.7.1 Bases	76
3.7.2 Recette	77
3.7.3 Très commune - 1	77
3.7.4 Commune - 2	78
3.7.5 Rare - 3	79
3.7.6 Très rare - 4	79
3.7.7 Prix	80
3.8 Création de nouveaux PN	80
3.8.1 Abréviation & Nom	80
3.8.2 Type & description	80
3.8.3 Saison	80
3.8.4 Milieu	81
3.8.5 Poids	81
3.8.6 Rareté	81
3.8.7 Doses	81
3.8.8 Description	82
3.8.9 Brut	82
3.8.10 Utilisation	83
3.8.11 Préparé	83
3.8.12 Cérémonie	83
3.8.13 Enchanté	83
3.8.14 Prix	83
3.9 Métaux	84
3.9.1 Liste des métaux	84
3.9.2 Préparation	86
3.9.3 Utilisation	86
4. Trésor des créatures	87
5. Autres trésors	90
5.1 Trésor humains	90
5.2 Armes et Armures non humaines	92
5.2.1 Table principale	92
5.2.2 Sort	93
5.2.3 Relique	93
5.2.4 Mort	94
5.3 Reliques spéciales	94
5.3.1 Forme	94
5.3.2 Alignement	94
5.3.3 Attributs	94
5.3.4 Mort	94
5.3.5 Propriétés de base	94
5.3.6 Propriétés magiques	95
5.3.7 Propriétés spéciales	95
5.3.8 Pouvoir	95
5.3.9 Valeur	95

Livre Trésors

5.3.10 Effets spéciaux	95
5.3.11 Équilibre	95
5.3.12 Génération du nom	95
6. Annexes	97
6.1 Génération de trésor	97
6.2 Feuille de gestion des PN	98
6.3 PN végétaux par saison et terrain	101
6.4 PN minéraux par saison et terrain	102

Arrondi : arrondissez **au plus proche** dans les formules utilisées dans le présent règlement. Si nécessaire, évitez de rendre nul un nombre soit en gardant les fractions soit en arrondissant à l'unité la plus proche.

Genre : la rédaction de ce livre de règle a été réalisée sans féminiser les textes. Cela ne résulte d'un quelconque manque de respect mais plutôt d'une raison pratique.

1. Introduction

Les règles suivantes complètent les quatre premiers Livrets en vous permettant de générer des trésors, une motivation essentielle pour les aventuriers ! Ces pages sont essentiellement destinées au MdJ même si des extraits peuvent être partagés avec les J. Vous trouverez ici la génération de trésors, souple et détaillée, noyau autour duquel d'autres règles viendront se greffer. Un grand chapitre est consacré aux produits naturels, objets aux propriétés spéciales. Les détails sur les trésors liés aux créatures. Les paramètres et les trésors automatiques y sont dévoilés dans leur totalité. L'alchimie, les métaux précieux, les simples utilisées en médecine et les reliques spéciales complètent le tout.

L'ensemble vous permettra de gérer les *récompenses*, un aspect important des jeux d'aventures. Sans surenchère, vous pourrez créer une infinité d'objets. Comme d'habitude, soyez souple dans l'utilisation des résultats fournis. Tout ce qui est présenté ici doit titiller votre imagination et non pas la commander.

Bonne lecture et bon jeu !



2. Génération de trésor

La règle suivante permet de générer un trésor aléatoire. Est considéré comme « trésor », tout objet qui fait partie d'un butin, aussi simple ou précieux soit-il. Le principe général est le suivant : le MdJ utilise une **Catégorie de la Rencontre** (voir *Livre Rencontres*) et détermine les trésors trouvés par rapport à cette catégorie, répartis par **Types de Trésor**. Chaque trésor est défini par des paramètres généraux tels que la **quantité**, la **qualité**, l'**état**, l'**origine** etc. qui sont référencés par des codes. Cela permet de détailler les trésors de manière concise. Les trésors des créatures suivent des règles légèrement différentes.

2.1 Procédure générale

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Déterminez la *Catégorie de rencontre* selon les circonstances ou au choix.
 2. Lancez le ou les dés nécessaires pour **déterminer quels trésors** ont été découverts.
 3. Pour chaque trésor, procédez selon les étapes 2.5 à 2.14, basez-vous sur la *2.4 Table des Trésors* pour savoir si tel ou tel facteur s'applique au trésor découvert.
 4. La **quantité de base (N)** est déterminée par un D100 sur la *2.4 Table des Trésors*.
 5. L'**ancienneté (A)** est définie par un D10*, notez les effets sur la quantité(N) et l'état(E).
 6. L'**origine (O)** est définie par un D10*, notez les effets sur la quantité(N) et la qualité(Q).
 7. La **quantité** finale est calculée selon N et des lancés de dés.
 8. La **qualité(Q)** est définie par le talent du créateur ou un D10 modifié.
 9. La **taille (T)** se détermine avec deux D10*.
 10. La **forme spéciale (F+)** est définie par un D10.
 11. L'**état(E)** dans lequel se trouve le trésor est défini par un D10.
 12. Utilisez la Valeur de base (VB) pour obtenir sa **valeur finale (V)** avec les modifications indiquées.
 13. Finalisez les détails sur le trésor en ajoutant des éléments à votre guise.
- Soyez souple dans l'interprétation des résultats et maintenez une consistance suffisante entre les trésors et l'endroit ou les circonstances liées à leur découverte.



2.2 Catégorie de Rencontre

Il existe 5 catégories de rencontre (voir *Livre 4*), reprises ici :

D10	Catégorie	Très pauvre	Pauvre	Normal	Riche	Très riche
1-2	Lieu	1	3	5	10	20
3	Événements	0	1	2	4	8
4-6	Humains	0	2	4	6	8
7-8	Animaux	0	0	0	1	2
9-10	Créatures*	1	2	3	4	5

* consultez la fiche de la créature et la chapitre 4. *Trésors de créatures*

La catégorie de rencontre résulte d'un jet sur la *Table de rencontre* ou du choix du MdJ ou d'un D10 dans la 1^{ère} colonne. Chaque rencontre fournit également un paramètre de **Richesse-RI**, qui permet de déterminer le nombre de trésors à générer pour cette rencontre. Ce nombre, **modifié par (D10-D10)x10%**, indique le nombre de dés à lancer sur la *2.4 Table des Trésors*.



2.3 Types de Trésor

Les trésors sont répartis en différentes types :

Type	abbr	Description générale
Arme	ARM	armes et équipement associé aux armes
Armure	ARU	armures et équipement associé aux armures
Art(isanat)	ART	ce que les races intelligentes peuvent produire
Divers	DIV	trésors divers et petits trésors
Écrits	ECR	livre, parchemin, carte, runes, etc.
Gemmes	GEM	pierres précieuses
Magie	MAG	reliques, focus et objets possédant un pouvoir magique
Mobilier	MOB	objets manufacturés, forme et usage variables
Pièces	PIE	pièces de monnaie frappées
Produits Naturels	PN	plantes, gemmes, extrait d'animaux/créatures, alchimie

Valeur d'un trésor

Chaque trésor a une **Valeur de base(VB)** exprimée en monnaie de Don'Ara (sous). Soit cette VB est donnée dans ces règles, soit vous la trouverez dans les tables d'équipement du *Livre 1-Personnage*. Au fur et à mesure de la génération du trésor, le MdJ cumule les **modifications de valeur** de l'objet (indiquées par 'V'). Ce calcul peut concerner chaque objet individuellement ou l'ensemble des objets, au choix du MdJ.

2.4 Table des Trésors

La table suivante permet de déterminer quels trésors ont été trouvés. Il vous est fortement conseillé de préparer des trésors à l'avance afin de ne pas ralentir le rythme du jeu au moment de la fouille. Déterminez les paramètres généraux de chaque trésor (*2.4.1 Paramètres*) trouvés. Selon le type de rencontre, lancez un D100 pour

Livre Trésors

déterminer le type de trésor trouvé ainsi que la Quantité(N) de base de ce trésor.

	ARM	ARU	ART	DIV	ECR	GEM	MAG	MOB	PIE	PN	TRC
Lieu	01-07	08-11	12-25	26-39	40-46	47-50	51	52-80	81-96	97-98	99-100
Événement	01-09	10-18	19-27	28-54	55-63	64-72		73-82	83-91	92-97	98-100
Humains	01-09	10-18	19-36	37-58	59-63	64-66	67	68-73	74-95	96-98	99-100
Animaux	01-13	14-17	18-21	22-42				43	44-60	61-90	91-100
Créatures	01-31	32-39	40-48	49-63	64-68	69-70	71-75	76-80	81-88	89-94	95-100
Quantité(N)	1	2	2	5	1	2	1	2	20	*	1

* voir les fiches des PN pour la quantité trouvée : 3.1 Fiches des PN.

2.4.1 PARAMÈTRES

Un trésor est défini par 7 paramètres. Lancez un D10 pour chacun de ceux-ci :



D10	QT	Ancienneté GEM-PIE	Origine GEM-PN	Qualité PIE-TRC	Taille PIE-PN	Forme	État PIE
1	20	Très récent +10	Très locale	Q++ 40	Très Petite -20	Spéciale +50	Excellent E++ 100
2	40	Récent	Locale	Q+ 30	Petite -10	Rare +30	Très bon E+ 90
3	60	Récent	Locale	Q+ 20	Moyenne	Originale +10	Très bon E+ 80
4	80	Récent	Régionale	Q= 10	Moyenne	Normale	E= 70
5	100	Assez Récent -10	Régionale	Q= 10	Moyenne	Normale	E= 70
6	120	Assez Récent -10	Régionale	Q=	Moyenne	Normale	E= 70
7	140	Vieux -20	Étrangère +30	Q=	Moyenne	Normale	E= 70
8	160	Ancien +50	Étrangère +50	Q- -10	Moyenne	Inachevée -10	Mauvais E- 60
9	180	Très ancien +80	Lointain +100	Q- -20	Grande +10	Défaut -30	Mauvais E- 60
10	200	Spécial +100	Autre monde +200	Q- -30	T. Grand +20	Grotesque -50	Très mauvais E- - 50

QT(quantité) : modificateur en % de la quantité trouvée dans la table 2.4.

Ancienneté : (pas pour GEM et PN), l'âge de l'objet et la modification de **V**.

Origine : (pas pour GEM et PN), l'origine de l'objet et la modification de **V**.

Qualité : (pas pour PIE, TRC) de ++ à - et le **NE**(artisan) l'ayant conçu, modification **V=NE-40**.

Taille : (pas pour PIE et PN) la taille par rapport à la moyenne de cet objet et la modification de **V**.

Forme : la forme particulière de l'objet et la modification de **V**.

État : (pas pour PIE) l'état de l'objet (++ à -) et le % de sa **Résistance** (50 à 100).



2.4.2 VALEUR

La **Valeur de base** (**VB**) est modifiée par la **somme des modifications de 'V'** indiquées dans les différentes étapes de création, comme une modification en pourcentage de la valeur initiale. Pour calculez la valeur finale, utilisez les formules suivantes :

- si $V > 0$ alors **Valeur finale = Valeur de base + V%**.

- si $V < 0$ alors **Valeur finale = Valeur de base - V%**.

Exemple : lors d'une rencontre de créature, (d100=99) donne un Trésor de Créature, quantité=1. Les paramètres sont (d10=8,4,8,9,9,8) pour QT=160% x1=2, Forme normale, État mauvais (R-40%), Taille Grande (V+10), Qualité n'est pas déterminée, Ancienneté Très ancien (V+80), Origine Lointaine (V+100). La modification de $V=+10+80+100=+190\%$. Si les modifications totales sont par exemple $V= -40$ alors la Valeur finale = Valeur de base -40%.



2.5 Arme - ARM

Selon les circonstances, choisissez une arme commune, rare et/ou un équipement associé ou lancez un D10* :

D10*	Arme
1	Arme Commune
2	Arme Commune + équipement
3	Arme Rare
4	Arme Rare + équipement



Utilisez ensuite les tables suivantes pour générer l'arme et les équipements.

2.5.1 ARMES COMMUNES

D10	D10* → 1	2	3	4
1	Lance Joute*	Hache Lancée	Dague Stylet	Masse Massue
2	Hache Hachette	Épée Courte	Lance Salance	Pique Pieu Ferré
3	Épée De joute	Lance Lance d'arrêt	Masse Fléau	Mêlée Poing
4	Fronde Normale	Dague De parade	Arc Court	Pique Pique
5	Pique Javelot	Pique Pieu de bois	Lance Annoblée	Arc Normal
6	Pique Épieu	Dague De plat	Lance Faux	Dague Large
7	Dague Lancée	Lance De chasse	Masse Plombée	Épée Taillée
8	Divers Fouet	Fronde Grande	Épée De côté/d'arme	Masse Homar
9	Hache De métier	Pique Vouge	Hache À bois	Masse Maton
10	Lance Porte-fanon	Divers Boule	Divers Croche	Hache De coupe/à main

2.5.2 ARMES RARES

D10	D10* → 1	2	3	4 ²
1	Masse Martel de fer	Arc Composite	Masse Plomée	Masse Maspic
2	Dague Miséricorde	Épée Large	Masse À pointe	Hache Hache-pique
3	Épée Glaive	Épée D'estoc	Dague Goled	Hache Grande à 2 mains
4	Masse D'empal	Hache De guerre/bataille	Épée Cimenterie	Arbalète Grande
5	Masse Marteau	Lance Bipique	Pique Guisarme	Épée Grande
6	Arc Grand	Masse D'arme	Épée Bâtarde	Lance Granlance
7	Masse Thalib	Pique Granpique	Arbalète A répétition	Hache Des monts
8	Épée Longue	Lance Lance	Masse Marle	Siège Baliste ²
9	Hache Hast	Masse Hercules	Masse Lucerne	Siège Catapulte ²
10	Arbalète À main	Arbalète à pied	Masse Noble	Siège Trébuchet ²

² ou ce qu'il en reste...

Pour ces armes rares, la quantité(N) trouvée est /2 !

2.5.3 ÉQUIPEMENT

D10	Équipement associé
1	Fourreau/Carquois
2	Munitions d'arme de jet
3	Parement : V+50
4	Arme d'apparat : V+100
5	Instrument de musique
6	Transport d'arme
7	Entretien d'arme
8	Outils de camp
9	Râtelier
10	Arme non-humaine ²

² voir 5.2 Armes et Armures

2.5.4 EFFET DES PARAMÈTRES

Selon les paramètres du trésor, appliquez si possible les modifications de l'arme (au hasard) et de sa Valeur :

Qualité Q--	Deux modifications sans bonus ²	V-50
Qualité Q-	Une modification sans bonus ²	V-25
Qualité Q+	Une modification NE40 ²	V+50
Qualité Q++	Une modification NE80 ²	V+100
Taille très petite	Coup-1 Vitesse+25% R-25%	V-10
Taille très grande	Coup+1 Vitesse/2 R+25%	V+25
Forme spéciale	1D10* modifications ²	V+50

² voir Livre Personnage - talent Forge

La R de l'arme est directement modifiée par son (É)tat.

Exemple : (d10*=1) indique une arme commune, (d10=3, d10*=3) donne Masse Fléau.

2.6 Armure - ARU

2.6.1 TABLE D'ARMURE

La table suivante permet de déterminer quelle armure ou objet lié aux armures a été trouvé :

D10	D10* → 1	2	3 ²	4 ⁴
1	Vêtement épais	Pièces d'armure	Hérisson(SHREKVAS)	Grande maille
2	Matériel d'entretien	Drapeau	Nasal	Armure de chien
3	Pièce décorative	Cuir bouilli	Arm. d'os(GLIJOS)	Lamelles (1/zone)
4	Gros tissu à cuir	Peau bois(ELIANOR)	Maille légère	Armure autre animal
5	Bouclier à main	Cuir clouté	Écu	Plaque
6	Gambison	Salade	Mélange	Armure non-humaine ³
7	Surcot	Rondache	Maille renforcée	Plaque lourde
8	Emblème	Long bras(EROHLT)	Heaume	Plate de tournoi
9	Uniforme	Broigne	Armure étrangère ¹	Maille de cheval
10	Cuir souple	Autre casque	Grand bouclier	Plaque de cheval

¹ Relancez pour déterminer la forme, basez-vous sur le lieu où elle a été trouvée.

² Quantité(N)/2 pour cette colonne.

³ voir 5.2 Armes et Armures pour les détails.

⁴ Quantité(N)/3 pour cette colonne.



2.6.2 PARTIES COUVERTES

Si nécessaire, déterminez les parties couvertes par l'armure (le code est donné) selon le type de cible :

D10	Humanoïde	Animal/créature
1	Collerette/Plastron/Coquille/Coudière/Genouillère (renfort T/Th/V/B/J) (d6)	Collier/Laisse/Harnais/Selle (D10*)
2	Casque (T)	Tête
3	Gants (M)	Fers
4	Chausses (J)	Pattes
5	Bottes (P)	Fers
6	Plastron (Th)	Plastron
7	Chemise (Th+V)	Plastron
8	Haubert (Th+V+B)	Plastron
9	Grand Haubert (Th+V+B+J)	Plastron + flancs
10	Complète (toutes les zones)	Complète

Une paire de gants (M), chausses (J) ou bottes (P) sera complète (2 éléments) dans 80% des cas.

2.6.3 EFFET DES PARAMÈTRES

Selon les paramètres du trésor, appliquez si possible les modifications suivantes :

Qualité Q--	Deux modifications sans bonus ²	V-50
Qualité Q-	Une modification sans bonus ²	V-25
Qualité Q+	Une modification ²	V+50
Qualité Q++	Deux modifications ²	V+100
Forme spéciale	1D10* modifications ²	V+50

² voir Livre Personnage - talent Armurerie

Exemple : avec (d10=1, d10*=1) donne des Vêtements épais, un (D10=8) haubert couvrant Th+V+B.

2.7 Art & Artisanat - ART

Les objets manufacturés et/ou transformés par des artisans ou équivalent. Déterminez **la catégorie** de l'objet avec deux D10*:

D10*				
D10*	1	2	3	4
1	Professionnel	Professionnel	Vaisselle	Vaisselle
2	Professionnel	Professionnel	Fourrure	Fourrure
3	Vêtement	Vêtement	Tapisserie	Statue
4	Musique	Œuvre d'art	Précieux	Précieux

Détaillez ensuite avec les tables suivantes.

2.7.1 PROFESSIONNEL

Outils ou matériel professionnel lié à un métier.

- Si nécessaire, déterminez le Niveau Social(NS) de la profession avec D100 :

D100	NS	Classe sociale
01-19	0	Basse plèbe
20-36	1	Plèbe
37-51	2	Artisan pauvre
52-64	3	Petit artisan
65-75	4	Artisan
76-84	5	Artisan aisé
85-91	6	Riche artisan
92-96	7	Petite noblesse
97-99	8	Moyenne noblesse
100	9	Grande noblesse



- Selon ce NS, déterminez ensuite le métier par un D20 ou D100:

D20	NS0
1-2	Berger
3	Domestique
4	Esclave
5-7	Garçon écurie
8-10	Gardien terre
11-12	Laboureur
13-15	Maraud
16-17	Mendiant
18	Saisonnier
19-20	Vendangeur
D100	NS1
1	Alchimiste
02-03	Amuseur
04-07	Artiste
08-10	Aumônier
11-16	Bûcheron
17-20	Caravanier
21-23	Carrier
24-25	Charbonnier
26-30	Charretier
31-33	Chiffonnier
34-38	Colporteur
39	Éclaireur
40-45	Éleveur
46	Entraîn. animaux
47	Ermite
48-59	Fermier
60-62	Gens d'arme
63	Geôlier
64-66	Homme d'arme
67-68	Joueur
69-72	Laitier
73-74	Maraîcher

75-78	Marin eau dou
79-80	Marin mer
81	Marinier
82-86	Mineur
87-90	Ouvrier
91-93	Pêcheur
94	Pisteur
95	Poète
96	Porcher
97	Prêchreur
98	Prostitué
99	Rebouteux
100	Sorcier
D20	NS2
1-2	Assassin
3-5	Chasseur
6	Esclavagiste
7-8	Jongleur
9-11	Mercenaire
12-13	Potier
14-15	Sapeur
16-17	Tavernier
18	Usurier
19-20	Voleur
D20	NS3
1	Bateleur
2	Cuisinier
3	Danseur
4	Distilleur
5	Espion
6	Fabricant trappe
7	Forestier
8	Maçon
9	Maître chenil

10	Maître équipage
11	Messager
12	Musicien
13	Ramoneur
14	Savant
15-16	Serviteur
17	Tailleur pierre
18	Fabr. De tente
19	Tuilier
20	Vigneron
D20	NS4
1	Acrobate
2	Arracheur dent
3	Barbier
4	Boulangier
5-6	Charpentier
7	Cordonnier
8	Embaumeur
9-10	Ménestrel
11	Menuisier
12	Meunier
13	Officier
14-15	Sellier
16	Sergent
17	Serrurier
18	Tanneur
19-20	Tisserand
D20	NS5
1	Apothicaire
2-3	Aubergiste
4-5	Boucher
6	Chaudronnier
7-8	Drapier
9	Ébéniste

10	Écrivain public
11-12	Forgeron
13	Fourreur
14	Graveur
15	Herbo/Min/Equ
16-17	Marchand
18-19	Tailleur
20	Teinturier
D20	NS6
1	Architecte
2	Armateur
3-4	Armurier
5	Cartographe
6	Enlumineur
7	Fauconnier
8	Harpiste
9-10	Joillier
11	Maître d'arme
12-13	Médecin
14	Parfumeur
15-17	Pilote
18-19	Scribe
20	Soigneur d'ani
D20	NS7
1-2	Écuyer
3-5	Étudiant
6-7	Fou
8	Lexicographe
9-10	Linguiste
11	Mathématicien
12-13	Orateur
14-17	Prêtre
18	Scientifique
19-20	Tuteur

D20	NS8
1	Astrologue
2	Bailli
3	Changeur
4	Chaplain
5	Chevalier
6	Clerc
7	Conseiller
8	Courtisan
9	Diplomate
10	Guérisseur
11	Ingénieur
12	Intendant
13	Juge
14	Notaire
15	Page
16	Plaideur
17	Prévôt
18	Professeur
19	Rentier
20	Sénéchal
D20	NS9
1-4	Banneret
5	Baron
6	Comte
7-10	Dignitaire reli
11	Duc
12-14	Héraut
15-17	Inquisiteur
18-19	Petit seigneur
20	Roi

- Une fois le métier déterminé, définissez l'objet:

D10	Objet
1-2	Outil principal
3-4	Outil secondaire
5	Matière première secondaire

6-7	Matière première principale
8	Habits de maître
9	Marque d'appartenance
10	Information scripturale précieuse

Adaptez selon l'origine géographique de l'artisan. Les matières trouvées sont **liées à l'exercice de ce métier**.

2.7.2 VÊTEMENT

Lancez 1D10 pour déterminer le **type de vêtement** :

D10	Type de vêtement	VB ²
1	Brassard (Bras)	20
2	Chausses (Jambes)	40
3	Chaussures/Bottes (Pieds)	30
4	Chemise (Thorax / Ventre)	50
5	Complet (toutes les zones)	80
6	Couvre-chef (Tête)	35
7	Gants (Mains)	40
8	Manches (Bras)	25
9	Taille (Ventre)	30
10	Lance 2 fois (relancez les '10')	Somme des VB



² Vous pouvez aussi utiliser les tables d'objets dans le *Livre Personnage* pour déterminer la *Valeur de base*.

Lancez ensuite deux D10* et déterminez la **matière dans laquelle** est fabriqué ce vêtement :

D10*	D10*							
	1		2		3		4	
1	Lin	0	Lin	0	Lin	0	Lin	0
2	Laine	+10	Laine	+10	Serge	-30	Serge	-30
3	Cuir	+50	Cuir	+50	Phoque	+150	Daim	+200
4	Roux	+20	Castor	+100	Hermine	+250	Soie	+300

La **modification de V** est indiquée à côté du nom de la matière.

La Forme spéciale (F+) indique des **parements/broderie** ou un vêtement à la coupe unique.

2.7.3 VAISSELLE

Lancez D10 pour déterminer le type de **pièce** et un D10 pour la **matière**, combinez les VB:

D10	Pièce	VB x d6
1	Cruche	10
2	Assiette	15
3	Plat	12
4	Bol	5
5	Chope	3
6	Gobelet	8
7	Coupe	10
8	Couvert	20
9	Poêle	30
10	Marmite	40

D10	Matière	VB
1	Bois pauvre	/2
2	Bois	x1
3	Bois	x1
4	Bois	x1
5	Bois précieux	x2
6	Étain	x4
7	Bronze	x6
8	Cuivre	x8
9	Argent	x10
10	Or	x20

2.7.4 FOURRURE

Lancez 1D10 pour le **type de pièce** (voir 2.7.2 Vêtement). Ensuite lancez **2 D10*** pour l'origine de la fourrure :

D10*	D10*			
	1	2	3	4
1	Lapin	Mouton	Loup	Plumage
2	Renard	Hermine	Hermine blanche	Hermine tachetée
3	Castor	Vison	Daim	Serpent
4	Cerf	Ours	Animal rare	Créature ²

² alignée (D10*) 1=KO 2=EE 3=EI 4=EA → V+50

La **VB = VB** (type de pièce) **x D10* x D10***, utilisez les D10* obtenus sur cette table.

2.7.5 TAPISSERIE

Selon la **taille(T)**, déterminez la surface de base de la tapisserie :

Taille(T)	Mesure
Très Petite	5+D10cm
Petite	20+D10x5cm
Moyenne	100+D10x10cm
Grande	200+D10x20cm
Très Grande	500+D10x50cm

Lancez un D10 pour la **longueur** et un autre pour la **largeur**.

Puis un D10 pour le **thème** de la tapisserie.

La **VB = NE(talent artisan=Q) x largeur x longueur / 100**.

2.7.6 STATUE

Lancez un D10 pour ce que représente la **statue** et un autre D10 pour la **matière**:

D10	Statue	V
1	Divinité	+50
2	Personnage	0
3	Animal	-20
4	Bâtiment	-40
5	Objet	-20
6	Créature	+20
7	Symbole	0

8	Paysage	+10
9	Religieux	+40
10	Seigneur	+30

D10	Matière	V
1	Bois clair	-20
2	Bois commun	-10
3	Bois foncé	+0



Livre Trésors

4	Bois sculpté	+20
5	Bois précieux	+40
6	Glaise	-20
7	Pierre	+10

8	Métal	+30
9	Marbre(é)	+50
10	Combinaison	+60

La **VB** d'une statue = **D10 x D10 x 5**. Utilisez les paramètres Taille/Qualité/Forme pour peaufiner la description.

2.7.7 MUSIQUE

Déterminez **l'instrument/l'objet** lié à la musique et sa VB :

D10	Instrument	VB
1	Vielle	200
2	Luth	400
3	Tambour/Tambourin/Caisson (d3)	50
4	Flûte	60
5	Cymbale	40
6	Crécelle/Sifflet/Appeau (d3)	30
7	Harpe	500
8	Lyre	300
9	Trompette/Corne (d2)	100
10	Partition/Chant/Chorégraphie/Autre race	80



Détaillez selon la région et les coutumes locales. Les matériaux utilisés modifient la VB basé sur la Q.

2.7.8 ŒUVRE D'ART

Relancez le type de trésor pour obtenir un autre objet. Ce trésor a automatiquement une **Forme spéciale**, une **Q++** et est **unique**. Déterminez la forme et détaillez l'histoire de l'objet : le maître ayant créé cette œuvre, les matières utilisées, son sens et ses particularités.

2.7.9 PRÉCIEUX

Objets précieux, généralement issus de l'orfèvrerie.

Lancez deux D10* pour déterminer la **forme** et la **Valeur de la forme**:

D10*				
D10*	1	2	3	4
1	Anneau 3	Anneau 4	Anneau 5	Anneau 6
2	Bracelet 5	Bracelet 10	Brassard 12	Brassard 15
3	Amulette 4	Amulette 11	Amulette 16	Couronne 22
4	Collier 20	Collier 21	Sceptre 60	Gorget 35

Déterminez la **matière** et la **Valeur de la matière** est donnée à côté du nom:

D10*				
D10*	1	2	3	4
1	Étain 80	Plomb 20	Nickel 100	Fer 50
2	Bronze 30	Cuivre 20	Cuivre 20	Cuivre 20
3	Argent 200	Argent 200	Or 500	Or 500
4	Autre ² D100x10	Platine ² 700	Or blanc ² 800	Orichalum ² 1000

² ces métaux rares et/ou magiques dépendent de l'imagination du MdJ.

La **VB** de l'objet = **[Valeur de la forme x Valeur de la matière]**.

Exemple : avec (d10*=3, d10*=3) nous avons Tapisserie (avec Taille=1, très petite) elle a une taille de (d10=5,1) 10cm sur 6cm. Thème (d10=2) royal, donc V+10. Avec un NE (Qualité=7)=40, la V= 40 x 10 x 6/100 = 24 +10% = 26 Sous.



2.8 Divers - DIV

2.8.1 OBJETS DIVERS

Les autres trésors et pièces d'équipement. Ces objets n'ont pas une grande valeur marchande mais se trouvent régulièrement, lancez 2D10 :

D10											
D10	Divers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Contenant	Bol	Bourse	Cachette	Coffre	Coupe	Cruche	Fiole	Fonte	Gobelet	Grand sac
2	Boisson	Bière	Alcool	Vin	Cidre	Eau	Jus	Peska	Élixir	Fluide	Lait
3	Divers	Graisse	Clous	Sable	Cendres	Parfum	Herbes	Huile	Beurre	Naphte	PN ¹
4	Nourriture	Fruits	Viande	Fromage	Légumes	Fécule	Farine	Pain	Poisson	Œufs	Pâtisserie
5	Epices	Sel	Poivre	Miel	Étrangère	Miel	Sucrée	Salée	Sûre	Amère	Inconnue
6	Animal	Mule	Mouton	Porc	Poule	Canard	Oie	Bœuf	Rongeur	Poney	voyage ³
7	Animal	Âne	Vache	Agneau	Chèvre	Chien	Chat	Cochon	Serpent	Volatile	guerre ³
8	Fourriture	Draps	Linge	Vaisselle	Entretien	Couverts	Tissus	Outils	Déchets	Religieux	Brol
9	Contenant	Jar	Outre	Piège	Pinte	Pot	Sac	Seau	Tonneau	Tonnelet	Vase
10	Selon MdJ ²	1+2	1+3	1+4	1+5	1+2+3	1+4+5	1+2+4	9+2	9+3	9+4

¹ Déterminez le PN selon les règles spécifiques aux PN.

² combinez les résultats des deux ou trois lignes (numérotées de 1 à 9) indiquées.

³ Cheval de..., déterminez la variation offensive/défensive (voir Livre Rencontre).

Pour chaque élément trouvé, déterminez le contenu ou contenant, si nécessaire. Le prix peut être trouvé dans le Livre-Personnage.

2.8.2 COULEUR

La couleur peut optionnellement être déterminée par la table suivante :

D10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Couleur	Blanc	Beige	Gris	Brun	Vert	Jaune	Bleu	Noir	Rouge	Bicolore
V			-10	-10	+10	+30	+50	+20	+40	+80

Ajoutez la teinte de la couleur par la table suivante :

D10	1	2-3	4-7	8-9	10
Teinte	Très claire	Claire	Normale	Foncée	Très foncée

2.8.3 FORME GÉOMÉTRIQUE

La forme d'un objet peut optionnellement être déterminée par la table suivante :

D10	Forme
1	Carrée
2	Rectangulaire
3	Triangulaire
4	Sphérique
5	Oblongue
6	Irrégulière
7	Tordue
8	Tubulaire
9	Deux formes combinées
10	Trois formes combinées



Interprétez la forme géométrique selon le type d'objet, visualisez en trois dimensions.

2.8.4 VALEUR DE BASE

La Valeur de Base (VB) est déterminée par la Table des objets (Livre Personnage). À défaut, déterminez-la par la formule suivante = **D10 x D10 / 2**.

Exemple : avec (d10=6,10) c'est un Animal – cheval de voyage, la couleur (d10=10) bicolore (d10=8) foncée, la forme n'a pas d'utilité. La V de ce cheval dépend des prix du Livre 1.

2.9 Écrits - ECR

Rares et parfois précieux, les écrits doivent être détaillés selon leur **contenu, origine et format** ainsi que l'alphabet utilisé, la langue et le style.

2.9.1 FORMAT DE L'ÉCRIT

Utilisez la table qui suit pour déterminer le **format** (lancez 1D10*) et le nombre de pages selon la taille :

D10*	Format	V	Très Petite	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande
1	Parchemin	+0	1	2	3	4	5
2	Peau/bois/pierre(d3)	+20	1	1	2	2	3
3	Livre ²	+50	10	20	30	50	100
4	Tome ²	+100	50	100	150	200	300

² le nombre trouvé est /4.

Modifiez le nombre de pages indiqué par **[1d6-1d6] x 10%**.

2.9.2 CONTENU

Le **thème** de l'écrit est déterminé par un D100, la *Valeur de Base* par un D10:

D100	Écrit	Notes et informations à définir ³	VB
01-20	Texte commun	Sujet libre	10
21-30	Inventaire	+NS de l'auteur	10+NSx10
31-39	Professionnel	+profession +NE	20+NEx5
40-44	Texte légal	+portée légale	60
45-54	Lettre formelle/sentimentale	+NS envoyeur +NS destinataire	50+(NS+NS)x5
55-58	Littérature / poème	+sujet	80
59-60	Biographie	+NS de la personne	10+NSx30
61	Histoire	+portée dans le temps +localisation	120
62-67	Message	+NS envoyeur +NS destinataire +sujet	10+(NS+NS)x10
68-71	Formule	+profession +NE	5xNE
72-74	Édit	+portée géographique +lieu	300
75-80	Journal de voyage	+NS du voyageur +portée géographique	30 +NSx40
81-84	Philosophie	+sujet	250
85-89	Médical	+maladie +méthode de soin	500
90-93	Secret	+NS de l'auteur	100+(NSx100)
94-96	Théorie de Magie ¹	+alignement +sujet	1.000
97-98	Sortilège ¹	+alignement +sortilège +NE(sortilège)	5.000 xDS
99	Pouvoir ¹	+alignement +pouvoir +NE(sortilège)	10.000 xDS
100	Carte	+portée géographique +exactitude	25.000

¹ Détailler l'alignement et les sorts (NEM/NE) avec la règle sur les reliques (voir 2.11 Magie - MAG).

² Le NE est liée à la *Qualité*, le NS peut être déterminé par la table du *Niveau Social*.

³ Déterminez aléatoirement les divers paramètres des écrits.

Le MdJ détermine l'alphabet selon l'*Origine*, l'auteur, le sens, le style selon la *Qualité* et l'ensemble des informations liées à l'écrit pour fournir une description complète. Le NEM/NE est modifié par l'*État* en proportion de la *Résistance*.

2.9.3 FORME SPÉCIALE

Une forme spéciale d'un écrit est expliquée par un D10* :

D10*	Forme	V
1	Écriture codée, message secret à NE=D10*x20	-30
2	Dessins novateurs, icônes, enluminures	+50
3	Écriture cachée, dissimulée par un produit à NE=D10*x20	-50
4	Runes anciennes, parchemin unique, magique (voir partie <i>Magie</i>)	+500



Exemple : avec (d10*=2, d3=1) c'est une peau gravée (Taille=10=très grande), il y a (d6-d6=+2) 3+20% = 4 peaux. Avec (d100=24) c'est un inventaire (NS=6) de V=10+6x10=70 Sous.

2.10 Gemmes - GEM

Les pierres précieuses sont très appréciées car pratiques à transporter et à échanger. Toutes les pierres précieuses existantes ne sont pas reprises dans ces règles, ajoutez-en à votre guise.

2.10.1 TYPE

Lancez 1D10 et 1D10*, croisez les deux résultats pour connaître le type :

D10	D10*			
	1	2 ¹	3 ¹	4 ²
1	Jet 160	Opale 1000	Lapis lazulite 180	Émeraude 240
2	Garnit 240	Crapaudine 250	Carboucle 210	Rubis 280
3	Améthyste 100	Topaze 450	Saphir 450	Rubis noir 480
4	Agate 50	Serpentine 210	Tourmaline 2400	Diamant 300
5	Jacinthe 440	Pierre de serpent 240	Serpentine 210	Diamant noir 350
6	Turquoise 780	Granet 290	Pierre de serpent 240	Lapis lazulite 180
7	Jade 480	Améthyste 100	Jacinthe 440	Carboucle 210
8	Carnallite 80	Agate 50	Turquoise 780	Saphir 450
9	Onyx 550	Crapaudine 250	Jade 480	Tourmaline 2400
10	Jet 160	Topaze 450	Carnallite 80	Émeraude 240

¹ Quantité (N)/2.

² Quantité (N)/3.

La *Valeur de Base* est donnée dans les fiches des PN. La Q a NE+10 (maximum 80). Les modifications de **V sont x2 si positive**. Le V ne peut descendre en dessous de **-50**. Les gemmes sont également des PN, consultez ces règles pour connaître leurs effets.

2.10.2 FORME RARE / ORIGINALE

Cela indique que la gemme est **sertie** à une **pièce d'orfèvrerie**. Dans ce cas, déterminez le support de la gemme grâce à 2.7.9 *Précieux*. Ajoutez la valeur **du support** à celle de la gemme.

2.10.3 FORME SPÉCIALE

Cela correspond à une œuvre ou forme, naturelle ou artisanale, unique. **VB x D10*+1** et définissez cette forme unique.

Exemple : avec (d10=5, d10=3) c'est une Serpentine (VB 210), la forme (d10=3) originale entraîne la détermination d'un support (d10*=3,1) sous la forme d'une amulette en (d10*=1,1) étain. La valeur du support (d10=4) x80 (étain) = 320. À cela s'ajoute la V de la Serpentine brute (210) pour un total = 530. Avec les paramètres (d10=7,4,3,8,7), nous avons Qt=140%x1=1, Forme normale, état Très bon E+(R=80 donc V+ (80-50)x2 = +60), Taille moyenne, qualité Q= 40+10(gemme)=50 donc V+(50-10)x2=+20. La valeur finale sera donc V+80%.*



2.11 Magie - MAG

Les objets magiques, ou **reliques**, sont les trésors les plus recherchés. Ils sont généralement bien gardés ou ont été perdus dans des circonstances tragiques. Définissez le **créateur et l'historique** de la pièce. Une description détaillée de la **forme, des matières, des motifs et des couleurs** est nécessaire. Ils sont l'objet de multiples attentions, symboles d'un pouvoir, d'une force particulière et/ou d'un alignement.

Ne **banalisez jamais** les reliques, source de jalousie et attirant les ennuis. Les énergies contenues dans ces reliques peuvent causer des troubles au propriétaire, influencé par les pouvoirs qui y sont contenus.

Remarques générales :

- Les reliques **gagnent automatiquement un niveau d'état** (E-- devient E- etc.), max E++.
- La **forme spéciale** ajoute une *propriété magique* supplémentaire à la relique.
- Une **relique morte** a perdu toutes ses propriétés magiques et spéciales.
- Si vous avez **Forme Spéciale et Qualité++** alors c'est une **5.3 Reliques spéciales**.
- Dans les règles qui suivent, **X** désigne le **propriétaire actuel** de la relique.



2.11.1 FORME DE LA RELIQUE

La forme de base de la relique définie par deux D10* :

D10*	D10*			
	1	2	3	4
1	Talisman	Amulette	Écrits ¹	Armure/Vêtement ¹
2	Précieux ¹	Poudre	Potion	Art(isanat) ¹
3	Gemme ¹	Élixir	PN	Baguette
4	Arme ¹	Statue(tte) ¹	Bâton	Combinaison ²

¹ utilisez les tables correspondantes pour déterminer l'apparence de la relique.

² définissez deux formes différentes, relancez les résultats 'Combinaison'.

À cela, ajoutez les éléments suivants :

> **Potion & Élixir** : contenant (D10*) → **Flasque de cuir / Pot de terre cuite / Pot en métal / Verre.**

> **Amulette & Baguette & Bâton** : bois noble (D10*) → **Chêne / Ébène / Cèdre / Noyer.**

> **Poudre** : contenant (D10*) → **Tissu / Pot en terre cuite / Étui métal / Compartiment.**

> **PN** : selon le type, le volume et la rareté, pensez au besoin de cacher et/ou de préserver le PN.

Détaillez la relique avec des couleurs, formes et symboles.

2.11.2 ALIGNEMENT

La foi du créateur de la relique, et donc l'alignement de cette dernière, est déterminée en lançant deux D10 : l'un pour l'alignement, l'autre pour le Dieu (les principaux ont été repris) ou le « style » de croyance dans cet alignement (SI/NA) :

D10	Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	EI	Gol'Dewi	Dar'Gos	Gav'Reel	Mush'Ru	Hor'As	Hura'Kam	In'Ann	Taritu	Angel	Sil'Aor
2	EI	Gol'Dewi	Dar'Gos	Gav'Reel	Mush'Ru	Hor'As	Hura'Kam	In'Ann	Taritu	Angel	Sil'Aor
3	EO	Al'Al	Alal	Rahah	Berkil	El'Fir	Sammael	Naamah	Ahriman	Lilith	Lemasthu
4	EO	Ark'Vil	Kaoma	Murmur	Allatu	Barbatos	Ded'Ay	Abaddon	Nergal	Namtar	Hecate
5	KO	Neb'Ass	Arp'Unt	Kor'Tal	Mar'Tro	Lar'Bor	Sur'Kil	Sur'Kil	Kor'Tal	Neb'Ass	Mar'Tro
6	EA	Agonas	Zehanpuryu'h	Amilas	Tehuti	Lawchas	Omael	Manu	Lawchas	Omael	Manu
7	EA	Sarameya	Soqed Hozl	Amilas	Tehuti	Lawchas	Omael	Manu	Lawchas	Omael	Manu
8	EE	Ton'Ah	Galdar	Domiel	Alfar	Dval'inn	Goibiniu	Perfir	Sidis	Tyr	Perfir
9	SI ²	feu	son	sommeil	maladie	chasse	soin	air	esprit	ombre	mutant
10	Nature ²	ciel	terre	eau	air	feu	mort	ombre	vie	esprit	temps

² utilisez votre imagination pour définir une relique puisant sa force dans les éléments.

C'est la magie utilisée par la relique, pour plus d'informations, référez-vous au *Livre Magie*. Si l'alignement de la relique et de son (nouveau) propriétaire sont **opposés** (voir ci-dessous), la relique enlève **NEM points d'EN** au propriétaire à chaque utilisation (ou au moins chaque jour à minuit) et tous ses effets sont **réduits de moitié** !

Rappel des oppositions :

Force	Force opposée
El'Der	El'Dor - Koth'Oth
El'Bis	El'Dor - Koth'Oth - Nature
El'Dor	El'Bis - Nature
El'Lar	El'Dor - El'Bis
Koth'Oth	El'Der - El'Bis - Si'Th - Nature
Si'Th	Koth'Oth - Nature
Nature	El'Bis - El'Dor - Koth'Oth - Si'Th

2.11.3 ATTRIBUTS

Les cinq facteurs magiques (NEM/NE/RMa/PdM/REG) de la relique sont :

NEM = 1D10* x 3 + 1D10* (le NEM du créateur de l'objet), si deuxième D10*=4 relancez 1D10* et additionnez.

NE = NEM/2 + 1D10* (le NE[sort] du créateur de l'objet). En général, il est possible de l'utiliser NE+1 fois par jour.

RMa (Résistance à la magie) = **NEM+NE** (de la relique).

PdM (Points de Mana) = **NEM x (NE+1)** (peut être modifié selon la relique). Une relique lançant un *Sort* dépense de la Mana selon le DS et le NE(sort), sauf pour les effets *permanents* ou nombre d'usages par jour/situation (en général NE+1).

REG (régénération du mana) = **NEM+(NE/2)** par jour à minuit.

Pour les autres informations sur l'usage de la relique reportez-vous au *Livre Magie*.

2.11.4 RELIQUE MORTE

Une relique est « morte » si un **D10>NEM(relique)**. Un **test unique** lorsqu'elle est trouvée par une autre personne que le créateur. Une relique morte **perd toutes ses propriétés** sauf sa propriété de base. Une relique **détruite, brisée, fondue, ayant perdu ses focus** devient morte. Il n'y a pas moyen de renverser ce processus.

2.11.5 PROPRIÉTÉS DE BASE

Une relique a **une** Propriété de base et un certain nombre de **propriétés magiques** (selon un D10*). La propriété de base a des effets indiqués en **gras**, changeant les attributs, **valables tout le temps** lorsque la relique est utilisée/portée sur soi de la manière qui est naturelle selon sa forme et sa nature.

Relique	Propriétés de base	D10*			
		1	2	3	4
Amulette	Déterminez la forme et la matière (<i>Art-isanat</i>), pas de propriétés offensives (à RMa active) ! RMa+NE/3	1	1	1	2
Arme	Déterminez l'arme par la table <i>Arme</i> . Coup+NE/3, R+NEx2, Critique+NEx3, VO+NE, Vitesse+NE/2, Portée+NEx10%.	1	1	2	3
Armure	Déterminez l'armure par la table <i>Armure</i> R+NEx2, (T/E/C)+NE/3, Critique-NEx3.	1	2	2	3
Art(isanat)	Déterminez la forme et la matière selon la table <i>Art(isanat)</i> . La relique a NEM/2, NE/2.	1	1	1	1
Baguette	Déterminez la longueur (2D10*x10cm), forme et la matière (bois-métal). RMa+NE/2, PM+NE/3, NEMx 4 PdM. Procure une réserve de Mana pour un magicien (NEM>0) de même alignement.	1	1	2	3
Bâton	Déterminez la forme et la matière (bois/métal/comboinaison). RMa+NE, NEMx(NE+2) PdM. Procure une réserve de Mana pour un magicien (NEM>0) de même alignement.	1	2	3	4
Comboinaison	Comboinaison de deux objets/matières à définir séparément. Cumulez les propriétés.	-	-	-	-
Écrits	Déterminez la forme selon la table <i>Écrits</i> . NEMxNE usages avant d'épuiser la magie contenue, tombe en poussière après.	1	1	1	1
Élixir ¹	Déterminez la qualité de l'élixir selon NE(<i>Alchimie</i>). 1d6 doses, NE+1, durée des effets = NEx5 tours. NE phases de latence avant les effets.	1	1	1	1
Gemme	Déterminez la forme et la qualité selon <i>Gemme</i> . Cumulez les effets du PN et de la relique. NE-1, RMa+NE/4.	1	1	1	2
Joyaux	Déterminez le genre selon <i>Artisanat-Précieux</i> . NE+1, RMa+NE/3.	1	1	2	3
Potion ¹	Déterminez la qualité de la potion = NE(<i>Alchimie</i>). Déterminez le contenant. Effets cumulés avec l'usage de la potion. 2d6 doses trouvées dans un seul contenant. NE/2.	1	1	1	1
Poudre ¹	Déterminez la qualité de la poudre = NE(<i>Alchimie</i>). Déterminez le contenant. Effets cumulés avec l'usage de la potion. 2d10 doses trouvées dans un seul contenant. 50% de devoir être mélangé avec un liquide approprié pour pouvoir agir. NE/3.	1	1	1	1
Produit Naturel	Voir 2.14.4 <i>Tables des PN</i> , PN enchanté, 1D10* doses si plante, sinon 1. État du PN préparé. NE/4.	1	1	1	1
Statuette	Déterminez la matière et la forme (<i>Artisanat/Statue</i>). REG+50%, RMa+NE/2.	1	2	2	2
Talisman	Déterminez la matière et la forme (<i>Artisanat</i>). RMa+NE.	1	1	2	2

¹ Déterminez la forme du contenant selon la table en *Divers*.

2.11.6 PROPRIÉTÉS MAGIQUES

Une relique, sauf *Écrits/Gemme/Joyaux/Potion/Poudre/Produit Naturel*, dispose d'autant **d'objets de focalisation (voir Livre Magie - Focus)** que de **propriétés magiques**. Ces objets sont de matière pure et/ou précieuse, généralement fixés à même la relique. Définissez ces focus avec précision.

Selon la forme de la relique, vous obtenez un nombre de Propriétés Magiques (de 1 à 4).

Les **effets des propriétés** sont utilisés selon les règles indiquées. Les sorts d'une relique suivent les règles de la *Magie Innée* (se lancent en une phase, pas de composants, ni Voix/Geste). Le **coût des sort = (DS+NEx2)** prend d'abord la Mana de la relique ensuite celle de X.

- *Permanent* : aucun coût d'usage.
- *Sort DSx* : définit le coût du sort en Mana. Le nombre d'usages et les conditions.
- *Si pas de DS alors pas de coût de PdM, juste un nombre d'usages par jour.*
- *Par défaut, les effets permanent ne s'appliquent qu'à X.*

D100 ¹	Propriétés	Effets
01	Attraction	Peut attirer une créature d'une race au hasard (alignée comme la relique, à définir une fois) du monde Ancien/Humain/Divin (d3) avec P=RMa(Relique)%, 1x/jour. Test d' Em(Com)+NEM pour deviner cette propriété avant de prendre l'objet. La créature arrivera par ses propres moyens (durée à définir selon situation) et attaquera les êtres présents ayant alignement différent du sien. Obéira à X sinon. <i>Sort DS6. Créature reste NE+1h. Distance=illimitée. Toujours la même race. Peut être tuée/repoussée avant la fin par V(car)x1-NC(cible), 1 test/h, sinon attaque X jusqu'à la mort.</i>
02-08	Attribut spécial	Selon les: Livre Personnage 1.3.36, une des tables 3, 7, 8, 13 et 14 (d5). Relancez jusqu'à avoir un résultat donnant un réel avantage à X.

Livre Trésors

		<i>Permanent.</i>
09-10	Bannissement	Peut repousser une créature dans son monde d'origine (Divin ou Ancien) ou la faire fuir à NEx5 km (au choix). Une cible repoussée est téléportée (voir magie du voyage). Déterminez l'alignement et la race de la cible. Si sort TRP alors la cible est repoussée pendant NE tours avant de réapparaître sur place. <i>NEx2 usages par jour. Distance de la cible = NEx10m.</i>
11-16	Caractéristique	Déterminez une caractéristique au hasard (D10), elle reçoit un bonus +RMa x D10* , maximum le cou(caractéristique). Les deux sous-caractéristiques sont ainsi affectées. <i>Permanent.</i>
17-18	Courage	Bonus de RMa aux tests de Moral , NEC . Bonus de RMa/2 aux TC . <i>Permanent.</i>
19	Caractère	X remplace tous ses traits de caractère par un (seul) autre, à définir selon alignement relique. <i>Permanent.</i>
20-22	Chance	Bonus général de +NE . <i>Permanent.</i>
23	Clé	Permet d'activer ou désactiver les propriétés de NE reliques aux propriétés connues situées à moins de NEMx10m de X. Durée de chaque (dés)activation = RMa phases. Une (dés)activation à la fois. <i>NE usages par jour. Aucun PdM. Sort offensif.</i>
24-26	Communication	Permet de communiquer avec une race [animal/créature Monde Humain/créature Monde Ancien/créature Monde Divin] (D10*). Mode de communication : parole/signe (d2). NE(langue) = NEx10 (max 80). Donne NE ExT dans la Langue à chaque réussite si cette langue existe. X & les cibles se comprennent. <i>Sort DS1. Durée=NEx5 phases. Distance NEx5m. RMa active.</i>
27-29	Communication intérieure	Permet de communiquer mentalement avec êtres à Em>10 en vue, NE/3 conversations parallèles. Envoi : images et d'impressions, pas de mots. Réception : émotions si cible rate V(res)x1, 1x/phase, test à la demande de X. <i>Sort DS3. Durée=NE tours. Distance NEx10m. RMa active.</i>
30	Communication ultime	Permet de sonder une cible , vivante ou non, une à la fois. De connaître son alignement , ses pouvoirs & propriétés magiques , capacités et talents (TC/TG) à NE>40. La cible doit avoir été rencontrée au moins une fois pendant au moins 1 tour, et avoir Divin=0. <i>NE usages par jour. Durée = NE phases par sondage. Distance NEx10m. RMa active.</i>
31-33	Connaissance matière	La relique possède NEx5% chance de répondre à une question de culture générale, sur un des domaines du talent <i>Recherche</i> à NE = NE(relique)x5, max 80. La réponse est générale et fait maximum une phrase. Un domaine de recherche choisit par le créateur de la relique. <i>Sort DS7. Voir sort Oracle et TG(recherche).</i>
34-35	Connaissance talent	Déterminez si c'est un TG/TC (d2) et ensuite déterminez le talent au hasard. Procure un bonus de NEx2 aux tests de ce talent, maximum le N2 de ce talent. <i>Permanent.</i>
36-40	Détection être	Déterminez une race de créature qui est détectée. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille varie selon distance, pas de limite du nombre de cibles. <i>Sort DS3. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE phases. Max 1x /h.</i>
41-42	Détection objet	Détecte une famille d'objets (voir MdJ) qui est détectée. Des lueurs apparaissent dans le champ de vision, taille selon distance, NE cibles les plus proches. <i>Sort DS2. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE phases. Max 1x /h.</i>
43	Détection piège	Détecte tous les pièges non magiques. Couleur : gris si métal, brun si bois, vert si poison dans le champ de vision, NE cibles les plus proches. Taille selon NE du piège/20. <i>Sort DS4. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = NE phases. Max 1x/2h.</i>
44	Détection passage	Détecte tous les passages (trou, puits, trappe, porte, sas, tunnel, etc.) cachés ou non, magiques ou non. Apparaissent entièrement comme des lueurs dans le champ de vision, NE/2 cibles les plus proches. <i>Sort DS5. Distance = RMa(relique) x 20m. Durée = NE tours. Max 1x/4h.</i>
45	Détection trésor	Détecte toutes les pièces de monnaie frappées (>50% entières) et leur matière principale. Lueurs dans le champ de vision, une par pièce, couleur selon matière (or, argent cuivre...). <i>Sort DS6. Distance = RMa(relique) m. Durée = NE phases. Max 1x/6h.</i>
46	Détection PN	Détecte un PN végétal/minéral/animal (d3). Lueur dans le champ de vision, plus ou moins fortes selon la rareté du PN. La cible la plus proche. Seuls les PN connus par X sont montrés. Pas d'informations sur l'état du PN. <i>Sort DS7. Distance=RMa(relique)x5m. Durée=NE phases. RMa active=10-rareté.</i>
47	Détection Relique	Détecte la relique non morte la plus proche. Max 1x/semaine. Lueur dans le champ de vision, couleur liée à l'alignement(relique) et d'une intensité basée sur le NEM(relique). <i>Sort DS10. Distance = RMa(relique X) x 10m. Durée = 1 phase. RMa(relique) active x2.</i>
48	Détection écrits	Détecte un support avec des écrits/ runes / œuvre artistique . Des lueurs apparaissent dans le champ de vision selon la quantité de caractères, quelque soit le support. <i>Sort DS9. Distance = RMa(relique) x 10m. Durée = 1 tour. Max 1x/heure.</i>
49	Détection matérielle	Permet de détecter un objet avec lequel la relique a été en contact dans les NE jours qui précèdent, de connaître son état général, la distance exacte et la direction. Maximum NE+1 objets retenus au choix de X, l'un remplace l'autre, à définir en utilisant la relique. <i>DS3. NE usages par jour. RMa(objet) active.</i>
50	Détection spirituelle	Permet de détecter n'importe quel être avec lequel la relique a été en contact dans les NE mois qui précèdent, de visualiser sa position, son état général (PdC, Fatigue, Maladie, EN) et la direction pour l'atteindre. Maximum NE+1 êtres retenus au choix de X, l'un remplace l'autre, à définir en utilisant la relique. <i>Sort DS5. NE usages par jour. RMa(être) active+. Durée 2 phases.</i>

Livre Trésors

51	Familier	<p> invoque une créature/animal (d2), X doit avoir CC(espèce)=2 pour éviter d'être attaqué après l'invocation, lien personnel avec X. Temps d'invocation = NEM(relique) phases. Obéi à X grâce à des ordres au choix (voir TG <i>élevage</i>). Être essaiera de séparer la relique de X et de tuer X quand le contrôle s'arrête. Renvoyer l'être se fait comme pour l'invoquer mais dure 1 phase seulement. Arrivée et départ par sphère céleste comme dans <i>Pouvoirs du Voyage</i>. Si être meurt, la relique aussi.</p> <p><i>Sort DS4. Durée de contrôle NE h. Un être à la fois.</i></p>
52-55	Immunité détection	<p>X (son âme, sa présence et son aura) ne peut être détecté par des sorts à NE <= NE(relique), X n'est détectable que par la vue. Aucun focus à NE<=NE(relique) ne peut le prendre pour cible.</p> <p><i>Permanent. Perte 1 Mana ou EN (choix X) à chaque fois qu'un sort est évité ainsi.</i></p>
56-59	Immunité énergie	<p>Pertes d'EN d'origine Maladie/Animale/PN/Magie (D10*) - NE x5, par phase.</p> <p><i>Permanent. 1 malus souffle par tranche de 5 EN ainsi évités.</i></p>
60-62	Immunité à un métal	<p>Déterminer le type de métal : fer/bronze/argent/or (D10*). Les blessures TEC infligées par des armes ayant ce métal comme principal composant (>50%) sont annulées et celle infligées par les armes magiques dans ce métal voient sont réduites de NE points. Les effets critiques, magiques et autres restent valables.</p> <p><i>Permanent. Coûte 2 EN ou Mana à X par activation de l'effet (par coup donc).</i></p>
63-65	Immunité au poison	<p>RP+NEx2, les poisons à NE<=NE(relique) sans effet.</p> <p><i>Permanent.</i></p>
66	Immunité à un pouvoir	<p>Déterminer un Pouvoir magique au hasard de l'alignement de la relique, le NE des sorts de ce Pouvoir est réduit de NE(relique) s'ils sont utilisés contre X (à RMa active).</p> <p><i>Permanent. Coûte 3 EN à X par activation.</i></p>
67	Immunité d'alignement	<p>Déterminer un alignement au hasard. Immunité aux effets des sorts de cet alignement ayant une DS<=NE(relique).</p> <p><i>Permanent. Coûte 4 EN à X par activation.</i></p>
68	Immunité aux sorts	<p>Tous les sorts offensifs contre X ayant une DS<=NE(relique) voient leurs effets/2.</p> <p><i>Permanent. Coûte 5 EN à X par activation.</i></p>
69-70	Immunité sort	<p>Déterminez un sort offensif (RMa active) de l'alignement de la relique, ce sort à NE-NE(relique) lorsqu'il est utilisé contre X (à RMa active).</p> <p><i>Permanent. Coûte 1 EN à X par activation.</i></p>
71	Influence	<p>CI+RMa, la CR du tRC augmente aussi de +RMa, la CI minimum = RMa x3 quels que soient les malus.</p> <p><i>NE usages par jour. Coûte 1 EN par usage.</i></p>
72	Influence hypnotique	<p>Permet de parler à la place d'une cible en vue. La cible résiste avec un test unique V(res)-RMa(relique). Faut avoir un Langue commune NE>20 connue. Même Race.</p> <p><i>NE usages par jour. Cibles différentes par jour. Coûte 5 EN par usage. Durée NE phases.</i></p>
73	Influence de masse	<p>Permet de parler dans la tête de RMa(relique) cibles en vue de X. Même race. Langue commune NE>10. Permet un test unique de CI sans modificateur aucun.</p> <p><i>1x/jour. Coûte (nombre de cibles) EN par usage.</i></p>
74	Lien alignement	<p>Possède 1D10* sortilèges aléatoires de l'alignement de la relique. X a un lien spirituel normal/fanatique (d2) qui l'amène à défendre les valeurs de cet alignement. Si lien fanatique, tous les adversaires de cet alignement seront des ennemis de X (voir Haine, Livre 4).</p> <p><i>Sorts. Dépense la mana de la relique ou de X à l'usage.</i></p>
75	Lien créature	<p>Déterminer un animal / créature (d2). X peut utiliser tous les pouvoirs et les attributs (sens, vitesse, capacité, déplacement, magie etc.) de cette cible dans la mesure des réalités physiques de X. X sera l'ennemi des ennemis de cette espèce, il aura un malus général de NE(relique) s'il se bat contre cette espèce. Dans ce cas, la relique meurt avec P=RMa(relique) après le combat.</p> <p><i>Permanent.</i></p>
76-77	Malchance	<p>À l'acquisition de la relique, X subit une attaque de la relique (sort NEM/NE, RMa active). Si le sort passe X a un malus général de NE(x2 si X pas du même alignement) et sera incapable de s'en débarrasser et la défendra jusqu'à la mort.</p> <p><i>Permanent.</i></p>
78-80	Malédiction émotionnelle	<p>Déterminez une malédiction au hasard qui correspond à une Action/Attitude(d2) précise liée à des sentiments profonds selon l'alignement de la relique. Test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique. Déterminez comment se débarrasser de la malédiction. X pourra apprendre cela en réussissant un test RMa(X), 1x/jour, coût RMa(relique) Mana et EN.</p> <p><i>Permanent.</i></p>
81-83	Sort d'attaque	<p>Déterminez un sort offensif (à RMa active) au hasard dans l'alignement de la relique. Permet de lancer ce sort avec cette relique au NEM/NE de la relique.</p> <p><i>Selon DS sort, utilise uniquement les PdM de la relique.</i></p>
84	Malédiction mentale	<p>Un test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique. Déterminez une caractéristique au hasard (D10), elle reçoit un malus de -RMa. X gagne un caractère au hasard lié à l'alignement de la relique.</p> <p><i>Permanent.</i></p>
85	Magie innée	<p>Déterminez un sort de l'alignement de la relique. X peut l'utiliser comme magie innée.</p> <p><i>Permanent. Voir règles Livre 3 - Magie innée.</i></p>
86	Malédiction physique	<p>Déterminez une malédiction correspondant à une zone du corps souffrant d'un problème physique lié à l'alignement de la relique. Une manie, un tic, une relation spéciale avec cette zone du corps (voir MdJ). Un test Em(Com)x1 unique à l'acquisition de la relique, en cas d'échec, X devient un fanatique défenseur de la relique.</p> <p><i>Permanent.</i></p>

Livre Trésors

87	Négation	Permet de réduire le NE d'un sort connu dont X est la cible de NE(relique) ou les pertes EN d'un poison de NE(relique)x3 ou les blessures d'un métal au choix de NE(relique) ou soigne NE(relique)x2 pertes d'EN ou réduit un sort affectant une cible autre que X de NE(relique)/2. Au choix de X à chaque fois que nécessaire. <i>Sort DS8.</i>
88	Pouvoir	Déterminez un pouvoir aléatoire , permet de lancer tous les sorts de ce pouvoir au NEM/NE de la relique. <i>Sort DS (Pouvoir) et pas des sorts individuels.</i>
89	Répulsion	Fait fuir (comme TC <i>Fuite</i>) un être d'une race de créature à déterminer. Bonus général de NEx2 face à cette race. <i>Sort DS7. Durée NEx10 tours. Distance NEx10m. Une cible à la fois.</i>
90	Richesse	X a un bonus général de RMa dans tous les tests avec lesquels il pourrait s'enrichir matériellement (trésor, négociation, recherche, fouille, vol, etc.). <i>Permanent. NE tests par jour.</i>
91-92	Soin total	Déterminer ce qui est soigné : blessure une zone / malédiction / effet d'une blessure / maladie / pertes EN subies / perte temporaires d'une caractéristique (d6). Guérit tout. <i>Sort DS8. RMa active+. Distance = toucher.</i>
93-98	Sort	Choisir un sort connu par X à RMa non active . Permet de lancer ce sort au NEM/NE de la relique. <i>Selon DS du sort. NE+1 fois par jour. Pas de mana dépensée.</i>
99	Puissance	Déterminez une DS=1D10. Permet de lancer tous les sorts de cette DS de l'alignement de la relique. <i>DS variable. NE+1 fois par jour.</i>
100	Divin	Déterminez une DS = 1D10+10. Permet de lancer tous les sorts de la DS la plus proche de ce nombre de l'alignement de la relique. <i>DS variable. NE fois par jour.</i>

Cumul

Si vous déterminez deux propriétés identiques, décuplez-en l'effet selon votre imagination.

Autres propriétés

La table ne donne qu'un aperçu limité des propriétés liées à une relique. Utilisez votre imagination pour en créer d'autres en vous basant sur les paramètres, l'alignement et les attributs de la relique.

2.11.7 PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

En plus des propriétés de base et magiques, la relique peut avoir **une** propriété spéciale (lancez D100) :

D100	Propriété spéciale	Effets (par défaut les NEM, NE et RMa indiqués sont ceux de la relique)
01-10	Aucune	-
11-20	Sacrifice	Perd 1 EN permanent (ne peut être contré) contre un bonus +RMa(relique) à n'importe quel test de talent. À faire avant le test. <i>Max 1x/tour.</i>
21-30	Spirituelle	Procure un bonus de +RMa dans les tests liés à la recherche, dialogue et réflexion sur l'alignement de la relique. Uniquement test intellectuel lié aux questions théologiques . <i>NE fois par jour.</i>
31-35	Sensée	Donner un bonus de +RMa à un test de sens ou permet de relancer un test raté de ce sens. <i>NE fois par jour. Un seul sens par jour.</i>
36-40	Trouble	Influence X à agir conformément à l'alignement. Un test au réveil, sur V(res) de X -RMa(relique) pour éviter l'influence sinon X agit comme un fanatique de cet alignement jusqu'au prochain réveil. <i>Permanent.</i>
41-60	Focus	Déterminez un sort de l'alignement à RMa active que la relique lancera sur toute personne autre que son créateur / propriétaire / alignement / race de X (D10*) qui touchera la relique directement ou indirectement (déplacement, toucher avec objet, etc.). <i>Permanent. Effet immédiat. Coûte 1 PdM par usage.</i>
61-65	Empathie	X gagne Détection Magie +RMa . Tout test réussi indiquera l' Alignement, type de magie, NEM et NE d'une relique détectée . <i>Permanent. NE fois par jour. Distance RMa mètres.</i>
66-70	Foi	X teste chaque jour, à son réveil, sa V(Res)-RMa(relique) , en cas d'échec alors +1 Foi si même alignement, maximum 100, ou -1 Foi si différent (minimum 0). <i>Permanent.</i>
71-75	Psychologie	X agit selon un trait de caractère déterminé au hasard correspondant à l'alignement de la relique, voir MdJ. Ce trait s'ajoute aux autres ou les remplace si opposé. À chaque fois que X agit contre ce trait de caractère, il perd NEM(relique) EN. <i>Permanent.</i>
76-80	Maudit	X ne peut se débarrasser de la relique et cherchera tout le temps à la retrouver si perdue. X teste Em(Inu) x1 pour deviner cela avant de s'emparer de l'objet. La relique permet d'utiliser un sort au hasard de l'alignement de la relique, en magie innée mais X perd 1 EN permanent par usage. Pour se libérer de la malédiction, il doit y avoir une quête faisable à accomplir, liée à l'histoire de la relique (voir MdJ). <i>Permanent.</i>
81-85	Dédié pour attaquer	Déterminer au hasard une race humain/créature/animale (d3). Bonus TC & VO +NE(relique) dans les situations de conflit contre cette race. But de la relique : détruire tous les êtres de la race cible . Réduit de moitié les immunités, RMa et VD de la race cible contre les attaques de la relique. X peut ressentir leur présence à RMa x2m , 1x/h, comme avec le sort <i>Détection</i> , pour un coût = 2 PdM. <i>Permanent.</i>

Livre Trésors

86-90	Dédié pour défendre	Déterminer au hasard une race humain/créature/animale (d3). Bonus +NE(relique) à VD & RMa, dans toutes les situations de conflit contre cette cible. Immunise à 100% contre la magie, les poisons et autres effets spéciaux de cette race. <i>Permanent.</i>
91-93	Dédié sur alignement	Déterminer un alignement différent de la relique. Bonus de VO&VD+ NEx2, TC+NE et RMa+NEM dans les rencontres d'êtres de cet alignement, Rage +1 et Haine de cet alignement. Détecte cet alignement dans les êtres rencontrés et en vue, 1x/heure à NEx5m, coût = 5 PdM . <i>Permanent.</i>
94-96	Dédié sur créature	Déterminer au hasard une race de créature. Bonus général de RMa x CC (1-3) contre cette race, Haine de ces créatures, Furie contrôlable , ne peut être attaqué par les ennemis jurés de cette race. Ignore toutes les immunités de cette race. <i>Permanent.</i>
97	Intelligent	L'esprit du créateur/d'une créature (d2) est emprisonné (caractéristiques intellectuelles = 1d6+4 x10 (4 dés à lancer), NEM TG connus à NE=D10*x20, NEM sorts connus au NE de la relique). <u>Créature</u> : trouver une créature dont le NC est proche du NE(relique). <u>Créateur</u> à un NEM=NEM(relique). Possibilité de communiquer (télépathie), 1 PdM/phase. Bonus +RMa à tous les tests de talents/sorts connus par cet esprit. Fait gagner NE(relique) ExT dans un Talent ou Sort connus par la relique, 1x/par jour, sans dépasser les NE(Talents/Sorts) de l'esprit. L'esprit influencera le porteur dans une direction propre au sens de la vie du créateur et ce à chaque jour ou à chaque usage . X peut résister avec un test sur sa RMa (1x/jour). <i>Sort pour la magie. Permanent pour les talents.</i>
98	Esprit capturé	Esprit d'un membre d'une race intelligente (humains, races anciennes, voir race civilisée dans Livre 4) dont le corps est mort et dont l'esprit perdure. Déterminez l'être et sa psychologie (un être doué de magie et/ou très puissant). Il tente de prendre le contrôle de X. 1x/jour X test V(Res) non modifié, après RMa(X) échecs l'esprit de X est totalement sous le contrôle de la relique. Après RMa(relique) réussites l'esprit se soumet à X et X aura l'usage de tous les talents et sorts connus par l'esprit (voir ci-dessus) aux NE maîtrisés par celui-ci si supérieurs aux siens. <i>Permanent.</i>
99-100	Unique	Voir 5.3 Reliques spéciales.

Le MdJ rend la relique « viable » et lui donne un historique : nom, créateur, origine, matière, forme etc. Les effets des propriétés sont cumulatifs, ajoutez si nécessaire.

2.11.8 POUVOIR D'UNE RELIQUE

Si vous un réalisez un « double » sur D100, la relique gagne un pouvoir (D100). Le pouvoir est permanent et fonctionne comme de la magie innée. Consultez le Livre 4 pour les effets spéciaux (Furie, Haine etc) :

D100	Spécialités	Détails
01-05	Aquatique	Donne une MVp=RMa/2 sous l'eau, coûte 1 PdM / phase, bonus <i>Nage</i> +RMa
06-25	Combat	X peut utiliser un TC (au hasard) à NE60 sans aucun malus, 1PdM par test de ce TC
26-30	Furie totale	Si X gagne un N2 de blessure , test V(car)+RMa pour rentrer en furie totale
31-40	Furie partielle	Si X gagne un N1 de blessure , test V(car)+RMa pour rentrer en furie partielle
41-55	Haine cible	Déterminez une race de créature cible de cette Haine(<i>voir Livre 4</i>)
51-55	Rage D10*	Activable sur un test de NECx10 pendant le combat, 1x/ combat
56-60	Immunité Cat ¹	Totale (100%) sur la <i>Catégorie</i> au choix (voir ci-dessous), 1PdM par usage
61-70	Insensible Cat ¹	D10 x10%, sur la <i>Catégorie</i> au choix (voir ci-dessous), 1PdM par usage
71-75	Magie	Déterminez un sort de l'alignement, NE fois /jour, coût selon DS
76-80	Régénérant ²	Déterminez ce qui régénère (voir plus loin), 1PdM par usage
81-90	Sensible Cat ¹	D10 x10%, sur la <i>Catégorie</i> au choix (voir plus loin)
91-95	Talents	X peut utiliser un TG (au hasard) à NEx10 (max 80), 1PdM par test de ce TG
96-100	Vol	Donne une MVp dans l'air = RMa/3, par lévitation , coûte 4 PdM / phase

¹ Catégorie de sensibilité ou immunité :

D100	Catégorie
01-03	Coups de T-aile
04-08	Coups d'E-stoc
09-10	Coups de C-ocussion
11-15	Maladie
16-20	Fracture
21-30	Malus de Fatigue
31-35	Malus dûs à l'EN
36-40	Malus de Souffle
41-45	Effet des N1/2/3

46-50	Magie
51-55	Feu
56-60	Froid
61-65	Perte d'énergie(EN)
66-75	Effets des Poisons
76-80	Étourdissement
81-85	Étouffement/noyade
86-90	Coma
91-95	Saignement
96-100	Malus de combat

² Régénération : lancez 3 D10* (+d2) pour déterminer les paramètres de la régénération ...

D10*	Combien	Quoi	Période
1	1	Points de blessure (TEC) d'une zone du corps	Tour
2	2	Malus de combat / souffle (d2)	Phase
3	3	Perte Temporaire dans caractéristique	Minute
4	4	Point d'EN / Mana-PdM (d2)	Heure

2.11.9 VALEUR DE BASE D'UNE RELIQUE

La formule suivante donne une **approximation** de la valeur :

Valeur de base = (NEM+NE) x Forme x (Nombre de propriétés magiques) x 1D10 x 1D10 x 10 sous.

Où *Forme* = la somme des D10* obtenus dans la table de la 2.11.1 *Forme de la relique*. Calculez la valeur finale en utilisant la règle habituelle. Une relique « morte » aura V/100.

2.11.10 NOM DE LA RELIQUE

Une relique porte un nom évoquant sa matière, son usage, sa source d'énergie, son créateur, ou une combinaison de ces éléments. Ce nom sera le lien spirituel entre X et elle. Au MdJ de créer ce titre et au Perso de le trouver. Conjuré un pouvoir de la relique demande de la nommer. **Un nom incorrect, voire manquant, enlève 1 au NE de la relique.**



Exemple : les paramètres sont (d10=QT5=100%, Forme 9=défaut V-30, Etat 10=très mauvais E- - R=20%, Taille 6 moyenne, Qualité 1=++=NE80, Ancienneté 8=Ancien V+50, Origine 2=locale). La forme sera (d10=3,1) une Gemme, déterminée par la table des gemmes (d10=9, d10*=1) pour une Onyx brute (selon l'état). L'alignement sera (d10=4,10) EO-Hecate. Les attributs sont NEM=(d10*=1,1) = 4, NE=4/2+(d10*=)4 = 6, la RMa=4+6=10, PdM= 4x(6+1)=28, REG=4+(6/2)=7. Avec (d10=)1 la relique n'est pas morte. La propriété de base donne Qualité(NE-10)=70 et RMa+(6/4)=+2. Le nombre de propriétés magiques (d10*=2) est de 1. La propriété est (d100=80) une malédiction émotionnelle. Cette gemme forcera son propriétaire à agir comme un fanatique d'EO-Hecate et bouleversera son attitude. Le Nom de cette relique pourrait être « La Faucheuse d'Hecate », par exemple. La Valeur de la relique sera = (4+6) x (3+1) x 4 x (d10=9,2) 9 x 2 x 10=28.800.*

2.12 Mobilier - MOB

Les objets d'intérieur. Les structures plus larges ne sont pas incluses dans la catégorie trésor, mais le MdJ peut utiliser les résultats de cette table pour les générer. Déterminez la **Forme du mobilier** et sa **Matière** principale.

2.12.1 FORME

	D10*3			
D10 ²	1	2	3	4
1	Tréteaux	Crochet	Chaise	Cabinet
2	Seau	Brasier	Coussin	Lanterne
3	Tabouret	Tison	Cadre	Candélabre
4	Bougie	Filet	Buffet	Miroir
5	Banc	Linge	Râtelier	Triptyque
6	Lit	Jouet	Paravent	Écritoire
7	Étagère	Chaîne	Vaisselier	Sceau
8	Coffret	Table	Forge	Tapis
9	Coffre	Atelier	Engin	Trône
10 ¹	Combinaison de 2	Combinaison de 2	Combinaison de 3	Combinaison de 3

¹ lancez deux ou trois fois les dés, ignorant les '10' obtenus

La valeur du mobilier dépend des tables de prix (voir *Livre 1-Personnage*). Évaluez la **VB** = [D10² x5] x [D10*3 x10] en sous (²³ → les dés lancés pour déterminer la *Forme*).

2.12.2 MATIÈRE

Selon 1D10 :

D10	Matériau utilisé	V
1	Bois clair	-20
2	Bois commun	-10
3	Bois foncé	+0
4	Bois sculpté	+20
5	Bois précieux	+40
6	Marqueterie	-20
7	Bois + métal	+10
8	Métal	+30
9	Marbre(é)	+50
10	2 Bois différents	+20

Les matières dépendent essentiellement de l'artisanat local. Elles peuvent être travaillées spécialement, porter des ornements et avoir des formes particulières. Utilisez les détails sur l'origine et le NE de l'artisan pour décrire le mobilier. Modifiez le résultat selon le type de mobilier.

2.12.3 FORME SPÉCIALE

Une forme spéciale d'un mobilier est détaillée selon la table suivante :

D10*	Forme spéciale
1	Serrure
2	Compartiment
3	Mécanisme ²
4	Piège ²

² le NE de ces créations est de D10*x 20.

Exemple : un mobilier (d10=5,d10*=2) donne une armoire à linge en (d10=2) bois commun.



2.13 Pièces - PIE

La monnaie trouvée est, dans 95% des cas, locale, modifiez l'origine-O si nécessaire. Des symboles distinctifs seront gravés sur les pièces et les proportions de métal précieux seront définies pour chaque type de pièce, selon le pays où elles circulent. Dans 1% des cas, l'argent sera sous forme scripturale (lettre de change par ex.) avec un montant exprimé **au moins en argent** (ou équivalent dans le royaume). Déterminez le **type** de pièce, la **quantité** et le **contenant**.

2.13.1 TYPE

Lancez un D10*. Le type modifie la quantité (N) déterminée au départ et détermine la **VB**:

D10*	Type de pièce ¹	N	VB
1	Sous (la moins précieuse)	x2	Nx1
2	Cuivre	x1	Nx10
3	Argent	/5	Nx100
4	Or (la plus précieuse)	/10	Nx1000

¹ ou l'équivalent selon le royaume



2.13.2 CONTENANT

Lancez un D10, ajoutant la valeur du contenant à celle des pièces:

D10	Contenant	Valeur
1	Bourse de tissu	10
2	Bourse de cuir	20
3	Bourse précieuse	30
4	Coffret bois	40
5	Coffret sculpté	50
6	Coffre	80
7	Sac	25
8	Vêtement (voir Vêtement)	?
9	Caché dans (relancer avec -2 au dé)	+30
10	Piégé dans (relancer avec -2 au dé)	+30

2.13.3 FORME

Une forme spéciale ajoute un élément selon un D10*:

D10*	Forme
1	Compartiment caché dans le contenant, V+10
2	Lettre de change codée, V+20
3	Fausse monnaie → V-50
4	Piège ² à NE = D10*x20

² attaque **d'estoc/d'écrasement/morsure/poison** (D10*).

Exemple : les paramètres sont (d10=QT 3=60% de 20 pour les pièces, Forme 3 Originale, Origine (d100=45) locale), ce sont des pièces (d10=3) d'argent. Le nombre de base = 20x60% /2= 6. Contenant (d10=1) est une bourse de tissu. V = 6x100 +10 = 610.*



2.14 Produits Naturels - PN

Plusieurs étapes servent à décrire un trésor de type produit naturel (PN). Lisez les règles complètes sur les PN 3. *Produits naturels*. Les PN trouvés dans les trésors ont déjà été **cueillis, récoltés ou extraits**.

2.14.1 CATÉGORIE DE PN

Déterminez la catégorie du PN avec un D20:

D20	Catégorie du PN
1	Potion d'alchimie - voir 2.16 <i>Produits d'Alchimie</i>
2-5	Métaux - voir 2.14.4 <i>Métal</i>
5	Métaux - voir 3.9 <i>Métaux</i>
6-9	PN - Plantes / Herbes
10-12	Simple, voir 2.17 <i>Simple</i>
13-15	PN - Produit d'animal / de créature
16-19	PN - Minéraux / Gemmes
20	Trésors de créature - voir 2.15 <i>Trésors des créatures</i>

2.14.2 ÉTAT DU PN

Un PN a trois états possibles : **brut, préparé, enchanté**. Le lien entre l'état(E) du trésor et l'état du PN est:

État-E	État du PN	Explications
E--	Brut – abîmé	Mal conservé et/ou partiellement utilisé, effets/4
E-	Brut – pauvre	Pauvre, effets/2
E=	Brut	a été cueilli, récolté ou extrait
E+	Préparé	a été préparé pour en extraire les propriétés essentielles
E++	Enchanté	a été enchanté par une cérémonie magique

2.14.3 CONTENANT DU PN

Vous pouvez optionnellement déterminer un contenant et sa valeur:

D10	Contenant	Valeur
1	Bourse de tissu	30
2	Bourse de cuir	40
3	Pot de bois (déterminer la forme)	10
4	Pot de céramique (déterminer la forme)	50
5	Pot de métal (déterminer le métal)	90
6	Vasque (déterminer le métal)	200
7	Coffret ([10-rareté PN] x 5% d'avoir une serrure)	400
8	Coffre ([10-rareté PN] x 10% d'avoir une serrure)	800
9	Meuble ([10-rareté PN] x 20% d'avoir une serrure)	600
10	Jarre (déterminez la forme)	80

Ajoutez la valeur du contenant à la valeur du PN.

2.14.4 MÉTAUX

Déterminez le métal trouvé avec un D20:

D20	Métal	VB
1-3	Bronze	30
1-5	Plomb	10
6-7	Étain	20
8-13	Fer	5
14-16	Cuivre	15
17	Mercure	80
18-19	Argent	50
20	Or	100

La forme du métal sera **Sphère / Anneau / Pièce / Complexe** (D10*). Le poids sera de Nx D10 g. La VB est par pièce (N).

Exemple : un PN est obtenu avec comme paramètres (d10, QT8=160%, Forme3=Originale V+10, Etat9= mauvais E-, qualité7=Q- NE40, ancienneté2=récent, origine8=étrangère V+50), la catégorie (d10=3) = plante/herbe, le PN (d100=64) est une Lune, l'état est Brut/pauvre et le contenant est (d10=5) un pot de métal (selon Orfèvrerie (d10=1,1)) en étain. La QT de base, selon la fiche, = (d6=)5 x 160% = 8. La V du PN=100 +10(forme) +50(étrangère)% = 160 x 8 PN= 1.280 Sous.*



2.14.4 TABLES DES PN

Les trois tables suivantes permettent de déterminer (D100) le type exact du PN trouvé et sa **rareté** exprimée par un nombre de 1(rare) à 9(fréquent) :

D100	Animaux/créature
01-04	Aile de papillon bleu -7
05	Alecto-2
06-08	Bave de crapaud -9
09-10	Bezon-6
11-12	Cerveau de serpent de Feu-3
13	Cervelle de serpent noir -7
14	Chélidonius-2
15	Cheveux d'Ancien-2
16	Cœur de poule naine -9
17	Cœur de vanneau-5
18-19	Corail-6
20	Corne d'Unicorne-2
21-22	Corne de taureau brun -8
23	Crin de jument blanche-8
24-25	Croc d'ours-8
26	Croc de Grand Corbeau-3
27-29	Défense de sanglier-4
30	Dent d'Hydre-5
31	Dents de Vampire-2
32-35	Faerry-2
36-38	Fiente-8
39-40	Foie de caméléon-6
41	Fourrure de Foutueur-6
42	Langue de rat géant -8
43	Œil de corbeau mâle -7
44-45	Os de chat noir-8
46-47	Peau de loup-5
48-52	Peau de serpent-5
53-57	Perle-6
58-60	Peau d'hyène-4
61-64	Pierre d'Esprit-4
65-66	Plume d'aigle royal-2
67-70	Plume de coq-7
71-73	Poison de Ragnée-9
74	Poison de Serpent de Feu-6
75-76	Poison femme Scorpion-3
77	Poussière d'étoile-1
78-82	Salive-9
83	Sang d'Hydre-3
84-88	Sang de chat noir-9
89	Sang de crapaud-9
90	Sang de dragon-3
94	Sang de Koth'Oth-5
91-93	Sang de loup-8
95-96	Sang de Matin-Rouge-4
97	Tête d'Hydre-5
98	Tête de Gorgon-3
99-100	Yeux de loup-6

D100	Minéraux/gemmes
01-05	Agate-6
06-10	Ambre-5
11-14	Améthyste-4
15-17	Antimoine-7
18-20	Bilumas-3
21-22	Calcédoine-6
23	Carbocle-3
24-25	Carnalite-6
26-27	Chrysolithe-3
28-30	Chrysoprase-2
31-33	Cornaline-4
34-37	Crapaudine-4
38-39	Cristal-2
40	Diamant noir-1
41-42	Diamant-3
43	Dinothéria-1
44-45	Émeraude-4
46	Escarboucle-3
47-49	Garnit-4
50-51	Granet-3
52	Héliotrope-3
53-55	Jacinthe-4
56-58	Jade-6
59-61	Jadine-4
62-65	Jais-2
66-67	Jaspe-7
68-69	Jet-8
70-71	Lapis lazulite-5
72	Mercure-2
73-75	Onyx-5
76-78	Opale-3
79-81	Piéron-3
82	Pierre céleste-2
83	Pierre d'élément-5
84-85	Pierre de sang-3
86	Pierre de serpent-5
87	Rubis étoilé-1
88	Rubis noir-1
89	Rubis-2
90	Saphir noir-1
91	Saphir-2
92-94	Sel-9
95	Serpentine-5
96	Silex-8
97	Smarach-5
98	Topaze-4
99	Tourmaline-2
100	Turquoise-4

D100	Plantes/Herbes
01	Aconit-3
02-03	Aigre-Moine-8
04-07	Ail-9
08-11	Amarante-1
12-13	Anémone-8
14-15	Angélique-3
16	Anodine-5
17	Armoise-2
18-19	Baie de sureau-9
20	Balim-1
21-23	Basilic-9
24	Belle-dame-2
25-26	Bétoine-5
27-29	Cayenne-4
30-31	Cerfeuil-9
32-33	Chélidoine-7
34	Chimède-8
35-38	Ciguë-8
39-42	Clou d'œillet-8
43	Ellebore-2
44	Euphorbiacée-2
45-46	Fenouil-9
47	Fougère-9
48-49	Gui-9
50-53	Herbe de Dharba-2
54	Hypercium-7
55	Joubarbe-6
56	Jusquiame-3
57-59	Laurier-8
60	Liseron-7
61	Lotus blanc-3
62	Lotus mauve-2
63	Luna-5
64	Lunaire-5
65	Mandragore-1
66-67	Méphis-3
68	Mervisma-4
69-70	Pavot-8
71-72	Pavot noir-4
73-76	Peska-7
77-79	Pourpier-8
80-83	Quintefeuille-9
84-86	Racine de Kadis-4
87-88	Racine de serpent-3
89-93	Rameau de sureau-7
94-95	Regret-5
96	Rose de Lune-4
97-98	Sorbier-9
99	Verveine-8
100	Yveline-5

2.14.5 PN SELON LE TERRAIN

La table suivante regroupe les PN par terrain pour une autre manière de les générer. Les abréviations reprennent le codage des PN (voir 3.1 Fiches des PN):

D100	Colline	Eau Océan	Désert	Forêt	Jungle Marais	Montagne	Plaine	Cave Souterrain	Steppe	Ruine Ville Urbain
01-04	ANT	CAN	BAS	ANE	CIG	COU	CPN	CAR	CER	AMO
05-08	CHL	CAN	SIL	BSU	SCA	LUA	AIL	QUI	FEN	FIE
09-12	HYP	CAN	BAS	COU	SCA	SIL	BAS	SIL	PAV	LUA
13-16	LAU	JET	SIL	FOU	CIG	TUR	CER	CSN	SLO	OCN
17-20	PAV	JET	BAS	GUI	SCA	GRA	CHI	QUI	SEL	PCO
21-24	QUI	SEL	SIL	RSU	SKO	ANO	COE	SIL	SIL	SCN
25-28	SIL	SEL	BAS	SLO	CIG	CAL	FEN	PRA	CER	SIL
29-32	SOR	SEL	SIL	SIL	SCA	DHY	PLA	QUI	FEN	AMO
33-36	APB	SEL	BAS	VER	SCA	LLA	LAU	SIL	PAV	FIE
37-40	CHL	BAV	SIL	ANE	CIG	LBL	LIS	PRA	SLO	LUA
41-43	AGA	JAD	BAS	BEZ	CRA	MEP	PCO	FFO	JOU	FFO
44-46	BET	PSE	SIL	DSA	DHY	ONY	POU	JAD	PLO	OEI
47-49	CAL	REG	BAS	FCA	LUN	ACO	SOR	LLA	OEI	PCO
50-52	JOU	SMA	SIL	LUN	PSE	AME	VER	PSA	SEL	SCN
53-55	SMA	AMB	BAS	PLO	PSF	ANG	AMO	JAD	SIL	FFO
56-58	CSN	COR	SIL	YLO	REG	CAY	AIL	SER	JOU	AMO
59-61	SKO	PER	BAS	BEZ	CRA	CHR	CPN	GAR	PLO	FIE
62-64	CTB	JAD	SIL	DSA	PSF	CON	CER	JAD	YLO	LUA
65-67	QUI	PSE	BAS	FCA	CRA	SMR	CHI	LAN	CER	OCN
68-70	SIL	REG	SIL	LUN	DHY	TOP	CTB	FFO	FEN	PCO
71-72	CON	LBL	PHY	ESA	BIL	TOU	JUS	PIE	PHY	AMO
73-74	ESA	PIE	PFS	BSU	MEV	SAP	FEN	RLU	CER	FIE
75-76	JUS	HEL	PHY	COU	RKA	MON	PLA	PSA	FEN	LUA
77-78	MEP	SMA	PFS	FOU	SHY	EME	CRI	PIE	PAV	OCN
79-80	SKO	AMB	PHY	GUI	MEV	JAC	LIS	RLU	SLO	PCO
81-82	AGA	BAV	PFS	BEZ	RKA	JAD	PCO	GAR	SEL	FFO
83-84	BET	PER	PHY	DSA	RSE	PSA	POU	PIE	JOU	OCN
85-86	CAL	LBL	PFS	SKO	BIL	PAR	SOR	RLU	PLO	PCO
87-88	CRI	PIE	BAS	OEI	MEV	ARM	VER	TOU	YLO	SCN
89-90	SMA	HEL	SIL	ESA	RKA	BAL	AMO	DVA	PHY	FFO
91	EUP	CHY	ALE	CUN	DIN	CRI	BDA	DNO	ALE	AMA
92	EUP	SEL	PHY	DIO	HDA	ELL	EUP	MER	CER	MAN
93	EUP	SEL	PFS	FAE	THY	JAS	MAN	RUB	FEN	TGO
94	EUP	SEL	ALE	CUN	DIO	LMA	BDA	DNO	PAV	PET
95	ANT	JAD	ALE	DIN	HDA	OPA	EUP	MER	JOU	MAN
96	CHL	PSE	ALE	FAE	THY	PCE	MAN	RUB	PLO	TGO
97	AGA	REG	ALE	ANE	MEV	SNO	AMO	PIE	YLO	AMO
98	BET	CHY	ALE	BSU	RKA	RNO	AIL	RLU	ALE	FFO
99	CON	CHY	PHY	CAN	PSF	RET	PCO	TOU	PHY	FIE
100	ESA	CHY	PFS	DSA	REG	RUN	POU	FFO	CER	AMA

Veuillez consultez 6.2 Feuille de gestion des PN pour vous aider à générer le PN. Consultez également les tables en 6.3 PN végétaux par saison et terrain et 6.4 PN minéraux par saison et terrain.

2.14.6 NOMS SCIENTIFIQUES

Les PN sont décrits par leur **nom** commun, une **abréviation** et un nom **scientifique**. Ce dernier est basé sur les propriétés du PN, son lien avec une Force, son état et sa forme de base. Les Dragons ayant été les premiers à manger les PN plantes/animaux et utiliser les PN minéraux, les noms sont issus de leur vocable. Combinez les informations de ces tables pour former le nom en concaténant dans l'ordre suivant: le type de PN, la saison, le terrain, l'alignement et les effets principaux. Les tables suivantes permettent de construire le nom :

FE uille	Kin
TIG e	Nip
SE ve	Yav
RAC ine	Rei
GRA ine	Yad
PET ale	Bo
FRU it	Fon
RES ine	Yas
GEM me	Ga
MIN erai	Ma
PIE rre	Qet
CON crétion	Kro
ORG ane	Og
OS	Qeth

LIQ uide	La
PRI	Vah
ÉTÉ	Koor
AUT	Koor
HIV	Gravuun
Yael	Ven
	Zo
CAV erne	Dwi
COL line	Kra
Cours d' EAU	Ken
DES ert	Klo
FOR êt	Feykro
JUN gle	Feyun
MAR ais	Dii

MON tagne	Strunah
OCE an	Ogi
PLA ine	Pindaar
RUI nes	Ru
SOU terrain	Ugol
STE ppe	Gah
URB ain	Sash
VIL le	Sashu
El'Der	Der
El'Bis	Bis
El'Dor	Dor
El'Lar	Lar
Koth'Oth	'o
Si'Th	'i

Protège	An
Nui	Zu
Invoke	Et
Transforme	Xa
Poison	Kot
Esprit	Lan
Magie	Man
Matériel	Nul
Humain	Ran
Ancien	Der
Créature	Nor
Animaux	Tur
Divin	El

Livre Trésors

Exemple : l'aconit est lié à invocation / contre lycanes, créature invoquée / contre lycanes, protection contre ou poison sur créature invoquée, c'est une FEuille du PRIntemps trouvée en MONTagne : Kin'Vah Strunah Etan'Kotnor.

2.15 Trésors des créatures

Déterminez d'abord la rareté du trésor trouvé avec un D10*:

D10*	Rareté
1	Très commun
2	Commun
3	Rare
4	Très rare

Lancez ensuite un D100 sur la table correspondante à cette rareté, qui donnera aussi la quantité de base (N) :

D100	Trésor très commun	N
01-04	Sang (de) chauve-souris noire	3
05-08	herbes soins (de) Irnolo des marais	3
09-12	herbes hallucinogènes (de) i. d. marais	3
13-16	chair pourrie (de) rampant	3
17-20	Résine (de) ombre des forêts	1
21-24	Arme (de) rarnoin	1
25-28	Défenses (de) sanglier éternel	1
29-32	Poison (de) serpent des marais	3
33-36	Peaux (de) belette rouge	1
37-40	Poison (de) chien baveur	3
41-43	instrument (de) esprit malin	1
44-46	silex précieux (de) Folpierre	1
47-49	livre magique (de) grand satyre	1
50-52	Peau (de) granetre	1
53-55	Œuf (de) griffon	1
56-58	Œufs (de) griffon	3
59-61	Hache (de) Guerroyeur	1
62-64	Poison (de) homme désert	3
65-67	Collier (de) malicieux	1
68-70	Pique (de) Nerguerre	1
71-72	Corne d'or (de) Corne de nuit	1
73-74	Cœur (de) Crinian	1
75-76	Arme (de) démon de nergal	1
77-78	Queue (de) dragon sauvage	1
79-80	Écailles (de) dragon sauvage	5
81-82	lamelles de cuir (de) Etrancheur	3
83-84	Griffes (de) grand corbeau	3
85-86	Robe (de) lassurance	1
87-88	Poison (de) lyrch	3
89-90	carré de peau (de) lyrch	3
91	anneaux d'argent (de) minotaure	1
92	Poison (de) nargias	3
93	écailles larges (de) nargias	5
94	Poison (de) ragnée	3
95	Fourrure (de) ragnée	1
96	Casque (de) Rai	1
97	Corne (de) unicomne	1
98	gemmes (de) Yuze	1
99	Soie (de) fée des lacs	1
100	Peau (de) foutueur	1

D100	Trésor commun	N
01-04	Sang (de) foutueur	3
05-08	Tête (de) gorgonne	1
09-12	Écailles (de) gorgonne	5
13-16	Crocs (de) grizzly	3
17-20	Roche (de) Lavamorte	1
21-24	Fourrure (de) loup des ombres	1
25-28	Écailles (de) matin-rouge	5
29-32	Bâton (de) Moinange	1
33-36	Défenses (de) ogre	1
37-40	Armes (de) ancien	1
41-43	armures (de) ancien	1
44-46	poussière d'étoile (de) Asam	5
47-49	Laine (de) Berlier	3
50-52	Œufs (de) blanc serpent	1
53-55	Dents (de) casfan	3
56-58	Ivoire (de) cheval des cieux	1
59-61	arc (de) Dainesi	1
62-64	arme de mêlée (de) dainesi	1
65-67	Cerveau (de) démon des tréfonds	1
68-70	Dents (de) destrier noir	3
71-72	Cheveux (de) fée des cieux	5
73-74	Queue (de) Fidelius	1
75-76	Serres (de) grand aigle	3
77-78	Armes (de) homme scorie	1
79-80	armures (de) homme scorie	1
81-82	Cerveau (de) Krakor	1
83-84	Pyramide (de) Naaq	1
85-86	Perle Abyssale (de) nuage mort	1
87-88	Fourrure (de) singe-fou	1
89-90	Peau (de) taureau vert	1
91	Arc (de) centaure	1
92	Crinière (de) cheval féérique	1
93	Sang (de) chien des enfers	3
94	mouches (de) démon de putrescence	5
95	Chairs (de) démon sans nom	3
96	arc Ancien (de) fée de la nature	1
97	Écailles (de) Homécaille	5
98	Tome (de) Homme d'ivoire	1
99	Dents (de) hydre	3
100	Crocs (de) Malhorreur	3

D100	Trésor rare	N
01-04	Robe (de) varen	1
05-08	Écailles (de) chimère	5
09-12	Œil (de) démon de feu	1
13-16	épée de côté (de) Dianesse	1
17-20	perles (de) fée des monts	3
21-24	Armes (de) nain-géant	1
25-28	ivoire (de) Olifant	3
29-32	couronne (de) Roi déchu	1
33-36	coeur (de) feulor	1
37-40	yeux (de) salmorsure	1
41-43	Ecailles (de) serpent des tréfonds	3
44-46	peau (de) Silar	1
47-49	poudre du crâne (de) Squelette	3

50-52	Peau (de) volevar	1
53-55	cerveau (de) Ziso	1
56-58	Epée (de) ange	1
59-61	épieu (de) ange	1
62-64	Robe (de) ange	1
65-67	poison (de) Bainsan	3
68-70	ongles (de) démon des brumes	5
71-72	Ivoire (de) Kramor	1
73-74	Cuir (de) lamante	3
75-76	lames (de) Lame éternelle	3
77-78	corne (de) serpent d'eldor	1
79-80	cervelle (de) Torcheur	1
81-82	Bâton (de) Yaza	1
83-84	Métal (de) Baveux	3

Livre Trésors

85-86	globes oculaires (de) chevange	1
87-88	crinière (de) chevange	1
89-90	liquide visqueux (de) coeurnoir	3
91	corne (de) Cornu	1
92	corne (de) cyclope	1
93	Dents (de) géant aveugle	3
94	Sang (de) maîtresse de tous	3
95	pièce d'ivoire (de) Présage	1
96	maille légère (de) ancêtre	1
97	épée longue (de) ancêtre	1
98	défenses (de) corne divine	1
99	épée (de) démon des tempêtes	1
100	écailles (de) démon dragon	5

D100	Trésor très rare	N
01-04	Plumes (de) Elom	5
05-08	bâton (de) grand esprit de feu	1
09-12	Masse (de) grantom des tempêtes	1
13-16	arc composite (de) minotaure de feu	1
17-20	Cornes (de) vieux serpent	1
21-24	épée (de) ange de la vengeance	1
25-28	éclat précieux (de) Asla	5
29-32	Fouet (de) grand ange	1
33-36	fléau (de) grand ange	1
37-40	Bure (de) grand ange	1
41-43	éclat d'or (de) Rochefroid	3
44-46	casque (de) Roi Ancien	1
47-49	Arme (de) seigneur des neiges	1

50-52	huile noire (de) tentacularin	3
53-55	rivets de maille (de) Tuemort	5
56-58	Griffes (de) robe sans âme	3
59-61	Écailles (de) serpent vase	5
62-64	Sang (de) dragon	1
65-67	robe (de) lueur sainte	1
68-70	gemme (de) Magisou	1
71-72	Épieu (de) ange des nuages	1
73-74	Robe (de) ange des nuages	1
75-76	Rune Dva'Linn	1
77-78	Arme ancienne vivante + âme	1
79-80	Focus défensif + sort	1
81-82	Texte de créature divine	1
83-84	Clé de demeure de créature	1
85-86	Clé de coffre de créature	1
87-88	Relique divine (unique)	1
89-90	Focus utilitaire + sort	1
91	Armure ancienne vivante + âme	1
92	Poussière divine EE ²	1
93	Poussière divine EI ²	1
94	Poussière divine EO ²	1
95	Poussière divine EA ²	1
96	Focus défensif + sort	1
97	Livre de créature divine	1
98	Deux lancés de dés (relancez ceux-ci)	
99	Trois lancés de dés (relancez ceux-ci)	
100	Quatre lancés de dés (relancez ceux-ci)	

² effets selon le MDJ, composant essentiel de magie

Une fois le trésor déterminé, lancez **d6-d6 x 10%** pour varier la quantité trouvée (**N**). Lisez les effets sur la fiche de la créature (voir *Livre 4-Rencontres*). La valeur(V) de base d'un tel trésor = **NC² x 10, x3 si magie/pouvoir x2 si arme/armure /2 si condition /3 si effet négatif**.

Selon le trésor, il a un contenant (voir 2.14.3 Contenant du PN).



Exemple : avec les paramètres (d10= QT8=160%, forme 7=normale, état 2=très bon E++ R90 V+40, taille 5=moyenne, ancienneté 1=très récent, origine 6= régionale), la rareté (d10*=1) très commun, (d100=54) œuf de griffon, la quantité = 1 +(d6-d6=+5) 50% = 2.

2.16 Produits d'Alchimie

Lancez un D100 par trésor trouvé et un D10* pour la catégorie de composant alchimique:

D10*→	1	2-3	4
D100	Divers	Bases	Fioles
01-04	pilon	1 gr de poudre Or	Grandeur Spirituelle
05-08	poêle	1 gr de poudre Argent	Corps Héroïque
09-12	cuiller	1 gr de poudre Fer	L'Oracle Ancien
13-16	pince	1 gr de poudre Graphite	Les Grands Yeux
17-20	entonnoir	1 gr de poudre Cuivre	Réaction Fatale
21-24	tuyau	1 gr de poudre Quartz	Puissance Essentielle
25-28	fiolle	1 gr de poudre Plomb	Transmutation Naturelle
29-32	filtre	1 gr de poudre Soufre	Écrin des Bases
33-36	plaque	1 gr de poudre Silice	Bouclier des étoiles
37-40	plateau	1 gr de poudre Arsenic	Source Originelle
41-43	d6 doses de Rose	d6 doses Huile de Félin	Mutation naturelle
44-46	d6 doses de Lavande	d6 doses Huile de Rongeur	Alchimie de l'esprit
47-49	d6 doses de Cannelle	d6 doses Huile de Poisson	Atelier cosmique
50-52	d6 doses de Genévrier	d6 doses Huile de Humain	Volte-Face
53-55	d6 doses de Saugue	d6 doses Huile de Volatile	Transmutation Noble
56-58	d6 doses de Thym	d6 doses Huile de Reptile	Connaissance Ultime
59-61	d6 doses de Fenouil	d6 doses Huile de Créature EO	Transmutation Minérale
62-64	d6 doses de Ail	d6 doses Huile de Canin	Transmutation Animale
65-67	d6 doses de Menthe	d6 doses Huile de Créature KO	Lame des étoiles
68-70	d6 doses de Eucalyptus	d6 doses Huile de Prédateur	Larve de Yael
71-72	Corps de Félin	1cl Huile de Rose	Parole de l'Au-delà
73-74	Corps de Rongeur	1cl Huile de Lavande	Connexion Céleste
75-76	Corps de Poisson	1cl Huile de Cannelle	Baume des Fées
77-78	Corps de Humain	1cl Huile de Genévrier	Champion du Ciel
79-80	Corps de Volatile	1cl Huile de Saugue	Masque de Fête
81-82	Corps de Reptile	1cl Huile de Thym	Archer du Roi
83-84	Corps de Créature KO	1cl Huile de Fenouil	Ambiance Féline
85-86	Corps de Canin	1cl Huile de Ail	Mendiant Royal

Livre Trésors

87-88	Corps de Créature EO	1cl Huile de Menthe	Épines Dorsale
89-90	Corps de Prédateur	1cl Huile de Eucalyptus	Veilleur des Secrets
91	D100 g de Or	1cm³ de Bave de crapaud	Vol de Magie
92	D100 g de Argent	1cm ³ de Sang de chat noir	Ombre et Lumière
93	D100 g de Fer	1cm ³ de Œil de corbeau mâle	Domination Naturelle
94	D100 g de Graphite	1cm ³ de Cœur de poule naine	Enfant de la Nuit
95	D100 g de Cuivre	1cm ³ de Crin de jument blanche	Maître de la Terre
96	D100 g de Quartz	1cm ³ de Corne de taureau brun	Maître du Feu
97	D100 g de Plomb	1cm ³ de Cerveille de serpent noir	Maître de l'Eau
98	D100 g de Soufre	1cm ³ de Langue de rat géant	Maître du Vent
99	D100 g de Silice	1cm ³ de Aile de papillon bleu	Esprit de la Nature
100	D100 g de Arsenic	1cm ³ de Purée de limace verte	Étoile filante

Consultez **3.7 Alchimie** pour les détails de ces composants. Ajoutez les détails nécessaires pour définir le trésor.

Exemple : avec les paramètres (d10= QT8=160%, forme7=normale, état2=très bon E++ R90 V+40, taille5=moyenne, ancienneté1=très récent, origine6= régionale), la catégorie (d10=1) Divers, (d100=06) c'est une poêle, la quantité = 1 x160% = 2. Donc deux poêles d'alchimiste en très bon état, neuves.*

2.17 Simples







Les simples sont des plantes/graines/feuilles utilisées comme tisane, baume, onguent pour soigner les maux les plus communs. Elles n'ont qu'une recette et que deux états : récolté et préparé/utilisé (prêt à l'emploi). Les talents suivant donnent accès à ces recettes : *Agriculture, Alchimie, Brasserie, Chasse, Cueillette, Cuisine, élevage, Herboristerie, Médecine, Pêche, Poison, Résilience, meilleur Survie*. **Pour chaque NE/10, une recette** au hasard est connue. Une recette connue peut être partagée avec une autre personne sans test nécessaire.

Les éléments qui les caractérisent sont :

















- **Nom** : commun.
- **Description** : un dessin, pour plus d'informations, faites des recherches dans les sources de données les plus répandues.
- **R-ecette** : la ou les parties utiles, pour les préparer, en poids ou volume, à consommer/utiliser seul ou avec autre chose.
- **E-ffets/usages** : comment l'administrer et les effets procurés. Les effets après une certaine durée sont maintenus tant que la simple est consommée régulièrement. Si arrêt alors il faut recommencer depuis le début.

Ces plantes se cultivent en potager ou se trouvent à l'état sauvage dans les terrains les plus communs (plaine, forêt, colline), sauf si indication contraire. Il n'y a pas de récolte possible entre **octobre et avril**. Les **fleurs** ne sont disponibles qu'entre avril et juin. Les **fruits** entre juin et août. Les simples doivent être consommés **frais** **sauf pour les tisanes**.

















Pour déterminer une simple, **lancez un D100/2** (01-50), si '50', relancez deux fois.

D	Nom	Description	R-ecette E-ffets/Usages
1	Ail		Bon pour le cœur et la santé. R : manger une gousse crue, 1x/jour pendant 10j. E : Après, pendant 6j: CS+D10, ignore 2 malus de souffle, CI-10
2	Aneth		Montée de lait, pousse vite. P : à tous les repas chauds, pendant 1 semaine E : après, chaque jour où la simple est consommée : CS enfants allaités+D10, PdF subis pour malnutrition -1
3	Anis vert		Appétit, digestion, cycles P : tisane des graines pilées E : une fois par jour, bonus +d6 pour les tests de Maladie, ignore 1 malus d'EN
4	Arroche des jardins		Goutte, arthrite, sang, reins, bronchite P : en salade E : après une semaine à manger 1x/j, P de tomber malade -d6
5	Asaret		Douleur, œdème, respiratoire P : cataplasme avec huile végétale E : double la récupération de points de souffle pendant 1h
6	Calebasse		Perte poids, digestif, hydratation P : en tisane E : après 4j, diminue les PdN requis de 1 pendant 2j












Livre Trésors

7	Camomille		Insomnie, yeux P : en tisane E : Après une semaine à boire 1x/j, vue+1 et En(fat)+5 pendant 24h
8	Carottes		Vision, perte de poids, cœur P : 50g (cru) par repas E : après 10j, Vue+3 et peut relancer un test En(Sou) par j, pendant 24h
9	Cataire		Toux, mal de tête P : 8 feuilles à mâcher pendant 5 min E : récup 1 EN à la prochaine CS réussie, C(san)+2
10	Céleri		Cœur, foie, rein P : une branche à manger cru E : après 5j , peut relancer un trP sur la CS
11	Cerfeuil		Inflamations, digestif P : 20g en salade E : après 5j, peut relancer un test de maladie raté
12	Chervis		Digestion, renforcement P : 50g de racine cuites E : si le double des PdN est mangé, C(rob)+3 pendant 24h
13	Chou-rave		Riche P : consommation cuite de 100g E : consommation régulière (3x/semaine) réduit besoin PdN de 1 après une semaine, 1x/2j
14	Ciboule		Santé, cœur, inflammation P : à tous les repas en assaisonnement E : après 1 semaine, relancez une CS-Infection si obtenue avec un écart <3 au dé
15	Citronnelle		Maladie, sédation, décontraction P : 10g de feuille crues E : après 5j, 2 malus dûs aux pertes EN, ignorés E : après 10j, effets maladies -10%
16	Coloquinte		Trouvé en zones très sèches. Transit, cœur, goutte. P : 30g pulpe mangée en purée E : 1x/semaine, après 4 semaines, récupération PdFx2 et malus MVP dûs aux blessures-1
17	Cornille		Variété de haricot. Régions sèches. Nutriment. P : 30g feuilles mâchées, 10g gousses pilées E : remplace 1 PdN
18	Dictame		Région rocheuses. Rein, toux, crampes P : faire une huile et appliquer sur cou, hanche ou zone du corps blessé E : cou = C(san)+5 si maladie liée au froid, hanche = C(san)+10 si maladie intestinale, corps = +1 blessure de C récupérée à la prochaine CS réussie
19	Épurge		Diurétique, poison, purgative, plaies. P : 10g de poudre de graines pilées mélangée à liquide Q+ E : prochaine CS+10, mais gain d'EN devient des pertes d'EN
20	Fenouil		Calmant. P : feuilles crues, en assaisonnement des PdN, 5g / PdN E : pour la nuit suivante, la 1 ^{ère} h en vaut 2
21	Fenugrec		Traite la pneumonie. P : 10g de graines pilées et ajoutées à un PdN E : C(san)+10 contre les maladies liées au froid
22	Fèves		Santé et nutrition. P : à manger cuit, 100g/j E : remplace 2 PdN, C(san)+3, CS+2

Livre Trésors

23	Fraxinelle		Fatigue, douleur, parasite. P : 30g de feuilles mâchées E : après 7j, ignore 2 malus de Fatigue ou dûs au pertes d'EN
24	Garance		Bile, urine, astringeante, digestion. P : 10g en tisane E : après 10j, En+3, PdF récupérés+1 par PdN mangé
25	Genévrier sabine		En montagne. Anti-inflammatoires, tissus. P : 20g de fruit mangé 1x/j E : prochaine récupération de temporaire+1
26	Glaïeul		Zone humide. Digestion. P : 10g de fleurs en tisane E : après 5j, diminue le besoin d'eau de 1
27	Grande bardane		Peau, cheveux, articulation. P : séchée et en tisane E : après 10j, Ap+2, réduit la plus grosse perte temporaire de 1
28	Grande mauve		Tissus, muqueuse, cicatrisante. P : 20g de salade avec 1 PdN E : après 5j, récupération blessure E+1 sur CS réussie
29	Guimauve		Adoucissante, lubrifiante. P : racines broyées en pulpe E : avalée crument sans PdN, malus récupérés +1 sur prochaine CS réussie
30	Livèche		Tonifiante, goût. P : graines moulues en poudre, bues avec 1dl boisson chaude ou assaisonnement. E : ignore 2 malus de Fatigue pendant 4h, Sens+1
31	Lys		Peau, apaisante. P : huile des fleurs, 1cl à ingérer E : après 24h, Ap+3 et pertes Infection/2.
32	Mauve musquée		Lieu ensoleillé. Sens. P : fleurs et feuilles en salade, 30g pendant un repas E : après 3j, toucher+3 et PdF-1
33	Menthe poivrée		Respiration, digestion, neurones. P : en huile massée sur les tempes E : après 4h, En(sou)+3 pendant 8h, malus EN-1
34	Moutarde blanche		Tonifiant, détoxification. P : graines pilées et mise en baume + graisse E : pendant 4h après, malus de Souffle après une charge ou un sprint-1
35	Oignon		Peau, irritation, os, cheveux. P : 50g à manger cru E : après 10j, malus Toucher/2, test monter maximum Ap+3, CR Fracture-2
36	Panais		Énergie. P : racine cuite ou crue, 100g/j E : après 5j, un tRP sur CS vaut un tRN
37	Persil		Cicatrisation, règles. P : 5g cru avec PdN E : après 10j, une CS réussie donne +1 blessure T récupérée E : double bonus pour les femmes
38	Poireau		Rassasiant, diurétique, protection. P : 100g cru ou cuit avec 2 PdN E : pas besoin de PdN de plus,

Livre Trésors

39	Pois		Cœur, âge, maladie. P : 100g cuits à chaque repas E : après 10j, CR de tomber malade-1, immunité 2% à l'âge
40	Radis		Immunité, métabolisme. P : 50g crus E : après 10j, effets maladie-5%
41	Romarin		Lieu sec. Désinfection. P : infusion, 5g, eau chaude E : après 2j, CS+5 après une infection
42	Roquette		Cœur, santé générale, nutritif. P : cru en salade, 100g E : après 5j, C(san & rob)+2, En+2, PdN nécessaire max 4
43	Rue		Muscle, nerf, sang. P : tisane de 10g de feuilles séchées E : après 3j, V+2, F+2, CS+2
44	Sarriette		Immunité, fatigue, transit. P : huile essentielle, 2 gouttes dans tisane chaude E : après 5j, immunité 2% totale et PdF/2.
45	Sauge		Vertu religieuse. P : 4 feuilles dans sauce accompagnant 1PdF chaud E : le prochain test de Foi a un tRC & tEC, doublant les gains/pertes de foi
46	Sauge sclarée		Introspection. P : 2 feuilles broyées en infusion avec alcool >15° E : la prochaine CS qui donne un tRC provoque un rêve divinatoire
47	Scille maritime		Cœur, rein. P : bulbe mangé cru, 30g E : après 5j, test maladie ignore le malus.
48	Souci		Jaunisse, infection, digestion, brûlure. P : 20g en cataplasme à appliquer sur une blessure E : Médecine+5, Soins Rapides+5, malus brûlure-1
49	Tanaisie		Immortalité. P : salade crue de 50g E : après 2j, 10% d'éviter une perte de caractéristique, quelle que soit l'origine

3. Produits naturels

Les produits naturels (PN) sont des éléments que l'on peut cueillir (sur le sol), récolter (de la terre) et extraire (de créatures/animaux). Ils possèdent des propriétés spéciales, ressemblant à des sortilèges, qui affectent la personne les utilisant ou des cibles. Rares et précieux, ils sont assidûment recherchés et font l'objet d'un juteux commerce. L'abréviation **HME** utilisée dans les règles qui suivent correspond à l'un des talent **Herboristerie – Minélarisme – Équarissage**.

3.1 Fiches des PN

La table des PN reprend les informations succinctes décrivant les PN, elles sont codifiées. La couleur fait référence à celle utilisée dans la génération de trésors : vert pour les plantes/herbes, bleues pour les gemmes/minerai et orange pour les produits extraits d'animaux. Certains PN sont entre deux catégories et donc sans couleur. Le résumé des propriétés du PN sont indiquées derrière le nom, ainsi que l'alignement de ce PN.

Abbr	Le nom du PN en abrégé, sert de clef de référence
Nom	Nom complet du PN
Forme	<p>Plante/Feuille FEUille : herbe ou partie principale issue de la tige TIGe : de la plante, partie la plus « dure » SEVe : extraite d'une partie de la plante, feuille ou tige RACine : la partie souterraine de la plante GRAine : ce qui est dans les fruits ou qui sert à la plante à se reproduire PETale : issue des fleurs produites par la plante FRUIT : la partie la plus comestible de la plante</p> <p>RESine : produit mi-solide et mi-liquide, entre plante et minerai (appartenance selon la table des PN)</p> <p>Minéraux/Gemmes GEMme : comprend les pierres précieuses MINerai : tout matière minérale issue de sous la terre PIErre : matière dense et généralement assez pauvre</p> <p>Animaux/Créatures CONcrétion : produit par un animal/créature ORGane : interne, si préservé et en bon état OS : partie du squelette d'un animal ou créature</p> <p>LIQuide : les sangs, les poisons et autres breuvages (appartenance selon la table des PN)</p>
Saison	<p>⌘ : n'importe quand mois : de 1 (janvier) à 12 (décembre) ou liste des mois de disponibilité période ou saison : PRItemps / ETE/ AUTomne / HIVER lune : PY (Pleine Yael = pleine lune) /SY (Sans Yael = sans lune) température (t°): minimum ou maximum en degré Celsius jour : entre le lever et le coucher du soleil, nuit : entre le coucher et le lever du soleil</p>
Milieu	<p>CAVerne Lieux souterrains naturels en général de taille moyenne à petite COLline Douce ou escarpée, de 50 à 500m d'altitude Cours d'EAU Ru, ruisseau, rivière, fleuve, bras de mer DESert De sel ou de sable, pluviométrie très basse FORêt Bois ou forêt, cultivé ou non JUNgle Savane, humide et boisé MARais Terres humides en permanence MONTagne A partir de 500m d'altitude OCEan Petite ou grande mer, peut être utilisé pour les îles en mer aussi PLAine Herbeuse ou rocailleuse, plage, broussaille RUInes Restes de construction détruite à au moins 50% SOUterrain Couloirs et pièces ouvragées, étroites et peu ou pas aérées STEppe Polaire ou semi-aride, végétation rare, poussière URBain Tout ce qui est proche d'une ville, peut être assimilé au terrain <i>Ville</i> VILle Hameau, village, bourg, ville, manoir, château etc. Voir les terrains dans <i>Livre Rencontre</i>.</p>
Poids	poids d'une dose, exprimé en grammes
Rareté	1 : extrêmement rare 2 : très rare 3 : assez rare 4 : rare 5 : peu fréquent 6 : peu commun 7 : commun 8 : assez commun 9 : très commun
Dose(s)	nombre de doses trouvées lors d'une recherche réussie, équivaut à la quantité (N) d'un trésor
Prix	<i>Valeur de base</i> approximative du PN dans l'état Brut / Préparé / Enchanté . Modifiez cette valeur selon le contexte socio-économique local.
Description	détails, couleur, origine, etc.
Brute	Effets du PN dans sa forme brute.
Utilisation	Recette générale de préparation du PN une fois récolté. Le test d' <i>Herboristerie</i> / <i>Equarrissage</i> / <i>Minéraux</i> représente cette opération. Elle permet de passer du PN brut vers l'état préparé. Si la recette n'est respectée dans son entièreté, le test sera NE/2 si le manquement est léger ou NE/3 si le manquement est grave.

Préparé	Effets du PN dans sa forme préparée.
Cérémonie	Décrit comment on doit lancer le sort d' <i>Enchantement</i> qui permet de passer de l'état préparé à l'état enchanté.
Enchanté	Effets du PN une fois enchanté magiquement.

Remarque : 'X' identifie l'utilisateur, le propriétaire ou la cible du PN. La personne affectée par ce PN.

Règles générales concernant les propriétés des PN.

- Les effets concernent par défaut l'utilisateur/propriétaire/la cible du PN, désigné par **X** dans le texte.
- Les effets automatiques, ne nécessitant aucune connaissance, sont indiqués par un **n° surligné**.
- Les **alignements** sont identifiés par les codes suivants : **EE**-El'Der, **EI**-El'Bis, **EO**-El'Dor, **EA**-El'Lar, **KO**-Koth'Oth, **SI**-Si'Th. Un sort inclus dans les effets d'un PN indique l'alignement de ce PN. Les **effets sont divisés par deux** si X a un alignement **opposé** à celui du PN.
- Les bonus de caractéristiques se font sur les valeurs **courantes**. Ces bonus concernent les deux sous-caractéristiques d'une caractéristique principale si rien n'est indiqué.
- Sauf indication contraire, les **sorts** inclus dans les PN sont utilisables **NE(sort)+1 fois/jour**.
- Sauf indication contraire, les **effets non permanents** ne peuvent être utilisés qu'**une fois par jour**.
- À défaut, les effets d'un PN quelconque durent **24h**.
- Par défaut, les quantités sont de **1dl** et les volumes de **1dm³**.
- Par défaut, les effets sont actifs après **ingestion** ou lorsque le PN est **porté** sur le corps.
- Les **sorts et talents** sont indiqués en italique dans le texte.
- La puissance des **sorts et poisons** sont exprimés par le binôme X/Y → **NEM/NE**.
- Les conditions sont données dans la partie *Utilisation* (si...), elles s'appliquent à **tous les effets indiqués en dessous**. Cela forme un bloc d'effets délimités par des conditions.
- Les sorts induits par l'utilisation d'un PN suivent les règles de **magie innée** sans aucune des conditions et effets liés au lancement des sorts.
- Si un NEM doit être calculé et qu'il n'est pas donné, alors $NEM = 2/4/6$ selon l'état B/P/E.
- **En dehors des effets automatiques** (indiqués par un numéro surligné **X**), les effets liés à une manipulation du PN ne sont autorisés que si connus (maîtrisés), voir 3.4.3 *Maîtrise de propriété*.
- Les **PN végétaux brut ou préparés** ont une **durée** pendant laquelle ils gardent leurs effets = **Rareté x 10 jours (/2 si Q- - et x2 si Q++)**. Seulement si le PN n'est **pas préservé** dans un contenant à l'abri de la **lumière** et de l'**humidité**. Au-delà de cette période, le PN est perdu avec une CR = **Rareté x10** à tester lorsque l'on tente de l'utiliser.
- Certains **PN d'animaux/créatures** doivent être entretenus d'une manière quelconque : les **peaux, yeux, organes** etc. Si cela n'est pas fait pendant **plus d'une semaine** alors le PN perd son effet avec un **D100 <= Rareté x5**. Les effets automatiques ne sont jamais perdus.

Livre Trésors

ACO-ACONIT : INVOCATION / CONTRE LYCANES, CRÉATURE INVOQUÉE / CONTRE LYCANES, PROTECTION CONTRE OU POISON SUR CRÉATURE INVOQUÉE

ACO	Aconit	FEU	PRI	MON	Poids 5	Rareté 3	Dose 6	Prix 70/1500/4000
-----	--------	-----	-----	-----	---------	----------	--------	-------------------

Des	Renonculacée, 60-120cm, fleur violette.							
Bru	Si porté autour du cou dans une bourse... 1/ bonus +5 à sort <i>P. du Voyage</i> . 2/ 1% par jour la nuit d'invoquer 1x <i>Chien des Enfer/Espirit/Espirit Vengeur</i> (d3) comme <i>Brèche Céleste</i> NE2.							
Uti	Lavée à l'eau pure, séchée et réduite en poudre.							
Pré	Si porté autour du cou dans une bourse de cuir Q+... 1/ NE2 <i>Divine Intervention</i> contre les Warr, 1x/tour. 2/ CI/2 non modifié pour convaincre une créature invoquée de repartir, 1x par rencontre.							
Cér	Enchantée après avoir été préservée 1 jour dans une vasque d'argent.							
Enc	Si porté autour du cou dans une bourse de soie... 1/ <i>Divine Intervention</i> NE8 contre les Lycanes, 1x/rencontre. 2/ Aucune créature invoquée n'attaquera X. si X attaque une créature invoquée alors... 3/ si cible touchée par PN, le PN inflige un poison paralysant 16/8 et est détruit							



AGA-AGATE : RP+ / IMM. POISON ANIMAUX, RP+ / E+, RMA+, IMM. SORT EMOTIONS, RP+, DOSE VÉRITÉ / EE

AGA	Agate	GEM	-	COL MON roches	Poids 30	Rareté 6	Dose 1	Prix 50/1200/3000
-----	-------	-----	---	----------------	----------	----------	--------	-------------------

Des	Silice à bandes multicolores.							
Bru	Si portée... 1/ RP+5.							
Uti	Taillée, polie, plongée 4h dans un 1l d'eau de pluie.							
Pré	Si sertie dans un collier... 1/ Immunité 50% contre les poisons d'animaux. 2/ RP+10.							
Cér	Réduite à une sphère parfaite.							
Enc	Si sertie à une pièce d'or ou d'argent... 1/ E+15. 2/ RMa+10 contre <i>Pouvoir de la tempête</i> . 3/ Immunité 100% contre tous les sorts modifiant les émotions. 4/ RP+15. Si plongé dans un gobelet de bronze avec 1dl d'eau pure... 5/ crée 1 dose de « vérité », dure 1h. Une fois bue, si X ment alors victime de spasmes musculaires (immobilisé), perd 3 EN par tour, perd usage de tous ses pouvoirs. Dure 20 tours après ingestion.							



AMO-AIGRE-MOINE : SOUFFLE-, FATIGUE- / EN+, CS+, REGEN EN+ / CS+, RÉCUP+, EN+, IMM. SOUFFLE & FATIGUE

AMO	Aigre-Moine	PET	AUT	Chemin de terre	Poids 3	Rareté 8	Dose 8	Prix 40/800/1200
-----	-------------	-----	-----	-----------------	---------	----------	--------	------------------

Des	Longue tige, bulbe brun, pétales mauves, peu de feuilles longues et minces.							
Bru	Si pétale hachée, séchée et fumée... 1/ Malus de souffle/2. 2/ Niveau de fatigue-1.							
Uti	Humidifier 6 pétales, chauffer le jus à la lumière du soleil, sécher.							
Pré	si mangée alors, pendant 24h... 1/ En+15. 2/ CS+20. 3/ regain EN+D10. 4/ Niveau Fatigue-2.							
Cér	Transformée en boulette avec alcool >30°							
Enc	Si mangée alors pendant 1D10* x24h... 1/ CS+30. 2/ Récupération de CS x2. 3/ En+30. 4/ Ne subit ni fatigue ni malus de souffle.							



AIL-AIL : RMA+, CONTRE VAMPIRE / MALADIE EMOTIONS-, IMM. VAMPIRE / MALADIE EMOTIONS-, IMM. VAMPIRE, RMA EO, SORT CONTRE VAMPIRE, VISIONS MONDES /EI

AIL	Ail	FRU	ETE	EAU OCE	Poids 10	Rareté 9	Dose 12	Prix 50/400/1000
-----	-----	-----	-----	---------	----------	----------	---------	------------------

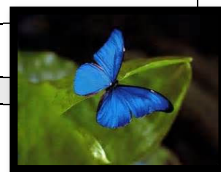
Des	Bulbe brun clair, graines blanches.							
Bru	Si mangé cru alors, pendant 1h... 1/ RMa +5 contre les sorts affectant l'esprit 2/ Ap-5 2/ TC+10 contre les <i>Vampires</i>							
Uti	Plongé dans du vin Q+ pendant 1 jour, suspendu et séché 4h près d'un feu de bois.							
Pré	Si porté autour du cou... 1/ Soins 3/2 d'une maladie/malédiction touchant les émotions, détruit la dose. 2/ Immunité 50% contre les sorts/blessures/attaques des <i>Vampires</i> .							
Cér	Préservé dans un pot de terre placé sous terre pendant 1 jour puis enchanté.							
Enc	Si mangé... 1/ Soigne 10/10 d'une maladie. 2/ Immunité 100% contre les sorts/blessures/attaques des <i>Vampires</i> pendant 4h. Si porté en amulette autour du cou... 1/ RMa+10 contre EO. 2/ <i>Divine intervention</i> NE3 contre les <i>Vampires</i> . Si réduit en poudre, mélangé 1 dl de vin et bu... 1/ donne 1D10 visions aléatoires du Monde Ancien/du Monde des Dieux (d2). Durée 1 min par vision. Un test I(mem)x1 pour garder le							

Livre Trésors

	souvenir d'une vision. Si réussi, alors lieu « connu ».
--	---

APB-AILE DE PAPILLON BLEU: MVP+ /IMM. COMBAT, TALENT ART+ / TEXTE, CARTE, NDC+ / EA

APB	Aile de papillon bleu	ORG	Pas HIV	COL	Poids 2	Rareté 7	Dose 2	Prix 180/360/780
Des	Ailes prises sur papillons des collines d'un bleu azur sans taches							
Bru	Si pâte pressée entre les doigts et utilisée pour dessiner un cercle sur la peau... 1/ MVP+2 pendant 4h.							
Uti	Pâte séchée 1 semaine et poudre conservée avec poudre d'or dans fiole de métal							
Pré	Si poudre jetée sur un foulard humide porté au cou alors, pendant 2h ... 1/ les ennemis de même race que X doivent tester leur NECx10 pour attaquer au combat (1x/tour). 2/ Sexe, Art Graphique, Lecture, Calligraphie +10							
Cér	Enchanté sur une soie rouge pendant une nuit chaude (>10°)							
Enc	Si répandue sur un parchemin Q++ alors, pendant 1h... 1/ tout texte écrit sera compréhensible par l'écrivain à NE(Lecture), quelle que soit la langue utilisée. 2/ toute carte dessinée d'un lieu connu permettra de savoir qui l'occupe à l'instant. 3/ tout message écrit par X et lu par une autre personne cible donnera NdC+1 si test V(res)x1 cible raté.							



ALE-ALECTO: CI+ RMA+ M+ / M+ RMA+ SENS+ CI+ / REGEN+ M+ RMA+ PAS SOIF CI+

ALE	Alecto	CON	Pas HIV	Sur hermine blanche	Poids 20	Rareté 2	Dose 1	Prix 60/300/1500
Des	Pierre rose et grise (1cm³) trouvée dans un cerveau d'hermine blanche.							
Bru	Si portée dans la paume... 1/ tEC de CI devient tEN. 2/ RMA+3. 3/ Moral+3.							
Uti	Plonger dans 1 dl d'alcool >40°.							
Pré	Si bu d'un trait alors, pendant 3j... 1/ Moral+5. 2/ RMA+5. 3/ Odorat/Ouïe/Toucher/Vue (D10*) +20. 4/ Chaque test de CI gagne une classe de résultat, max tRC. 1x/cible.							
Cér	L'alcool est laissé 1h dans un gobelet de métal.							
Enc	Si bu d'un trait alors, pendant 10 jours... 1/ Regen+2. 2/ Tests de Moral en combat gagnent une classe de réussite. 3/ RMA+10. 4/ X ne gagne aucun PdF. 5/ Chaque test de CI gagne deux classes de résultat, max tRC. 1x/cible. En plus : Moral+1 permanent et RMA+1 permanent							

AMA-AMARANTE : SEXE+ MALADIE- VUE+ / EN+ RÉCUP+ INFECTION- MALADE- C(SAN)+ INFERTILITÉ VUE+ / EN+ RÉCUP+ MALADIE- IMM. FROID INFECTION- C(SAN)+ SENS+

AMA	Amarante	RAC	AUT	Caves de château	Poids 15	Rareté 1	Dose 2	Prix 30/100/350
Des	Racine blanche couverte de poils soyeux, d'une plante sauvage haute de 40cm aux feuilles pointues.							
Bru	Si jus de 4 feuilles bu alors... 1/ test V(res)x1 pour ne pas avoir une irrésistible envie de copuler, durée 4h. 2/ un test de CS réussi soigne toutes les maladies. 3/ Vue +20 pendant 4h.							
Uti	Piler en poudre dans un pot, faire des boulettes avec de l'huile animale, laisser sécher.							
Pré	Si une boulette mangée (et perdue) alors... 1/ En+20, aucun tEC à la CS, pendant 5j. 2/ Ne peut être infecté ni tomber malade, pendant 5j. 3/ max C(san)+d6, permanent. 4/ soigne de l'infertilité, permanent. 5/ Vue+2, permanent.							
Cér	La boulette dans un pot de métal chauffée 1h avant l'enchantement.							
Enc	Si la boulette est portée dans une cage de bronze... 1/ En+10 2/ Les points récupérés pendant une CS sont x3. 3/ Maladie -1 avec un CS réussie. 4/ Immunité 50% au froid naturel. 5/ Ne peut être infecté. 6/ Goût+10.							

AMB-AMBRE : PERTES EN-, NAGE+ / CS+ PERTES, EN-, NOYADE- / VISIBILITÉ TÉNÉBRES, POILS+, AVERTISSEMENT, PERTES EN-, NAGE+

AMB	Ambre	PIE	Mois 1-12	OCE marée basse	Poids 100	Rareté 5	Dose 1	Prix 60/300/1800
Des	Concrétion grise de cachalot faite de cristaux longs, minces et enchevêtrés.							
Bru	Si portée au cou... 1/ Immunité 25% aux pertes d'EN. 2/ NE(Nage) +10.							
Uti	Placer dans une coupe d'argent exposée une nuit avec lune. Sertir avec chaînette d'argent.							
Pré	Si portée au cou... 1/ CS+10. 2/ Aucun malus dus aux pertes d'EN. 3/ Immunité 50% aux pertes d'EN. 4/ P de se noyer/2.							
Cér	Doit être exposé à la lumière d'une PY sans nuage pendant 1h.							
Enc	Si portée au cou...							



Livre Trésors

AMB	Ambre	PIE	Mois 1-12	OCE marée basse	Poids 100	Rareté 5	Dose 1	Prix 60/300/1800
	1/ Visibilité normale dans les ténèbres non-magiques. 2/ Poils du corps poussent 2 fois plus vite, Ap -1 temporaire par jour. 3/ La pierre s'assombrit lorsqu'une créature capable d'utiliser du poison ou d'infliger des maladies est à 60m de X. 4/ Les pertes d'EN sont /2 et cette réduction est infligée l'être qui a causé la perte, si possible. 5/ NE(Nage)+20, MVP sous l'eau +2.							

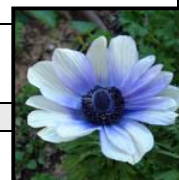
AME-AMÉTHYSTE : ALCOOL-, VITESSE+ / ALCOOL-, PERTES EN-, RÉACTION+ / ALCOOL-, I+, EM+, MÉMOIRE+, SOIN MALADIE

AME	Améthyste	GEM	hiver	MON à +2500m	Poids 80	Rareté 4	Dose 1	Prix 100/600/4500
Des	Pierre fine et violette proche du quartz.							
Bru	Si plongée dans 1dl d'alcool bu dans le tour qui suit... 1/ Ignore l'alcoolémie de la boisson. 2/ VIT+1 pendant 1h.							
Uti	Sertir sur une bague en or.							
Pré	Si porté à la main droite... 1/ Diminue d'un niveau d'alcoolémie, 1x/h. 2/ Pertes d'EN dues à l'alcool /2. 3/ Réaction+20 pour le premier test d'un combat.							
Cér	Anneau bouilli dans 1l d'alcool.							
Enc	Si porté à la main droite... 1/ Immunise de tous les effets de l'alcool. 2/ I+5. 3/ Em+5. 4/ Mémoire photographique des éléments jugés importants. Test de I(mem)x2 pour se remémorer n'importe quel détail jugé important au moment de sa perception. Maximum 5 x/j. Maximum I(mem) détails. À noter par X. Si plongé 10min dans un gobelet d'argent rempli d'1dl d'alcool >15° et cet alcool bu... 5/ produit 1 dose de <i>Soin Maladie</i> 12/6 se conservant 5 tours.							



ANE-ANÉMONE : AP+, EN+, CS+ / TEMPORAIRES-, RÉCUP+ / TEMPORAIRES-, MALUS-, SOMMEIL, RÉCUP+, CS+, COMA

ANE	Anémone	GRA	PRI	FOR humide	Poids 5	Rareté 8	Dose 5	Prix 20/180/1200
Des	Plante sauvage, fleurs blanches/roses, couleur éclatante.							
Bru	Si graine brûlée et humée alors, pendant 24h... 1/ Ap et En+10. 2/ CS+20.							
Uti	Piler et en faire une poudre, laver à l'eau, sécher.							
Pré	Si inhalée dans les 48h après la préparation... 1/ récupère toutes les pertes temporaires physiques. 2/ TEC récupérés pendant la CS x2.							
Cér	Enchantement à la lumière de midi.							
Enc	Si brûlée dans un calice en métal et inhalée ... 1/ récupère toutes les pertes temporaires et tous les malus de combat. 2/ force le sommeil pendant 1D10h, donne droit à une récupération par heure de sommeil avec CS+20. 3/ si réveillé pendant ce sommeil, X tombe dans le coma pendant 24h.							



ANG-ANGÉLIQUE: EN+, CS+, MALUS-, BLESSURE- / MALUS-, MALÉDICTION-, EN+ / EN+, POISON, RMA+, MANA+ /EI

ANG	Angélique	TIG	ÉTÉ	MON fossé	Poids 50	Rareté 3	Doses 2	Prix 110/350/700
Des	Plante sauvage aux feuilles rondes et charnues et à la tige très dure et épaisse.							
Bru	Si tige mâchée pendant 1h alors, pendant les 24h... 1/ En+30 et CS+30. 2/ Ne subit aucun malus à cause des maladies. 3/ peut transformer ses blessures en pertes d'EN et vice-versa, décider 1x.							
Uti	Plonger la tige 24h dans un vin. Sécher et réduire en poudre.							
Pré	Si une dose bue en mélangeant dans 1dl de vin de qualité Q+ ou Q++...alors, pendant 5j... 1/ Ignore tous les malus de toutes origines. 2/ Ignore les effets de toute malédiction. 3/ par PdN mangé, regagne 1d6 EN, max 3/j.							
Cér	La poudre enchantée et brûlée, recouverte d'une étoffe Q+							
Enc	Si tissu imbibé utilisé pour se moucher (20 usages)... 1/ Récupération 2D10 EN. 2/ si utilisé >1 fois en 24h, devient un <i>Poison Lent</i> 8/4. 3/ RMa x2 pendant 24h. 4/ chaque malus de blessure gagné donne +1PdM.							

ANO-ANODINE : SOMMEIL, PDF- / POISON, PDF- / POISON, MUET

ANO	Anodine	FEU	ÉTÉ	MON >1000m, terre aride	Poids 20	Rareté 5	Doses 4	Prix 40/150/900
Des	Plante grasse à fleurs jaunes, touffue, à gros bulbes.							
Bru	Si le bulbe est plongé 5 min dans 1dl d'eau pure et celle-ci bue... 1/ test V(res)x2, si échec alors tombe dans le sommeil pendant 4h. 2/ supprime la moitié des PdF accumulés.							
Uti	N'importe quelle partie de la plante, coupée fraîchement (<72h), gardée dans un linge.							
Pré	Si avalée... 1/ <i>Poison lent</i> 5/3. 2/ supprime tous les PdF accumulés.							
Cér	Mélangé à une huile ...							
Enc	Si avalée... 1/ <i>Poison mortel</i> 10/5.							

Livre Trésors

ANO	Anodine	FEU	ÉTÉ	MON >1000m, terre aride	Poids 20	Rareté 5	Doses 4	Prix 40/150/900
	2/ Empêche de parler pendant 1D10j.							

ANT-ANTIMOINE : RMA+ / RMA+ DÉMON- / RMA+, DÉMONS-, DIABLES- / EI

ANT	Antimoine	MIN	-	COL dépression	Poids 30	Rareté 7	Dose 1	Prix 30/180/500
Des	Minerai blanc-bleu très cassant.							
Bru	Si porté dans une poche... 1/ RMa+3 contre EO.							
Uti	Sertir sur une bague ou un anneau de métal Q+.							
Pré	Si anneau porté à la main droite... 1/ RMa+5 contre EO. 2/ Protection Divine NE3 contre les Démons.							
Cér	Enchanté alors que serti sur un anneau.							
Enc	Si anneau porté à la main gauche... 1/ RMa+10 contre EO. 2/ Protection Divine NE5 contre les Démons et Diables.							



ARM-ARMOISE : POISON-, MENSONGE-, SOUFFLE- / POISON-, CS+, VÉRITÉ / FATIGUE-, VÉRITÉ, DÉMON+ / EO

ARM	Armoise	FEU	HIV	MON	Poids 10	Rareté 2	Dose 1	Prix 150/800/2000
Des	Petite plante aromatique à deux tiges s'enroulant l'une sur l'autre.							
Bru	Si toute la sève bue... 1/ soigne un poison en cours d'effet comme sort 6/3. Si feuille mâchée alors, pendant 1h... 2/ X devine qui lui ment, si langue et race commune. 3/ aucun malus de souffle n'est gagné.							
Uti	Piler dans un bol en métal, humidifier avec de la sueur humaine, créer un jus avec 1cl de poison léger.							
Pré	Si bue... 1/ soigne un poison en cours d'effet comme sort 9/5. 2/ CS+30 pendant 7j. 3/ peut utiliser 1x Vérité 6/2 dans l'heure qui suit.							
Cér	Enchanté pendant la minuit.							
Enc	Si bue alors, dans les 7j qui suivent... 1/ Malus de fatigue supprimé et immunité 100% Fatigue. 2/ procure Vérité 12/6 pendant 10 tours. 3/ peut invoquer 1x un démon au hasard à 7m à minuit, comme Brèche Céleste 7/7.							



BSU-BAIE DE SUREAU : NOURRITURE / FAIM- / RMA+

BSU	Baie de sureau	FRU	AUT	FOR	Poids 5	Rareté 9	Doses 2	Prix 30/200/1400
Des	Petits fruits noirs en branches très garnies.							
Bru	Si 6 baies mangées avec >1 PdN ... 1/ permet de boire/manger de la nourriture avariée sans effet négatif.							
Uti	Préserver dans de la soie. Sécher sans briser les feuilles, plaquer avec de la cire d'abeille. Créer un collier.							
Pré	Si porté autour du cou... 1/ PdF nécessaires /2.							
Cér	Enchanté à la lueur du soleil de midi.							
Enc	Si porté autour du cou... 1/ RMa+5.							



BAL-BALIM : ESPRITS-, MORT-VIVANT-, RMA+, PROTECTION / DON DE DIEU, MÉDECINE+, HERBORISTERIE+, RMA+ / BLESSURE-, RMA+, RP+, TALENTS / EI

BAL	Balim	FEU	PRIN PY	MON >500m	Poids 25	Rareté 1	Dose 1	Prix 350/3300/3500
Des	Plantes minuscule aux feuilles blanches couvertes de petites taches jaunes.							
Bru	Si feuille brûlée par un feu naturel... 1/ renvoie automatiquement tous les esprits & mort-vivants dans leur monde dans un rayon de 50 m. 2/ RMa+10 pendant 8h. 3/ Protection Divine EI 4/2							
Uti	Préserver la feuille dans un écrin en or, garder tout le temps à l'abri de la lumière après cueillette. Une fois par semaine la feuille doit recevoir 1cl d'eau fraîche.							
Pré	Si appliquée humide sur un corps dénudé, à l'endroit du cœur.... 1/ enclenche Don de Dieu 8/8 sur un corps mort il y a moins de 8h. 2/ n'a aucun effet sur les morts dues à la Nécromancie ou à la maladie (EN tombés à zéro). 3/ donne D100 ExT dans Médecine ou Herboristerie au choix de X. 4/ RMa x2 pour la cible pendant 8j.							
Cér	Enchantée sur un autel Q+							
Enc	Si feuille mâchée avec 1cl de miel alors pendant 4j... 1/ immunité 100% aux blessures et maladies. 2/ RMa x2. 3/ RP x2. 4/ donne 2d6 NE à répartir au choix dans les talents Médecine, Astrologie, Herboristerie, Alchimie comme bonus d'excellence.							

BAS-BASILIC : POISON- / POISON- / POISON-

BAS	Basilic	FEU	t°>25	DES PLA	Poids 5	Rareté 9	Doses 6	Prix 30/180/700
Des	Plante aromatique à tige épaisse, très droite.							
Bru	Si mangé... 1/ Pertes d'EN/2 si proviennent d'un poison ayant d'affecté X dans les 2h qui précèdent.							
Uti	Couper en lamelles, sécher et garder dans un pot de bois.							
Pré	Si mangé...							



Livre Trésors

BAS	Basilic	FEU	t">25	DES PLA	Poids 5	Rareté 9	Doses 6	Prix 30/180/700
	1/ annule le dernier poison injecté comme sort 1/0. Tous les dégâts EN infligés par le poison sont annulés.							
Cér	Enchanté dans un pot de métal.							
Enc	Si mangé... 1/ Annule le dernier poison injecté comme sort 10/5. Tous les dégâts EN infligés par le poison sont annulés.							

BAV-BAVE DE CRAPAUD : MALADIE-, FATIGUE+ / FATIGUE-, MALADIE+ / OUIE+, VUE+, POISON+ / KO

BAV	Bave de crapaud	LIQ	AUT	EAU	Poids 10	Rareté 9	Dose 1	Prix 50/120/350
Des	Liquide à reflets jaunâtres prélevé sur la bouche							
Bru	Si bave récoltée sur animal vivant tenu dans l'eau et non blessé, bue... 1/ +1 niveau Maladie et +1 niveau de Fatigue							
Uti	Bave mélangée à du sel Q++ et une huile de mammifère gardée en gourde de métal							
Pré	Si bue la nuit... 1/ supprime tous les niveaux de Fatigue jusqu'à l'aube, perd 1 EN par heure d'ici là. Si bue la journée... 2/ +1 niveau Maladie mais <i>Nage</i> , <i>S(cours d'eau)</i> et <i>Marine</i> +20 pendant 4h.							
Cér	Enchanté dans une vasque remplie de 2l de lait de jument							
Enc	Si bue alors que nu dans l'eau alors, pendant 4h... 1/ <i>Ouie</i> et <i>Vue</i> +30. 2/ <i>Acrobatie</i> +20. 3/ tout contact peau à peau inflige un poison lent 3/3 à l'être qui touche X.							



BDA-BELLE-DAME : VOYAGE+, MAGIE+, HERBORISTERIE+ / VOL+, TRANSE, POISON+, PN+ / SENS, RP+, PN+ / KO

BDA	Belle-dame	RAC	PRI+ETE	PLA	Poids 80	Rareté 2	Dose 1	Prix 500/4500/5000
Des	Plante herbacée à grosses baies noires.							
Bru	Si baie mangée alors, pendant 24h... 1/ donne NE+2 au <i>Pouvoir du voyage</i> . 2/ donne D100 EXP de magie (EXM). 3/ bonus+20 à <i>Herboristerie</i> .							
Uti	Le jus conservé dans alcool, à l'ombre. L'onguent est créé à partir du marc du jus. La potion est résultat de l'évaporation. Le jus est le résultat liquide de l'opération. Choisir un des trois résultats et jeter le reste.							
Pré	Si appliqué comme onguent à même le corps... 1/ donne <i>Oiseau sans aile</i> 8/4. Utilisable uniquement si entièrement nu et ne portant rien. Durée 1d6h. Si potion diluée dans 1cl d'eau et bue... 2/ Si X a NEM>0 alors le place en transe de 12h et alignement fanatique, pendant ces 12h permet d'utiliser <i>Divine inspiration</i> 20/10. Si X a NEM=0 alors un NEM>0 présent peut le faire rêver ce qu'il veut pendant 2D10x2 h. Si pas de NEM>0 présent alors provoque un 10/4 <i>Folie Divine</i> sur X pendant 2d6h. Si potion à base de jus de baies pur bue... 3/ 15/7 <i>Poison lent</i> . Si une attaque magique 15/7 contre X réussit alors X meurt avant le prochain coucher de soleil sauf si soigné magiquement. Si l'attaque échoue alors coma pendant D10*x24h. Si jus répandu sur le sol... 4/ fait apparaître 1 PN aléatoire (2d6 doses) qui peut exister sur ce sol en cette période, en état Brut.							
Cér	Enchantement de l'onguent sur un os.							
Enc	Si massé sur le front... 1/ un sens x2 et un autre /2, à choisir à l'application, permanent. 2/ le prochain poison subit augmente la RP de X du NE du poison, permanent. 3/ bonus +d6 pour trouver des PN, permanent.							



BET-BÉTOINE : PORTER+, MÊLEE+ / F+, COUP+ / TRANSE, MALADIE- / TEMPORAIRE-, MALÉDICTION-, PORTER+

BET	Bétoine	GRA	PRI	COL	Poids 10	Rareté 5	Doses 5	Prix 60/250/1300
Des	Plante à fleurs mauves, type labiacées.							
Bru	Si toutes les graines mangées alors, pendant 24h... 1/ +50% à <i>Porter/Tirer/Arracher</i> . 2/ NE(<i>Mêlée</i>)+20.							
Uti	Piler les graines dans un pot. Mélanger à du lait et du sang de chèvre. Presser et faire des boulettes.							
Pré	Si boulette mangée alors, pendant 2j... 1/ F+10. 2/ Bonus coup arme de mêlée +2.							
Cér	Enchantement dans une marmite mélangée à du jus de viande.							
Enc	Si boulette mangée ... 1/ Place X en transe pendant 2d6h, à la fin de celle-ci, toutes les maladies ont disparu. Si aucune maladie n'est présente au début alors X subit F/2 et RMa/2 pendant 72h. 2/ Supprime tous les pertes temporaires et les malédictions physiques. 3/ +100% à <i>Porter/Tirer/Arracher</i> pendant 3j.							



BEZ-BEZON : EN-, SENS+, POUVOIR VOYAGE+ / PASSAGE ENTRE MONDE, SORT MVP+ / POISON-, F+, ÂGE-, PASSAGE ENTRE MONDE / EE

BEZ	Bezon	CON	-	FOR	Poids 30	Rareté 6	Doses 5	Prix 150/1200/6000
Des	Concrétion brune issue des estomacs des daims âgés de plus 5 ans.							
Bru	Si enfoncée dans le nez alors, pendant 5h... 1/ -1d6 EN /h 2/ Sens +50%. 3/ NE+1 à <i>Pouvoirs de la Terre, du Feu et du Voyage</i> .							
Uti	Plonger dans l'eau après la mort de la bête, cuire à feu doux, en faire un losange, conserver dans une boîte de bois.							
Pré	Si portée sur soi... 1/ Effets du passage entre les mondes /3. 2/ NE+1 à tous les sorts modifiant la MVP.							



Livre Trésors

BEZ	Bezon	CON	-	FOR	Poids 30	Rareté 6	Doses 5	Prix 150/1200/6000
-----	-------	-----	---	-----	----------	----------	---------	--------------------

Cér	Enchantement sur des braises.							
Enc	Si plongé dans 1dl d'eau pure bue... 1/ la potion soigne tous les poisons, automatiquement. Si porté autour du cou ... 2/ F+5. 3/ X vieillit deux fois plus lentement. 4/ Effets du passage entre les mondes /5.							

BIL-BILUMAS : MALADIE-, EN-, RMA+ / MALADIE-, EN-, RMA+ / MALADIE-, EN-, RMA+

BIL	Bilumas	RES	AUT	MAR	Poids 70	Rareté 3	Dose 1	Prix 320/2200/4500
-----	---------	-----	-----	-----	----------	----------	--------	--------------------

Des	Résine claire issue d'arbre âgé de >50 ans aux racines plongées dans l'eau.							
Bru	Si mangée alors, pendant 72h... 1/ Immunité 80% contre toutes les maladies, magiques ou non. 2/ -1d6 EN /j, à minuit. 3/ RMA+3.							
Uti	Chauffer les racines et en extraire la résine, la sécher pendant 1j.							
Pré	Si mangée alors, pendant 10j... 1/ Immunité 100% contre toutes les maladies magiques ou non. 2/ -1D10 EN par maladie attrapée ou sort à effet négatif subi. 3/ RMA+5.							
Cér	Enchantée sous 2m d'eau							
Enc	Si brûlée et respirée alors... 1/ RP-1D10, permanent. 2/ immunité 50% à toutes les maladies non magiques, permanent. 3/ RMA x2 contre les sorts de maladies, permanent. 3/ EN-1D10 permanent.							

CAL-CALCÉDOINE : F+, COMBAT+ / ILLUSION-, E+, PDM+ / PDM+, ESPRITS VENGEURS-, POSSESSION-, CI+

CAL	Calcédoine	CON	-	COL MON crevasse	Poids 40	Rareté 6	Dose 1	Prix 160/500/4500
-----	------------	-----	---	------------------	----------	----------	--------	-------------------

Des	Silice translucide et cristallisée.							
Bru	Si portée... 1/ F+5. 2/ <i>Charge & Fuite</i> +10.							
Uti	Polir, sertir sur un collier en or (Q+) avec une pierre précieuse.							
Pré	Si porté autour du cou et exposé à la lumière alors, une fois par jour... 1/ Dévoile toutes les illusions magiques à 3m de X, pendant 1 tour. 2/ E+5 pendant 1h. 3/ 10 PdM disponibles pendant 1h.							
Cér	Enchanté alors que posé sur un bébé de même race en vie et pas malade.							
Enc	Sur le bébé pendant 1h sans qu'il se réveille alors, à la fin... 1/ 30 PdM dispnible pendant 2h. Si la pierre est tenue en main alors... 2/ <i>Protection Divine</i> NE6 contre les <i>Esprit Vengeurs</i> (forme physique). 3/ X ne peut être possédé sauf sur un tRC, dans ce cas la pierre explose. 4/ CI+20.							



CAR-CARBOUCLE : RM+, RÉSISTANCE+, CS+ / RM+, RÉSISTANCE+, CS+, POISON+ / RM+, RÉSISTANCE+, CS+, POISON+, RAGE+, FURIE+ / KO

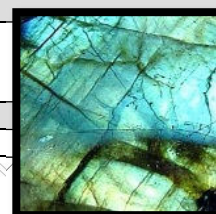
CAR	Carboucle	GEM	-	Cratère	Poids 10	Rareté 3	Dose 1	Prix 210/650/2600
-----	-----------	-----	---	---------	----------	----------	--------	-------------------

Des	pierre précieuse brillant d'un vif éclat rouge							
Bru	Si serti sur bande d'or porté au poignet... 1/ le N3 des blessures augmente de +3. 2/ <i>Résistance</i> +10. 3/ CS+1 par jour passé avec une blessure.							
Uti	Plongé 3h/jour dans un mammifère blessé maintenu en vie pendant 4j							
Pré	Si porté au doigt... 1/ le N3 des blessures augmente de +5. 2/ <i>Résistance</i> +20. 3/ CS+2 par jour passé avec une blessure. 4/ une dose de sang du porteur (1cl et 1d3 EN perdus) est un poison lent aléatoire.							
Cér	Devant un calice contenant 5l de sang humain mort dans la journée							
Enc	Si porté au doigt... 1/ le N3 des blessures augmente de +8. 2/ <i>Résistance</i> +30. 3/ CS+3 par jour passé avec une blessure. 4/ une dose de sang du porteur (1cl et 1d6 EN perdus) est un poison normal aléatoire. 5/ tout saignement subi provoque Rage+3 & Furie contrôlable & annule la moitié des malus accumulés à ce moment-là.							

CAN-CARNALITE : PDN+, SOIF- / NOURRITURE-, PDF-, V+, A+, F-, EN- / NAGE+, MARINE+, SURVIE+, PDF-, EN(FAT)+, EN+, V+, F-

CAN	Carnalite	MIN	HIV	OCE	Poids 50	Rareté 6	Dose 1	Prix 80/340/750
-----	-----------	-----	-----	-----	----------	----------	--------	-----------------

Des	galets aux reflets vifs et changeants, bleus, rouges, verts							
Bru	Réduit en poudre et conservé dans un pot d'argile, (20 doses)... 1/ permet de doubler la valeur nutritive des PdN assaisonnés avec. 2/ si la poudre est mangée, supprime le besoin de boire pour 48h.							
Uti	Poudre mélangée avec une huile Q+ de poisson							
Pré	Si bue alors, pendant 4j...							



Livre Trésors

CAN	Carnalite	MIN	HIV	OCE	Poids 50	Rareté 6	Dose 1	Prix 80/340/750
	1/ divise le besoin de nourriture par 2. 2/ Chaque PdN de Q+ ou Q++ donne un bonus général +1, max 2 par jour. 3/ V+10, A+10, F-5, En-5							
Cér	Huile chauffée pendant 48h dans marmite cuivre Q++ et conservée dans estomac de poisson							
Enc	Si bue alors que nu et tout le corps dans l'eau, sauf la tête... 1/ +1 excellence dans <i>Nage</i> , <i>Marine</i> , <i>S(Océan)</i> au choix. 2/ PdN nécessaire -1, permanent. 3/ En(fat)+20 pendant 10j. 4/ max En+2, max V+1, max F-1.							

CSN-CERVELE DE SERPENT NOIR : SENS+ / INVISIBLE, POISON+ / AP-, I+, ARMURE+, TRC / EO

CSN	Cervele de serpent	ORG	Nuit	SOU COL	Poids 300	Rareté 7	Dose 1	Prix 170/340/680
Des	Partie supérieure du cerveau d'un serpent noir d'au moins 1m de long							
Bru	Si purée de cervelle mélangée avec épices Q+ et mangée... 1/ si test Goût x1 réussi alors un sens au choix à 80 pendant 4 jours.							
Uti	La purée est séchée sur une roche noire pendant 4 j dans milieu ouvert et ventilé							
Pré	Si poudre mélangée avec une huile et bue au coucher alors, pendant la nuit qui suit... 1/ toute immobilité dans les ténèbres pendant 1 tour rend invisible sauf si Vue/2 réussi et à moins de 5m. 2/ à l'aube, X subit un poison rapide aléatoire, si X survit, alors RP+1 permanent.							
Cér	Enchanté dans le crâne d'une créature							
Enc	Si poudre utilisée comme savon pour le corps et le corps lavé pendant 10 min, alors, pendant 24h... 1/ la peau change et devient un niveau plus sombre (si très foncée alors noire), Ap/2 mais lx2. 2/ la peau devient une armure 2-2-2 se cumulant aux armures portées, sur tout le corps. 3/ tout tRC doit être relancé 1 fois.							

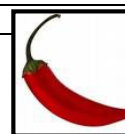


CAN-CHEVEUX D'ANCIEN : CHAÎNES DIVINES-, AP+, RÉACTION+, PROTECTION DIVINE+ / ARC+, SERRURE, FEU / HAINE, COMBAT+, ENTRE MONDE, LANGUES+, MAGIE+ / EE

CAN	Cheveux d'Ancien	ORG	-	Ancien	Poids 5	Rareté 2	Doses 2D10	Prix 400/2800/7200
Des	Longs (>100cm) cheveux dorés ayant appartenu à un Ancien âgé de plus de 1000 ans.							
Bru	Si 6 cheveux tressés et lancés à max 8m... 1/ Agit comme <i>Chaînes Divines</i> NE4 sur tout être aligné EO/KO. Si 8 cheveux tressés en natte dans les cheveux... 2/ Ap+20 et <i>Réaction</i> +20. Si 10 cheveux tressés en collier... 3/ <i>Protection Divine</i> KO NE3.							
Uti	Tresser 10 cheveux autour d'un manche de bois, la nuit. Déposer la tresse dans un vase Q+ rempli d'eau pure pendant 4 nuits de suite.							
Pré	Si utilisé comme corde d'arc... 1/ l'arc a Vitesse x2, VO +10, Crit+10, portée +25%, dé de coup +2. Si utilisé pour nouer un sac... 2/ agit comme une serrure magique NE60 avec une R=40. Si en contact avec une peau KO... 3/ inflige une attaque de feu par phase à dégâts = 2D10.							
Cér	Enchanter à moins d'un km du Monde Ancien.							
Enc	Si porté au cou ... 1/ Haine KO. 2/ Variation offensive +40% contre KO. 3/ Immunité 75% des effets du passage du temps entre le monde. 4/ Ne peut attaquer un être de race ancienne. 5/ <i>Langues</i> + 5 et la AMA +5.							

CAY-CAYENNE : INFECTION-, RP+ / MALADIE-, GOÛT+ / ALCOOL-, MALUS-, SENS+

CAY	Cayenne	FEU	ETE	MON	Poids 10	Rareté 4	Doses 14	Prix 80/300/2500
Des	Graine noire au goût très puissant.							
Bru	Si mangé en entier... 1/ Immunise contre l'infection pendant la prochaine CS. 2/ si tRC sur Goût alors RP+1 et EN-1, permanent. 3/ Tous les sens à -10 pendant 24h.							
Uti	Plonger dans une huile parfumée, laisser gonfler, préserver dans un bois Q+.							
Pré	Si mangé en entier... 1/ Permet d'ignorer les effets des maladies pendant 24h. 2/ si tRC sur Goût alors RP+2 et EN-2, permanent. 3/ Tous les sens à -20 pendant 48h.							
Cér	Enchantée alors que plongé dans une huile.							
Enc	Si mangé alors,... 1/ Aucun effet de l'alcool pendant 4h. Tous les effets sont repris après ce délai. 2/ Ignorer tous les malus pendant 4h. 3/ si tRP sur Goût alors +1d6 dans les Sens à distribuer au choix, max 80.							



CER-CERFEUIL : RP+ / CS+, INFECTION- / INFECTION-, EN+, CS+

CER	Cerfeuil	FEU	5	PLA STE	Poids 5	Rareté 9	Doses 5	Prix 80/400/1200
Des	Petite plante à feuilles courtes de couleur vert foncé.							
Bru	Si 3 feuilles mangées... 1/ RPx2 pendant 24h.							
Uti	Humidifier les feuilles avec de l'eau très froide, poser sur un tissu blanc, en faire un cigare.							
Pré	Si placé sur le front ... 1/ CS+15 & C+15 si malade ou blessé. Malus/2 si Maladie>1.							



Livre Trésors

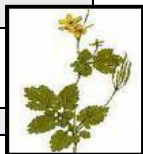
	Si mangé... 2/ supprime toute infection, immunité 100% à l'infection pendant 48h.
Cér	Enchanté sous le soleil de midi.
Enc	Si brûlé... 1/ supprime toutes les infections dans un rayon de 50 m. 2/ chaque être vivant récupère 2D10 EN dans ce rayon. 3/ un classe de réussite gagnée à la prochaine CS dans ce rayon.

CSF-CERVEAU DE SERPENT DE FEU : POISON-, SORT EO-, SOMMEIL-, FEU / POISON-, PAROLE-, FEU / POISON-, SERPENT, DÉGÂTS FEU+ / KO

CSF	Cerveau de serpent de Feu	ORG	-	-	Poids 50	Rareté 3	Dose 1	Prix 350/2800/8000
Des	Cerveau rougeâtre de 6cm de diamètre, gluant et collant.							
Bru	Si dans la main gauche ... 1/ immunité 25% à tous les poisons, acides, <i>Pouvoir de la Mort</i> , <i>Silence</i> et <i>Pouvoir du Sommeil</i> . 2/ X est incapable de dormir & Fatigue +1. 3/ chaque coup de mêlée qui passe l'armure inflige 1 dégâts de feu supplémentaire.							
Uti	Placer le cerveau dans une bourse de tissu rouge dans les 24h après la mort de la créature.							
Pré	Si porté autour du cou avec un collier fait de chair séchée de reptile... 1/ immunité 50% à tous les poisons et Pouvoirs magiques. 2/ X est incapable de parler, CI-50. 3/ chaque coup de mêlée qui passe l'armure inflige 3 dégâts de feu supplémentaire.							
Cér	Le collier plongé dans 1l de sang frais de mammifère.							
Enc	Si porté autour du cou à l'air libre... 1/ immunité 75% à la magie des reliques. 2/ X a sa MVP, CI, Goût et D/4, ses yeux deviennent des yeux de serpent. 3/ tous les dégâts de mêlée infligés sont de feu magique.							

CHL-CHÉLIDOINE : SORT EI+ / LUMIÈRE+, SORT EI+ / LUMIÈRE+ / EI

CHL	Chélidoine	FEU	9	COL rochers	Poids 10	Rareté 7	Dose 1	Prix 100/400/800
Des	Plante sauvage, pétale jaune, latex orangé.							
Bru	Si sève appliquée sur le front... 1/ bonus +4 pour lancer des sorts EI pendant 4 heures.							
Uti	Plonger pétales dans l'obscurité pendant 1 nuit. Perd son pouvoir si exposition à la lumière, naturelle ou magique. Doit être préservé dans un contenant scellé.							
Pré	Si brûlée et fumée respirée... 1/ de X émane une lumière de torche, diamètre = 5m, durée 10 minutes. 2/ prochain sort EI lancé a ExM x2 et ExT x2.							
Cér	Enchantement dans une vasque.							
Enc	Si exposé à la lumière... 1/ donne 8 PdM pour <i>Pouvoirs de la Lumière</i> si ce pouvoir est connu. Le sort doit être lancé dans les 3 phases après l'exposition du PN. 2/ permet de voir dans toutes les obscurités pendant les 4h qui suivent l'exposition.							



CHE-CHÉLIDONIUS : PSYCHOLOGIE- / PSYCHOLOGIE-, ARME- / IMM FOLIE & MALADIE & PESTE, MÉMOIRE+, PSYCHOLOGIE-

CHE	Chélidonium	ORG	PRI	-	Poids 15	Rareté 2	Dose 1	Prix 80/250/1500
Des	Petite pierre trouvée dans les bronches d'une hirondelle à variation offensive >+50%							
Bru	Si écrasée dans la paume... 1/ permet d'ignorer tous les troubles psychologiques pendant 1D10* jours. 2/ si V(car)/2 réussi alors un problème perd un niveau d'intensité. Si porté en anneau... 3/ permet de relancer chaque test de V raté lié aux problèmes psychologiques.							
Uti	La pierre doit être extraite d'un oiseau vivant, l'animal doit vivre au moins 1h après l'opération. La pierre hors contact de métal.							
Pré	Si pierre tenue dans la main... 1/ permet de diminuer d'un niveau d'intensité tous les problèmes psychologiques et physiques. 2/ NE des armes de mêlée divisé par 2. Si écrasée en poussière et inhalée... 3/ si V(car)/2 réussi alors perd un problème psychologique							
Cér	Enchanté sous une cascade.							
Enc	Si pierre tenue sur soi... 1/ immunité 50% contre <i>Folie Divine</i> , <i>Peste Divine</i> , <i>Maladie Éternelle</i> . 2/ mémoire photographique, I(mem)+20, ExT gagnée dans les TG +10%. 3/ permet d'ignorer un problème psychologique ou physique au choix, choisir une fois par jour. Si écrasée en poussière et inhalée... 4/ si V(car)/2 réussi alors peut imposer un problème psychologique au hasard à une personne en vue dans les 10m.							

CHI-CHIMÈDE : SOMMEIL+ / PARLE LA NUIT / QUESTION DE NUIT

CHI	Chimède	TIG	ETE	PLA fossé	Poids 10	Rareté 8	Doses 3	Prix 80/240/1200
Des	Grande plante sauvage proche du chanvre, pétales jaunes, feuilles fines et allongées.							
Bru	Si pétales broyées et avalées avec du vin... 1/ les heures de sommeil comptent double dans les prochaines 48h.							
Uti	Couper les feuilles en lamelles et laisser sécher au soleil, aucun contact avec de l'eau n'est permis. Mélanger à du vin.							
Pré	Si vin bu dans les 12h qui précèdent... 1/ fait parler X pendant la durée du sommeil qui suit, sujets aléatoires, 1/h de sommeil, seulement la vérité.							
Cér	Enchanté dans 1dl de vin à minuit.							
Enc	Si vin bu dans les 24h qui précèdent et en présence d'une personne X qui dort... 1/ permet de poser des questions à X, une par 10 minutes, qui répondra aux questions sans mentir, de manière simple.							

Livre Trésors

CHR-CHRYSLITHÉ : MALÉDICTION-, IMM FOLIE & TERREUR & HAINE, ANTI SORT / IDEM / IMM FOLIE & TERREUR & HAINE, ANTI SORT, MAGIE / EA

CHR	Chrysolithe	MIN	ETE	MON volcan	Poids 30	Rareté 3	Dose 1	Prix 410/850/2500
Des	Variété de périclase vert clair avec des stries jaunâtres.							
Bru	Si dans une bourse de soie attachée au poignet... 1/ effets des malédictions /2. 2/ immunité 25% à <i>Folie Divine, Terreur, Haine Éternelle, Terreur du Silence</i> . 3/ peut annuler un sort offensif affectant X mais détruit le PN.							
Uti	Polie par un joaillier NE41+, un crochet en argent doit sortir de part et d'autre.							
Pré	Si chaîne portée autour du poignet ou du cou ou de la taille... 1/ immunité 50% à <i>Folie Divine, Terreur, Haine Éternelle, Terreur du Silence</i> . 2/ ignore les effets d'une malédiction au choix. 3/ peut renvoyer un sort offensif affectant X mais détruit le PN							
Cér	Enchantée dans un temple non EO ou KO.							
Enc	Si chaîne portée autour du cou ... 1/ immunité totale à <i>Folie Divine, Terreur, Haine Éternelle, Terreur du Silence</i> et toutes les malédictions. 2/ supprime un sort détecté à 7m de X, max NE 7, mais la gemme tombe en poussière. 3/ capable de garder un sort offensif ciblant X et de l'utiliser aux mêmes NEM/NE dans les 7 tours qui suivent.							



CHY-CHRYSTOPRASE : PDN+, CHASSE+, CUEILLETTE+ / BONHEUR, M+, BONUS+ / TÉNÈBRES-, M+, IMM PEUR & TERREUR

CHY	Chrysoprase	MIN	-	EAU	Poids 80	Rareté 2	Dose 1	Prix 230/1300/3800
Des	Variété vert-pomme de la calcédoine							
Bru	Si gardé en bouche... 1/ double la valeur nutritive de tout ce qui est mangé. 2/ double les PdN trouvés en cueillette. 3/ bonus +10 aux tests de <i>Chasse</i> et <i>Cueillette</i> .							
Uti	Exposer 1j au soleil à >1000m d'altitude. Plonger dans un bain d'eau bouillante pendant 4h. Sertir sur bague.							
Pré	Si bague au majeur... 1/ bonheur permanent, distrayant (Sens et <i>Réaction</i> /2), ne peut provoquer aucun combat. 2/ Moral +9 et malus de fatigue ou de faim /2. 3/ bonus général +d6 à déterminer tous les jours à minuit.							
Cér	Enchanté sur du marbre et au soleil.							
Enc	Si bague à l'index... 1/ vision totale dans les ténèbres, magiques ou non. 2/ tests de moral toujours réussis, donne un bonus Moral+3 à tous ses alliés à 40m. 3/ immunité 100% à tous les sorts sur la peur ou la terreur.							



CIG-CIGUË : POISON+ / POISON+ / POISON+, ÉMOTION-, COMBAT+, VOMIR

CIG	Ciguë	PET	Juin/Juillet	MAR	Poids 15	Rareté 8	Doses 6	Prix 150/700/2400
Des	Plante sauvage au suc jaune et huileux toxique, en particulier les feuilles.							
Bru	Si suc bu... 1/ <i>Poison lent</i> 3/1.							
Uti	Couper et réduire la tige et les feuilles, presser et extraire la sève. Enrober dans un linge sec.							
Pré	Si ingéré... 1/ <i>Poison lent</i> 6/2.							
Cér	Enchanter lorsque l'on a au moins une perte d'EN.							
Enc	Si ingéré alors, pendant 24h... 1/ <i>Poison lent</i> 3/1 subit par la cible si coup Sévère de mêlée infligé à la cible. 2/ rend insensible à toute émotion, ignorez les traits de caractère. 3/ bonus +6 en combat, les ennemis ont malus -3 contre X. 4/ test V(Res)x1 toutes les 2h pour ne pas vomir & -3 EN.							



COE-CLOU D'ŒILLET : INFECTION- / CS+, INFECTION- / MALADIE-, PRÉSERVATION

COE	Clou d'œillet	FRU	PRI	PLA	Poids 10	Rareté 8	Doses 8	Prix 60/350/1800
Des	Petite fleur à gros bulbe et pétales rouges, bordées de blanc.							
Bru	Si fleur non fanée exposée au soleil de midi et écrasée, puis parfum respiré... 1/ permet de supprimer une infection subie ou déjà présente à la prochaine CS.							
Uti	Piler les pétales, faire sécher, conserver dans un étui de bois clair.							
Pré	Si pétales brûlés et fumée aspirée... 1/ CS+15 si X malade ou infecté. Ne subit plus les effets de l'infection. Durée 24h.							
Cér	Étui rempli du PN brûlé pendant l'enchantement.							
Enc	Si cendre de l'étui dispersée sur un corps... 1/ Guérit d'une maladie et procure une CS immédiate. 2/ sur un corps mort, permet de le préserver pendant 8 jours.							



CPN-CŒUR DE POULE NAINE : EO / PEUR, COMBAT+ / SORT-, MALÉDICTION-, MALADIE-, DROGUE-, FAIM-

CPN	Cœur de poule naine	ORG	-	PLA	Poids 20	Rareté 9	Dose 1	Prix 120/350/900
Des	Cœur d'une poule ayant déjà pondu, tuée à la mi-journée et d'une taille <30cm							
Bru	Si cœur cloué et bien visible au milieu de la porte principale (en bois) d'une maison sans étage alors... 1/ attire la créature d'EO la plus proche qui s'approchera toutes les nuits tant que le cœur est planté.							
Uti	Cœur pressé dans une boîte de cuivre fermée par une clef Q+ et gardée dans le noir							
Pré	Si la boîte est ouverte devant une cible de même race et sang jeté dessus (PN perdu)... 1/ si la cible rate un (NEC+NEM) x5 elle s'éloigne en fuyant pendant 7 tours. 2/ si la cible réussit le test alors elle a VO/2, Vitesse/2 et mode défensif pendant un tour.							
Cér	Enchanté dans une tombe contenant le cadavre d'une créature							
Enc	Si boîte portée dans la poche et clef placée dans serrure alors le PN est détruit et ...							



Livre Trésors

CPN	Cœur de poule naine	ORG	-	PLA	Poids 20	Rareté 9	Dose 1	Prix 120/350/900
	1/ le porteur peut transférer un sort d'attaque subi dans le PN. 2/ le porteur peut transférer une malédiction/défaut/problèmes psycho sur enfant <3 ans qu'il touche à ce moment. 3/ le porteur peut transférer toute ses maladie/drogue/famine sur une cible vivante qu'il touche.							

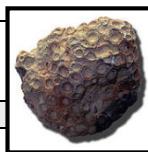
CVA-CŒUR DE VANNEAU : ÉTOUFFEMENT-, ENCOMBREMENT+ / NAGE+, ENCOMBREMENT+ / IMM MÉMOIRE & OUBLI & FEU, EM+, SOMMEIL+

CVA	Cœur de vanneau	ORG	<1an	-	Poids 20	Rareté 5	Dose 1	Prix 120/600/4200
Des	Mollusque rose de la famille des pectinidés.							
Bru	Si le cœur porté sur soi dans un lieu sombre... 1/ blessures dues à l'étouffement /2. 2/ Encombrement +20%.							
Uti	Extraire le cœur et le plonger dans un bain de vin chaud. Emballer dans une bourse de chanvre.							
Pré	Si bourse portée sur soi... 1/ NE(Nage)+30. 2/ Encombrement +50%.							
Cér	Enchantement dans une mare d'eau salée.							
Enc	Si portée sur soi... 1/ immunité 100% à <i>Mémoire Perdue</i> , <i>Oubli Divin</i> et <i>Feu astral</i> . 2/ Em+10. 3/ peut utiliser <i>Sommeil Eveillé</i> NE4 quand X décide de dormir, 1x/j.							



COR-CORAIL : IMM POISON, EN+ / POISON-, CRITIQUE- / RMA+, IMM POISON, MALUS+, IMM TEMPORAIRES, MALADIE-

COR	Corail	MIN	Été	OCE	Poids 150	Rareté 6	Dose 1	Prix 200/1000/4200
Des	Organisme marin aux couleurs très variées.							
Bru	Si coupure (blessure 2/1/0 sur partie du corps) effectuée avec une arête du PN... 1/ immunité 50% contre les poisons pendant 24h. 2/ peut boire son sang, double la blessure de la zone mais autant d'EN récupérés = T+E+C perdus.							
Uti	Découper en lanières, les frire dans l'huile, couper en dés, garder dans un sachet.							
Pré	Si sachet porté autour du cou... 1/ annule un poison subit, 1x/j. 2/ transforme toutes les coups critiques de mêlées subis en 1d10 malus.							
Cér	Enchanter sur de la neige ou de l'eau glacée.							
Enc	Si lanière avalée... 1/ RMa+3 contre magie EO et <i>Pouvoir de la Tempête</i> , permanent. 2/ immunité 30% contre les poisons, permanent et non cumulatif. 3/ +1 malus /ph si X exposé à un danger évident. 4/ immunité 100% contre les pertes temporaires physiques, permanent. 5/ effets suspendus quand X tombe malade ou si >3 EN perdus. 6/ blessures subies au Ventre doublées.							



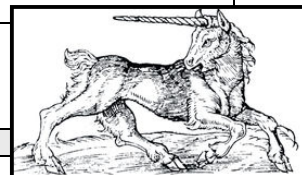
CON-CORNALINE : RÉCUPÉRATION, SOIN+ / MAGIE, BLESSURE-, EN+ / ÂME NOUVELLE, SOIN+

CON	Cornaline	PIE	-	COL MON	Poids 120	Rareté 4	Dose 1	Prix 200/1400/5600
Des	Variété de quartz rouge à brun-rouge appartenant au groupe des calcédoines rouges.							
Bru	Si posé sur le front d'une cible blessée... 1/ une classe de récupération gagnée à la prochaine CS, 1x/j. 2/ double les effets du prochain soin reçu, magique ou non, dans les 4h, une fois par jour.							
Uti	Polir et tailler, former une croix de 4cm de long, gratter au sel marin, percer d'un trou et porter en collier.							
Pré	Si collier porté autour du cou... 1/ X peut projeter un sort offensif qui le touche, au toucher, sur une autre cible, même NEM/NE, dans la phase qui suit. 2/ peut transférer les blessures d'une zone du corps en perte d'EN=T+E+C, une fois par jour.							
Cér	Enchanté lorsque plongé dans 1l de lait chaud.							
Enc	Si collier porté autour du cou... 1/ peut donner <i>Âme Nouvelle</i> 10/10 pour X. Une fois toutes les 4 heures maximum. 2/ tout soin (magique ou non) est automatiquement un tRN, pas de test nécessaire.							



CUN-CORNE D'UNICORNE : SOIN DIVIN, SOIN+, CS+ / IDEM / SOIN DIVIN, INFECTION-, MALADIE-, TEMPORAIRE-, PH+ / EI

CUN	Corne d'Unicorne	OS	adulte	-	Poids 10	Rareté 2	20+2D10	Prix 300/1200/2500
Des	Longue corne torsadée d'une blancheur diaphane, extrêmement pointue et solide.							
Bru	Si la poudre est bue avec de l'eau... 1/ <i>Soin Divin</i> 4/2. 2/ soigne de toutes les infections et maladies M1/M2. 3/ donne un Bonus +4 pendant 24h.							
Uti	Réduire en poudre. Humidifier dans de l'eau de source, sécher et placer dans une corne d'ivoire bien fermée.							
Pré	Si bue... 1/ poudre de <i>Soin Divin</i> 8/4. 2/ supprime toute infection et maladies. 3/ donne un bonus +8 pendant 72h.							
Cér	Enchanter dans un temple EI.							
Enc	Si bue... 1/ poudre de <i>Soin Divin</i> 12/6. 2/ supprime toute infection, maladies et pertes temporaires. 3/ donne un point d'héroïsme si moins que 3.							



CTB-CORNE DE TAUREAU BRUN : CHARGE+ / RAGE+, CHARGE+ / SEXE+, AP+, F+, EN+, C+, BLESSURE- / KO

CTB	Corne de taureau	ORG	-	-	Poids 600	Rareté 8	Dose 1	Prix 130/400/800
Des	Corne d'un taureau sans tache >1 tonne et >5 ans qui survit à l'ablation de celle-ci							



Livre Trésors

CTB	Corne de taureau	ORG	-	-	Poids 600	Rareté 8	Dose 1	Prix 130/400/800
Bru	Si corne fixée sur bouclier ou casque alors... 1/ le porteur a <i>Charge</i> +20.							
Uti	La corne taillée par joaillier NE>60 en forme de pénis >20cm et fixée à chaîne d'or							
Pré	Si corne portée au cou alors... 1/ Rage+1 à chaque blessure qui fait gagner un niveau de blessure dans une zone du corps. 2/ double les effets d'un trN sur une charge.							
Cér	Enchanté alors que dans le corps d'un animal femelle							
Enc	Si porté mais caché à la vue alors, une fois par jour... 1/ Sexe et Ap(bea)+20 la nuit. 2/ le sperme d'un porteur mâle est une dose de vigueur donnant, si avalé, F+10, En+10, C+10 pour 2h. 3/ le porteur peut annuler la première blessure amenant à N3 dans une zone du corps, mais perd 10% de max C(rob).							

CRA-CRAPAUDINE : POISON-, NAGE+, MARINE- / NAGE+, MARINE- / POISON, VOYAGE MER, POISON-

CRA	Crapaudine	GEM	-	MAR JUN	Poids 200	Rareté 4	Dose 1	Prix 250/1500/4800
Des	Petite gemme large et plate, de couleur vert-foncée, aux boursoufflures nombreuses.							
Bru	Si avalée... 1/ transforme tous les poisons avalés en eau jusqu'à l'expulsion anale de la gemme. 2/ bonus +10 à <i>Nage, S(océan), Marine</i>							
Uti	Une fois extraite de la roche, préserver dans un de l'eau de mer, après 4j joindre 1cl de poison.							
Pré	Si portée sur soi... 1/ capable de respirer sous l'eau pendant En(sou) phases, une fois par jour, coûte 1 EN par phase. 2/ double l'ExT reçue à <i>Nage, S(océan), Marine</i> .							
Cér	Enchantement effectué mains sous l'eau.							
Enc	Si portée au cou... 1/ X détecte tous les poisons à 3m, permanent. 2/ aucun navire sur lequel se trouve X ne peut entièrement couler, sauf à disparaître totalement par le feu. Si mélangé à 1 dl de vin blanc (Q++) bu dans un gobelet d'étain... 3/ crée une dose qui soigne tous les poisons si bu dans les 2 phases qui suivent le mélange.							

CRN-CRIN DE JUMENT BLANCHE : CHEVAL+ / FATIGUE-, ARC+, CHEVAL+, CAVALERIE+ / CHEVAL+, CHARGE+, PHYSIQUE+

CRN	Crin de jument	ORG	-	-	Poids 80	Rareté 8	Dose 2	Prix 160/450/950
Des	Crin d'une jument albinos de <2 ans, vierge et connaissant >2 ordres							
Bru	Si le crin fixé en brosse utilisée pour brosser la peau de X, alors pendant les 12h qui suivent... 1/ toutes les tests à cheval ont un bonus général +5.							
Uti	Une brosse d'argent Q+ avec crin plongé dans 1l de cire d'abeille pendant 3 jours							
Pré	Si cheveux brossés après un bain bouillant pris max 1h après l'aube alors, pendant 24h... 1/ ignore le premier niveau de Fatigue subi dans la journée. 2/ <i>Arc</i> +30, <i>Combat</i> à cheval+20, <i>Cavalerie</i> +10.							
Cér	Enchanté au sommet d'une colline >500m en plein soleil et sur un cheval							
Enc	Si utilisé pour brosser >1h son cheval de guerre ou de voyage alors, pendant 48h... 1/ le cheval obéit à un ordre quelconque de son cavalier si celui-ci le monte, lien télépathique, 1x/h. 2/ une charge automatiquement réussie, 1x/h, effets positifs doublés. 3/ le cavalier a F,En,A,V +10 tant qu'il est sur le cheval.							



CRI-CRISTAL : MENSONGE-, CI+, CS+ / ÊTRE CONNU, CI+, VUE+ / IMM MALADIE & CORRUPTION, MALADE-, ÂGE-, ASTROLOGIE+, HYPNOSE / EA

CRI	Cristal	GEM	-	MON volcan	Poids 500	Rareté 2	Dose 1	Prix 180/540/4300
Des	Solide polyédrique, plus ou moins brillant, à structure régulière et périodique.							
Bru	Si entaille le bras avec le cristal... 1/ permet de tester Em(inu)x1 pour savoir si une personne ment, 1x par jour, blessure 1-2-0. 2/ CI+20 pendant 1h. 3/ prochaine CS+10.							
Uti	Polir, la pierre doit être éclairée pendant toute l'opération. Sertir avec de l'or.							
Pré	Si sur une table et main posée dessus... 1/ permet de savoir où se trouve un être connu, direction & distance arrondi à 10m, une fois par jour. 2/ CI+10 pendant 4h. 3/ Vue+20 pendant 4h.							
Cér	Enchanter sur un rocher en mer.							
Enc	Si boule de diamètre <9cm portée en amulette... 1/ Immunité 75% contre <i>Maladie Eternelle, Maladie, Corruption Mortelle</i> et <i>Mauvais Œi</i> . 2/ X ne peut jamais être malade. 3/ X vieillit 2 fois plus lentement. Si main posée sur boule de diamètre >8 cm... 1/ bonus+20 aux tests <i>Astrologie</i> et bonus+10 à tous les <i>Pouvoirs Premiers</i> . 2/ permet de connaître l'émotion de base de toute personne à moins de 10m, une personne par tour. 3/ donne <i>Fascination</i> 4/2 sur une personne par jour en croisant son regard.							



CGC-CROC DE GRAND CORBEAU : VISÉE+, MALUS-, COUP+ / MÊLÉE+, BLESSURES+, MALUS-, COUP+ / MAIN-MORTE, MALUS-, ARMURE- / EO

CGC	Croc de Grand Corbeau	OS	Nuit	-	Poids 20	Rareté 3	Doses 1d6	Prix 500/2500/7200
Des	Croc noir brillant, proche du bois d'ébène. Corbeau adulte à Variation offensive >+50%							
Bru	Si un croc broyé et bu avec vin chaud avant un combat... 1/ divise par deux les malus de visée et X a sa VD/2, durée 1h. 2/ ignore les 5 premiers malus pendant 1h. 3/ double le bonus de coup des armes de mêlée.							
Uti	Les crocs ne doivent pas être travaillés, fixer à du cuir, plonger les crocs dans du sang humain.							
Pré	Si 4 crocs sertis sur un gant de cuir noir, ...							



Livre Trésors

CGC	Croc de Grand Corbeau	OS	Nuit	-	Poids 20	Rareté 3	Doses 1d6	Prix 500/2500/7200
	1/ les attaques de <i>Mêlée</i> ont Coup+3, Critique+10, Résistance 20. Si serti sur une arme utilisée en mêlée... 2/ toutes les blessures infligées s'infectent automatiquement. Dans les deux cas... 3/ ignore les 10 premiers malus de combat. 4/ blessures critiques infligées x2.							
Cér	Enchanter lors d'une nuit au bord d'un lac...							
Enc	Si serti dans la poignée d'une arme utilisée en mêlée... 1/ chaque blessure infligée déclenche <i>Main-Morte</i> 3/2. 2/ ignore les 15 premiers malus de combat. 3/ ignore les armures de cuir touchées.							

COU-CROC D'OURS : CRITIQUE+ / COUP+ / MVP+, FURIE

COU	Croc d'ours	OS	adulte	MON FOR	Poids 15	Rareté 8	Doses 16	Prix 80/400/1200
Des	Longs crocs noirs très courbés d'une bête à Variation offensive >+20%.							
Bru	Si collier porté autour du poignet... 1/ +10 aux coups critiques d'armes de mêlée.							
Uti	Plonger les crocs dans un bain d'huile de poisson. Affûter les crocs et créer un collier fait de cuir.							
Pré	Si collier porté au cou... 1/ +1 aux coups d'armes de mêlée.							
Cér	Enchanter dans un bol de sang d'animal.							
Enc	Si collier porté au cou et visible... 1/ X ignore les effets des blessures physiques sur le mouvement (Mvp). 2/ <i>Furie contrôlable</i> .							



DSA-DÉFENSE DE SANGLIER : VO+, VD-CHARGE+, M+, ARMURE-, MÊLÉE+, TIR- / RMA+ CHARGE+, RÉSISTANCE+ / CI+, I+, EM+, IMM PEUR / KO

DSA	Défense de sanglier	OS	Tué la nuit	-	Poids 250	Rareté 4	Doses d2	Prix 200/1400/2700
Des	Uniquement les défenses complètes, prise d'une bête > 3 ans.							
Bru	Si fixé sur une rondache ou un casque de cuir... 1/ VO+5, VD-5, Charge+15, Moral+1, ne peut porter d'armure de métal. 2/ <i>Mêlée+10</i> , <i>Pique+10</i> , <i>Arc-10</i> et <i>Arbalète-10</i> .							
Uti	La base est découpée et polie avec du sable, chauffée à la braise, placer dans une gaine de cuir de sanglier.							
Pré	Si gaine portée à la ceinture... 1/ RMA x2 contre les sorts infligeant de dégâts de froid ou de feu. 2/ Bonus +20 à la <i>Charge</i> et <i>Résistance</i> .							
Cér	Enchantement de la corne au-dessus d'un feu.							
Enc	Si porté à la ceinture... 1/ CI+5, max 40 de malus à la CI. 2/ bonus +5 à tous les tests impliquant I ou Em. 3/ immunité 100% aux sorts de peur. 4/ Moral+3.							



DHY-DENT D'HYDRE : CS+, KO- / KO+ / INVOCATION, KO / KO

DHY	Dent d'Hydre	OS	MON MAR	Poids 150	Rareté 5	Doses 1D10	Prix 240/1700/9000
Des	Énormes dents de 15cm de long, légèrement courbées, rondes à la base.						
Bru	Si portées en collier... 1/ donne une CS supplémentaire par jour si >3 dents. 2/ les créatures KO doivent réussir D10>NEC pour pouvoir attaquer X, un teste par rencontre, sinon partent.						
Uti	Garder 1cm de nerf, préserver dans un poison au moins 7 nuits, ajouter du sang de mammifère toutes les nuits.						
Pré	Si 8 dents plantées en terre ... 1/ permet de commander (voir fascination) les Lyrchs et serpents KO à 80m du trou. 2/ permet d'attirer une créature KO par jour, au hasard, elle n'attaquera pas et protégera le trou pendant 1d6h.						
Cér	Enchanté sur une peau de serpent...						
Enc	Si placé dans une vasque en or contenant >3 serpents venimeux ... 1/ fait naître une hydre après 1D10 mois, elle obéira à X tant que X la nourrit avec 1 humain adulte par semaine. 2/ devient mystique KO.						



DVA-DENTS DE VAMPIRE : FATIGUE-, EN+, PHYSIQUE+ / SOMMEIL-, PHYSIQUE+, SENS+, RÉGÉNÈRE / TC+, RÉGÉNÈRE, ARMURE+, LUMIÈRE-, VISION+ / EO

DVA	Dents de Vampire	ORG	Nuit	SOU RUI URB	Poids 20	Rareté 2	Doses 1d2	Prix 600/3600/14000
Des	Canine de créature humanoïde de race vampire.							
Bru	Si utilisée pour trouer la peau et faire couler du sang humain, 1 cl de ce sang bu... 1/ nourrit un humain pour un jour et annule les niveaux de fatigue. 2/ devient infecté mais les pertes TEC dues à cela sont remplacées par des gains d'EN. 3/ toutes les caractéristiques physiques x2 pendant 1 minute.							
Uti	Fixer les dents sur os humain. Enterrer sous le sable sec pendant 1 semaine. Polir et fabriquer un poing de fer par un armurier.							
Pré	Si porté à la main... 1/ Besoin de sommeil réduit de moitié mais CI/2 et sensible +50% à la lumière, malus 10 à la lumière naturelle ou magique. 2/ caractéristiques physiques et les sens +10. Si touche une cible en mêlée... 3/ régénère autant de points de blessure, dans la zone du corps la plus touchée, que de points de blessure infligés.							
Cér	Enchanter sur une tombe de noble.							
Enc	Si porté et coupure sur soi effectuée avec (1d3 malus et EN)... 1/ +20 à <i>Dissimulation</i> et aux TC. 2/ Peut régénérer 1d6 blessure par phase mais cela coûte 1 EN à chaque usage. 3/ Armure de peau supplémentaire de 1-1-1.							



Livre Trésors

	4/ sensible +100% à la lumière, toute exposition à de la lumière inflige 1 malus et 1 E à la tête, par phase. 5/ voit dans les ténèbres non- magique à Vue/2 m.
--	--

DIA-DIAMANT : IMM TÉNÈBRES, RMA+, MALUS- / RMA+, EN+, MALUS- / RMA+, F+, EN+, PROTECTION, BONUS, MALUS- / EI

DIA	Diamant	GEM	jour	MON	Poids 40	Rareté 3	Dose 1	Prix 300/2400/12000
-----	---------	-----	------	-----	----------	----------	--------	---------------------

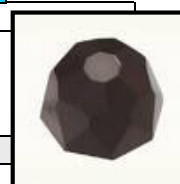
Des	Minéral le plus dur de tous les matériaux naturels.							
Bru	Si porté et en vue... 1/ immunité 100% à toutes les ténèbres magiques. 2/ RMa+3 contre EO. 3/ tous les malus subis reçus valent 1 de moins.							
Uti	Taillée avec outils Q+ et joaillier NE41+, en été, exposée au soleil à son zénith.							
Pré	Si serti à une pièce d'orfèvrerie ... 1/ RMa+5 contre EO. 2/ En+10. 3/ Tous les malus reçus sont divisés par 2.							
Cér	Enchanté devant une statue d'El.							
Enc	1/ RMa+10 contre magie EO. 2/ F+20, En+10. 3/ Donne <i>Protection Maudite</i> NE3 lorsque qu'exposé à la lumière du jour, une fois par jour. 4/ Bonus général +5, permanent. 5/ Tous les malus de combat sont réduits de 5, à l'aube.							



DIN-DIAMANT NOIR : LANGUES+, EO / V+, COMMUNICATION, EO / POUVOIR, RMA+ SURNATURELLE, DÉMONS-, I+, V+, DIABLES- / EO

DIN	Diamant noir	GEM	nuit	SOU RUI MON	Poids 60	Rareté 1	Dose 1	Prix 650/1900/9500
-----	--------------	-----	------	-------------	----------	----------	--------	--------------------

Des	Minéral le plus dur de tous les matériaux naturels, dans sa forme totalement opaque.							
Bru	Si porté... 1/ comprend toutes les langues des créatures EO si X aligné EO sinon perd 1d6 EN par jour. 2/ peut utiliser sa CI sur toutes les créatures EO, une fois par rencontre, quel que soit leur langage. 3/ se comporte comme un mystique EO, gain +1 Foi EO/j.							
Uti	Taillée avec outils Q+ et un joaillier NE61+, en hiver, exposée à la lune à minuit.							
Pré	Si serti sur anneau... 1/ V+10. 2/ Donne <i>Communication Divine</i> NEM6/NE6 avec tous les êtres EO, 7x/j. 3/ se comporte comme un fanatique EO, gain +1 Foi EO/j.							
Cér	Enchanté dans une coupe d'or.							
Enc	Si serti sur anneau en or et X est orienté EO et NEM>0... 1/ <i>Pouvoir des Ténèbres</i> à NE+1. 2/ RMa+5, +10 contre sorts El. 3/ langue surnaturelle des <i>Abysses</i> à NE60 minimum et CI+20 avec créatures EO. 4/ n'est jamais attaqué par les <i>Démons</i> ni les <i>Diabes</i> . 5/ I+10 et V+20.							



DIO-DINOTHÉRIA : ÉLEVAGE+, I+, CUEILLETTE+, CHASSE+ / ANIMAUX-, I+, CUEILLETTE+, CHASSE+ / ANIMAL+, ÉLEVAGE+

DIO	Dinothéria	OS	vieux	MAR FOR	Poids 900	Rareté 1	Dose 2	Prix 350/2100/4500
-----	------------	----	-------	---------	-----------	----------	--------	--------------------

Des	Os ocre sombre issu de vieux éléphants morts il y a plus de 100 ans.							
Bru	Si porté sur le dos... 1/ bonus +20 à <i>Élevage</i> . 2/ bonus +10 à I(mem) 3/ Bonus +5 à <i>Cueillette et Chasse</i> .							
Uti	L'os taillé en forme de quartier de lune, placé en terre pendant une nuit. Le collier de chaîne de métal.							
Pré	Si collier porté sur soi... 1/ X ne peut être attaqué par des animaux sauvages non dressés. 2/ bonus +20 à I(mem). 3/ Bonus +10 à <i>Cueillette et Chasse</i> .							
Cér	L'enchantement effectué sur une colline aride.							
Enc	Si porté en collier au cou d'un animal ... 1/ rend ce dernier automatique dressé et obéissant à X. 2/ l'animal comprend tout ce que son maître (qui a mis le collier) lui dit oralement à 80m de distance. 3/ l'animal obéit automatiquement à tous les ordres donnés à 80m de distance et en vue. 4/ ajoute une variation défensive +40 à l'animal. 5/ X a <i>Élevage</i> +30.							



ELL-ELLEBORE : V+, IMM DÉMONS, RMA+ / SOIN+, DÉMON-, IMM DÉMON / SOIN FOLIE, AFFECTION-, VISIONS, VOYAGE

ELL	Ellebores	FEU	Pas décembre	MON	Poids 20	Rareté 2	Doses d6	Prix 200/1000/3000
-----	-----------	-----	--------------	-----	----------	----------	----------	--------------------

Des	Fleur rare aux pétales blancs et graines rouges sang.							
Bru	Si pétales brûlés et fumées alors, pendant 24h... 1/ V(res)+20. 2/ immunité 100% contre les <i>Démons</i> . 3/ RMa+3 contre EO.							
Uti	Graines mélangées à de la cendre d'os humains et 1l de vin rouge. Laisser reposer 2j, gratter et récolter la poudre.							
Pré	Si poudre mangée avec une soupe... 1/ soigne la <i>Folie Divine</i> de maximum NE6. 2/ soigne toutes les affections/pactes causés par un <i>Démon</i> . 3/ immunité 10% contre les <i>Démons</i> , permanent.							
Cér	Enchantée pendant une danse autour d'un feu.							
Enc	Si poudre brûlée et respirée alors, dans un rayon de 7m...							



Livre Trésors

ELL	Ellebore	FEU	Pas décembre	MON	Poids 20	Rareté 2	Doses d6	Prix 200/1000/3000
-----	----------	-----	--------------	-----	----------	----------	----------	--------------------

	<p>1/ soigne toute folie/malédiction par NEM6/3. 2/ supprime toutes les affections causées par un être EO. 3/ donne 1d6 visions des royaumes célestes EO, une par heure pendant 2D10 minutes, comme un voyage spirituel. Tout est vrai. 4/ permet, si X a NEM>0, de voyager gratuitement vers un des royaumes d'EO, un aller-simple unique par dose, royaume connu de X.</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

EME-Émeraude : INTRIGUE+, LANGUE+, SIGNES+ / CI+, SORTS ESPRIT+, LANGUES+ / VÉRITÉ+, ESPRITS-, OR+, GEMME+, POUVOIR+, LANGUES+

EME	Émeraude	GEM	-	MON	Poids 30	Rareté 4	Dose 1	Prix 240/490/3400
-----	----------	-----	---	-----	----------	----------	--------	-------------------

Des	Gemme verte et cristalline, partiellement ou totalement translucide							
Bru	<p>Si portée ... 1/ donne un bonus de +10 à <i>Intrigue</i> et <i>Langue des signes</i>. 2/ permet de comprendre (pas de parler) n'importe quelle langue humaine à NE10 minimum.</p>							
Uti	Tailler avec outils Q+, serti sur argent, poser 24h dans une coupe de métal avec de l'encens en poudre.							
Pré	<p>Si serti à une bague d'argent... 1/ CI+10 et bonus+10 aux sorts affectant l'esprit. 2/ <i>Langues</i>+10.</p>							
Cér	Enchantement au fond d'un puits.							
Enc	<p>Si portée... 1/ procure <i>Vérité</i> 8/4, 5 fois par jour. 2/ le sort <i>Divines Interventions</i> contre les créatures invoquées sont lancés à NE+2. 3/ la pierre chauffe légèrement lorsque de l'or sont à distance, voir <i>Détection des Âmes</i> 12/6, permanent. 4/ bonus +10 aux <i>Pouvoir de l'Esprit</i> et <i>Pouvoir du Sommeil</i>. 5/ aucun tEC avec les <i>Langues</i> et les tests de CI.</p>							



ESA-ESCARBOUCLE : RP+, RMA+ / EN+, CI+, RMA+ / POISON-, CI+, RMA+

ESA	Escarboucle	GEM	AUT	COL FOR	Poids 40	Rareté 3	Dose 1	Prix 600/2800/7200
-----	-------------	-----	-----	---------	----------	----------	--------	--------------------

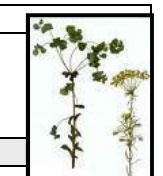
Des	Pierre précieuse comportant une variété de grenat rouge foncé d'un éclat très vif.							
Bru	<p>Si portée en boucle d'oreille ... 1/ double la RP. 2/ RMA+10 à volonté, mais coûte 5 EN à chaque fois, dure 1 tour, max 3 fois/j. 3/ RMA+5 à tout type de sort de fascination/contrôle.</p>							
Uti	Tailler en sphère, plonger dans du lait chaud, serti.							
Pré	<p>Si anneau ou collier porté... 1/ divise par deux les pertes d'EN dues aux poisons et aux maladies. 2/ CI+10 et RMA+5. 3/ peut augmenter sa RMA mais coûte 1 EN par 3 RMA gagné à chaque fois, 3 fois par jour, durée un tour.</p>							
Cér	Enchanter pendant une messe.							
Enc	<p>Si porté à la main droite... 1/ la pierre devient noire si une personne tente volontairement d'empoisonner X, permanent. 2/ ne peut jamais être influencé par un test de CI ni un ordre non magique. 3/ RMAx3 contre toutes les formes de <i>Fascination</i>. 4/ RMA+10 contre tous les sorts offensifs. si X tombe malade... 5/ le PN noircit et perd ses pouvoirs après 1D10 minutes, PN perdu.</p>							



EUP-EUPHORBIACÉE : SORT EO+, POISON+, ÂGES- / ÂGE-, CARAC+, POISON+ / SORT+, PDM+, CARAC / EO

EUP	Euphorbiacée	FEU	Août	PLA COL	Poids 5	Rareté 2	Dose 2D10	Prix 730/3800/11500
-----	--------------	-----	------	---------	---------	----------	-----------	---------------------

Des	Plante dicotylédone à feuilles vertes lancéolées et tige non ramifiée, teintée de rouge.							
Bru	<p>Si brûlée... 1/ si X a NEM>0 alors donne 8 PdM pour lancer <i>Brouillard Mortel</i> ou <i>Destruction</i> dans les 5 tours qui suivent. 2/ sinon devient un <i>Poison mortel</i> 5/3 sous forme de poussière inhalée. 3/ +1 à tous ses âges critiques, permanent.</p>							
Uti	Piler dans bol avec un pilon de marbre, mélanger à du sang de rat, laisser sécher. Réduire en poudre.							
Pré	<p>Si poudre inhalée avant le sommeil... 1/ permet de rajeunir NEM/2 années (âge min 14) en perdant NEMx2% points dans toutes les courants des caractéristiques. 2/ gagne 2D10 maximum à répartir. 3/ la prochaine personne touchée avec la bouche subit un <i>Poison Paralysant</i> 10/5.</p>							
Cér	Enchanter dans un crâne de serpent...							
Enc	<p>Si poudre utilisée dans huile de massage et massé durant 2h... 1/ permet de doubler le NE de tous les sorts EO lancés en payant PdMx3, durée 7j. 2/ max PdM de +10%, permanent. 3/ peut transférer 20 maximum de caractéristiques physiques vers caractéristiques intellectuelles.</p>							



FAE-FAERRIE : BLESSURE+, IMM FEU, BONUS / IMM FEU, EO, FEU / IMM FEU, SORT FEU, IMM DÉMON, LANGUE SURNAT / EO

FAE	Faerie	CON	adulte	-	Poids 90	Rareté 2	Doses d2	Prix 350/700/4800
-----	--------	-----	--------	---	----------	----------	----------	-------------------

Des	Œil de <i>Démon de Feu</i> au cœur rougeoyant et vibrant, surface lisse et jaune, dure comme la pierre.							
Bru	<p>Si placé dans une plaie ouverte... 1/ inflige une blessure 2/2/2 mais soigne tous les malus. 2/ immunité 50% au feu naturel pendant 7h. 3/ bonus général +5 contre toute être capable d'utiliser du feu magique.</p>							
Uti	Extraire d'un démon encore en vie, plonger dans un feu de braises pendant 1h, fixer dans un crâne humain.							
Pré	<p>Si porté sur soi... 1/ immunité 20% à tous les dégâts de feu. 2/ Foi 60 virtuelle en EO et <i>Haine</i> de EI, bonus général +5 face à un ennemi EI. 3/ peut infliger 1/1/1 de feu magique par 3 EN payés, au contact de peau à peau sur cible.</p>							
Cér	Enchanter dans une boîte de cuivre chauffée.							

Livre Trésors

FAE	Faerie	CON	adulte	-	Poids 90	Rareté 2	Doses d2	Prix 350/700/4800
-----	--------	-----	--------	---	----------	----------	----------	-------------------

Enc	Si boîte de cendres dans un récipient de fer porté sur soi... 1/ immunité 50% à la magie de feu. 2/ procure <i>Doigts de Feu</i> comme pouvoir inné selon les caractéristiques de X : NEM=NE=I/20. 3/ immunité totale aux la magie des <i>Démons de Feu</i> . 4/ peut utiliser langue divine <i>Fier Chaos</i> à NE60.							
-----	--	--	--	--	--	--	--	--

FEN-FENOUIL : MALUS+ / VO+ COUP+, CRITIQUE+ / IMM ESPRITS MORT-VIVANT / RMA+, IMM ESPRITS MORT-VIVANT

FEN	Fenouil	FEU	Été	PLA STE	Poids 10	Rareté 9	Doses 1D10	Prix 150/600/3000
-----	---------	-----	-----	---------	----------	----------	------------	-------------------

Des	Plante bisannuelle ou vivace, à renflement bulbeux et charnu de ses feuilles imbriquées les unes dans les autres. Seules les graines sont utiles.							
Bru	Si une graine jetée sur une créature EO non divine... 1/ inflige un malus général de 10 pendant 10 phases.							
Uti	Récolter les graines, créer un jus dense avec du sang de chat, sécher et réduire en poudre.							
Pré	Si poudre inhalée... 1/ (VO, coup et critique) x2 de X face aux <i>Esprits</i> , <i>Mort-vivant</i> ou <i>Vampire</i> . 2/ divise par deux les immunités des races d' <i>Esprits</i> , <i>Mort-vivant</i> ou <i>Vampire</i> .							
Cér	Enchanté dans un vase.							
Enc	Si projeté dans l'air... 1/ les êtres à 3m de X ont RMA+10 contre les <i>Esprits</i> , <i>Mort-Vivant</i> et <i>Vampire</i> . 2/ Coup-3 pour les <i>Esprits</i> , <i>Mort-Vivant</i> et <i>Vampire</i> situés dans les 10m de rayon. 3/ si coup Sévère ou mieux contre <i>Esprit</i> , <i>Mort-Vivant</i> et <i>Vampire</i> alors il est paralysé (ni mouvement, ni magie) pendant 1 tour.							



FIE-FIENTE : PSYCHO+, EN- PDF+ / EMOTION- / SOIN, POISON-

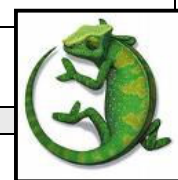
FIE	Fiente	CON	adulte	URB PLA	Poids 150	Rareté 8	Dose 1	Prix 60/300/2400
-----	--------	-----	--------	---------	-----------	----------	--------	------------------

Des	Résidu de fiente de pigeon femelle à variation défensive >50%.							
Bru	Si une fiente mangée... 1/ test V(res)x1 pour chaque problème psychologique, appliquez les effets en cas d'échec. 2/ -1d6 EN et coupe l'appétit pour 24h, gain des Pdf immédiatement.							
Uti	Compacter et créer des œufs, plonger dans l'huile et farine, emballer dans une boîte.							
Pré	Si œuf mâché avec de la nourriture... 1/ permet d'ignorer tous les effets des problèmes psychologiques pendant 24h.							
Cér	Enchanté en vue de la mer/lac.							
Enc	Si avalé... 1/ soigne <i>Folie Divine</i> NE9 ou moins. 2/ soigne tous les effets émotionnels des sorts NE9 ou moins. 3/ soigne tous les poisons NE3 ou moins.							

FCA-FOIE DE CAMÉLÉON : TEMPÊTE-, DISSIMULATION+ / TEMPÊTE+, ASSASSINAT+, DISSIMULATION+ / TEMPÊTE+, ASSASSINAT+, DISSIMULATION+

FCA	Foie de caméléon	ORG	Été	-	Poids 30	Rareté 6	Dose 1	Prix 90/360/1450
-----	------------------	-----	-----	---	----------	----------	--------	------------------

Des	Sombre et strié de vert et petites auréoles rougeâtres.							
Bru	Si porté dans pot de bois rempli d'huile... 1/ dégâts du <i>Pouvoir de la Tempête</i> /2. 2/ <i>Dissimulation</i> +20.							
Uti	Préparer un carcan de bois, enserrer le foie dans la trame, humidifier 1 jour.							
Pré	Si porté ... 1/ donne NE+1 dans un sort de <i>Pouvoir de la Tempête</i> , 1x/j. 2/ bonus +10 <i>Assassinat</i> , +30 <i>Dissimulation</i> .							
Cér	Enchanter dans une pièce chaude.							
Enc	Si brûlé alors dans le tour qui suit... 1/ donne NEM+4 PdM pour lancer un seul sort du <i>Pouvoir de la Tempête</i> . 2/ NE+3 dans <i>Assassinat</i> ou NE+5 dans <i>Dissimulation</i> . 3/ si pas magicien alors lance un sort de <i>Pouvoir de la Tempête</i> au hasard (cible = l'être le plus proche ou X) à NEM=NE=0.							



FOU-FOUGÈRE : AP-, DISSIMULATION+ / INVISIBLE+ / INVISIBLE+, VOIR INVISIBLE

FOU	Fougère	FEU	AUT	FOR	Poids 10	Rareté 9	Doses d3	Prix 400/800/6400
-----	---------	-----	-----	-----	----------	----------	----------	-------------------

Des	Les fougères sont des végétaux vasculaires.							
Bru	Si une plante frottée sur les joues... 1/ perte 1D10 temporaire Ap. 2/ bonus +10 à <i>Dissimulation</i> pendant 5h.							
Uti	Ecraser et mélanger à de la rosée, ajouter du sel et faire une boule compacte.							
Pré	Si avalé... 1/ si NEM>0 alors donne 10 PdM pour lancer <i>Ombre Invisible</i> à durée doublée.							
Cér	Enchanter en forêt.							
Enc	Si avalé avec 1 PdN... 1/ permet de lancer un <i>Ombre Invisible</i> 3/2. 3/ permet de voir les cibles sous <i>Ombre Invisible</i> à 20m, pendant la durée du sort.							



FFO-FOURRURE DE FOUTUEUR : RAGE+, VITESSE+, RÉACTION+ / RAGE+, RÉACTION+ / FURIE+, VITESSE+, RÉACTION+

FFO	Fourrure de Foutueur	ORG	Adulte	-	Poids 6000	Rareté 6	Dose 1	Prix 250/1000/4000
-----	----------------------	-----	--------	---	------------	----------	--------	--------------------

Des	Grande fourrure de poils longs et soyeux, assez similaire à l'ours mais avec de longs membres.							
Bru	Si portée sur le dos... 1/ donne Rage+1. 2/ Vitesse de frappe et <i>Réaction</i> x2 à la première phase d'un combat.							
Uti	Traiter la fourrure avec outil Q+ et atelier Q+.							
Pré	Si utilisée comme couverture pendant une nuit de sommeil...							

Livre Trésors

FFO	Fourrure de Foutueur	ORG	Adulte	-	Poids 6000	Rareté 6	Dose 1	Prix 250/1000/4000
	1/ bonus +20 aux tests de <i>Réaction</i> entre aube et midi. 2/ Rage+2.							
Cér	Enchanté la nuit.							
Enc	Si porté en cape ou robe... 1/ donne <i>Furie Contrôlable</i> . 2/ bonus +10 à <i>Réaction</i> et +3 à la Vitesse de frappe.							

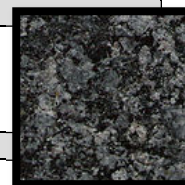
GAR-GARNIT : AP+, CI- /VUE+, IMM ILLUSION, SORT- / LECTURE+, ART GRAPHIQUE+, SORT-, IMM RELIQUE

GAR	Garnit	MIN	-	SOU	Poids 30	Rareté 4	Dose 1	Prix 240/600/3600
Des	Silice multicolores fracturées et perlées							
Bru	Polir et sertir une pièce orfèvrerie. 1/ la pièce d'orfèvrerie portée en main donne Ap+20. 2/ la résistance aux tests de CI x2.							
Uti	Polir et fabriquer un miroir d'argent Q+ d'au moins 10cm de rayon + poignée							
Pré	Si tenu en main... 1/ Vue+20 dans un rayon de 10m si source de lumière existe dans les 20m. 2/ immunité NE3 de toute illusion en regardant le miroir. 3/ <i>Réaction</i> /2 pour parer un sort d'attaque visible, RMa/2.							
Cér	Enchanter sur une montagne enneigée en hiver avec ciel sans nuages							
Enc	Si tenu en main... 1/ permet de voir les traces de tous les signes effacés sur un parchemin. 2/ +20 <i>Lecture</i> et +10 <i>Art Graphique</i> . 3/ <i>Réaction</i> x1 pour parer un sort d'attaque visible, RMa/2. 4/ immunité 50% des sorts des reliques.							



GRA-GRANET RAGE+, VITESSE+, RÉACTION+

GRA	Granet	PIE	-	MON	Poids 150	Rareté 3	Dose 1	Prix 290/650/4000
Des	Fragment de roche magmatique plutonique							
Bru	Si boule de diamètre >3cm polie portée en poche... 1/ divise par deux les pertes de R des objets portés sur soi. 2/ divise par deux la CR d'une fracture. 3/ En+5.							
Uti	Trouer le PN et en faire un collier avec filin de cuivre Q++, plongé dans sable 1 semaine							
Pré	Si porté au cou... 1/ ignore le premier niveau de Fatigue. 2/ annule une perte de R avec un test de V(car). 3/ peut annuler une blessure N3 avec un test V(res) mais max V(res)-1. 4/ si PN est brisé/volé/perdu alors perte de D100% de l'EN actuelle.							
Cér	Enchanter dans forge Q+ avec marteau doré Q+							
Enc	Si porté sur soi... 1/ divise par deux les malus dus à la Fatigue. 2/ peut annuler un coup ou un sort subi, PN détruit. 3/ annule toute perte de R avec un test de V(car). 4/ ignore les effets des âges critiques. 5/ ignore les bonus dans les sens .							



GUI-GUI : SOIN FOLIE / SOIN TEC, EN- / ARME+

GUI	Gui	FRU	PRI	FOR	Poids 30	Rareté 9	Dose 1	Prix 300/600/3000
Des	Le gui est un sous-arbrisseau épiphyte prenant, après quelques années, l'apparence d'une grosse boule vert jaunâtre.							
Bru	Si le jus est avalé... 1/ soigne automatiquement de toutes les folies magiques ou non, des dépressions ou problème d'humeur.							
Uti	Presser les baies, extraire le jus de baie, laisser reposer et préserver dans un pot de terre.							
Pré	Si appliqué sur une plaie ou une lame... 1/ divise par deux le TEC de cette blessure, perte 1 EN par point de blessure soigné.							
Cér	Enchanter en brûlant une bougie.							
Enc	Si badigeonné sur une lame de fer ... 1/ bonus de coup de l'arme x2 (minimum +1), contre les créatures ayant une sensibilité à quoique ce soit.							



HEL-HÉLIOTROPE : COUP-, R+, RMA+ / INFECTION-, BLESSURE-, MALUS-, RMA+, VD+, IMM ARME, POUVOIR-, POISON- / BLESSURE-, EN-, CRITIQUE-

HEL	Héliotrope	MIN	La plus basse marée de l'année	OCE	Poids 10	Rareté 3	Dose 1	Prix 570/4800/13000
Des	Minéral blanc et vert, aux stries jouant selon la lumière du soleil.							
Bru	Si porté dans la main... 1/ annule tous les bonus des armes qui frappe X (bonus de coup, critique, enchantement). 2/ annule une perte de R d'armure sur deux. 3/ RMa+3.							
Uti	Extraire et placer sur de l'or, fixer sur une chaîne de fer, plonger dans 1cl de sang 24h.							
Pré	Si porté au cou... 1/ immunité 100% à l'infection. 2/ blessures de mêlée subies -2 sur la plus forte valeur. 3/ coups critiques subis-20. 4/ RMa+5. 5/ si X a NEM>0 alors peut lancer un NE4 <i>Tempêtes de Sables</i> ou un NE8 <i>Nuit Eternelle</i> , PN détruit. 6/ VD+10. 7/ immunité 100% à toutes les armes à distance (tir/jet) non-Anciennes. Si exposé à la lumière...							

Livre Trésors

HEL	Héliotrope	MIN	La plus basse marée de l'année	OCE	Poids 10	Rareté 3	Dose 1	Prix 570/4800/13000
	8/ perd immédiatement tous ses pouvoirs magiques pendant 12h. Si la potion crée avec 1dl de vin Q++ dans un gobelet doré et bu immédiatement... 9/ supprime tout poison actuellement en cours sur X.							
Cér	Enchanté dans un heaume.							
Enc	Si en serre-tête... 1/ blessures subies/2, magiques ou non, perte d'1d6 EN à chaque usage. 2/ immunité 100% coup critique, magique ou non.							

HDA-HERBE DE DHARBA : REGEN+, PDM+ / TERREUR-, CHAOS-, PDM+ / PDM+, CS+, REGEN+, POISON+

HDA	Herbe de Dharba	FEU	AUT nuit	MAR	Poids 25	Rareté 2	Dose d2	Prix 80/340/8700
Des	Herbe sombre à stries jaunes, poilues, cassantes, puantes.							
Bru	Si deux brins mâchés ... 1/ double la prochaine régénération de mana. 2/ PdM +1, permanent. 3/ récupère 1D10 PdM et crée une dépendance sur un test V(res)x1 raté.							
Uti	Préserver dans une eau croupie renouvelée tous les jours pendant 3j, torsader et en faire un anneau végétal.							
Pré	Si anneau mangé... 1/ annule <i>Terreur</i> et <i>Chaos Mental</i> . 2/ récupère 2D10 PdM. 3/ PdM +1d6 permanent et crée une dépendance sur un test V(res)x1 raté.							
Cér	Enchantée dans la brume.							
Enc	Si anneau brûlé dans un bol de métal... 1/ le coût des sorts en PdM -1 (min 1), permanent. 2/ CS+20 pour soigner les blessures magiques, permanent. 3/ PdM+10%, permanent. Si X est un cheval... 3/ 1d6 régénérations de CS. 4/ toute dose supplémentaire, pendant les effets, inflige un poison mortel aléatoire et une infection automatique.							



HYP-HYPERCIUM : SOIN+ / RMA+, SORT- / RMA+, SORT+

HYP	Hypercium	TIG	ÉTÉ nuit	COL	Poids 40	Rareté 7	Doses d3	Prix 110/880/5300
Des	Plante à petites fleurs jaunes et brillantes, feuilles tombantes, tiges minces.							
Bru	Si 2 fleurs écrasées entre le pouce et l'index ... 1/ prochaine soin +20 quelconque, durée 4h.							
Uti	Faire une pâte des feuilles et des pétales, exposer 4h au soleil, enserrer avec cuir et en faire une amulette.							
Pré	Si amulette portée... 1/ RMa+5. 2/ si X a NEM>0, donne 10 PdM pour contrer un sort ou lutter contre une malédiction quelconque, PN perdu.							
Cér	Enchanté sur un lit de feuilles fraîchement coupées.							
Enc	Si amulette portée et visible ... 1/ RMa doublée contre tous les sorts infligeant une blessure de corps. 2/ donne un <i>Soin Divin</i> par jour si X a NEM>0, au NEM/NE de X.							



JAC-JACINTE : IMM FROID & NOYADE, MALUS+, EN+ / IMM FROID & SOIF & TEMPÊTE, BLESSURE-, EN- / IMM TEMPÊTE & MER, SOIN+, MALUS, EN, PDM / EA

JAC	Jacinthe	GEM	Coucher soleil	OCE	Poids 5	Rareté 4	Doses 2	Prix 440/1250/3700
Des	Pierre mauve extraite de certaines racines sous-marines de la fleur.							
Bru	Si portée... 1/ immunité 25% au froid et aux blessures dues à la noyade. 2/ peut perdre 5 EN pour récupérer 1 malus combat, 1x/heure.							
Uti	Extraire la pierre et la placer dans une boîte de fer, exposer à un orage.							
Pré	Si portée en collier... 1/ immunité 50% au froid, à la soif, au <i>Pouvoir de la Tempête</i> et au poison. 2/ peut perdre 2 EN pour récupérer 1 malus combat, 1x/heure.							
Cér	Enchantement sur en montagne à >1000m.							
Enc	Si portée en collier... 1/ immunité 100% aux <i>Pouvoirs de la Tempête</i> , <i>Pouvoir de la mer</i> . Si placée sur le torse... 2/ Soigne les poisons et maladies comme un sort 15/7, en cas d'échec le PN est perdu, une fois par jour. 3/ peut transférer 10 points entre malus, pertes EN et PdM, une fois par jour.							



JAD-JADE : PASSAGE MONDE, ESQUIVE+ / D+, A+, PASSAGE MONDE / PASSAGE MONDE, F+, EN+, IMM MALADIE & CORRUPTION, MALADIE-

JAD	Jade	GEM	Nuit	EAU CAV OCE MON	Poids 50	Rareté 6	Dose 1	Prix 480/1800/9000
Des	Gemme de teinte vert-claire à vert foncé.							
Bru	Si tenue entre le pouce et l'index... 1/ divise par 4 les effets de passages entre les mondes. 2/ <i>Esquive</i> +10							
Uti	Polir avec du sable, créer un collier d'argent, placer 2j autour du cou d'un enfant qui ne peut être malade.							
Pré	Si collier porté... 1/ D+10. 2/ A+10. 3/ divise par 6 les effets de passages entre les mondes.							
Cér	Enchantement effectué à 50m d'un bébé.							
Enc	Si collier porté en vue... 1/ divise par 8 les effets de passages entre les mondes. 2/ F+10.							



Livre Trésors

JAD	Jade	GEM	Nuit	EAU CAV OCE MON	Poids 50	Rareté 6	Dose 1	Prix 480/1800/9000
-----	------	-----	------	-----------------	----------	----------	--------	--------------------

	3/ En+10. 4/ immunité 50% à tous les sorts de Maladie ou de Corruption. Si plongée dans 1dl d'eau dans un gobelet d'argent pendant 10 min ... 5/ la potion bue soigne toutes les maladies, à utiliser dans la minute qui suit.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

JAI-JADINE : SENS+, RÉACTION+ / RMA+, RÉACTION+, SENS+, SURVIE+ / RÉACTION+, SURVIE+, CI+, DÉTECTION, RMA+

JAI	Jadine	GEM	zénith	MON	Poids 30	Rareté 4	Dose 1	Prix 320/650/5200
-----	--------	-----	--------	-----	----------	----------	--------	-------------------

Des	Petite gemme orangée aux formes géométriques et à la surface lisse.							
Bru	Si portée dans la paume de la main gauche... 1/ +10 dans les sens si dans un terrain avec NE(Survie)>20. 2/ Réaction +10							
Uti	Tailler et polir, créer 12 faces, trouser de part en part, sertir sur un brassard de cuivre Q+.							
Pré	Si brassard porté... 1/ RMa+5 contre toute forme de fascination. 2/ Réaction+NE(Survie)/2 (une fois par jour). 3/ Immunité 100% tEC aux tests de Survie.							
Cér	Enchantement la main dans la boue.							
Enc	Si brassard porté... 1/ Réaction+20. 2/ Survies à NE+10, maximum 80. 3/ CI+10 , aucun tEC possible. 4/ peut détecter les êtres capables d'utiliser <i>Pouvoir de la Tempête</i> , rayon de 30m, permanent, 1x par minute. 5/ RMa x3 contre <i>Pouvoir de la Tempête</i> et <i>Pouvoir du Désert</i> .							



JAS-JAIS : EN+, CI+, RMA+ / ORDRE, AP-, CI+ / RMA+, IMM MALADIE, AP+, DÉMONS-, CI+ / EO

JAS	Jais	GEM	nuit	MON	Poids 25	Rareté 2	Doses d3	Prix 500/4000/6000
-----	------	-----	------	-----	----------	----------	----------	--------------------

Des	Gemme fossile formée par l'action de la pression océanique sur du bois. Noires brillantes et à la surface douce au toucher.							
Bru	Si portée dans poche... 1/ peut transférer 5 EN à un être de même race touché par la main, 1x/j. 2/ les malus à la CI sont /2 3/ RMa+5 contre les focus de reliques.							
Uti	Enfermer dans un coffre scellé plongé dans l'eau de mer pendant 1 j. Créer un collier sur chaîne d'argent Q+.							
Pré	Si collier porté... 1/ peut donner un ordre non fatal et unique à une créature EO invoquée, 7 tours après son arrivée, ordre obéi sans test, durée 7 tours. 2/ Ap/2 mais malus à la CI sont /3. 3/ CI+40 si tente de convaincre une cible de faire quelque chose de physiquement dangereux pour elle.							
Cér	Enchantement effectué sous une forte pluie.							
Enc	Si collier porté... 1/ RMa+5 contre tous les pouvoirs, la magie des <i>Démons</i> et les reliques. Si plongé dans 1dl de jus de fruit dans un gobelet doré, la potion bue dans les 15 min alors, pendant 24h... 2/ immunité 100% à toute forme de maladie. 3/ Ap+20. 4/ ne peut être attaqué par des <i>Démons</i> . 5/ peut relancer un test de CI par jour.							



JAE-JASPE : RÉCUPÉRATION+, SAIGNEMENT- / INVISIBLE, RÉCUPÉRATION+ / IMM RÊVE & ILLUSION, CS+

JAE	Jaspe	GEM	humide	EAU SOU	Poids 40	Rareté 7	Dose 1	Prix 280/2500/10000
-----	-------	-----	--------	---------	----------	----------	--------	---------------------

Des	Roche sédimentaire siliceuse constituée de radiolaires calcédonieux pris dans un ciment de calcédoine.							
Bru	Si en bouche... 1/ +50% aux soins des CS, pas de tRC possible. 2/ immunité 100% aux saignements.							
Uti	Tailler en forme de goutte de 3cm, placer sur le front d'une femme enceinte.							
Pré	Si porté... 1/ rend l'âme invisible à toute perception naturelle ou magique, comme pour les renégats. 2/ +1 classe de réussite dans les tests CS.							
Cér	Enchantement après PN plongé dans un corps chaud.							
Enc	Si porté... 1/ immunité 50% à tous les sorts basés sur l'esprit et 100% à toutes les illusions. 2/ CSx2, relancer tEC et tEN.							



JET-JET : R+, CRIT+ / LECTURE+, ART GRAPHIQUE, CI+ / RECETTE, APPRENDRE, SORT, PROTECTION

JET	Jet	MIN	Mois 11-12	Côte	Poids 60	Rareté 6	Dose 3	Prix 160/480/1500
-----	-----	-----	------------	------	----------	----------	--------	-------------------

Des	Silice à bandes multicolores.							
Bru	Si lamelle de 10cm enfichée dans du bois représentant >50% de la masse d'un objet... 1/ R(objet) +5. 2/ Crit+5 pour les armes ou Crit-5 pour les armures.							
Uti	Affutée en cylindre de 5cm de long et 5mm le diamètre, enfichée sur bâton d'ivoire							
Pré	Si utilisée pour écrire... 1/ bonus +10 à <i>Lecture</i> . 2/ capable de reproduire n'importe quel dessin/rune 1x/jour avec test <i>Art Graphique</i> x2. 3/ bonus +20 à tout test de CI lié à l'usage d'un message écrit.							
Cér	Enchanté sur un autel de marbre avec un écran d'argent Q+							
Enc	Si utilisé pour prendre de notes ou dessiner... 1/ toute recette/sort écrit et utilisé ainsi aura un bonus +10 pour l'usage pendant 8j. 2/ double l'ExT gagné à l'apprentissage d'une langue écrite.							

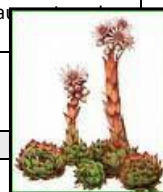


Livre Trésors

JET	Jet	MIN	Mois 11-12	Côte	Poids 60	Rareté 6	Dose 3	Prix 160/480/1500
		3/ tout sort écrit donne x2 ExT si étudié avec ce parchemin. 4/ les sorts de protection nécessitant une trace écrite/gravée ont durée x2.						

JOU-JOUBARBE : RMA+, IMM FEU & FROID & MAGIE & EN, PDN+ / RMA+, IMM FEU & FROID & MAGIE & EN, PDN+ / RMA+, RÉGÉNÉRATION

JOU	Joubarbe	FEU	Printemps PY	COL STE	Poids 20	Rareté 6	Dose d3	Prix 150/450/900
Des	Petite plante produisant des rosettes de feuilles charnues dont la forme évoque celle d'un artichaut, accolées les unes aux autres. Les fleurs apparaissent en été et sont de couleur rose, rouge ou jaune.							
Bru	Si 2 pétales de couleurs différentes broyés et mélangés à de l'eau pour en faire un baume utilisé... 1/ RMa +3 pendant 24h. 2/ immunité 25% au feu, froid, magie, énergie pendant 24h.							
Uti	Récolter la sève, placer sur cheminée pendant 2j, placer sous 10cm de neige pendant 1h.							
Pré	Si jus bu alors pendant 24h... 1/ immunité 50% au feu, froid, magie, énergie mais doit manger PdN x2 sinon -1D10 EN. 2/ RMa +5.							
Cér	aucune							
Enc	si porté dans une bourse de soie rouge à la ceinture... 1/ RMa x2 contre les <i>Pouvoirs de la Tempête</i> . si porté dans une bourse de soie rouge au cou... 2/ RMa x2 contre les <i>Pouvoirs du Feu</i> . Si le jus est bu ... 3/ RMa x2 contre les <i>Pouvoirs de la Tempête</i> et <i>Pouvoirs du Feu</i> pendant 8j. 4/ Régénération EN et PdM doublée pendant 8j.							



JUS-JUSQUIAME : ESPRITS+, PAROLE MORT / ESPRIT-, VD+, ORACLE / ESPRIT-, RMA+, VD+, LANGUE SURNAT

JUS	Jusquiam	FRU	PRI AUT	PLA COL fossé	Poids 5	Rareté 3	Dose 1	Prix 1100/3300/9900
Des	Plante annuelle ou bisannuelle à odeur désagréable, à poils collants. Nombreuses feuilles ovale à extrémité pointue, grossièrement dentées ou entières, les basales pétiolées et en rosette, les supérieures sessiles.							
Bru	Si toute la plante brûlée pendant la nuit... 1/ attire 1d3 <i>Esprits</i> après 10 tours, comme un sort 4/2, X peut donner un seul ordre à chacun de ces <i>Esprits</i> . Si brûlée pendant la nuit dans un lieu où a eu lieu un drame ou un maléfice... 2/ attire 1D10* <i>Esprit Vengeurs</i> après 5 tours, comme <i>Brèche Céleste</i> 4/4. Si fumée... 3/ peut communiquer avec un mort comme <i>Parole Mortelle</i> 4/4.							
Uti	Couper les feuilles, mélanger avec de la cervelle, chauffer 1h sans brûler, récolter une fois sec.							
Pré	Si portée sur soi... 1/ aucun <i>Esprit</i> ne peut voir/sentir/entendre X. 2/ VDx2 contre les créatures invoquées. 3/ peut utiliser <i>Oracle Mortel</i> 7/7, une fois par nuit.							
Cér	Enchantement sur une tombe fraîche.							
Enc	Si brûlée au vent fort (>50km/h)... 1/ tout <i>Esprit</i> ou <i>Mort-vivant</i> dans un rayon de 50 m teste sa C(rob)+ RMa x2, en cas d'échec il est paralysé pendant RMa phases. 2/ RMa x3 et VD x3 contre <i>Esprit</i> ou <i>Mort-vivant</i> . 3/ gagne 2d6 NE dans une langue surnaturelle EO au hasard.							



LAN-LANGUE DE RAT GÉANT : POISON+ / MALADIE, IMM MALADIE / MALADIE, BLESSURE, SENS+ / EO

LAN	Langue de rat	ORG	nuît	-	Poids 30	Rareté 8	Dose 1	Prix 200/400/800
Des	Langue tirée d'un rat long>30cm sans queue, n'ayant jamais vu le soleil							
Bru	Si la langue est trempée dans une huile >7j alors pour la nuit suivante... 1/ l'huile bue par une cible provoque cauchemars et noctambulisme pendant 1D10 h.							
Uti	séchée et torsadée autour d'une aiguille d'argent Q++ gardée dans écri d'ivoire							
Pré	Si cible piquée et sang gardé en gourde d'argent 1 nuit complète... 1/ le sang bu inflige une maladie aléatoire sur la cible. 2/ si X se pique ensuite avec ce PN, il acquiert 10% immunité de cette maladie, PN perdu.							
Cér	Enchanté sur le corps d'une personne de même race morte de maladie dans les 24h							
Enc	Si porteur se pique ... 1/ devient porteur d'une maladie contagieuse mais immunisé à 50%, durée 7j. Si porteur laisse le PN sur une blessure ouverte alors ... 2/ cette blessure s'aggrave de 1-1-1 par jour mais la récupération x2. Si porteur utilise l'aiguille comme arme de mêlée (voir stylet coup-2, Vitesse+2, R=1) alors... 3/ tout coup de mêlée critique à la tête d'une cible de même race donne +1 à un sens au choix.							



LLA-LAPIS LAZULITE : IMM TÉNÈBRE, SENS+ / SENS+ / FOLIE-, MALÉDICTIION-, TÉLÉPHATIE, SENS+ / EA

LLA	Lapis lazulite	MIN	-	MON SOU	Poids 80	Rareté 5	Dose 1	Prix 180/1100/4500
Des	Roche métamorphique, contenant des silicates, opaque, de couleur bleue, entre l'azur et l'outremer.							
Bru	Si portée... 1/ immunité 50% aux sorts liés aux ténèbres. 2/ les sens sont testés à /2 au minimum, quels que soient les modificateurs.							
Uti	Polir et tailler en forme d'étoile de mer, graver des symboles de vague sur toute la surface.							
Pré	Si exposé 1h à la lumière d'un soleil de midi... 1/ permet d'utiliser tous (pas de choix) les sens d'un être connu à 100m pendant 1 tour, une fois par jour. 2/ les sens sont testés à x1 au minimum, quels que soient les modificateurs.							
Cér	Enchanté en portant une robe.							
Enc	Si porté ou tenu... 1/ suspend les effets des folies et malédictions subies. 2/ permet de deviner les pensées d'une personne en vue pendant 1 tour, 1x/h.							



Livre Trésors

LLA	Lapis lazulite	MIN	-	MON SOU	Poids 80	Rareté 5	Dose 1	Prix 180/1100/4500
	3/ bonus +20 à tous les sens.							

LAU-LAURIER : POUVOIRS ÉTERNELS+ / POUVOIRS ÉTERNELS+ / RELIQUE+

LAU	Laurier	FEU	Printemps	PLA COL	Poids 120	Rareté 8	Dose 1	Prix 230/1600/3300
Des	Arbrisseau à tige dressée, à feuilles oblongues, les terminales en rosettes, vernissées, persistantes. Les fleurs jaunes et verdâtres apparaissent en février. Les baies sont noires à maturité.							
Bru	Si baie mangée... 1/ bonus +1D10 pour lancer des <i>Pouvoirs Eternels</i> pendant 24h.							
Uti	Trouver une tige droite, placer dans un pot de marbre sur sommet colline durant 24h.							
Pré	Si fleurs utilisées dans une préparation culinaire mangée dans l'heure... 1/ le prochain sort de <i>Pouvoir Eternels</i> gagne une classe de réussite.							
Cér	Enchantement effectué en mer.							
Enc	Si utilisée pour fabriquer une tige de baguette magique (uniquement)... 1/ propriété ajoutée : immunité 100% à <i>Folie Divine</i> , à <i>Pouvoirs de la Tempête</i> et aux magies de possession. 2/ propriété spéciale acquise automatiquement.							



LIS-LISERON : CARAC+ / POISON+, MALUS- / IMM BLESSURE / EA

LIS	Liseron	FEU	Été	PLA	Poids 30	Rareté 7	Doses d3	Prix 120/840/2500
Des	Plantes herbacées vivaces à rhizome plus ou moins charnu, de la famille des Convolvulacées, à tiges volubiles et feuilles en forme de flèche. Le fruit en est une capsule globuleuse abritant 3 à 4 graines.							
Bru	Si fruit mangé... 1/ si X est un masculin alors toutes les caractéristiques physiques = moyenne des Cou de celles-ci, durée 4 jours. 2/ si X est un féminin alors toutes les caractéristiques physiques = leur maximum, durée 2 jours.							
Uti	Presser le jus des fruits, ajouter des cheveux, laisser macérer, tamiser et conserver dans outre de cuir.							
Pré	Si le jus des baies est bu... 1/ si X est un masculin alors inflige un <i>Poison paralysant</i> 2/1, toutes les heures pendant 4h. 2/ si X est un féminin alors tous les malus (souffle, combat, EN, famine,...) sont inversés pendant 48h.							
Cér	Enchanter dans une marmite chaude.							
Enc	Si jus bu... 1/ immunité 80% sur toutes les blessures physiques infligées par un membre de sa race de sexe opposé, durée 48h.							



LBL-LOTUS BLANC : RMA+, SORTS+, VDC+ / RMA+, EN-, SORT+, VDC+ / RMA+, EN-, SORT+, VDC+

LBL	Lotus blanc	PET	Hiver, jour	MON EAU	Poids 20	Rareté 3	Doses D10	Prix 300/2100/12500
Des	Plante dont la graine et la fleur apparaissent ensemble, puise sa substance vitale dans la boue pour s'épanouir. Pousse dans la neige.							
Bru	Si fragrance respirée alors... 1/ RMa+5 pendant 24h. Si pétale mangé... 2/ prochain 4 sorts lancés avec 10 de bonus, durée 24h. Dans les deux cas... 3/ VdCx3 pendant 24h.							
Uti	Couper et cueillir la fleur préservée dans une boîte de bois, écraser entre l'index et le pouce.							
Pré	Si fragrance respirée alors... 1/ RMa+1, EN-1, permanent. Si pétale mangé... 2/ le prochain sort est lancé avec 10 de bonus, durée 5 jours. Dans les deux cas... 3/ VdCx5 pendant 3j.							
Cér	Enchantée en d'été.							
Enc	Si fragrance respirée alors... 1/ RMa+3, EN-4, permanent. Si pétale mangé... 2/ AMa+5 pour un sort au choix et AMa-1 pour tous les autres sorts, permanent. Dans les deux cas... 3/ VdC+1, permanent.							



LMA-LOTUS MAUVE : AP+, SEXE+, RÉCUPÉRATION / POISON PARALYSANT, RÉCUPÉRATION+, PASSAGE MONDE / TRANSE+, ÂGE-, V+

LMA	Lotus mauve	PET	Juin	MON volcan	Poids 50	Rareté 2	Dose d2	Prix 700/2800/10200
Des	Plante dont la graine et la fleur apparaissent ensemble, puise sa substance vitale dans la boue pour s'épanouir. Pousse sur l'eau.							
Bru	Si fragrance respirée profondément... 1/ Ap+10, Sexe +20 pendant 48h. 2/ test V(res)x2, si échec alors doit avoir une relation sexuelle dans l'heure sinon perte de 1D10 EN. 3/ donne une CS à tous les êtres de même race dans 3m de rayon.							
Uti	La fleur doit être préservée dans un vase avec de l'eau de mare. Saillir la plante pour en tirer le jus.							
Pré	Si la fragrance est respirée en ouvrant le vase... 1/ émane <i>Poison paralysant</i> 12/6 dans un rayon de 20m de X, fait choir les victimes dans un état inconscient. Les victimes ne subissent pas les effets du temps et sont immunisées aux maladies. X immunisé. 2/ donne aux victimes une CS toutes les 6h. 3/ immunité 100% aux effets de passage entre les mondes pendant les deux prochains passages.							
Cér	Enchantement effectué vers minuit.							
Enc	Si sève bue avec un vin alors... 1/ lance un sort 12/6 qui provoque un état de transe et de plaisir permanent, arrêté uniquement par une <i>Divine Intervention</i> de NE>3. Également possible si la sève est projetée sur une cible à moins de 3m, touchant la peau. 2/ toute victime rajeunit de 10% de son âge, est soignée de toutes ses maladies. 3/ gagne max V+10.							



Livre Trésors

LUN-LUNA : FOLIE+, FURIE+, PISTE+, CHASSE+, ODORAT+ / SORT+, MAGIE INNÉE / SORT+, MAGIE INNÉE

LUN	Luna	LIQ	+1 h de l'aube	MAR FOR	Poids 200	Rareté 5	Dose 1	Prix 500/3000/9000
Des	Liquor verte de jus de 4 herbes PN de rareté différentes.							
Bru	si bue... 1/ lance un sort 10/5 qui donne à X un comportement animal, pas de magie, l=E=Em=1, détruit que qu'il n'aime pas, vénère ce qu'il aime, durée 72h. Furie incontrôlable. 2/ la deuxième dose du PN, prise dans les 72h après la première, rend automatiquement fou, permanent. 3/ gagne 1 NE d'excellence en <i>Piste</i> , <i>Chasse</i> et <i>Odorat</i> .							
Uti	Distiller le jus de plantes avec 1cl d'alcool >30°.							
Pré	Si bue... 1/ lance un sort au hasard d'alignement au hasard à NEM=NE=1d6, cible choisie par X si nécessaire. 2/ permet de relancer ce sort plus tard comme magie innée mais -3 EN permanent à chaque fois.							
Cér	Enchantement avec une relique à moins de 10m.							
Enc	Si bue ... 1/ lance un sort au hasard mais choisir RMa active ou non et alignement, NEM=NE=1D10. 2/ permet de relancer ce sort plus tard comme magie innée mais -5 EN permanent.							

LUA-LUNAIRE : PIÈGES+, EN+ / EN-, FABRICATION+ / SERRURE-, DESTRUCTION+, EN- / EO

LUA	Lunaire	FEU	AUT	MON RUI	Poids 10	Rareté 5	Doses 1d6	Prix 100/900/4500
Des	Rose spéciale poussant seule dans des lieux isolés, froids et dénués de flore.							
Bru	Si 3 pétales pressés dans la main et rosée bue... 1/ bonus +20 à <i>Pièges</i> pendant 4h. 2/ récupère 1d3 EN.							
Uti	Presser les pétales entre deux plaques de marbre, verser avec goutte de sang dans gaine de métal.							
Pré	Si un pétale mangé... 1/ perte 1d6 EN. 2/ bonus +20 dans les TG de fabrication/construction d'objets, durée 72h.							
Cér	Enchantement effectué au-dessus de braises.							
Enc	Si un pétale posé ... 1/ sur une serrure l'ouvre comme un sort 10/5 (avec comme malus le NE/2 de la serrure). 2/ sur une chaîne de métal, la brise en deux comme un sort <i>Destruction</i> 10/5. 3/ X -1 EN, permanent.							



MAN-MANDRAGORE : MORT+, ORACLE+, IMM ÉTOUFFEMENT / ORACLE+, SOLUTION, ARGENT+ / ORACLE+, SOLUTION, ARGENT+

MAN	Mandragore	RAC	nuit	terre sous un pendu	Poids 800	Rareté 1	Dose 1	Prix 186/910/4600
Des	Racine poussant sous le corps d'un pendu, dans les 24h après sa mort.							
Bru	Si racine brûlée sur une tombe avec un corps dedans... 1/ réveille l'esprit d'un mort et permet de converser avec lui pendant 1d6h, il ne mentira jamais. 2/ peut lancer un <i>Connaissance des Oracles</i> 3/3. 3/ immunité 100% aux blessures d'étouffement pendant 24h.							
Uti	Récolter la nuit, si tEC elle émet un cri puissant (sort 10/2) qui tue dans un rayon de 6m. Enrober dans une toile de soie. Chaque racine dispose de D10x4 points de puissance, à zéro la plante tombe en poussière.							
Pré	Si tenue dans la main... 1/ pour 4 points de puissance le PN répond automatiquement à une question comme <i>Connaissance des Oracles</i> . 2/ pour 2 points de puissance, proposera une solution, bonne/mauvaise (d2) à n'importe quel problème. 3/ pour 1 points de puissance et jusqu'à 10 pièces de ce type, placées contre le PN pendant une nuit entière (minimum 8h), sont doublés sauf si un être à l>20 se trouve à moins de 3m du lieu ces 8h.							
Cér	Enchantée sous une potence.							
Enc	1/ ajoute d6xD10 points de puissance une seule fois. 2/ même propriétés que <i>Préparée</i> .							



MEP-MÉPHIS : EN-, BONUS+, IMM SORT, CRITIQUE+ / MALUS-, IMM SORT, CRITIQUE+ / MALUS-, IMM SORT, CRITIQUE+

MEP	Méphis	FEU	PRI coucher soleil	COL MON	Poids 10	Rareté 3	Dose d6	Prix 250/1500/12000
Des	Herbe sauvage poussant sur les arbres les plus hauts.							
Bru	Si poudre de pétale respirée alors, pendant 48h... 1/ peut transformer ses pertes d'EN en bonus généraux à raison d'un point par heure. 2/ immunité 25% contre tous les sorts à RMa active. 3/ +5 aux tRC et tEC des sorts.							
Uti	Tailler et couper en lamelles, réduire en poudre, ajouter gouttes de sueur pendant la nuit.							
Pré	Si poudre mélangée à 1dl d'eau de source et bue, alors, pendant 72h... 1/ permet d'ignorer tous les malus. 2/ immunité 50% contre les sorts infligeant des malus, directement ou non. 3/ peut relancer une fois les tEC et tRC en magie							
Cér	Enchantée avec cervelle de bovin.							
Enc	Si poudre mélangée à 1dl d'eau de source et bue, alors pendant 6j... 1/ immunité 100% à tous les malus. 2/ immunité 100% à tous les malus liés concernant la magie. 3/ aucun tEC magie et +10 à tous les tRC en magie.							

MER-MERCURE : IMM FEU, POISON+, VITESSE+, IMM MALADIE & FOLIE / VITESSE+, MVP+, IMM FEU, POISON+, RÉACTION+ / CÉLÉRITÉ, IMM MALADIE & FOLIE, RÉACTION+

MER	Mercure	MIN	-	SOU	Poids 60	Rareté 2	Dose 1	Prix 460/2300/7000
Des	Métal de couleur argent brillant dont la particularité est de se présenter sous forme liquide à température ambiante.							
Bru	Si porté... 1/ immunité 50% au feu mais sensible 50% au poison. 2/ bonus +3 Vitesse de frappe. 3/ immunité 50% à <i>Maladie Eternelle</i> et à <i>Folie Divine</i>							



Livre Trésors

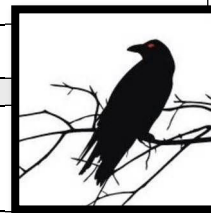
MER	Mercuré	MIN	-	SOU	Poids 60	Rareté 2	Dose 1	Prix 460/2300/7000
Uti	Conservé dans une fiole, plonger dans l'eau froide pendant 1h, plonger dans braises pendant 1h.							
Pré	Si porté en poche... 1/ bonus +5 à la Vitesse de frappe et +1 au MVP. 2/ immunité 75% au feu mais sensible +25% au poison. 3/ bonus <i>Réaction</i> +20.							
Cér	Enchanté dans une cave très froide.							
Enc	Si porté dans une fiole d'argent autour du coup... 1/ procure une <i>Célérité</i> 2/1, permanente. 2/ immunité 100% à <i>Maladie Eternelle</i> et à <i>Folie Divine</i> . 3/ relancer les tEN & tEC de <i>Réaction</i> .							

MEV-MERVISMA : POISON+, SORT- / POISON+, FROID+ / POISON+, POISON+

MEV	Mervisma	TIG	ÉTÉ	MAR JUN	Poids 30	Rareté 4	Doses 2d6	Prix 480/1400/4200
Des	Plante sauvage et sous-marine, grosse tige cassante vert foncée, bulbe noir.							
Bru	Si avalée alors produit l'effet suivant pendant les 4h qui suivent... 1/ <i>Poison lent</i> 20/1, la victime meurt automatiquement après les 12+ En(fat)/20 jours. Pendant ce temps, la victime souffre horriblement et de manière croissante, comme pour <i>Douleur Divine</i> NEM=10 et NE=nombre de jours passés. 2/ seul <i>Bénédictio</i> et <i>Soins de Lumière</i> peuvent contrer ce poison, si NE>1. 3/ sensible +100% à tous les sorts à RMa active.							
Uti	Couper la tige et en faire une soupe avec des d'araignées, garder le résidu sec, mettre en boulette.							
Pré	Si mangé alors ... 1/ inflige un <i>Poison rapide</i> 15/6. 2/ sensible +100% au feu, froid pendant 8h.							
Cér	Enchanté dans un seau.							
Enc	Si mangé... 1/ inflige un <i>Poison mortel</i> 10/11. 2/ toute personne touchant la cible subit un poison paralysant 5/6, même 1h après sa mort.							

OEI-ŒIL DE CORBEAU MÂLE : SENS+ / ASTROLOGIE+, VOYAGE+ / M+, COMMUNIQUER+, EN- / EO

OEI	Œil de corbeau	ORG	Nuit	-	Poids 20	Rareté 7	Dose 2	Prix 110/270/630
Des	Œil de corbeau mâle âgé de >2ans tué avec arme argentée une nuit sans lune							
Bru	Si l'œil conservé 1 mois dans saumure et incrusté dans l'orbite d'un crâne de même race... 1/ le propriétaire est immédiatement averti d'un son à 7m du crâne si lui-même est à 7km du crâne.							
Uti	Œil cousu avec de la soie Q+ au cœur d'un tamis rond de roseau sombre enrobé de cuir de daim.							
Pré	Si trame suspendue au-dessus d'un âtre avec feu actif depuis 4h... 1/ le porteur peut tester une fois <i>Astrologie</i> D10*x20, la fumée qui dessine la réponse imagée. Si trame suspendue au-dessus d'un lit où dort un être depuis 4h... 2/ le dormeur teste V(car)x1 pour rêver d'un lieu connu et savoir ce qui s'y passe pendant 1h.							
Cér	Enchantée au sommet d'un arbre mort haut>6m							
Enc	Si porté en bannière, alors toutes les personnes qui la voient ont ... 1/ Moral-4 et ne peuvent charger le porteur ni ses alliés situés à 3m de lui. Si brûlé dans un incendie de maison alors, pendant la nuit qui suit... 2/ permet de communiquer avec les gens morts dans la maison depuis moins de 50 ans, voir <i>Nécromancie</i> . Si caché sous la tunique, jamais exposé à la lumière (sinon PN détruit)... 3/ -1 EN /h entamée mais devine les intentions d'une personne, 1x/h.							



ONY-ONYX : BLESSURES+, TIR+ / COMA, REGEN, SORTS EO, EN- / CAUCHEMAR, MAUDIT, REGEN+, MALÉDICTION, MAIN-MORTE, EN-, FURIE+ / EO

ONY	Onyx	GEM	- lieu humide	MON crevasse	Poids 80	Rareté 5	Dose 1	Prix 550/3800/11000
Des	Variété de calcédoine composée de dioxyde de silicium, de couleur noire et brillante.							
Bru	Si fixée à une arme à projectile... 1/ +4 TEC sur une cible touchée mais inflige 2 TEC sur X (dans la même zone). 2/ double le bonus de coup des armes à distance.							
Uti	Polir la gemme à la lueur d'une bougie, en faire un œil, avaler et récupérer dans les selles.							
Pré	Si portée... 1/ si X perd ce PN alors en coma pendant 1D10 heures. 2/ REGEN x2. 3/ bonus +5 pour lancer des sorts EO, mais -1 EN par sort lancé.							
Cér	Enchanter à la pleine lune.							
Enc	Si portée... 1/ X ne peut pas se débarrasser de ce PN. 2/ 1x / sommeil >4h une attaque (sort 8/6) qui provoque d'horribles cauchemars, -1D10 EN. 3/ récupération de tous les PdM tous les jours à minuit, permanent. 4/ peut lancer <i>Malédiction</i> 6/3, si NEM<1 alors la malédiction est totalement aléatoire. 5/ peut lancer <i>Main-Morte</i> 4/2, si NEM<1 alors affecte tout ce que X touche sans contrôle pendant 1D10 h. 6/ chaque utilisation de ces deux sorts fait perdre 2D10 EN. 7/ X attaquera tout être tentant de séparer X du PN ou évoquant cette idée, en <i>Furie Incontrôlable</i> et à VO+5, Vitesse x2.							



OPA-OPALE : SORT-, RMA+, SORT+ / RMA+, ASTROLOGIE+, TALENT+ / RMA+, IMM FEU ASTRAL, TRANSE

OPA	Opale	GEM	Hiver	MON	Poids 100	Rareté 3	Dose 1	Prix 1000/3000/15000
Des	Transparente à translucide, généralement amorphe, constituée d'un empilement régulier de billes de silices. Coloris variés.							
Bru	Si porté... 1/ X peut renvoyer un sort offensif en le lançant sur le magicien mais détruit le PN. 2/ RMa+3 contre EI. 3/ +1 ExT par jour dans un sort connu au choix.							
Uti	Polir et créer une forme ovale, sertir sur argent, baigner dans la glace pendant au 1h.							



Livre Trésors

Pré	Si anneau porté... 1/ RMa+5 contre sort EI. 2/ X a une transe d'1h après 4h de sommeil, la transe permet de tester <i>Astrologie</i> NE 1D10*x20. 3/ +1 ExT par jour dans un talent connu au choix.
Cér	Enchanter alors que placé dans une flamme intense.
Enc	Si anneau porté ... 1/ RMa+10 contre sort EI et <i>Pouvoirs de la Tempête</i> et les <i>Pouvoirs du Feu</i> . 2/ immunité 100% au <i>Feu Astral</i> . si X regarde le PN pendant >1 minute alors... 3/ transe de 2D10min pendant lesquelles X voyage dans le Monde Divin dans province connue & choisie par X. 4/ +1d6 ExT dans le sort <i>Chemin de Jehu'Diel</i> si X connaît déjà ce sort, une fois par jour. 5/ X considéré comme inconscient de son environnement si combat, automatiquement étourdi. 6/ un test unique par voyage, sort 2/1 pour arriver dans le Monde Divin, à l'endroit visionné. si X n'a pas NEM>0 alors... 7/ un test quotidien sur V(Res) x1, en cas d'échec X doit fixer le PN et doit(!) tester sur le point 6/.

OCN-OS DE CHAT NOIR : BLESSURE / EN / INVISIBLE

OCN	Os de chat noir	OS	-	-	Poids 30	Rareté 8	Doses 1d6	Prix 270/810/5200
Des	Les vertèbres uniquement d'une femelle n'ayant jamais eu de petits.							
Bru	Si blessure ouverte triturée... 1/ permet de transférer 1d6 blessures de T ou C vers E, une fois par jour par être.							
Uti	Tuer le chat la nuit, extraire la colonne vertébrale, sécher à la flamme, en faire un collier avec 7 vertèbres.							
Pré	Si collier posé sur corps mort dans l'heure... 1/ transfère 1D10 EN du mort vers X ou 1d6 blessures de X vers le mort, une fois par jour par mort.							
Cér	Plonger le collier dans du sang de loup.							
Enc	si X exposé à la lumière naturelle... 1/ procure une <i>Ombre Invisible</i> 4/2 après 1 tour, une fois par jour.							



PAV-PAVOT : RÉCUPÉRATION, EN- / CS+, POISON+, DROGUE / SORT+

PAV	Pavot	GRA	Été	COL	Poids 50	Rareté 8	Doses 2d6	Prix 200/1400/10800
Des	Fleurs solitaires, très colorées, à quatre pétales satinés et légèrement froissés, à sépales caducs. Les étamines sont nombreuses. Le pistil est une capsule le plus souvent courte et renflée, portant à son sommet des stigmates disposés en rayons. La plante produit un latex blanc, feuilles pennées ou bipennées.							
Bru	Si sève utilisée comme cataplasme... 1/ permet d'obtenir une CS, tous les points de blessure récupérés font perdre autant d'EN.							
Uti	Extraire la sève, la faire bouillir, sécher et réduire en poudre, conserver dans un étui de métal.							
Pré	Si la poudre est respirée ou mangée par un être humain... 1/ un test de CS+40, un succès équivaut à un <i>Soin Divin</i> NE2 immédiat avec dé+2. 2/ [40-En(Fat)/10]% de devenir dépendant du PN. Dans ce cas, X doit ingérer 1 dose de ce PN/j sinon perte de 1d6 EN et caractère irascible. si X n'est pas humain... 3/ la dose est un <i>Poison mortel</i> 10/2.							
Cér	Enchanté dans une caverne.							
Enc	Si poudre mélangée à du lait et bue... 1/ le prochain sort lancé par X a son NE+4 mais gain de 8 malus, durée 2h.							



PNO-PAVOT NOIR : FAIM & SOIF-, POIDS- / TRANSE+, POIDS- / TRANSE+, IMM COUPS, ÂGE-

PNO	Pavot noir	GRA	-	COL JUN MAR	Poids 10	Rareté 4	Dose 1	Prix 400/2500/10000
Des	Fleurs solitaires, très colorées, à quatre pétales satinés et légèrement froissés, à sépales caducs. Les étamines sont nombreuses. Le pistil est une capsule le plus souvent courte et renflée, portant à son sommet des stigmates disposés comme les rayons d'un cercle. La plante produit un latex blanc, les feuilles sont pennées ou bipennées.							
Bru	Si latex avalé... 1/ supprime tout besoin de boire ou manger pendant 5 jours et tous les PdF. 2/ fait perdre 1% de son poids.							
Uti	Extraire la sève, faire bouillir dans un jus de fruit, purifier dans un tamis, conserver à l'abri de la lumière.							
Pré	Si consommé et fumé ... 1/ place en transe comme un sort 20/1, durée 2D10 jours sauf si réveillé par magie ou blessure. 2/ X a l'apparence d'un mort, incapable de bouger, respiration et rythme cardiaque imperceptibles. 3/ fait perdre 5% à la fin.							
Cér	Enchanté en hiver.							
Enc	Si consommé et fumé ... 1/ place en transe comme un sort 20/1, éternelle sauf si réveillé par magie. 2/ X a l'apparence d'un mort, incapable de bouger, respiration et rythme cardiaque imperceptibles. 3/ immunité 100% à tout sauf magie.							

PLO-PEAU DE LOUP : ANIMAUX-, A+ / ANIMALITÉ+, A+, EM+ / ANIMALITÉ+, A+, EM+, SORT+ / EE

PLO	Peau de loup	ORG	-	-	Poids 2000	Rareté 5	Dose 1	Prix 480/2400/5400
Des	Uniquement les loups adultes à Variation Offensive >+100%.							
Bru	Si utilisée comme cape... 1/ ne peut être attaqué par des animaux pendant la nuit. 2/ A+5.							
Uti	Dépecer et conserver la peau dans l'eau froide pendant 1 semaine, tresser et tailler en forme de ceinture.							
Pré	Si portée à la ceinture... 1/ Donne un bonus NE+2 à <i>Animalité</i> . 2/ A+10 et Em+5.							
Cér	Enchanter pendant qu'un animal cuit à la broche à 10m.							
Enc	Si porté à la ceinture...							



Livre Trésors

	1/ donne <i>Animalité</i> 3/2 Loup, une fois par nuit. 2/ Donne A+20 et Em+10 si X a NEM>0... 2/ permet de se changer en une autre forme animale définie à la première utilisation par X. Cette forme sera la seule utilisable.
--	--

PSE-PEAU DE SERPENT : RP+, IMM FROID & FEU / RMA+, IMM FROID & FEU / IMM FROID & FEU, I+, V+, E+, EM+ / KO

PSE	Peau de serpent	ORG	-	-	Poids 800	Rareté 5	Dose 1	Prix 180/700/4900
Des	Peau de <i>Serpent des Tréfonds</i> , adulte à Variation Offensive ou Défensive positive.							
Bru	Si porté sur les épaules... 1/ RP+5. 2/ immunité 20% au froid et au feu naturels.							
Uti	Dépecer et conserver la peau dans une boue, ajouter des vers, chauffer sur de la braise, en faire un collier.							
Pré	si portée autour du cou... 1/ RMa+10 contre tous les sorts de feu ou de froid. 2/ immunité 40% au froid et au feu naturels.							
Cér	Enchanter dans une eau glacée.							
Enc	1/ immunité 80% au feu et froid magique. 2/ I+5, V+5, E+5, Em+5.							

PHY-PEAU D'HYÈNE : CHI+, PDM+, EN-, EN+, PDM+ / SILENCE+, EN / IMM FASCINATION & ESPRIT, SON-

PHY	Peau d'hyène	ORG	Adulte	-	Poids 1000	Rareté 4	Dose 1	Prix 350/1900/9000
Des	Oreilles courtes et arrondies et à ses pattes antérieures relativement longues. Pelage de couleur sable avec des taches noires. Peau d'hyène adulte femelle âgée de plus de 4 ans.							
Bru	Si porté sur la tête... 1/ fait fuir tous les êtres de races canines dans rayon 20m, une fois par heure, sur ordre de X. 2/ si au moins 1 PdN de viande consommé alors récupère 1EN ou PdM, une fois par jour.							
Uti	Découper du front au cou, sans tache, étendre 1 j sur carcan au vent, enduire d'huile de foie de chien, tailler.							
Pré	Si portée sur soi... 1/ <i>Dissimulation</i> et <i>Emboscade</i> +20. 2/ par PdN de viande consommé alors récupère 1EN ou mana, une fois par jour, max PdN.							
Cér	Enchanter sur un corps de chien.							
Enc	Si portée en bandeau sur la tête... 1/ immunité 50% contre la <i>Fascination</i> et les <i>Pouvoirs de l'Esprit</i> . 2/ X et tous les objets en contact avec sa peau sont incapables de produire un son. 3/ aucun être de race canine à 20m de X n'est capable de produire un son.							



PER-PERLE : PASSAGE MONDE, TC+ / PASSAGE MONDE, TC+ / ÂGE-, VD+, RMA+ / EE

PER	Perle	CON	Été AUT	OCE	Poids 15	Rareté 6	Dose 1	Prix 600/3000/15000
Des	Petites billes blanches créées par certains mollusques, principalement les huîtres.							
Bru	Si portée... 1/ divise par deux les effets des tEC. 2/ bonus +NEC à tous les TC.							
Uti	Seules les plus grosses (>9mm), plonger 1j dans un lac, bouillir dans lait, sertir sur bague d'argent.							
Pré	Si portée au doigt... 1/ divise par 5 les effets du passage entre les mondes. 2/ peut retester 1x tout test de TC Raté.							
Cér	Enchanter au sommet d'une falaise.							
Enc	1/ X vieillit 10 fois plus lentement (incluant les passages entre monde). 2/ VD+5. 3/ RMa x2 contre <i>Pouvoir de la Mort</i> , <i>Maladie</i> , <i>Corruption Mortelle</i> .							



PES-PESKA : CS+, SOIN / CS+, C+, DOULEUR, DÉPENDANCE, VO-, CI-, POISON+, COMA, EN- / BLESSURE-, MALUS-, EN+, C+

PES	Peska	LIQ	Toute l'année	-	Poids 100	Rareté 7	Dose 1	Prix 50/200/1400
Des	Jus de feuilles d'arbres jeunes, 8 espèces différentes.							
Bru	Si bu... 1/ CS+5 pendant 4 jours. 2/ CS réussie tRN, si bu le matin.							
Uti	Collecter une feuille de hêtre, châtaignier, chêne, peuplier, saule, bouleau, marronnier, pommier, cerisier et poirier. Presser et chauffer 1h avec 1cl d'alcool >40° Q+, ajouter une goutte de sève d'un arbre centenaire et laisser mûrir 6 jours.							
Pré	Si bu par humain... 1/ CS & C(san) + 5(Q-) 10(Q-) 15(Q-) 20(Q+) 25(Q++). Points récupérés +d6. 2/ l'augmentation de CS est la chance que X deviennent dépendant de ce PN, moitié pour les femmes. Si dépendant et bu... 3/ équivaut à une <i>Douleur Divine</i> 10/5 pour les femmes avec 1d6 EN perdu par jour. 4/ VO-10 et CI-10 pendant 1D10 jours pour les hommes. 5/ le dépendant a besoin d'une dose par jour sinon devient agressif (VO+5 VD-5). Si bu par non-humain... 6/ équivaut à un <i>Poison paralysant</i> 4/1. 7/ coma profond pendant 1D10h et perte de D10x3 EN.							
Cér	Enchanter avec alambic Q+.							
Enc	Si bu... 1/ Blessures, pertes temporaires, malus combat, pertes EN /2. 2/ C(san)+20 tant que malade.							

Livre Trésors

PIE-PIÉRON : SURVIE+, RMA+ / SURVIE+, RÉSILIENCE+, IMM MENTAL / SURVIE+, VÉRITÉ+IMM DISPUTE, QUESTION, POISON+

PIE	Piéron	MIN	-	COL SOU	Poids 150	Rareté 3	Dose 1	Prix 700/2100/14500
-----	--------	-----	---	---------	-----------	----------	--------	---------------------

Des	Minéral gris foncé très dense, trouvé dans des roches comprimées et souterraines.							
Bru	Si porté... 1/ bonus +10 dans les tous tests incluant le talent <i>Survie</i> . 2/ ExTx2 gagnée dans ses tests de <i>Survie</i> . 3/ RMa x2 contre les sorts affectant l'esprit.							
Uti	Créer une sphère de 3cm, porter au cou et boire 1cl de sang chaud, faire un jeûne de 5j.							
Pré	Si porté sur le front... 1/ X sait toujours où se situe le nord et le moment exact dans la journée/mois/année. 2/ gagne 1 ExT par jour dans une <i>Survie</i> ou <i>Résilience</i> au choix de X. 3/ Immunité 50% contre tous les sorts affectant le mental.							
Cér	Utiliser un seau de métal rempli d'eau pure pour enchanter.							
Enc	Si porté en collier de métal... 1/ sait toujours où il est (direction/distance) par rapport à un lieu où il a dormi dans les 7j qui précèdent. 2/ X peut utiliser <i>Vérité</i> 2/2, une fois par heure. 3/ immunité 100% à <i>Dispute</i> et toutes les sorts affectant les émotions. 4/ X peut poser des questions concernant un problèmes grave qu'il subit. Sort 1/0. tEC fait disparaître le PN et X subit <i>Pétrification</i> 20/10. Si plongée dans un vin Q++ contenu dans un verre en or alors... 5/ toute personne servant X et étant déloyale (conspirant par ex) subit un <i>Poison paralysant</i> 8/4.							



PCE-PIERRE CÉLESTE : RMA+, IMM POUVOIR ETOILES & FEU ASTRAL, CHUTE- / IMM+ MAGIE, IMM- MAGIE, FRACTURE-, EN+ / IMM+, TEMPORAIRE-, PDM+

PCE	Pierre céleste	MIN	-	-	Poids 250	Rareté 2	Dose 1	Prix 2500/15000/30000
-----	----------------	-----	---	---	-----------	----------	--------	-----------------------

Des	Pierre extraite d'une météorite.							
Bru	1/ RMa+d6x2 à déterminer à chaque fois que c'est nécessaire. 2/ RMa+d6x3 contre <i>Pouvoir de la Tempête</i> , <i>Maladie Eternelle</i> , <i>Pouvoir du Voyage</i> à NE/2. 3/ immunité 100% contre les <i>Pouvoirs des Etoiles</i> et le <i>Feu Astral</i> . 4/ ni accident ni chute ne peut lui être fatal à X, les N3 sont ignorés.							
Uti	L'apporter au sommet de montagne >4000m en hiver et y allumer un feu 4h pendant la nuit.							
Pré	Si porté dans la paume de la main... 1/ immunité 100% à la magie mais sensible +50% aux blessures physiques. 2/ ignore toutes les fractures. 3/ max EN+25% temporaire.							
Cér	Enchanter sur une paroi verticale de montagne.							
Enc	Si porté en serre-tête... 1/ immunité 1D10x10% à tout, test à chaque fois que nécessaire. 2/ immunité 100% aux pertes temporaires. 3/ max PdM+50%.							



PEL-PIERRE D'ÉLÉMENT : ÉCLAIR DIVIN, IMM POUVOIR / IMM TEMPÊTE & MER, ÉCLAIR DIVIN / ÉCLAIR DIVIN, IMM POUVOIRS

PEL	Pierre d'élément	GEM	adulte	-	Poids 120	Rareté 5	Dose 1	Prix 550/3600/7200
-----	------------------	-----	--------	---	-----------	----------	--------	--------------------

Des	Pierre de <i>Serpent des Tréfonds</i> .							
Bru	Si serti sur une armure... 1/ toute personne, autre que X, qui touche l'armure avec sa peau subit un <i>Eclair Divin</i> 2/1. 2/ immunité 20% à tous les Pouvoirs.							
Uti	Extraire du crâne, tailler une pyramide, serti avec une bague en or et aller en mer au moins 2 jours.							
Pré	Si serti sur un casque... 1/ immunité 50% aux <i>Pouvoir de la Tempête</i> et <i>Pouvoir de la Mer</i> . 2/ X peut lancer <i>Eclair Divin</i> 2/1 une fois par jour contre un être qu'il touche en mêlée.							
Cér	Enchanter pendant une tempête.							
Enc	1/ X peut lancer <i>Eclair Divin</i> 6/3 en dépensant 1d6 PdM ou EN, si lancé plus de 4 fois en un jour alors PN perdu. 2/ immunité 30% contre tous les Pouvoirs.							

PES-PIERRE D'ESPRIT : IMM MALADIE & INFECTION / IMM MALADIE & POISON / IMM FOLIE & POISON & ACIDE & CORRUPTION & MALADIE INFECTION

PES	Pierre d'Esprit	CON	adulte	-	Poids 30	Rareté 4	Dose 1	Prix 1500/6000/18000
-----	-----------------	-----	--------	---	----------	----------	--------	----------------------

Des	Pierre extraite d'un <i>Casfan</i> mort.							
Bru	Si en boucle d'oreille... 1/ immunité 50% aux effets des maladies. 2/ immunité 100% aux infections.							
Uti	Tailler en forme de goutte, placer dans le corps d'un scarabée en vie, presser la carcasse, serti.							
Pré	Si au doigt... 1/ immunité 50% aux effets des maladies et des poisons. 2/ peut transférer une infection subie à une autre personne par simple contact, 1x/j.							
Cér	Enchanter sur drap trempé de sang.							
Enc	Si au cou... 1/ immunité 50% contre tous les sorts affectant l'esprit. 2/ immunité 100% à toutes les poisons, acides, corrosion et sorts <i>Corruption Mortelle</i> & <i>Maladie</i> . 3/ immunité 100% aux infections et aux maladies.							

PSA-PIERRE DE SANG : ÂGE-, IMM EMBUSCADE, EN+ / VOYAGE, EN+, COMBAT+ / ÂGE+, DIVINE INSPIRATION, BLESSURE-

PSA	Pierre de sang	MIN	-	MON volcan	Poids 40	Rareté 3	Dose 1	Prix 500/3000/15000
-----	----------------	-----	---	------------	----------	----------	--------	---------------------

Des	Pierre de jaspé vert couverte de points rouges d'oxyde de fer.							
Bru	Si porté... 1/ X ne vieillit pas quand il dort. 2/ immunité 100% aux effets des embuscales. 3/ immunité 100% aux pertes d'EN pendant son sommeil.							

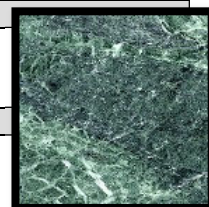


Livre Trésors

PSA	Pierre de sang	MIN	-	MON volcan	Poids 40	Rareté 3	Dose 1	Prix 500/3000/15000
Uti	Tailler en pièce arrondie, placer au cœur d'un arbre centenaire, couper l'arbre et le brûler, sertir sur bague or.							
Pré	Si au doigt... 1/ permet, pendant le sommeil, de voyager dans un lieu connu pendant 1h et y voir ce qui s'y passe. 2/ régénère 1 EN par heure de sommeil. 3/ immunité 100% au effets des TC ennemis pendant un combat.							
Cér	Enchanté pendant une nuit d'hiver.							
Enc	Si au doigt... 1/ X vieillit 4 fois plus lentement. 2/ pendant un sommeil >8h, a automatiquement un rêve comme <i>Divine Inspiration</i> 4/4, sous la forme d'une prophétie personnelle, le moment dans le futur sera inconnu mais le fait sera correct. Le rêve sera retenu par X. 3/ régénère 1 point de blessure par heure, la zone la plus touchée d'abord.							

PDS-PIERRE DE SERPENT : SENS+, RÉACTION+, VD+, M+ / BOUCLIER+, ESQUIVE+, M+, VD+ / M+, FOI+, FANATISME / EI

PDS	Pierre de serpent	PIE	ÉTÉ	MON COL SOU	Poids 40	Rareté 6	Dose 2	Prix 240/520/800
Des	roche jaunâtre présentant des inclusions verdâtres							
Bru	Si écusson de 5 cm ² placée dans l'arche d'une porte d'une maison avec toit>10m ² ... 1/ bonus +10 aux tests de sens des gens dans la maison. 2/ Réaction+20, VD+5 et Moral+3 pour les défenseurs de la maison, à l'intérieur.							
Uti	Si écusson incrusté dans un bouclier de métal Q++ ou brassard Q++ par artisan NE>60							
Pré	Si écusson fixé dans bouclier uniquement en bois Q++ et 12 couleurs dessinées en étoile... 1/ NE(Bouclier)+20. 2/ Esquive +20. 3/ Moral +5 et VD+10 si en mode défensif.							
Cér	Enchanter l'écusson sur autel de marbre à l'équinoxe							
Enc	Si placé en serre-tête d'or et si aligné EI alors, à la lumière du jour... 1/ Moral +5 pour tous les alliés qui voient X. 2/ bonus +Foi/2 à Résistance & Résilience. 3/ X devient fanatique EI & Haine EO. 4/ tout coup critique subit dont le dé est un 'double' brise le PN.							



PAR-PLUME D'AIGLE ROYAL : TIR+, VITESSE+, VUE+ / M+, VO+, RÉACTION+, CI+, ILLUSION, FASCINATION, TERREUR, SORT+ / TRANSFORMATION,

PAR	Plume d'aigle royal	ORG	adulte	MON COL	Poids 10	Rareté 2	Dose 1	Prix 900/2700/18000
Des	Longue plume brune claire de Grand Aigle, brillante, douce au toucher.							
Bru	Si attaché à une arme de tir... 1/ malus de visée /2. 2/ Vitesse de frappe +9. 3/ Vue 70 au minimum.							
Uti	Détacher une plume d'un Aigle Royal qui n'a jamais volé.							
Pré	Si porté dans une bourse de soie autour du cou... 1/ donne Moral+9 et VO+5 à tous les alliés à 3m de X. 2/ X est amical dans toutes ses rencontres, +10 à Réaction et bonus +30 aux tests d'affinité / rencontre avec êtres de la même race. 3/ CI+10, aucun malus dus à l'apparence, à l'origine et l'ethnie. Si réduit en poudre et bu avec du vin blanc... 4/ X subit un Théâtre Ancien 10/5 pendant les 24h qui suivent l'ingestion du PN, l'illusion est automatiquement crue. 5/ X est automatiquement fasciné comme Fascination 5/2 par toute créature rencontrée qu'il rencontre pendant ces 24h. 6/ pendant ces 24h, si X est attaqué alors subit Terreur 5/2. Si brûlé dans l'heure qui précède le lancement d'un sort... 7/ X a +20 pour lancer des sorts EO ou EI.							
Cér	Enchanter dans un nid.							
Enc	Si plongé dans le sang d'un rongeur et planté dans l'œil de X... 1/ X perd un œil (Vue/2) et subit une blessure 0/2d6/0 à la tête, ensuite max A, max Ap, MVp, Réaction, Esquive, Charge, Vitesse, RMa +20% et VO+10, VD-10, ne teste jamais son Moral. 2/ la plume est perdue et X N2 (en TEC) à la main qui la portait.							



PCO-PLUME DE COQ : VO+ / M+, RMA+, PROTECTION / DROGUE-, EN+, SORT+

PCO	Plume de coq	ORG	>cbt	PLA URB ferme	Poids 10	Rareté 7	Doses d2	Prix 20/160/800
Des	Plume sombre de la queue d'un coq mâle ayant combattu dans les 24h.							
Bru	Si attaché à un projectile... 1/ VO+5 mais malus de visée doublés.							
Uti	Arracher les plumes et les plonger dans le sang du coq tué dans les 24h après, laisser sécher 8h au soleil.							
Pré	Si brûlé et la cendre dispersée... 1/ Moral et RMa +3 pour 1h. 2/ Les êtres éthérés & mort-vivants sont repoussés du lieu de dispersion pendant 1d6 tours.							
Cér	Enchanter à la tombée de la nuit.							
Enc	Si brûlé et la fumée inhalée dans la minute qui suit... 1/ annule les effets de l'alcool/drogue et récupère 1d6 EN. 2/ si X a NEM>0 alors bonus +10 et NE+2 pour le prochain Divine Intervention. Nécessite 2 plumes.							



PRA-POISON DE RAGNÉE : BLESSURES-, EN+ / LANGUES+ / LANGUE+, SON- / EO

PRA	Poison de Ragnée	LIQ	Adulte	-	Poids 120	Rareté 9	Doses d6	Prix 210/850/5200
Des	Liquide noir et visqueux, odeur âcre, touché acide, reflets bleutés.							
Bru	Si utilisé comme baume appliqué sur un blessé... 1/ annule et transforme tous les points de blessures en pertes d'EN.							
Uti	Extraire le poison du corps, conserver 2j dans vasque, ajouter morceaux de chien, égoutter.							
Pré	Si mélangé à de la nourriture mangée...							



Livre Trésors

PRA	Poison de Ragnée	LIQ	Adulte	-	Poids 120	Rareté 9	Doses d6	Prix 210/850/5200
	1/ bonus +20 pour toutes les <i>Langues Même Race</i> et +10 pour <i>Langues autres races</i> , durée 48h.							
Cér	Enchanter dans un crâne de mammifère.							
Enc	Si avalé alors, pendant 24h, ... 1/ apprend 1D10 Ext d'une langue par heure pendant laquelle X entend cette langue être parlée. 2/ comprend toutes les langues parlées à un NE = V(Car) x2, max 80. 3/ X ne peut produire le moindre son, volontairement ou non.							

PSF-POISON DE SERPENT DE FEU : MAGIE+ / CRÉATURE KO / FASCINATION, IMM POISON, LANGUES KO, ARMURE+ / KO

PSF	Poison de Serpent de Feu	LIQ	Été	-	Poids 200	Rareté 6	Dose d3	Prix 360/2800/8000
Des	Liquide rouge et puant, odeur douce, touché chaud, granulés sombres.							
Bru	Si mélangé à de la nourriture... 1/ bonus +10 à la magie KO pendant 6 heures. 2/ ne peut être senti (odorat) par des êtres KO de NC<4.							
Uti	Extraire et maintenir dans un récipient de cuivre, ajouter des piments et 1cl de salive ou de sang de Lutin.							
Pré	Si bouilli et fumée respirée... 1/ permet de commander (voir <i>Obéissance</i>) 1d6 créatures KO de NC<5, durée 24h, choix unique d'une race. 2/ ne peut être senti par des êtres KO de NC<6.							
Cér	Enchantement alors près d'un humain malade.							
Enc	Si avalé alors, pendant 2 jours ... 1/ donne <i>Fascination</i> 6/3 sur les <i>Singeons</i> . 2/ immunité 100% à tous les poisons paralysants. 3/ maîtrise toutes les langues KO à NE40. 4/ bonus armure +1 à T-E-C, la peau devient reptilienne. 5/ ne peut être attaqué par des créatures KO à NC<8.							



PFS-POISON FEMME SCORPION : POISON+, APPARENCE, IMM POISON / ILLUSION, ARMURE+, IMM DÉSERT, SORT, FASCINATION / EO

PFS	Poison femme Scorpion	LIQ	Enceinte	-	Poids 120	Rareté 3	Dose 1d6	Prix 480/780/4500
Des	Liquide vert, reflet d'argent, stries noires au contact avec le sang humain, odeur infecte, vomitive.							
Bru	Si bu... 1/ tue un humain comme un sort 1d6/1d6, en cas d'échec la cible immunité 100% poison pendant 4h. 2/ donne une apparence (odeur, forme) de reptile face à des animaux pendant 24h 3/ immunité 50% aux poisons.							
Uti	Conserver dans une outre, plonger dans marmite jusqu'à solidification, allonger à l'eau.							
Pré	Si porté... 1/ procure une illusion permanente 4/4 <i>Mascarade</i> faisant passer X pour une <i>femme Scorpion</i> , permanent. 2/ donne un bonus armure +2/+1/+0. 3/ immunité 50% aux <i>Pouvoirs du Désert</i> , à la faim et la soif (PdN nécessaires /2).							
Cér	Enchantée dans les 24h après avoir tué un humain.							
Enc	Si une gemme Q+ est plongée dans le poison enchanté et portée en collier autour du cou... 1/ X parle langue surnaturelle du <i>Désert</i> à NE60. 2/ immunité 100% aux <i>Pouvoirs du Désert</i> , sauf si consentant. 3/ si X a NEM>0 alors donne 10 PdM par jour pour lancer <i>Pouvoir du Désert</i> , de la <i>Terre</i> et de la <i>Tempête</i> . 4/ peut utiliser <i>Fascination</i> 8/4 contre les <i>Hommes du Désert</i> & <i>Hommes-Scories</i> & tous les animaux utilisant le poison ou issus du désert.							

POU-POURPIER : RMA+ / POSSESSION- / IMM SOMMEIL, RMA+, MALÉDICTION-, ESPRIT VENGEUR- DÉMON - / EI

POU	Pourpier	GRA	ÉTÉ	PLA	Poids 20	Rareté 8	Doses 1D10	Prix 230/1500/4500
Des	Plante aux tiges rampantes, annuelle très commune des jardins et qui pousse dans les zones chaudes.							
Bru	Si tige mangée... 1/ RMa x2 pendant la prochaine nuit.							
Uti	Extraire les graines, chauffer et réduire en poudre, filtrer avec de l'eau, conserver dans des étuis en bois clair.							
Pré	Si graine en bouche... 1/ permet à X de se débarrasser de toute possession/fascination/sort d'esprit en cours comme un sort 1d6/1d6.							
Cér	Enchanter dans un marais.							
Enc	Si mangée alors, pendant 24h,... 1/ immunité 100% à toute manipulation des rêves et aux <i>Pouvoirs du Sommeil</i> . 2/ RMa+5 contre <i>Folie Divine</i> , <i>Pouvoirs de l'Esprit</i> ou toute tentative de contrôle mental. 3/ immunité 50% contre les malédictions. Si brûlée et la fumée dispersée... 4/ bannit automatiquement (voir <i>Intervention Divine</i>) tout <i>Esprit [Vengeur]</i> ou <i>Démon</i> dans les 10m de rayon.							



PET-POUSSIÈRE D'ÉTOILE : CARAC+, BONUS/MALUS, EN+, PDM+ BONUS+ / CARAC, BONUS/MALUS, COMBAT+ / FOI-, TEST, CRITIQUE-, MALUS/MALUS / EA

PET	Poussière d'étoile	OS	PY	MON	Poids 1	Rareté 1	Dose 1	Prix 900/2700/8100
Des	Résidu de poussière grise de tout être EA à NC>5 consommé par un feu.							
Bru	Si jeté en l'air au-dessus de X alors pendant 4 jours... 1/ les caractéristiques intellectuelles de X sont toutes égales à la moyenne de celles-ci. 2/ X a un bonus/malus général de 1d6-1d6. Si senti, alors tous les 5 tours... 3/ X aligné à l'énergie de la poussière (à déterminer), récupération d6 EN+mana et bonus +10 si aligné à cette énergie.							
Uti	Récolter la poussière et la mélanger huile végétale. Garder dans une gourde d'or.							
Pré	Si porté... 1/ les caractéristiques intellectuelles et physiques de X sont toutes égales à la moyenne de celles-ci. 2/ X a un bonus/malus général de 1D10-d6. 3/ les ennemis se battent contre X en mode neutre.							
Cér	Enchanter alors qu'aucun nuage n'est présent et le vent nul et à la lumière mais sans soleil.							
Enc	Si bu alors, pendant 10 x 2d6 jours...							

Livre Trésors

	<p>1/ X devient païen (Foi passe à 20) sauf si EA.</p> <p>2/ X peut relancer une fois chaque tEC/tEN mais alors obtient un malus de 20 au prochain test.</p> <p>3/ X ne subit jamais de tRC contre lui (combat, magie, talent, etc.).</p> <p>4/ X divise tous ses bonus et malus par deux, quels qu'ils soient.</p>
--	---

QUI-QUINTEFEUILLE : BLESSURE- / BLESSURE- / CI+, RÉCUPÉRATION+, RMA+

QUI	Quintefeuille	FEU	-	COL CAV SOU PLA	Poids 30	Rareté 9	Dose d6	Prix 160/650/3800
Des	Petite fleur assez commune à cinq pétales jaunes, haute de 20cm, poussant en prairie.							
Bru	Si mâchée pendant 15min...							
	1/ regagne immédiatement 1d6 points de blessure TEC dans une zone du corps au hasard.							
Uti	Couper les pétales en lamelles, rouler, garder humide pendant 2j, se conserve dans une bourse.							
Pré	Si mâchée pendant 5min...							
	1/ regagne immédiatement 1D10 points de blessure TEC dans une zone du corps choisie.							
Cér	Enchanter au soleil.							
Enc	Si avalée ...							
	1/ gain d'une classe de résultat au prochain test de CI, tEC devient tEN.							
	2/ gain d'une classe de résultat à la prochaine CS.							
	3/ RMA+1d6 pendant 1d6 jours.							



RKA-RACINE DE KADIS : PDM+, EN+, PSYCHO- / PDM+, MAGIE+, RÉCUPÉRATION+ / SORT-, EXT+, MALÉDICTION-, POSSESSION-

RKA	Racine de Kadis	FEU	Septembre	MAR JUN	Poids 40	Rareté 4	Doses 2d6	Prix 150/900/6300
Des	Racine verte d'une plante rare ressemblant à un rosier aux tiges noires et aux fleurs repoussantes.							
Bru	Si mâchée...							
	1/ récupère 1d6 PdM et 1d3 EN.							
	2/ permet d'ignorer ses problèmes psychologiques pendant 24h.							
Uti	Eplucher les racines, conserver dans un mélange de miel, lait et farine, laver avant usage.							
Pré	Si utilisée pour une tisane...							
	1/ récupère 10 PdM et gagne 1d6 bonus pour la magie, bonus qui décroît de 1 par heure.							
	2/ prochaine récupération +4 TEC.							
Cér	Enchanter sur un autel.							
Enc	Si brûlée pendant le lancement d'un sort...							
	1/ donne NE+1 aux sorts qui contrent un autre sort.							
	2/ prochain sort lancé à 3 x ExT.							
	Si mangée...							
	3/ annule les effets d'une malédiction ou de tout sort à durée > 24h, de NE8 maximum.							
	4/ annule toute possession/fascination/folie sur X, permanent.							

RSE-RACINE DE SERPENT : TEMPORAIRE-, CARAC+, PDM+ / FOLIE-, CS+, IMM PN, IMM DOULEUR, DOULEUR-

RSE	Racine de serpent	GRA	ÉTÉ	JUN	Poids 100	Rareté 3	Doses 1d6	Prix 350/2000/12000
Des	Plante grimpante à tige épaisse, aux feuilles rougeâtres, baies noires et à fleur blanches minuscules.							
Bru	Si 1 baie avalée...							
	1/ regagne 1D10 temporaire d'une caractéristique au hasard.							
	2/ gagne 1 maximum dans une caractéristique au hasard si D100> maximum.							
	3/ transforme toute perte d'EN en regen de PdM dépensés.							
Uti	Extraire la plante en entier, la conserver dans du sable, filtrer avec jus de raisin.							
Pré	Si la racine est mangée...							
	1/ soigne automatiquement toute Folie Divine en cours et gagne 10% immunité à ce sort, permanent.							
	Si le jus des baies est bu...							
	2/ prochaine CS est une tRC mais fait perte 1d6 EN.							
	Si les feuilles sont mâchées alors, pendant 48h...							
	3/ immunité 100% aux autres PN.							
	4/ immunité 100% à Douleur Divine.							
	5/ immunité 100% aux effets des blessures N1/N2.							
Cér	Enchanté dans les 72h après avoir tué un mammifère.							
Enc	Si baie, racine et feuille sont broyés, brûlés et humés...							
	1/ gain de 1D10* PH, max 4.							
	2/ gain de 1D10* dans tous les sens, max 80.							
	3/ gain de 1D10* dans un maximum au hasard.							

RSU-RAMEAU DE SUREAU : AP+ / RMA+, VO- / AP+

RSU	Rameau de sureau	TIG	ÉTÉ	FOR	Poids 30	Rareté 7	Doses d6	Prix 23/450/980
Des	Arbustes à fleurs blanches ou de couleur crème qui se transforment ensuite en petits bouquets de baies rouges, bleues ou noires.							
Bru	Si baies mâchées...							
	1/ Ap+10 pendant 5h.							
Uti	Trouver une branche d'au moins 20cm, droite, plonger dans de l'eau, tordre autour d'une tige.							
Pré	Si portée...							
	1/ apaise (VO/2) et donne RMA + VO/4.							
Cér	Enchanter pendant une fête.							
Enc	Si porté autour du cou dans une bourse de satin sombre...							
	1/ donne l'apparence d'avoir la moitié de son âge, la forme du corps est modifiée aussi, Ap +50%.							



REG-REGRET : BONUS/MALUS, SORT- / RMA+, MALUS- / FOLIES-, MALUS- TEMPORAIRE-, BLESSURES-

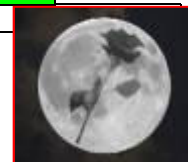
REG	Regret	PET	PRI	EAU MAR JUN	Poids 5	Rareté 5	Doses 1d6	Prix 120/750/3000
Des	Petite fleur jaune et puante poussant sur les plus grands nénuphars.							
Bru	Si fleur broyée et humée...							
	1/ donne un bonus / malus de +1D10-1d6 pendant 6 heures.							

Livre Trésors

	2/ chaque sort subi par X a RMa chance d'être renvoyé au lanceur.
Uti	Découper les pétales en confettis, couvrir d'une cloche de métal et laisser sécher au soleil.
Pré	Si porté dans une bourse de soie blanche autour du cou... 1/ RMa+1D10*, lancez à chaque fois qu'il s'agit de déterminer la RMa. 2/ peut ignorer ses malus lors d'un test en perdant 1 EN à chaque fois.
Cér	Enchanter le corps immergé à moitié dans de l'eau douce.
Enc	Si poudre avalée... 1/ soigne de toutes les folies, terreurs et <i>Haine éternelle</i> , <i>Ordre Spirituel</i> , <i>Ordre Aveugle</i> . Aucun effet sur les malédictions. 2/ peut supprimer les malus, les temporaires, les blessures à raison de 1 EN par points soigné, pendant 4j.

RLU-ROSE DE LUNE : ORDRE SPIRITUEL, F+, EN+, I+, V+, VISION, YEUX CLOS / + PSYCHO-, TG+ / + SENS, CARAC

RLU	Rose de Lune	PET	PRI - nuit PY	CAV SQU	Poids 80	Rareté 4	Dose 1	Prix 8000/12000/18000
Des	Rare rose noire, avec deux feuilles, une blanche et une noire.							
Bru	Si au moins 4 pétales écrasés dans 1dl vin Q++, et vin bu... 1/ X peut lancer un 12/8 <i>Ordre spirituel</i> . Si la feuille blanche est mangée... 2/ F+30 En+30 pendant 72h. 3/ Max F+1d6, Max En+1d6 permanent. X test 1/0 contre lui, si le sort passe X devient sensible 50% à la lumière. Si la feuille noire est mangée... 4/ I+30 V+30 EN+30 pendant 72h. 5/ Max I+1d6, Max V+1d6 permanent. X test 1/0 contre lui, si le sort passe X devient sensible 50% aux ténèbres. Si égratignure par une épine de la rose... 6/ vision dans n'importe quelles ténèbres pendant 48h, perte de 2d6 EN, immunité NE8 contre les <i>Pouvoirs des Ténèbres</i> , l'épine disparaît. Si le parfum est dispersé (perte PN)... 7/ le sort <i>Yeux Clos</i> 8/4 s'applique dans les 3m de diamètre, les cibles affectées dorment jusqu'à la prochaine aube et perdent 1D10 EN de manière permanente.							
Uti	La fleur coupée et portée dans voile de soie dans un coffret. Chaque fleur a 2 feuilles, 4 pétales et 8 épines.							
Pré	Effet supplémentaire avec n'importe quel usage qui précède... 1/ peut supprimer un problème psychologique de X ou une cible en contact. 2/ peut gagner 1D10 NE dans un talent choisit contre 1D10* perte d'EN permanent.							
Cér	Enchantement sous une goutte de sang humain.							
Enc	Effet supplémentaire avec n'importe quel usage qui précède... 1/ peut transférer 2D10 points d'un sens vers un autre. Min 01 max 80. 2/ peut transférer 2D10 points d'une caractéristique (cou et max) vers une autre, pas <natif, si une tombe à 0 alors X meurt.							



RUB-RUBIS : BONUS+, RP+, NE(SORT)+ / RP+, IMM EO, NE(SORT)+ / RP+, DÉTECTION, IMM TERREUR, HAINE, PEUR, MALÉDICTIONS, SORT-

RUB	Rubis	GEM	-	SOU MON	Poids 50	Rareté 2	Dose 1	Prix 280/940/3800
Des	Variété rouge de la famille minérale corindon.							
Bru	Si porté... 1/ bonus général de +5 contre EO. 2/ RP+3. 3/ si NEM>0 alors NE+1 à tous les sorts à DS<4.							
Uti	La gemme taillée et plongée dans un lac d'altitude, ciselé par un alignée EI, sertir sur bague en or.							
Pré	Si au doigt... 1/ RP+5. 2/ immunité 40% à tous les sorts EO. 3/ si NEM>0 alors NE+1 à tous les sorts à DS<8.							
Cér	Pendant une nuit de PY.							
Enc	Si au doigt ... 1/ RP+10, immunité 100% à toutes les paralysies. 2/ devine tout être aligné EO à 100m de distance. 3/ immunité 100% à <i>Terreur</i> , <i>Haine éternelle</i> , à la peur, aux sorts jouant sur les émotions et aux malédictions. 4/ peut renvoyer tous les sorts hostiles qui passent avec une CR=V(res)/3, un test par sort, retour à l'envoyeur.							



RET-RUBIS ÉTOILÉ : VD+, RMA+, M+, VITESSE+, CRITIQUE-, IMM LUMIÈRE / BONUS/MALUS, ÉCHEC-, IMM LUMIÈRE / BONUS, PM+, SORT+, RMA+, EN- / EI

RET	Rubis étoilé	GEM	Été	MON volcan	Poids 40	Rareté 1	Dose 1	Prix 700/5500/27000
Des	Rubis naturellement de forme étoilée.							
Bru	Si porté... 1/ si X est aligné EI alors VD, RMa, Vitesse de frappe et Moral +5. 2/ peut relancer un tEC par jour. 3/ immunité 50% aux <i>Pouvoirs de la Lumière</i> .							
Uti	Taillée, portée dans un lac à >2000m et passer 2j au fond, dans calice d'argent, sertir sur bague en or.							
Pré	1/ si X est EI ou sans alignement alors Bonus général+5 sinon Malus général+5. 3/ peut relancer deux tEN par jour. 4/ immunité 100% aux <i>Pouvoirs de la Lumière</i> , à la lumière magique ou non.							
Cér	Enchanter au pied d'une statue d'El'Bis >1m.							
Enc	Si X est aligné EI... 1/ Bonus général +5. 2/ Incapable de tuer ou de faire du mal à un innocent (du point de vue EI, voir MdJ). 3/ Puissance Magique +5. 4/ NE+1 à tous les sorts EI. 5/ NE+2 à tous les sorts du <i>Pouvoir de la Lumière</i> . 6/ immunité 100% à <i>Pouvoir du Feu</i> . 7/ bonus +10 pour tous les sorts qui invoquent des créatures à Divin>0. 8/ bonus +15 pour face à des forces EO. 9/ RMa+20 contre sorts EO.							



Livre Trésors

	si X est aligné EO... 10/ perd 2d6 EN par jour.
--	--

RNO-RUBIS NOIR : BONUS+, CARAC+, TG+ / IMM MAGIE & BLESSURE, SORT+, TG+/ SORT+, RMA+, PM+ / EO

RNO	Rubis noir	GEM	Hiver	MON crevasse	Poids 60	Rareté 1	Dose 1	Prix 480/3000/15000
Des	Rubis touché par un éclair et extrêmement comprimé.							
Bru	Si porté et aligné EO alors... 1/ bonus général +7 la nuit et +4 le jour. 2/ tous les tests de caractéristiques intellectuelles sont à +7. 3/ aucun tEC à <i>Baratinage, Rhétorique, CI, Sexe, Langue Même Race et Intrigue</i> .							
Uti	Taillée et portée au fond d'un marais pendant 7j, porter sur bracelet cuivre Q+, ciselé par joaillier NE60+.							
Pré	Si porté et aligné EO... 1/ immunité 25% à magie et blessures. 2/ NE+1 à tous les sorts EO. 3/ peut relancer chaque tRP sur <i>Baratinage, Rhétorique, CI, Sexe, Langue Même Race et Intrigue</i> .							
Cér	Chauffée sur braises de bois rare Q++ pendant 7h, enchantée dans paume brûlée.							
Enc	1/ Puissance Magique +5. 2/ si X a NEM>0 alors NE+1 dans <i>Destruction, Dispute et Blessure Noire</i> . 3/ RMa+10 contre la magie EO. 4/ RMa+15 contre la magie EI. 5/ ne peut être interrompu dans le lancement d'un sort sauf par la mort. 6/ ignore V/G sur lancement des sorts.							

SAL-SALIVE : RÉCUP / VDC+ / MAGIE+, DÉMON / EO

SAL	Salive	LIQ	-	-	Poids 30	Rareté 9	Doses d6	Prix 20/180/1100
Des	Salive de mammifère adulte (F+En+C>150) et en parfaite santé uniquement (aucun effet/malus/blessure).							
Bru	Si posé sur une blessure... 1/ un test de CS gratuit mais tout tEN devient un tEC.							
Uti	Préserver dans un pot de cuivre, chauffer avec bougie, plonger dans l'eau froide, conserver près d'un feu.							
Pré	Si plongée dans nourriture mangée dans l'heure... 1/ la VdC est doublée pendant 10 tours.							
Cér	Enchanté en étant en présence d'un malade de la fièvre.							
Enc	Si un cercle continu de salive (1dl) est tracé autour de X alors... 1/ le coût, en PdM, du prochain sort lancé ici est réduit de moitié. Si 1cl de la salive d'une cible est avalée alors... 2/ RMa cible -10. 3/ aucun tEC magie sur cette cible. 4/ tout <i>Démon</i> appelé dans ce cercle cherchera cette cible et tentera de la tuer, durée 2D10 minutes, puis disparaîtra.							

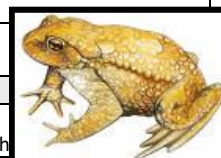
SCN-SANG DE CHAT NOIR : SENS+, F-, C- / A+, SENS+, F-, C-, I- / MALADIE-

SCN	Sang de chat noir	LIQ	PY	-	Poids 25	Rareté 9	Doses 1d6	Prix 70/350/1100
Des	Sang rouge sombre.							
Bru	Si bu... 1/ augmente les sens de 10 et diminue F et C d'autant, durée 3 heures.							
Uti	Garder le sang dans un étui, plonger dans la terre meuble, chauffer à la bougie, filtrer après 4 jours.							
Pré	Si bu... 1/ A, Vue, Ouïe et <i>Réaction</i> x1,5 mais F, C et I divisé par 2.							
Cér	Enchanté la nuit.							
Enc	Si bu... 1/ soigne une maladie au choix de X comme un sort 7/3.							



SCA-SANG DE CRAPAUD : POISON+ / MAGIE+ / NÉCORMANCIE+, SORT+, POISON+ / EO

SCA	Sang de crapaud	LIQ	adulte	MAR EAU	Poids 100	Rareté 9	Dose 1D10	Prix 320/2000/8000
Des	Rouge foncé avec odeur âcre. D'un spécimen avec variation offensive>50%.							
Bru	Si mélangé à 1dl de sang humain et bu... 1/ <i>Poison Lent</i> 1d6/1d6, durée 24h							
Uti	Garder dans une gourde de métal Q+, préserver avec 1ml de bave, garder à l'abri de la lumière naturelle.							
Pré	Si bu... 1/ si NEM>0 alors peut lancer tout sort EO/KO avec AMa+1 par PdM supplémentaire dépensé, max NEMx2, sur 24h							
Cér	Doit être enchanté alors que le corps est plongé dans la vase.							
Enc	Si bu alors, pendant 48h... 1/ bonus +10 pour <i>Pouvoir du Nécromancien</i> . 2/ bonus +5 pour le prochain sort qui inflige des blessures physiques ou mentales. Si X plongé 1h dans un bain de 50l d'eau avec 5 doses de ce PN... 3/ bonus +20 pour le prochain <i>Maître des Morts</i> . Si X est aligné EI... 4/ X subit un <i>Poison mortel</i> 10/3.							



SDR-SANG DE DRAGON : SENS+, LANGUES+, CARAC+ / CARAC+, SENS+, M+, VISION, TG+, RMA+, IMM FEU & POISON & MAGIE, BONUS / CARC+, SENS+, FOI

SDR	Sang de dragon	LIQ	-	-	Poids 200	Rareté 3	Doses 4D10	Prix 900/8000/40000
Des	Sang rouge clair, chaud et visqueux.							
Bru	Si bu alors, pendant 4j... 1/ Tous les sens à 80. 2/ Permet de comprendre toutes les langues, à NE= 1/2. 3/ Toutes les caractéristiques se testent à leur maximum.							
Uti	Doit être bu dans l'année de l'extraction. Pas d'ingestion d'une dose pendant l'effet d'une autre.							



Livre Trésors

Pré	Si bu... 1/ +5 dans le courant et maximum de 4 caractéristiques au hasard. ...et, pendant 4j... 2/ bonus+30 dans les sens. 3/ Moral +15. 4/ Toutes les caractéristiques se testent à leur niveau maximum +15. 5/ permet de voir dans n'importe qu'elle obscurité. 6/ <i>Survie</i> +20, autres TG +10. 7/ RMa x2. 8/ Immunité 100% au feu et au poison, 50% contre les dégâts magiques. Si X a le même alignement que le dragon... 9/ Bonus général +1, permanent.
Cér	Enchanter par un magicien NEM>10.
Enc	Si bu... 1/ 1d6 caractéristiques au choix passent au maximum. 2/ 1d6 TG/TC au choix passent au maximum. 3/ 1D10* sens au choix passent à 80. 4/ X devient fanatique (foi 80+2D10) de l'alignement du dragon.

SLO-SANG DE LOUP : IMM FROID, COMBAT+ / COMBAT+ / FURIE, SOMMEIL-

SLO	Sang de loup	LIQ	Adulte	Poids 100	Rareté 8	Doses 2d6	Prix 90/850/4700
Des	Sang commun.						
Bru	Si appliqué sur la peau... 1/ immunité 25% au froid pendant 1h. 2/ double les bonus de position de flanc/arrière pendant un combat.						
Uti	Gardé dans une flasque de cuir, plongé dans de l'eau une fois par mois.						
Pré	Si bu... 1/ TC+10 contre les animaux et TC+20 contre les Lycanes pendant 3 jours.						
Cér	Enchanter dans les 24h après avoir tué un mammifère de plus de 50kg.						
Enc	Si bu... 1/ <i>Furie contrôlable</i> et variation offensive +50% pendant 8 jours. 2/ X ne doit pas dormir pendant cette période, aucun effet négatif. 3/ toutes les En(Fatigue) h, X perd conscience pendant D10* heures. 4/ ne peut être annulé que par une <i>Bénédictio</i> .						



SKO-SANG DE KOTH'OTH : PROTECTION, VO+, CHARGE+, FUITE+ / PROTECTION, INTELLECTUEL- / F&V&A+ I&E&EM-, IMM CONCUSSION, M+, COMBAT+

SKO	Sang de Koth'Oth	LIQ	-	-	Poids 100	Rareté 5	Doses 1d6	Prix 50/400/2000
Des	Mélange de sangs de créatures de trois races différentes, spécimen adultes à Variation off ou def >0.							
Bru	Si imbibé dans un tissu porté... 1/ X ne peut pas être senti par une créature KO. 2/ si aligné KO, donne +10 à VO, Charge, Fuite.							
Uti	Mélanger dans une gourde d'argent chauffée à feu doux. Réduire avec une huile et conserver dans la gourde.							
Pré	Si imbibé avec un tissu noué par du cuir de peau de créature de KO porté au cou ... 1/ X ne peut être senti, pisté, embusqué par une créature KO. 2/ Les créatures KO à NC<4 fuiront, les autres attaqueront à vue. 3/ malus de 5 sur tous la magie et les TG.							
Cér	Enchanter dans le creux d'un arbre mort.							
Enc	Si bu alors, pendant 24h... 1/ X transfère 50% de l vers F, de V vers En, de E vers D et de Em vers A, valeurs courantes, effet temporaire. 2/ immunité 100% aux blessures C et moral +5. 3/ VO x2, VD/2, dé de coup +3, Vitesse de frappe/2, Charge+10, Fuite-10, Crit+10.							

SMR-SANG DE MATIN-ROUGE : R-, RMA+, BLESSURE+ / POISON, IMM SORT, IMM MORT, RAGE+, F+, EN+, C+ / IMM MAGIE, ÂGE-, EN-

SMR	Sang de Matin-Rouge	LIQ	adulte	MON	Poids 125	Rareté 4	Dose d6	Prix 300/2700/18000
Des	Corrosif et traversé de filament argenté.							
Bru	Si en contact avec du métal... 1/ inflige 1d6 perte de R maximum 5 fois. Si bu... 2/ inflige une blessure 0/1D10/0 au ventre mais RMa x2 pendant 1D10 h.							
Uti	Dans fiole, ajouter sang d'humain malade, le corps doit rester en vie, ajouter un organe interne.							
Pré	Si bu... 1/ tester un Poison 0/0 contre X, si le poison passe, X meurt. Si X survit... 2/ gagne immunité 100% contre 1d6 sorts offensifs (RMa active) au hasard (alignement et DS, un test par sort). 3/ ne vieillit plus mais les maxima diminuent de 5% par an, à la date anniversaire. 4/ ne peut mourir que par les blessures physiques ou magiques, immunité 100% au reste. 5/ Rage +2 par tour. 6/ F+10, En+10 et C+10 de manière permanente, courants et maxima.							
Cér	Enchanter dans une marmite avec une soupe de viande.							
Enc	Si bu... 1/ immunité 1D10*10% contre la magie. 2/ X ne vieillit plus et ne gagne plus de points de caractéristiques. 3/ sensible +100% aux pertes EN.							

SHY-SANG D'HYDRE : RÉGÉNÉRATION+, RÉSISTANCE+, DISSIMULATION+, PISTE+, SURVIE+ / RÉGÉNÉRATION+, BLESSURES-, HAINE / RÉGÉNÉRATION+, RAGE+, HAINE / KO

SHY	Sang d'Hydre	LIQ	>3 têtes	-	Poids 100	Rareté 3	Doses 4D10	Prix 1000/3000/9000
-----	--------------	-----	----------	---	-----------	----------	------------	---------------------

Livre Trésors

Des	Dense, acide et verdâtre avec reflets jaunes.
Bru	Si bu alors, pendant 1jour... 1/ régénère 1 blessure tous les tours. 2/ si aligné KO, alors <i>Résistance</i> +20. 3/ bonus +10 à <i>Dissimulation</i> , <i>Piste</i> et <i>Survie</i> .
Uti	Collecter la salive, mélanger à du poison, conserver dans une fiole, bouillir, ajouter un intestin de reptile.
Pré	Si bu alors, pendant 3j... 1/ régénère 1d6 temporaire et blessures tous les tours. 2/ si aligné KO alors ignore les effets des N1/N2/N3 blessures. 3/ gagne Haine EE avec bonus +5 dans les combats contre EE.
Cér	Enchanter dans de la vase fraîche.
Enc	Si bu ... 1/ régénère 1D10 temporaire, blessures et malus tous les tours pendant 6 jours. Si apposé sur une pièce d'orfèvrerie portée par X... 2/ pièce maudite, ne peut pas être enlevé par X sauf par un sort <i>Bénédiction</i> . 3/ inflige <i>Douleur Divine</i> 2/2 à X une fois par jour au hasard dans la journée. 4/ génère une Haine(humains) et Rage +3.

SAP-SAPHIR : TG+, SENS+, RMA+ / TG+, VISION+, D+, ESQUIVE+ / M+, IMM TERREUR & HAINE, PEUR-, LOYAUTÉ+, SERRURES-, D+, A+

SAP	Saphir	GEM	-	MON SOU	Poids 60	Rareté 2	Dose 1	Prix 450/2800/10500
-----	--------	-----	---	---------	----------	----------	--------	---------------------

Des	Variété claire de la famille minérale corindon.
Bru	Si porté ... 1/ donne un bonus+10 à <i>Vol</i> , <i>Criminalité</i> et <i>Assassinat</i> . 2/ bonus +5 à <i>Vue</i> et <i>Ouïe</i> . 3/ RMa+2.
Uti	Tailler et sertir sur bague d'argent, joaillier NE60+, exposer à la lumière d'une nuit d'été.
Pré	Si porté à la lumière... 1/ supprime tout tEC sur les talents <i>Vol</i> , <i>Criminalité</i> et <i>Assassinat</i> . 2/ permet de voir dans les ténèbres non magiques. 3/ D+10 et <i>Esquive</i> +20.
Cér	Enchanter pendant en juillet ou janvier.
Enc	Si porté à la lumière... 1/ Moral+9. 2/ immunité 50% à <i>Terreur</i> , <i>Haine éternelle</i> . 3/ immunité 100% aux pertes de Moral. 4/ X est automatiquement averti si quelqu'un lui ment. 5/ ouvre les serrures non-magiques en contact physique avec le PN comme TG 60, se brise si tEC. 6/ D+15 et A+15.



SNO-SAPHIR NOIR : DÉTECTION, PROTECTION, DIVINATION / POUVOIR+, RAGE+, CI+ / SORT+, LANGUE+, DÉMONS+, IMM POUVOIR, RMA+, EN-, RÉGÉNÉRATION

SNO	Saphir noir	GEM	Hiver	MON SOU crevasse	Poids 90	Rareté 1	Dose 1	Prix 800/5600/34000
-----	-------------	-----	-------	------------------	----------	----------	--------	---------------------

Des	Variété claire de la famille minérale corindon, variété étoilée.
Bru	Si porté mais caché... 1/ détecte tous les alignements des êtres/reliques à pouvoir magique en vue à 50m, permanent. 2/ peut tester un CI/2 non modifié pour éviter d'être attaqué par une créature EO, 1x/rencontre 3/ Moral-3 pour tous EI en combat avec X.
Uti	Tailler et sertir sur une bague en os de créature EO, joaillier NE60+, dans un coffre, garder en la terre 7j.
Pré	Si porté mais caché... 1/ bonus +5 pour lancer les Pouvoirs d'EO. 2/ Rage +5 contre EI. 3/ CI+50 avec les êtres EO.
Cér	Enchanté dans un cimetière où sont enterrés plus de 100 personnes.
Enc	Si porté au doigt... 1/ NE+2 pour lancer <i>Pouvoirs des Ténèbres</i> , <i>Silence</i> , <i>Terreur du silence</i> et <i>Pouvoirs d'El'Dor</i> . 2/ NE60 dans <i>Langue Abyssale</i> et <i>Langue des Ténèbres</i> (divines). 3/ X ne sera jamais attaqué par créatures EO à NC>7. 4/ X sera automatiquement attaqué par tous les <i>Démons</i> et les créatures EI. 5/ peut tuer du regard si contact visuel pendant 1 tour, comme un sort 3/0 offensif, un seul test par cible par rencontre. 6/ immunité 100% à <i>Pouvoirs des Ténèbres</i> , <i>Silence</i> et <i>Terreur du silence</i> . 7/ RMa+10 contre les sorts EI. 8/ perd autant de EN que de PdM dépensés si ces PdM sont dépensés pour une magie non-EO. 9/ immunité 50% aux tEC magie des sorts EO. 10/ régénération PdM x3 si X aligné EO.



SEL-SEL : RMA+, VD+ / BONUS+, IMM CRITIQUE / RMA+, BANNIR

SEL	Sel	MIN	HIV	OCE DES STE	Poids 200	Rareté 9	Dose d3	Prix 20/350/1700
-----	-----	-----	-----	-------------	-----------	----------	---------	------------------

Des	Sel marin ou des déserts uniquement.
Bru	Si avalé avec un alcool >40°... 1/ RMa+2 contre êtres EE pendant 6h. 2/ VD+2 contre êtres EE pendant 6h.
Uti	Purifier le sel dans un tamis Q+, exposer un jour au soleil.
Pré	Si mélangé à de l'huile et bras massés... 1/ Bonus+4 contre êtres EE pendant 24h. 2/ immunité 100% contre tous les tRC infligés par des ennemis pendant 24h.
Cér	Enchanter dans la brume matinale.
Enc	Si mangé...



Livre Trésors

	1/ RMa +1 contre la magie EE, permanent. Si jeté sur un être de race EE à Divin>0 ... 2/ lancer un sort 4/0 pour la bannir.
--	---

SER-SERPENTINE : DIVINATION, I+V+E+EM+ / MALUS-, TG+, COMBAT- / RÉACTION+, RMA+, IMM CONTRÔLE, BLESSURE-, EN+

SER	Serpentine	GEM	-	SOU	Poids 90	Rareté 5	Dose 1	Prix 210/460/2800
Des	roche métamorphique riche n hydroxydes de fer, aluminium, manganèse, nickel, zinc et calcium							
Bru	Réduit en poudre et conservé dans une fiole de métal Q+. 1/ la poudre lancée dans une pièce (max 20m³) permet de savoir tout ce qui s'y est passé dans les dernières 48h. 2/ la poudre dans un liquide bu donne I, V, E, Em+10 pendant 24h.							
Uti	Mélanger la poudre avec autant d'or Q+, garder dans un flacon de cuivre Q+, secouer tous les jours							
Pré	Si poudre mélangée à du tabac Q+ et fumée pendant 1h alors, pendant 4h... 1/ immunité 100% aux malus de combat et NE+20 à tous les talents ayant I,V,E,Em comme C1. 2/ toutes les Langues à N2 minimum, sans malus. 3/ Vitesse de frappe/2, VD/2, <i>Esquive/2</i> , <i>Fuite/2</i> mais devine intentions des ennemis en combat, 1 cible /ph.							
Cér	Enchanté dans le crâne d'un serpent long>2m ayant été tué dans la semaine							
Enc	Si portée à la ceinture alors... 1/ Réaction +30. 2/ RMa+5. 3/ Immunité NE3 à tous les sorts affectant l'esprit et les malédictions. 4/ Peut transférer 20% des blessures reçues en pertes d'EN, par phase.							



SIL-SILEX : ESPRITS & MV- / IMM ÉTHÉRÉS & MV / IMM ESPRITS, ESPRITS-, EXORCISME

SIL	Silex	PIE	-	COL MON SOU DES STE	Poids 100	Rareté 8	Dose 1	Prix 80/700/4200
Des	Silex bicolore uniquement.							
Bru	Si utilisé pour couper la peau et le sang posé sur une lame... 1/ l'arme ignore les immunités des <i>Esprits</i> et <i>Mort-Vivants</i> .							
Uti	Polir le silex, tailler en forme de cœur, chauffer à la bougies pendant 6h.							
Pré	Si porté... 1/ immunité 20% aux êtres éthérés et <i>Morts-vivants</i> .							
Cér	Enchanter devant un grand feu de joie pendant la nuit.							
Enc	Si porté... 1/ immunité 100% aux <i>Esprits Vengeurs</i> et à toutes les formes de possessions. 2/ si un <i>Espirit Vengeurs</i> approche à moins de 30m, le PN chauffe à 50°. Si placée sur le torse d'une cible possédée alors... 3/ peut exorciser la cible comme un sort 10/0 et chasser l'esprit, en cas d'échec le PN explose, blesse la cible comme un <i>Coup Sévère</i> et la cible ne peut plus jamais être guérie par aucun moyen que ce soit. Silex Noir Cette pierre est d'origine divine et fait partie des éléments primaire de toutes les matières. Il n'existe que dans le monde divin. Hors de ce monde, son effet pour les êtres non EO est : un test de V(res) par phase, si raté alors devient violent, pervers, haineux vis-à-vis de tous les êtres présents. <i>Assassinat</i> , <i>Torture</i> , VO, Critique, <i>Alchimie</i> +Foi/2. Recherche permanent du sang, de la violence, de la douleur, de faire du mal. Devine présence d'êtres à 7m avec I(rai)x1, 1x/ph. Ne peut être embusqué, Moral minimum 7, Immunité 100% à la Fatigue et Malus.							



SMA-SMARACH : CI+, TG+ / TG+, SENS+/ VISION+, COMMUNICATION+, ARGENT+

SMA	Smarach	PIE	nuit	EAU COL OCE	Poids 60	Rareté 5	Dose 1	Prix 400/2000/18000
Des	Gemme opaque vert foncé, proche de l'émeraude mais à surface arrondie.							
Bru	Si en bouche... 1/ Aucun tEC dans les tests de CI. 2/ +20 à un talent ayant I comme C1, une fois par jour, coûte 1d6 EN.							
Uti	Tailler en sphère aplatie de 1 cm³, plonger dans une rivière de montagne 2j.							
Pré	Si porté au doigt... 1/ bonus +10 à <i>Jeu</i> , <i>Mathématique</i> , <i>Alchimie</i> , <i>Ingénierie</i> , <i>Langue surnaturelle</i> . 2/ teste ses sens à x1 minimum.							
Cér	Enchanter dans un souterrain sans lumière.							
Enc	Si au doigt... 1/ X peut voir dans toute forme d'obscurité. 2/ bonus +10 à E, CI, <i>Baratinage</i> , <i>Intrigue</i> , <i>Rhétorique</i> , <i>Langue même race</i> . Si 4 pièces de monnaie du même type maximum sont emballées dans une bourse de satin noir avec le PN... 3/ une pièce du même type est ajoutée 1d6h après la prochaine PY. 4/ si la bourse est exposée à la lumière ou ouverte avant le délai alors le PN et les pièces disparaissent.							



SOR-SORBIER : RELIQUE+ / FLÈCHE+ / RELIQUE+, RMA+

SOR	Sorbier	TIG	PRI	PLA COL FOR	Poids 20	Rareté 9	Doses d6	Prix 150/450/2700
Des	Plante arbustive de la famille des Rosacées, fruits globuleux et rouge corail, bois blanc rougeâtre.							
Bru	Si fruits écrasés dans l'oreille... 1/ prochain bonus de création de relique +10.							
Uti	La tige parfaitement droite, maintenir en terre arrosée, garder avec plume d'oie dans un coffret d'argent.							
Pré	Si tige utilisée pour une flèche... 1/ la flèche a VO+30, Coup+3, portée +30 et tout critique +30.							
Cér	Enchanter au cœur d'une forêt d'épineux.							
Enc	Si une baguette de ce PN est utilisée pour fabriquer une relique... 1/ bonus de création +20 et NEM/NE final +2. Si la poudre de bois est mangée... 2/ RMa +d6x3 pendant 48h.							



Livre Trésors

TGO-TÊTE DE GORGONE : SORT+, VD+, M+, VUE+, ESQUIVE+ / SORT+, VD+, M+, VUE+, ESQUIVE+ / SORT+, VD+, M+, VUE+, ESQUIVE+, TERREUR

TGO	Tête de Gorgone	ORG	-	-	Poids 6000	Rareté 3	Dose 1	Prix 1900/5700/11400
Des	Tête d'une Gorgone décapitée.							
Bru	Si tenue en vue de cibles... 1/ lance automatiquement <i>Pétrification</i> 3/0 sur toute cible croisant son regard, un test par cible par combat. 2/ seule une <i>Bénédictio</i> NE1+ peut enlever la pétrification. 3/ X a VD+10 et ne peut être embusqué 4/ X a Moral+2, Vue+20, <i>Esquive</i> +20							
Uti	La tête gardée sur une coupe d'argent Q+, recouverte par un voile de soie noué avec une cordelette.							
Pré	Si tenue en vue de cibles... 1/ lance automatiquement <i>Pétrification</i> 5/3 sur toute cible croisant son regard, une cible par tour. 2/ seule une <i>Bénédictio</i> NE4+ peut enlever la pétrification. 3/ le porteur a VD+20 et ne peut être embusqué 4/ le porteur a Moral+3, Vue+30, <i>Esquive</i> +30							
Cér	Enchanter sous la fumée d'os calcinés							
Enc	Si tenue en vue de cibles... 1/ lance automatiquement <i>Pétrification</i> 8/6 sur toute cible croisant son regard, une cible par phase. 2/ seule une <i>Bénédictio</i> NE7+ peut enlever la pétrification. 3/ tout tRP sur le sort affecte la cible avec <i>Terreur</i> 5/3. 3/ le porteur a VDx2 et ne peut être embusqué 4/ le porteur a Moral+4, Vue+40, <i>Esquive</i> +40							



THY-TÊTE D'HYDRE : KO-, SORT+ / RÉGÉNÉRATION+, IMM MORT & ÂGE, FOLIE+ / RÉGÉNÉRATION+, RAGE, HAINE / KO

THY	Tête d'Hydre	ORG	-	-	Poids 9000	Rareté 5	Dose 1	Prix 800/3200/9600
Des	Sécrétion verte et sombre, puante et acide, issue de la régénération d'une tête d'Hydre dans les 24h après décapitation.							
Bru	Si portée dans une gourde de métal ouverte... 1/ fait fuir toute créature KO et animal dans un rayon de 40m comme un sort 1/0, permanent, un test par créature/animal. 2/ une fois par nuit, peut utiliser son EN pour lancer un sort KO au hasard, coût x3							
Uti	Si la tête est empêchée de se reformer elle produit 1 dose/3j, presser avec jus de raisin frais, filtrer dans un vase en cuivre.							
Pré	Si buée... 1/ donne une <i>Régénération</i> au hasard pendant 10j. 2/ immunité 100% aux <i>Pouvoirs de la Mort</i> pendant 10j. 3/ immunité 100% au vieillissement pendant 10j. 4/ à chaque ingestion X teste V(res)x2, en cas d'échec X devient fou pendant 1d6j.							
Cér	Enchanter sur un autel sur lequel un corps vient d'être sacrifié dans l'heure.							
Enc	Si tête écrasée et cervelle mangée... 1/ donne une <i>Régénération</i> au hasard de manière permanente. 2/ X a Haine des forces EI EA et EE, Rage 1d6 contre ces forces (un test unique). 3/ Devient cannibale.							



TOP-TOPAZE : RÉACTION+, TG+ / EMBUSCADE+, ASSASSINAT+ / CI+, AP+, TG+, IMM MALÉDICTION, SOIN

TOP	Topaze	GEM	-	MON	Poids 80	Rareté 4	Dose 1	Prix 540/3200/6400
Des	Cristal de fluosilicate d'aluminium, fin et brillant.							
Bru	Si portée au cou ou à l'oreille... 1/ <i>Réaction</i> +25. 2/ relancer tous les tEC à <i>Vol</i> , <i>Criminalité</i> , <i>Traque</i> et <i>Assassinat</i> .							
Uti	Tailler et polir, placer sur le front d'un chaton né dans les 7j, sertir sur argent.							
Pré	Si portée au cou ou à l'oreille... 1/ Ne peut jamais être embusqué, <i>Embuscade</i> +10 2/ bonus +10 CI et à <i>Assassinat</i> .							
Cér	Enchanter sur le ventre d'une vierge.							
Enc	Si porté au doigt... 1/ CI et Ap+20. 2/ bonus NE+20 pour <i>Piste</i> , <i>Vol</i> , <i>Criminalité</i> et tous les tests liés à la découverte de trésors. 3/ immunité 50% contre malédictions émotionnelles ou mentales. Si PN utilisé pour touiller 1dl d'eau pure dans un calice de cristal alors... 4/ crée une dose de liquide soignant les malédictions comme un sort 10/0.							



TOU-TOURMALINE : INVISIBLE, IMM NUIT, LANGUES SURNAT+ / INVISIBLE, TG+ / VISION, IMM TÉNÈBRES & LUMIÈRES, COMMUNICATION, RMA+, LUMIÈRE- / EO

TOU	Tourmaline	GEM	-	Sous terre	Poids 120	Rareté 2	Dose 1	Prix 2400/4800/14500
Des	Minéral de la famille des cyclosilicates composée de plusieurs couleurs.							
Bru	Si porté caché... 1/ permet d'utiliser <i>Ombre Invisible</i> 4/4 la nuit, 4 fois entre le coucher et le lever du soleil. 2/ immunité 50% aux <i>Pouvoirs de la Nuit</i> 3/ NE20 pour comprendre (pas parler) toutes les langues surnaturelles EO.							
Uti	Taillée dans forge Q+ avec outils Q+, placer sous terre pendant 7j, dans bourse de cuir, sertir avec argent.							
Pré	Si porté en boucle d'oreille... 1/ visible la nuit que sur un test de Vue/3 (une fois par cible par heure), permanent. 2/ bonus +20 à tous les talents avec I comme caractéristique principale, la nuit. 3/ Bonus+10 à <i>Embuscade</i> , <i>Assassinat</i> , <i>Traque</i> , <i>Vue</i>							
Cér	Enchanter dans un crypte.							
Enc	Si porté au doigt... 1/ X voit dans n'importe quelle ténèbres. 2/ immunité 100% aux <i>Pouvoirs des Ténèbres et de la Lumière</i> . 3/ <i>Communication Divine</i> 4/4 avec les <i>Kek'Oni</i> et <i>Vampires</i> .							



Livre Trésors

TOU	Tourmaline	GEM	-	Sous terre	Poids 120	Rareté 2	Dose 1	Prix 2400/4800/14500
	4/ X peut lancer les <i>Pouvoirs des Ténèbres</i> à NE+1. 5/ RMa x2 contre la magie EI. Si exposé à la lumière naturelle... 6/ absorbe toute lumière magique et en crée une sphère de ténèbres de 6m de rayon, permanent.							

TUR-TURQUOISE : BLESSURE-, ESCALADE+, NAGE+, TRANSPORT+ / NOYADE-, ÉTOUFFEMENT-, TG+ / IMM DISPUTE & HAINE, NOYADE-, ÉTOUFFEMENT-, CHUTE-

TUR	Turquoise	GEM	Toute l'année	MON	Poids 80	Rareté 4	Dose 1	Prix 780/3100/9300
Des	Opaque et couleur bleu-vert qui s'explique par les quantités de cuivre qu'elle contient.							
Bru	Si au cou... 1/ X ne subit aucune blessure due à un étouffement, évaluez les blessures, si elles sont suffisantes pour tuer X alors le PN tombe en poussière mais X ne meurt pas 2/ bonus +10 à <i>Escalade, Nage, Transport</i>							
Uti	Polir avec peaux séchées de crapaud, placer dans une cage, au cou avec collier de pierres précieuses.							
Pré	Si au cou... 1/ X ne subit aucune blessure due à une noyade ou étouffement évaluez les blessures, si elles sont suffisantes pour tuer X alors le PN tombe en poussière mais X ne meurt pas 2/ bonus +10 à <i>Escalade, Nage, Transport, Survie, Marine, Cartographie, Convoyage, Résilience</i>							
Cér	Enchanter dans une cave inondée.							
Enc	Si au cou... 1/ immunité 100% à <i>Dispute</i> et <i>Haine éternelle</i> . 2/ se noircit si X est blessé ou malade, tombe en poussière si X meurt. 3/ X ne subit aucune blessure due à une noyade, étouffement ou chute, évaluez les blessures, si elles sont suffisantes pour tuer X alors le PN tombe en poussière mais X ne meurt pas.							



VER-VERVEINE : MALADIE- / IMM EN / IMM TERREUR & PEUR, TONAH, SOIN+ / EE

VER	Verveine	FEU	Juin	FOR PLA	Poids 10	Rareté 8	Doses 1D10	Prix 80/640/3700
Des	Plante herbacée à tige quadrangulaire, à rameaux et à feuilles le plus souvent opposés. Calice court en tube à quatre ou cinq dents. Corolle à long tube cylindrique à cinq lobes plus ou moins égaux.							
Bru	Si utilisé comme tisane... 1/ diminue les effets des maladies et les pertes dues à celles-ci de moitié pendant 48h.							
Uti	Couper les feuilles, laisser sécher au soleil, en faire un boule sphérique par humidification très légère.							
Pré	Si porté à la ceinture... 1/ immunité 25% à toutes pertes d'EN.							
Cér	Enchanter au pied d'un arbre							
Enc	Si porté à la ceinture dans une bourse de satin noir... 1/ immunité 50% à <i>Terreur</i> et à toutes les formes de peur. 2/ X est considéré comme un <i>Tonah</i> par toutes les races canines à Divin<1. Si la bourse est plongée 1 tour dans un gobelet de bronze Q+ rempli de 1dl de vin Q+ alors... 3/ crée une dose 12/0 de soin de n'importe quel poison, maladie ou infection.							



YLO-YEUX DE LOUP : SENS+, LOUP / SENS+, COMBAT+, CI-, AGRESSIF / VD+, VO+, LOUPS

YLO	Yeux de loup	ORG	adulte	FOR STE COL MON	Poids 80	Rareté 6	Doses 2	Prix 240/1250/5000
Des	Yeux entiers extrait d'un loup adulte.							
Bru	Si avalé... 1/ un test de goût réussit donne bonus +20 à <i>Piste, Odorat, Ouïe, Survie</i> pendant 24h. 2/ peut communiquer avec des loups à NE= Em(inu) pendant 24h.							
Uti	Loup tué avec arme de mêlée, en maximum 2 coups, laver les yeux, les garder dans un petit pot de métal.							
Pré	Si porté... 1/ bonus +5 à <i>Piste, Odorat, Ouïe, Survie(forêt, montagne)</i> . 2/ le bonus pour attaquer à plus de deux contre un passe à +10. 3/ CI/2 et adopte un caractère agressif.							
Cér	Enchanter dans les 24h après avoir tué un mammifère.							
Enc	si porté à la ceinture dans une bourse de cuir de loup gris... 1/ VD+10. 2/ VO+5 arme de mêlée. 3/ Ne peut attaquer les loups et ceux-ci ne l'attaqueront pas. 4/ capable de donner un ordre à un loup (un test par heure) avec un test de <i>Langue des Signes/2</i> .							

YVE-YVELINE : MVP+, CHASSE+ / TG+, TG-, PN+ / TG+, BOISSON+, PN+

YVE	Yveline	FEU	Été	MAR	Poids 5	Rareté 5	Doses 1d6	Prix 180/900/6300
Des	Plante de surface d'eau croupie, vert pâle avec une grappe de fruits noirs au centre.							
Bru	Si fruit mangé... 1/ double la MVp de la nage pendant 4h. 2/ double les résultats de la prochaine chasse/cueillette/pêche dans les 48h.							
Uti	Épurer avec 1l d'alcool dans marmite de cuivre. Faire sécher sur mouchoir de soie. Fixer sur un brassard.							
Pré	Si brassard porté au bras gauche... 1/ bonus +20, un choix par jour : <i>Escalade, Nage, Piste, Mêlée, Acrobatie, Cueillette</i> . 2/ malus -10 dans les autres talents pendant cette période. 3/ les PN trouvés sont au minimum Q- et E-							
Cér	Enchanter debout sur du sable.							
Enc	Si brassard porté au bras droit... 1/ peut tester un talent par jour à son maximum si X maîtrise ce talent. 2/ doit boire une fois toute les 4h sinon perd 2d6 EN. 3/ l'expertise gagnée augmente de 10% dans tous les talents généraux. 4/ les PN trouvés sont au minimum Q= et E=, relancer si inférieur							

Consultez la feuille de référence en fin de ces règles pour un aperçu global des PN.

3.2 Recherche de PN

Les règles qui suivent vous permettent de déterminer la présence de PN lorsqu'ils sont recherchés dans un **terrain** (plantes & minéraux) ou sur un **corps** (animaux/créature). Il n'y a pas de recherche à l'aveugle. **Il faut connaître le PN cherché à niveau B minimum** ou avoir été **mis au courant** qu'un PN existe en ayant eu sa description. Dans ce dernier cas, la **CR de trouver est divisée par 2**.

3.2.1 DANS UN TERRAIN

La recherche des PN de type *gemmes, minéraux, plantes, herbes* se fait dans un **terrain précis** à un moment donné de l'année et de la journée. Le Perso indique le **PN recherché** (qui doit être connu) et **temps** consacré à la recherche.

- **Présence du PN** : si les circonstances sont bonnes (temps dans l'année et terrain, voir fiche des PN), la CR de trouver ce PN sur place = **Rareté x D10** (/2 si **mauvais temps, lieu occupé** par être vivant, lieu **exploité** ou **construit**, cumulatif). Lancez le dé en secret pour déterminer si ce PN est présent. Si vous réussissez, relancez et ainsi de suite pour savoir si d'autres **emplacements** de ce PN existent.
- **Trouver le PN** : la CR = **[Survie(terrain)+ (Cueillette+Herboristerie) ou (Mine+Minéraux)]/3**, +5 par personne cherchant en plus de la première (max +20), /2 si météo mauvaise.
- Si le PN est présent et que le test est réussi, ce PN est trouvé. Dans ce cas, demandez si la recherche continue pour d'autres PN. Utilisez la même procédure.
- **Le temps de recherche** sera de (Dé unité) **x10 min tRC, x30min si tRN, x60min** sinon.

Un PN trouvé doit être **cueilli** avec un test sur le talent correspondant (+5/10 qualité des outils, -20 si pas d'outils). Si ce test est réussi, les doses trouvées sont déterminées selon le PN, voir la fiche.

Exemple : un Perso avec Minéraux NE20, Survie(Montagne) NE60, Mine NE80, recherche une Turquoise (rareté 4, terrain MON, saison Toute l'année) pendant un séjour dans une vieille mine abandonnée. Ils sont 3 à chercher. Le MdJ détermine la présence du PN = $4 \times (d10=)6 = 24$. Avec un $d100=13$, il y en a ! Un second $d100=44$ montre qu'il n'y en a pas d'autre. La CR pour trouver ce PN = $(60 + 80 + 20)/3 = 53 + 10(3 \text{ personnes}) = 63$. Avec un $(d100=)61$, une dose est trouvée (selon fiche). Le temps de recherche a été de $1 \times 30\text{min}$. Pour la récolter, il faut un tRN sur Minéraux(NE20) + outils normaux, avec $(d100=)98$, c'est un échec, la turquoise reste là.

3.2.2 SUR UN CORPS

La recherche de PN [*animaux, créatures*] s'effectue toujours sur un corps donné, dans ce cas on doit rechercher un PN précis. Il y a **Rareté x 10%** (/2 si corps **malade, vieux, très blessé**, cumulatif) que ce PN soit sur le corps correspondant aux conditions indiquées par la fiche du PN, **un test par « dose »** disponible sur le corps. Le nombre trouvé correspond à ce que peut donner le corps. Le temps de recherche de ce PN = **NC(créature) minutes** et la CR de le trouver = **Équarrissage** (+ qualité outils).

Exemple : sur un vieux loup qui vient d'être tué, un Perso avec Équarrissage NE70 et du matériel Q+ tente d'extraire les yeux (rareté 6). La CR d'avoir des yeux = $6 \times 10\% / 2 = 30\%$. Deux tests, un par œil, $(d100=82,19)$ indiquent qu'un des yeux est disponible. Après $NC(\text{loup})=2$ minutes, l'œil est extrait avec un test sur $CR=70+5(\text{outils})=75$, un $(d100=)49$, indique une réussite. Un œil de loup est extrait.

3.3 Commerce de PN

Il est également possible de trouver des PN sur les marchés, chez les herboristes, chasseurs, trappeurs ou apothicaires. La CR que ce marchand dispose de PN (un test par mois par marchand) :

Commerçant	NS(marchand)x2 + NE(HME)/2
Marché/Commerce/Ville	grand +10 , petit -10
Région	bonne/riche +10 , mauvaise/pauvre -10

Lancez le D100 sur cette CR et déterminez la rareté du-des PN trouvés ainsi que le état:

Résultat	Rareté	Dé unité = état du PN				
		1	2-3	4-7	8-9	10
tRC	1d6	Enchanté	Préparé	Préparé	Préparé	Brut
tRN	1D10	Préparé	Préparé	Préparé	Brut	Brut
tRP	1d6+3	Préparé	Brut	Brut	Brut	Brut
tEN	Pas de PN ici !					
tEC	Rejet/dénonciation					

Si un PN est trouvé, lancez un **D20** pour déterminer le PN selon la **rareté** déterminée ci-dessus:

D20	1	2	3	4
1	Amarante	Alecto	Aconit	Améthyste
2	Balim	Armoise	Angélique	Cayenne
3	Diamant noir	Belle-dame	Bilumas	Cornaline
4	Dinothéria	Chélidonium	Cerveau de serpent de Feu	Crapaudine
5	Mandragore	Chrysoprase	Chrysolithe	Défense de sanglier
6	Rubis étoilé	Corne d'Unicorne	Croc de Grand Corbeau	Émeraude
7	Rubis noir	Cristal	Diamant	Jacinthe
8	Saphir noir	Ellebore	Escarboucle	Jadine
9	Amarante	Euphorbiacée	Héliotrope	Mervisma
10	Balim	Faerrie	Jusquiamme	Pavot noir
11	Diamant noir	Herbe de Dharba	Lotus blanc	Peau d'hyène
12	Dinothéria	Jais	Méphis	Pierre d'Esprit
13	Mandragore	Lotus mauve	Opale	Racine de Kadis
14	Rubis étoilé	Mercure	Piéron	Rose de Lune
15	Rubis noir	Pierre céleste	Pierre de sang	Sang de Matin-Rouge

Livre Trésors

16	Saphir noir	Plume d'aigle royal	Poison femme Scorpion	Topaze
17	Poussière étoile	Rubis	Racine de serpent	Turquoise
18	Cheveux Ancien	Saphir	Sang d'Hydre	Mervisma
19	Mandragore	Tourmaline	Sang de dragon	Cayenne
20	Balim	Dents Vampire	Tête de Gorgonne	Racine de Kadis

D20	5	6	7	8	9
1	Ambre	Agate	Antimoine	Aigre-Moine	Ail
2	Anodine	Bezon	Chélidoine	Anémone	Baie de sureau
3	Bétoine	Calcédoine	Hypercium	Chimède	Basilic
4	Cœur de vanneau	Corail	Jaspe	Ciguë	Cerfeuil
5	Dent d'Hydre	Foie de caméléon	Liseron	Clou d'œillet	Fenouil
6	Lapis lazulite	Fourrure de Foutueur	Peska	Croc d'ours	Fougère
7	Luna	Jade	Plume de coq	Fiente	Gui
8	Lunaire	Joubarbe	Rameau de sureau	Laurier	Poison de Ragnée
9	Onyx	Perle	Antimoine	Os de chat noir	Quintefeuille
10	Peau de loup	Poison de Ser. de Feu	Chélidoine	Pavot	Salive
11	Peau de serpent	Yeux de loup	Hypercium	Pourpier	Sang de chat noir
12	Pierre d'élément	Agate	Jaspe	Sang de loup	Sang de crapaud
13	Regret	Bezon	Liseron	Silex	Sel
14	Smarach	Calcédoine	Peska	Verveine	Sorbier
15	Tête d'Hydre	Corail	Aile papillon bleu	Corne taureau brun	Bave de crapaud
16	Bétoine	Foie de caméléon	Rameau de sureau	Crin jument blanche	Baie de sureau
17	Lunaire	Jade	Œil de corbeau mâle	Langue de rat géant	Cœur poule naine
18	Peau de loup	Joubarbe	Cervelle de serpent noir	Pavot	Cerfeuil
19	Sang Koth'Oth	Perle	Peska	Pourpier	Fougère
20	Yveline	Yeux de loup	Rameau de sureau	Verveine	Gui

- Vous avez l'état du PN.
- La quantité finale (N) trouvée est de **[d6-d6] x10%** des doses données par la *Table des PN*.

Chaque fois que le résultat indique qu'un PN a été trouvé, **relancez le dé** pour déterminer la présence d'un autre PN dans ce commerce, avec **CR-10**. Vous pouvez ainsi trouver plusieurs PN, de rareté différente, chez ce même commerçant. **Dès qu'un échec est obtenu, arrêtez de lancer les dés.**

Exemple : les Persos sont dans une riche grande ville, chez un apothicaire royal (NS6, Herboriste NE50). La CR d'avoir un PN = $6 \times 2 + 50/2 + 10 = 47$, avec un (d100=)47, il y a un PN préparé de rareté (D10=)9. Le PN est (d20=8) un Poison de Ragnée. La QT= (d6=)2 + (d6-d6=)+20% = 2. Puisqu'il y a eu un PN, un second test à CR=47-10=37, avec (d100=)55 c'est raté. Cet apothicaire n'a pas d'autre PN.

3.4 Étude et Maîtrise de PN

3.4.1 ANALYSE DE DOSE

La connaissance des PN est déterminée par la capacité à connaître la forme, les origines, la recette de préparation (de **Brut à Préparé**), la cérémonie d'enchantement (de **Préparé à Enchanté**) et les effets du PN dans ses différents états. Un Perso ayant HME à NE>0, dispose d'un certain nombre de connaissances de départ selon le *Livre Personnage*. Lorsqu'un état est connu à la création du Perso, **toutes les propriétés de cet état le sont**.

Un PN inconnu, dont une dose est possédée, peut être étudié pour découvrir ses effets non permanents.

La CR de découvrir les propriétés d'un PN = **[HME + Rareté x10] / 2**, modifié ainsi :

Q +/- du PN	-10/+10
PN Brut / Enchanté	+10 / -10
Si dose sacrifiée /aucune	+10 / -20
Q Outils (aucun)	-10/+10 (-20)
Q Atelier (aucun)	-10/+10 (-20)

Évaluez le résultat obtenu sur la table suivante :

Résultat	Analyse
tRC	Les propriétés de cet état et du suivant + Saison + Poids+ Milieu + Rareté
tRN	Les propriétés de cet état + Saison + Poids+ Milieu + Rareté
tRP	Une propriété de cet état + Saison + Poids
tEN	Description générale + Milieu + Rareté
tEC	rien

Un tRN/tRC inclut toutes les connaissances des **états inférieurs**. La durée d'une analyse = **(Dé Unité)x10 minutes par propriété découverte**. Notez les résultats dans une liste associée à la feuille de Perso qui permet de gérer le niveau de connaissance du Perso par rapport aux PN.

Exemple : un Perso avec Minéraux NE80 sacrifie une dose brute Q+ de Smarach (rareté 5) sans atelier mais avec des outils Q++, un PN inconnu. La capacité d'analyse = $[80 + 5 \times 10]/2 + 5$ (Qualité PN) +10(état brut) + 10(dose sacrifiée) -20(pas atelier) +10(qualité outils) = 80. Avec un (d100=87), c'est un tRP et une propriété de l'état brut est découverte, c'est automatiquement la seconde car la première est permanente. La saison(nuit) et le poids(60g) sont également découverts. L'analyse dure $7 \times 10 = 70$ minutes.

3.4.2 ENSEIGNEMENT

Cette règle couvre l'enseignement des propriétés d'un PN, par le livre ou par une personne maîtrisant cette connaissance. Un test de **[HME maître/livre + N2(HME) élève] / 2** est nécessaire :

Résultat	Enseignement
tRC	Toutes les propriétés de cet état sont apprises

tRN	La propriété est découverte
tRP	Prochain test à +10
tEN	Aucun effet
tEC	Le PN perd un niveau de Q !

Les **effets permanents** sont automatiquement réussis. Durée = (dé unité) h, /2 si PN brut, x2 si enchanté.

Exemple : un herboriste NE60 tente d'expliquer les vertus du Balim enchanté à un compagnon (N2 herboriste = 10) Avec un (d100=45) > (60+10)/2, c'est un échec. Le temps passé 5x2 = 10h.

3.4.3 MAÎTRISE DE PROPRIÉTÉ

L'utilisation des PN suit des procédures et des recettes qu'il faut maîtriser. Les effets permanents, indiqués en **jaune**, ne nécessitent aucune maîtrise et agissent automatiquement. Les autres effets doivent être découverts et maîtrisés pour pouvoir agir, voir ci-dessus. Les effets inconnus n'agissent pas tant qu'ils n'ont pas été connus ou activés. Une personne connaissant les effets d'un PN peut tester HME pour activer un PN sur une autre personne, en cas de réussite (tRC/tRN), le PN aura ses effets pendant **NE(HME)/5 heures**.

3.5 Utiliser et donner des PN

Il est possible d'être sous l'effet d'un PN par type : Animal, Végétal, Minéral. Si plus d'un PN d'un type est porté, il faut réussir un test de **(HME+RP)-10** par PN de ce type, à la CS ou au moment de l'utilisation du PN, hors des propriétés permanentes. Utilisez HME de la personne appliquant le PN, propriétaire ou non. En cas d'échec, aucun PN de ce type n'est actif. Effectuez un test par type de PN.

Exemple : un Perso (équarrissage NE60, RP10) dispose d'un collier de Croc d'ours préparé, pour bénéficier d'une dose de Sang de Loup enchanté, il faut réussir 60+10-10= 60. Avec un (d100=)01 il n'y a pas de problème.

Pour **donner** (pas vendre) un PN possédé, il faut tester **(V(car)+ Rareté x10)/ 2,3,4** si brut/préparé/enchanté, **+HME**, un test par type de PN et par rencontre.

Rappel : les effets **permanents** ne peuvent être gagné **qu'une fois** par cible par PN (pas par dose).

3.6 Mélange de PN

Il est possible de **combiner les effets de plusieurs PN** et, ainsi, créer un « nouveau » PN. Cette opération est effectuée avec des **outils/atelier/matières premières de qualité (+ ou ++)**. Elle est réservée à de talentueux artisans (NE>60). La méthode consiste à combiner plusieurs PN en tentant de conserver le plus de propriétés possible. De manière parallèle, l'*Alchimie*, quant à elle, consiste à utiliser les propriétés fondamentales des PN pour en extraire les principes actifs.

3.6.1 DEUX PN

Le mélange commence en choisissant deux PN différents : **PN-A** et **PN-B**. Passez en revue toutes (!) les propriétés du premier PN (selon son état), dans l'ordre de la fiche. Pour chacune de ces propriétés, déterminez si elle est conservée dans le nouveau PN. Ce test est **obligatoire**. Faites cela pour toutes les propriétés du PN-A et ensuite celles de PN-B. Ce processus peut s'interrompre selon les résultats des tests de mélange. La **CR de conserver une propriété** = **HME** (/2 si un des deux PN n'est pas dans la spécialité connue). Modifiez cette CR par les étapes suivantes.

3.6.2 COMPATIBILITÉ DES PN

Évaluez les types de PN mélangés (en noir les combinaisons impossibles) :

	...à un PN-B de type...			
Mélanger un PN-A...	Végétal	Minéral	Animal	Aqueux
Végétal				
FEUille	0		-40	-10
TIGe	-40			-10
SEVe	0		-40	0
RACine	-40			-20
GRAine	-20			-20
PETale	-10		-40	-10
FRUit	-10			-10
Minéral				
GEMme		-40		
MINéral		-40		
PIErre		-40		
Animal				
CONcrétion	-20		-40	-40
ORGane	-10	-20	-20	-20
OS	-40	-40		
Aqueux				
LIQuide	0	-40	-20	0
RESine	0	-20	-40	0



3.6.3 TALENTS PARALLÈLES

PN végétal	+Cueillette/5
PN minéral	+Joannerie/5
PN animal	+Chasse/5
PN liquide	+Alchimie/5
bonus général	+Alchimie/10

3.6.4 QUALITÉS ET MATÉRIEL UTILISÉS

Évaluez les matériaux utilisés dans l'opération :

Atelier Q++	+5
Matériel/outil Q++	+5
PN Q++	+5
Par mélange de ces 2 PN déjà réussi	+1 (max +10)
PN-A & B d'état différent (BPE)	-20

3.6.5 COMPARAISON DES PROPRIÉTÉS

Comparez la propriété testée dans un PN (nommé PN-A) à l'ensemble des propriétés actives dans l'autre PN (nommé PN-B). Déterminez l'effet associé à cette et summez tous les modificateurs trouvés:

		... comparée avec Propriété PN-B																		
Propriété PN-A	Âge	Alcool	Carac	CI	Combat	Créature	CS	Effet	EN	Fatigue	Immunité	Magie	Maladie	PdM	Poison	Protection	RMa	Sort	Soin	Talent
Âge	-		+			-	+		+	-			-	+	-			+	-	-
Alcool		+		-	-			-	-	+		-	+	-			-	-	+	-
Carac					+	+	+				+					+	+			+
CI	+	-												+						+
Combat	-	-				+	+			-		-		-		+		-		
Créature				-	-	+	+			-										
CS	-				+		+		++	+			+		+				+	
Effet			-					-												+
EN		-								+	+	+	++	+	++					-
Fatigue		+			+					+			-		-	-				
Immunité	-	+						+			-		+		+	+	+	-		
Magie	+	-			-	+		+	-	-	+	-		+			++	+		
Maladie	-	-		-	-		-		-	-	-	+	+			-	-		-	
PdM		-	+					-	+			+					+	+		
Poison		+				-	-		-				-		+				-	
Protection					+			+		+	+		-		-		-			
RMa		-		+								+				+	+	+		
Sort		-			+	-		+	-	+		+		-			-	-		
Soin	-	+			+		++					-	-		-				+	
Talent			+		+			-								-				-

Effets : '+'=+5 '++'=+10 '--'=-10 '---'=-20

Mélange

Si la CR finale est positive, tester chaque propriété, en commençant pas la première :

Résultat	Effet	Poursuivre ?
tRC	Propriété conservée, effet +10%	Oui, CR+5
tRN	Propriété conservée	Oui
tRP	Indécis, soit propriété perdue soit à refaire	Oui, CR-5
tEN	Échec, propriété perdue	Oui, CR-10
tEC	Échec total, perte des deux PN !	Non

Effet : détermine si la propriété testée est conservée ou non dans le mélange, si l'on peut réessayer

Poursuivre ? : indique si le mélange peut se poursuivre ou non, ainsi que les bonus/malus qui s'y appliquent

La table indique si la propriété est **conservée** dans le nouveau PN et si l'expérience peut se **poursuivre** ou non. Ainsi que l'évolution de la CR. La rareté du PN = la moyenne des deux raretés.

Durée de chaque test = [20 – somme des raretés des deux PN] minutes.

Lorsque toutes les propriétés ont été testées ou lors d'un tEC, l'expérience s'achève. Les PN-A et B sont **perdus** et le PN résultant du mélange est créé. **Nommez et notez** les effets de ce nouveau PN. Ils ne peuvent être reproduit par une autre voie que ce mélange. Il est permis de mélanger ce nouveau PN avec un autre PN en utilisant les mêmes règles. Le J est incité à garder une note de ses expériences tentées et de leur résultat. Cela lui permet d'engranger des bonus pour de futures expériences similaires.

3.7 Alchimie

Les règles suivantes organisent la création de fioles (appelées *Produit Naturels d'Alchimie* ou **PNA**) grâce à des recettes à quatre niveaux de rareté : **1-Très commune, 2-Commune, 3-Rare, 4-Très rare**. Les effets se produisent uniquement par **l'absorption** du contenu de la fiole. Aucun test n'est nécessaire pour l'ingestion. L'effet est immédiat.

Le matériel minimal nécessaire pour produire des fioles est le suivant (prix en SO): **pilon (60), poêle(200), marmite(500), cuiller(20), pince(80), entonnoir(120), tuyau(40), fiole(50), filtre(250), plaque(160), plateau(260)**. L'absence de ce matériel rend impossible (!) la création des potions.

Chaque recette demande **deux PN** (P1 et P2) et **une base** (voir plus loin). Parfois, un autre produit sera nécessaire, pour les transmutations par exemple. Le Perso doit connaître les propriétés des PN utilisés.

3.7.1 BASES

Livre Trésors

Les bases sont réparties en 4 catégories : **Minérale, Graisse, Végétale et Animale**. La liste suivante indique le volume et le prix en SO :

D10	Minérale 10g de poudre de	Graisse 1dl de graisse de	Végétale 1cl d'Huile de	Animale 1 cl si nécessaire
1	Or – 300	Félin – 30	Rose – 220	Bave de crapaud – 100
2	Argent – 180	Rongeur – 50	Lavande – 80	Sang de chat noir – 150
3	Fer – 30	Poisson – 40	Cannelle – 120	Œil de corbeau mâle – 110
4	Graphite – 150	Humain – 300	Genévrier -160	Cœur de poule naine – 120
5	Cuivre – 90	Volatile – 100	Sauge – 140	Crin de jument blanche – 160
6	Quartz – 240	Reptile – 70	Thym – 60	Corne de taureau brun – 130
7	Plomb – 120	Créature EO– 90xNC	Fenouil – 180	Cervelle de serpent noir – 170
8	Soufre – 210	Canin – 20	Ail – 40	Langue de rat géant – 200
9	Silice – 60	Créature KO – 60xNC	Menthe – 100	Aile de papillon bleu – 180
10	Arsenic – 270	Prédateur – 60	Eucalyptus – 200	Purée de limace verte – 190

3.7.2 RECETTE

La recette nécessite l'exécution d'une série **d'opérations**.

- Chacun des 2 PN doit soit être **broyé** en poudre/purée (durée 30') ou **dilué** dans de l'eau pure (durée 10') dans 1dl d'eau de source.
- Ensuite, selon le type des PN engagés, une des opérations suivante doit être exécutée sur les 2 PN ensemble : **Ev**aporation/réduction (2h), **EB**ullition (3h), **DI**stillation (4h), **CR**istallisation (24h), **SU**blimation (3h), **PR**écipitation (2h) selon le tableau suivant :

	Broyé	Dilué	FEU	TIG	SEV	RAC	GRA	PET	FRU	RES	GEM	MIN	PIE	CON	ORG	OS	LIQ	
FEUille	X		Ev	Ev	Eb	Ev	Ev	Ev	Eb	Eb	Di	Di	Di	Ev	Eb	Eb	Eb	FEUille
TIGe	X			Su	Ev	Su	Su	Eb	Eb	Eb	Di	Di	Di	Su	Eb	Eb	Eb	TIGe
SEVe		X			Eb	Eb	Eb	Eb	Eb	Eb	Su	Su	Su	Ev	Eb	Ev	Pr	SEVe
RACine	X					Eb	Pr	Pr	Pr	Pr	Cr	Cr	Cr	Ev	Ev	Ev	Ev	RACine
GRAine	X						Di	Di	Pr	Pr	Cr	Cr	Cr	Di	Ev	Ev	Ev	GRAine
PETale	X							Eb	Di	Di	Di	Di	Di	Ev	Di	Ev	Ev	PETale
FRUit	X								Eb	Eb	Di	Di	Di	Ev	Eb	Ev	Pr	FRUit
RESine		X								Ev	Cr	Cr	Cr	Di	Eb	Cr	Eb	RESine
GEMme	X										Su	Su	Su	Di	Ev	Su	eb	GEMme
MINerai	X											Su	Su	Di	Ev	Su	Eb	MINerai
PIErre	X												Su	Di	Ev	Su	Eb	PIErre
CONcrétion	X	X												Cr	Eb	Ev	Pr	CONcrétion
ORGane	X														Cr	Eb	Pr	ORGane
OS	X															Cr	Ev	OS
LIQuide		X															Pr	LIQuide

- Selon la recette il faut opérer une **transformation supplémentaire** supplémentaire sur les 2 PN:

SU blimation	obligatoire pour les transmutations
PR écipitation	obligatoire pour augmenter une valeur
CR istallisation	obligatoire pour diminuer une valeur

- Le résultat des opérations qui précèdent produit une **masse de matière** qui doit être mélangée avec la **base** selon son type :

Base	Opération finale
Poudre	Mélanger avec alcool >30°, ébullition 1h par niveau de la potion
Graisse	Mélanger et chauffer à feu doux 2h par niveau
Huile	Mélanger avec eau pure, distillation 1h par niveau à basse température
Animale	Mélanger dans eau chaude à 50°, tamiser et réduire pendant 2h par niveau

Selon le type de fiole utilisée, il y a un bonus: terre cuite(0), métal (+5), verre(+10). La qualité des PN et du matériel utilisé modifie le test comme par les règles habituelles. Il est obligatoire de sceller le contenant avec un bouchon ou quelque chose d'équivalent. Les doses créées sont contenues dans la fiole.

Une dose correspond à **5cl/5cm³ de matière buvable**.

- Si le contenant est ouvert/percé/brisé, la potion pourra être perdue en tout ou partie.

Exemple : pour préparer une potion de Grandeur Spirituelle qui augmentera la volonté, il faut un pétale d'aigremoine préparé, un silex brut et une base sous forme de 10g Fer. Après avoir broyé le pétale et le silex, il faut distiller(4h) les deux éléments et ensuite précipiter (2h) le liquide obtenu. La base (poudre de fer) est mélangée avec de l'alcool puis portée à ébullition pendant 1h. Le tout est finalement mis dans une fiole.

3.7.3 TRÈS COMMUNE – 1

Une recette produit **4 doses** ou 1 pour les transmutations.

D10	Recette très commune
1	Grandeur Spirituelle Modifie la valeur courante et maximale d'une caractéristique intellectuelle de 10 pendant NE/10j. La caractéristique dépend de la base utilisée: Or = I, Fer = V, Silice = E, Plomb = Em, Argent= Ap. P1=aigremoine-B-PET P2=silex-B-PIE Base= selon effet
2	Corps Héroïque

Livre Trésors

	Modifie la valeur courante et maximale d'une caractéristique physique de 10 pendant NE/10j. La caractéristique dépend de la base utilisée: Plomb = F, Soufre= En, Arsenic= D, Graphite= A, Silice= C. P1=sang crapaud-B-LIQ P2=pourpier-B-GRA Base= selon effet
3	L'Oracle Ancien Modifie le NE d'un talent au choix de +20 pendant NE/10j. P1=fenouil-B P2=plume de coq-B-ORG Base= Graisse de Reptile
4	Les Grands Yeux Modifie le NE d'un sens au choix de +20 pendant NE/5j ou de tous les sens de +10 pendant NE/10j. P1=sang chat noir-B-LIQ P2=fougère-B-FEU Base= Œil de corbeau mâle
5	Réaction Fatale Modifie une valeur parmi Esquive, Réaction, Charge, CS, PdM, EN, CI, Obéissance de +10 pendant NE/10j. P1=salive-B-LIQ P2=sang de loup-B-LIQ Base= HE de Menthe
6	Puissance Essentielle Modifie une valeur parmi VO, VD, Moral, RMa, Regen, RP, MVp, Vitesse de +5 pendant NE/10j. P1=sel-B-MIN P2=croc d'ours-B-OS Base= HE de Thym
7	Transmutation Naturelle Transforme 1 dose d'un PN1 Végétal (B ou P) vers un autre PN2 de même type, forme et niveau, avec Rareté(PN2)<= Rareté(PN1). P1=baie de sureau-B-FRU P2=fiente-B-CON Base= HE de Menthe
8	Écrin des Bases Permet de dissoudre NE(alchimiste)/20 dose de PN Minéral/Animal/Végétal en une base de son choix du même type. P1=pavot-B-GRA P2=peska-B-LIQ Base= poudre d'Arsenic
9	Bouclier des étoiles Diminue ou Augmente les pertes (Malus, Blessure, Souffle, EN, Mana, Pfd) de 2 pendant NE/10j, à chaque fois qu'une de ces valeurs est modifiée. Choisir la valeur et le sens de la modification à la création. P1=basilic-B-FEU P2=os de chat noir-B-OS Base= poudre de Fer
10	Source Originelle Augmente la récupération de EN ou Mana de +2 (choix à la création de la fiole) par heure pendant NE(alchimiste)/10j jours, en plus du reste. P1=antimoine-B-MIN P2=poison de ragnée-B-LIQ Base= Corne de taureau noir

3.7.4 COMMUNE - 2

Une recette produit **3 doses** ou 1 pour les transmutations.

D10	Recette commune
1	Mutation naturelle Change la Q vers Q++ ou Q-- de NE(alchimiste)/10 doses d'un PN possédé, quel que soit le type et son état. P1=clou d'œillet-B-FRU P2=cœur de vanneau-P-ORG Base= graisse de Félin
2	Alchimie de l'esprit Gain d'une capacité spéciale (Livre 1 - 1.3.40 table 8) déterminée aléatoirement 1x/j pendant NE/10j. P1=hypercium-P-TIG P2=yeux de loup-B-ORG Base= Sang de chat noir
3	Atelier cosmique Change la Q vers Q++ de NE(alchimiste)/20 objets en bois/métal/peau, même manufacturé, de maximum 4m² et/ou 20kg. P1=jaspe-B-GEM P2=luna-P-LIQ Base= graisse de Prédateur
4	Volte-Face Permet de transférer jusqu'à NE(alchimiste)/4 NE d'un TG au choix (traduits en ExT perdus x1,5) vers un autre TG (gain de ces ExT). Le talent diminué ne peut passer sous son N0. Le TG augmenté ne peut dépasser son N3. Permanent. P1=liseron-P-FEU P2=perle-B-CON Base= poudre de Quartz
5	Transmutation Noble Transmute maximum NE(alchimiste)x2g d'un métal en un autre moins noble . L'ordre de noblesse des métaux est le suivant : 1-Plomb 2-Étain 3-Fer 4-Cuivre 5-Mercure 6-Argent 7-Or 8-Bronze 9-Nickel 10-Orichalum. Détruit le métal transformé. P1=laurier-P-FEU P2=agate-B-GEM Base= HE de Rose
6	Connaissance Ultime Permet d'utiliser un talent au choix au NE maximum du Perso pendant NE(alchimiste)/20 j. P1=chélidoine-B-FEU P2=lunaire-P-FEU Base= Œil de corbeau mâle
7	Transmutation Minérale Transforme NE(alchimiste)/20 doses d'un PN1 Minéral (B ou P) vers une autre PN2 à Rareté<= Rareté (PN1) et à même forme. Détruit le PN1. P1=cigüe-B-PET P2=sang de koth'oth-P-LIQ Base= HE de Lavande
8	Transmutation Animale Transforme NE(alchimiste)/20 doses d'un PN1 Animal (B ou P) vers une autre PN2 à Rareté<= Rareté (PN1) et à même forme. Détruit le PN1. P1=verveine-P-FEU P2=peau de serpent-B-ORG Base= HE d'Eucalyptus
9	Lame des étoiles Permet d'atteindre N2 dans un TC . Gagne NE(alchimiste)/20 points d'excellence. Effet permanent. P1=chimède-P-TIG P2=jade-B-GEM Base= poudre de Soufre
10	Larve de Yael Fait perdre NE(alchimiste)/5% points de courant d'une caractéristique au choix sans descendre en-dessous du natif et fait gagner 1x5 ces points de courant d'une autre caractéristique au choix sans dépasser le maximum. Effet

permanent.	P1=anémone-P-GRA	P2=pierre d'élément-B-GEM	Base= graisse de Volatile
------------	------------------	---------------------------	---------------------------

3.7.5 RARE - 3

Une recette produit **2 doses** ayant le même effet qu'un sort à **NEM=NE(Alchimie)/5 et NE=NE(Alchimie)/10**. Ces sorts sont « lancés » par ingestion de la préparation, comme de la magie innée (aucun modificateur et en une phase), voir *Livre3-Magie*. Le sort indiqué fait référence au Livre 3.

D10	Recette rare
1	Parole de l'Au-delà = Communication divine P1=onyx-P-GEM P2=mervisma-P-TIG Base= Cerveille de serpent noir
2	Connexion Céleste = Protection divine P1=lapis lazulite-P-MIN P2=défense de sanglier-P-OS Base= graisse de Canin
3	Baume des Fées = Soin divin P1=joubarbe-P-FEU P2= pierre d'esprit-P-CON Base= Crin de jument blanche
4	Champion du Ciel = Célérité P1=regret-P-PET P2= jadine-P-GEM Base= Aile de papillon bleu
5	Masque de Fête = Mascarade P1=foie de caméléon-P-ORG P2= améthyste-P-GEM Base= Langue de rat géant
6	Archer du Roi = Sens du chasseur P1=peau de loup-P-ORG P2= racine de kadis-P-FEU Base= graisse de Rongeur
7	Ambiance Féline = Vision de Nuit P1=ambre-P-PIE P2= peau d'hyène-P-ORG Base= HE d'Ail
8	Mendiant Royal = Vol maudit P1=poison serpent feu-P-LIQ P2=cayenne-P-FEU Base= Bave de crapaud
9	Épines Dorsale = Bouclier meurtrier P1=fourrure foutueur-P-ORG P2=bilumas-P-RES Base= graisse de Créature EO
10	Veilleur des Secrets = Sommeil éveillé P1=bétoine-P-GRA P2=topaze-P-GEM Base= graisse de Prédateur

3.7.6 TRÈS RARE - 4

Une recette produit 1 dose.

D10	Recette très rare
1	Vol de Magie Transfert la magie défensive d'un focus dans une pièce d'orfèvrerie (Q++ en métal) en supprimant les règles liées à l'activation du focus. Permet au propriétaire du réceptacle d'utiliser cette magie de la pièce NE(alchimiste)/30 fois par jour . Les NEM & NE du focus doivent être < NE(alchimiste)/5. La pièce d'orfèvrerie est utilisée mais pas détruite. P1=cristal-P-GEM P2=racine de serpent-E-GRA Base= HE de Cannelle
2	Ombre et Lumière Crée un sort de <i>Sphère de Jéhudiel</i> (à NEM/NE = NE(alchimiste)/5) entre deux lieux parfaitement connus de X . La terre de chaque lieu doit être imprégnée de gouttes de la fiole. Activé en ingérant 1 cm ³ de terre imprégnée (point de départ). Dure NE(alchimiste)/10 années. Utilisable par toute personne ingérant la terre et connaissant parfaitement les deux lieux. Un « voyage » possible par mois. P1=lotus blanc-E-PET P2=pierre céleste-P-MIN Base= HE de Genévrier
3	Domination Naturelle Permet d'acquérir de manière permanente un des effets positifs d'un PN possédé à rareté < NE(alchimiste)/10. Le PN est perdu. Le MdJ liste les propriétés et définit une répartition aléatoire sur un D100. Effet permanent. Maximum 4 Dominations Naturelles. Le PN manipulé devient Brut sauf s'il l'est déjà, dans ce cas il est perdu. P1=belle-dame-E-RAC P2=mercure-P-MIN Base= HE de Sauge
4	Enfant de la Nuit Peut rendre invisible (voir sort Ombre Invisible) entre le coucher et le lever du soleil pendant NE(alchimiste)/20 mois. Activable 5 fois par nuit par un test de V(car) 1x/h, durée maximale de chaque activation = 2h, peut être interrompu avec le même test. Effets supplémentaires : RMa + NE(alchimiste)/5, MVP + NE(alchimiste)/10. P1=euphorbiacée-E-FEU P2=pierre de sang-P-MIN Base= HE de Fenouil
5	Maître de la Terre Permet d'obtenir un jet sur la table Talent d'Arme (Livre 1 1.3.40.13). Ce dé ne peut être refusé par le J mais peut être relancé par le MdJ. L'effet est permanent. Un usage par être. P1=amarante-P-RAC P2=pavot noir-E-GRA Base= Purée de limace verte
6	Maître du Feu Permet d'obtenir un jet sur la table Talent Magique (Livre 1 1.3.40.14). Ce dé ne peut être refusé par le J mais peut être relancé par le MdJ. L'effet est permanent. Un usage par être. P1=méphis-P-FEU P2=cerveau serpent feu-E-ORG Base= poudre d'Or
7	Maître de l'Eau Permet d'obtenir un jet sur la table Capacité Spéciale (Livre 1 1.3.40.8). Ce dé ne peut être refusé par le J mais peut être relancé par le MdJ. L'effet est permanent. Un usage par être. P1=jusquame-E-FRU P2=jais-P-GEM Base= graisse de Poisson
8	Maître du Vent Permet d'obtenir un jet sur la table Don (Livre 1 1.3.40.3). Ce dé ne peut être refusé par le J mais peut être relancé par le MdJ. L'effet est permanent. Un usage par être. P1=ellebore-P-FEU P2=croc grand corbeau-E-OS Base= Cœur de poule naine
9	Esprit de la Nature Permet d'acquérir de manière permanente une des spécialités (voir fiche Livre 4) d'une créature prisonnière à NC <9.

Livre Trésors

	La créature doit être sacrifiée. Le MdJ liste les capacités et définit une répartition aléatoire sur un D100. Effet permanent. Maximum 4 Esprits par être.		
	P1=mandragore-P-RAC	P2=émeraude-E-GEM	Base= graisse de Volatile
10	Étoile filante Augmente de manière permanente la récupération d' EN / Mana / Malus / Temporaire (choisir) de + NE(alchimiste)/40 par heure. Permanent et unique par être.		
	P1=sang de dragon-P-LIQ	P2=herbe de dharba-E-FEU	Base= graisse d'Humain

Exemple : avec une fiole d'Esprit de la Nature de l'Homme-Singe (NC8). Il y a 3 spécialités (Combat-bons, Combat-moral, Talent-survie) mais seules la première et la troisième sont avantageuses. Donc il en reste 2 : un d2. Avec 1, la fiole donne la capacité de « faire des bonds de 10m de long et 3m de haut, après une charge réussie ».

3.7.7 PRIX

Les potions d'alchimie sont aussi rares que précieuses. Le plus souvent interdites par l'église et recherchées par des nobles cherchant le pouvoir qu'elles confèrent de manière anonyme. Le prix indicatif de ces produits, par dose/potion, VB = **valeurs base + 2 PN utilisés x niveau[1-4]** utilisés +NE(alchimiste)%. La **rareté** (équivalence des PN) **des potions = 5-niveau**. Elles ne peuvent être trouvées que dans un trésor ou chez un marchand/marché/alchimiste, jamais dans un lieu lié à la religion.

Exemple : un alchimiste NE40 a préparé une fiole commune (niveau 2) de Volte Face. Les 2 PN sont liseron-P (840) et perle-B (600) pour une VB = (240+840+600)1680 x2 = 3360 +40% = +/- 4700 pour 3 doses.

3.8 Création de nouveaux PN

La règle suivante permet de générer de **nouveaux PN** en vous aidant à imaginer leurs formes et effets. Ce sont des résultats indicatifs, modifiez-les pour produire quelque chose d'intéressant pour votre monde.

3.8.1 ABRÉVIATION & NOM

Le nom du PN dépend de sa nature, forme et effets. Il est entièrement lié à votre imagination. L'abréviation reprendra les trois premières lettres. En cas de doublon, prenez la 4^{ème} lettre et ainsi de suite.

3.8.2 TYPE & DESCRIPTION

3.8.2.1 **Type** : lancez un D100 et un autre dé pour détailler le **type du PN**.

D100	Type	Détail (lancez le dé indiqué)
01-11	FEuille	D5 : 1-Pennée 2-palmée 3-pédalée 4-trifoliée 5-bipennée
12-15	TIGe	D10* : 1-Liane 2-droite 3-tordue 4-noueuse,
16-21	SEVe	D6 : 1-blanche 2-noire 3-rouge 4-verte 5-bleue 6-transparente D3 : 1-Épaisse 2-fluide 3-granuleuse
22-30	RACine	D10*+D10* : Pivot, adventive, crampons, aérienne, internes, tubérisée, succulente, échasse
31-38	GRAîne	D10* : 1-Nues 2-simple 3-vêtus 4-composée
39-48	PETale	Couleur
49-55	FRUit	D6 : 1-Baie 2-drupe 3-follicule 4-gousse 5-capsule 6-sec
56-59	RESine	D3 : 1-Épaisse 2-fluide 3-granuleuse
60-62	GEMme	D3 : 1-Précieuse 2-fine 3-organique
63-69	MINerai	D10* : 1-Oxyde 2-sulfure 3-carbonate 4-silicate
70-74	PIErre	D5 : 1-Calcite 2-marbre 3-quartz 4-granite 5-basalte
75-80	CONcrétion	D10* : 1-Selle 2-coquille 3-filin 4-bave
81-88	ORGane	D10 : 1-2cœur 3-cerveau 4-rate 5-foie 6-yeux 7-8-testicule 9-poumon 10-intestin
89-95	OS	D6 : 1-membre 2-crâne 3-phalange 4-côte 5-colonne 6-mâchoire
96-100	LIQuide	D5 : 1-sang 2-moelle 3-sève 4-bile 5-poison

3.8.2.2 **Couleur** :

D10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Couleur	Blanc	Beige	Gris	Brun	Vert	Jaune	Bleu	Noir	Rouge	Bicolore

3.8.2.3 **Teinte** de la couleur:

D10	1	2-3	4-7	8-9	10
Teinte	Très claire	Claire	Normale	Foncée	Très foncée

3.8.2.4 **Taille** :

D10	Taille
1	Très Petite
2	Petite
3-8	Moyenne
9	Grande
10	Très Grande

3.8.2.5 **Forme** :

D10	Forme
1	Spéciale
2	Rare
3	Originale
4-8	Normale
9	Défaut
10	Grotesque

Ajoutez tout élément descriptif selon vos sources et votre imagination.

3.8.3 SAISON

Lancez un D20 pour déterminer le ou les éléments liés à la saison :

Végétal	Minéral	Animal	Saison
	1-3	1-2	-
1-2	4	3	PRIntemps
3-4	5	4	ÉTÉ
5-6	6	5	AUTomne
7-8	7	6	HIVer
9	8-9		Un mois
10	10		Équinoxe
11	11-12		Zénith
12-13	13-14	8	Nuit
14-15	15-16	9	Pleine Yael
16-17	17	10	Sans Yael
		11-12	Âge
		13-14	Sexe
		15-17	Variation
18		18	Couleur
19	18-19	19	Deux ²
20	20	20	Trois ²

² **Deux et Trois** : ajoutez un ou deux conditions sur la saison, éliminez les éléments opposés.

3.8.4 MILIEU

Lancez un D10* pour le **nombre de terrains** et ensuite un D100 pour chacun de ces terrains :

Végétal	Minéral	Animal	Terrain
1-3	1-12	1-12	CAVerne
4-12	13-21	13-21	COLline
13-24	22-28	22-33	Cours d'EAU
25-27	29-34	34-36	DESert
28-39	35-37	37-48	FORêt
40-49	38-47	49-58	JUNgle
50-60	48-54	59-65	MARais
61-66	55-66	66-69	MONTagne
67-69	67-68	70-74	OCEan
70-78	69-72	75-82	PLAine
79-82	73-78	83-85	RUInes
83-86	79-88	86-88	SOUterrain
87-93	89-94	89-94	STEPpe
94-96	95-97	95-97	URBain
97-100	98-100	98-100	VILle

3.8.5 POIDS

Selon le type de PN, lancez un D10* puis un autre D10(D dans le tableau) pour déterminer le poids en **grammes** :

Type	D10*			
	1	2	3	4
FEUille	D/4	D/3	D/2	D
TIGe	D	Dx2	Dx3	Dx4
SEVe	Dx2	Dx3	Dx4	Dx5
RACine	Dx2	Dx4	Dx6	Dx8
GRAîne	D/3	D/2	D	Dx2
PETale	D/4	D/3	D/2	D
FRUit	Dx5	Dx10	Dx15	Dx20
RESine	Dx2	Dx3	Dx4	Dx5
GEMme	Dx4	Dx8	Dx12	Dx16
MINerai	Dx10	Dx20	Dx30	Dx40
PIErre	Dx20	Dx40	Dx60	Dx80
CONcrétion	Dx5	Dx10	Dx15	Dx20
ORGane	Dx10	Dx30	Dx50	Dx70
OS	Dx30	Dx50	Dx100	Dx200
LIQuide	Dx10	Dx20	Dx30	Dx40

Si vous obtenez un '10' au D10, relancez un D10 et ajoutez-le au précédent.

3.8.6 RARETÉ

Lancez un D20 selon le type de PN pour obtenir la **Rareté** (1-9):

Végétal	Minéral	Animal	Rareté
1	1-2	1	1
2-3	3-4	2-3	2
4-5	5-7	4-6	3
6-8	8-10	7-9	4
9-11	11-13	10-12	5
12-14	14-17	13-15	6
15-16	18	16-18	7
17-18	19	18-19	8
19-20	20	20	9

3.8.7 DOSES

Livre Trésors

Lancez un D20 selon le type de PN pour définir le **nombre de doses** que fournit ce PN quand il est trouvé :

Végétal	Minéral	Animal	Doses
1-2	1-13	1-8	1
3-6	14-16	9-12	d3
7-10	17-18	13-16	D10*
11-14	19	17-18	d6
15-17	20	19	D10
18-19		20	2d6
20			2D10

Si vous obtenez un '20', relancez le dé et ajoutez le nombre de doses au précédent résultat.

3.8.8 DESCRIPTION

Utilisez les éléments déterminés jusqu'ici pour fournir une **description complète du PN** ainsi qu'une **méthode d'extraction** de son milieu originel (terrain ou corps).

3.8.9 BRUT

Le **nombre** de propriétés à cet état est déterminée en lançant un **D10+Rareté** (2-19):

Végétal	Minéral	Animal	Nombre
	2		5
2	3-4	2	4
3-4	5-8	3-5	3
5-15	9-15	6-10	2
16-19	16-19	11-19	1

Déterminez la **nature** de ces propriétés avec les tables suivantes (D20) :

Végétal	Minéral	Animal	Catégorie
1	1-3	1-3	Personnage
2-3	4-5	4-6	Combat
4-6	6-8	7-8	Spirituel
7-9	9-10	9	Talent
10	11	10	Divers
11-13	12-14	11-13	Sens
14	15-16	14	Personnalité
15-18	17-18	15-17	Caractéristique
19	19	18	Possession
20	20	19-20	Relation

Détaillez la propriété avec un D20 selon la catégorie :

D20	Personnage	Combat	Spirituel	Talent	Divers
1	Âge	NEC / NE(arme)	NEM / NE(sort)	ExT(Talent)	Nourriture
2	Taille	VO / VD	Soin	Survie	Boisson
3	Poids	PdC / RM	PdM	Langue	Alcool
4	Cheveux	Critique	RMa	Ecriture	Maladie
5	Peau	Bonus Coup	EN	TC	Sommeil
6	Partie du corps	Taille/E/C (arme)	VdC	Terrain	Fatigue
7	NS	Taille/E/C (armure)	PM	Artisanat	Sexe
8	Art graphique	Critique (défense)	Perception magie	Intellectuel	Hormone
9	Foi	Nombre attaque	Exp (Magie)	Métier	Drogue
10	Aura	Portée tir	ExT (Magie)	Bonus	Encombrement
11	Porter/Tirer	Blessure	Invocation	Malus	Vision
12	RP	Poison	Bonus/Malus	CPA	Voyage
13	Encombrement	EN	Sort	CNS	PH
14	Vol	Malus/bonus	CI	Carrière	PAC
15	Nage	Vitesse de frappe	Pouvoir	Commerce	Poison
16	MVP	MVP	AMa	Artistique	Tables spéciales
17	Bonus /malus	TC	PMa	Voyage	Alignement
18	Soin	Arme/Armure	Foi	Noblesse	Protection
19	Psychologie	ExT/ExP	Focus	Arme	Bannissement
20	Médical	PAC	Affinité	Magie	Attraction

D20	Sens	Personnalité	Caractéristique	Possession	Relation
1	Vue	Psychologique	Force	Gemme	Ami
2	Ouïe	Médical	Endurance	Relique	Ennemi
3	Odorat	Caractère	Dextérité	Monnaie	Maître
4	Toucher	Tic	Agilité	PdN	Élève
5	Goût	Attitude	Intelligence	Arme	Animal
6	Perception	Alignement	Volonté	Armure	Guilde
7	Poison	Obéissance	Eloquence	Mobilier	Voisin
8	Matière	Pouvoir spécial	Empathie	Écrit	Autorité
9	Ténèbres	Réaction	Constitution	PN	Famille
10	Lumières	Haine	Apparence	Divers	Ethnie
11	Poison	Rage	Physique	Art	Race
12	Danger	Relation	Intellectuel	Outils	Créature
13	Fidélité	Folie	Échange	Or	Divin
14	Sentiment	Charisme	Toutes	Argent	Compagnon

Livre Trésors

15	Émotion	Foi	Transfert	Cuivre	Confrérie
16	Magie	Art graphique	Maximum	Alchimie	Enfant
17	Danger	NS	Bonus/malus	Vêtements	Parent
18	Embuscade	Naissance	Minimum	Orfèvrerie	Frère/Sœur
19	Âme	Mission	Test minimum	Parement	Noblesse
20	Race	Attitude	Modificateur	Joyaux	Plèbe

Chaque propriété a son **effet défini** par D10* : **1-Positive 2-Très positive 3-Négative 4-Très négative**.
Interprétez la modification ainsi selon ce que la propriété influence :

Valeurs	Très positive	Positive	Négative	Très négative
Valeur positive de 1 à X	+D10x5%	+D10x2%	-D10x2%	-D10x5%
X = valeur autour de 0	Gain de X/2	Gain de X/4	Perte de X/4	Perte de X/2
X = niveaux	+2 niveaux	+1 niveau	-1 niveau	-2 niveaux
Liste de X éléments	+2 éléments	+1 élément	-1 élément	-2 éléments
Effet sur une valeur	Effet+50%	Effet+20%	Effet-20%	Effet-50%

La durée de l'effet dépend de **Rareté + D10 (2-19)**:

2	3	4-5	6-12	13-16	17-18	19
Année	Mois	Semaine	Jour	Heure	Minute	Tour

Multipliez cette unité de temps par **D10*** pour obtenir la durée totale de l'effet.

Si vous le voulez, ajoutez une **condition** de la propriété (D10*): **1-effet permanent 2-aucune 3-selon présence 4-selon moment**. Ces deux éléments peuvent se combiner.

3.8.10 UTILISATION

Nombre de conditions/actions à remplir pour **préparer** le PN= **D10***.

Pour chaque condition/action, lancez un d6 : **1-lieu, 2-moment, 3-durée, 4-composant, 5-outil, 6-spécial**.
Combinez ces éléments pour imaginer une recette de préparation de ce PN.

3.8.11 PRÉPARÉ

Le nombre de propriétés supplémentaires = **D10***.

Chaque nouvelle propriété est déterminée comme ci-dessus.

Une propriété du **PN brut** évolue selon un D10* : **1-améliorée 2-doublée 3-changée 4-inversée**.

3.8.12 CÉRÉMONIE

Nombre de conditions et/ou actions à remplir pour **enchanter** le PN = **D10***.

Pour chaque condition/action, lancez un d6 : **1-lieu, 2-moment, 3-durée, 4-composant, 5-outil, 6-spécial**.
Combinez les éléments pour inventer une recette d'enchantement de ce PN.

3.8.13 ENCHANTÉ

Le nombre de propriétés supplémentaires = **D10***.

Chaque nouvelle propriété est déterminée comme ci-dessus.

Une propriété du **PN préparé** évolue selon un D10* : **1-améliorée 2-magique 3-changée 4-inversée**.

3.8.14 PRIX

Pour calculer le prix, inspirez-vous des éléments suivants.

Base = **10/20/30 (végétal/animal/minéral) x (10-Rareté) x (somme des propriétés Brut) x (d6-d6)x10%**. Où propriété vaut Positive=3 Très positive=4 Négative=2 Très négative=1 Améliorée=+2 Sublimée=+4 Magique=+8 . Le prix de l'état préparé est Base **x D10*+1**. Le prix de l'état enchanté est Préparé **x D10*+1**.

Exemple : type (d100=27) Racine (d10=2,1) à crampons, couleur (d10=3) grise (d10=7) normale, taille (d10=1) très petite, forme (d10=1) spéciale. Saison (d20=5) Automne. Milieu (d10*=2, d100=22,52) cours d'eau et marais. Poids (d10*=1, d10=3) donne 3x2=6g. Rareté (d20=15) 7. Doses (d20=17) D10. C'est donc une très petite racine grise à crampons en forme d'étoile, poussant dans les cours d'eau et marais, extraite en automne, pesant 6g et d'une rareté de 7. Chaque racine procure de 1 à 10 radicules utilisables. La radicule doit être mangée.*

Recette d'extraction de ce PN, couper les racines et les préserver dans de l'eau claire renouvelée tous les jours.

À l'état brut elle a (d10=9+7=16) une propriété : (d20=20, 13) relation-divin, propriété (d10=1) positive d'une durée de (d10=6+7, d10*=3) 3 heures. Cette propriété est (d10*=1) permanente. Par exemple : donne un bonus+10 aux Langues Surnaturelles.*

La recette pour passer au niveau préparé requiert (d10=1) (10-7 +1)/3=un (d6=2) moment particulier, par exemple exposer les radicules à une pluie pendant 1h. La radicule doit être mangée avec de l'eau pure.

Le nombre de propriétés change de (D10) +2 nouvelles propriétés.*

La première (d10=1) est améliorée : par exemple +20 aux Langues surnaturelles.*

La deuxième est (d20=20,20, d10=1) Relation-Attraction positive par exemple CI+20 sur les créatures Divines. Durée : (d10=10)+7=17 (d10*=3), donc 3 minutes.*

La troisième est (d20=20,5, d10=1) Relation-Animal positive, par exemple Elevage+20 sur animaux monté. Durée (d10=3)+7=10 (d10*=1), 1 journée.*

Cérémonie d'enchantement : (10-7 +(d10=1)/5 = une condition, (d6=4) un composant. Il faut enchanter dans un vase doré. Le nombre de propriétés évolue de +2 nouvelles propriétés.

La première (d10=4) est inversée : malus 20 à Langue Surnaturelle.*

La seconde (d10=1) est améliorée : CI+30 avec les créatures divines.*

La troisième (d10=2) est sublimée : peut commander pendant 1h un animal de son choix.*

La quatrième (d20=13,8) Sens-Matière (d10=1) positive (d10=5+7=12, d10*=2) dure 2 jours: permet de détecter tous les animaux pendant deux jours à Em(Inu)m.*

La cinquième (d20=16,9) Caractéristique-C (d10=1) positive (d10=4+7=11, d10*=2) dure 2 jours: donne C+20 pendant 2 jours.*

Vu que c'est une racine qui se consomme, l'usage est par l'ingestion.

3.9 Métaux

Certains métaux ont des propriétés uniques connues uniquement des alchimistes, forgeron et joaillier. Préparés sous forme de **potions** à boire(alchimie), de **sphères** (forgeron) polies à manipuler ou de **médailillon** à porter (joaillier), ils ont des effets sur les êtres des races civilisées (uniquement). Les recettes sont contenues dans des livres d'Alchimie et enseignées par les maîtres selon les NE atteints.

Le tableau indique le NE nécessaire pour apprendre/connaître la recette. Cela fait partie d'un cérémonial classique dans cette profession. À vous de gérer les exceptions. **Une recette par 10/20/30 NE** en *Alchimie/Joaillerie/Forge* est connue à la création du perso.

Effets

Le principal est lié à la **nature** du métal sous cette forme, indiqué en gras, qui s'applique selon les circonstances indiquées, voir plus loin. Les **bonus** et les **malus** sont **permanent pendant la durée** des effets. Les **notes** indiquent un **effet général supplémentaire** commun à toutes les formes de ce métal.

3.9.1 LISTE DES MÉTAUX

1-PLOMB

	Plomb	MET	NE10	Poids 90	Rareté 7	Dose 1	Prix 1500
Description	Le métal du 6 ^{ième} jour. Lourd et veiné. L'ombre de l'ombre.						
Sphère	Avarice : test V(car) pour donner quelque chose, un test par objet Bonus : +10 à <i>Vol, Dissimulation, Torture</i> Malus : -10 à <i>CI, Commerce, Médecine</i>						
Anneau	Prudence : test I(rail) pour engager un ennemi en mêlée ou au tir Bonus : +10 au Sens, VD+5, <i>Réaction</i> +10 Malus : -10 aux tests de Moral, VO-5, <i>Embuscade</i> -10						
Potion	Folie : chaque CR calculée est modifiée par +10 si le D100 lancé est pair et -10 si impair Bonus : V+5, M+2, peut relancer un tEC par jour Malus : I-5, CI-20, ne peut pas gagner de PH						
Notes	Aucun effet si X au soleil ou si X a des PdF, divise par 2 la régénération d'EN.						

2-ÉTAIN

	Étain	MET	NE20	Poids 50	Rareté 5	Dose 1	Prix 1600
Description	Le métal du 4 ^{ième} jour. Rond et volumineux. Le géant.						
Sphère	Gourmandise : à chaque repas, un test V(res) pour ne pas manger le double de ce qui est disponible Bonus : +10 aux tests de résistance aux blessures, +1 point TEC/EN/Malus récupérés avec une CS Malus : 1 PdF par jour, A-5						
Anneau	Tempérance : peut relancer un test incluant la caractéristique V par jour Bonus : V+5, PdN nécessaires/2 Malus : VO-3, CI-5						
Potion	Maîtrise de soi : ne peut gagner ou perdre des NdC avec un test de commerce ou d'influence Bonus : RMa+5, Regen PdM +5 Malus : ne peut utiliser aucun des bonus aux tests de TG, aucun tRC avec des TC						
Notes	Les personnes plus petites que X se méfient et n'aideront pas X sauf sous la contrainte.						

3-FER

	Fer	MET	NE30	Poids 60	Rareté 9	Dose 1	Prix 1100
Description	Le métal du 2 ^{ième} jour. Froid et dur. Le pilier.						
Sphère	Colère : tout tEN dans un test de TC donne VO+1, maximum +10, jusqu'à la fin du combat Bonus : <i>Charge</i> +10, Coup+1 Malus : <i>Esquive</i> -10, <i>Réaction</i> -5						
Anneau	Espoir : tout tRN dans un test de TG donne un bonus+5 sur le prochain test de TG Bonus : Em+5, les effets des tEC sur les TG sont divisés par 2 Malus : <i>Embuscade</i> -10, V-5						
Potion	Vengeance : chaque Niveau de blessure atteint en combat donne un bonus +2 aux tests de TC, maximum +10 Bonus : malus de visée/2, +5 aux tests de coups critiques Malus : <i>Fuite</i> -10, VD-5						
Notes	Les armures portées ne perdent pas de R lorsqu'elles subissent un coup.						

4-CUIVRE

	Cuivre	MET	NE40	Poids 80	Rareté 4	Dose 1	Prix 2100
Description	Le métal du 5 ^{ième} jour. Beau et étrange. Le mystère.						
Sphère	Luxure : a un NdC+1 temporaire dans toutes ses relations avec des êtres de même race Bonus : <i>Commerce</i> +10, Ap+5, <i>Sexe</i> +10 Malus : <i>Criminalité</i> -10, <i>Mendicité</i> -10, F-5						
Anneau	Justice : peut relancer une CI par jour Bonus : <i>Religion</i> +10, <i>Diplomatie</i> +10, <i>Rhétorique</i> +10 Malus : <i>Vol</i> -10, <i>Assassinat</i> -10, <i>Intrigue</i> -10						
Potion	Droit divin : peut relancer un test de <i>Religion</i> par jour Bonus : Foi+1 par jour Malus : chaque tRN sur un TG donne 1 malus général jusqu'à la prochaine CS, max 5						
Notes	Peut prendre un malus de 10 sur un test TG, tout tEC devient un tRC.						

Livre Trésors

5-MERCURE

	Mercure	MET	NE50	Poids 70	Rareté 3	Dose 1	Prix 3200
Description	Le métal du 3 ^{ième} jour. Chaud et léger. L'œil de Dieu.						
Sphère	Envie : perd une classe de test de résistance contre les phobies et problèmes psychologiques Bonus : V+10, CI+10 Malus : RMa-5, RP-5						
Anneau	Charité : ne peut négocier les prix, doit réussir un test de Foi par jour pour ne pas perdre 1 Foi Bonus : Ap+10, régénère +1 EN par jour Malus : <i>Commerce</i> -10, régénère 1 Tempo de moins par jour						
Potion	Don de soi : la chance de faire une RC augmente de 1 Bonus : gagne 1 PH si tRN sur Foi et pas de PH, <i>Obéissance</i> +20 Malus : <i>Défense</i> -10, <i>Fuite</i> -10, <i>Esquive</i> -10						
Notes	Les tEN/tEC dans les tests de Foi deviennent des tRN.						

6-ARGENT

	Argent	MET	NE60	Poids 30	Rareté 2	Dose 1	Prix 4300
Description	Le métal du 1 ^{er} jour. Gris et brillant. Les faces opposées.						
Sphère	Paresse : gagne un niveau de Fatigue par jour si test V(Car) raté pendant la CS. Bonus : CS+5, REGEN+5, malus Souffle-1 (minimum 1) Malus : aucun bonus intégré dans les tests de TC						
Anneau	Force d'âme : 1x/jour, peut relancer un test contenant une caractéristique intellectuelle Bonus : <i>Résistance</i> +10, En(fat)+10, RMa+5 Malus : perd 1 NdC à chaque fois qu'un test de CI est raté						
Potion	Rêve éveillé : 1x/jour, peut faire relancer un dé du MdJ Bonus : malus de visée au tir/2, malus de distance de tir/2, malus de CI/2 Malus : +1 Malus général par tEN sur des caractéristiques ou des TG						
Notes	Dans les test, si le dé obtenu est impair, il diminue de 1.						

7-OR

	Or	MET	NE70	Poids 30	Rareté 1	Dose 1	Prix 5000
Description	Le métal du 7 ^{ième} jour. Luisant et puissant. Le centre.						
Sphère	Orgueil : ne peut être influencé et ne peut influencer un être de NS supérieur Bonus : CI+10, Ap+5, <i>Rhétorique</i> +10, <i>Langue</i> +10 Malus : tous les TC-5						
Anneau	Foi : tous les jours à la CS, teste sa Foi, en cas d'échec alors Foi+1, max 60 Bonus : <i>Religion</i> +10, <i>Magie</i> +5, RMa+5, REGEN+5 Malus : <i>Survie</i> -10, F-5, TG basés sur I -5						
Potion	Fanatisme : gagne 1 Foi par jour à la CS, max 80 Bonus : effets des tRC doublés Malus : effets des tEC doubles						
Notes	Chaque gain de NdC donne +1 Foi, max 100.						

8-BRONZE

	Bronze	MET	NE20	Poids 50	Rareté 8	Dose 1	Prix 1800
Description	Le métal du coucher. Sombre et solide. Le passage.						
Sphère	Noblesse : est considéré comme noble NS>6 et a toujours NdC 1 au minimum. Bonus : Ap+10, <i>Intrigue</i> +10, <i>Diplomatie</i> +10, <i>Commerce</i> +10, <i>Rhétorique</i> +10. Malus : CI-10, <i>Mendicité</i> -10, <i>Vol</i> -10, <i>Corruption</i> -10.						
Anneau	Masque : chaque personne qui le voit doit réussir un Em(inu) pour le reconnaître. Bonus : <i>Corruption</i> +20, <i>Réaction</i> +10. Malus : <i>Obéissance</i> -10, CI-5.						
Potion	Esprit : les sorts à RMa active ont leurs effets /2 sur X. Bonus : les malus à la CI pour contraindre à faire une action négative sont /2. Malus : tous les êtres EI/EE ont un NdC de moins pour les dialogues/rencontres.						
Notes	Chaque heure de nuit passée sans dormir donne 1 PdF.						

9-NICKEL

	Nickel	MET	NE40	Poids 20	Rareté 5	Dose 1	Prix 3800
Description	Le métal de l'aube. Clair et tranchant. Le réveil.						
Sphère	Clarté : tous les tests de sens sont au minimum /2. Bonus : Em+10, l'ExT des TC intellectuels est +1 si >4 points gagnés. Malus : la nuit, les TG ne bénéficient d'aucun bonus.						
Anneau	Malléabilité : les pertes de concussions sont /2. Bonus : peut relancer un tEN sur la fabrication d'un objet. Malus : les bonus de coup des armes sont maximum 0.						
Potion	Héritage : la CR de trouver des trésors est augmentée de +20%. Bonus : ne peut gagner de malus de médiocrité. Malus : malus de 5 contre les êtres à alignement différent.						
Notes	Bonus général +1 si sous le soleil.						

10-ORICALUM

	Orichalum	MET	NE80	Poids 10	Rareté 1	Dose 1	Prix 8000
Description	Le métal premier, des Dieux. Alliage total. La source.						
Sphère	Origine : peut relancer un test de TC/TG par jour. Bonus : un CI réussi modifie la foi de la cible de 1 vers celle de X. Malus : toute action contre sa Foi nécessite 1 test de V(car).						

	Orichalum	MET	NE80	Poids 10	Rareté 1	Dose 1	Prix 8000
Anneau	Autorité : peut relancer une CI par heure. Bonus : tous les TG/TC de communication orale+10. Malus : ne peut bénéficier d'aucun bonus (tests, Moral, etc) issu d'autres personnes.						
Potion	Résistance : peut relancer un test raté de résistance aux blessures par combat. Bonus : les 5 premiers malus de combat et de pertes d'EN, sont ignorés. Malus : ne peut changer d'action en combat.						
Notes	Peut relancer un tEC par jour.						

3.9.2 PRÉPARATION

Le test nécessaire pour préparer un focus :

- Sphère : tailler, arrondir et polir, $CR = (Joallerie + Alchimie) / 3$.
- Anneau : couper, tailler et polir, $CR = (Forge + Alchimie) / 3$.
- Potion : broyer, chauffer et 1cl d'alcool $> 30^\circ$ de Q+, $CR = Alchimie / 2$.

Modifiez la CR par la Q des **outils**, du **métal** et de l'**atelier**.

3.9.3 UTILISATION

Pour vérifier si le métal agit sur la cible, effectuer un test comme indiqué ci-dessous (max 1x/jour).

- **Sphère** : un test par semaine, agit comme un TG de $CR = NE(métal) + NE(Alchimie) - V(res)$ de la cible.
- **Anneau** : un test par semaine, agit comme un sort dont $NEM = NE(Alchimie) / 10$ et $NE = NE(métal) / 10$.
- **Potion** : ingestion, agit comme un poison dont le $NEM = NE(métal) / 10$ et $NE = NE(Alchimie) / 10$.

Le résultat du test indique la durée des effets :

Résultat	Durée	Effets
tRC	CR/5 jours	Malus sans effet
tRN	CR/10 jours	
tRP	CR/20 jours	Bonus /2
tEN	-	Cible ne peut être choisie pendant une semaine
tEC	-	Le métal perd ses effets à jamais

Une cible ne peut être sous les effets que d'**un métal à la fois**, quelque soit sa forme. Donc, une fois une potion bue, les autres n'auront aucun effet. Pour les sphères et anneaux, il faut se changer l'objet.

Exemple : X (Forge NE10, Alchimie NE50) veut fabriquer un anneau de cuivre, il faut fondre, couper, tailler et polir une petite masse de cuivre, un test sur $(10+50)/3=20$ permet de le faire. En cas de réussite, l'anneau aura un effet sur X comme une sort $NEM(50/10=)5$, $NE(cuivre=NE40/10=)4$, donc une $CR=40+5 \times 2 + 4 \times 2=58$. Avec un $D100=33$, c'est une tRN. L'anneau agira pendant 6 jours et aura les effets suivants : peut relancer une CI par jour, Religion+10, Diplomatie+10, Rhétorique+10, Vol-10, Assassinat-10, Intrigue-10.

4. Trésor des créatures

Les créatures possèdent des trésors sur elles, près d'elles ou dans leur repaire. Ces trésors possèdent des caractéristiques spécifiques liées au physique de ces créatures. Les paramètres de génération de trésor s'en trouvent modifiés. Voici les codes utilisés pour modifier les paramètres (Ancienneté/Nombre/Qualité/Taille/État) de ces trésors:

- **+x / -x** : modification du D10 (min 1, max 10) utilisé pour ce paramètre.
- **min/max x** : minimum ou maximum du niveau de ce paramètre.
- **(X)** : lancez un dé sur cette valeur (d3, d5, d6, D10).
- **Rx** : **nombre de trésors** dans le repaire/habitation régulière de la créature. Modifiez ce nombre par **d6-d6x10%**.
- **Reliques** : les reliques des créatures ont le **même alignement** que celles-ci.



Nom	Ancien.	Nombre	Qualité	Taille	État	Autres
Amas	+1		-1		-1	R9
Ancêtre	+2	-20%	+1		min E=	(3) : si magicien alors 1d3* reliques avec NEM = son NEM + 1D10*-1D10* / 1d3* gemmes à V+400 / vêtements Q+2 R30
Ancien	+1		+1		min E=	(6) : Gemme / Vêtement / Arme de mêlée ancienne / Arme de jet ancienne / Ornement / (NS+1) ² pièces d'or d'équipement Divers R20 : (d6) mobilier/divers/arme/armure/gemmes/écrits
Ancien dragon		+20%		min T-2		tout au même endroit (R27)
Ange		-50%	min Q=		+1	R5
Ange de la vengeance			+1	min T-2	+1	R10
Ange des nuages						R5
Ange d'horas		-80%	min Q=		+1	R8
Animaux						(10) : aucun trésor porté / peau / pelage/ 1D10 plumes / 1d2 défenses / 1d6 crocs / 1d6 griffes / 1d6 os / 1d6 doses de poison-graisse-sang / 1d2 organe interne R1
Asla	+1			Min T+1	-1	R20 dont 1D10* reliques
Baindsang	-1					R2
Baveux		-50%	Max Q=			R1
Berlier		-30%				R4
Blanc serpent				max T+1		(2) - / cerveau V=2D10 x 1000 R2 : œuf/autre (d2)
Casfan					-1	(2) ivoire Q+1, V=1d6x100 / peau Q+1, V=1d6x50 R4
Catel				max T0		(6) : gemmes / vêtements / arme de mêlée ancienne / arme de jet ancienne / ornement / cheval féérique si >15 R(NS)² pièces d'or d'équipement
Centaure						évite les objets brillants (6) : les centaures à Variation défensive>0 ont 1d6 ornements / 1d2 divers (Q+1) / 1d2 armes / alcool (Q+1) / nourriture (E+1) / armure (pas en métal) R8
Chasseresse			+1		+1	(2) : - / armure de tissu Q++ R8
Chauve-souris noire						(3) : - / - / 1d2 doses de poison mortel 2/0
Chevange	+1	-50%				R(crinière blanc et or, V=2D10x100)
Chien baveux				max T+1	max E+	(3) : - / - / peau V=1d6 x100 R5
Chien des enfers					max E+	rien qui brûle facilement R12
Chiencha	+1			max T-2		voir animaux
Chiméara					-1	R9
Chimère					-1	(1) : son arme R5
Corne de nuit		-90%		Max T-2		
Cornu	-1	-30%	-1			R(4) : restes de corps/nourriture/objet métal/PN animaux
Crinian	+1	-50%	+1		+1	
Cyclom			-1	min T-1	-1	R9
Cyclope				min T-1	-1	R4
Dainési	min A2		min Q+		min E=	(4) : (si NEM>0) autre relique / (si NEM>0) vêtements précieux Q+1 E+1 / (si NEM>0) 1d3 gemmes / (si NEM>0) 1d3+1 ornements R36
Démon de feu					-1	rien qui brûle facilement R9
Démon de nergal				+1		R2
Démon de putrescence					-2	rien de comestible (2) : - / peau de cuir noir, bonus 10 si utilisée pour fabriquer des armures El'Dor R3
Démon des brumes	+1		min Q-		min E=	(2) : - / robe 6/6 permettant de voir dans le noir, immunité <i>Pouvoirs de la Mort</i> , draine (1d6-NEM) EN par heure (ou portion) si portée, 10 % la nuit d'invoquer une créature El'Dor à Divin>0 qui vient chercher la robe R8
Démon des tempêtes						(3) : vêtements précieux Q+1 A+1 / 1d3 gemmes Q+1 / écailles utiles dans la fabrication de pièces d'armure (AR 3-4-5 R10 C-10) R16
Démon des terres					max E+	rien de végétal (2) : une arme et une armure Q-2 / un casque en métal Q-1 R/2
Démon des tréfonds					max E+	(2) : - / divers sales R12
Démon dragon				+1		(2) : - / 2D10 écailles utilisées pour fabriquer une armure type broigne (poids/2, TEC+1d3, vitesse+2) R6
Destrier du chaos				+1		rien de comestible R9
Destrier noir						(2) : - / D10* sabots en argent, V=200
Dianesse			+1			R5

Livre Trésors

Dragon	+2		+1	+1		Repare complexe (10) : - / écailles utilisées pour les armures (type plaque, poids/2, TEC+1d6, C-10, Rx5) / 2D10 doses de Sang de dragon / 1d6 griffes de dragon, équivalent à une Dague ancienne, magique sans pouvoir / cerveau de dragon, si préservé, bonus de +20 dans les tests d' <i>Equarissage</i> / 1D10 dents de dragon, en poudre et tisane donne un bonus général +1D10 pendant 1D10* jours / 3D10 petits os de dragon, en collier, donne un bonus général de 1d6 pour l'alignement correspondant / 1d6 doses de fluide de dragon, augmente le NEM et le NE(sort) de 1d3 pour 1D10* jours / sang R20
Dragon sauvage						(1) D10 écailles qui, fondues, ajoutent 1 à T/E/C d'une armure, mais V-2, R+5, C-10 R8
Dva linn	+1	+50%	+1		+1	(3) : une arme ancienne / une armure ancienne / 1d3 gemmes-ornements (d2) R50
Enfant dragon	+1			+1		
Esprit vengeur	+2	-20%			-1	(corporelle) (3): - / arme de mêlée, lourde / armure lourde R2
Etrancheur		-30%	Max Q+		-1	R4
Fée de la nature	+1	-50%				contenant (2) : - / ornement / magie R9
Fée des cieux	+1	-50%	+1			Gemme (3) - / gemme / magie R8
Fée des lacs	+1	-50%				Gemme (3) - / gemme / magie R7
Fée des monts	+1	-50%	+1			Gemme (3) - / gemme / magie R10
Foutueur				+2		(2) : - / 2D10 doses de sang (V=100 pièce), effet CS+40 / RMa+20 / En+20 ou poison mortel 7/0 si El/EO
Gardien de sidh	+1		max Q+	min T-1	max E+	(5) : - / matériel de survie / sacs / nourriture / campement R6
Géant aveugle			max Q=	min T0	max E=	
Gnome-landa-geal						(gnome) (4): - / 1d6 ornements / 1d3 gemmes / armure de cuir, pendant 2D10 j X a 6/6 Traverser terre comme un gnome R5
Gorgonne	+1					(1) : tête préparée et préservée =relique 4/3 avec sort Pétrification
Grand aigle				max T+1		R11
Grand ange		-50%	min Q=		min E=	R6
Grand corbeau				max T+2	-1	R4
Grand esprit	+2					(3) : jamais d'armure / 1d6 x [PdC/20] ornements / arme R10
Grand esprit de feu				min T0	-1	rien d' inflammable(3) : armure Q+1 / arme Q+1 / 1d6 x [PdC/20] ornements R9
Grand loup gris	+1					R1 : PN herbes au hasard
Grand ver blanc			-1		-1	pas de végétaux
Grandsage				max T+2	-1	
Granetre	+1	-50%			-2	(2) : entrailles préparées et préservées dans bol précieux donnent bonus +2d6 en <i>Equarissage</i> R15
Grantom				+1	-2	R3
Grantom de flamme				+2	-1	rien d' inflammable (4) : - / 1d3 ornements / 1d2 gemmes / bourse avec N100 pièces argent/or (d2) + 2d6 gemmes Q+1 R12
Grantom des glaces		+10%	+1	min T-2	+1	rien de chaud (2): armure ancienne cuir / [1d3 x NC]/5 ornements, marques de rang, Q+2 R18 : V+25% pour tous les trésors
Grantom des rocs				+1		R3
Grantom des tempêtes		+20%		+2		(3) : - / [1d6 x NC]/5 ornements, marques de rang, Q+2 / armure de maille sertie de 1d6 gemmes R15
Griffon		-50%		max T+2		R8
Griffor		-50%				R2
Guerroyeur	+1	+20%			+1	R10
Homécaille		+10%		Max T+2		R5
Homme désert	-1		-1		-1	pas de liquide R4
Homme d'ivoire		+80%		+1	+1	R1
Homme scorie					-1	(10) : - / - / - / - / 1d3 x [PdC/20] ornements / si Variation>100% alors 2d6 PA / une arme / armure en os, V-40%, R/2 / relique / gemme R15
Homme-singe						(2) : - / arme simple, Q-1, E-1 R5
Hydre		+20%		+1		(2) : - / douze fois par tête pour les dents, V=1d3x100, si enchantée donne une hydre après 2d6 mois R16
Irnolo des forêts						élite (3) armure sans métal, végétaux et bois durci / 1d3 x PdC/20 ornement / relique R4
Irnolo des marais		+10%	-1		-1	(4) : - / arme / armure / gemme R3 : (d6) gemmes / ornements / herbes / poison / pièces / divers
Irnolo des montagnes	+1					(3) : - / masse lourde, poids x2, coup+2, Vitesse/2, R/2, critique+10, V-50%, forme bizarre / épieu lourd, poids x2, coup+1, R/2, critique+5, V-50% R5
Irnolo sauvage			-1		-1	(5) : - / arme Q+1 / gemme / ornement / magique (d2) R2
Kek'oni		max 10				rien de comestible R15
Krakor	-1		-1		-1	R3
Kramor		-80%	-2	Max T+1		R2
Lamante		-10%	-2		-2	(2) : arme / 1d2 x PdC/20 gemmes, pierres noires uniquement R2
Lame éternelle	+1				+2	R12
Lassure			+1		+1	voir humains mais N/2
Lavamorte	-2			+2	-2	R3
Lemor	+2		+1		min E-	R4
Liche	+1					comme humain mais en double

Livre Trésors

Locral	-2	-30%	-2		-2	(6) : - / arme / armure / une gemme / ornement / vêtement
Loup des ombres	+1					R3
Loupgris	+1					R2
Lueur sainte			+2			R12
Lutin	-1	+20%	-1	max T+1	-1	(10) : - / - / - / - / - / 2d6 PC par 5 lutins en trésors Divers / arme de jet / armure de lamelles / arme min Q0 / 2D10 x10 en trésors Divers
Lyrch					-1	trésors rouillés (5) : - / - / armure de cuir / cimenterre / casque métal
Maîtresse de tous	+2	-20%	+1		+2	(3) : 1d6 x [PdC/20] ornements, tout en or / jamais d'arme ni d'armure / si Variation Offensive >0 alors 1 trésor magique R15
Malicieux	+1			max T+1		R8 : uniquement des objets liés à la pratique de la guerre
Matin-rouge				max T+2		(3) : - / plumes V 1d6x100 / 1d3 griffes V 1d3x200
Minotaure			max Q+2			(3) : - / une arme de mêlée / une arme de jet R6
Minotaure de feu		-20%				rien d' inflammable (2) : chariot en or, rennes en argent / 2d6 x [PdC/20] ornements R20
Moinange			+1		+1	R3
Mont rage	+2		+1		+1	R7
Nain de bes	+1	+10%	+1		+1	R6
Nain-géant		+30%		+1		R4
Nargias		-50%				R2
Nerguerre			-1			(1) : pique + armure maille
Ogre			-2	+1		R2
Ombre des forêts	+1			max T+2		rien de lourd (>20 kg) (3) : - / 2D10 pièces (V=10) ou équivalent, en collier, T+1 E-1 / 1d6 doses de résine d'ombre, 1 dose soigne 1d3 Blessure, V=500 R2
Princesse des bois	+1					(2) : - / 1d3 PN de 1d3 doses et de rareté 1d6
Ragnée				max T+2		(3) : - / peau + poils, V=4000 / dose de poison V=1000 R6
Rai		+30%	+1		+1	R2
Rarnoin		-20%		+1		(5) - / - / arme / gemmes Q-1 / armure broigne R6
Robe sans âme					-1	R8
Roi Ancien	+2	+100%	+1		+2	R24
Roi déchu	-2	-50%	-1		-2	R4
Salamandre-volcan-feulor				max T+1	-1	rien qui soit inflammable (feulor) (4) : - / vêtements magique Q+2, 8/8 immunité feu / arme T+1, Q+1 / 2d6 gemmes serties T+1 R8
Salmorsure	+1			+1		(3) : [RMa x PdC/20] trésors, même trésors que les humains / si plus de 20 trésors alors 1 trésor magique, aligné El'Dor / - R3
sanglier éternel	+2	-40%			-1	voir animaux
Seigneur des neiges	+1		+1	min T0		rien de chaud (4) : - / 1d2 ornements / 1d2 gemmes / bourse avec N100 pièces argent/or (d2) + 2D10 gemmes Q+1 R10
Sentinelle		-70%				R1 : 1d6x10% des trésors seront magique/écrit/PN (d3)
Serpent d'eldor		-50%		max T0		voir animaux
Serpent des marais		-80%			-1	voir animaux
Serpent des tréfonds			-1	max T+2	-1	R8
Serpent vase					-2	R9
Serpent-dragon		+20%		min T0	-1	
Silphe-vent-nuaga	+1					(silphe) (3) : une arme ancienne Q+1, p3 d'être magique 8/4 Pouvoirs de la Tempête / une armure ancienne Q+1 / un vêtement Q+2 R10
Singe-fou					-2	(1) : masse lourde Q-2 E-2 R10
Singeons			-1		-1	(mâle) (4) : - / - / arme lourde Q-1 / si Variation Offensive > 0 alors [PdC/10] ornements R4 : (4) arme / armure / divers / professionnel
Sirpent-ondine-baleir				+1		rien de chaud ondine (6) : l'esprit réfugié dans un contenant précieux / 1d6 ornements / 1d2 gemmes / si Variation offensive > 0 alors gemme magique R6
Soleil Blanc	+1	-40%	+1	+2	+1	R8
Tite				-2	+1	R4
Tuemort	-1	-30%	-1		-2	R6
Unicorne		-80%	+2			
Vamp	+1				-1	(1) : comme humains avec un NS 3+1d6
Varen	+2	-50%	+1	+1	+1	(1) : 1d3 ornements à Q+1
Vengeresse			min Q-1			jamais de relique (4) : 1d3 ornements ou gemmes (d2), Q+1 / vêtements précieux, brodés, Q+1, E+1 / 1d6 doses d'une plante (rareté=1d3) à l'état brut R3
Ventmor	+2				-1	(1) : comme humains avec un NS 6+1d3
Vieux serpent				min T-1	-1	R9
Volevar				+1	-1	(2) : - / crocs spéciaux, Q+, bonus +1d3 magie KO si placés en collier-talisman-relique R3
Yaza			+2	Max T+1	+2	
Yuze	+1	+30%	+1		+1	R4

5. Autres trésors

5.1 Trésor humains

Les règles suivantes donnent un moyen rapide de générer des pièces d'équipement. **Quatre types de trésors** sont générés selon quatre paramètres qui définissent un PNJ:

- le **Niveau Social** (0 à 9) : nombre de trésors générés = **(NS/D10)**
- le NE dans le **métier** principal (01 à 80) : nombre de trésors générés = **NE/(D10x10)**.
- le Niveau d'Expérience en Combat (**NEC**) : nombre de trésors générés = **NEC/(D10x2)**.
- le Niveau d'Expérience en Magie (**NEM**) : nombre de trésors générés = **(EM/(D10x3))**.

Une fois le nombre de trésors de chaque type calculé, lancez un D100 modifié comme indiqué dans l'entête de la table chaque trésor trouvé. Des choix multiples existent, lancez un dé approprié:



D100	Social (NS 0-9) : D100+NSx2	Métier (01-80) : D100+NE/5
<05	Gros chapeau de <i>chanvre/lin/étoffe/soie</i>	Marque/statuette/statue/icône de pierre grise
05-08	Bourse en <i>jute/lin/cuir/soie</i> +1d6 SO	Rouleau de <i>lin/laine/soie</i> jaune finement tissée
09-12	Cape de <i>laine/chanvre/cuir</i> grise renforcée	Encre <i>noire/rouge/bleue</i> spéciale pour enluminure
13-16	2d6 SO en vrac	1d6 parchemins de vélin
17-20	Mitaines de laine <i>brune/ocre/noire/blanche</i>	Plume de <i>copiste/scribe/maître</i>
21-24	Boucle d'oreille avec une pierre <i>jet/agate/jade</i>	1d6 doses de teinture <i>noire/bleue/rouge/jaune</i>
25-28	Couverture brune de <i>serge/grosse laine/cuir</i>	Une peau de loup <i>brute/traitée/précieuse/rare</i>
29-32	Anneau <i>bronze/cuivre/argent/or</i>	1d6 doses de sel de conservation de la nourriture
33-36	1D10 SO dans une <i>poche/bourse/étui</i>	<i>Poudre/huile/poison/PN</i> base d'alchimiste
37-40	<i>Lettre/message confidentielle/secret</i> d'un notable	<i>Inventaire/comptes</i> d'une échoppe d'herboriste
41-43	<i>Cape/robe/tunique/ensemble</i> en grosse laine grise	Barre de <i>bronze/cuivre/argent/or</i> teinté
44-46	<i>Bourse/Filet/Sac/Étui</i> avec 2D10 SO	Poterie(<i>jarre/vase/statue</i>) fine et décorée
47-49	<i>Cape/collier/capuche</i> brune avec attache avant	Poils soyeux issus d'un félin(<i>chat/hermine/lynx</i>)
50-52	Bourse de cuir avec 1d6 PC	<i>Corne/flûte/cor/lyre</i> de musicien
53-55	Cape verte en <i>lin/serge/cuir</i> avec nœud à la taille	Cruche en <i>étain/cuivre/argent</i> de brasseur
56-58	Boucle et petite <i>topaze/agate/opale/granet</i> sertie	1d6 pierre de marbre de sculpteur
59-61	Longue <i>chemise/robe/tunique</i> blanche en lin	1d6kg de <i>charbon/fer/bronze/argent</i>
62-64	<i>Couronne/brassard/bague</i> de cuivre de forme royale	Alcool utilisé pour les préparations des plantes
65-67	2d6 PC en vrac	<i>Eau/alcool/PN/poison</i> bénit
68-70	Inventaire d'une réserve <i>locale/régionale/royale</i>	Manuel de recherche des gemmes en montagne
71-72	Chemise laine <i>brune/rouge/blanche</i> et col brodé	Jouet en <i>bois/ivoire/métal</i> figurant un animal
73-74	<i>Bourse/sac/étui/coffret</i> de cuir noir + 2D10 PC	1d6 Collets de tissus épais pour petit gibier
75-76	Manchons de <i>cuir/broigne</i> avec attaches et gaines	1d6 doses Tisane curative maladies respiratoires
77-78	Cassette de bois <i>massif/rare/précieux</i> + 1d6 PA	Couteau de <i>tanneur/chasseur/bourreau/tueur</i>
79-80	<i>Uniforme/surcot</i> de guilde avec symbole cousu	Marteau de <i>mineur/charpentier/sculpteur</i>
81-82	<i>Gaine/étui/bourse</i> dissimulant 1D10 PC	1d6 os de <i>chat noir/serpent/créature</i>
83-84	<i>Ceinture/chausse/bottes</i> de cuir fin et blanc	1d6 crocs d' <i>ours/lion/serpent/créature</i>
85-86	<i>Jacinthe/Jade/Carboucle</i> dans une étoffe bleue	Vin de qualité pour les préparations des gemmes
87-88	<i>Bague/anneau</i> en or ciselé à l'effigie d'une créature	Huile de préparation des produits d'animaux
89-90	Parchemin avec message confidentiel à seigneur	Etude des plantes des <i>marais/montagne/forêt</i>
91	Manteau de laine bleu, parements dorés et capuche	Balance précise en fer <i>forgé/gravé/sertie</i>
92	<i>Sac/sacocherouleau</i> de cuir scellé + 1d6 PO	Extraits d'un corps humain conservé
93	<i>Robe/voile/jupe/cape</i> blanche de lin, collier brodé	Matériel de fabrication de <i>serrure/piège/gemme</i>
94	Bourse de <i>lin/serge/chanvre/cuir</i> + 1D10 PA	Pince de <i>forgeron/joaillier/bourreau</i>
95	<i>Bottes/manches</i> de cuir épais, hautes, décorées	Moule spécial d' <i>armurier/forgeron/joaillier/magicien</i>
96	2d6 PA dans une <i>poche/étui/cachette</i>	1d6 doses de <i>Racine de Kadis/Bilumas</i> brute
97	Masque de <i>bois/cuir/métal</i> taillé à l'effigie d'un héros	1d6 doses de sang de créature de KO/EO/EE/EA
98	Collier <i>bronze/cuivre/argent/or</i> avec émeraude	Épices <i>fortes/rares/uniques</i> pour recettes de qualité
99	Brassard d' <i>argent/or</i> avec figure animale	Partie animale permettant de lancer un sort d'El'Bis
100	Titre de propriété de <i>masure/terre/maison</i> en ville	Utilisation et propriété des parties d' <i>Hydre/Dragon</i>
101	Gants de cuir léger, sertis de 1d6 perles chacun	Barre de <i>bronze/cuivre/argent/or</i> raffiné
102	Ceinture de cuir de vache + cache pour 1D10 PO	Herbe de <i>Laurier/Balim/Mandragore</i> préparée
103	<i>Chausses/bottes/manches</i> de fourrure d'hermine	Céramique sertie de <i>pierre de Jais/marbre/ivoire</i>
104	<i>Coffret/coffre/malle</i> d'ébène + serrure + 3D10 PA	Alambic en cuivre <i>fin/gravé/serti</i>
105	Tunique soie orangée, col échancré brodé de blanc	Pince en <i>fer/cuivre/argent/or</i> pour joaillier
106	Bourse de <i>soie/cuir/maille</i> travaillé + 1D10 PO	Vasque d'argent avec 1d6 doses de poison mortel
107	Cape en <i>laine/soie</i> pure, noire, brodé d'argent	Une barre <i>cuivre/argent/or</i> dans un sac de jute
108	Bague en argent + <i>saphir/diamant/rubis</i> serti	Extrait de corps humain utilisé pour la magie El'Dor
109	Lettre de change pour une somme de 2D10 PO	Pierre précieuse utilisée dans la magie d'El'Lar
>109	Collier en or +2 <i>émeraudes/diamant</i> serties	Recette et description complète du rubis étoilé

Livre Trésors

Trésors issus du **combat** et de la **magie** :

D100	Combat (NEC) : D100+NEC	Magie (NEM) : D100+NEMx2
01-04	1d3 mules équipées de fontes	Parchemins+ plume + encre noire
05-08	Cheval de voyage brun +selle +surcot	Opale sertie sur un bandeau en or
09-12	Grand chien blanc I + 2 commandes	Texte complet sur les créatures d'EI
13-16	Casque de cuir (T) +gaine de fer	1d2 Bétoine brute +dans étoffe de laine
17-20	Chausses (J) de cuir bouilli + 1 fourreau à épée	Cornaline brute +boîte en chêne
21-24	Petit bouclier de bois noir à bord blanc	Organe utilisé pour sorts nécromancie EO
25-28	Matériel d'entretien pour épée +huile+Pierre	1d3 gemmes utilisées dans la magie EA
29-32	Fronde en cuir travaillé+ 1D10 pierres	Bracelet en bronze doré à l'effigie du Dieu
33-36	Vouge massive +poignées de cuir	Simple couronne de cuivre
37-40	Poing en cuivre +2 pointes	Ecrits EI 5/7 malédiction mentale : fanatique
41-43	1d3 bœufs de charroi +sangles	1d6 doses encre invisible spéciale
44-46	Canasson (voyage II) blanc	Jade sertie à une grosse bague en argent
47-49	Deux chiens de berger noirs I + 'garder' 'suivre'	Livre sur la théorie de la nécromancie
50-52	Jambières (J) de cuir souple marquée d'un signe	Peau d'hyène sombre préparée
53-55	Haubert de cuir renforcé (Th B V)+3 caches secrets	Jaspe préparée +mouchoir soie blanche
56-58	Rondache brun sombre + pointe avant	2D10 doses d'eau pure dans une amphore grise
59-61	Râtelier en bois précieux pour 1d6 armes	1D10 plantes pour lancer des sorts EE
62-64	Fléau de bois clair +fer renforcé	Pendentif de bronze en forme de cœur
65-67	Plomée de mercenaire royal +marque armurier	Serre-tête en bronze poli, forme d'étoile
68-70	Dague de plat+ fourreau cuir ocre	Poudre EA 5/6 attribut : éthéré 6h
71-72	1d6 chien I de transport +fontes	Ecritoire en bois précieux, portable
73-74	Cheval blessé brun +selle +fourreau	Améthyste sur ceinturon en cuivre doré
75-76	Trois chiens bruns II +cuir + 'tuer'	Sort Don de Vie (7/8) dans livret
77-78	Robe (Th V B J) de gros tissu mauve	1d6 Peska enchantée dans amphore d'étain
79-80	Armet (T) et visière de fer	1d3 Herbe de Dharba préparée avec parfum trompeur
81-82	2 brassards (B) de brigandine de mercenaire	1d6 doses poudre magique pour sort EI, bonus +1d6
83-84	Stylet doré +gaine à placer dans vêtement	1d6 pierres utilisées dans la magie EA, EI ou EE
85-86	Epée large de chevalier +blason sur pommeau	Bague en argent à l'image de la lune
87-88	Granpique +cordages +petit bouclier	Fibule d'or blanc en forme de larme
89-90	Cimeterre à lame ciselée +fourreau	Gemme EO 6/6 : sort Nuage de Mort
91	1d3 chevaux de trait +sangles	Calendrier des lunes et des divinités EO
92	Palefroi noir +selle +2 fontes	Saphir au bout d'une chaînette en platine
93	Chien de guerre + 4 commandes	Tome des pouvoirs d'EIA (5/2) +clé
94	Heaume (T) de chevalier +crête de coq	Tourmaline enchantée dans peau de chien
95	Ecu brillant sans armoirie	1D10 Poison paralysant préparé dans gourde argent
96	Gants de maille légère renforcée (M) de cuir clouté	Pierre focus pour tous pouvoirs EI, bonus +1d3
97	Epieu ferré +gaine cuir clair+corde de poignée	1D10 doses liquide pour toute magie, bonus +1D10
98	Masse d'Hercule +fourreau ciselé+bordure argent	Ceinturon d'or avec deux profils de dragons
99	Maspic du seigneur local +marque maître armurier	Boucle d'oreille en or sertie de Lapis Lazulite
100	Hache de bataille énorme+sang +symbole El'Dor	Baguette EA 4/3 : oracle de tous les feux
101	1d3 ânes +fontes en osier	Matrice d'astrologie sur marbre doré
102	Destrier ocre +selle +maille avant	Diamant Noir fixé à un brassard d'argent ciselé
103	Chien de guerre bicolore avec maille	Recueil des sorts de soins d'EI
104	Chemise de maille de général + surcot rouge	1d3 Dent d'hydre brute dans coffret +serrure
105	Grande maille complète (tout) + surcot	Sang de dragon enchanté +flasque cuir
106	Plastron (Th) de plate de tournoi +2 saphirs incrustés	Partie animale pour contre l'esprit, NE+1d3
107	Bipique +couronne de fer en forme de demi-lune	Couronne d'argent pour sorts offensifs EO, NE+1
108	Arc +carquois de bois +20 flèches	Collier en cuivre de 2D10 perles préparées
109	Matériel de transport d'arme +bâches +étuis +cordes	Épaulière d'argent sertie de deux silex enchantés
>109	Epée Ancienne +tueuse de créatures Koth'Oth	Bâton pas aligné 9/7 : détection tous les pièges

Ajoutez les informations complémentaires à votre guise, selon votre inspiration.

Exemple : un chevalier puissant a été battu (NS6, NE40, NEC10, NEM0), il a les trésors suivants (d10=5,6,7,7) 6/5=1 trésor social, 40/6x10 = 1 trésor de métier, 10 / 7x2 = 1 trésor de combat et 0 / 7x3 = aucun trésor de magie. Le trésor social (d100=71+6x2=83, d3=1) une ceinture de cuir fin, le trésor de métier est (d100=39+40/5,d3=2) des poils soyeux d'une hermine, le trésor de combat (d100=58+10) une dague de plat avec fourreau.



5.2 Armes et Armures non humaines

Les pièces fabriquées par d'autres races ont des modifications génériques qui permettent de rapidement évaluer leur usage. Les armes utilisées sont indiquées dans la fiche de la créature.

5.2.1 TABLE PRINCIPALE

Pour déterminer l'origine de l'arme/armure :

D100	Créature	Arme.ure
1-3	Race ancienne	Flèches
4-4	Ancêtre	Armes
5-5	Ancêtre	Armures CM
6-8	Ancien	Armes
9-10	Ancien	Armures CM
11-11	Ange	Armes
12-12	Ange	Armures MP
13-13	Baïndsan	Armure T
14-15	Catel	Armes
16-18	Centaure	Armes
19-20	Centaure	Armure C
21-21	Chimère	Armes d'os
22-24	Dainesi	Armes
25-26	Dainesi	Armures CM
27-27	Démon de nergal	Armes
28-28	Démon des terres	armes
29-29	Dragon	Tout
30-32	Dva'linn	Armes
33-34	Dva'linn	Armures MP

35-35	Gardien de sidh	Arme
36-36	Gardien de sidh	Armure C
37-38	Gnome	
39-39	Grand ange	Arme
40-40	Grand esprit	Arme
41-41	Grand esprit	Armure
42-42	Grantom de flamme	Arme
43-43	Grantom de flamme	Armure CMP
44-44	Grantom des glaces	Arme
45-46	Guerroyeur	Tout
47-48	Homme scorie	Arme
49-51	Homme-singe	Arme
52-54	Irnolo des forêts	Arme
55-56	Irnolo des marais	Arme
57-59	Irnolo des montagnes	Arme
60-62	Irnolo sauvage	Arme
63-64	Kot'Aran	Armure C
65-65	Lame éternelle	Arme
66-66	Lame éternelle	Armure CM
67-69	Lutin	Arme

70-72	Lyrch	Arme
73-73	Maîtresse de tous	Tout
74-75	Malicieux	Arme
76-77	Minotaure	Arme
78-79	Minotaure	Armure CP
80-80	Mont rage	Tout
81-82	Nain-géant	Arme
83-83	Nain-géant	Armures MP
84-86	Nerguerre	Arme
87-89	Ogre	Arme
90-90	Rai	Tout
91-91	Rarnoin	Arme
92-92	Robe sans âme	Armure T
93-95	Singeons	Arme
96-96	Tite	Arme
97-97	Tite	Armure
98-98	Tuemort	Arme
99-99	Varen	Tout
100-100	Yaza	Tout

Prenez les caractéristiques d'une arme ou armure du *Livre 1* et modifiez selon le tableau ci-dessous :

M	ALI	Créature	Arme.ure	Taille	Poids	T	E	C	R	Crit	VO	VD	Vit	Sort	NEM/NE	Rel	Prix	Autre
A	EE	Race ancienne	Flèches	+20	-50		+2			+5	+5		X2	10	D10/d6		X3	Malus visée & distance/2 portée+50%
A	EE	Ancêtre	Armes	+20	-50	+1	+2	0	X4	+20	+6	+8	+4	25	2d6/d6	25	X5	RMa+6
A	EE	Ancêtre	Armures CM	+20	-60	+4	+3	+2	X6	-20	+1	+4		20	D10/d6	20	X6	RMa+8
A	EE	Ancien	Armes	+10	-50		+1	-1	X3	+15	+5	+7	+3	20	2d6/d6	20	X4	RMa+5
A	EE	Ancien	Armures CM	+10	-50	+3	+2	+1	X5	-15		+3		15	D10/d6	15	X5	RMa+7
D	El	Ange	Armes		+10			+2	X2	+5	+2			10	D10/D10	5	X2	Doré, sculpté, ivoire
D	El	Ange	Armures MP		+20	+1	+1	+1	+20	-10		+4	-2	5	1d6/d6	15	X3	Doré, sculpté
D	EO	Baïndsan	Armure T		+30				+30	+5	-3	-5	-3	30	D10/D10		X2	ennemis M-1
A	EE	Catel	Armes	-50	-50	-1	-1	-2	-20	-10	-5	+10	+4	5	1d3/d3		+20	Esquive+20
A	EE	Centaure	Armes	+20	+20	-1	-1	-1	+10		+5		-1				+10	Charge+10
A	EE	Centaure	Armure C	+20	+40	+1	+1	+1	+20	-5	-2	+2	+2				+40	Attaque+10
N	EA	Chimère	Armes d'os	+30	+50	-2	-2	+4	+10	+5	+5	-5	+5	5	D10/D10	5	+50	RMa+5, Masse d'os et de pierre
A	KO	Dainesi	Armes	+5	-25		+1	-1	+150	+5	+3	+4	+2	10	1d3/d3	5	X2	Épée, arc
A	KO	Dainesi	Armures CM	+5	-25	+1	+1		X2	-5		+1		5	1d6/d3	5	X2	Imm. Feu 50%
D	EO	Démon de nergal	Armes	+50	+50	+2	+1	-1		+10	+7	-7		5	1d6/d6	10	X3	fléau/fouet/masse/bâton
D	EO	Démon des terres	armes	-40		-2	-2	-3	+10	+10	+4	-4	-3			10	X3	hache/masse/épée/lance
		Dragon	Tout	X5	X5	+5	+5	+5	X5	+25	+25		-5	50	2D10/D10		X9	
A	EE	Dva'linn	Armes	-10	+25	+1		+1	X5	+10	+3	+5	-1	10	1d6/d6	15	X4	hache/épée/hast/dague
A	EE	Dva'linn	Armures MP	-25	+25	+5	+3	+3	X3	+10		+5	-1	15	1d6/d6	10	X8	
D	Sl	Gardien de sidh	Arme	X5	X5	-2	-3	+4	X4	+20	+8		-6					masse
D	Sl	Gardien de sidh	Armure C	X5	X5	+2	+2	+1	X3	-5	-4	-8	-4					
A	EE	Gnome		-40	+10													Voir Dva'linn
D	El	Grand ange	Arme	+40	+15	+3		+3	X3	+10	+3			15	2d6/2d6	10	X4	Doré, sculpté, ivoire, Fouet/Fléau
A	EE	Grand esprit	Arme		+80	+2		+2	X8	+15	+5	+8	-3				X3	En pierre & métal
A	EE	Grand esprit	Armure	+10	X2	+7	+2	+5	X5	+15	-9	-9	-9				X2	En pierre & métal
A	KO	Grantom de flamme	Arme	X5	X5			+9	X3	+10	+3	-6	-9				X3	masse/hache
A	KO	Grantom de flamme	Armure CMP	X5	X7	+3	+3	+3	X3	-5	-6	-9	-6				X4	Imm. 30% feu
A	KO	Grantom des glaces	Arme	X6	X9	-3	-3	+6	X5	+5	+6	-3	-9	5	1d6/d6		X5	Masses
A	EE	Guerroyeur	Tout	-70	-70	-2	-2	-2	-20	-10	-2	-2	-	20			-40	+1 Foi par tRC
N	EO	Homme scorie	Arme	+10	+20	-1	+2	-1	-10	+10	+3	-4	-1				+20	masse pointues

Livre Trésors

N		Homme-singe	Arme	+30	+40	-2	+1	+3		+5	+2	-6	-4					masse incrustées de silex et métaux
A	KO	Irnolo des forêts	Arme	+20	+30	-1	+1	+2			+3	-3	-3					masse à pointe de fer ou pierre
A	KO	Irnolo des marais	Arme	+20	-10	-1	-1	-2	-20	-5			+1					Masse
A	KO	Irnolo des montagnes	Arme	+50	+50		+1	+2	+10	+10	+3		+2					masses/épéu/pique
A	KO	Irnolo sauvage	Arme	-10		+1		+1	-20	+15	+1		-2					Masse, prochaine CS-10
A	KO	Kot'Aran	Armure C		+20	+1			+20	-5	-2	-2	-2					
A	EE	Lame éternelle	Arme	+20	-60			+4	X4	+10	+3	+9	+5	30	1d6/d6	10	X4	masse
A	EE	Lame éternelle	Armure CM	+20	-40	+2	+1		X2	-10		+7	+4	20	1d6/d6	15	X5	
A	KO	Lutin	Arme	-50	-30	-1	-1	-1	-30	-10			-2				-70	daguer/pique/arc/fronde
N	KO	Lyrch	Arme			+2	-2	-2	-20		+3	-2	+1				+30	Cimeterre, réserve de poison
D	EE	Maîtresse de tous	Tout	-20	-20	+1	+1	+1	+20		+2	+2	+2	20	D10/D10		X6	Tout en cuir
A	KO	Malicieux	Arme	-60	-70	-1	+1	-2	-50	+5	+1			5	1d6/d6		X2	arc simple, pique à pointe
A	KO	Minotaure	Arme	+30	+20	-2	-1	+3	-50	-20	+1	-3	+2				+10	arme de bois
A	KO	Minotaure	Armure CP	+30	+20		-1		+10	+5	-2	-4	-2				+10	bronze
A	EE	Mont rage	Tout															Comme Dva'Linn
A	KO	Nain-géant	Arme	+60	+70		-1		X4	+20	+2	+4	-2	5	1d3/d3	10	X3	
A	KO	Nain-géant	Armures MP	+60	+80	+4	+2	+2	X2	+5		+4	-2	10	1d3/d3	5	X7	
A	EO	Nerguerre	Arme	+20	+30	+3	+1	-2		+20	+7	-7	+3			10	X3	Lance, pique
A	KO	Ogre	Arme	+60	+80	+1	-3	+3		+5	-4	-6	-6					masse de tronç+ silex
D	El	Rai	Tout	-40	-40			+1	+80			+4		20	D10/d6	10	X4	
N	EO	Rarnoin	Arme	-80	-80	-3	-2	-4	-60	-10	-1	+1	+2				-60	pique/lance/dague
D	EO	Robe sans âme	Armure T	-20	+10	+1		+1	+20	+5	-3	-4	-1	20	D10/d6	5	+30	
A	KO	Singeons	Arme	+10	+10	-2	-2	+2	-10	-5	+1	-2	+1					bâton & gourdins
D	EA	Tite	Arme	V	V			+5	+50	+5	+5	+5	+5	25	D10/D10	5	X5	
D	EA	Tite	Armure	V	V	+2	+2	+1	+50	-5		+5		25	1d6/d6	5	X5	
N	EO	Tuemort	Arme	-20	-10	+3	-2	-2	-30	+7	+7	-7		5	1d6/d6			hache
D	EA	Varen	Tout			+1	+1	+1				+5		30	D10/D10	20	X5	
D	EA	Yaza	Tout	-50	-50				-50			+5	+5	50	1d6/d6	25	X5	

Légende de la table (lorsqu'un **X2...X9**, c'est un **multiplicateur** de la valeur), les valeurs changent celles données dans le *Livre 1*, avant toute autre modification(!). **Légende du tableau :**

Monde	D=monde divin, A=monde ancien
Alignement	Alignement de la créature
Créature	Nom
Arme.ure	Type d'objet
Taille(cm)	Modification en % de la valeur de base (V= voir créature)
Poids (kg)	Modification en % de la valeur de base (V= voir créature)
Taille	Modification de la valeur de base
Estoc	Modification de la valeur de base
Concussion	Modification de la valeur de base
Résistance	Modification en % de la valeur de base
Critique	Modification de la valeur de base
VO	Modification de la valeur de base
VD	Modification de la valeur de base
Vitesse de frappe	Modification de la valeur de base
Sort	Voir 5.2.2 Sort
NEM/NE	Le NEM/NE du sort, si présent
Relique	Voir 5.2.3 Relique
Prix	Modification en % de la valeur de base
Autre	Les pièces concernées, des effets supplémentaires

5.2.2 SORT

Certaines pièces possèdent des sortilèges intégrés, la table indique si c'est le cas. Si vous obtenez un D100<= à cette CR, **relancez sur cette CR/2** pour un **second sort**. Déterminez-les en lançant les dés sur la tables des sorts (*Livre 3*) selon l'alignement de la créature. N'ajoutez pas les propriétés spéciales ou particulières à cette relique. Ces sorts agissent à moitié puissance (NEM et NE/2) hors du Monde d'origine. Ils peuvent être utilisés NE+1 fois par rencontre.

5.2.3 RELIQUE

Certaines armes et armures peuvent être considérées comme des reliques, la table indique la CR que ce soit le cas. Déterminez les valeurs de la relique comme indiqué dans le *Livre 3*. Avec la même CR, déterminez si la pièce est encore **liée à son créateur**. Lancez ces dés au moment de la « découverte » de la pièce ou d'un changement de propriétaire (test unique).



5.2.4 MORT

Cette règle ne concerne que les pièces ayant un sort et les reliques. Quand la pièce est achevée, elle absorbe une « partie » du monde Ancien/Divin sous la forme d'une énergie magique. Cette énergie nourrit la relation entre le propriétaire et l'objet. Cette **énergie se dissipe progressivement** lorsque que l'objet reste éloigné de son monde originel (**chaque pleine Yael** pour les objets du Monde Ancien et les objets EE/SI du Monde Divin, chaque **changement de saison** pour les objets EI du Monde Divin, **nuit sans lune** pour les objets EO/KO du Monde Divin, **les nuits de demi-lune** pour les objets EA du Monde Divin) testez la **RMa(objet)**.



Si le test réussit, l'âme de l'objet se dissipe dans les **1d6 jours** suivants. L'objet perd ses sorts et sa magie (NEM=NE=0), et tous les autres bonus sont divisés par deux. L'objet est alors considéré comme « **mort** ». Il pourra retrouver sa « vie », son état normal, une fois de retour dans son monde originel avec une CR = RMa, un test unique. En cas d'échec, la mort est définitive.

Exemple : une arme (épée longue) non-humaine a été trouvée (d100=08), venant des Anciens. L'épée a les valeurs de base suivantes :

Épée	30	Longue	Prix 2.200	Long 75	Poids 1,7	Don'ara	Coup 6T(E)	Vitesse 8/6	Résist B	bonus+0	Crit 0
------	----	--------	------------	---------	-----------	---------	------------	-------------	----------	---------	--------

Ces valeurs deviennent :

Épée	30	Longue	Prix 8.800	Long 83	Poids 0,9	Coup 6T(4E)	Vitesse 11/9	Résist 60	bonus+0	Crit +15
------	----	--------	------------	---------	-----------	-------------	--------------	-----------	---------	----------

Avec en plus une VO+5, VD-7, RMa+5. Un(d100=88) indique qu'aucun sort ne s'y trouve, et (d100=58) que ce n'est pas une relique.

5.3 Reliques spéciales

Les reliques spéciales sont des objets magiques unique et très puissants. Ils sont le fruit d'un processus de création très complexe. Uniques, elles sont la cible de toutes les convoitises. **Attention !** L'introduction de telles reliques peut sérieusement perturber l'équilibre du jeu. Ne le faites qu'avec la plus grande **prudence**, évaluez les conséquences de l'utilisation par ou contre un Perso d'une telle relique et, si nécessaire, contrebalansez le pouvoir ainsi obtenu par des **défauts ou problèmes liés à l'usage** de ces pouvoirs, cela ajoutera une dimension dramatique au jeu.

Les paramètres de création de ces reliques sont modifiés ainsi :

- La quantité (N) = 1.
- La qualité(Q) est au minimum **Q+** avec un NE = **40 + 10xD10***.
- La taille(T) ne peut être **normale**, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat.
- L'objet a automatiquement une **Forme spéciale**.
- L'état(E) est minimum **E-** au pire.

La création des reliques spéciales suit celle des reliques en **ajoutant les conditions suivantes**.

5.3.1 FORME

Déterminez une forme de base de la relique (relancez *PN, Potion, Poudre, Métaux* et *Artisanat*). La forme de base permet décrit la relique spéciale, utilisez la table suivante pour vous inspirer :

Amulette	collier de métal, figure colorée, lumière appropriée émanée
Arme	ornée, ciselée, serties de gemmes, forme gracieuse, métal fin
Armure	surcot, métal gravé, bicolore
Baguette	voir bâton mais avec gemmes et/ou aura magique
Bâton	sculpté dans un bois précieux, orné de parties spéciales visibles
Écrits	le papier est épais, enluminures et nombreux dessins
Gemme	enchâssée dans une pièce d'orfèvrerie précieuse, pulse
Joyaux	ciselée de manière à exprimer la puissance de la propriété principale
Statuette	matière précieuse et forme évocatrice du pouvoir
Talisman	utilisez la forme de la propriété principale et de la divinité, dessinée superbement

5.2.2 ALIGNEMENT

Relancez *Autre* et *KO*. L'alignement de la relique induit son style, ses couleurs et les modes d'utilisation. Ajoutez 1D10* **figures ou runes** placées elle ou son contenant. Ce sont des **focus** liés à l'énergie divine qui la nourrit.

5.2.3 ATTRIBUTS

Déterminez le type de la relique spéciale (D10*), qui fixe les paramètres de base :

D10*	Type	NEM	NE	Propriétés	Propriété spéciale
1	Maîtresse	10+d6	5+D10	+1	D10*-1
2	Majeure	15+d6	10+D10	+2	D10*
3	Divine	20+d6	15+D10	+3	D10*+1
4	Ultime	25+d6	20+D10	+4	D10*+2

Type : définit le « genre », le grade de la relique.

NEM/NE : lancez les dés indiqués.

Propriétés : nombre additionnel de propriétés de la relique.

Propriété spéciale : nombre de Propriétés spéciales.

5.3.4 MORT

La relique spéciale est « morte » avec un **D100 > 80+NEM**. Dans ce cas, elle n'aura aucune propriété (spéciale ou non) mais gardera ses effets spéciaux (voir plus loin) et son alignement.

5.3.5 PROPRIÉTÉS DE BASE

Déterminez la propriété de base de la relique

5.3.6 PROPRIÉTÉS MAGIQUES

La relique spéciale est définie autour d'un **concept unique** : sa première propriété principale. Définissez-la grâce à la table des *Propriétés Magiques*. Déterminez ensuite toutes les propriétés magiques qui seront liées à la première dans une logique. Créez l'histoire de la relique spéciale autour de son alignement, de sa forme et de ses paramètres. Les couleurs et matériaux qui la composent sont intégrés dans la description. Si nécessaire, ajoutez des parements et des contenants pour donner un caractère « sacré » à la relique.

Cumul de propriétés

Lorsque vous obtenez deux fois la même propriété, la relique est l'objet ultime de son alignement et pour cette cause. Elle surpasse tous les autres créés par les races intelligentes.

5.3.7 PROPRIÉTÉS SPÉCIALES

Il y a **NEMx5 %** que la relique dispose d'une protection contre les alignements ennemis (voir *Livre 3*). Dans ce cas, déterminez **NEM/10 sorts** offensifs de l'alignement de la relique. Ces sorts ont le même NEM/NE que la relique et ont **NEMx5%** d'avoir un effet permanent (avec une activation par phase) sinon ils agissent NE+1 fois/jour, à raison 1x/tour maximum.

5.3.8 POUVOIR

Pour chaque double obtenu dans les Propriétés magiques et spéciales, déterminez un pouvoir.

5.3.9 VALEUR

Une relique spéciale n'a pas de prix et ne fait l'objet d'aucun commerce.

5.3.10 EFFETS SPÉCIAUX

Ajoutez **NEM/10 effets spéciaux** liés à la relique spéciale. Lancez 1D10 sur la table suivante :

D10	Effet spécial
1	Lumière/aura (d2)
2	Protection contre alignement/race (d2)
3	Répulsion d'alignement/race (d2)
4	Réaction à l'environnement/temps (d2)
5	Mouvement/vibration (d2)
6	Animation éthérée/réelle (d2)
7	Son/voix/musique (d3)
8	Lien/échange (d2) avec terre/air/feu/eau (D10*)
9	Transformation/illusion (d2) de l'environnement/propriétaire (d2)
10	Odeur/parfum (d2)



Ces effets seront permanents dans **NEMx5%** des cas. Utilisez pour cela votre imagination.

5.3.11 ÉQUILIBRE

Des effets secondaires peuvent se produire à l'**usage** d'une telle relique. À l'acquisition de la relique, lancez un D10 modifié (+Foi/10 si alignement opposé, +Foi/20 si alignement différent, + [NEM(relique)+NE]/20 - NEM(propriétaire)/5, -Foi/20 si même alignement) :

D10	Équilibre
3 ou -	aucun effet
4	réaction : NEM/V(res) % de réagir selon l'alignement pendant 1 min après chaque usage réussi de pouvoir.
5	nausées : perte de NEM/V(res) EN à chaque usage réussi d'un pouvoir.
6	attitude : NEM/V(res) % de provoquer l'attaque immédiate d'êtres rencontrés d'alignement différent.
7	attiré par l'alignement : V(res)/NEM % d'agir comme un fanatique, par usage réussi d'un pouvoir.
8	soumission : V(res)/NEM % de perdre conscience à l'usage d'un pouvoir, une fois par jour max.
9	attraction : NEM/V(res) % d'invoquer une créature Divin=0 alignée relique, une fois par jour max, combat.
10	folie magique : V(res)/NEM % d'acquiescer un trouble psychologique par année de propriété de la relique.
11	déchirure : V(res)/NEM % de subir une déchirure du corps (attaque magique aléatoire v. <i>Livre Combat</i>) à chaque usage. Zone du corps aléatoire et type de dégâts liés à la relique.
12+	invocation : NEM/V(res) % d'invoquer une créature Divin=1D10*-1 alignée relique, une fois par mois max, cette créature viendra reprendre la relique pour l'amener dans son monde

Le résultat précédent est tenu secret par le MdJ. Le Perso s'apercevra progressivement des effets secondaires liés à l'usage de la relique spéciale.

5.3.12 GÉNÉRATION DU NOM

Une relique spéciale se doit d'être nommée spécialement. Trouvez un nom significatif par rapport au monde dans lequel évolue les Perso. Inspirez-vous des éléments suivants :

- Nom de la forme de la relique spéciale, nom de l'objet (ex : *poudre, épée, ...*)
- Type de la relique spéciale (ex : *majeure, divine...*)
- Nom lié à la propriété principale (ex : *lumière, maladie...*)
- Nom de la source de la puissance (ex : *Al'Al, Hor'As...*)
- Nom du créateur (à définir par le MdJ) (ex : *Remstor, St Amand*)
- 1D10* jets de dé sur la table suivante :

D20	Titre
1	Absolu
2	Suprême
3	Sanctifié
4	Maîtrise
5	Unique

6	Étoile
7	Consacré
8	Céleste
9	Saint
10	Primal
11	Astral

12	Sacré
13	Pur
14	Originel
15	Essentiel
16	Primordial
17	Premier

Une fois ces mots réunis, définissez le nom de la relique en ajoutant un peu de poésie (El'Der), de mystère (El'Lar), de terreur (El'Dor) ou d'affirmation (El'Bis) selon vos envies.

Exemple : en reprenant la relique précédemment générée : (QT une, Forme défaut, état très mauvais R=20%, Taille moyenne, Qualité++, Ancienneté Ancien, Origine locale). Une Onyx brute (selon l'état) d'alignement EO-Hecate.

Ces valeurs sont modifiées : Taille devient grande, Forme spéciale, état passe à mauvais. Enchassée dans couronne.

C'est une relique (D10=2) majeure. Les attributs sont NEM=15+(d6=2)=17, NE=10+(D10=4)=14, la RMa=31, PdM=17x(14+1)=235, REG=17+(10/2)=22. Elle a +2 propriétés et (D10*=1)1 propriété spéciale.*

Avec un D100=69, elle n'est pas morte.

La propriété de base donne NE-1 donc 13 et RMa+(13/4)3.

Le nombre de propriétés magiques (d10=2) est de 1+2=3.*

Première propriété est (d100=80) une malédiction émotionnelle. Cette gemme forcera son propriétaire à agir comme un fanatique d'EO-Hecate et bouleversera son attitude.

Seconde propriété est (d100=33) « Connaissance de la matière ». Ce sera 13x5=85% de répondre à une question concernant la religion (lié à la première propriété) comme Recherche NE65. Ce double au dé donnera droit à un pouvoir.

La troisième propriété est (d100=26) « Communication » avec (choix MdJ) les créatures EO du Monde Humain par (d3=2) signes. Un sort DS1 qui coûte 2+13x2=28 Mana à la relique, portée de 65m durée 65 phases.

La propriété spéciale (d100=64) est un lien d'Empathie : X gagne +13 à Détection Magie, 13 fois par jour à 31 mètres.

Avec un d100=92, la relique n'a pas de sorts défensifs.

Le pouvoir de la relique (d100=12) permet à X d'utiliser (choix MdJ) Obéissance à NE60 (sur des êtres EO).

Il y a (13/10=1) effet spécial (D10=4, d2=2) : une réaction au temps qu'il fait : la gemme se charge de l'électricité dans l'air par ex. l'effet est (d100=12) permanent.

Le Nom de cette relique pourrait être « Gemme Majeure du Serviteur d'Hecate, Kormor le Sombre », avec (D10=2, D20=1,9) ajoutons « la Voix Absolue ».*

Au final, ce sera une gemme de commandement d'un seigneur de guerre fidèle à Hecate.

6. Annexes

6.1 Génération de trésor

Cette feuille vous permettra de suivre aisément la génération d'un trésor.

ref- Type	A âge	O origine	N nombre	Q qualité	T taille	F forme	E état	Détail VB + modification V	Valeur Notes
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

6.2 Feuille de gestion des PN

Abbr : code utilisé pour nommer le PN

R : **rareté** de 1(rare) à 9(fréquent)

Pds : **poids** en grammes

D : nombre de **doses** fournies un exemplaire de ce PN

B-P-E : **état Brut-Préparé-Enchanté**

Q--/Q-/Q=/Q+/Q++ : indiquez dans cette colonne la **quantité de ce PN selon la qualité**, ajoutez la date de péremption de ce PN si nécessaire

Abbr	Nom	R	Typ	Saison	Terrain	Pds	D	B	P	E	Q--	Q-	Q=	Q+	Q++
ACO	Aconit	3	FEU	PRI	MON	5	6								
AGA	Agate	6	GEM	-	COL MON roches	30	1								
AIL	Ail	9	FRU	ETE	EAU OCE	10	12								
ALE	Alecto	2	CON	Pas HIV	Sur hermine blanche	20	1								
AMA	Amarante	1	RAC	AUT	Caves de château	15	2								
AMB	Ambre	5	PIE	Mois 1-12	OCE marée basse	100	1								
AME	Améthyste	4	GEM	hiver	MON à +2500m	80	1								
ANE	Anémone	8	GRA	PRI	FOR humide	5	5								
ANG	Angélique	3	TIG	ETE	MON fossé	50	2								
ANO	Anodine	5	FEU	ÉTÉ	MON >1000m,aride	20	4								
ANT	Antimoine	7	MIN	-	COL dépression	30	1								
APB	Aile de papillon b	7	ORG	Pas HIV	COL	2	2								
ARM	Armoise	2	FEU	HIV	MON	10	1								
BAL	Balim	1	FEU	PRIN PY	MON >500m	25	1								
BAS	Basilic	9	FEU	t°>25	DES PLA	5	6								
BAV	Bave de crapaud	9	LIQ	AUT	EAU	10	1								
BDA	Belle-dame	2	RAC	PRI+ETE	PLA	80	1								
BET	Bétoine	5	GRA	PRI	COL	10	5								
BEZ	Bezon	6	CON	-	FOR	30	5								
BIL	Bilumas	3	RES	AUT	MAR	70	1								
BSU	Baie de sureau	9	FRU	AUT	FOR	5	2								
CAL	Calcédoine	6	CON	-	COL MON crevasse	40	1								
CAN	Carnalite	6	MIN	HIV	OCE	50	1								
CAN	Cheveux d'Ancien	2	ORG	-	Ancien	5	2D10								
CAR	Carboucle	3	GEM	-	Cratère	10	1								
CAY	Cayenne	4	FEU	ETE	MON	10	14								
CER	Cerfeuil	9	FEU	5	PLA STE	5	5								
CGC	Croc de G Corbeau	3	OS	Nuit	-	20	1d6								
CHE	Chélidonium	2	ORG	PRI	-	15	1								
CHI	Chimède	8	TIG	ETE	PLA fossé	10	3								
CHL	Chélidoine	7	FEU	9	COL rochers	10	1								
CHR	Chrysolithé	3	MIN	ETE	MON volcan	30	1								
CHY	Chrysoprase	2	MIN	-	EAU	80	1								
CIG	Ciguë	8	PET	Juin/Juillet	MAR	15	6								
COE	Clou d'œillet	8	FRU	PRI	PLA	10	8								
CON	Cornaline	4	PIE	-	COL MON	120	1								
COR	Corail	6	MIN	Été	OCE	150	1								
COU	Croc d'ours	8	OS	adulte	MON FOR	15	16								
CPN	Cœur de poule	9	ORG	-	PLA	20	1								
CRA	Crapaudine	4	GEM	-	MAR JUN	200	1								
CRI	Cristal	2	GEM	-	MON volcan	500	1								
CRN	Crin de jument	8	ORG	-	-	80	2								
CSF	Cerveau de S Feu	3	ORG	-	-	50	1								
CSN	Cervelle de serpent	7	ORG	Nuit	SOU COL	300	1								
CTB	Corne de taureau	8	ORG	-	-	600	1								
CUN	Corne d'Unicorne	2	OS	adulte	-	10	20+								
CVA	Cœur de vanneau	5	ORG	<1an	-	20	1								
DHY	Dent d'Hydre	5	OS		MON MAR	150	D10								
DIA	Diamant	3	GEM	jour	MON	40	1								
DIN	Diamant noir	1	GEM	nuit	SOU RUI MON	60	1								
DIO	Dinothéria	1	OS	vieux	MAR FOR	900	2								
DSA	Défense de sanglier	4	OS	Tué la nuit	-	250	d2								
DVA	Dents de Vampire	2	ORG	Nuit	SOU RUI URB	20	1d2								
ELL	Ellebore	2	FEU	Pas déc	MON	20	d6								
EME	Émeraude	4	GEM	-	MON	30	1								
ESA	Escarboucle	3	GEM	AUT	COL FOR	40	1								
EUP	Euphorbiacée	2	FEU	Août	PLA COL	5	2D10								
FAE	Faerrie	2	CON	adulte	-	90	d2								
FCA	Foie de caméléon	6	ORG	Été	-	30	1								
FEN	Fenouil	9	FEU	Été	PLA STE	10	1D10								

Livre Trésors

FFO	Fourrure Foutueur	6	ORG	Adulte	-	6000	1										
FIE	Fiente	8	CON	adulte	URB PLA	150	1										
FOU	Fougère	9	FEU	AUT	FOR	10	d3										
GAR	Garnit	4	MIN	-	SOU	30	1										
GRA	Granet	3	PIE	-	MON	150	1										
GUI	Gui	9	FRU	PRI	FOR	30	1										
HDA	Herbe de Dharba	2	FEU	AUT nuit	MAR	25	d2										
HEL	Héliotrope	3	MIN	+basse marée	OCE	10	1										
HYP	Hypercium	7	TIG	ÉTÉ nuit	COL	40	d3										
JAC	Jacinthe	4	GEM	Coucher soleil	OCE	5	2										
JAD	Jade	6	GEM	Nuit	EAU CAV OCE MON	50	1										
JAÉ	Jaspe	7	GEM	humide	EAU SOU	40	1										
JAÏ	Jadine	4	GEM	zénith	MON	30	1										
JAS	Jais	2	GEM	nuit	MON	25	d3										
JET	Jet	6	MIN	Mois 11-12	Côte	60	3										
JOU	Joubarbe	6	FEU	Printemps PY	COL STE	20	d3										
JUS	Jusquame	3	FRU	PRI AUT	PLA COL fossé	5	1										
LAN	Langue de rat	8	ORG	nuit	-	30	1										
LAU	Laurier	8	FEU	Printemps	PLA COL	120	1										
LBL	Lotus blanc	3	PET	Hiver, jour	MON EAU	20	D10										
LIS	Liseron	7	FEU	Été	PLA	30	d3										
LLA	Lapis lazulte	5	MIN	-	MON SOU	80	1										
LMA	Lotus mauve	2	PET	Juin	MON volcan	50	d2										
LUA	Lunaire	5	FEU	AUT	MON RUI	10	1d6										
LUN	Luna	5	LIQ	+1 h de l'aube	MAR FOR	200	1										
MAN	Mandragore	1	RAC	nuit	terre sous un pendu	800	1										
MEP	Méphis	3	FEU	PRI cou soleil	COL MON	10	d6										
MER	Mercure	2	MIN	-	SOU	60	1										
MEV	Mervisma	4	TIG	ÉTÉ	MAR JUN	30	2d6										
OCN	Os de chat noir	8	OS	-	-	30	1d6										
OEI	Œil de corbeau	7	ORG	Nuit	-	20	2										
ONY	Onyx	5	GEM	- lieu humide	MON crevasse	80	1										
OPA	Opale	3	GEM	Hiver	MON	100	1										
PAR	Plume d'aigle royal	2	ORG	adulte	MON COL	10	1										
PAV	Pavot	8	GRA	Été	COL	50	2d6										
PCE	Pierre céleste	2	MIN	-	-	250	1										
PCO	Plume de coq	7	ORG	>cbt	PLA URB ferme	10	d2										
PDS	Pierre de serpent	6	PIE	ÉTÉ	MON COL SOU	40	2										
PEL	Pierre d'élément	5	GEM	adulte	-	120	1										
PER	Perle	6	CON	ÉTÉ AUT	OCE	15	1										
PES	Pierre d'Esprit	4	CON	adulte	-	30	1										
PES	Peska	7	LIQ	Toute l'année	-	100	1										
PET	Poussière d'étoile	1	OS	PY	MON	1	1										
PFS	Poison f Scorpion	3	LIQ	Enceinte	-	120	1d6										
PHY	Peau d'hyène	4	ORG	Adulte	-	1000	1										
PIE	Piéron	3	MIN	-	COL SOU	150	1										
PLO	Peau de loup	5	ORG	-	-	2000	1										
PNO	Pavot noir	4	GRA	-	COL JUN MAR	10	1										
POU	Pourpier	8	GRA	ÉTÉ	PLA	20	1D10										
PRA	Poison de Ragnée	9	LIQ	Adulte	-	120	d6										
PSA	Pierre de sang	3	MIN	-	MON volcan	40	1										
PSE	Peau de serpent	5	ORG	-	-	800	1										
PSF	Poison de S de Feu	6	LIQ	Été	-	200	d3										
QUI	Quintefeuille	9	FEU	-	COL CAV SOU PLA	30	d6										
REG	Regret	5	PET	PRI	EAU MAR JUN	5	1d6										
RET	Rubis étoilé	1	GEM	Été	MON volcan	40	1										
RKA	Racine de Kadis	4	FEU	Septembre	MAR JUN	40	2d6										
RLU	Rose de Lune	4	PET	PRI - nuit PY	CAV SOU	80	1										
RNO	Rubis noir	1	GEM	Hiver	MON crevasse	60	1										
RSE	Racine de serpent	3	GRA	ÉTÉ	JUN	100	1d6										
RSU	Rameau de sureau	7	TIG	Été	FOR	30	d6										
RUB	Rubis	2	GEM	-	SOU MON	50	1										
SAL	Salive	9	LIQ	-	-	30	d6										
SAP	Saphir	2	GEM	-	MON SOU	60	1										
SCA	Sang de crapaud	9	LIQ	adulte	MAR EAU	100	1D10										
SCN	Sang de chat noir	9	LIQ	PY	-	25	1d6										
SDR	Sang de dragon	3	LIQ	-	-	200	4D10										
SEL	Sel	9	MIN	HIB	OCE DES STE	200	d3										
SER	Serpentine	5	GEM	-	SOU	90	1										
SHY	Sang d'Hydre	3	LIQ	>3 têtes	-	100	4D10										

Livre Trésors

SIL	Silex	8	PIE	-	COL MON SOU DES STE	100	1										
SKO	Sang de Koth'Oth	5	LIQ	-	-	100	1d6										
SLO	Sang de loup	8	LIQ	Adulte		100	2d6										
SMA	Smarach	5	PIE	nuit	EAU COL OCE	60	1										
SMR	Sang de M-Rouge	4	LIQ	adulte	MON	125	d6										
SNO	Saphir noir	1	GEM	Hiver	MON SOU crevasse	90	1										
SOR	Sorbier	9	TIG	PRI	PLA COL FOR	20	d6										
TGO	Tête de Gorgone	3	ORG	-	-	6000	1										
THY	Tête d'Hydre	5	ORG	-	-	9000	1										
TOP	Topaze	4	GEM	-	MON	80	1										
TOU	Tourmaline	2	GEM	-	Sous terre	120	1										
TUR	Turquoise	4	GEM	Toute l'année	MON	80	1										
VER	Verveine	8	FEU	Juin	FOR PLA	10	1D10										
YLO	Yeux de loup	6	ORG	adulte	FOR STE COL MON	80	2										
YVE	Yveline	5	FEU	Été	MAR	5	1d6										

Brut/Prep/Ench =notez les numéros des effets connus par niveau (x = tous).
Q- - à Q++ : indiquez la quantité suivie de la durée de conservation.

Métaux

Nom	Recette connue	Note

6.3 PN végétaux par saison et terrain

Mois Sais.	Colline	Eau Océan	Désert	Forêt	Jungle Marais	Montagne	Plaine	Cave Souterrain	Steppe	Ruine Ville Urbain
1						ELLEBORE				
2						ELLEBORE				
3						ELLEBORE				
4						ELLEBORE				
5						ELLEBORE	CERFEUIL		CERFEUIL	
6				VERVEINE	CIGUE	ELLEBORE LOTUS MAUVE	VERVEINE			
7					CIGUE	ELLEBORE				
8	EUPHORBIACEE					ELLEBORE	EUPHORBIACEE			
9	CHELIDOINE				RACINE KADIS	ELLEBORE				
10						ELLEBORE				
11						ELLEBORE				
12										
PRI	BETOINE JOUBARBE JUSQUIAME LAURIER MEPHIS PAVOT NOIR QUINTEFEUILLE SORBIER	REGRET		GUI SORBIER	PAVOT NOIR REGRET	ACONIT BALIM MEPHIS	BELLE-DAME CLOU CÉILLET JUSQUIAME LAURIER QUINTEFEUILLE SORBIER	QUINTEFEUILLE ROSE LUNE	JOUBARBE	
ÉTÉ	HYPERCIUM PAVOT PAVOT NOIR QUINTEFEUILLE	AIL	BASILIC	RAMEAU SUREAU	MERVISMA PAVOT NOIR RACINE SERPENT YVELINE	ANGELIQUE ANODINE	BASILIC BELLE-DAME CHIMEDE FENOUIL LISERON POURPIER QUINTEFEUILLE	QUINTEFEUILLE	FENOUIL	AMARANTE
AUT	JUSQUIAME PAVOT NOIR QUINTEFEUILLE			ANEMONE BAIE SUREAU FOUGERE	HERBE DHARBA PAVOT NOIR	LUNAIRE	JUSQUIAME QUINTEFEUILLE	QUINTEFEUILLE		LUNAIRE
HIV	PAVOT NOIR QUINTEFEUILLE	LOTUS BLANC			PAVOT NOIR	ARMOISE LOTUS BLANC	QUINTEFEUILLE	QUINTEFEUILLE		

Autres sources

Automne - chemin : aigre moine

Nuit – pendu : mandragore

Année – partout : peska

6.4 PN minéraux par saison et terrain

	Colline	Eau Océan	Désert	Forêt	Jungle Marais	Montagne	Plaine	Cave Souterrain	Steppe	Ruine Ville Urbain
Toute l'année	Agate Antimoine Calcédoine Cornaline Héliotrope Jacinthe Piéron Silex Smarach	Ambre Chrysoprase Jade Jaspe Smarach	Silex		Crapaudine	Agate Calcédoine Carboucle Cornaline Cristal Diamant Diamant noir Émeraude Granet Jade Jadine Jais Lapis lazulite Onyx Opale Pierre sang Rubis Saphir Silex Topaze Turquoise		Diamant noir Garnit Jade Lapis lazulite Mercure Piéron Rubis Saphir Serpentine Silex	Silex	Diamant noir
Printemps										
Été	Pierre serpent					Chrysolite Pierre serpent Rubis étoilé		Pierre serpent		
Automne	Escarboucle			Escarboucle	Bilumas					
Hiver		Carnalite Jet Sel	Sel			Améthyste Rubis noir Saphir noir		Saphir noir	Sel	

Autres sources

- Éléphants → Dinothéria
- Météorite → Pierre Céleste
- Serpent des Tréfonds → Pierre d'Elément
- Sous terre → Tourmaline

Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur (version *copyleft*).

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « *Yael* », Marc « *Yorban* », Roger « *Jovan* », Thierry « *Cryosis* », Claudio « *système* », Armando « *la boulette* », Eric « *l'assistant* », Xavier « *la dernière bien bonne* », Paul « *le mentor* », Patrick « *flamboyant* », Valery « *l'analyste* » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve éternel », édition 2025. Site internet : <http://meure.be> .

MONDIE

EST

UNI

REVE

ETERNIEL