

Le joueur peut profiter de son séjour, entre deux aventures, pour se spécialiser dans un métier. Il peut à loisir acheter du matériel, de l'équipement ou commander une pièce spéciale auprès des artisans et des commerçants. Plus la ville est importante, plus les corps de métiers sont nombreux ainsi que la qualité de la prestation et du niveau de professionnalisation. Apprentis, artisan, compagnon et maître compagnon sont les principaux degrés du professionnel.

Apprentissage d'un métier

Pour apprendre un métier il suit un apprentissage en se rendant dans une échoppe ou un atelier brièvement décrits ci-dessous.

L'artisan forme son apprenti pour la modique somme de 4 sous par jour et met à disposition des outils sur place.

Au début de son apprentissage, le joueur acquiert 1d10 % de capacité dans le métier tous les 5 jours d'apprentissage.

Les outils

Certains outils sont indispensables pour exercer cet art. Le prix des outils, comme des biens de consommation sont indiqués sur la liste ainsi que leur encombrement.

Pour les objets que les joueurs utilisent rarement, les villes possèdent toute une banque, soit dans un bâtiment public bien gardé, chez soi dans un coffre ou même dans une auberge de renom par exemple. Certains objets volumineux sont stockés dans les entrepôts. Le prix d'une location de coffre ou d'un emplacement dans un hangar varie suivant la durée et l'importance de l'objet. Si l'objet n'est pas récupéré au bout de 1 an et 1 jour, alors, le banquier ou l'entreposeur, garde l'objet.

Professionnalisation

Si au début de son apprentissage, l'artisan met à disposition ses outils, le fait d'acquérir le matériel et les outils permettent de bénéficier d'un bonus de 1 % sur 5 jours d'activités. De plus, le personnage, s'exerce au métier pendant le reste de l'année et peut même vendre son bien de production.

Note au Maître du Jeu :

La limite de progression du personnage, la complexité des objets ou des bâtiments qu'il fabriquera ou qu'il fera construire n'a de limite que votre imagination. Mais gardez à l'esprit que plus les objets fabriqués seront précieux ou complexes, plus le temps et les moyens pour y arriver seront longs et onéreux.

Exemple : commande spéciale, sur plan : prix 5 co/jour. Le plan doit être réalisé par un érudit, un ingénieur sur un parchemin. La durée de la prestation, sa réussite, reste à la discrétion du MD.

Certaines pierres précieuses ou gemmes magiques sont serties dans les objets. L'artisan prévoit l'emplacement puis le travail d'enchâssement est réalisé par un orfèvre. De même, les recettes, plans ou formules sont parfois en vente auprès d'érudit. Ils sont indispensables pour réaliser certains objets complexes.

Le Maître du jeu, peut définir une progression dans l'acquisition des compétences, par exemple 10% par niveau franchi.

Il peut aussi décider de simplifier les règles et d'offrir la possibilité aux joueurs, d'acquérir un métier, sans tenir compte des explications précédentes.

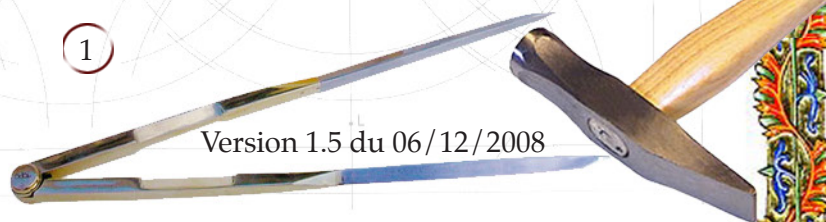
Le prix de l'apprentissage augmente avec l'acquisition des connaissances. L'apprenti devenu ouvrier au delà de 30% de connaissance puis compagnon à partir de 60% sur son métier, doit déboursier plus d'argent, acheter des matières premières ou pour acquérir de nouvelles connaissances auprès des maîtres compagnons.

Métiers du bâtiment

Le domaine de compétence est large. Il va du simple artisan, exercé dans la maçonnerie, le torchis ou le bois pour la réalisation de maison simple, d'une grange ou d'un bâtiment simple, jusqu'à l'architecte royal. Celui-ci est capable d'édifier des villes complexes avec tout ce que cela comporte : voirie, fondations, bâtiment sur plusieurs étages, forteresse, ou cité sous la montagne pour les architectes nains, systèmes d'évacuation et d'alimentation en eau, palais, etc.

Architecte

L'architecte est le professionnel du bâtiment dont la fonction est de concevoir et de diriger la réalisation d'une œuvre d'architecture pour le compte d'un pro-



Version 1.5 du 06/12/2008



préitaire qui peut être un particulier, une société ou une collectivité publique.

Il faut un mois d'apprentissage pour devenir un simple bâtisseur à plusieurs années pour un architecte reconnu.

Outils des bâtisseurs :

Architecte, sculpteurs, tailleurs, couvreur, charpentier, menuisier et maçon :

Compas à pointes sèches : prix 1 p ; encombrement : 10

Règles graduées : prix 1 p ; encombrement : 10

Fil à plomb : prix 1 p ; encombrement : 15

Équerres : prix 1 p ; encombrement : 10

Masse : prix 3 co ; encombrement : 40

Massettes : prix 2 co ; encombrement : 30

Grandes masses : prix 4 co ; encombrement : 50.

Coin à fendre : prix 16 p ; encombrement : 25

Ciseaux à bois : prix 1 co ; encombrement : 10.

Pince coupante : prix 1 co ; encombrement : 10.

Racloir : prix 1 co ; encombrement : 10

Râpe : prix 1 co ; encombrement : 10.

Hache : prix 3 co ; encombrement : 40.

Hachette : prix 2 co ; encombrement : 35.

Couteau : prix 1 co ; encombrement : 10.

Serpette : prix 1 co ; encombrement : 10.

Marteaux : prix 1 co ; encombrement : 20.

Pointes forgées/10 : prix 10 p ; encombrement : 10.

Maillets : prix 2 p ; encombrement : 10.

Levier : prix 1 co ; encombrement : 10.

Niveau à bulle : prix 1 co ; encombrement : 10.

Auges de mortier : prix 1 p ; encombrement : 10.

Perçoir : prix 1 co ; encombrement : 10.

Rabots : prix 1 co 6 p ; encombrement : 15.

Varlope : prix 1 co 12 p ; encombrement : 20.

Cordage : prix 6 p ; encombrement : 25.

Chaîne : prix 2 co ; encombrement : 45

Ciseaux grains d'orge : prix 1 co ; encombrement : 10

Scie passe partout : prix 1 co ; encombrement : 30

Scie à araser : prix 1 co ; encombrement : 30

Treuil : prix 3 co ; encombrement : 80

Poulies : prix 15 p ; encombrement : 10

Palan : prix 1 co ; encombrement : 20

Herminettes : prix 1 co ; encombrement : 15

Vilebrequins : prix 1 co ; encombrement : 15

Mèches vilebrequin/5 : prix 1 co ; encombrement : 10

Tarière : prix 1 co ; encombrement : 10

Mèches tarière/3 : prix 1 co ; encombrement : 15

Serres joint : prix 1 co ; encombrement : 15

Grand serre-joint : prix 2 co ; encombrement : 30

Étais de bois : prix 1 co ; encombrement : 50

Étais de fer : prix 1 co ; encombrement : 70

Chariots : prix 90 co

Chevaux de traits : prix 40 co

Poneys : prix 50 co

Brouettes : prix 5 co ; encombrement : 65

Seau : prix 10 p ; encombrement : 25

Matériaux :

Brique/50 : prix 10 p ; encombrement : 55

Pierre/50 : prix 1 co ; encombrement : 100

Pierre de taille/5 : 5 co ; encombrement : 500

Mortiers/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Sable/sac : prix 1 p ; encombrement : 35

Plâtre/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Chaux/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Argile/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Paille/botte : prix 3 p ; encombrement : 35

Osier/botte : prix 3 p ; encombrement : 35

Planche/10 : prix 15 p ; encombrement : 35

Madrier : prix 15 p ; encombrement : 35

Poutre 2 mètres : prix 2 co ; encombrement : 100

Grande poutre 4 mètres : prix 4 co ; encombrement : 300

Poutre de château 12 mètres : prix 12 co ; encombrement : 900

Le mortier est un mélange de chaux (ou de ciment) et de sable, délayés avec de l'eau.

Matériel des verriers et mosaïstes :

Articles et prestation :

Serres joint : prix 1 co ; encombrement : 15

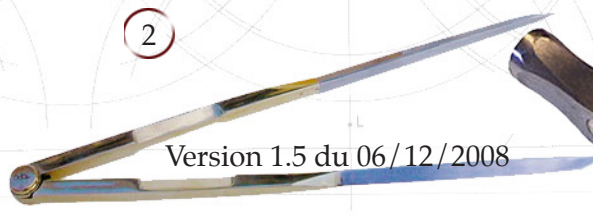
Grisaille/plaque : prix 1 co ; encombrement : 25

Verres colorés/5 morceaux : prix 1 co ; encombrement : 25

Pattes de verres/sachet : prix 10 p ; encombrement : 25

Morceaux de céramique colorée/sachet : prix 10 p ; encombrement : 25

Plomb/mètre : prix 1 co ; encombrement : 10





Pince : prix 1 co ; encombrement : 10
Fer : prix 1 co ; encombrement : 10
Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35
Four : prix 30 co
Moules : prix de 1 à 13 co ; encombrement : 20 à 50
Tenaille : prix 1 co ; encombrement : 10
Pince de vitrier : prix 1 co ; encombrement : 10
Pointes forgées/10 : prix 10 p ; encombrement : 10.

Matériel du forgeron de l'haubergier (protection) et de l'armurier :

Enclume : prix 5 co ; encombrement : 65
Masses : prix 3 co ; encombrement : 40
Marteaux : prix 1 co ; encombrement : 20
Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35
Forge : prix 10 co ; encombrement : 65
Soufflet : prix 5 co ; encombrement : 45
Lime : prix 1 co ; encombrement : 10
Rape : prix 1 co ; encombrement : 10
Poinçon : prix 1 co ; encombrement : 5
Minerai de fer/sac : prix 1 co ; encombrement : 35
Bronze/lingot : prix 5 co ; encombrement : 20
Fer/lingot : prix 2 co ; encombrement : 20
Crochets/10 : prix 10 p ; encombrement : 10.
clous/10 : prix 10 p ; encombrement : 10.

Articles et prestation :

Gond : prix 1 co ; encombrement : 25
Penture : prix 2 co ; encombrement : 45
Fer forgé : prix 1 co ; encombrement : 45
Pointes forgées/10 : prix 10 p ; encombrement : 10.
Fourche de métal ; arme de pointe 5 co BF-1
Griffe en métal ; arme tranchant 3 co BF
Hache ; arme tranchant 5 co BF-2
Outils forgés à la demande : prix 2 co ; encombrement : 10 et +

Serrurier :

Articles et prestation :

Clef à molette : prix 1 co ; encombrement : 10
Clef à béquille : prix 1 co ; encombrement : 10
Enclumette : prix 1 co ; encombrement : 30
Burin : prix 1 co ; encombrement : 10
Réchaud : prix 1 co ; encombrement : 10
Forge : prix 30 co
Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Argile à mouler/sac : prix 10 p ; encombrement : 35
Cire/seau : prix 10 p ; encombrement : 35
Maître à danser : prix 1 co ; encombrement : 10
Compas : prix 1 co ; encombrement : 10
Pied à coulisse : prix 1 co ; encombrement : 10
Lime à fer/5 : prix 5 co ; encombrement : 50
Mesureur d'épaisseur : prix 1 co ; encombrement : 10
Outils de serrage : prix 1 co ; encombrement : 10
Passe : prix 1 co ; encombrement : 1
Minerai de fer/sac : prix 1 co ; encombrement : 35
Bronze/lingot : prix 5 co ; encombrement : 20
Fer/lingot : prix 2 co ; encombrement : 20

Charnières : prix 1 co ; encombrement : 1

Clef : prix 1 co ; encombrement : 1
Serrure : prix 5 co ; encombrement : 1
Serrure de coffre : prix 10 co ; encombrement : 1
Cadenas : prix 1 co ; encombrement : 1
Menottes : prix 1 co ; encombrement : 1

Carreleur

Coupe-carreaux : prix 1 co ; encombrement : 10
Peigne à colle : prix 1 co ; encombrement : 10
Platoir : prix 1 co ; encombrement : 10
Raclette : prix 1 co ; encombrement : 10
Battes : prix 1 co ; encombrement : 10
Maillets : prix 15 p ; encombrement : 10
Pincettes : prix 1 co ; encombrement : 10
Croisillons/sac : prix 10 sous ; encombrement : 1
Mortiers/sac : prix 10 p ; encombrement : 35
Enduits/sac : prix 15 p ; encombrement : 35
Vernis/Pot : prix 15 p ; encombrement : 15
Huile de lin/Pot : prix 15 p ; encombrement : 15
Cire/Pot : prix 15 p ; encombrement : 15

Charpentier et menuisier :

Articles et prestation :

Outils de traçage :

Équerre : prix 1 co ; encombrement : 10
Équerre (grande) : prix 1 co ; encombrement : 20
Fausse équerre : prix 1 co ; encombrement : 10
Equerre à angle : prix 1 co ; encombrement : 10
Sauterelle : prix 1 co ; encombrement : 10
Compas : prix 1 co ; encombrement : 10
Compas en bois : prix 1 co ; encombrement : 10





Grand compas en bois : prix 1 co ; encombrement : 15

Compas d'épaisseur : prix 1 co ; encombrement : 10

Compas de traçage : prix 1 co ; encombrement : 10

Trusquin : prix 1 co ; encombrement : 10

Mètre pliant : prix 1 co ; encombrement : 10

Pied à coulisse : prix 1 co ; encombrement : 10

Traceur de courbe : prix 1 co ; encombrement : 10

Crayon : prix 1 co ; encombrement : 10

Outils de frappe :

Marteau : prix 1 co ; encombrement : 15

Massette : prix 2 co ; encombrement : 15

Massette ronde : prix 2 co ; encombrement : 15

Maillet rond : prix 12 p ; encombrement : 10

Maillet carre : prix 12 p ; encombrement : 10

Outils de sciage :

Scie à 4 mains : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie de long : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie de travers : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie à araser : prix 1 co ; encombrement : 15

Scie à tenons : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie à chantourner : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie guichet : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie ragasse : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie à cheville : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie à dos : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie à métaux : prix 1 co ; encombrement : 15

Scie à Placage : prix 1 co ; encombrement : 20

Scie égoïne : prix 1 co ; encombrement : 15

Scie à entaille : prix 1 co ; encombrement : 15

Outils de perçage :

Chignole : prix 1 co ; encombrement : 20

Vilebrequin : prix 1 co ; encombrement : 20

Mèche : prix 15 p ; encombrement : 5

Mèche/10 : prix 1 co ; encombrement : 20

Mèche plate : prix 15 p ; encombrement : 10

Mèche plate/3 : prix 1 co ; encombrement : 20

Amorçoir : prix 1 co ; encombrement : 20

Tarière : prix 1 co ; encombrement : 20

Tarière à gouge : prix 1 co ; encombrement : 20

Tarière à cuillère : prix 1 co ; encombrement : 20

Vrille : prix 1 co ; encombrement : 2

Drille (perceuse) : prix 2 co ; encombrement : 20

Mèches/10 : : prix 1 co ; encombrement : 20

Outils de finition :

Rifloir : prix 2 co ; encombrement : 10

Racloir de finition : prix 2 co ; encombrement : 10

Lot de Racloir/5 : prix 10 co ; encombrement : 20

Racloir : prix 2 co ; encombrement : 10

Râpe : prix 2 co ; encombrement : 10

Tarabiscot (rabot-racloir) : prix 2 co ; encombrement : 10

Rabot racloir acier : prix 2 co ; encombrement : 10

Outils divers :

Meule : prix 1 co ; encombrement : 40

Pierre à aiguiser : prix 5 p ; encombrement : 5

Avoyeur de scie (redresse les dents) : prix 1 co ; encombrement : 10

Chauffe colle : prix 1 co ; encombrement : 20

Outils de serrage :

Étau : prix 4 co ; encombrement : 50

Étau de sculpteur : prix 3 co ; encombrement : 40

Étau amovible : prix 2 co ; encombrement : 30

Étau portatif : prix 2 co ; encombrement : 25

Valet à vis : prix 1 co ; encombrement : 40

Boîte à coupe : prix 1 co ; encombrement : 20

Servante : prix 2 co ; encombrement : 20

Serres joint : prix 1 co ; encombrement : 20

Presse : prix 2 co ; encombrement : 40

Presse à placage : prix 2 co ; encombrement : 50

Outils de tranchage :

Hache : prix 2 co ; encombrement : 30

Cauchoire (Hachette) : prix 2 co ; encombrement : 10

Doloire : prix 2 co ; encombrement : 10

Herminette : prix 1 co ; encombrement : 10

Plane : prix 1 co ; encombrement : 10

Vastringue (sorte de plane) : prix 1 co ; encombrement : 15

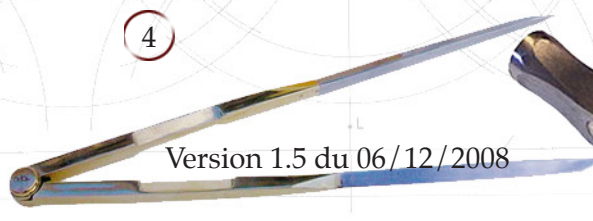
Ciseau/5 : prix 3 co ; encombrement : 20

Ciseau de charpentier : prix 1 co ; encombrement : 10

Ciseau de sculpteur/5 : prix 4 co ; encombrement : 30

Guimbarde : prix 1 co ; encombrement : 10

Couteau à parer : prix 1 co ; encombrement : 10



Varlope : prix 1 co ; encombrement : 20
Rabot : prix 1 co ; encombrement : 15
Rabot barreau : prix 1 co ; encombrement : 10
Rabot réglable : prix 1 co ; encombrement : 10
Rabot moulure : prix 1 co ; encombrement : 10
Rabot racloir : prix 1 co ; encombrement : 10
Rabot à bouvet (Rainures) : prix 1 co ; encombrement : 10

Rabot guillaume (Feuillures) : prix 1 co ; encombrement : 10

Colle de poisson : prix 1 co ; encombrement : 10

Bois :

Bois de placage/Feuille : prix 15 p ; encombrement : 10

Bois précieux/2 planches : prix 1 co ; encombrement : 25

Planche/10 : prix 15 p ; encombrement : 35

Boîte d'ébénisterie/Planchette : prix 1 co ; encombrement : 25

Boîte d'ébénisterie/Planche : prix 1 co et 15 pistoles ; encombrement : 35

Alimentation :

Aubergiste

Articles et prestation :

(Quelques auberges):

Au Nain-Jaune

1 nuit : 10 sous

1 repas : 10 sous

Objets au coffre : 1 sou/jour

Au Bélier-Maudit

1 nuit : 15 sous

1 repas : 15 sous

Au Crâne-Bien-Rempli

1 nuit : 1 pistole

1 repas : 25 sous

La Gargote-Garnie de Gari Gorgonzola

1 nuit : 5 sous

1 repas : 5 sous

La Belle Étoile

1 nuit : 15 sous

1 repas : 15 sous

À la Cuisse Aventureuse

Chez dame Cunégulus

1 passe : 20 sous à 1 pistole

1 nuit : 15 sous

1 repas : 15 sous

Le tripot

Pas de repas servi

Boisson seulement

1 nuit : 1 sou

Location d'un coffre dans certain établissement

1 mois : 20 sous à 1 pistole

À l'année : 1 co

Lavage 1 sou

Repassage 2 sous

Cirage : 1 sou

Certaines auberges sont réputées pour leur cuisine

Livre de cuisine : : 10 co ; encombrement 85

Recettes : : 1 p à 50 co ; encombrement 15

Boucher

Articles et prestation :

Morceaux de viande d'origine inconnue : 1 sous

Boeuf :

Steak : 1 p

Abats : 5 sous

Agneaux :

Entier : 5 p

Mouton :

Morceaux : 5 sous

Côtelettes : 5 sous

Boulangier

Articles et prestation :

Pain de 1 livre : 1 sou

Pain blanc : 5 sou

Brioche : 10 sou

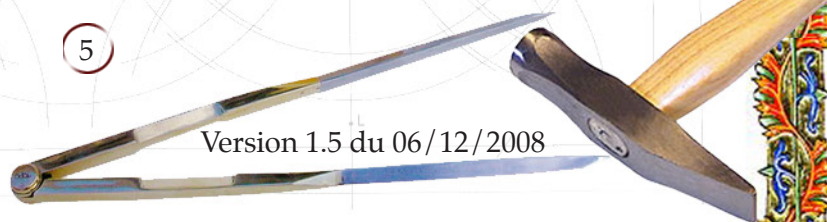
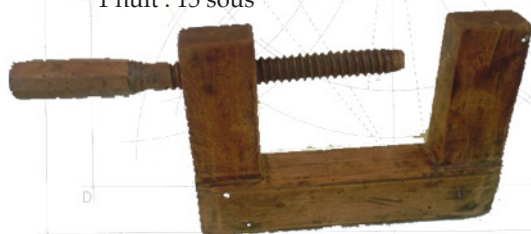
Brasseur et marchand de bière

Articles et prestation :

Ale :

Tonneau : 10 p ; encombrement : 80

Tonnelet : 5 p





Cruche bouchée : 3 p ; encombrement : 10

Cerveoise :

Tonneau : 15 p ; encombrement : 80

Tonnelet : 7 p

Cruche bouchée : 4 p ; encombrement : 10

Bière du gueux :

Tonneau : 1 p ; encombrement : 80

Tonnelet : 24 sous

Cruche bouchée : 5 sous ; encombrement : 10

Bière de Maître Grunbouché :

Tonneau : 35 p ; encombrement : 80

Tonnelet : 7 p

Cruche bouchée : 1 p ; encombrement : 10

Confiseur

Berlingots/sac : 1 sou

Sucre d'orge/10 , 1 sou

Pain de sucre : 2 sous

Fruits confit/boîte : 5 sous

Pâtissier

Articles et prestation :

Frangipane : 5 sous

Croissant : 1 sou

Tarte : 5 sous

Gâteau au miel : 3 sous

Distillateur

Articles et prestation :

Eau de vie/Bouteille : 1 p ; encombrement : 10

Tafia/Bouteille : 5 sous ; encombrement : 10

Cognac/tonnelet : 1 co ; encombrement : 20

Rhum des Pays Lointains/Cruche : 20 p ; encombrement : 10

Épicier et quincaillier

Articles et prestation :

Casserole ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Marmite ; prix : 1 p ; encombrement : 35

Pichet ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Verre ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Gobelet ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Couverts en bois ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Couverts en métal ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Pelle : 4 p ; encombrement : 25

Pioche : 4 p ; encombrement : 25

Corde fine ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Coffre : 4 p ; encombrement : 25

Outre ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Sac ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Grand sac ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Silex et amadou ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Lanterne ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Torche ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Balais ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Aiguille à coudre ; prix : 1 p ; encombrement : 1

Bouteille en verre ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Cloche ; prix : 4 p ; encombrement : 25

Corde en chanvre ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Corde en soie ; prix : 1 p ; encombrement : 5

Couverture d'hiver ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Craie, morceau ; prix : 1 p ; encombrement : 5

Échelle, 3 m ; prix : 1 p ; encombrement : 45

Filet de pêche ; prix : 1 p ; encombrement : 25

Fiole pour encre ou potion ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Flasque (vide) ; prix : 1 p ; encombrement : 5

Hameçon : : 1 p ; encombrement : 1

Huile, la flasque ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Jarre en terre cuite ; prix : 1 p ; encombrement : 35

Longue-vue : 1 p ; encombrement : 10

Marteau : 2 p ; encombrement : 25

Masse : 3 p ; encombrement : 25

Paillasse prix : 3 p ; encombrement : 25

Palan prix : 3 p ; encombrement : 25

Panier (vide) ; prix : 1 p ; encombrement : 5

Perche, 3 m ; prix : 1 p ; encombrement : 25

Petit miroir en acier ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Pierre à aiguiser ; prix : 1 p ; encombrement : 5

Rations de survie (par jour) ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Seau (vide) ; prix : 1 p ; encombrement : 20

Sifflet prix : prix : 1 p ; encombrement : 10

Tente ; prix : 5 p ; encombrement : 25

Sel/sac ; prix 1 co ; encombrement : 35

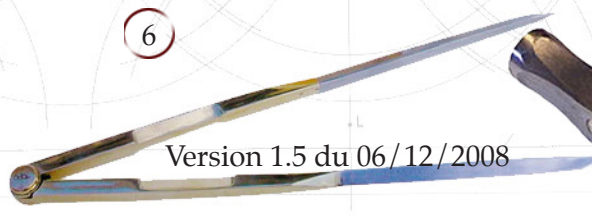
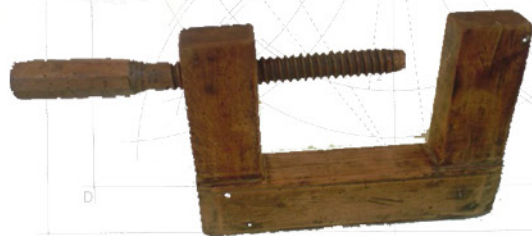
Sel/boîte ; prix 1 p ; encombrement 10

Marchand de légumes

Articles et prestation :

Fruits de saison/filet : 5 sous ; encombrement : 10

Légumes frais/Filet : 10 sous ; encombrement : 10





Féculents/Sac : 10 sous ; encombrement : 10

Fromager

Articles et prestation :

Délice de chèvre : 5 sous ; encombrement : 2

lait/Pot : 1 s ; encombrement : 10

Tome des Montagnes du Nord/quartier : 1 p ; encombrement : 20

Crevillette du Pendu Pourrissant/fromage : 10 p ; encombrement : 10

Douceur Exquise de Fion de Truie/fromage ; 10 p ; encombrement : 10

Crème/pinte : 5 s ; encombrement : 10

Marchand de glace

Articles et prestation :

Pilon; 1 p : encombrement : 10

Glace/Morceau : 1 sou

Crème glacée aux fruits : 10 sous

Marchand de vin

Articles et prestation :

Piquette/cruche : prix : 5 sous ; encombrement : 10

Piquette/tonneau : prix : 1 co et 12 p ; encombrement : 80

Vin de table/cruche bouchée : prix 1 p ; encombrement : 10

Vin de table/cruche bouchée : prix 5 co ; encombrement : 10

Grand cru/Bouteille en verre : prix : 5 p ; encombrement : 10

Grand cru/Tonneau : prix : 20 co ; encombrement : 180

Marchand d'épices

Articles et prestation :

Cannelle et fleur de cannelle

Cardamome

Clou de girofle

Cubèbe

Calanga (garingal plante à rhizome de la famille du gingembre)

Gingembre

Maniguette (graine de paradis)

Mastic (résine qui provient de la sève du lentisque)

Nard des Pays de l'Orient

Noix de muscade et macis

Poivre

Poivre long

Safran

Sumac

Quatre épices rares (cubèbe ou poivre à queue, mastic, nard oriental et sumac, baies séchées d'un arbuste des Pays côtiers)

Prix

Pincée d'épice : prix 1 sous ; encombrement : 1

Sachet d'épices : prix : 10 sous ; encombrement : 2

Sac : 10 p ; encombrement : 15

Gros sac : 1 co ; encombrement : 20

Poissonnier

Articles et prestation :

Poisson de rivière :

Brochet : 5 sous ; encombrement : 10

Tanches : 2 sous ; encombrement : 10

Friture/sac : 2 sous ; encombrement : 10

Poisson d'étang :

Poisson-chat : 1 sou ; encombrement : 10

Carpe : 5 sous ; encombrement : 10

Canne à pêche : 1 pa ; encombrement : 10

Hameçon et fil : 10 sous ; encombrement : 1

Filet : 1 pa ; encombrement : 20

Bouchon de liège : prix 1 p ; encombrement : 1

Botte haute, étanches : prix : 10 p ; encombrement : 20

Bourriche en osier : prix : 1 p ; encombrement : 20

Tente : 15 p ; encombrement 150

Tavernier

Articles et prestation :

Piquette/cruche : prix : 5 sous ; encombrement : 10

Piquette/tonneau : prix : 2 co et 24 p ; encombrement : 80

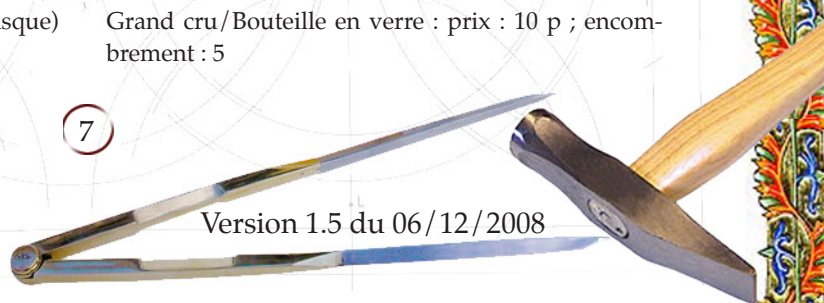
Vin de table/cruche bouchée : prix 2 p ; encombrement : 10

Vin de table/tonneau : prix : 10 co et 24 p ; encombrement : 80

Grand cru/Bouteille en verre : prix : 10 p ; encombrement : 5



7



Version 1.5 du 06/12/2008



Grand cru/Tonneau : prix : 40 co ; encombrement : 80

Glace/Morceau : 2 sou

Ale :

Tonneau : 1 co ; encombrement : 80

Tonnelet : 10 p ; encombrement : 20

Cruche bouchée : 6 p ; encombrement : 5

Cerveoise :

Tonneau : 1 co et 10 pistoles ; encombrement : 80

Tonnelet : 14 p ; encombrement : 20

Cruche bouchée : 8 p ; encombrement : 5

Bière du gueux :

Tonneau : 2 p ; encombrement : 80

Tonnelet : 4 p ; encombrement : 20

Cruche bouchée : 1 p ; encombrement : 5

Bière de Maître Grunbouche :

Tonneau : 3 co et 10 pistoles ; encombrement : 80

Tonnelet : 14 p ; encombrement : 20

Cruche bouchée : 2 p ; encombrement : 5

Bière bénie de Frère Paul/cruche bouchée : prix 10 co ; encombrement : 5

Eau de vie/Bouteille : 2 p ; encombrement : 5

Eau de vie/verre : 1 p ; encombrement : 5

Tafia/Bouteille : 10 sous ; encombrement : 5

Cognac/verre : 1 co ; encombrement : 5

Cognac/tonnelet : 4 co ; encombrement : 20

Rhum des Pays Lointains/Cruche : 2 co ; encombrement : 5

Vin de noix/cruche bouchée : prix 10 p ; encombrement : 5

Absinthe/Mignonnette : prix : 1 p ; encombrement : 20.

Liqueur au trois venin/Mignonnette : prix : 4 co ; encombrement : 20.

Volailier et crémier

Articles et prestation :

Poulet : 1 p ; encombrement : 10

Dinde : 2 p ; encombrement : 15

Oeufs/6 : 2 sous ; encombrement : 5

Lait/cruche : 1 sou ; encombrement : 5

Beurre/motte : 5 sou ; encombrement : 5

Jardinier

Articles et prestation :

Carriole : prix 25 co ; encombrement : 55

Poneys : prix 50 co

Brouettes : prix 5 co ; encombrement : 65

Seau : prix 10 p ; encombrement : 25

Pioche : 3 p ; encombrement : 25

Fourche : 3 p ; encombrement : 15

Bêche : 3 p ; encombrement : 15

Plantoir : 1 p ; encombrement : 5

Arrosoir : 15 p ; encombrement : 25

Tamis : 3 p ; encombrement : 25

Couteau : 3 p ; encombrement : 25

Grainetier

Articles et prestation :

Chou-navet : 3 p

Rutabaga : 1 p

Crosne : 5 p

Salsifis : 5 p

Scorsonère : 5 p

Topinambour : 3 p

Carottes blanches : 3 p

Panais : 3 p

Petit chou-navet : 3 p

Radis noir : 3 p

Melon : 7 p

Courge : 8 p

Coriandre : 3 p

Persil : 3 p

Fève/sac : 15 p

Haricot rouge/sac : 15 p

Lentille : 3 p

Cornichon : 3 p

Melon : 7 p

Pourpier : 4 p

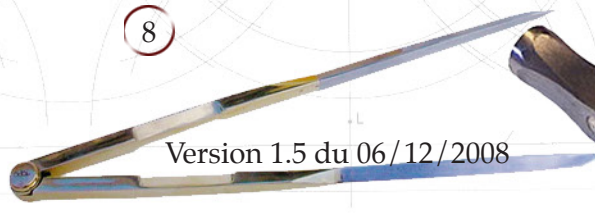
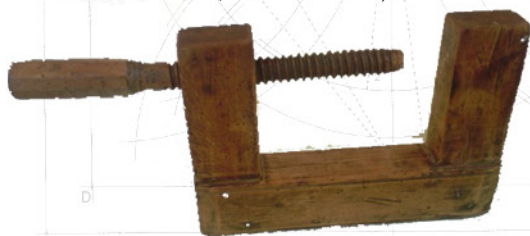
Pomme de terre/sac : 15 p

Habillement

Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Bottier

Griffe à frapper : 1 co ; encombrement 15



Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15
 Alène : 1 co ; encombrement 15
 Couteau : 1 co ; encombrement 15
 Compas : 1 co ; encombrement 15
 Abat carré : 1 co ; encombrement 15
 Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
 Cornette : 1 co ; encombrement 15
 Serpette : 1 co ; encombrement 15
 Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
 Ciseaux : 1 co ; encombrement 15
 Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15
 Poinçon : 1 co ; encombrement 15
 Enclumette : 1 co ; encombrement 25

Articles et prestation :

Paire de bottes simples (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10
 Paire de bottes améliorées (pour le bourgeois ou le jour de fête) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10
 Paire de bottes d'apparat (pour le bourgeois) : 10 p à 15 p ; encombrement : 10
 Paire de bottes de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10
 Paire de bottes de l'aventurier (résistantes) : 1 co ; encombrement : 10
 Paire de bottes cloutées et renforcées (1 point d'armures à chaque pieds pieds) ; 4 co ; encombrement : 20

Brodeuse

Pour rapiécer les vêtements troués, orner son mouchoir de belles initiales ou broder ses armes sur sa cape ou sa bannière...

Articles et prestation :

Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10
 Aiguille : 1 p ; encombrement 1
 Fil : 1 p ; encombrement 1

Chapelier

Articles et prestation :

Chapeau de paille simple (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10
 Chapeau de paille améliorée (pour l'ouvrier, le paysan) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10
 Chapeau en tissu améliorée (pour l'ouvrier, le paysan le jour de fête) : 8 p à 12 p ; encombrement : 10

Chapeau de cuir de chèvre (pour l'artisan) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10

Chapeau cuir d'apparat (pour le bourgeois) : 10 p à 15 p ; encombrement : 10

Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Chapeau tissu d'apparat (pour le bourgeois) : 16 p à 20 p ; encombrement : 10

Chapeau de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10

Chapeau de cuir de l'aventurier (résistant) ; 1 co ; encombrement : 10

Chapeau de cuir clouté et renforcé (1 point d'armure à la tête) ; 4 co ; encombrement : 20

Chausseur

Articles et prestation :

Griffe à frapper : 1 co ; encombrement 15
 Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15
 Alène : 1 co ; encombrement 15
 Couteau : 1 co ; encombrement 15
 Compas : 1 co ; encombrement 15
 Abat carré : 1 co ; encombrement 15
 Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
 Cornette : 1 co ; encombrement 15
 Serpette : 1 co ; encombrement 15
 Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
 Ciseaux : 1 co ; encombrement 15
 Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15
 Poinçon : 1 co ; encombrement 15
 Enclumette : 1 co ; encombrement 25
 Forme : 1 co ; encombrement 25
 Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Paire de chausses simples (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10

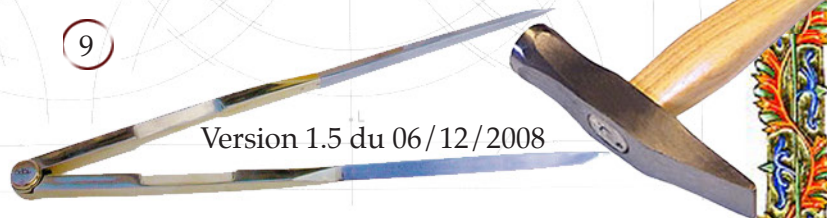
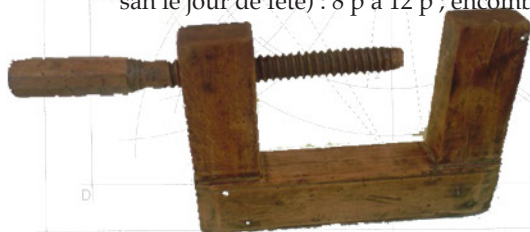
Paire de chausses améliorées (pour le bourgeois ou le jour de fête) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10

Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Paire de chausses d'apparat (pour le bourgeois) : 10 p à 15 p ; encombrement : 10

Paire de chausses de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10

Paire de chausse de l'aventurier (résistantes) ; 1 co ;





encombrement : 10

Couturière

Pour rapiécer les vêtements troués et fabriquer des vêtements uniques...

Articles et prestation :

Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10

Aiguille : 1 p ; encombrement 1

Fil : 1 p ; encombrement 1

Dentellière

Pour orner ses vêtements et se distinguer en société ou meubler ses appartements de rideaux, napperons et autres serviettes délicates, lors des réceptions dans son manoir...

Articles et prestation :

Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10

Aiguille : 1 p ; encombrement 1

Fil : 1 p ; encombrement 1

Coussin de dentellière : 2 co ; encombrement 45

Navette/100 : 3 co ; encombrement 35

Fabricant de bourses et sacs

Articles et prestation :

Alêne : 1 co ; encombrement 15

Couteau : 1 co ; encombrement 15

Compas : 1 co ; encombrement 15

Abat carre : 1 co ; encombrement 15

Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15

Cornette : 1 co ; encombrement 15

Serpette : 1 co ; encombrement 15

Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15

Ciseaux : 1 co ; encombrement 15

Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15

Poinçon : 1 co ; encombrement 15

Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Bourses de tissu : 2 p et 10 sous ; encombrement 2

Bourse de cuir : 10 p et 7 sous ; encombrement 7

Bourses de cuir à clef : 1 co ; encombrement 10

Bourse de maille à clef : 5 co ; encombrement 15

Gibecière du chasseur : 2 co ; encombrement 15

Petit sac en tissu : 12 p ; encombrement 10

Petit sac renforcé de cuir : 1 co ; encombrement 10

Sac à dos en toile : 10 p ; encombrement 15

Sac à dos en cuir : 2 co ; encombrement 20

Grand sac de toile : 1 co ; encombrement 20

Grand sac de toile renforcé en cuir : 2 co ; encombrement 20

Mallette de cuir : 2 co ; encombrement 15

Mallette de bois, ferrée et à clef : 2 co 12 p ; encombrement 15

Sacoche de cuir : 3 co ; encombrement 25

Sacoche de cuir à serrure : 3 co et 15 pistoles ; encombrement 25

Malle en bois avec porte-cadenas : 4 co ; encombrement 45

Malle en bois à serrure : 4 co et 14 pistoles ; encombrement 45

Grande malle renforcé de fer avec serrure : 10 co ; encombrement 55

Petit cadenas : 1 co ; encombrement 10

Grand cadenas : 1 co et 12 pistoles ; encombrement 15

Fabricant de cannes

Articles et prestation :

Canne simple (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10

Canne améliorée (pour le bourgeois) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10

Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Canne de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10

Canne de l'aventurier (résistant et avec pointe d'acier BF 0) : 1 co ; encombrement : 10

Canne fourreau (BF 2) ; 4 co ; encombrement : 20

Fabricant de ceintures

Articles et prestation :

Griffe à frapper : 1 co ; encombrement 15

Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15

Alêne : 1 co ; encombrement 15

Couteau : 1 co ; encombrement 15

Compas : 1 co ; encombrement 15

Abat carre : 1 co ; encombrement 15

Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15

Cornette : 1 co ; encombrement 15

Serpette : 1 co ; encombrement 15

Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15



10



Version 1.5 du 06/12/2008



Ciseaux : 1 co ; encom-
brement 15

Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15

Poinçon : 1 co ; encombrement 15

Enclumette : 1 co ; encombrement 25

Corde simple (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10

Ceinture de cuir améliorée (pour le bourgeois) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10

Ceinture de flanelle de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10

Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Ceinture de l'aventurier (résistant et avec boucle d'acier) : 1 co ; encombrement : 10

Ceinture boa (Longueur triple déployée et renforcée d'acier) : 5 co ; encombrement : 20

Les ceintures suivantes permettent de gagner de l'encombrement :

Ceinture de l'aventurier avec crochet de fourreau ; 1 co et 12 pistoles ; encombrement : 10

Double ceinture de dos avec crochets de fourreau ; 2 co ; encombrement : 10

Double ceinture de dos avec crochets de fourreau, cartouchière à balle/20, porte-mèches/20 et porte poudre/5 ; 10 co ; encombrement : 15

Ceinture à secret (logement pour/50 pièces ; 4 co ; encombrement : 20

Fabricant de fourreaux pour outils, dague, épée et armes diverses

Articles et prestation :

Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15

Alène : 1 co ; encombrement 15

Couteau : 1 co ; encombrement 15

Compas : 1 co ; encombrement 15

Abat carre : 1 co ; encombrement 15

Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15

Cornette : 1 co ; encombrement 15

Serpette : 1 co ; encombrement 15

Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15

Ciseaux : 1 co ; encombrement 15

Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15

Poinçon : 1 co ; encombrement 15

b r e - Enclumette : 1 co ; encombrement 25

Le fourreau permet de gagner en encombrement

Fourreau simple pour épée courte ; 10 p et 5 sous ; encombrement : 15

Fourreau simple pour glaive ; 10 p et 7 sous ; encombrement : 15

Fourreau simple pour épée longue ; 18 p ; encombrement : 20

Fourreau simple pour arc ; 10 p ; encombrement : 20

Fourreau simple pour arc long ; 10 p et 12 sous ; encombrement : 20

Fourreau simple pour dague ; 10 p et 5 sous ; encombrement : 10

Fourreau simple pour hachette ; 10 p et 12 sous ; encombrement : 15

Fourreau simple pour hache ; 10 p et 12 sous ; encombrement : 20

Les fourreaux étanches évitent aux armes de subir les désagréments de l'eau, de la pluie et du soleil.

Fourreau étanche pour épée courte ; 15 p et 5 sous ; encombrement : 15

Fourreau étanche pour glaive ; 15 p et 7 sous ; encombrement : 15

Fourreau étanche pour épée longue ; 19 p et 7 sous ; encombrement : 20

Fourreau étanche pour arc ; 15 p ; encombrement : 20

Fourreau étanche pour arc long ; 15 p et 17 sous ; encombrement : 20

Fourreau étanche pour dague ; 15 p et 8 sous ; encombrement : 10

Fourreau étanche pour hachette ; 15 p et 17 sous ; encombrement : 15

Fourreau étanche pour hache ; 17 p et 19 sous ; encombrement : 20

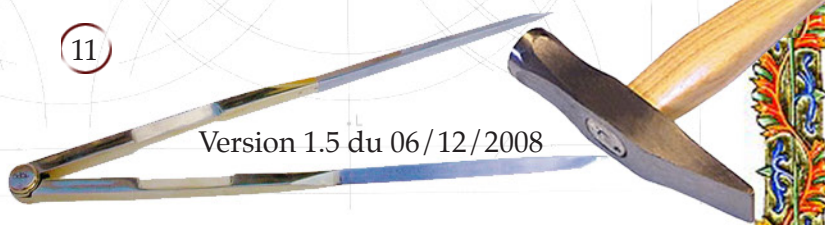
Les fourreaux de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)

Fourreau pour épée courte ; 1 co et 2 pistoles ; encombrement : 15

Fourreau pour glaive ; 1 co et 5 pistoles ; encombrement : 15

Fourreau pour épée longue ; 1 co et 15 pistoles ; encombrement : 20

Fourreau pour arc ; 1 co et 19 pistoles ; encombrement : 20





ment : 20
 Fourreau pour arc long ; 2 co ; encombrement : 20
 Fourreau pour dague ; 1 co ; encombrement : 10
 Fourreau pour hachette ; 1 co et 2 pistoles ; encombrement : 15
 Fourreau pour hache ; 1 co et 12 pistoles ; encombrement : 20

Fabricant de gants
 Griffes à molette : 1 co ; encombrement 15
 Alêne : 1 co ; encombrement 15
 Couteau : 1 co ; encombrement 15
 Compas : 1 co ; encombrement 15
 Abat carre : 1 co ; encombrement 15
 Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
 Cornette : 1 co ; encombrement 15
 Serpette : 1 co ; encombrement 15
 Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
 Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10

Articles et prestation :
 Paire de gants simples (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p ; encombrement : 10
 Paire de gants en cuir amélioré (pour les manutentionnaires) : 1 p à 9 p ; encombrement : 10
 Les vêtements de luxe, en plus d'être étanches, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)
 Paire de gants en soie de luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 2 co et plus... ; encombrement : 10
 Paire de gants de l'aventurier (avec dessus cloûté ; 1 point d'armure aux mains) ; 1 co ; encombrement : 10

Fourreur
 Il travaille tout les vêtements afin de les rendre confortables et chaud. Suivant la matière utilisée, la doublure protège plus ou moins du froid.

Articles et prestation :
 Couteau à habiller
 Gros ciseaux : 1 co ; encombrement 15
 Ressort : 1 co ; encombrement 10
 Carrelets : 1 co ; encombrement 10
 Pointes : 1 p ; encombrement 5
 Chevalet : 1 co ; encombrement 20
 Couteau à écharner : 1 co ; encombrement 10

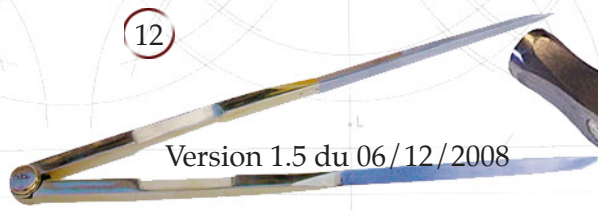
Dégraiffoir : 1 co ; encombrement 10
 Fer de pelletier : 1 co ; encombrement 10
 Bane à tirer les peaux : 1 co ; encombrement 10
 Table : 1 co ; encombrement 20
 Claie : 1 co ; encombrement 10
 Pot de cuivre destiné à faire chauffer les produits : 1 co ; encombrement 15
 Étuve à sécher les peaux : 40 co
 Racloir : 1 co ; encombrement 10

Fourrure, 10 sous/jours, durée variable suivant le vêtement.
 Peaux protégeant du froid (5% de protection supplémentaire)
 Lapins : 10 sous
 Chèvre : 15 sous
 Mouton : 20 sous
 Peaux très efficace contre le froid (15% de protection supplémentaire)

Les peaux recherchées, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)
 Renard : 1 p
 Loup : 18 p
 Félins : 1 co
 Visons : 5 co

Peaux extrêmement efficace contre le froid
 Castor : 7 co (25% de protection supplémentaire)
 Phoques : 9 co (35% de protection supplémentaire)

Tailleur
 Articles et prestation :
 Les vêtements se classent en quatre catégorie :
 Simple (pour l'ouvrier, le paysan) : 10 sous à 1 p
 Amélioré (pour le bourgeois ou le jour de fête) : 1 p à 9 p
 Les vêtements d'apparat, participent à l'image de prestance du personnage (+1% Soc)
 D'apparat (pour le bourgeois) : 10 p à 15 p
 Les vêtements de luxe participent à l'image de prestance du personnage (+2% Soc)
 De luxe (Pour le notable ou le riche bourgeois) : 1 co et plus...





Fripier

Il ne vend que des frustes et autres habits en toile grossier souvent vendus d'occasion.

Articles et prestation :

Vêtement d'occasion : 1 sou

Vêtement de manoeuvrier : 2 sous

Sabotier

Articles et prestation :

Paire de sabot : 5 sous ; encombrement : 10

Sabot vernis avec boucle de fer : 1 p ; encombrement : 12

Les armes

Elles sont de formes et d'usages variés, voici une liste d'armes, certaines très rares que les joueurs peuvent trouver ou acheter, parfois en déboursant beaucoup d'argent...

Armes :

Arbalète à répétition, légère ou lourde. Le chargeur de l'arbalète à répétition contient 5 carreaux. Il est possible de tirer selon votre nombre d'attaques normal sans avoir à recharger, tant qu'il n'est pas vide. Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe.

Arbalète de poing. Cette arme se trouve chez les roublards et ceux qui préfèrent la discrétion à la force brute. On la recharge rapidement et à la main en une 1/2 action de mouvement.

Arbalète légère. Quelle que soit la taille de l'utilisateur, l'arbalète légère est une arme à deux mains. On la recharge à l'aide d'un levier en 1 action complète. Un personnage de petite taille ou plus a la possibilité de tirer d'une main, à -30% en CT, mais ses deux mains lui sont ensuite nécessaires pour recharger. Un PJ de petite taille ou plus peut même utiliser, si il est ambidextre, une arbalète légère dans chaque main, mais il tire à -50% au jet d'attaque.

Arbalète lourde. L'arbalète lourde est une arme à deux mains, quelle que soit la taille de son utilisateur. On la recharge à l'aide d'une manivelle 1 action complète.

Arc court. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. On peut se servir d'un arc court à cheval.

Arc long. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. L'arc long, ou grand arc, est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval.

Bâton. C'est l'arme de prédilection des voyageurs, paysans, marchands et magiciens. On peut l'utiliser en frappant des deux extrémités, ce qui permet de mettre à profit la moindre faille dans la défense adverse. Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Bille de fronde. Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par bourses de 10. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est rate, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

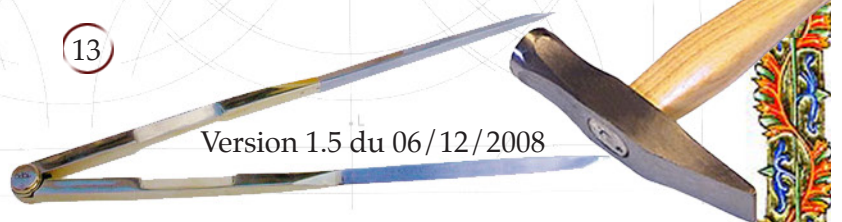
Carreau d'arbalète. Utilise en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est de taille très petite. Les carreaux sont vendus en carquois de 10. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est rate, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Chaîne cloutée. L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires se trouvant à 3 mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent. La chaîne pouvant s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui. La chaîne cloutée confère également un bonus de +10% lorsque l'on tente de désarmer son adversaire.

Cimeterre. Le cimeterre est un sabre, avec une lame plus courbe et accentuée, se terminant en une pointe allongée et acérée. La ligne de sa lame courbe améliore son tranchant.

Cimeterre à deux mains. Une version plus lourde du cimeterre, qui ne peut être tenue qu'à deux mains, mais inflige plus de dégâts. La lame courbe de cette épée améliore d'autant son tranchant.

Corsèque. Cette lance est munie d'une pointe assistée de deux petites lames recourbées en forme de fleur





de lys. L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent. Il confère un bonus de +10% lorsque l'on tente de désarmer son adversaire.

Dague. La dague est une arme secondaire extrêmement courante.

Dague coup-de-poing ou katar. Cette dague permet à l'utilisateur de mettre toute sa force dans chaque coup et de causer des dégâts potentiellement plus importants.

Dard. Un dard est une grosse flèche dotée d'une tête alourdie. Ce n'est ni plus ni moins qu'une petite javeline.

Double lame. Cette arme étrange rattachée à la famille des épées est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Écu, bois ou acier (et écu à pointes). On peut donner des coups avec l'écu au lieu de se défendre avec.

Épée à deux mains. Beaucoup d'aventuriers considèrent l'épée à deux mains, ou espadon, comme l'une des meilleures armes qui soient. Elle est fiable et cause des dégâts conséquents.

Épée bâtarde. L'épée bâtarde est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle est rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage de taille moyenne peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains. Par contre, une créature de grande taille désirant elle aussi l'utiliser comme arme de guerre doit la manier à une main seulement. L'épée bâtarde est également connue sous le nom étrange d'épée à une main et demie.

Épée courte. Cette épée sert souvent d'arme secondaire, ou d'arme principale pour les personnages de petite taille.

Épée longue. Cette arme à lame droite est celle des chevaliers, et plus particulièrement des paladins.

Épieu. La longueur d'une demi-pique est suffisamment modeste pour qu'un personnage de petite taille puisse s'en servir.

Faux. Cette arme ressemble à l'outil utilisé pour faucher le blé, mais son équilibre montre bien qu'elle a

été conçue pour le combat. La forme de sa lame permet de donner des coups terribles avec la pointe, et son tranchant est particulièrement acéré.

Filet. Le filet de guerre est garni de barbillons et d'une corde permettant de ramener la proie à soi. On l'utilise pour immobiliser l'adversaire. Pour utiliser un filet, on effectue un jet en utilisant une moyenne CC et CT. La portée maximale du filet est de 3 mètres, sans malus de portée. En cas du coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui lui inflige les malus suivants : moitié de points de Mouvement, -30 à son Agilité, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un jet de Force et si sa victime rate le sien, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un jet de Force Mentale. La victime peut se libérer en réussissant un jet d'agilité en une action complète.

Fléau d'armes, léger ou lourd. Le fléau d'armes confère un bonus de +10% lorsque l'on tente de désarmer son adversaire.

Fléau double. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Le fléau double confère un bonus de +10% lorsque l'on tente de désarmer son adversaire.

Flèche. Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est de taille très petite et inflige 1d4 points de dégâts perforants. Comme elle n'est pas conçue pour cet usage, tout personnage l'utilisant de la sorte subit un malus de -20% à la CC. Les flèches sont vendues en carquois de 20. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est rate, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Fouet. Le fouet inflige des dégâts temporaires (portée 4,50 mètres, pas de malus de portée). Comme le fouet peut s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui. Le fouet confère également un bonus de +10% lorsque l'on tente de désarmer son adversaire.





Fronde. La fronde lance des pierres rondes, polies. Elle n'est pas aussi facile d'utilisation que l'arbalète ni aussi puissante que l'arc, mais elle ne coûte rien et une lanière suffit pour s'en créer une. Les Hobbits l'affectionnent tout particulièrement. Il est également possible de lancer des pierres ordinaires, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les pierres travaillées, ce qui réduit leurs dégâts (1d3 points) et leur efficacité (-5% au jet d'attaque).

Gantelet. Ces épais gants de métal protègent les mains de leur porteur et lui permettent d'infliger des dégâts normaux (au lieu de temporaires) lorsqu'il se bat à coups de poings. Cet important détail excepté, un coup de gantelet est considéré comme une attaque à mains nues.

Gantelet clouté. Ce gantelet muni de clous, acérés ou non suivant les modèles permet d'accentuer les dégâts à mains nues mais également de bénéficier d'un bonus de 1d4x10% contre une tentative de désarmement.

Gourdin. Il est si facile de se tailler un gourdin en bois que cette arme ne coûte rien.

Un druide est autorisé à manier cette arme.

Grande hache. Cette lourde hache est l'une des armes de prédilection des Barbares et de tous ceux qui aiment causer des dégâts importants à chaque coup.

Guisarme. Arme d'hast parente de la hallebarde, elle est constituée d'un manche en bois et d'une lame à double tranchant ou non, prolongée d'une pointe. L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent. Sa lame courbe permet également de tenter des crocs-en-jambe.

Hache d'armes ou hache de guerre naine. La hache d'armes est l'arme de corps à corps la plus répandue chez les nains. Une hache d'armes de nain est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle est rangée dans la catégorie des armes à deux mains. Un personnage de taille normale peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains. Une créature de grande taille désirant l'utiliser comme arme de guerre doit s'en servir à une main seulement.

Hache de lancer. La hache de lancer est plus légère que la hachette, et comme son nom l'indique, son

équilibre la prédispose à être lancée. Les guerriers gnomes s'en servent parfois d'arme de corps à corps et de jet.

Hache double d'orque. Cette hache est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une hache double d'orque à une main (par exemple une créature de grande taille ne peut s'en servir comme d'une arme double).

Hachette. Les nains aiment utiliser cette petite hache comme arme secondaire.

Hallebarde. En temps normal, on utilise la lame de la hallebarde, semblable à celle d'une hache, mais la pointe qui orne son extrémité peut s'avérer extrêmement efficace en cas de réception de charge. Le crochet opposé de la lame de la hallebarde permet également de tenter des crocs-en-jambe.

Javeline. La javeline est une demi-pique souple conçue pour être lancée. On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (-10 à la CC).

Kama. Un manche court sur lequel est fixé une lame recourbée comme un piolet.

Kama Hobbit. Modèle plus petit.

Kukri. Cette lourde dague à lame incurvée a son tranchant tourné vers l'intérieur de la lame.

Lance. La hampe de ce modèle n'est pas aussi longue que celle de la pique, ce qui permet de l'utiliser comme arme de jet. (d)

Lance d'arçon. Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doubles lors d'une charge montée. L'allonge importante que procure la lance d'arçon lourde permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance d'arçon à deux mains.

Marteau léger. Ce petit marteau est suffisamment léger pour être lancé. Les nains l'apprécient tout particulièrement.

Marteau-piolet de Gnome. Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il





utilisait une arme à une main et une arme légère. La tête du marteau est une arme contondante, tandis que le piolet est une arme perforante. L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

Marteau de guerre. Cette arme à une main très appréciée des nains est constituée d'un manche à l'extrémité duquel est fixée une lourde tête.

Masse d'armes, légère ou lourde. Une masse d'armes est intégralement en métal, même son manche, ce qui la rend presque incassable.

Massue. Il s'agit d'une version à deux mains du gourdin normal. Sa tête est souvent renforcée à l'aide de clous, de pointes ou de bandes métalliques.

Matraque. La matraque est bien pratique lorsque l'on souhaite seulement assommer son adversaire.

Morgenstern. La morgenstern, ou masse à picots, est une arme toute simple combinant la force d'impact du gourdin et la puissance de pénétration des pointes,

Nunchaku. Deux bâtons reliés par un sangle de cuir utilisé dans le combat à main nu. Les coups portés permettent de gagner une demi action. Il existe des améliorations de cette arme, avec chaîne, bâton de métal et pointes à leurs extrémités. L'apprentissage de cette arme est difficile. Teste de FM avec la CC.

Pic de guerre, léger ou lourd. Le pic est conçu pour concentrer toute l'énergie du coup en un seul point. Il ressemble à une pioche de mineur mais a été spécifiquement conçu comme arme de guerre.

Pique. L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Rapière. épée longue et fine, à la garde élaborée, à la lame flexible, destinée aux coups d'estoc (pointe).

Rondache. C'est un bouclier de forme circulaire et généralement de taille moyenne en bois ou acier (et rondache à pointes). On peut donner des coups avec la rondache au lieu de se défendre avec.

Sabre. Le sabre est une longue et lourde épée tout particulièrement destinée à être utilisée à cheval pour des coups de taille. Le porteur bénéficie d'un bonus de +10% à ses jets d'attaque lorsqu'il utilise cette arme en chevauchant un animal.

Sabre d'abordage. Cette arme a une lame courte et

lourde, légèrement incurvée. Elle est utilisée autant de taille que d'estoc. Le sabre d'abordage est une arme particulièrement populaire auprès des marins. Sa lourde garde qui vient recouvrir la main permet à son porteur de bénéficier d'un bonus de circonstance à tous les jets effectués pour éviter d'être désarmé.

Sai. Lame courte, munie d'une garde retournée en forme de fourche. Les deux gardes du sai permettent de désarmer l'adversaire. Il confère un bonus de -15% lorsque l'on tente de vous désarmer.

Serpe. Cette serpe ressemble à celle dont on se sert pour couper les branchages, mais sa lame renforcée en fait une arme de guerre très convenable. Elle est très appréciée des druides et de tous ceux qui aiment les armes pouvant passer inaperçues. Un druide est autorisé à manier cette arme.

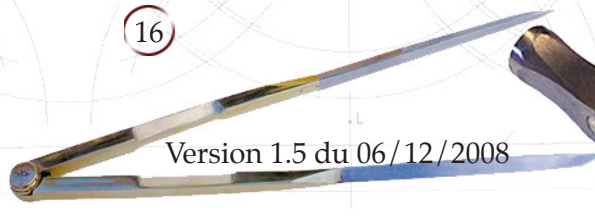
Shuriken. Ce sont des pointes longues. On peut jeter un total de 3 shurikens par attaque (tous sur la même cible). Cette arme est relativement peu efficace, et donc peu utilisée, en combat direct. Elle est plutôt utilisée afin de distraire l'adversaire ou dans des embuscades où la rapidité d'attaque est essentielle.

Siangham, Une variante du Shuriken, mais de forme étoilée, plate et sphérique avec trois ou + de lames.

Trident. Cette arme perforante à trois pointes peut être jetée de la même manière qu'une demi-pique ou une lance, mais son facteur de portée est moindre en raison d'une forme non aérodynamique.

Urgrosh ou hache-lance. Cette arme double d'origine naine reste très prisée chez les guerriers de cette race. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. La tête de hache de l'urgrosh est une arme tranchante, tandis que sa pointe est une arme perforante. L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

Agrippeur ou attrape coquin. Ce sont demi-anneaux sphériques, posés au bout d'un manche et actionnés par une corde ou un mécanisme. Ce collier se referme autour du cou de la victime, le maintenant à distance. Les gardes du guet ou d'autres personnes qui



souhaitent capturer leurs adversaires utilisent parfois un agrippeur. Lorsque l'utilisateur d'un agrippeur réussit une attaque contre un adversaire de sa taille ou d'une catégorie de taille de moins que lui, il peut immédiatement tenter d'engager une lutte (par une action libre). Il peut «échapper» à la lutte simplement en relâchant les pinces de son arme (par une action simple). En plus des actions habituellement ouvertes au cours d'une lutte, l'utilisateur d'un agrippeur peut tenter de faire tomber son adversaire à terre. L'agrippeur est une arme à allonge et ne peut pas être utilisé contre des adversaires adjacents.

Ankus. L'ankus est un bâton crochu qui est utilisé pour diriger les éléphants. Les dégâts qu'il inflige sont temporaires, mais son crochet permet de l'utiliser pour tenter des crocs-en-jambe.

Arbalète, bracelet. Cette arme est montée sur un bracelet de métal qui s'attache au poignet. Il a une rainure centrale pour placer le carreau, et divers accessoires nécessaires pour en faire une arme efficace. On recharge l'arme avec les deux mains, mais on ne tire qu'avec une seule. Le bracelet arbalète reste utilisable sous l'eau.

Arbalète d'acrobate de poing. Les roublards se retrouvent souvent pendus à des cordes, grimpant à des murs ou en toutes autres positions qui rendent très difficile l'utilisation d'une arme de jet. Cependant, grâce à la présence d'une fine pièce de bois au-dessus de la rainure de tir, qui maintient le carreau dans son logement qu'elle que soit la position du tireur, cette arbalète remédie à ce problème.

Cette pièce de bois, donne à l'arme la même apparence monobloc que l'arbalète à répétition, à la différence quelle n'a pas de chargeur. L'arbalète d'acrobate de poing se charge par l'arrière, d'un seul carreau à la fois.

Arbalète lance grappin. Ce système permet aux aventuriers de franchir des murs impossibles à grimper, des gouffres sans pont, de descendre rapidement d'une falaise, etc. Une arbalète lance grappin est une arbalète lourde modifiée pour projeter un carreau spécial doté d'une pointe en forme de grappin, relié à 30 m de filin. Un tir faisant mouche sur la cible appropriée (par exemple le remblai d'un mur) signifie que le grappin s'est accroché à quelque chose, installant la corde assez fermement pour permettre à un

personnage de grimper. Un personnage peut facilement accrocher un carreau-grappin directement avec la main sur une aspérité ou utiliser un piton pour le fixer à une paroi lisse. Cela fournira la même aide pour la descente, sans avoir à tirer avec l'arbalète.

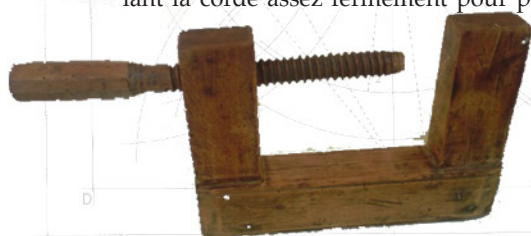
Baïonnette. Il arrive qu'on ait besoin d'une arme très rapidement pour se défendre. C'est dans ces situations que la baïonnette amovible peut se révéler fort utile. Une baïonnette est une sorte de longue dague effilée, pouvant être fixée sur l'extrémité du manche d'un instrument. Elle peut servir à tenir à distance un attaquant ou même à infliger des dégâts respectables en réception de charge. Pourtant, les risques existent d'endommager l'instrument sur lequel elle est fixée du fait des chocs du combat.

Bâton de combat. Le bâton de combat est un solide bâton renforcé sur toute sa longueur par du métal, et fréquemment orné à ses extrémités de pointes pour accroître les dégâts infligés.

Bâton en fer. Une version plus lourde et solide du bâton standard, capable d'infliger de plus gros dégâts. Toute personne sachant manier le bâton peut manier le bâton en fer.

Bec de corbin. Il s'agit d'une petite arme d'hast combinant un marteau et une pointe sur sa tête. C'est une arme spécialement conçue pour combattre les adversaires en armure. On peut l'utiliser comme arme perforante avec sa pointe, ou contondante avec son marteau, mais pas les deux pendant le même round toutefois.

Bolas, 3 boules. Très semblable au bolas à deux boules, cette arme est constituée de trois sphères de bois massif ou de métal reliées par une petite corde. C'est une arme à distance qui est utilisée pour faire tomber un adversaire. Quand vous lancez des bolas, vous effectuez une attaque à distance contre votre adversaire. Si vous touchez, votre adversaire subit un croc-en-jambe. De plus, si l'adversaire échoue à un jet d'Agilité contre ce même jet d'attaque, il est agrippé. Les bolas ne peuvent agripper des cibles de grande taille avec un bonus de +5%, taille normale ou plus petite avec un malus de 5%. On peut se dégager des bolas avec un test de Force ou d'agilité (-10%) ou les deux si il est agrippé. Tout personnage sachant manier les bolas à 2 boules sait aussi manier ceux à



3 boules.

Boulettes de sarbacane. La plupart des boulettes de sarbacane sont en argile durcie, et sont utilisées pour la chasse. Un solide coup de boulette peut assommer un petit oiseau.

Bracelet de griffes. Cette arme est particulièrement populaire auprès des ensorceleurs et des sorciers. Un bracelet de griffes est un bracelet de métal qui couvre l'avant-bras (la totalité ou juste une moitié selon les modèles). Le bracelet est prolongé de trois griffes d'acier qui s'étendent jusqu'à dix centimètres au-delà du bout des doigts tendus du porteur. Lorsqu'il porte cette arme, l'utilisateur peut lancer des sorts et il ne peut pas être désarmé. De nombreux bracelets de griffes sont des armes magiques et parfois empoisonnés.

Canne-épée. La canne-épée est une épée très semblable à la rapière, mais camouflée pour ressembler à une simple canne de marche, ce qui permet à son porteur de pénétrer avec dans des lieux où les armes sont interdites, et de laisser leur adversaire totalement désarmé. Les personnages ayant des dons avec une rapière peuvent en bénéficier avec une canne-épée.

Carreau assommant. Le carreau assommant n'est pas pointu comme un carreau normal, mais au contraire élargi et aplati à son extrémité afin d'assommer sa cible plutôt que de la blesser. Il inflige donc des dégâts temporaires, et sa portée est réduite du fait de sa forme moins aérodynamique.

Carreau oscillant. Ce projectile ressemble à un carreau normal sauf qu'il est percé de petits trous. En fait, un minuscule conduit permet à l'air de passer dans le carreau après qu'il a été tiré, ce qui fait que le projectile oscille. La CT est réduite de 5% mais une tentative de parer le projectile est réduite de 10%.

Chakram. Le chakram est un disque ou un palet destiné à être lancé. Fréquemment le centre est évidé pour ne plus former qu'un anneau. Il mesure près de 30 centimètres de diamètre et ses bords extérieurs sont aiguisés.

Chatkcha. Cette arme de jet est un morceau de cristal au poids et à l'équilibre inhabituels, ce qui le rend difficile à manier pour une personne non entraînée. En cas d'attaque ratée, la chatkcha revient dans la main du lanceur pour le

round suivant.

Chaîne-dague. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% quand vous essayez de désarmer un adversaire. Vous pouvez aussi utiliser cette arme pour effectuer des attaques croc-en-jambe avec un bonus de +10%.

Couperet. Cette arme, plus proche de la hache que de l'épée, consiste en une longue lame lourde et droite, fixée à un long manche destiné à y mettre les deux mains. Elle inflige des dégâts dévastateurs au corps à corps.

Couteau moignon. Un couteau moignon est similaire à une dague coup de poing sauf qu'il peut être fixé sur un moignon. Pour quelqu'un qui sait s'en servir, le couteau devient une extension de son corps. Contre des adversaires auxquels vous avez infligé des dégâts au cours d'un combat continu au corps à corps, il y a 50% de chance d'effectuer un critique. 50% de malus pour être désarmé.

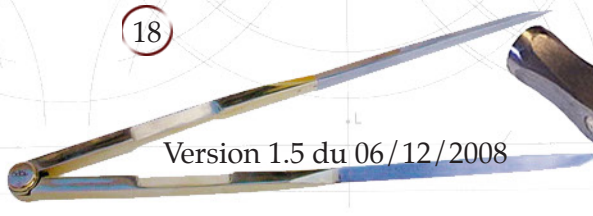
Dague d'assassin. Cette dague à large lame est destinée à infliger des blessures vicieuses et larges, difficiles à soigner. Bien que cette dague fasse généralement moins de dégâts qu'une dague normale, elle est bien plus redoutable sur un coup critique et les dégâts sont X2. Le roublard sait manier cette arme.

Double épieu. Il s'agit tout simplement d'un épieu avec une pointe à chaque extrémité. Le double épieu est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Duom. La duom est une longue lance avec une tête de lance normale ainsi que deux lames pointées vers l'arrière. L'arme dispose d'une allonge qui permet de frapper un adversaire à 3 mètres. Ceux qui manient la lance peuvent également l'utiliser pour attaquer une cible adjacente avec les pointes inversées.

Épée à deux mains géante. Cette énorme épée est l'équivalent de l'épée à deux mains pour les créatures de grande taille. Elle est tellement grande et lourde qu'un personnage de taille inférieure est incapable de l'utiliser.

Épée d'escarmouche. Également appelée épée à deux mains des Elfes, cette arme est notamment utilisée par les fantassins d'élite, qui se trouvent en première ligne dans les conflits. Elle ressemble à une épée avec



une solide lame courbe à un seul tranchant dont le long manche (aussi long que la lame) est prévu pour qu'on tienne l'arme à deux mains. On s'en sert un peu à la façon d'une faux, et sa longue lame aiguisée peut infliger de terribles dégâts.

Grande épée au mercure. Cette énorme épée possède un réservoir caché rempli de mercure (également appelé vif argent par les alchimistes) tout le long de sa lame. Quand l'arme est tenue verticalement, le mercure remplit un réservoir dans la garde mais quand on donne un coup avec, le lourd liquide se répand dans la lame ce qui la rend plus lourde. Entre des mains non expertes, cette masse changeante inflige une pénalité supplémentaire de -25% aux jets d'attaque, en plus de la pénalité pour arme non maîtrisée.

Épée longue au mercure. Identique à la grande épée au mercure, à l'exception du fait qu'entre des mains non expertes cette masse changeante inflige une pénalité supplémentaire de -15% aux jets d'attaque, en plus de la pénalité pour arme non maîtrisée.

Épée-fléau. Une épée-fléau est une arme double. D'un côté, un fléau et de l'autre, une épée longue. Vous pouvez combattre avec comme si vous combattiez avec deux armes mais dans ce cas vous subissez toutes les pénalités normales accompagnant le combat à deux armes, comme si vous utilisiez une arme à une main et une arme légère. Vous bénéficiez d'un bonus de +15% quand vous essayez de désarmer un adversaire. Vous pouvez effectuer des attaques croc-en-jambe avec l'épée-fléau. Extrêmement difficile à manier, une personne non autorisée à l'utiliser peut se blesser.

Épée de bourreau. Bien qu'elle ne soit pas très pratique au combat, l'épée de bourreau a à la base une autre utilité : on l'utilise pour exécuter les criminels par décapitation. On n'est pas censé se servir de ces épées pour autre chose que des exécutions, mais certains tentent d'utiliser l'épée de bourreau de façon différente. Utiliser une épée de bourreau au combat fait subir une pénalité de -30% à l'attaque (cumulative avec une éventuelle pénalité pour ne pas savoir manier l'arme) à cause de son équilibre étrange. Les épées de bourreau sont conçues pour couper depuis une position élevée plutôt que pour effectuer les manœuvres compliquées d'un combat. Une personne sachant utiliser les armes de guerre, ayant une Force

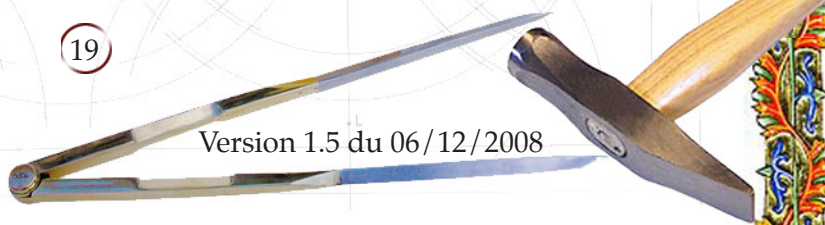
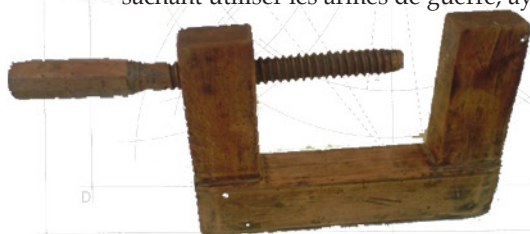
de 60% ou plus, et apprenant le don, ignore la pénalité pour s'en servir.

Épée large. L'épée large est une lourde épée avec une lame à deux tranchants, plutôt conçue pour tailler. La plupart des épées larges ont une garde en coquille donnant à leur porteur un malus de 10% à tous les jets effectués pour le désarmer. On trouve de magnifiques oeuvres d'art parmi les épées larges, qui sont souvent des épées de notables ou de cour ; la schiavone vénitienne ou l'estramaçon italien sont des exemples d'épées larges (l'estramaçon étant également une évolution de l'épée longue). En soi, l'épée large est plus légère qu'une épée longue, ce qui permet d'utiliser l'Agilité pour accroître des dégâts. En effet, c'est le poids supérieur de la coquille par rapport à la garde en croix de l'épée longue qui fait que les deux armes pèsent au final le même poids (mais la meilleure répartition des masses de l'épée large la rend plus facile à manier par un personnage agile). Comme pour la rapière, il est impossible de manier une épée large à deux mains, du fait de sa garde en coquille. Un roublard est formé à son maniement.

Éventail de guerre. Pour quelqu'un qui n'est pas entraîné, cet éventail ressemble à un superbe éventail féminin. Mais, dans ses plis, les branches de l'éventail sont en acier et leurs pointes sont aiguisées. Quand cette arme est employée pour la première fois dans un combat au corps à corps, son utilisateur peut tenter un jet de Social contre son adversaire. Si l'utilisateur remporte le duel, il bénéficie d'un bonus de +30% à ses jets d'attaques du premier round.

Fauchon. Le fauchon est une épée avec une lourde lame à un seul tranchant. Le dos de la lame est habituellement rectiligne, alors que le tranchant est courbé. La lame s'élargit près de l'extrémité, ce qui lui donne une apparence de coupeur et augmente les dégâts infligés. Le fauchon est lourd, ce qui contribue aussi à donner des coups tranchants redoutables.

Finelame elfe. Cette arme a la forme d'une rapière et la taille d'une épée longue, mais elle est beaucoup plus légère. Les agiles guerriers et roublards elfes l'apprécient tout particulièrement. Sa lame fine et flexible s'introduit aisément entre les plaques d'armures ou les côtes d'un adversaire. Un jet sur l'Agilité accroît ses dégâts ou permet de viser la partie du corps avec un bonus. Comme pour la rapière, il est



impossible de manier une finelame à deux mains. Pour un personnage Elfe, la finelame peut être considérée comme une arme de guerre.

Flamberge. La flamberge est une épée à deux mains à la lame ondulante et aiguisée, ce qui améliore les chances d'infliger d'importants dégâts pour les personnes qui apprennent à l'utiliser. Toutefois, fabriquer une telle arme coûte cher, ce qui explique le prix plus élevé de la flamberge.

Flèche assommante. La flèche assommante n'est pas pointue comme une flèche normale, mais au contraire élargie et aplatie à son extrémité afin d'assommer sa cible plutôt que de la blesser. Elle inflige donc des dégâts temporaires, et sa portée est réduite du fait de sa forme moins aérodynamique.

Flèche lourde. La flèche lourde, connue également sous le nom de flèche de guerre, est plus lourde que la flèche standard, ce qui réduit sa portée mais augmente ses dégâts. Ces flèches ont une pointe acérée en acier et coûtent plus cher à fabriquer.

Flèche alchimique. Merveille artisanale, chaque flèche alchimique est bourrée de feu alchimique dans sa tige creuse. Quand la cible est touchée, la tige se brise, libérant le feu alchimique sur la victime. Un round après l'impact, le feu alchimique s'embrase au contact de l'air et inflige 1d4 points de dégâts. La victime peut tenter, avec une action complexe, d'éteindre les flammes avant de subir ces dégâts. Il faut un jet d'agilité pour éteindre les flammes. Se rouler par terre permet de bénéficier d'un bonus de +10%. Sauter dans de l'eau (dans un lac par exemple) ou user de magie permet d'éteindre les flammes instantanément.

Fouet-dague. Un personnage qui sait utiliser un fouet sait également manier le fouet-dague (vous n'avez pas besoin de choisir un autre don pour utiliser cette arme, si vous avez déjà le don pour le fouet). Le fouet-dague est plus lourd qu'un fouet normal et inflige plus de dégâts à cause des barbillons dont il est doté sur toute sa longueur et de sa pointe semblable à celle d'une dague (qui inflige de profondes blessures quand elle est utilisée par un expert). Bien que vous le gardiez en main, considérez le fouet-dague comme une arme à distance ayant une portée maximale de 4,5 mètres et aucune pénalité de portée. Puisque le fouet-dague peut s'enrouler autour d'un

membre, vous pouvez effectuer des attaques croc-en-jambe avec. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% à tous vos jets quand vous essayez de désarmer un adversaire.

Fouet de force ou fouet-dague de force. Un personnage qui choisit un avec le fouet sait également manier le fouet de force (ou le fouet-dague de force). Ces armes sont faites avec un matériau spécial très lourd, qui permet à un personnage très fort de tirer avantage de sa force supérieure à la moyenne. Le fouet de force vous permet d'ajouter votre Bonus de Force aux dégâts temporaires du fouet et aux dégâts normaux pour un fouet-dague de force.

Fourche. Cet outil de ferme peut être utilisé comme arme. Bien que l'on puisse la lancer, la fourche est bien moins aérodynamique qu'un trident, et sa portée est donc réduite.

Frêlélame elfe. Cette arme a la forme d'une rapière, la taille d'une épée courte et seulement le poids d'une dague. Les agiles guerriers et roubards elfes l'apprécient tout particulièrement. Sa lame fine et flexible s'introduit aisément entre les plaques des armures ou les côtes d'un adversaire. Quelques nobles elfes portent une frêlélame, souvent décorée de filigranes complexes et de minuscules pierres précieuses, en signe de leur statut, même s'ils ne sont pas formés à son maniement. Pour un personnage Elfe, la frêlélame peut être considérée comme une arme de guerre.

Fronde de guerre Hobbite. Cette fronde se distingue de ses homologues plus simples par son équilibre parfait et sa construction plus robuste. Elle permet l'usage de pierres ricoches Hobbites. Si un utilisateur sachant manier à la fois la pierre ricoche et la fronde de guerre utilise une fronde de guerre pour lancer des pierres ricoche, ces dernières peuvent ricocher comme si elles avaient été lancées à la main.

Pierre ricoche Hobbite. Ces pierres polies parfaitement équilibrées sont appréciées des Hobbites car s'ils les lancent, elles ricochent sur une cible pour en frapper une autre. Si la pierre touche une cible, elle ricoche vers une autre cible (au choix du lanceur) adjacente (moins de 1,50m). Le lanceur effectue immédiatement un second jet d'attaque contre la nouvelle cible. Ces pierres peuvent être utilisées normalement avec une fronde mais, pour bénéficier de leur capacité de rebond, il faut posséder le don.



Fukimi-bari (dards de bouche). Ces petits dards en métal, presque de la taille d'une épingle, se dissimulent dans la bouche avant d'être crachés sur un adversaire. Leur portée effective est très courte et ils infligent peu de dégâts mais ils sont très utiles pour prendre une victime par surprise. Vous pouvez cracher jusqu'à trois dards de bouche par attaque (tous sur la même cible). Les bonus de Force ne s'appliquent pas aux dégâts des dards. Ils sont trop petits pour que la Force d'un personnage puisse être répercutée sur leur impact. L'utilisation de certains poison n'agissant que par blessure, requiert le don d'utilisation de cet arme au risque de se piquer et s'empoisonner.

Fustibale. Le fustibale est un bâton en bois faisant entre 90 cm et 1,20 m de long, avec une fronde fixée à une extrémité. Ce dispositif augmente à la fois la portée et les dégâts de la fronde. Le fustibale utilise des billes de fronde normales.

Gantelet à lames. Ce gantelet est doté de deux lames acérées fixées sur le dessus du poignet dans le prolongement de l'avant-bras. Contrairement à un gantelet normal, une attaque avec cette arme n'est pas considérée comme une attaque à mains nues. Le coût et le poids indiqués ne concernent qu'un seul gantelet.

Gantelet de garde. C'est un gantelet de cuir épais avec une pièce de métal très résistante fixée sur les phalanges. Un coup de gantelet de garde est considéré comme une attaque à mains nues. Si vous choisissez de parer, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +5%. Votre adversaire ne peut vous désarmer.

Gantelet arbalète. Le gantelet est équipé d'une large pièce de métal qui s'étend sous l'avant-bras jusqu'à l'articulation du poignet où l'on peut distinguer un orifice circulaire. Cette pièce de métal dissimule un merveilleux mécanisme à ressort, qui peut propulser un carreau d'arbalète avec une force équivalente à celle d'une arbalète à main. On charge le gantelet en insérant un carreau dans le trou, ce qui nécessite une action complète. On tire en retournant son bras et en relevant la main pour que la paume soit face à l'adversaire. Un personnage essayant de tirer deux gantelets chargés à la fois subit les pénalités standards du combat avec deux armes.

Garrot. Ce type de garrot est une simple corde uti-

lisée pour étrangler. L'utilisation de cette arme requiert une certaine pratique. Un étrangleur expérimenté pourra utiliser des écharpes, ceintures, lianes ou tout autre garrot improvisé. Sans protection pour ses mains, l'utilisateur subira 1d3 points de dégâts par round.

Garrot à verrouillage. Cette cruelle version du garrot traditionnel a une paire de poignées en métal qui comprend chacune une partie du mécanisme de fermeture. Une fois que le garrot a commencé à faire des dégâts après une attaque, l'attaquant peut joindre les deux bouts du garrot et enclencher les poignées pour verrouiller la strangulation. Cela maintient l'étranglement même si l'attaquant n'est plus là, jusqu'à ce que la victime soit libérée ou tombe dans l'inconscience le Désamorçage/sabotage pour libérer la victime du garrot à verrouillage est de -10% si le personnage possède le don. Sans protection pour ses mains, l'utilisateur subira 1d3 points de dégâts par round.

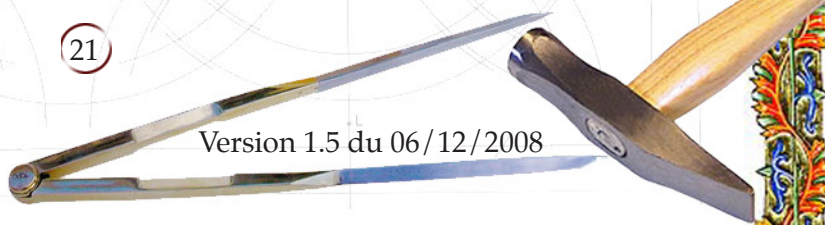
Garrot fil de fer. Cette arme n'est rien de plus que des poignées en bois reliées par un fil de fer. Il s'utilise comme la version en corde, les poignées évitant à l'utilisateur de se couper. Ainsi, un attaquant utilisant cette arme sans les poignées ou une forme de protection pour ses mains subira 1d3 points de dégâts par round. Utiliser cette arme requiert une connaissance spéciale au maniement du garrot.

Grand arc composite. Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un grand composite est trop encombrant pour être utilisé par un cavalier. Il suit par ailleurs toutes les règles des arcs composites. Chaque Bonus de Force ajouté à un grand arc composite augmente son prix de +200 co. Pour un personnage Elfe, le grand arc composite est considéré comme une arme de guerre.

Grand épieu. Cet épieu doté d'une large lame plate est trop lourd pour être utilisé sans un entraînement particulier.

Grand pic de guerre. Un grand pic de guerre ressemble à un pic de guerre lourd, mais son manche est plus long et sa lame plus massive. Un grand pic de guerre est trop lourd pour être utilisé à une main sans un entraînement particulier. On peut cependant l'utiliser à deux mains comme une arme de guerre.

Grande hache géante. Cette énorme hache est l'équi-



valent de la grande hache pour les créatures de grande taille. Elle est tellement grande et lourde qu'un personnage de taille inférieure est incapable de l'utiliser.

Griffes de tigre. Les griffes du tigre, sont des armes peu connues, en acier, et qui sont utilisées comme des griffes en combat. Il semblerait qu'elles soient l'ancêtre des griffes utilisées par les ninjas japonais... Bien aiguisées et utilisées, ces armes peuvent mettre en lambeaux n'importe quoi.

Griffes de Tigre Rouges). Les barbares de la tribu des Tigres Rouges ont l'habitude de chasser armés uniquement de ces dagues de pierre à trois lames qu'ils appellent «griffes de tigre». Ces trois lames sont proches et très aiguisées, mais vous ne devez pas oublier qu'elles sont en pierre, et donc bien plus fragiles que des armes en métal.

Gythka. Cette grande arme de corps à corps est une arme double, comportant une lame en croissant de lune à chaque extrémité. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Hache-targe naine. À première vue, la hache-targe naine semble être une simple targe, mais ses bords haut et bas sont aiguisés, ce qui permet au porteur de s'en servir comme d'une hache. En plus d'offrir une protection, ce bouclier peut donc servir d'arme secondaire ou d'arme de secours lorsqu'on est désarmé. Comme pour tout bouclier, l'action gratuite pour parer est perdue pendant les rounds où le personnage utilise sa hache-targe pour attaquer.

Hache de charpentier. Une personne surprise sans son arme habituelle peut se servir de cette hache comme d'une arme de secours. Avec sa lame montée à angle droit du manche, cette hache peut infliger des dégâts conséquents.

Harpon. Le harpon est une lance à pointe large garnie de barbillons. Une corde est attachée au manche de l'arme pour pouvoir retenir un adversaire harponné. Bien qu'un harpon soit prévu pour chasser des baleines ou d'autres grandes créatures marines, il peut être utilisé au sol. L'utilisateur subit une pénalité de -10% à ses jets d'attaque à cause du poids de l'arme. Si vous infligez des dégâts à votre adversaire,

le harpon peut se ficher dans sa victime. Une créature harponnée se déplace à demi vitesse et ne peut ni charger, ni courir. Si, alors que vous tenez la corde, vous réussissez un jet opposé de Force, la créature harponnée ne peut se déplacer que de la longueur de la corde (généralement, elle a une longueur de 9 mètres). Si la créature harponnée essaie de lancer un sort, elle doit réussir un jet de Force mentale ou échouer et perdre son sort. Une créature harponnée peut arracher le harpon de sa blessure par un test d'Agilité si elle a ses deux mains libres et en utilisant une action complexe mais perd à nouveau les dégâts déjà infligés.

Jambiya. Cette dague courbe, laisse de longues et fines blessures.

Javelot à spirale. Cette lance flexible et longue prévue pour les attaques à distance ressemble à un javelot normal à l'exception de la rainure en spirale qui court le long de son manche. Vous pouvez attacher un filin autour du manche (l'autre bout du filin est attaché à votre doigt). Le filin permet de faire tourner le javelot sur lui-même quand il est lancé, augmentant la précision de l'arme, sa portée et son pouvoir de pénétration de 10%. Enrouler le filin autour du manche nécessite une action complète. Attacher le filin autour de son doigt est aussi une action complète, mais on peut utiliser le même filin pour différents javelots. Le javelot peut être lancé sans le filin et, dans ce cas, sa portée, ses dégâts et ses chances de critique sont les mêmes que pour un javelot normal. Utilisé en corps à corps, ce javelot est considéré comme un javelot normal.

Katana. Le katana est un sabre d'extrême orient. Tous les katana sont des armes de maître, et confèrent donc un bonus de +5% au jet d'attaque, bonus qui ne se cumule pas avec un éventuel bonus d'altération à l'attaque. Comme une épée bâtarde, le katana peut être utilisé à une main par un personnage possédant le don. La lame d'un katana est le fruit d'un long travail de pliage et de repliage de l'acier, et possède un cœur d'acier relativement tendre alors que la surface est très dure. Grâce à ce processus de fabrication, le katana devient à la fois une arme relativement légère, résistante et puissante. Pour un samurai, le katana est plus qu'une épée : il symbolise son honneur et celui de sa famille. C'est une arme

personnelle, que nul autre ne peut utiliser. Toucher le fourreau d'un katana non dégainé est une insulte pour un samurai et le dégainer sans permission plus grave encore. Un katana peut être un héritage inestimable, transmis dans une famille depuis des générations. Les katana ont souvent un nom, rappelant les hauts faits de ceux qui les ont portés. Perdre une telle arme est la pire des disgrâces, qui ne peut être lavée qu'en la retrouvant et en punissant le voleur. Bien des samurai ont donné leur vie pour retrouver le sabre de leur famille.

Khopesh. Le khopesh ressemble à une épée normale, généralement en métal, dont la lame s'incurverait en une légère courbure en forme de faucille à trente centimètres de la pointe. C'est une arme lourde et difficile à utiliser sans un entraînement intensif. En raison de sa forme, le porteur peut utiliser le khopesh pour tenter d'effectuer un croc-en-jambe.

Knout (Fouet barbelé). Ce fouet est couvert de pointes métalliques. Il est parfois trempé dans du poison pouvant être transmis par blessure. Il peut aussi utiliser cette arme pour tenter d'effectuer un croc-en-jambe.

Lajatang. Le lajatang est un bâton orné d'une lame en forme de croissant aux deux extrémités. C'est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un lajatang à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. Un initié qui est formé au maniement du lajatang peut la considérer comme une arme double. Chaque tête compte comme une arme distincte pour le déluage de coups, à la façon du bâton.

Lame de bottes. Installé à la demande sur les bottes de l'utilisateur, cet assemblage consiste en une semelle dure dissimulant une dague montée sur ressort. L'acheteur peut simplement faire ajouter ce mécanisme à l'une de ses bottes pour le prix indiqué. Il peut aussi faire monter le mécanisme sur chacune de ses bottes, il lui faudra alors doubler le coût d'achat. Les mouvements de l'utilisateur ne sont pas gênés par les lames lorsqu'elles sont rétractées. Toutefois si au

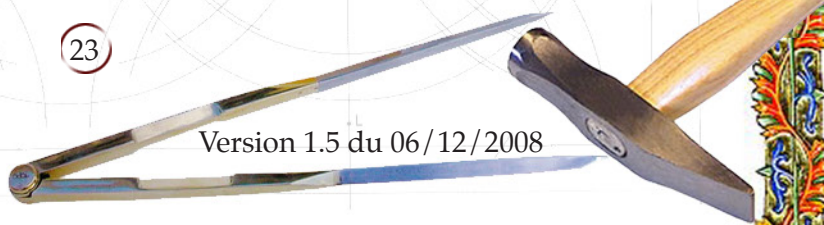
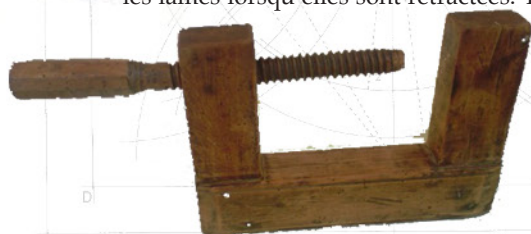
moins l'une des lames est sortie, il sera alors impossible de courir ou de charger. Lorsqu'il utilise les lames de bottes, l'initié peut user d'un coup de pied si son nombre d'attaques par round l'autorise. Un test d'agilité est nécessaire. Un personnage qui porte des lames de bottes bénéficie d'un bonus de +30% lorsqu'il tente de se défaire d'une corde qui l'entrave.

Lance-pierre. Le lance-pierre est un morceau de bois en forme de Y, ses deux branches sont reliées avec une ficelle élastique, généralement issu de l'Hévéa ayant une fronde en son centre. Cette arme est un bon substitut à la fronde standard dans les endroits confinés ou encombrés.

Lasso. Un lasso n'est rien de plus qu'une fine corde nouée avec un noeud coulant pour former une grande boucle. La boucle est lancée vers une cible, et on tire sur l'autre bout quand la boucle touche, ce qui la resserre autour de la cible. On peut lancer le lasso sur une cible de taille normale ou inférieure. Si la victime tente de se dégager par un test d'Agilité ou de Force, une lutte commence immédiatement avec la cible, avec un malus de -30% sur votre jet. Si l'adversaire est pris par le lasso, vous pouvez tenter une attaque pour faire un croc-en-jambe à la cible. Si vous fixez un bout du lasso à la selle de votre monture, vous pouvez utiliser la Force de la monture pour vos jets de lutte. La portée maximale d'un lasso ne peut excéder la longueur de la corde, au minimum 1,5 m.

Longue lame ou épée à deux mains des ogres. Une longue lame est plus longue de 45 centimètres qu'une épée à deux mains et elle est si grande qu'une créature de taille moyenne ne peut s'en servir, même à deux mains, sans entraînement spécial (elle ne peut pas du tout l'utiliser à une main). Une créature de grande taille peut utiliser cette arme à une main (mais elle subira une pénalité de -30% à ses jets d'attaque), ou à deux mains comme une arme de guerre. Une grande créature ayant le don de maniement peut utiliser cette arme à une main sans pénalité.

Machette. Originellement conçue comme outil, et utilisée par exemple pour se frayer un chemin à travers une végétation dense, la machette est constituée d'une poignée et d'une lourde lame courte légèrement courbe faite pour trancher. La qualité d'une machette peut être très variable, allant du simple outil d'usage courant à des armes copieusement décorées,



d'un excellent équilibre et de très bonne qualité. Elle peut en outre être lancée à une courte distance, ce qui en fait une bonne arme d'appoint, même si elle est loin de valoir une épée. Un personnage se déplaçant dans une végétation dense en utilisant une machette diminue le handicap de déplacement.

Main-gauche. La main-gauche est une grande dague avec une garde recourbée. Elle est destinée à être utilisée de la mauvaise main d'un bretteur armé d'une rapière ou d'un sabre, par exemple ; on l'appelle aussi «dague pour main-gauche». La solide garde et le quillon de cette dague donnent à son propriétaire divers avantages au combat. S'il effectue une charge ou une attaque rapide et sacrifie son attaque avec la deuxième main, il bénéficie d'un bonus de +10% à sa prochaine esquive. En cas de tentative de désarmement avec sa main-gauche, il bénéficie également d'un bonus de +10% contre le personnage qui tente de le désarmer. Le roublard est formé au maniement de la main-gauche.

Manches lestées. Cette arme subtile est souvent utilisée pour se défendre ; on ne trouve les manches lestés que dans les pays où les vêtements à manches amples et longues sont à la mode. Celles-ci consistent en un ou plusieurs poids en métal cousus dans les revers de la manche. Les tailleurs qui incorporent ces «armes» dans leurs réalisations font montre d'un grand savoir-faire pour ne coudre que le poids nécessaire pour faire que le tombé de la manche reste naturel. Les paysans confectionnent une version plus simple, consistant en des poches cousues à même les manches dans lesquelles des sphères de métal (d'environ 0,5 kg) ont été rangées. Généralement, les deux manches sont lestées. L'arme s'utilise ainsi : son porteur commence par faire tourner ses manches pour accumuler l'énergie cinétique, un peu comme le fait un frondeur. Mais, au lieu de lancer son projectile, l'utilisateur frappe son adversaire avec. Emmagasiner suffisamment d'énergie cinétique est une action de mouvement, donc une seule attaque par manche est possible dans un round. Attaquer avec les deux manches simultanément entraîne les mêmes malus que combattre à deux armes. L'attaquant peut alterner les attaques de la manche droite et de la manche gauche, frappant avec l'une pendant qu'il fait tourner l'autre dans un même round, de cette

manière il a toujours une manche «prête» à frapper à chaque round. Cette tactique impose au combattant les malus inhérents à l'usage d'une arme dans la main non directrice. Se vêtir d'un habit comportant des manches lestées est une ruse très utilisée dans les déguisements d'assassins. Une fois que le tueur a exécuté son contrat, il peut toujours se débarrasser de ses poids dans une poubelle ou un bassin proche, et continuer à paraître l'innocent et désarmé serviteur ou invité sous les traits duquel il s'est présenté, même face à une fouille corporelle en bonne et due forme. Cette technique, difficile, demande de l'entraînement.

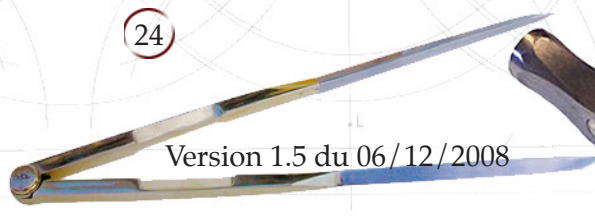
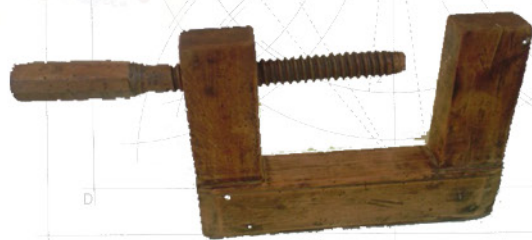
Manti. Une manti est une lance courte dotée de quatre lames supplémentaires fixées verticalement sur le manche, créant ainsi une sorte d'étoile avec cinq lames. L'avantage de cette arme pour quelqu'un qui sait s'en servir, c'est de bloquer l'arme adverse, désarmer et effectuer une attaque additionnelle par round.

Marteau de guerre Nain. Ce lourd marteau est trop volumineux pour être utilisé à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour toutes les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

Marteau de lucerne. Le marteau de lucerne est une tête de marteau avec une pique à l'arrière, montée sur un long manche, qui atteint presque 3 m en longueur. Dans certains cas, l'extrémité est équipée d'une pique pour tenir les soldats ennemis à distance. Elle compte parmi les armes d'ast les plus lourdes et elle est plutôt lente. L'arme est d'habitude entièrement faite en acier, y compris le manche, et est souvent ornée d'incrustations et de dorures en métal précieux.

Marteau double. Le marteau double est, comme son nom le laisse supposer, une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Masse de brèche. Toute personne maniant une mas-



se de brèche subit un malus de -5% à la CC à cause du poids de l'arme et de la difficulté à se remettre d'aplomb après en avoir donné un coup. Une masse de brèche est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. On peut cependant l'utiliser à deux mains comme une arme de guerre.

Massue géante. Cette énorme massue est l'équivalente de la massue pour les créatures de grande taille. Elle est tellement grande et lourde qu'un personnage de taille inférieure est incapable de l'utiliser.

Nagaïka. La nagaïka est un fouet de cuir tressé dans lequel sont incrustés des morceaux de verre. Contrairement à un fouet classique, il inflige des dégâts normaux et peut blesser les adversaires en armure. Bien qu'il soit tenu en main, il est traité comme une arme à projectile, d'une portée maximale de 4,50 mètres et sans pénalité de portée. Comme la nagaïka peut s'enrouler autour d'un membre, on peut l'utiliser pour tenter un croc-en-jambe.

Nagaïka de force. Un personnage formé au maniement de la nagaïka l'est aussi à celui de la nagaïka de force. Cette arme est fabriquée à partir d'un cuir extraordinairement résistant, ce qui permet à son utilisateur d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite imposée par l'arme.

Nagamaki. Le nagamaki est une arme d'hast, une sorte de katana au manche bien plus long et de qualité plus courante. Il est fréquemment utilisé par les samurai montés.

Naginata. Cette arme, pouvant atteindre jusqu'à deux mètres de haut, est utilisée sur les champs de bataille pour couper les jarrets des chevaux. C'est une arme également efficace dans le combat à mi-distance contre un guerrier à pied. La grande allonge du naginata permet d'attaquer des adversaires à 3m, mais pas ceux adjacents.

Poignard de combat. Plus long qu'une dague, moins qu'une épée courte, et doté d'une lame courbe à un seul tranchant très effilé, ce poignard est notamment prisé par les archers pour pouvoir se défendre quand ils sont acculés.

Poids orque. Un entraînement particulier permet de transformer une sphère de la taille d'un fruit en un projectile mortel. Même avec entraînement la personne qui utilise cette arme doit être de taille moyen-

ne ou plus grande pour l'utiliser avec efficacité sans subir une pénalité.

Pique de combat, gnome. La pique de combat d'un gnome est équilibrée de manière à être utilisée par les créatures de petite taille uniquement. Un personnage de petite taille utilise cette arme à deux mains comme une arme de guerre.

Sapara. Cette épée antique ressemblant à un cimeterre inversé est une version réduite du khopesh, et n'est pas plus grande qu'une épée courte standard. En raison de sa forme, le porteur d'un sapara peut tenter de l'utiliser pour effectuer un croc-en-jambe.

Sat tjat koen (nunchaku à trois branches). À l'origine, cette arme était un outil permettant de battre le grain. Elle est composée de trois morceaux de bois de taille égale joints par une chaîne, du cuir ou une corde. Un combattant utilisant cette arme doit subir un apprentissage pour le maniement spécifique à cause de la taille de l'arme et la complexité d'utilisation. Il faut deux mains pour utiliser cette arme.

Sarbacane. Une sarbacane est un long tube creux dans lequel on souffle pour projeter des fléchettes. Une fléchette inflige 1 point de dégâts et peut être enduite d'un poison de type blessure.

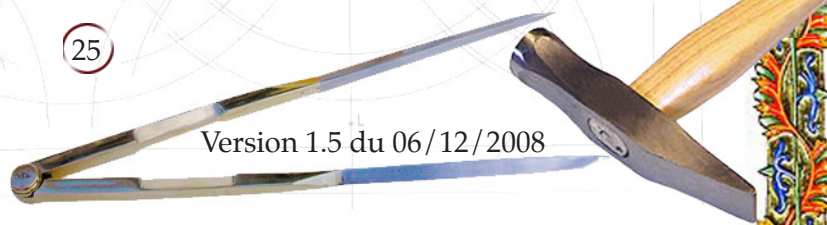
Aiguilles, sarbacane (par 20) : ce sont les projectiles, qui si ils touchent leur cible peuvent être récupérés.

Grande sarbacane. La grande sarbacane tire des dards spéciaux, qui sont légèrement plus petits que des dards de jet. Ils infligent 1d4 points de dégâts et peuvent eux aussi être enduits d'un poison.

Styler. Le styler est une dague courte avec une lame robuste, fine et acérée dont le but est uniquement de perforer ; il est en effet impossible de couper quelque chose avec un styler, à la différence d'une dague. En raison du faible poids du styler et du fait qu'il n'est pas aussi bien équilibré pour le lancer que certaines dagues, il n'est possible d'y appliquer que la moitié de son bonus de Force quand on le lance. La plupart des stylets sont faits entièrement en acier. Le roublard est formé au maniement du styler.

Tonfa. Le tonfa est à l'origine un simple fléau à grain en bois. Il se compose d'un bâton auquel une poignée est fixée perpendiculairement, ce qui donne une meilleure prise en main.

Triple-dague. Cette arme s'utilise avec sa main non directrice, pour désarmer un adversaire. Vous la te-



nez à la place d'un bouclier, pas comme une autre arme, et vous ne subissez pas les pénalités du combat à deux armes. Quand vous utilisez une triple-dague, l'adversaire subit un malus de 15 % pour vous désarmer.

Tronc. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un lourd tronc qui peut être lancé par 1 ou 2 personnes sur une ou plusieurs cibles proches les unes des autres. Pour lancer un tronc, il faut viser un carré de 3 mètres de côté. En cas de succès, chaque créature située dans l'aire ciblée doit réussir un jet de d'Agilité pour reculer de 2 mètres. Si une créature ou un objet se trouvant dans la zone est incapable de se déplacer, il subit les dégâts. Le tronc est habituellement utilisé pour tenter de briser la formation des unités militaires.

Wakizashi. Le wakizashi est un sabre court d'extrême orient. Tous les wakizashi sont des armes de maître, et confèrent donc un bonus de +5% au jet d'attaque. Le wakizashi bénéficie des mêmes méthodes de fabrication que le katana. Le wakizashi d'un samurai est associé au katana pour former le daisho (paire de sabres) et, comme lui, symbolise l'honneur. Les samurai l'utilisent rarement au combat, sauf ceux qui pratiquent le combat à deux armes. Son utilisation la plus importante est le suicide rituel appelé seppuku. Les personnages non samurai peuvent porter le wakizashi seul, et l'utilisent souvent s'ils sont forcés de combattre.

Armuriers

Les armes dans les grandes villes sont plus élaborées et moins chers. Il faut X 2, 4 ou 8 le prix de ces armes dans des contrées sauvages ou moins peuplées.

Armurier spécialiste en épées :

Articles et prestation :

Arme	type	Prix	Encombrement
Épée bâtarde	tranchant	4 co	40
Épée courte	tranchant	5 co	35
Épée longue	tranchant	6 co	150
Épée 2 mains	tranchant	10 co	200
Claymore	tranchant	15 co	200
Glaive	tranchant	6 co	40
Poignard	tranchant	2 co	10
Rapière	tranchant	5 co	35
Sabre	tranchant	8 co	35

Haubergier

Forgeron qui fabrique les armures.

Articles et prestation :

Armure	Prix	Encombrement
Cotte de maille	35 co	80
Gant de maille	20 co	30
Pantalon de maille	40 co	90
Cagoule de maille	10 co	30

Fabricant d'armure en cuir

Articles et prestation :

Armure	Prix	Encombrement
Plastron	5 co	40
Gant	5 co	40
Chausse	7 co	40
Veste	6 co	50
Veste cloutée	10 co	70

Fabricant d'armure à plaque

Articles et prestation :

Armure	Prix	Encombrement
Casque	30 co	40
Plastron	70 co	75
Gantelet	70 co	50
Chaussure	65 co	50
Jambières	70 co	40
Brassard	60 co	30

Armurier :

Articles et prestation :

Arme	type	Prix	Enc.
Fléau	contondant	3 co	50
Fléau de guerre	contondant	4 co	50
Flèche légère	de pointe	1 co / 6	5
Flèche lourde	de pointe	2 co / 6	10
Flèche de pointe	de pointe	3 co / 6	10
Fouet	tranchant	1 co	40
Bâton en bois	contondant	10 p	50
Boomerang	contondant	1 co	15
Brise-lames	tranchant	5 co	20
Fronde	contondant	10 p	10
Pierre/x20		15 p	5

Fabricant d'armes de jet

Articles et prestation :

Bâton bois dur	contondant	1 co	50
----------------	------------	------	----

Boomerang	contondant	2 co	15
Brise-lames	tranchant	5 co	20
Fronde	contondant	10 p	10
Fronde de guerre	contondant	1 co	10
Pierre/x10		15 p	5
Pierre ricochet/5		15 p	5
Arcs :			
Arc long		5 co	90
Flèche longue		15 sous	2
Flèche longue pointe d'argent/x2		1 p 15 s	10
Flèche longue dents de scie/x5		12 p	20
Arc Moyen		2 co	80
Flèche normale/x10		10 sous	2
Flèche normale pointe d'argent/x2		1 p	10
Flèche dents de scie/x5		10 p	20
Flèche métallique		1 co	10
Arc court		1 co	75
Flèche courte/x15		10 sous	2
Flèche courte pointe d'argent/x4		1 p	10
Arbalètes		3 co	120
Arbalète à répétition		10 co	150
carreau normal/x15		10 sous	2
carreau normal pointe d'argent/4		5 p	10
carreau normal dents de scie/7		10 p	20
carreau métallique/5		1 co	10
Arbalète de poing		4 co	25
carreau/10		10 sous	10
Bolas		3 p	20

Armurier spécialiste en armes à feu :

Articles et prestation :

Arme	Prix	Encombrement
Pistoleron	50 co	25
Pistolet	30	30
Pistolet à répétition	60	30
Espingolle (portée 30/60)	100 co	150
Outre de poudre/5 charges	3 p	3
Barillet de poudre noire/50 ch.	1 co 10 p	30
Mèche/10	1 sou	1
Munition/10	1 p	10
Munition d'acier/5	5 p	5
Munition d'argent/2	8	2
Tromblon (portée 16/32)	40	75
Allumette/ (boite étanche) x10	1 co	2
Torche	15 sous	10

Fabriqueur de lances et d'armes contondantes :

Articles et prestation :

Arme	Prix	Encombrement
Hache double tranchant	9 co	80
Hache de guerre	8 co	40
Hachette	1 co	30
Hallebarde hache	12 co	100
Hallebarde lance	10 co	90
Lance	4 co	50
Lance de joute	2 co	75
Marteau de guerre	4 co	50
Marteau de pierre	2 co	50
Masse	3 co	80
Masse d'armes	5 co	50
Massue cloutée	4 co	40
Massue grosse ferrée	4 co	80
Massue grosse cloutée	5 co	80
Pertuisane (3 lames)	9 co	120
Pique de guerre	4 co	80
Pieu de bois	15 p	30
Trident	11 co	120

Sellier

Articles et prestation :

Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15
Alène : 1 co ; encombrement 15
Couteau : 1 co ; encombrement 15
Compas : 1 co ; encombrement 15
Abat carre : 1 co ; encombrement 15
Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
Cornette : 1 co ; encombrement 15
Serpette : 1 co ; encombrement 15
Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10

Selle : 5 co ; encombrement 50
Harnais : 3 co ; encombrement 30
Brides : 10 p ; encombrement 5
Étriers : 2 co ; encombrement 40
Bât (Grandes sacoches de transport) : 4 co ; enc. 250

Fabriqueur d'armures magiques

L'archimage-haubergier, l'archimage-forgeron ou un sort jeté sur une armure par un magicien permettent de produire des armures inhabituelles, dotées de capacités supérieures à des protections standards.



PA = Point d'armure, sur le 1d4. Le prix est X par les points d'armure.

Armure	Bonus	Prix	Enc.
Cotte de maille	+1 PA	70 co	80
	à +4PA	140 co	
Gant de maille	+1 PA	40 co	30
	à +4PA	80 co	
Pantalon de maille	+1 PA	80 co	90
	à +4PA	160 co	
Cagoule de maille	+1 PA	20 co	30
	à +4PA	40 co	

Fabricant d'armures en cuir magiques

Articles et prestation :

Armure	Bonus	Prix	Enc.
Plastron	+1 PA	10 co	40
	à +4PA	40 co	
Gant	+1 PA	10 co	40
	à +4PA	40 co	
Chausse	+1 PA	14 co	40
	à +4PA	28 co	
Veste	+1 PA	12 co	50
	à +4PA	24 co	
Veste cloutée	+1 PA	20 co	70
	à +4PA	40 co	

Fabricant d'armures à plaques magiques

Articles et prestation :

Armure	Bonus	Prix	Encombrement
Casque	+1 PA	60 co	40
	à +4PA	120 co	
Plastron	+1 PA	140 co	75
	à +4PA	280 co	
Gantelet	+1 PA	140 co	50
	à +4PA	280 co	
Chaussure	+1 PA	130 co	50
	à +4PA	260 co	
Jambières	+1 PA	140 co	40
	à +4PA	280 co	
Brassard	+1 PA	120 co	30
	à +4PA	240 co	

Armes magiques

Certaines armes et protections permettent à son porteur de bénéficier d'un second bonus à son profil principal pour les armures ou sont dotés d'attributs magiques. Chaque bonification augmente le prix de

10 co par %.

Exemple : Armure	Bonus	Prix	Enc.
Cotte de maille	Normale	35 co	80
Cotte de maille	+1% en CC	45 co	

Même chose pour une armure donnant un bonus au profil secondaire, si ce n'est que son prix augmente de 100 co par point

Exemple :

Armure	Bonus	Prix	Enc.
Cotte de maille	Normale	35 co	80
Cotte de maille	+1 point de M	135 co	80

Certains objets très rares possèdent des qualités extraordinaires. Ils sont généralement vendus hors de prix, ou récupérées sur des créatures puissantes.

Exemples de dons :

Les prix dépendent de l'action (voir ci-dessous) mais aussi du type d'effet

Objet produisant un effet limité dans le temps
+1 000 co

Avec un nombre de charges définies +500 co par charge

Fonctionnant que sous certaines conditions

Sans limite d'utilisation +5 000 co

Répulsion

Les prix varient suivant le type de créatures ou d'éléments.

Pour les créatures : 100 co par Points de Bonus de Force et 100 co par points de Blessures

Pour les éléments dangereux : 100 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les autres éléments : 1 000 co par type d'élément

Les autres répulsions, comme le Chaos par exemple, les prix sont à la discrétion du MD.

Protection

Les prix varient suivant le type de créatures, d'éléments ou de menace.

Pour les créatures : 100 co par Points de Bonus de Force et 100 co par points de Blessures

Pour les éléments dangereux : 1 000 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les autres éléments : 1 000 co par type d'élément

Les autres protections, comme une protection générale contre les lycanthropes par exemple, les prix sont à la discrétion du MD.

Transformation physique du porteur

Les prix varient suivant le type de transformation

Pour les créatures : 100 co par points de Blessures + 150 co d'or suivant le détail : odeur, langue parlée.

Pour les éléments dangereux : 1 000 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les éléments : 1 000 co par type d'élément

Les autres transformations, comme l'invisibilité par exemple, les prix sont à la discrétion du MD.

Transformation physique de la cible (si l'armure a cette capacité)

Pour les créatures : 100 co par points de Blessures + 150 co d'or suivant le détail : odeur, langue parlée.

Pour les éléments dangereux : 1 000 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les éléments : 1 000 co par type d'élément

Les autres transformations, comme l'invisibilité, la lévitation par exemple, les prix sont à la discrétion du MD.

Production

Les prix varient selon la matière produite

Pour les éléments dangereux : 1 000 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les éléments : 1 000 co par type d'élément

Pour les autres productions, comme de l'or par exemple, les prix sont à la discrétion du MD

Création

Les prix varient selon la créature animée ou l'objet créé

Pour les créatures : 1 000 co par Points de Bonus de Force et 1 000 co par points de Blessures

Pour les éléments dangereux : 1 000 co par dé de dégâts de blessure qu'elle provoque

Pour les éléments : 1 000 co par type d'élément

Pour les autres productions, comme de l'or par exemple, les prix sont à la discrétion du MD

Certains objets ont été créés pour agir dans un but, une situation ou un instant bien précis.

Un objet donnant une information, par télépathie ou par un signe visuel au contact d'une créature, d'une matière ou d'un élément.

Un objet ne fonctionnant qu'en présence..., portée par... ou contre une créature ou bien encore avec une clef, ou une famille d'objets.

Un objet provoquant un changement temporaire ou permanent à son porteur.

Un objet provoquant un changement temporaire ou permanent sur une cible : l'attaquant ou une cible désignée par le porteur par exemple.

Combinaison des éléments

Certains objets voient leur puissance ou caractéristiques accrues en présence d'un élément ou un type de créatures. Parfois l'effet est inverse.

Certains objets ont pour vocation d'amplifier ou de diminuer, voire annuler un effet(s) ou une caractéristique(s).

Le MD doit garder à l'esprit qu'un objet magique puissant ne doit pas se trouver entre les mains d'un joueur, au risque de déséquilibrer le scénario.

Au cours de vos aventures, plus les objets magiques sont rares, plus les joueurs auront plaisir à les trouver.

Parfois, la puissance de l'objet provoque une dépendance, des désagréments ou un malus sur son porteur/entourage.

Un aventurier peut être la cible d'un voleur qui convoite le précieux objet ou même victime d'une pauvre victime envoûtée par l'objet et qui désire changer de propriétaire...

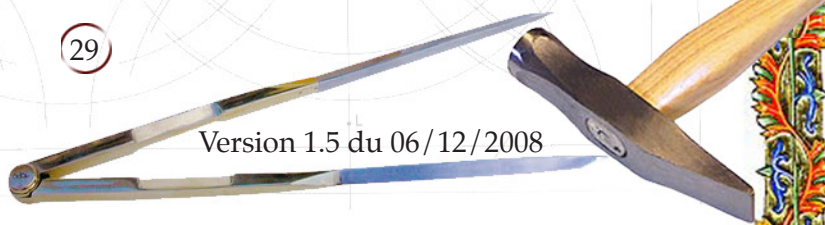
Les objets magiques sont parfois liés à leurs porteurs.

Enfin, si vous créez vos propres objets magiques, donnez leur le nom de son créateur, si l'artefact est lié à un pnj cité dans votre scénario.

L'objet a pu être créé il y a 100 ans, passant de mains en mains. Son nom reflète aujourd'hui ses caractéristiques magiques :

Les Botteuses Cul-de-Rat : pour une paire de bottes donnant +3% en CC contre les Skavens ou Gilet de Gousse-Bienveillant pour un plastron répulsif contre les Vampires (odeur d'ail permanente).

Fabricant d'armes magiques



Il fabrique des armes dont les capacités dépassent celles courantes. Il propose aussi à la vente de précieux artefacts. Généralement, ce sont les Nains, alliés à un magicien ou un archimage-forgeron qui donne vie à ces armes magiques. Il peut s'agir tout simplement d'un sort jeté par un magicien sur une arme, lui conférant des caractéristiques supérieures à un objet normal.

Ci dessous, quelques exemples d'armes magiques, empruntées au site Internet le Marteau de Warhammer.

(<http://marteau.warhammer.free.fr/>)

Articles :

Lance de brillance

Lance un éclair à chaque fois qu'elle frappe. Elle peut lancer 30 éclairs. On ne peut la faire recharger que par un Archimage.

Flèche de flamme

Cette flèche s'enflamme quand elle touche sa cible. Elle brûle pendant une minute.

Aglarang (épée des grands elfes)

C'est une large épée large qui cause le double de dommages. Elle peut être lancée une seule fois par jour sans contrainte aucune mais elle ne peut être utilisée que par des elfes.

Vivetueuse

Cette épée à deux mains est très longue (minimum de 6 en force et 70 en CC pour la manier). Elle cause le triple de dommages. Si le propriétaire n'a pas les minimums, il doit faire un test d'E à chaque fois qu'il frappe. Des malus peuvent être cumulés si les écarts sont trop grands (par exemple : 3 de force avec 33 de CC semble impossible).

Peureuse

Personne ne sait qui a construit cette dague et si son créateur est toujours en vie. Considérée comme manquée, elle fut revendue et passe depuis de main en main. Elle s'avère une alliée précieuse contre les forces du Chaos avec un peu d'intelligence et une détection décente de la magie.

En fait, il s'agit là d'une vraie merveille contre le Chaos. Après avoir emprisonné une part de son esprit dans l'arme, son propriétaire initial, certainement un puissant archimage-forgeron, lui a jeté un sort de Peur du Chaos et il semble qu'il lui a offert un

peu de son intelligence.

Pouvoirs

- +10% CT.

Connaît l'Alignement d'une créature dans les 5 mètres.

Connaît l'Occidental, le Breton, le Reikspeil, la Langue Noire, l'Orack et le Classique.

Communique télépathiquement, avec son propriétaire, par des syllabes ou des mots simples.

Prévient le possesseur endormi que le Chaos est proche.

Ajoute +2 en Endurance ; +2 en Force, +20 en FM pour le porteur de l'arme, contre toute attaque ou magie chaotique.

Un désarmement réussi a 25% de chance de détruire une arme si elle est chaotique.

Prestation :

Chaudronnier et dinandier

Articles et prestation :

Forge : prix 30 co

Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Casserole ; prix : 1 p ; encombrement : 10

Marmite ; prix : 1 p ; encombrement : 35

Pichet en étain ; prix : 2 co ; encombrement : 10

Verre en étain ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Gobelet en étain ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Couverts en acier ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Pichet en acier ; prix : 2 co ; encombrement : 10

Verre en acier ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Gobelet en acier ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Gobelet en bronze ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Pelle : 4 p ; encombrement : 25

seau en fer : 15 p ; encombrement : 25

Coutelier

Articles et prestation :

Forge : prix 30 co

Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

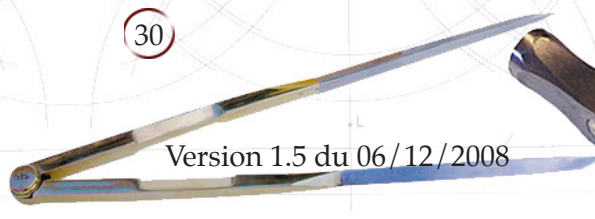
Minerais de fer/sac : prix 1 co ; encombrement : 35

Bronze/lingot : prix 5 co ; encombrement : 20

Fer/lingot : prix 2 co ; encombrement : 20

Meule à eau prix 30 co

Pierre à aiguiser ; prix : 1 co ; encombrement : 10



Couteau de paysan 1 p
 Coutelas 1 co BF -4 ; enc.: 10
 Couteau de chasse 5 co BF -3 ; enc.: 10
 Crochet 1 co BF -4 ; enc.: 10
 Dague 6 co BF -3 ; enc.: 10
 Faux 2 co BF -2 enc.: 100
 Fourche en fer 2 co BF -4 ; enc.: 80
 Pointes/x10 10 p ; enc.: 10
 Serpette 1 co BF -4 ; enc.: 10
 Serpe 2 co BF -2 ; enc.: 15
 Aiguille à coudre 1 pa ; enc.: 0

Faïencier, céramiste et potier

Articles et prestation :

Tour ; prix : 1 co
 Four ; prix : 1 co
 Couteau ; prix : 1 p ; encombrement : 10
 Outils de potier en bois ; Prix : 1 sou ; enc.: 5
 Fil en acier ; prix : 1 p ; encombrement : 1
 Moules ; prix : 1 p à 1 co ; encombrement : 10 à 20
 Argile/sac : prix 1 p ; encombrement : 35

Poterie ; prix : 1 sou ; encombrement : 10
 Assiette de terre ; prix : 1 sou ; encombrement : 10
 Gobelet de terre ; prix : 1 sou ; encombrement : 10
 Cruche ; prix : 2 sous ; encombrement : 20
 Saloir ; prix : 5 sous ; encombrement : 50
 Assiette vernissée ; prix : 5 sous ; encombrement : 10
 Gobelet vernissé ; prix : 5 sous ; encombrement : 10
 Cruche vernissée ; prix : 7 sous ; encombrement : 20
 Vase vernissé ; prix : 10 sous ; encombrement : 30
 plat vernissé ; prix : 10 sous ; encombrement : 30
 Assiette en faïence ; prix : 1 p ; encombrement : 10
 Gobelet en faïence ; prix : 1 p ; encombrement : 10
 Cruche en faïence ; prix : 2 p ; encombrement : 20
 Vase en faïence ; prix : 5 p ; encombrement : 30
 plat en faïence ; prix : 5 p ; encombrement : 30
 Assiette en porcelaine ; prix : 2 p ; enc.: 10
 Gobelet en porcelaine ; prix : 2 p ; enc.: 10
 Cruche en porcelaine ; prix : 4 p ; encombrement : 20
 Vase en porcelaine ; prix : 10 p ; encombrement : 30
 plat en porcelaine ; prix : 10 p ; encombrement : 30
 Carrelage en terre, tomette : 1 sou ; enco.: 10

Fabricant de bougies

Articles et prestation :

Moule ; prix : 1 p à 1 co ; encombrement : 10 à 20
 Suif/pot ; prix : 1 p encombrement : 10
 Graisse animale/pot ; prix : 5 p encombrement : 10
 Huile végétale/pot ; prix : 10 p encombrement : 10
 Arômes naturels/pot ; prix : 10 p enc.: 10
 Mèche/mètre ; prix : 1 p encombrement : 10
 Cire d'abeille/rayon ; prix : 10 p encombrement : 10

Petite bougie/10 ; prix : 12 p enc.: 10 ; durée : 1/2 h.
 Bougie moyenne/5 ; prix : 12 p enc.: 10 ; durée : 1 h.
 Grande bougie ; prix : 10 p enc.: 10 ; durée : 3 h
 Huile de lanterne/fiole ; prix : 5 p enc.: 10 ; durée : 2 h.

Porte bougie ; prix : 1 sou enc.: 2

Lanterne à bougie de tempête ; prix : 12 p enc.: 30 ; durée : 2 h.

Lanterne à huile ; prix : 5 p enc.: 20 ; durée : 2 heures

Lanterne de calèche ; prix : 12 p enc.: 30 ; durée : 3 h.

Torche ; prix : 15 sous ; enc.: 10

Vendeur de lessive

Balaie ; prix : 2 sous encombrement : 15
 Balayette ; prix : 1 sou encombrement : 2
 Baril de paillette ; prix : 10 sous encombrement : 15
 Saponaire/sac ; prix : 1 p ; encombrement : 15
 Parfums ; prix : 1 p encombrement : 10
 Savon : ; prix : 2 sous à 10 co ; encombrement : 15
 Alcool de vinaigre désinfectant ; prix : 5 sous ; encombrement : 15

Fabricant de cordes

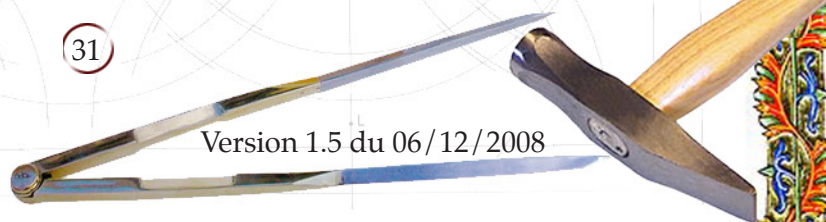
Articles et prestation :

Lieuse/mètre ; prix : 1 sou ; encombrement : 10
 Corde tressées chanvre/mètre ; prix : 5 p ; enc.: 20
 Corde de soie/mètre ; prix : 10 p ; enc.: 10
 Corde renforcée avec fil de fer ; prix : 1 co ; enc.: 40
 Petit Palan ; prix : 1 p ; encombrement : 10
 Grand Palan ; prix : 5 p ; encombrement : 10
 Petite poulie ; prix : 1 p ; encombrement : 10
 Grande Poulie ; prix : 10 p ; encombrement : 10
 Poulie de chantier ; prix : 1 co ; encombrement : 50

Fabricant de miroirs

Articles et prestation :

Miroir de verre avec feuille d'argent ; prix : 5 co ; encombrement : 50



Miroir en acier polie ; prix : 10 co ; encombrement : 5
Miroir ouvragé ; prix : 15 co ; encombrement : 50
Miroir de salon ; prix : 20 co ; encombrement : 60
Miroir d'apparat ; prix : 50 co ; encombrement : 80
Grande glace ; prix : 10 co ; encombrement : 80
Feuille de verre/mètre carré ; prix : 10 co ; encombrement : 80
Diamant de découpe ; prix : 5 co ; encombrement : 5
Bois d'encadrement ; prix : 1 po ; encombrement : 20

Joaillier

Il achète et vend, réalise des bijoux et enchâsse les pierres.

Articles et prestation :

Pierres semi-précieuses et précieuses :

Agate
Aigue-marine
Ambre
Améthyste
Aventurine
Béryl
Calcédoine
Citrine
Corail
Cornaline
Cristal de roche
Diamant
Émeraude
Grenat
Gypse
Jade
Jaspe
Lapis-lazuli
Malachite
Obsidienne
Onyx
Opale
Perles
Pierre de lune
Quartz rose
Rubis
Saphir
Serpentine
Sodalite
Topaze
Tourmalines

Turquoise

Vert-fluorine

Zircon

Maroquinier

Il réalise toutes commande d'article en cuir.

Articles et prestation :

Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15
Alène : 1 co ; encombrement 15
Couteau : 1 co ; encombrement 15
Compas : 1 co ; encombrement 15
Abat carre : 1 co ; encombrement 15
Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
Cornette : 1 co ; encombrement 15
Serpette : 1 co ; encombrement 15
Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
Paire de ciseaux : 1 co ; encombrement 10
Ciiseaux : 1 co ; encombrement 10

Mercière

Articles et prestation :

Aiguille à coudre : prix : 1 pa ; encombrement : 0
Dé : prix : 1 pa ; encombrement : 1
Fil : prix : 1 pa ; encombrement : 1
Laine : prix : 1 pa ; encombrement : 1
Bouton : prix : 1 sou à 1 co ; encombrement : 1
Fibule : prix : 1 pa ; encombrement : 1
Corde : prix : 2 pa ; encombrement : 15
Gallon : prix : 1 pa ; encombrement : 1

Orfèvre

L'orfèvrerie est inséparable de la richesse et de la monnaie: en effet, la richesse se calcule en poids de métal, et en cas de besoin, on n'hésite pas à refondre une pièce d'orfèvrerie, tout comme les orfèvres fondaient des monnaies pour fabriquer leurs œuvres.

Articles et prestation :

Suivant la demande, l'orfèvre réalise tout objets précieux.

Lingot d'or/lingot : prix 50 co ; encombrement : 20
Lingot d'argent : prix 25 co ; encombrement : 20
Etain : 1 co ; encombrement 15
Cuivre : 1 co ; encombrement 15
Bronze/lingot : prix 5 co ; encombrement : 20
Fer/lingot : prix 2 co ; encombrement : 20
Fers à creuser : 1 co ; encombrement 15

Fers à graver : 1 co ; encombrement 15
Fers à repousser : 1 co ; encombrement 15

Parfumeur

Articles et prestation :

Alambic : prix 100 co ; encombrement : 100
Fiole de verre/10 prix : 10 co ; encombrement : 5
Pilon et mortier prix : 15 p ; encombrement : 35
Fioles de parfums
Rose : 5 co ; encombrement 15
Jasmin : 7 co ; encombrement 15
Iris : 6 co ; encombrement 15
Fleur d'oranger : 11 co ; encombrement 15
Mimosa : 7 co ; encombrement 15
Narcisses : 5 co ; encombrement 15
Lavande : 15 co ; encombrement 15
Agrumes : 17 co ; encombrement 15
Bergamote : 18 co ; encombrement 15
Vanille : 110 co ; encombrement 15
Cannelle : 11 co ; encombrement 15
Santal : 14 co ; encombrement 15
Cèdre : 17 co ; encombrement 15
Bouleau : 2 co ; encombrement 15
Encens : 19 co ; encombrement 15
Myrrhe : 101 co ; encombrement 15
Romarin : 12 co ; encombrement 15
Patchouli : 57 co ; encombrement 15
Verveine : 2 co ; encombrement 15
Vétiver : 21 co ; encombrement 15
Gingembre : 41 co ; encombrement 15
Cardamome : 104 co ; encombrement 15
Coriandre : 2 co ; encombrement 15
Fève : 2 co ; encombrement 15
Tonka : 47 co ; encombrement 15

Apothicaire des Régions Sauvages

Articles et prestation :

Pris sur le site : <http://www.aidedd.org/>
Parchemin de recette : prix : 10% de la valeur d'une dose + 1 co ; encombrement : 5
Alambic : prix 100 co : encombrement : 100
Fiole de verre/10 : prix : 10 co ; encombrement : 5
Tubes de verre/5 : prix : 5 co ; encombrement : 5
Pilon et mortier prix : 15 p ; encombrement : 35
petite bouteilles/10 : 1 co ; encombrement : 100
Marmite : 1 co ; encombrement : 100

Couteau : 10 p ; encombrement : 10
Ustensils/3 : 1 p ; encombrement : 15

Recette des Régions Sauvages

Le mélange de plusieurs plantes peut donner des résultats détonants.

ALDAKA

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Jungle

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 50 co

Effet : Rend la vue

L'aldaka est un arbre aux feuilles duveteuses et de couleur rouge sombre. Son écorce doit être bouillie à feu doux deux mois durant avec du vinaigre et diverses épices. L'huile qu'on en récupère a un goût ignoble, mais possède la vertu inestimable de rendre immédiatement la vue à une personne aveugle ou aveuglée (voir États préjudiciables dans les règles), à la seule condition de posséder encore ses globes oculaires intacts lors de l'utilisation du breuvage.

ALKANET

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 5 co

Effet : +40 % aux JdS de Vigueur contre les poisons par ingestion Cette plante aux épaisses feuilles brun rouges ressemble de loin à un chou brun. La macération qu'on en récupère donne un bonus de +4 aux JdS contre tous les poisons de type Ingestion pour les 3 heures qui suivent, et/ou un 2ème JdS si le poison a été absorbé dans les 10 minutes précédentes la consommation du breuvage.

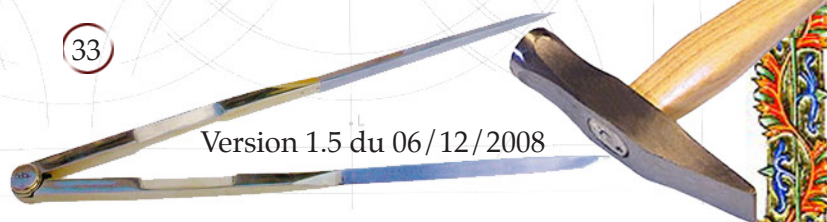
ALLEHA

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 3 p

L'alleha est une plante sauvage de 30cm de haut qui donne une fleur rouge vif. Elle couramment utilisée après une dure journée de travail pour absorber la fatigue. Mais bien préparée en infusion et relevée avec de l'huile de noix ou d'olives, elle permet de lutter contre les effets de la fatigue et de l'épuisement pour les 6 heures qui suivent.



AMRANS

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Rivière

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 2 p

Effet : Soigne 1d4 pv

L'amrans est une plante rare mais facile à repérer en raison des couleurs roses et violettes de ses fleurs. Celles-ci, si elles sont mangées fraîches, c'est à dire juste après la cueillette, revitalisent l'organisme et soignent 1d4 pv. En absorber une grande quantité ne cumule pas les effets.

ANGÉLIQUE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 4 p

Effet : +20 % au 1er JdS de Vigueur contre la Pneumonie

Cette plante grise aux grandes fleurs blanches ne pousse que sur les pentes rocailleuses et arides, ou sur les parois des falaises. Préparée en infusion l'angélique aide à stopper la toux, à libérer le système respiratoire et à apaiser d'éventuelles douleurs pulmonaires. Dans le cas d'une pneumonie, elle donne un bonus de +2 au JdS pour 24 heures.

ANSERKE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 3 co

Effet : Redonne les points vie perdus suite à la peste et au cholera La préparation faite avec les feuilles rondes de cette grande plante de 2m de haut diminue la taille des bubons caractéristiques de la peste bubonique en cinq minutes lorsqu'elle est appliquée dessus. Le sujet regagne alors les points de vie perdus temporairement ou définitivement à cause de la peste. L'anserke ne soigne donc pas de la peste, mais permet de mieux vivre avec.

ARCHANGÉLIQUE

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 3 co

Effet : Réduction des dégâts de 1 contre le froid

Cette plante à fleurs roses pousse possède de lon-

gues racines apparentes. Les infusions faites avec sa tige donnent un breuvage doux qui aide à résister au froid pour 8 heures, conférant une réduction des dégâts dus au froid de 1. L'utilisateur s'aperçoit de la fin des effets par un retour progressif de la sensation de froid.

ARKASU

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Rivière

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 8 p

Effet : Soigne 2 pv

L'arkasu est une sorte de fougère d'un vert clair tacheté de jaune et qui ne pousse qu'au bord des rivières. La préparation à base de sève d'arkasu, appliquée sur des coupures, aide à cicatriser et soigne 2 pv. Ceci fonctionne uniquement pour les blessures par coupures, comme par exemple les dégâts occasionnés par une arme tranchante.

ARLAN

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 4 p

Effet : Soigne 1 pv

L'arlan est une petite plante aux feuilles vert gris dentées. Une infusion de cette plante soigne 1 pv. Chaque tisane doit être prise à intervalle minimum de 3 heures pour faire effet.

ARPUSAR

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 7 co

Effet : +1 aux dégâts

La macération qui résulte des feuilles de ce buisson épineux de 1m20 de hauteur et au tronc tordu accroît rapidement mais brièvement la force physique brute. Cela donne un bonus de +1 aux dégâts pour la minute qui suit. Cette macération se conserve généralement en fiole.

ASARABACCA

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 6 co

Effet : Apaise les animaux

L'asarabacca est une vigne rampante aux innombrables feuilles ovales et aux fleurs pourpres. Les petits raisins rosés de cette plante ont comme faculté d'apaiser les animaux si ceux-ci les mangent, les rendant dociles et incapables de violence pour les 30 minutes qui viennent, sauf bien sûr si on se montre agressifs envers eux auquel cas leur nature reprend rapidement le dessus. L'asarabacca n'a par contre aucun effet sur les humanoïdes ou les monstres.

ASHINE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Montagne

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 3 co et 10 pistoles

Effet : +20 % aux JdS de Vigueur contre la lycanthropie

L'ashine est une plante qui pousse en grappes sur les falaises face à l'ouest. Ses grandes fleurs rouges en forme de cloche, infusées, permettent de mieux résister aux morsures des lycanthropes afin d'éviter d'attraper cette maladie. L'infusion est active 3 heures dans l'organisme. On dit également que l'odeur de cette plante repousse les lycanthropes, mais cette faculté n'est pas réellement prouvée.

ATIGAX

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Très rare Localisation : Souterrain

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 5 co

Effet : Préviend l'Éblouissement

Cette herbe qui ressemble beaucoup à de l'ortie mais de couleur noire n'est pas urticante. Une fois bouillie et préparée, elle donne un breuvage qui prévient de l'éblouissement (voir États préjudiciables dans les règles) pour 3 heures, évitant par la même le malus à l'attaque. L'atigax est utilisé par certaines créatures nocturnes ou souterraines pour se déplacer de jour sans problème.

ATTANAR

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Souterrain

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 1 co et 10 pistoles

Effet : Redonne le % de Force et d'Endurance perdu.

L'attanar est une mousse brunâtre qui pousse dans l'obscurité totale. Mâchée par une personne, cette mousse permet de récupérer dans l'heure qui suit 10 % de caractéristique physique perdue définitivement, ou 20 % si la perte n'était que temporaire. Il est possible de faire un « régime » d'Attanar, mais la récupération dans tous les cas ne va pas plus vite que 10 % (ou 20 dans le cas de perte temporaire) par jour, qui se cumule toutefois avec la récupération normale.

BALME

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 8 co

Effet : +20% en Endurance

Le balme est une plante qui peut mesurer jusqu'à un mètre de haut, avec un fût épineux, des feuilles ovales et des petites fleurs bleues. Une infusion faite avec cette herbe augmente pour 10 minutes la constitution physique de 1 point. L'infusion doit être bue chaude.

BARR

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 co et 10 pistoles

Effet : +20% au 1er JdS de Vigueur contre le Paludisme

Le barr est un arbuste qui peut atteindre les 2m50 de haut pour une circonférence de 50cm seulement. La préparation que l'on peut faire à base d'écorce de barr aide à guérir la plupart des troubles du foie. Dans le cas du paludisme, elle donne même un bonus de +20 % pour lutter contre la maladie. Ses effets durent toute une journée, et généralement on vend des traitements pour une semaine complète.

BASTIT

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Plaine

Utilisation : Brûlée Prix (1 dose) : 10 p

Effet : Repousse les moustiques

Le bastit est une sorte de petit cyprès dont la sève

possède une forte odeur qui repousse efficacement les moustiques, très utile pour éviter de se faire piquer par ces insectes porteurs de maladie. On vend la sève sous la forme d'une petite bougie sans mèche. L'odeur qu'elle dégage en se consumant, odeur plutôt agréable au passage, éloigne les moustiques pour une durée variant entre 6 et 8 heures sans grand vent. Les animaux à l'odorat développé peuvent facilement suivre cette odeur.

BÉLAN

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare Localisation : Volcan
Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 6 co
Effet : Réduction des dégâts de 20% contre le chaud
Le bélán est un arbuste d'environ 2 mètres, aux feuilles presque rondes. Ses noix ressemblent à de grosses pistaches. La concoction à base de ces noix de bélán est une formidable préparation qui aide à résister aux fortes chaleurs voire même aux petites brûlures, conférant une réduction des dégâts de 20 % contre les dommages dus à la chaleur pour une durée de 4 heures.

BELRAMBA

Type : Plante Saison : Eté
Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 1 co et 15 pistoles
Effet : +10% aux JdS de Volonté contre la Peur et FM
Le belramba est en fait une sorte de lichen à la teinte rougeâtre. Bu en infusion ce breuvage aide à surmonter la peur, magique ou non, en donnant un bonus de +10% au JdS pour le quart d'heure qui suit. De nombreux barbares en prennent avant les combats pour se donner du courage.

BIRNOT

Type : Graine Saison : Automne
Rareté : Très rare Localisation : Désert
Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 5 co
Effet : +10% aux JdS de Vigueur
Le birnot est une vigne aux feuilles noires qui pousse sur des terres extrêmement arides. Ses graines, que l'on trouve dans ses petits raisins frittés – de fort mauvais goût au demeurant – servent à l'élaboration

d'un breuvage qui renforce l'organisme, octroyant un bonus de +10% aux JdS d'Endurance pour une durée de 20 minutes. Il est toutefois à noter que cette préparation n'est pas efficace pour tous les organismes, et n'a en moyenne que 80% de chance de fonctionner pour un humanoïde, et 20 % pour les non humanoïdes.

BISETTE

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare Localisation : Désert
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 6 po
Effet : +1 au toucher
Les infusions de cette herbe aux fleurs bleu pâle et aux tiges fines renforce l'adresse naturelle d'une personne pour les 1d3 minutes qui suivent son absorption, lui donnant un bonus de +10% à la CT. Attention toutefois, l'absorption de tisane de bisette espacée de moins de 6 heures donne des troubles de la vision, et peut même rendre temporairement aveugle en cas d'excès.

BLABERT

Type : Ecorce Saison : Automne
Rareté : Commune Localisation : Plaine
Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 7 co
Effet : +10 % au 1er JdS contre la Diphtérie, +20% aux suivants
L'écorce de cet arbuste à l'écorce argentée est couramment brûlée pour aider à soigner les problèmes de respiration. En décoction, le breuvage donne un bonus de +20% pour stopper les effets de la diphtérie (le blabert sert donc à guérir uniquement, pas à prévenir), redonnant alors les points de caractéristiques perdus à cause de cette maladie (1 dose par jour). L'inhalation de la fumée produite lorsque l'on fait brûler cette écorce donne un bonus de seulement +10% au JdS contre la Diphtérie.

BLAROT

Type : Plante Saison : Eté
Rareté : Rare Localisation : Rivière
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 2 co
Effet : Soigne 1d4 pv
Cette plante basse et touffue possède des grappes de fleurs violettes en forme de clochettes qui flottent à la

hauteur de l'eau. Les infusions de blarot soignent les blessures récentes (subies moins de 30 minutes avant l'absorption de l'infusion) et fait regagner 1d4 pv.

BORAGE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 10 p

Effet : Ralentis les effets des Marches Forcées

Cette plante aux fines et longues tiges d'environ 50cm, terminées par des touffes de fleurs jaunes et bleues, est utilisée par les grands voyageurs. Enduire ses pieds de la préparation qu'on en tire en début de journée et à la mi-journée (2 doses donc) donne un bonus de +20% pour contrer les malus des Marches Forcées afin de voyager plus de 8 heures par jour.

BURSTHELAS

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 co

Effet : +20% en Endurance

Le bursthélas est en réalité une mousse très fragile, donc très rare, de couleur grise. L'infusion qu'on en tire si elle est consommée rapidement, fortifie l'organisme. Elle augmente de 20% l'Endurance pour une durée de 10 minutes. Passé ce délai, le bursthélas provoque de terribles maux d'estomac ponctués de diarrhées pendant l'heure qui suit.

CALAMUS

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 30 co

Effet : Rend l'ouïe

Le calamus pousse au plus profond des forêts de résineux, dans des régions au climat plutôt froid. Ses racines, pelées et préparées, donnent un breuvage qui permet de récupérer l'usage de l'ouïe, pour ceux qui l'ont perdue, au rythme de 10% par jour de traitement. Les sourds de naissance traités par cette plante peuvent eux récupérer jusqu'à 33% d'une ouïe normale, au rythme plus lent de 11% par semaine.

CALCÉNA

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Souterrain

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 10 co

Effet : +20% aux JdS de Volonté contre les illusions

Le calcéna est un petit champignon rose. Quiconque respire trop ses spores est pris d'hallucinations pour une demi-heure. Par contre, méticuleusement mélangé avec des huiles, on en tire un breuvage qui permet de mieux discerner les illusions magiques, octroyant un bonus de +2 % pour 10 minutes.

CALLIN

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 15 co

Effet : +20% en Force et -10% en Dextérité

Egalement appelée la « fleur des géants », la fleur de callin ne mesure pourtant pas plus d'un demi-centimètre. En fait, elle doit son surnom à ses propriétés. On peut effectivement préparer une potion à base de cette plante qui a la faculté de tendre les muscles, augmentant ainsi artificiellement la force d'un individu de 20% pour une durée de 10 minutes environ. La contrepartie en est des mouvements légèrement plus lents qu'à la normale, donnant pour la même durée un malus de -10% en Dextérité. De plus, son usage doit être strictement surveillé, car à trop l'utiliser, on risque un arrêt cardiaque.

CHASSELOUP

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

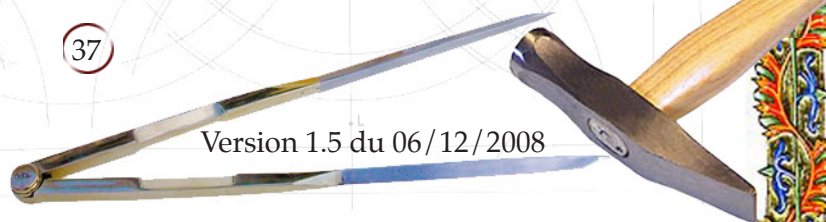
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 5 co

Effet : +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons de type venin

Cette petite plante d'une trentaine de centimètres de haut aux feuilles vert clair striées de noir, et aux fleurs jaunes en forme de capuche, est un très bon anti-poison. Une infusion de chasseloup confère un bonus de +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons de types venin pour les 2 heures qui suivent. Le chasseloup est inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

CHASSEPOULE

Type : Plante Saison : Eté



Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 4 co

Effet : +20% aux JdS de Vigueur contre les poisons de type venin De la même variété que le chasseloup, mais avec des feuilles striées de blanc, le chassépoule est lui aussi un bon anti-poison. Simplement mangée crue, ses feuilles confèrent un bonus de +20% aux JdS de Vigueur contre les poison de types venin pour les 4 heures qui suivent. Le chassépoule est inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

CINQ FEUILLES

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 co

Effet : +40% en Social pour les personnes du sexe opposé

Cette plante grimpante aux feuilles en cinq parties ne possède pas de fleurs. Elle est dévorée par de nombreux insectes de tous types, ce qui en fait son extrême rareté. Son infusion est un puissant aphrodisiaque qui augmente le désir sexuel et le charisme vis-à-vis des personnes de même races et du sexe opposé de +40% pour 3 heures. Vis-à-vis de personnes d'autres races semblables, le bonus n'est que de +20%. Les personnes de même sexe ou de races très différentes ne perçoivent elles aucune différence. A noter que le bonus ne s'applique que pour l'interaction avec d'autres personnes, en aucun cas il modifie les facultés à lancer des sorts par exemple.

COFRÊLE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Rivière

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 10 p

Effet : Prévient la nausée

Cette plante qui pousse en bord de rivière peut atteindre une hauteur d'un mètre. Elle possède des feuilles triangulaires et velues ainsi que des fleurs soit mauves, soit couleur crème. Les infusions des fleurs mauves sont très efficaces contre la nausée. Une personne en buvant sortira en quelques minutes de son état nauséeux (voir États préjudiciables dans les règles), ou bien sera immunisée contre cela pour une durée d'une heure.

COLERTE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 p

Effet : Prévient l'ébriété

La colerte est une petite plante qui n'a qu'une grosse feuille et une unique fleur verte et jaune. Boire une infusion de colerte avant de boire de l'alcool permet de rester sobre pour deux bonnes heures. L'alcool reste toutefois dans l'organisme, seuls les petits effets néfastes sur le cerveau sont éliminés, donc si trop d'alcool est ingéré le coma éthylique peut malgré tout survenir.

COPARNIE

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Rivière

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 12 co

Effet : +20% en Social

Ce lichen gris jaune pousse sur les pierres dans les rivières. Une sorte de pommade à base de ce lichen, appliquée sur les tempes, permet d'aider le cerveau à se renforcer, et confère un bonus de +20% en Social pour 10 minutes.

COVETTE

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 15 p

Effet : Purification de l'eau

Cette plante de 20cm de haut possède de petites fleurs rouges et blanches qui donnent, mélangées à certaines épices, une huile ayant la propriété de purifier l'eau. L'équivalent d'une fiole élimine toutes les bactéries dans 20 litres d'eau. Notez toutefois que l'huile n'agit que sur les bactéries et les microbes, dont protège de toutes sortes de maladies, mais en aucun cas la covette ne permet de neutraliser les effets d'un poison.

CULKAS

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Commune Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 15 p

Effet : Prévient l'assourdissement

Les graines de Culkas, un type de ronces, ont la

particularité sur les races humanoïdes si elles sont mâchées de fermer les pavillons internes des oreilles pour environ 1 heure. L'ouïe est diminuée de 50%, mais permet également d'empêcher d'être assourdi (voir États préjudiciables dans les règles), et ce quel que soit le volume sonore agresseur, les pavillons se ferment complètement en cas de volume excessif.

DAMATÈRE

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Rivière

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 po

Effet : Soigne 1d6 pv dû à l'acide

Cette graine, broyée et mélangée à de l'eau pure, du jus de citron, et quelques huiles, permet de guérir les blessures causées par de l'acide. L'application est très douloureuse, la cicatrice qui restera est horrible, mais les dommages seront soignés.

DARSURION

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 co

Effet : +10% au 1er JdS d'Endurance contre la Rage, +20% aux suivants Les grandes feuilles de cette plante sont la base d'une préparation qui aide à détruire le virus provoquant la rage. Les jets de Vigueur bénéficient donc d'un bonus (1 dose par jour). Comme on le voit, le darsurion n'empêche pas de contracter la rage, mais aide plutôt à s'en débarrasser rapidement. À noter que la plante marche aussi bien pour les hommes que pour les animaux.

DÉCHALE

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Marais

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 6 co et 10 pistoles

Effet : +10% en Social

Cette plante très résistante peut atteindre 1m40 de hauteur et possède des feuilles en pointe de lance plutôt piquante. Ses graines brunes, qui ont un goût détestable, ont la faculté d'augmenter la sagesse de 10% pour les 10 minutes qui suivent. Chaque prise de ces graines doit être séparée d'au moins une heure, sinon l'effet inverse se produit, le social est dimi-

nué de 10%.

DEGIK

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Absorption directe Localisation : Marais

Utilisation : Très rare Prix (1 dose) : 6 co

Effet : Ramène à 0 pv

Les feuilles de dégiik, de couleurs noires et blanches, sont administrées aux mourants (de 0 à -9 pv) pour les maintenir en vie durant une journée supplémentaire. Les feuilles doivent être introduites dans la bouche du patient, et celui-ci passe alors immédiatement à 0 pv. La contrepartie est que tous les soins qui lui seront administrés par la suite durant les prochaines 24 heures ne fonctionneront pas de manière optimum (-1 par tranche de 8 pts soignés).

DELREAN

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 6 co

Effet : +10% en Social

Le delrean est une très jolie plante qui change 3 fois de couleur durant sa vie, passant du jaune, au rouge, puis au vert. Bouillie et préparée elle ne donne pas une huile, mais une pâte. Cette pâte extrêmement lisse s'étale par la suite sur la peau du visage. Le résultat en est l'augmentation du charisme pour les 20 minutes qui suivent, temps au bout duquel la pâte s'effrite et tombe.

DITANIE

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Très rare Localisation : Souterrain

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 5 co

Effet : +10% aux JdS de Volonté

Cette herbe de 15cm de haut aux feuilles rondes donne une infusion qui augmente la volonté de la personne, lui octroyant un bonus de +10% à tous ses jets de Volonté pour 20 minutes. L'effet n'est pas cumulable.

DOROSE

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 5 po

Effet : Prévient de la fumée

La dorose est un arbuste épineux qui peut atteindre une hauteur de 40cm. Ses fleurs blanches contiennent chacune en leur centre une petite boule orange qui, sucée, aide à se prémunir des effets de la fumée. Durant les 10 premiers rounds au contact d'une fumée épaisse, le sujet ne subira aucun dégât létal, même s'il rate ses 2 jets successifs d'Endurance. Noter que si la boule orangée est avalée, elle ne protège plus les voix respiratoires.

DRAFFE

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Commune Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 1 co

Effet : Soigne 1 pv

Les graines de cette plante toute petite plante doivent être mâchées dans les 10 minutes qui suivent une blessure de tout type pour récupérer 1 pv. Des graines humides ne font récupérer aucun pv.

DRAMALLON

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 8 co

Effet : +10% en Force

Cette petite plante possède de nombreuses tiges courtes couvertes de feuilles et des fleurs bleues. Ces fleurs infusées et mélangées avec du miel et du sel augmentent la musculature, donnant un bonus de +10% en Force pour les 5 minutes qui suivent.

EBURE

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Commune Localisation : Forêt

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 1 po

Effet : +10% aux JdS de Vigueur contre le froid

Les décoctions de fleurs d'ebure aident à lutter contre le froid (5°C ou moins). La préparation donne un bonus de +10% aux JdS de Vigueur contre le froid (voir Climat et Environnement dans les règles) pour les 3 heures qui suivent.

ELDAS

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 10 p

Effet : Guérit la fièvre

Cette grande plante aux fleurs bleues et aux feuilles en pointe en infusion faut baisser en une seule minute la fièvre, annulant le malus de -20% aux jets d'attaque, de dégâts,

ENTRISTE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Rivière

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 4 co et 5 pistoles

Effet : +20% aux JdS d'Endurance contre les poisons de type végétal L'entriste est une sorte de lierre des rivières qui s'enroule autour des rochers. Ses petites feuilles ont la faculté d'absorber les liquides. On en fait un très bon anti-poison pour tous types de poison végétal, donnant un bonus de +20% aux JdS contre les poisons de ce type pour les 6 heures qui suivent.

FALSIFAL

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 1 co et 8 pistoles

Effet : Réduction des dégâts de 1 contre le chaud

Cet arbuste très feuillu possède de larges fleurs roses et d'épaisses tiges qui contiennent une sève visqueuse. Ces tiges macérées s'utilisent pour se protéger de la chaleur, octroyant une réduction de 1 pour tous les dégâts subits à cause de la chaleur durant les 8 heures qui suivent.

FENOUIL DES FORÊTS

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 4 co

Effet : +20% aux JdS de Vigueur contre les poisons par ingestion

Herbe vert clair à la racine épaisse et blanche. Cette herbe est un stimulant et est très efficace contre les poisons par ingestion. La personne buvant le breuvage fait à partir de cette herbe dispose d'un bonus de +20% aux JdS contre ces types de poison pour les 6 heures qui suivent,

FERFENDU

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Désert

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 15 co

Effet : Voir les créatures invisibles

Cette petite herbe est difficile à repérer car elle est couleur sable, et sa taille est minuscule (touffes de 2cm de haut maximum). L'extrémité de ses feuilles est en forme de V. Trempée dans l'eau puis mangée, elle donne au sujet la possibilité de voir les choses ou personnes invisibles pour quelques instants seulement (1 round). On peut par contre manger plusieurs feuilles de manière consécutive sans problèmes.

FÉTERFE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 co

Effet : +20% en Agilité et -10% en Social

Cette plante grandit jusqu'à 30cm de haut et produit beaucoup de petites fleurs blanches. En infusion, ces fleurs donnent un fabuleux breuvage qui augmente la dextérité de 20% pour 10 minutes. La contrepartie en est que les mouvements deviennent un peu désordonnés, et la sagesse baisse elle de 10% durant le même laps de temps.

FLOUSSE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Plaine

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 12 co

Effet : +2 aux dégâts

Cette fleur bleue au coeur violet pousse sur une fine tige de 15cm de haut. Sa décoction, mélangée à du lait caillé, donne une mixture qui augmente considérablement la force. Cela donne un bonus de +2 aux dégâts pour la minute qui suit. Cette décoction se conserve généralement en fiole.

FOULAINE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Rare Localisation : Désert

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 3 co et 10 pistoles

Effet : Vitesse déplacement + 1.

Le Foulaine est un cactus d'environ 40cm de haut aux fleurs jaunes. Outre l'alcool qu'on en tire, ses racines ont la vertu d'augmenter légèrement la vitesse de déplacement, sans toutefois accroître la fatigue. Tant qu'on la suce, la racine permet le Mouvement de 1 par round, soit une case, et ce quelle que soit la vitesse de base. Une racine permet de garder ce rythme environ 15 minutes. Si l'on court, le bonus est multiplié par 4 (par 3 fois seulement si l'on est en armure lourde).

GABRUCHE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Marais

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 3 co

Effet : Prévient la fringale

Cette ronce vénéneuse aux épines rouges peut être mortelle pour les petits mammifères tel les rats ou les chats. Préparée par contre, ses racines servent à l'élaboration d'un très bon complément alimentaire. Une dose de décoction de gabruche donne +30% à un jet contre la faim par jour, et/ou +30% à 1 jet de contre la soif. Ne pas administrer aux animaux !

GARDAX

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 7 co

Effet : +10% en Intelligence

Cette plante, qui pousse en épis, également appelée « blé des Magiciens », est utilisée pour préparer des infusions excitant les neurones. Une infusion de gardax donne +10 % d'Intelligence pour 30 minutes. Elle est également utilisée en médecine, fortement diluée, pour soulager les maux de tête courants.

GARIGNE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Lac

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 2 co

Effet : Soigne 1d6 pv

La garigne ne pousse que sur la rive nord-ouest du lac d'Altalith. C'est une petite plante grasse très juteuse qui, en infusion, donne un coup de fouet et permet de récupérer 1d6 pv. L'effet secondaire est une perte passagère de la vision pour quelques di-



zaines de secondes.

GOLCORONE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Marais

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 13 co

Effet : +20% à la Compétence de Tir

Les fleurs dorées de cette plante aux larges feuilles gris-vert sont extrêmement recherchées. On en tire en effet une crème qui, appliquée sur les mains, augmente merveilleusement la précision, conférant un bonus de +20% au toucher pour une quelques minutes (1d3 minutes). Les archers d'élite des grandes cités des Terres du Milieu en auraient un petit stock qu'ils utiliseraient pour les missions de la plus haute importance. À noter que la crème perd 50% de son efficacité si on met des gants ou objets similaires par dessus la crème.

GYLVIRE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Lac

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 10 co

Effet : Respiration aquatique

La gylvire est une algue jaunâtre avec des bulbes gris-vert à l'extrémité de ses tiges. La macération qu'on tire de ces bulbes permet d'augmenter grandement le temps que l'on peut rester sous l'eau sans respirer de 1d10 minutes. Jusqu'à 2 ou 3 doses peuvent être ingurgitées simultanément afin de cumuler les effets. Au-delà, on risque la crise cardiaque. A noter que le gylvire donne une très mauvaise haleine pour les 3 heures qui suivent.

HAQUEDI

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 co et 10 pistoles

Effet : +20% en Détection

Cette plante qui pousse en touffes de 30cm possède de petites feuilles ovales et poilues et des fleurs jaunes et rouges. L'huile obtenue avec cette plante permet d'augmenter l'acuité de vision pendant 10 minutes. Le sujet gagne alors +20% à tous ses jets de détection. L'haquedi est une plante réputée chez tous les rôdeurs, qui veillent également de très près à ce

qu'on abuse pas de cette plante qui à tendance à se faire de plus en plus rare au fil des années.

HARIR

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Montagne

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 5 co et 10 pistoles

Effet : 1 point d'armure à chaque partie du corps

Cette herbe blanche pousse en touffes de 45cm de haut dans les hautes montagnes. Sa consommation durcit l'épiderme pour une dizaine de minute, conférant un bonus à l'armure. Son effet n'est par contre pas immédiat, et il faut bien attendre le même délai, c'est-à-dire 10 minutes, pour que l'épiderme se durcisse de manière conséquente. Manger plusieurs doses ne cumule pas les bonus, mais chez certains montagnards qui en ont consommées régulièrement depuis des années, l'effet deviendrait permanent.

HELIVAL

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Forêt

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 5 p

Effet : Soigne 1 pv

Cette plante plutôt courante ressemble à du trèfle mais porte des fleurs bleues. Ses feuilles sécrètent une huile qui soigne les égratignures, les piqûres d'insectes, et les petites coupures, redonnant dans ces cas 1 pv. L'hélival est inefficace sur les blessures ayant entraînées 9 ou plus points de dégâts.

IRONAR

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 15 po

Effet : 2 points d'armure à chaque partie du corps

« L'herbe naine », voilà l'autre nom de l'ironar. Cette plante de 50cm de haut a des feuilles bleu sombre et des fleurs d'un orange vif. Elle pousse presque exclusivement sur les terrains montagneux gorgés de fer et de minerais, ce qui explique la légende qui dit que l'ironar ne pousse qu'à l'entrée des mines naines. Quoi qu'il en soit, la sève blanche de cette plante s'utilise pour donner une huile qui, étalée sur

le corps, donne un bonus d'armure de 2 points, pour les 5 minutes qui suivent. Les guerriers nains en seraient friands avant les combats.

JAFFRAY

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 4 co et 10 pistoles

Effet : +40% aux JdS contre les poisons de type végétal

Cette plante grasse à la peau grisâtre et aux petites fleurs bleu clair est un contrepoison qui annule les effets des poisons de type végétaux lorsqu'ils sont ingérés pendant que le jaffray fait son effet. Ses effets durent 3 heures, mais une utilisation trop fréquente immunise contre ses effets bénéfiques.

JOJOJOPO

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Très rare Localisation : Lac

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 co

Effet : Soigne 1d8 pv de froid

Le lait blanc des feuilles épaisses de cette plante noire, sorte de nénuphar à fleurs mauves, sert à soigner les gelures et autres dégâts dus au froid. Une application de cette macération sur les blessures guérit 1d8 pv perdus à cause du froid.

KELVENTARI

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Rare Localisation : Marais

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 1 co

Effet : Soigne 3 pv

Les baies rouges de cet arbuste épineux qui ne pousse que dans les marais sont la base d'une préparation qui soigne 3 pv, quel que soit le type des dégâts subis.

KILMATUR

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Lac

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 2 co

Effet : Soigne 1d8 pv de feu

Les graines de cette plante, qui flotte sur les lacs et les mares, une fois bouillies, donnent un breuvage

qui soigne 1d8 pv perdus suite à des brûlures ou tous autres dommages provoqués par le feu. Le kilmatur agit aussi sur les cicatrices de ces blessures, les rendant presque invisibles après une petite cure de deux semaines. Les druides l'utilisent principalement pour les brûlures au visage.

LAUMPOR

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Rare Localisation : Rivière

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 1 co

Effet : Soigne 3 pv

Les racines de cette petite plante aux fleurs rouge sombre sont connues pour leurs capacités curatives. Elles soignent 3 pv, quel que soit le type des dégâts subis.

LESENTOR

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 12 co

Effet : +20% en Intelligence

Cette plante de 75cm de haut porte des fleurs roses en forme d'étoile à cinq branches. On en tire une préparation exceptionnelle qui agit sur le cerveau, principalement en augmentant la mémoire. Cela octroie 20% d'Intelligence supplémentaire pour les 10 minutes qui suivent. On s'en sert également pour essayer de faire retrouver la mémoire à des amnésiques, mais vu son prix, ce traitement est réservé aux élites.

LUNORT

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Très rare Localisation : Marais

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 6 co

Effet : +10% en Agilité

Cette grande plante possède des fleurs blanches et de grandes feuilles brunes tachées de vert foncé. On utilise les feuilles en infusion pour augmenter les réflexes pour environ 10 minutes. Certains roublards expérimentés aiment à utiliser la lunort lors de missions d'exploration à haut risque.

MACABATÉ

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 12 co

Effet : +30% aux JdS contre les poisons par inhalation

Cette plante se distingue par une forte odeur sucrée et des tiges dures et cassantes de 10cm de haut. Elle doit être pelée car seul le coeur des tiges est utilisé. Elle agit comme contrepoison sur tous les poisons par inhalation, qui sont parmi les plus redoutables, pour une durée d'environ 2 heures.

MANDRAGORE DES TERRES DU MILIEU

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Volcan

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 7 co

Effet : Somnifère pour 10 minutes

Cette plante qui pousse sur les flancs des volcans porte des fleurs pourpres en forme de cloche, des feuilles vert sombre de 30cm de long, et ses racines ont la forme d'un corps humain. On l'utilisait autrefois pour lutter contre les insomnies, mais maintenant on en fait un somnifère. Quiconque, humanoïde ou animal, qui avale cette macération et rate son JdS, se sent envahir par le sommeil et, 10 minutes plus tard au maximum, s'endormira pour une dizaine de minutes. A noter que ce sommeil n'est pas magique, n'importe quel bruit d'un volume sonore non négligeable par exemple pourrait réveiller le sujet. De même si celui-ci est bousculé.

MARMALLEAU

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Rare Localisation : Désert

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 3 co

Effet : Stabilisateur

Cette plante possède une tige noire et dure avec des feuilles ovales et des fleurs vert clair. On en tire une préparation qui a la propriété d'empêcher les hémorragies pour les 3 heures qui suivent. Le sujet, s'il tombe à moins de 0 pv, est alors automatiquement stabilisé, et ne perdra donc pas 1 pv par round.

MASEROT

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Marais

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 8 co

Effet : +20% aux JdS d'Endurance.

Le maserot est une plante parasite aux fleurs gris-bleu qu'on trouve principalement dans les marais. Ses racines, une fois bouillies et cuites avec différentes autres herbes, donnent un breuvage qui augmente de manière temporaire la vigueur du sujet, lui permettant ainsi de mieux résister aux chocs physiques pour les 10 minutes qui suivent et contre les maladies pour l'heure suivante. L'effet secondaire en ait les yeux rouges de sang que cette macération provoque, réduisant pour la même durée le Social de 1 point.

MÉLANDE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 6 co

Effet : +10% au 1er JdS contre toutes les maladies, +20% aux suivants

La mélende est la plante des médecins. Elle n'empêche pas de contracter une maladie (donc le bonus ne s'applique pas au 1er JdS), mais lutte contre les effets de celles-ci une fois un sujet contaminé. Chaque breuvage a une efficacité de 24 heures. Il est courant de prescrire de prendre de la mélende chaque jour.

MILORTE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 18 p

Effet : +20% cumulatif aux JdS de Vigueur contre le Choléra, +10% au 1er Cette herbe s'utilise pour compenser les pertes dues aux diarrhées et aux vomissements, spécialement dans le cas du choléra. Le traitement qui dure 4 jours (2 doses par jour) donne un bonus de +20% cumulatif chaque jour contre cette maladie.

MIRENNA

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Forêt

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 p

Effet : Soigne 2 pv

Les buissons de mirenna font 1m20 de haut, ses feuilles sont trilobées, ses fleurs sont orange et ses

baies sont blanches. Ces baies de mirennia soignent 2 pv chacune, mais son effet n'est pas cumulatif dans l'heure qui suit (espacer chaque infusion d'au moins une heure donc).

MOGARLIE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 5 co

Effet : +10% aux tests de renvoi des MV

Cette herbe jaune est réputée pour aider à repousser les mauvais esprits et les mort-vivants. Si une personne ayant la capacité de repousser les mortsvivants (typiquement un prêtre) absorbe de la magarlie, elle gagne un bonus pour son prochain jet de renvoi, si celui-ci à lieu moins de 12 heures après l'absorption. La mogarlie n'a aucun effet sur une personne ne possédant pas la capacité de renvoyer les mort-vivants.

NAVOUH

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 6 co

Effet : +20% aux JdS contre les poisons par inhalation

Les racines de navouh, préparées, aident à lutter contre les poisons par inhalation et octroie donc un bonus de +20% à tous les JdS contre les poisons de ce type pour 3 heures. Le sujet a alors le nez complètement bouché et des problèmes pour respirer par la bouche, ce qui le fatigue immédiatement dès qu'il court par exemple. Absorber plus d'une dose de navouh peut faire mourir d'asphyxie.

OÈDE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 p

Effet : Préviend de l'asphyxie

Ce petit buisson aux feuilles rondes et tachées d'or est réputé pour aider à combattre l'asphyxie, grâce à son effet spectaculaire sur les bronches et les poumons. En cas d'asphyxie, il octroie un bonus de +30% à tous les jets d'Endurance pendant 30 minutes.

OLUS VERITIS

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 5 co

Effet : Vision dans le noir

Olus Veritis est le nom donné à l'écorce d'un arbre que l'on appelle Graduit, arbre qui possède de longues feuilles couvertes de fines aiguilles. La décoction qu'on tire de son écorce agit sur les pupilles et permet de voir dans le noir complet pour une durée de 30 minutes. Par contre son effet sur ces pupilles rend l'oeil hyper sensible à la lumière. La lueur d'une torche éblouie, et la lumière du jour rend aveugle pour 1 à 2 heures. Pour ces raisons la Sentaye ne s'emploie que dans les endroits très obscurs, sinon on lui préfère la sentaye.

OLVAR

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 6 co et 10 pistoles

Effet : +10% au nombre de renvois quotidiens

Si cette fleur noire est avalée par une personne possédant la capacité de renvoyer les mort-vivants, celle-ci obtient la possibilité d'utiliser cette capacité avec 10 % de plus dans la journée. Cette plante ne fonctionne qu'une fois par personne et par jour, et est sans effet sur une personne ne possédant pas la capacité en question.

PALMATH

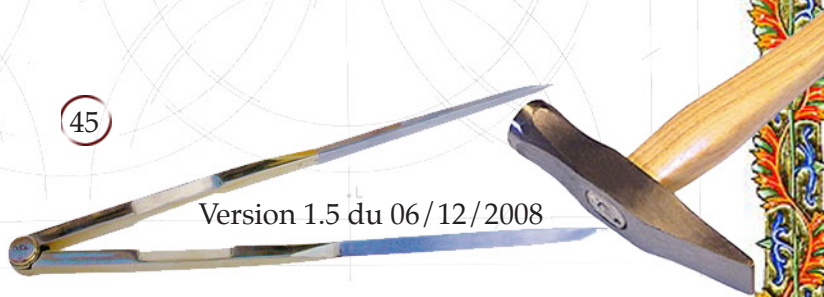
Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Très rare Localisation : Rivière

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 4 co et 10 pistoles

Effet : Réduction des dégâts de 2 contre le froid

Le palmath est un grand roseau creux de 2 à 3 mètres de haut. Les infusions de cette plante aident à lutter contre les gelures et les dégâts du froid en général. Le sujet obtient une réduction des dégâts de 2 points pour 4 heures. L'inconvénient de cette infusion est que si on supporte beaucoup mieux le froid, on ne supporte par contre plus du tout le chaud. Une température de 20 degrés ou plus devient gênante.



PARLAS

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 3 co

Effet : Encre pour parchemin

Le parlas est une plante extrêmement recherchée et utilisée par les magiciens et les prêtres. C'est l'encre qu'on obtient de cette plante qui est en effet utilisée dans 80 à 90% des cas lorsqu'une personne écrit un parchemin magique. Elle est habituellement mélangée avec du thé sucré.

PATTRAN

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Désert

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 10 co

Effet : +20% aux JdS de Force Mentale

Cette plante brunâtre est utilisée pour renforcer les défenses mentales d'une personne. Elle octroie un bonus de +20% à tous les JdS de volonté pour une durée de 10 minutes. Elle provoque également un petit effet insomniaque durant la nuit qui suit.

PERCECHAUSSES

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Jungle

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 13 co

Effet : +20% aux JdS contre les poisons de tous types

Cette petite plante grasse couverte de piquants, qui pousse dans les jungles tropicales, devient poreuse une fois séchée. C'est l'anti-poison par excellence. Elle permet de lutter contre les poisons de toutes natures et de tous types pour les 4 heures qui suivent son absorption. Sa rareté en fait par contre une plante très chère.

RIBOLAN

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Marais

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 2 co

Effet : +10% aux JdS contre la paralysie

Cette plante pousse au ras du sol. Elle possède des fleurs blanches et d'innombrables minuscules feuilles rondes. La plante entière est utilisée pour préparer une huile qui, appliquée sur les tempes d'un sujet, l'aidera à lutter contre la paralysie pour les 15 minu-

tes suivantes.

SANILCA

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Plaine

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 1 co et 10 pistoles

Effet : Efface les cicatrices

Les graines de sanicla doivent être broyées afin d'obtenir une poudre. Mélangée ensuite avec du vin, blanc de préférence, on obtient une pâte qui s'applique sur les cicatrices de coupures. Au bout de 6 à 7 jours, on enlève la croûte qui s'est formée par la pâte séchée, et les cicatrices ont alors quasiment disparues. A noter que cela ne fonctionne que pour les cicatrices de coupures, par pour les brûlures, les gelures, les dégâts de l'acide, out autres.

SARACECO

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Absorption directe Prix (1 dose) : 15 p

Effet : +1%0 au 1er JdS contre les fièvres, +20% aux suivants

Cette plante de 20cm de haut porte des fleurs bleues et jaunes et des feuilles tachées de brun. On la fait avaler aux malades de fièvre aphteuse, fièvre jaune ou fièvre typhoïde, pour les aider à chasser ces maladies. Contre tous ces types de fièvres, le bonus est de +20% aux JdS de Vigueur.

SENTAYE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 2 co et 10 pistoles

Effet : Vision nocturne

La sentaye ressemble au fenouil, mis à part qu'elle a des stries sombres sur toute sa longueur. C'est une plante à double tranchant. L'infusion qu'on en tire agit sur les pupilles et permet de voir dans l'obscurité pour une durée de 30 minutes. Par contre son effet sur ces pupilles rend l'oeil beaucoup plus sensible à la lumière. La lumière du jour éblouie par exemple. Pour ces raisons la sentaye ne s'emploie généralement que de nuit.

SHERPUR

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Très rare Localisation : Forêt

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 3 co et 10 pistoles

Effet : +20% en Perception auditive

Cette plante pousse rarement plus haut que 45cm. Ses tiges ligneuses supportent des feuilles gris-vert et des fleurs mauves. De même que la sentaye agit sur les pupilles, le sherpur lui agit sur le système auditif. Et comme la sentaye, l'utilisation du sherpur est à double tranchant. Il donne un bonus de +20% en Perception auditive durant 30 minutes, mais rendant l'ouïe beaucoup plus sensible qu'à la normale, un fort volume sonore le rendra assourdi durant environ 5 minutes. Un volume exceptionnellement fort le rendra sourd définitivement.

TAMORSA

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Commune Localisation : Forêt

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 10 pistoles

Effet : Prévient de la soif

Le petit fruit jaune et vert de ce buisson a la faculté de dissiper la sensation de soif. Il ne remplace pas l'eau dans le corps, il efface juste la sensation pendant 2d3 heures, donnant un bonus de +20% aux jets d'Endurance contre la soif. Cet effet est dangereux car une personne peut mourir de soif sans s'en apercevoir (la tamorsa donne donc juste un bonus au jets, mais ne dispensent pas de faire tous les jets nécessaires jusqu'à ce que le sujet se réhydrate... ou rate un jet).

TANARISKE

Type : Plante Saison : Été

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 11 co

Effet : +20% aux JdS d'Agilité

La tanariske est une plante aux feuilles épineuses et aux fleurs duveteuses. C'est principalement le duvet sur les feuilles qui sert à la macération de cette plante, duvet qui a la vertu d'augmenter de manière prodigieuse les réflexes des humanoïdes. Le bonus de +20% ne s'applique donc qu'aux humanoïdes, et pour une durée de 5 minutes seulement. La macéra-

tion de tanariske se garde en potion.

TORÉAPE

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 4 co

Effet : +10% à la Force Mentale

Cette plante grimpante possède des racines qui, en préparation, aide un sujet à lever ses barrières mentales contre toutes magie visant à prendre le contrôle de son esprit. Contre les sorts de charme donc (charme, sommeil, ...), la torépade octroie un bonus de +10% au JdS pour les 10 minutes qui suivent la prise du breuvage.

TROVAS

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année

Rareté : Exceptionnelle Localisation : Plaine

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 12 co et 10 pistoles

Effet : +20% au Social

Cette herbe, appelé aussi de nos jours « herbe de jeunesse », rajeunie en apparence un sujet, lui donnant un bonus de charisme de +20% pour la demi-heure qui suit. Agilisant l'esprit, ce bonus sert donc aussi pour les ensorceleurs et autres personnes utilisant le charisme. On utilisait autrefois le trovas pour lutter contre la variole, mais la plante devenant extrêmement difficile à trouver, cet usage n'est plus le principal.

TURL

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Forêt

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 1 co et 12 pistoles

Effet : Rajoute 1d4 pv

Le turl, un grand arbre fin, possède une écorce bien particulière, semblable à celle des bouleaux qui servent à la confection des bouchons. La préparation qu'on tire de cette écorce, mélangée avec de l'huile de poisson, donne un coup de fouet, et donne temporairement 1d4 pv supplémentaires pour le quart d'heure qui suit. A noter que ce sont des pv supplémentaires, l'écorce de turl ne soigne pas donc.

UR

Type : Racine Saison : Printemps - Automne

Rareté : Commune Localisation : Rivière

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 10 p

Effet : Prévient de la faim

Les feuilles de cette petite plante peuvent être utilisées comme substitut alimentaire. Après 3 jours sans manger, le fait de manger de l'ur octroie un bonus aux jets d'Endurance contre la faim.

WILERGE

Type : Plante Saison : Eté

Rareté : Commune Localisation : Forêt

Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 15 p

Effet : +10% aux JdS contre la chaleur

Cette plante pousse jusqu'à une hauteur de 1m20, elle porte des fleurs bleues et des feuilles argentées velues. Une infusion de wilerge aide à supporter les grosses chaleurs (35°C ou plus) et octroie un bonus de +10% aux JdS de Vigueur contre la chaleur pour les 3 heures suivantes.

WODERO

Type : Graine Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Plaine

Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 8 co

Effet : +10% en Agilité et +1 point de Mouvement.

Le wodero est une petite fleur mauve et jaune sur une tige de 10cm de haut. Habituellement réduite en poudre et mélangée entre autre avec du vin, cette plante provoque une sorte d'euphorie qui a pour conséquence de rendre tous les mouvements plus rapides et de donner un bonus de +1 point en Mouvement supplémentaire et +10% en Agilité pour les 5 minutes qui suivent.

WOSORREL

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Rare Localisation : Lac

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 1 co et 12 pistoles

Effet : Rajoute 1d4 pv

Il s'agit d'une plante semblable à un nénuphar mais ornée de fleurs en forme de clochettes roses. Les fleurs servent à la préparation qui a pour effet de revitaliser le corps, octroyant 1d4 pv supplémentaire

pour une durée de 10 minutes. A noter que ce sont des pv supplémentaires, l'écorce de turl ne soigne pas donc.

YARETALION

Type : Ecorce Saison : Automne

Rareté : Très rare Localisation : Montagne - Colline

Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 4 co et 10 pistoles

Effet : +10% aux JdS contre les maladies

Cet arbrisseau ressemble à un poirier, mais ce ne sont pas ses fruits que l'on utilise. C'est l'écorce du yaretalion qui a la faculté d'aider à guérir toutes sortes de maladie, avec pour effet de donner un bonus de +10% au premier JdS de vigueur nécessaire contre n'importe quelle maladie. Son prix augmente rapidement durant les épidémies.

Peintre d'art

Il réalise le tableau, l'esquisse ou le dessin que le personnage lui commande et même la fresque pour la chapelle du village.

Articles et prestation :

Palette : 1 p ; encombrement 15

Essence minérale : 1 co ; encombrement 15

Huile de lin : 5 p ; encombrement 15

sels de bore : 10 co ; encombrement 10

Colophane, résine de pin (essence de térébenthine) : 1 co ; encombrement 15

Pinceau plat/5 : 1 co ; encombrement 10

Pinceau long/5 : 1 co ; encombrement 10

Rouleau : 17 p ; encombrement 4

Pinceau fin/5 : 1 co ; encombrement 5

Couteau de peintre : 1 co ; encombrement 4

Toile de lin : 5 p ; encombrement 5

Chassis : 3 p ; encombrement 5

Chevalet : 18 p ; encombrement 35

Tabouret : 1 p ; encombrement 15

Oxyde de zinc : 1 co ; encombrement 5

Plomb : 2 co ; encombrement 5

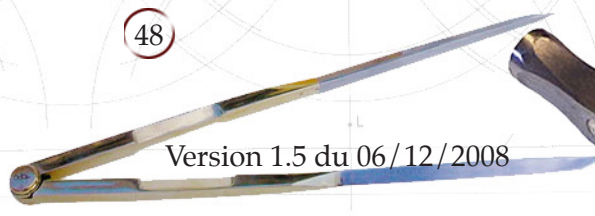
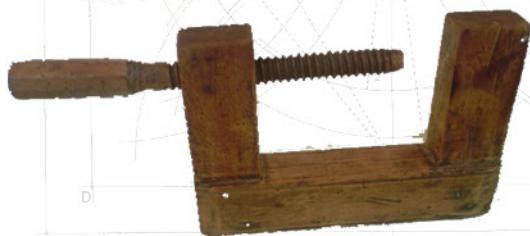
Oxyde de fer rouge : 3 co ; encombrement 5

Oxyde de fer jaune : 4 co ; encombrement 5

Dioxyde de titane : 3 co ; encombrement 5

Relieur

Articles et prestation :



Marbre : 1 co ; encombrement 55
Marteau à tête convexe (batture) : 1 co ; encombrement 15
Presse : 1 co ; encombrement 45
Aiguille : 12 p ; encombrement 1
Brocheuse : 1 co ; encombrement 15
Étau : 1 co ; encombrement 35
Couteau : 1 co ; encombrement 15
Dorure : 25 co ; encombrement 1
Papier /liasse: 1 co ; encombrement 15
Parchemin/5 feuilles : 3 co ; encombrement 5
Velin : 4 co ; encombrement 1
Cuir/Morceau : 10 p ; encombrement 15
Clou/25 : 1 co ; encombrement 15
Ferrures/paires : 1 co ; encombrement 15
Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Sculpteur d'art

Il réalise l'oeuvre que lui commande son mécène. Il peut être sculpteur sur bois ou sur pierre.

Articles et prestation :

Ciseaux à bois/5 : 10 co ; encombrement 150
Gouge : 2 co ; encombrement 15
Bédane/5 : 10 co ; encombrement 150
Ciseaux à pierre : 1 co ; encombrement 20
Burin : 1 co ; encombrement 20
Scie à bois : 1 co ; encombrement 35
Scie à pierre : 1 co ; encombrement 15
Maillet : 1 co ; encombrement 20
Marteau : 1 co ; encombrement 35

Sellier

Articles et prestation :

Griffe à frapper : 1 co ; encombrement 15
Griffe à molette : 1 co ; encombrement 15
Alène : 1 co ; encombrement 15
Couteau : 1 co ; encombrement 15
Compas : 1 co ; encombrement 15
Abat carre : 1 co ; encombrement 15
Marteau de maroquinier : 1 co ; encombrement 15
Cornette : 1 co ; encombrement 15
Serpette : 1 co ; encombrement 15
Pince à coudre : 1 co ; encombrement 15
Ciseaux : 1 co ; encombrement 15
Emporte-pièce : 1 co ; encombrement 15
Poinçon : 1 co ; encombrement 15

Enclumette : 1 co ; encombrement 25
Forme : 1 co ; encombrement 25
Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Tanneur

Echarneurs, tanneurs et corroyeurs

L'apprentissage du métier de tanneur est difficile comme le coup de main qu'il faut acquérir, cuir après cuir. La fabrication comporte trois grands types d'opérations : L'écharnage (ou travail de rivière) ; le tannage. Le corroyeur, égalise les cuirs en épaisseur.

Articles et prestation :

Couteau à dépecer : 1 co ; encombrement 15
Couteau à écharner : 1 co ; encombrement 15
Etuves de pierre : 45 co
Récipient : 1 co ; encombrement 15
Agent tannant : 5 co ; encombrement 15
Teintures cuir/ 5 couleurs : 3 co ; encombrement 15
couteau à délayer : 1 co ; encombrement 15
Couteau à double lame : 1 co ; encombrement 15
Étire, petite lame de fer : 1 co ; encombrement 15
Grès fin de finition : 15 p ; encombrement 15
Marguerite (pièce de bois munie de dents) : 1 co ; encombrement 25

Cuir bouilli/petite peau : 1 p et 25 sous ; encombrement 15

Cuir bouilli/peau : 2 p ; encombrement 20

Cuir bouilli/grande peau : 5 p et 25 sous ; encombrement 35

Cuir fin/petite peau : 2 p et 5 sous ; encombrement 15

Cuir fin/Peau moyenne : 5 p ; encombrement 20

cuir pleine fleur de lapin/peau entière : 2 p et 15 sous ; encombrement 15

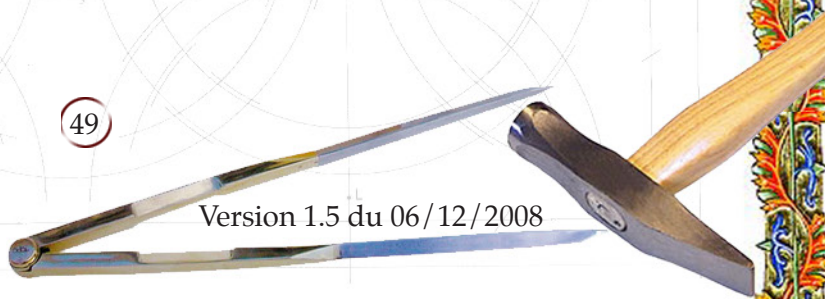
cuir pleine fleur de chèvre/peau entière : 4 p et 25 sous ; encombrement 25

cuir pleine fleur de mouton/peau entière : 12 p ; encombrement 45

cuir pleine fleur vache/peau entière : 1 co ; enc. 100

Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3

Grand feuille de parchemin : 2 co ; encombrement 3



Teinturier

Articles et prestation :

Etuve en cuivre : 150 co

Fiole de verre/10 : prix : 10 co ; encombrement : 5

Pilon et mortier : prix : 15 p ; encombrement : 35

Colorant d'absorption/pot : prix : 15 p ; encombrement : 35

Indigo

Pourpre

Rouge

Jaune

Vert

Violet

Pastel

Brun

Noir

Pigment couvrant/pot : prix : 15 p ; encombrement : 35

Indigo

Pourpre

Rouge

Jaune

Vert

Violet

Pastel

Brun

Noir

Sel de chrome (fixateur) : prix : 15 co ; encombrement : 35

Tisserand

Articles et prestation :

Cadre à tisser : prix : 15 p ; encombrement : 35

Métier à tisser : prix : 35 co

Navette/5 : prix : 15 p ; encombrement : 55

Fil/Rouleau : prix : 15 p ; encombrement : 35

Laine/écheveau : prix : 15 p ; encombrement : 35

Laine/écheveau de couleur X 5 : prix : 1 co ; encombrement : 150

Tonnellier

Articles et prestation :

Hache : prix 2 co ; encombrement : 30

Cauchoire : prix 2 co ; encombrement : 10

Doloire : prix 2 co ; encombrement : 10

Herminette : prix 1 co ; encombrement : 10

Plane : prix 1 co ; encombrement : 10

Vastringue : prix 1 co ; encombrement : 15

Ciseau/5 : prix 3 co ; encombrement : 20

Varlope : prix 1 co ; encombrement : 20

Rabot : prix 1 co ; encombrement : 15

Brasero : prix 1 co ; encombrement : 15

Enclume : prix 5 co ; encombrement : 65

Masses : prix 3 co ; encombrement : 40

Marteaux : prix 1 co ; encombrement : 20

Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Forge : prix 10 co ; encombrement : 65

Soufflet : prix 5 co ; encombrement : 45

Lime : prix 1 co ; encombrement : 10

Services

Secrétaire

Articles et prestation :

Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3

Plume : 1 p ; encombrement 1

Encre : 1 co ; encombrement 5

Assassin

La plupart des grandes cités n'acceptent pas ces tueurs professionnels. Dans les régions civilisées, leur tête est souvent mise à prix. Mais il suffit de vouloir la mort de quelqu'un, le crier sur tout les toits et sous tous les mauvais lieux de vie, pour qu'un inconnu aborde le probable commanditaire.

Articles et prestation :

Prix de la prestation variant, suivant la victime à éliminer. Frais de mission et équipement à la charge du commanditaire. L'assassin utilise souvent des poisons (voir fabricant de poisons).

Barbier

Articles et prestation :

Serviette : 10 p ; encombrement : 10

Blaireau : 12 p ; encombrement : 10

Savon : 2 p ; encombrement : 10

Rasoir : 2 co ; encombrement : 10

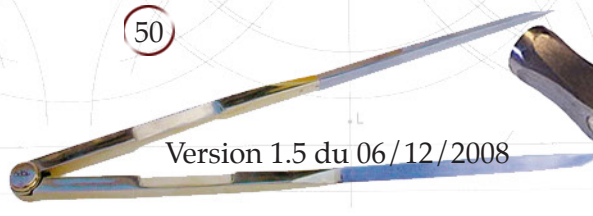
Cuir à aiguiser : 2 p ; encombrement : 10

Pierre à aiguiser : 12 p ; encombrement : 10

Paire de ciseaux : 2 co ; encombrement : 10

Fer : 2 co ; encombrement : 10

Eau de toilette : 1 co ; encombrement : 10



La coupe bol : 2 sous
Coupe de gentilhomme : 5 sous
Frisette : 1 p
Rasage : 1 sou

Changeur

Articles et prestation :

Trébuchet : 1 co ; encombrement : 20
Balancelle de précision : 50 co ; encombrement : 40
Poids/10 : 10 co ; encombrement : 25

Chasseur professionnel

Articles et prestation :

Collet : 10 p ; encombrement : 15
Piège à furet : 1 co ; encombrement : 55
Piège à renard : 1 co ; encombrement : 135
Piège à loup : 2 co ; encombrement : 145
Piège mâchoire : 10 co ; encombrement : 195
Couteau de chasse : 5 co BF -3 ; enc.: 10
Crochet 1 co BF -4 ; encombrement : 10
Dague 6 co BF -3 ; encombrement : 10
Serpette 1 co BF -4 ; encombrement : 10
Epingolle (portée 30/60) 100 co enc : 150
Outre de poudre/5 charges 3 p ; encombrement : 3
Barillet de poudre noire/50 ch. 1 co et 10 pistoles ; enc : 30
Mèche/10 : 1 sou ; encombrement : 1
Munition/10 : 1 p ; encombrement : 10
Arbalètes : 3 co ; encombrement : 120
Arc Moyen : 2 co ; encombrement : 80
Flèche normale/x10 : 10 sous ; encombrement : 2
Arc long : 5 co ; encombrement : 90
Flèche longue : 15 sous 2
Lieuse/mètre ; prix : 1 sou ; encombrement : 10
Corde tressées chanvre/m : 5 p ; encombrement : 20
Petite poulie ; prix : 1 p ; encombrement : 10
Corde renforcée avec fil de fer ; prix : 1 co ; enc : 40
Lanterne à huile : 5 p enc : 20 ; durée : 2 h.
Saloir ; prix : 5 sous ; encombrement : 50
Sel/boîte : prix 1 p ; encombrement 10
Aiguille à coudre : prix : 1 pa ; encombrement : 0
Fil : 1 p ; encombrement 1
Eau de vie/Bouteille : 2 p ; encombrement : 5
Bandage/3 : prix : 1 pa ; encombrement : 5
Hachette tranchant 1 co 30
Paire de gants de chasseur, dessus maillés ; 2 points

d'armure aux mains et fourrés +20% de résistance au froid) ; 3 co ; encombrement : 20

Paire de bottes de chasseur, fourrées +20% de résistance au froid) ; 3 co ; encombrement : 20

Double ceinture de dos avec crochets de fourreau ; 2 co ; encombrement : 10

Chapeau cuir de chasseur (résistant) ; 1 co ; enc : 10

Accroche-saloire

Bâton de marche (BF -4) ; 1 co ; encombrement : 20

Gibecière du chasseur : 2 co ; encombrement 15

Boussole ; 3 co ; encombrement : 5

Tente : 15 p ; encombrement 150

Longue-vue ; prix : 1 co ; encombrement : 10

Rations de survie (par jour) ; prix : 1 p : enc : 10

Chasse

La base est la moyenne entre initiative et la capacité de tir, arrondi par défaut.

Modificateur :

Absence de compétence chasse : -20%

Absence de la compétence pistage : -10%

Mauvais temps (pluie, tempête, neige) : -20%

Chasser pendant plus de 2 heures : +10%

Chasser pendant plus de 4 heures : +20%

Avoir un chien chasse : +20%

Lancer les d100 et ajouter le score de base plus les modificateurs. Si le d100 non modifier, donne un double (11,22,33...) lancer sous la table des incidents de chasse et si c'est un 00 effectuer un jet sur la table des rencontres des monstres errants.

0 à 40 Rentre bredouille.

41 à 90, le chasseur ramène 1 repas.

91 à 120 Chasse moyenne, le chasseur ramène l'équivalent de 1d3 repas. Petits animaux

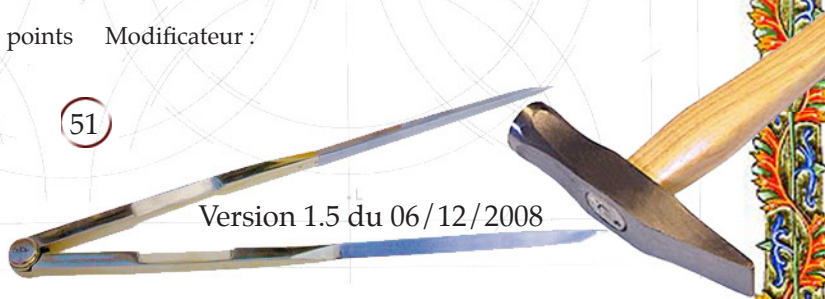
121 à 135 Bonne chasse, le chasseur ramène l'équivalent de 3+1d3 repas. (Petit sanglier, renard...).

136 et + Très bonne chasse, le chasseur ramène l'équivalent de 6+1d6 repas.

Piégeage

La base est la moyenne entre Agilité et l'intelligence, arrondi par défaut.

Modificateur :



Absence de compétence piégeage : -20%

Absence de la compétence pistage : -10%

Mauvais temps (pluie, tempête, neige) : -20%

Connaissance du lieu : -20% à +20%

Lancer les d100 et ajouter y le score de base plus les modificateurs s'y il a lieux. Si le d100 non modifier, donne un double (11,22,33...) effectuer un jet sous la table des incidents de piégeage et si c'est un 00, lancer sur la table des rencontres des monstres errants.

0 à 40 Rentre bredouille.

41 à 90 Mauvaise chasse, le chasseur ramène 1 repas.

91 à 120 Chasse moyenne, le chasseur ramène l'équivalent de 1d3 repas, petits animaux

121 à 135 Bonne chasse, le chasseur ramène l'équivalent de 3+1d3 repas, petit sanglier, renard.

136 et + Très bonne chasse, le chasseur ramène l'équivalent de 6+1d6 repas

Table des incidents de chasse

11 22 33 Le personnage est interpellé par le garde chasse, attaqué par une créature...

44 55 Le personnage perd la moitié de ses pièges (arrondie au supérieure).

66 Le personnage perd les trois quarts de ses pièges (arrondie au supérieure).

77 Le personnage tombe dans un piège d'un autre chasseur, ce qui lui occasionne une blessure.

88 Le personnage est blessé par une flèche d'un autre chasseur ou rencontre un groupe de créatures...

99 Le personnage est attaqué par un ours.

Table des monstres errants.

01 20 Araignée géante.

21 40 Scarabée géant.

41 60 Scorpion géant.

61 70 Meute de loup (6+1d6 individus).

71 85 Groupe de goblin (nb de joueur fois 2+1d6).

86 95 Camp de mutants.

96 100 Un grand monstre de votre choix.

Garde-chasse

Le garde chasse travaille pour le bourgmestre ou le noble du coin. Son travail consiste à éviter le braconnage sur les terres dont il a la charge. Mais étant donnée que les zones de chasse en forêt sont très mal

délimitées ou inexistante, le chasseur se retrouve facilement sur ses terres.

Compétence : adresse au tir, camouflage rural, déplacement silencieux (rural), pictographie- braconnier, piégeage, reconnaissance des pièges.

Dotations : Veste en cuir, épée, arc, carquois (20 flèches), gibecière, bourse avec 1d4 p et 1d12s.

Dresseur d'animaux

Articles et prestation :

Sifflet à chien : 1 co

Chien de Terrier : 10 co

Chien courant : 10 co ; encombrement 15

Paire de dogue dressé, chasse aux sanglier : 50 co

Collier à chien à pointes/2 : 1 co ; encombrement 45

Chaîne-laisse/2 : 2 co ; encombrement 15

Poneys : prix 50 co

Fers à cheval : prix 10 p ; encombrement : 10

clous/10 : prix 10 p ; encombrement : 10

Licol : prix 10 p ; encombrement : 10

Sacoche de poney : 1 co ; encombrement 55

Croquette pour chien/sac 10 jours : 10 p ; encombrement 35

Viande séchée pour dogue/sac 10 jours : 20 p ; encombrement 35

Gamelle : 1 p ; encombrement 15

Brosse : 1 p ; encombrement 10

Conducteur de chariot

Articles et prestation :

1 co/semaine

Copiste

Chevalet : 18 p ; encombrement 35

Tabouret : 1 p ; encombrement 15

Plume : 1 p ; encombrement 5

Pot en verre : 15 p ; encombrement 15

Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3

Grand feuille de parchemin : 2 co ; encombrement 3

Crieur public

Articles et prestation :

1 sou/heure

Dame de compagnie

Articles et prestation :

5 co/mois

Enlumineur

Articles et prestation :

Palette : 1 p ; encombrement 15

Essence minérale : 1 co ; encombrement 15

Huile de lin : 5 p ; encombrement 15

sels de bore : 10 co ; encombrement 10

Colophane, résine de pin (essence de térébenthine) : 1 co ; encombrement 15

Pinceau plat/5 : 1 co ; encombrement 10

Pinceau long/5 : 1 co ; encombrement 10

Rouleau : 17 p ; encombrement 4

Pinceau fin/5 : 1 co ; encombrement 5

Chassis : 3 p ; encombrement 5

Chevalet : 18 p ; encombrement 35

Tabouret : 1 p ; encombrement 15

Oxyde de zinc : 1 co ; encombrement 5

Plomb : 2 co ; encombrement 5

Oxyde de fer rouge : 3 co ; encombrement 5

Oxyde de fer jaune : 4 co ; encombrement 5

Dioxyde de titane : 3 co ; encombrement 5

Plume : 1 p ; encombrement 5

Pot en verre : 15 p ; encombrement 15

Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3

Grand feuille de parchemin : 2 co ; encombrement 3

Espion

Articles et prestation :

À voir avec le MD.

Garde du corps

Articles et prestation :

À voir avec le MD.

Généalogiste

Articles et prestation :

Palette : 1 p ; encombrement 15

Essence minérale : 1 co ; encombrement 15

Huile de lin : 5 p ; encombrement 15

sels de bore : 10 co ; encombrement 10

Colophane, résine de pin (essence de térébenthine) : 1 co ; encombrement 15

Pinceau plat/5 : 1 co ; encombrement 10

Pinceau long/5 : 1 co ; encombrement 10

Rouleau : 17 p ; encombrement 4

Pinceau fin/5 : 1 co ; encombrement 5

Chassis : 3 p ; encombrement 5

Chevalet : 18 p ; encombrement 35

Tabouret : 1 p ; encombrement 15

Oxyde de zinc : 1 co ; encombrement 5

Plomb : 2 co ; encombrement 5

Oxyde de fer rouge : 3 co ; encombrement 5

Oxyde de fer jaune : 4 co ; encombrement 5

Dioxyde de titane : 3 co ; encombrement 5

Plume : 1 p ; encombrement 5

Pot en verre : 15 p ; encombrement 15

Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10

Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3

Grand feuille de parchemin : 2 co ; encombrement 3

Goûteur

Articles et prestation :

1co/ test

Rente de 100 co à sa veuve.

Guide des Terres Sauvages

10 co/semaine

C'est généralement un aventurier, guerrier ou roublard aguerri et bercé dans l'art de la chasse.

Articles et prestation :

Héraldiste

Articles et prestation :

Palette : 1 p ; encombrement 15

Essence minérale : 1 co ; encombrement 15

Huile de lin : 5 p ; encombrement 15

sels de bore : 10 co ; encombrement 10

Colophane, résine de pin (essence de térébenthine) : 1 co ; encombrement 15

Pinceau plat/5 : 1 co ; encombrement 10

Pinceau long/5 : 1 co ; encombrement 10

Rouleau : 17 p ; encombrement 4

Pinceau fin/5 : 1 co ; encombrement 5

Chassis : 3 p ; encombrement 5

Chevalet : 18 p ; encombrement 35

Tabouret : 1 p ; encombrement 15

Oxyde de zinc : 1 co ; encombrement 5

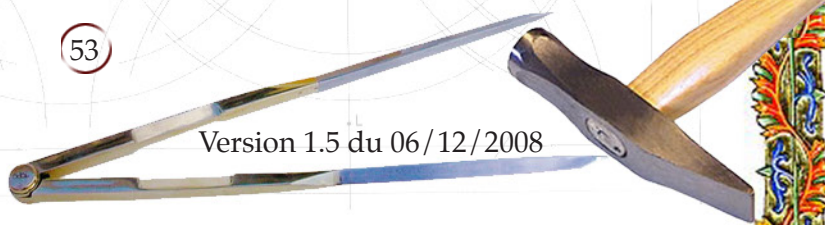
Plomb : 2 co ; encombrement 5

Oxyde de fer rouge : 3 co ; encombrement 5

Oxyde de fer jaune : 4 co ; encombrement 5

Dioxyde de titane : 3 co ; encombrement 5

Plume : 1 p ; encombrement 5



Pot en verre : 15 p ; encombrement 15
Colle/pot : 1 p ; encombrement : 10
Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3
Grand feuille de parchemin : 2 co ; encombrement 3

Cartographe

Articles et prestation :
sels de bore : 10 co ; encombrement 10
Plume : 1 p ; encombrement 5
Fudain : 1 sou : encombrement 5
Pot en verre : 15 p ; encombrement 15
Velin/feuille : 1 co ; encombrement 3
Tube en cuire étanche/5: 1 co ; encombrement 40
Boussole : 1 co ; encombrement 3

Hérault

Articles et prestation :

Interprète

Articles et prestation :

Lavandière

Articles et prestation :

Fer : 1 co ; encombrement 30

Table : 15 p ; encombrement 80

Chauffe-fer : 1 co ; encombrement 55

Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Maréchal-ferrant

Articles et prestation :

Enclume : prix 5 co ; encombrement : 65

Masses : prix 3 co ; encombrement : 40

Marteaux : prix 1 co ; encombrement : 20

Charbon/sac : prix 10 p ; encombrement : 35

Forge : prix 10 co ; encombrement : 65

Soufflet : prix 5 co ; encombrement : 45

Fer/lingot : prix 2 co ; encombrement : 20

Mailloche : prix 1 co ; encombrement : 20

Dégorgeoir : prix 1 co ; encombrement : 20

Brochoir : prix 1 co ; encombrement : 20

Tricoise : prix 1 co ; encombrement : 20

Rape demi ronde : prix 1 co ; encombrement : 20

Rénette : prix 1 co ; encombrement : 10

Râpe plate : prix 1 co ; encombrement : 20

clous à fer/5 : prix 10 p ; encombrement : 10

Fers à cheval : prix 10 p ; encombrement : 10

Messageur

Articles et prestation :

1 sou/message

Palefrenier

Il est chargé de l'entretien et des soins aux chevaux.

Articles et prestation :

10 sous/jour

Porteur de bois de chauffage

10 sous/jour

Articles et prestation :

Porteur de charbon

10 sous/jour

Articles et prestation :

Porteur de torche

10 sous/jour

Articles et prestation :

Porteur d'eau

10 sous/jour

Articles et prestation :

Porteur

Articles et prestation :

10 sous à 10 co/jour

Portier

Articles et prestation :

10 sous/jour

Prêteur sur gages

Articles et prestation :

10% de la somme prêtée/jour

20% de pénalité par jour

Prostituée

Articles et prestation :

10 sous/passe à 1 co

Ramoneur

Articles et prestation :

10 sous/prestation

Echelle : prix 1 p ; encombrement : 70

Echelle de toit : prix 15 sous ; encombrement : 50

Corde : prix 12 p ; encombrement : 20

Hérissou/10 mètres : prix 1 co ; encombrement : 200

Rémouleur

Articles et prestation :

Meule à eau : prix 1 co ; encombrement : 100

Sage

Articles et prestation :

10 sous à 1 co par conseil

Serviteur

Articles et prestation :

10 sous à 1 co/jour

Sommelier

Articles et prestation :

10 sous à 1 co/jour

Valet de pied

Articles et prestation :

10 sous à 1 co/ consultation

Chirurgien-dentiste

Le bon médecin, soigne, recoud et administre différents onguents et potions pour toutes sortes de maladies. D'autres ne se formalisent pas avec ce genre de détails et ampute le membre malade.

Articles et prestation :

10 sous à 1 co/jour + 10 co d'or par points de dégâts max pour potion et onguent contre les maladies.

Certains praticiens possèdent des anti-venin, vendus généralement au prix du poison (voir assassins et poisons) ou des nécessaires à venin pour des poisons courants.

Trousse anti venin : Aspi-venin, garrot, anti-inflammatoire, bandage, produit antivenimeux.: 5 co

Onguents et potions pour soigner tout types de maladies :

AMIBIASE

Transmission : Ingestion

Incubation : 1d2 jours

Durée : 1d6 jours

Effet : 1d10 de dégât, -1d4X10% en CT, Force, Endurance et Agilité

Séquelles : 50 % de chance, d'une perte permanente : -1d4X10% en Endurance et Intelligence

L'amibiase est une maladie particulièrement répandue dans les régions tropicales. Le parasite à l'origine de l'infection est présent dans l'eau ou les aliments souillés. Il s'installe alors dans les intestins et provoque une dysenterie. Sans traitement cette maladie peut éventuellement provoquer des abcès du foie, des poumons et plus rarement, du coeur ou du cerveau.

Régions : Tropicales

BOTULISME

Régions : Tempérées

Transmission : Ingestion

Incubation : 1d20+5 heures

Effet : 2d10 de dégât, -1d4X10% en CT, Endurance et Agilité

Séquelles : 80 % de chance, d'une perte permanente : -1d4X10% en Endurance et Intelligence

Le botulisme est dû à l'ingestion d'un microbe formé dans certains aliments (en particulier la viande de porc), mais il est également présent dans le sol suite à des déjections et contamine alors fruits et légumes. Chez l'homme, le botulisme se manifeste de cinq à trente heures en moyenne après l'ingestion de l'aliment responsable, et débute brutalement par des douleurs abdominales violentes et des vomissements. Rapidement, apparaissent les paralysies qui, d'abord localisées au niveau de l'oeil, se généralisent ensuite dans tout le corps. La mort peut survenir par paralysie respiratoire entre deux et six jours dans 60% des cas. Une ébullition d'une trentaine de minutes suffit à détruire la toxine et à rendre inoffensif tout aliment suspect. Le traitement de la maladie repose sur l'injection d'un sérum antitoxique spécifique.

BRUCELLOSE

Régions : Toutes

Transmission : Ingestion ou Contact

Incubation : 1d2 jours

Effet : -1d6X10% en CC, Force, -1d4X10% en Endurance

Séquelles : Rechutes

La brucellose, connue également sous le nom de fièvre ondulante, est une maladie infectieuse commune à l'homme et à différentes espèces animales (essentiellement ovins, bovins, porcins) due à des microbes. La contamination peut avoir lieu par ingestion de lait cru par exemple, mais la voie de transmission habituelle est cutanée, l'homme s'infectant par contact direct avec les animaux malades. La brucellose est donc essentiellement une maladie rurale touchant bergers, chevrriers, vachers, ou tout autre sujet vivant avec les animaux. Fièvres successives, sueurs très abondantes et douleurs sont les principales ma-



nifestations de cette maladie qui n'est pas mortelle. Parfois elle entraîne également des troubles du système nerveux central. Les symptômes de la brucellose étant peu spécifiques, le diagnostic est difficile. Le problème est alors que passé la période aiguë, la brucellose peut devenir chronique, le microbe s'étant implanté dans l'organisme.

CHOLÉRA

Régions : Tempérées ou chaudes

Transmission : Ingestion

Incubation : 1d6+2 jours

Effet : 2d10 de dégât, -1d4X10% en CT, Force, Endurance et Agilité

Séquelles : Perte permanente de -1d4X10% en CC et Force

Maladie transmissible, le choléra est strictement limité à l'espèce humaine. La transmission se fait par voie orale, après contact avec les selles d'un malade ou plus généralement par de l'eau qui a été auparavant contaminée par des défécations, des vomissements ou des linges. Elle peut également avoir lieu par des fruits ou légumes consommés crus et lavés dans de l'eau souillée ou par des mouches transportant des selles infectées sur des aliments. Maladie infectieuse intestinale, elle est présente dans de nombreux pays tropicaux et se répand occasionnellement sous les climats tempérés. Un degré élevé d'humidité favorise la prolifération de la maladie, alors qu'un hiver rigoureux l'arrête. L'incubation est courte, trois à sept jours. Le début est brutal, frappant subitement des sujets en parfaite santé apparente. Diarrhée et vomissements, dont le volume quotidien peut atteindre plusieurs litres, entraînent rapidement une soif inextinguible (toute ingestion de liquide provoque une recrudescence des vomissements) et un état de déshydratation aiguë. Le poulx augmente et la déshydratation entraîne un amaigrissement d'une extraordinaire rapidité. En l'absence de traitement, la mort survient dans plus de 50% des cas par arrêt cardiaque deux à trois jours après les premiers signes cliniques. Si le malade est traité (administration orale de liquides et de sels minéraux pour compenser les pertes dues aux diarrhées et aux vomissements), le pourcentage baisse à 1% et le sujet récupère en trois à six jours

DIPHTÉRIE

Régions : Toutes

Transmission : Inhalation (affecte les enfants seulement)

Incubation : 5 jours

Effet : 1d4 de dégât, -1d4X10% en Endurance et Social

Séquelles : Perte permanente -1d4X10% en Agilité et Intelligence

C'est une maladie infectieuse et contagieuse qui frappe avant tout les enfants entre deux et sept ans et peut entraîner la mort. Elle affecte habituellement la gorge, le larynx et le nez et revêt donc ordinairement l'aspect d'une angine. En cas de traitement tardif ou insuffisant, l'évolution est des plus graves. Cinq jours après l'exposition à la diphtérie, des membranes volumineuses et malodorantes se forment dans la gorge, bloquant petit à petit les voies aériennes. Le cou est alors déformé et l'état général du malade est profondément atteint. Le sujet devient blafard et prostré, son poulx s'accélère, des paralysies localisées apparaissent et le système nerveux attaqué. L'évolution est alors souvent fatale dans 35% des cas (90% si le larynx est touché).

FIÈVRE APHTEUSE

Régions : Tempérées

Transmission : Affecte les animaux seulement

La fièvre aphteuse est une maladie extrêmement contagieuse qui affecte les animaux à doigts pairs (bovins, cochons, moutons, chèvres, cerfs). Elle constitue le plus grand fléau de l'élevage. Sa transmission à l'homme est tout à fait exceptionnelle. La maladie se caractérise par une fièvre suivie de l'apparition de vésicules sur les membranes muqueuses de la bouche, sur le museau, sur la peau autour et entre les onglons des pieds. Chez les bovins, les aphtes se trouvent surtout sur la langue et les pieds et, dans le cas des vaches laitières, on les rencontre aussi sur les mamelles et les pis. Chez le porc, les vésicules affectent le groin et les pieds. Chez le mouton et la chèvre, seules les lésions des onglons sont symptomatiques. Cette maladie relativement bénigne chez les animaux adultes (5% de mortalité) mais généralement mortelle chez les petits a des conséquences

économiques considérables car les pertes sont très importantes en jeunes (avortement, mortalité), en viande (les animaux ne se nourrissent plus), et en lait, entraînant une énorme désorganisation du commerce des viandes.

FIÈVRE JAUNE

Régions : Tropicales

Transmission : Blessure (piqûre de moustique)

Incubation : 1d2+4 jours

Effet : 3d10 de dégât, -1d4X10% en Endurance, Agilité et -1d4 points de M

La fièvre jaune est l'un des plus grands fléaux épidémiques qui ont longtemps rendues inhabitables ou impénétrables de vastes régions tropicales. La fièvre jaune est causée par un virus transmis par des moustiques à l'homme. La forme classique de la maladie commence par une incubation inapparente de 3 à 6 jours puis comporte deux phases successives. La première débute brusquement par une poussée fébrile à 40 C avec rougeur et enflure de la face : c'est la phase rouge. Ces symptômes durent trois ou quatre jours, et après une rémission apparente, la phase jaune commence : le malade est choqué, il présente des hémorragies gastriques, avec vomissement noir de sang caillé, signe caractéristique, spectaculaire et redoutable. La mort survient souvent entre le quatrième et le huitième jour. La fièvre jaune se présente sous la forme d'une maladie urbaine, atteignant les populations des grandes villes, des petites agglomérations ou même des villages, due à un cycle de transmission caractéristique homme-moustique-homme. En cas de survie, la maladie ne réapparaît jamais.

FIÈVRE TYPHOÏDE

Régions : Tempérées (hiver)

Transmission : Ingestion

Incubation : 1d3 semaines

Effet : 1d4 de dégât, -1d4X10% en Endurance

Séquelles : Pneumonie (50%)

La fièvre typhoïde est une maladie de longue durée (plusieurs semaines) dont le bacille est transmis par le lait, l'eau ou la nourriture solide contaminée. La période d'incubation de la fièvre typhoïde dure de une à trois semaines. La bactérie se multiplie dans l'intestin grêle, puis passe dans le flux sanguin. Ceci

provoque les premiers symptômes : des frissons, suivis d'une forte fièvre et d'une prostration. Les victimes peuvent également avoir des maux de tête, une toux, des vomissements et des diarrhées. Dans la plupart des cas, la maladie cède spontanément après plusieurs semaines, mais dans environ 20% des cas, si elle n'est pas traitée, elle évolue vers une pneumonie, des hémorragies intestinales et même la mort. Le bacille étant sensible à la chaleur, la cuisson des aliments seront suffisants pour les rendre inoffensifs.

MALADIE DES LÉGIONNAIRES

Régions : Tempérées (été)

Transmission : Ingestion

Incubation : 1d10 jours

Effet : 1d10 de dégât, -1d4X10% en Endurance et Social

Séquelles : -1d4X10% en Endurance

On trouve ce bacille dans le sol fraîchement retourné, les sources d'eau contaminées, principalement l'été. Il n'est pas transmissible d'un individu à un autre. Les premiers signes de la maladie apparaissent deux à dix jours après la contagion sous forme de nausées et de maux de tête. Vingt-quatre heures ensuite apparaissent toux et fièvres, accompagnées de frissons. Le malade se plaint ensuite de douleurs thoraciques et parfois abdominales. Dans 80% des cas survient alors la rémission, avec un retour à la normale de la température en sept à dix jours. Mais dans 20% des cas, survient un syndrome de choc accompagné d'hémorragies digestives et d'une insuffisance rénale aiguë provoquant la mort.

LEPTOSPIROSE

Régions : Tempérées (été)

Transmission : Ingestion

Incubation : Immédiate

Effet : 1d10 de dégât, -1d4X10% en Endurance et Agilité

Les leptospiroses sont des infections qui affectent diverses espèces animales, essentiellement les rats, et peuvent être transmises à l'homme par voie digestive (absorption d'aliments souillés par les urines de rats infectés) et par le milieu extérieur (terre humide, vase, boue et surtout eau). Cela explique que la majorité des cas de leptospirose soient contractés

après un bain de rivière ou chez les pêcheurs. Durant quatre à sept jours en moyenne, le malade souffre de douleurs musculaires ou articulaires. Une rougeur de la peau survient à la fin du cycle fébrile et disparaît en trois ou quatre jours. A ces signes fondamentaux peuvent s'ajouter un syndrome hémorragique ou une atteinte respiratoire. Le caractère saisonnier de la leptospirose est très net, d'août à septembre, époque à laquelle les eaux stagnantes et les eaux usées offrent les meilleures conditions pour la survie des leptospires.

PALUDISME

Régions : Tempérées (été) et chaudes

Transmission : Blessure (piqûre de moustique)

Incubation : 1d2 semaines

Effet : 2d10 de dégât, -1d4X10% en Endurance, Social et - 1 point de Bonus de Force

Séquelles : -1d4X10% en Endurance, Social et - 1 point de Bonus de Force

Maladie la plus répandue dans le monde, le paludisme est transmis à l'homme par la piqure d'un moustique qui ne pique que la nuit, spécialement dans les régions chaudes et humides. Inoculé dans le sang lors de la piqure du moustique, très vite le parasite se réfugie et se multiplie dans l'organisme (le foie essentiellement). L'incubation dure alors en principe une à deux semaines. Les premières manifestations du paludisme sont souvent très banales et ressemblent aux symptômes de la grippe. Au bout de plusieurs jours, le malade semble guéri, mais apparaissent alors de grands accès fébriles tous les deux ou trois jours qui se déroulent en trois phases très suggestives « frissons - chaleurs - sueurs », laissant le malade épuisé. La rate augmente de volume et une anémie s'installe. Après plusieurs accès, même en l'absence de tout traitement spécifique, la fièvre tombe, mais la guérison n'est qu'apparente et des rechutes menacent à tout instant. A ce stade de la maladie, si le malade reste en terre palustre, l'affection pourra durer fort longtemps avec tous les dangers des complications viscérales (blocage des vaisseaux sanguins cérébraux conduisant au coma, au délire et finalement à la mort). S'il quitte la région il ne court plus le risque de nouvelles infestations et la maladie s'éteint d'elle-même, en quelques mois.

PESTE BUBONIQUE

Régions : Toutes

Transmission : Blessure (piqûre de puces)

Incubation : 1d10 jours

Effet : 2d10 de dégât, -1d4X10% en Force, Endurance et Social

Séquelles : Perte permanente -1d4X10% en Force et Social

La peste est une maladie affectant de très nombreuses espèces de rongeurs, les rats en particulier. Sa transmission se fait d'animal infecté à animal sain par piqures de puces. Elle peut être transmise à l'homme par piqures de puces infectées. La peste bubonique, après une incubation de un à dix jours et une brève période d'invasion (maux de tête, nausées, vomissements, douleurs articulaires et sensation générale de malaise), fait rapidement apparaître des bubons caractéristiques, c'est-à-dire durs et douloureux siégeant le plus souvent à l'aîne ou à l'aisselle, pouvant gonfler jusqu'à avoir la taille d'un oeuf. Le pouls et la respiration s'accroissent alors et le malade est épuisé et apathique. En l'absence de traitement, l'évolution aboutit à la septicémie terminale, mortelle le plus souvent entre le cinquième et le huitième jour de la maladie.

PESTE PULMONAIRE

Régions : Tempérées (hiver)

Transmission : Inhalation

Incubation : 1d2 jours

Effet : 2d10 de dégât, -1d4X10% en Force, Endurance et Social

Séquelles : Perte permanente -1d4X10% en Endurance

Succédant à une contamination inter-humaine directe par voie respiratoire, la peste pulmonaire dépend de facteurs climatiques comme l'humidité ou une température inférieure à 15 C. Là où manquent ces facteurs, cette peste est pratiquement inconnue. L'incubation est brève : de quelques heures à deux jours. Les signes infectieux et toxiques sont très nets : expectoration fluide et striée de sang. L'évolution, en l'absence de traitement, est constamment fatale en deux ou trois jours au plus.

PESTE NOIRE

Régions : Tempérées

Transmission : Inhalation

Incubation : Immédiate

Effet : 3d10 de dégât, -1d6X10% en Force, Endurance et Social

Séquelles : Perte permanente -1d4X10% en Endurance

Dans le cas de la peste noire, la victime a une brusque poussée de fièvre et devient violette (due à une défaillance respiratoire) en quelques heures. Elle décède souvent le jour où ces symptômes apparaissent.

PNEUMONIE

Régions : Tempérées (hiver) ou froides

Transmission : Inhalation

Incubation : 1d10 semaines

Effet : 1d10 de dégât, -1d6X10% en Force et Endurance

La pneumonie est une infection aiguë qui survient souvent en hiver à la suite d'une infection virale aiguë des voies respiratoires supérieures. Les symptômes habituels sont des frissons intenses suivis par une fièvre, des douleurs dans la poitrine, une respiration douloureuse, une toux et des expectorations sanglantes. Un traitement rapide peut soigner la pneumonie en quelques jours.

RAGE

Régions : Toutes (printemps et automne)

Transmission : Blessure

Incubation : 1d10 semaines

Effet : 3d10 de dégât, -1d4X10% en Force, Endurance et Social

Séquelles : 60% de chance d'une perte permanente -1d4X10% en Force, Endurance

La rage est une maladie infectieuse commune à l'homme et à toutes les espèces animales à sang chaud, principalement les mammifères. Elle est due à un virus spécifique transmis généralement par la morsure d'animaux, qui peut être inactivé par la chaleur (plus de 60 C), les solutions savonneuses, l'éther ou bien encore l'alcool. Les mammifères terrestres, en particulier les carnivores et herbivores domestiques,

n'excrètent le virus que pendant les derniers jours précédant leur mort, quelques jours avant l'apparition des signes de rage. Par contre certains animaux sauvages, dont les chauves-souris, peuvent excréter le virus dans leur salive pendant de longues périodes avant la phase terminale, ce qui en fait des agents de contamination redoutable. La contamination est réalisée presque exclusivement par la morsure d'un animal infecté et excréteur de virus. L'incubation, totalement silencieuse, dure de quelques semaines à quelques mois en fonction de la gravité et de la localisation des morsures (les morsures à la tête donnent les incubations les plus courtes). La rage débute alors par des douleurs au niveau de la cicatrice de la morsure. Deux jours plus tard, le malade présente des modifications du caractère et de l'affectivité, suivit brutalement de crises de spasmes bloquant la gorge est empêchant même l'absorption de liquides. A ce stade, on observe souvent des vomissements, une pâleur et une température supérieure à 39C, qui durent trois à cinq jours. Vient alors dans certains cas la paralysie, et dans tout les cas la mort. La rage présente deux poussées annuelles : au printemps et à l'automne.

SCORBUT

Régions : En mer

Transmission : -

Incubation : 2 semaines

Effet : -1d4X10% en Endurance et Social

Séquelles : Perte permanente -1d4X10% en Social

Le scorbut est une maladie provoquée chez l'homme par un déficit prolongé en vitamine C, ou acide ascorbique, dans l'alimentation. Elle est caractérisée par un affaiblissement progressif, des gencives fragiles et congestionnées, la perte des dents, des articulations gonflées et sensibles et une tendance aux ecchymoses à la suite de la rupture de vaisseaux sanguins. Une anémie, conséquence de ces hémorragies, accompagne souvent le scorbut. Une trop faible absorption de vitamine C se traduit par la présence en quantité insuffisante dans l'organisme des substances nécessaires à la cohésion des capillaires, des os, de la dentine et des cartilages. La maladie peut apparaître chez les adultes après environ six mois de carence complète en vitamine C. Le scorbut est

répandu dans les équipages de marins qui passaient des mois en mer sans légumes frais.

TÉTANOS

Régions : Toutes sauf montagnes

Transmission : Blessure

Incubation : 2 semaines

Effet : -1d4X10% en Endurance et Social

Séquelles : probabilité de 50% d'une perte permanente -1d4X10% en Endurance et Force.

Le tétanos est peut-être la maladie la plus déroutante de toutes celles qui frappent l'homme et les animaux car l'une des plus terribles et des plus meurtrières. La grande résistance des spores tétaniques explique leur fréquence dans le milieu extérieur. Le sol est le principal réceptacle (terre des jardins et des champs, fumier, poussière, boue des rues) mais ils se rencontrent également dans les matières fécales de nombreux animaux (vaches, boeufs, chevaux, ânes, moutons). Leurs présences se raréfient avec l'altitude. Le tétanos est rare chez le porc et le chien, exceptionnel chez le chat, inexistant chez les oiseaux. Suite à une blessure, tout commence par une période d'incubation silencieuse de deux semaines où rien ne trahit l'envahissement de l'organisme par la toxine. Des maux de tête et une dépression sont habituellement les premiers symptômes, puis des symptômes d'ordre moteur apparaissent sous forme de contractures douloureuses des muscles, d'abord localisées sur la nuque, puis se généralisant. Dans 60% des cas la mort survient en un à deux jours, soit par asphyxie, soit par arrêt cardiaque.

TUBERCULOSE

Régions : Toutes

Transmission : Inhalation

Incubation : 1d10 semaines

Effet : 2d10 de dégâts et -1d4X10% en Endurance et Social

Séquelles : probabilité de 80% de perte permanente -1d4X10% en Endurance

La Tuberculose est maladie infectieuse chronique ou aiguë que l'on retrouve le plus souvent dans les poumons. Le bacille tuberculeux est transmis par la salive ou des particules de poussière, plus rarement par les sécrétions ou les produits alimentaires. À la

différence d'autres maladies infectieuses, il n'y a pas de période d'incubation déterminée. Une seule infection ne confère pas une immunité durable. En fait, le bacille peut rester longtemps dans l'organisme à l'état latent et attendre un affaiblissement des défenses immunitaires de l'organisme pour se multiplier et provoquer les symptômes de la maladie. Fièvre, fatigue, sueurs nocturnes, perte d'appétit et amaigrissement apparaissent alors, et dans certains cas viennent s'ajouter des troubles respiratoires, la toux, des douleurs thoraciques et des crachats sanglants.

TYPHUS

Régions : Tempérées à chaudes

Transmission : Contact avec des animaux (piqûre de pou)

Incubation : 10 jours après la piqures

Effet : 2d10 de dégâts et -1d4X10% en CT, Force et Endurance

Séquelles : probabilité de 50% de perte permanente -1d4X10% en Endurance

Le Typhus apparaît surtout dans les pays tempérés où il est connu sous différents noms (fièvre des prisons, fièvre des famines, fièvre putride, fièvre des camps ou fièvre des navires). Il est transmis par un type particulier de pou. Les symptômes apparaissent environ dix jours après la piqure : forte fièvre, douleurs musculaires et articulaires, une certaine raideur et des maux de tête. Au cinquième jour, le tronc et les épaules sont couverts d'une éruption de taches rouge foncé qui s'étend ensuite au reste du corps. Au cours de la deuxième semaine, le patient délire. Après deux ou trois semaines, les fluctuations fiévreuses sont très importantes. Le taux de mortalité est de 60%, le décès survenant dans les deux semaines.

VARIOLE

Maladie infectieuse très contagieuse, due à un virus, la variole est considérée comme une affection redoutable, en raison de sa gravité (mortalité élevée, séquelles importantes). La transmission se fait d'homme à homme ou par l'intermédiaire d'objets contaminés. Après douze jours d'incubation, la variole débute brutalement après frisson, élévation thermique à 40 C, vomissements, douleurs de la tête et de la colonne

vertébrale. Cette période d'invasion dure environ quatre jours. Puis durant une dizaine de jours survient une éruption caractéristique de pustules remplis d'un liquide clair et durs au toucher qui envahissent la partie supérieure de la tête gagnent la face, les mains, les bras, le tronc et les membres inférieurs. Après, les pustules se dessèchent et laissent des cicatrices déprimées indélébiles sur tout le corps, même au niveau

du visage. L'évolution peut être aggravée de complications comme des hémorragies ou des troubles nerveux. La mort peut survenir rapidement provoquée par l'infection des poumons, du coeur ou du cerveau., à l'apparition de l'éruption ou au cours de la deuxième semaine lors de la suppuration. Une personne atteinte de variole est contagieuse du troisième jour jusqu'à la fin de la phase éruptive.

Régions : Toutes

Transmission : Inhalation

Incubation : 12 jours

Effet : 2d10 de dégâts et -1d4X10% en Force et Endurance

Séquelles : 80% de perte permanente -1d4X10% en Social

Fabrique d'huile végétale

Généralement il possède une plantation de noyer, de noisetier ou un champ de colza, lin ou tournesol.

Articles et prestation :

Meule : 40 co

Moulin à eau : 400 co

Moulin à vent : 500 co

Cruche / 10 : 5 sous ; encombrement : 10

Bouchons / 10 : 5 sous ; encombrement : 10

Cire / rayon : 5 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile de noix : 10 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile de noisette : 10 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile de colza : 15 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile de tournesol : 15 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile de lin : 15 sous ; encombrement : 10

Cruche d'huile d'olive : 10 co ; encombrement : 10

Les intermittents du spectacles

Acteur

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation + 10% pour la SACEM (Société des Artistes Conspués de l'Époque Médiévale)

Barde

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation + 10% pour la SACEM (Société des Artistes Conspués de l'Époque Médiévale)

Chanteur

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation + 10% pour la SACEM (Société des Artistes Conspués de l'Époque Médiévale)

Clown

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation

Cracheur de feu

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation

Essence minérale : 1 co ; encombrement 15

Torche ; prix : 15 sous ; encombrement : 10

Jongleur

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation

Articles de jonglage

Mime

Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation

Musicien

Articles et prestation :

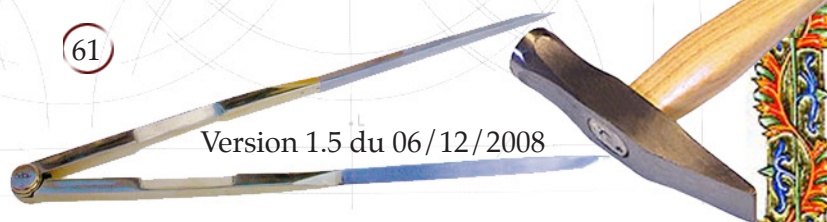
Articles et prestation :

10 sous à 1 co / prestation + 10% pour la SACEM (Société des Artistes Conspués de l'Époque Médiévale)

Orchestre de 5 à 10 musiciens

Instruments de musique

Alchimiste et magiciens



Les alchimistes préparent des potions et élixirs magiques, et les magiciens bercent dans la magie divine ou occulte.

Fabricant de potions

Préparations alchimiques Composants alchimiques.
(Pris sur le site : <http://marteau.warhammer.free.fr/>)

Les personnages doivent posséder les talents, les formules alchimiques, les dotations, les ingrédients pour préparer les potions alchimiques.

Premièrement, le personnage doit posséder l'habileté à préparer les potions en assortissant les ingrédients des potions qu'il souhaite préparer.

Deuxièmement, il doit avoir appris la formule alchimique de la potion.

Enfin, il doit avoir les composants nécessaires et posséder, ou avoir accès aux dotations requises, sur les différentes formes d'effets pernicieux.

Préparation de petites potions

Teinture de cicatrisation Herculéenne (50 CO/Fréquent): Aide dans la récupération des blessures (+20 au test de récupération ; +1 aux blessures). Composants: Ingrédients Communs.

Bromure d'antidote aux toxines (50 CO/Inhabituel): S'il est administré immédiatement, il permet de faire le test d'empoisonnement à +50 et de réduire le nombre de dose de un (ex, neutralise une dose de poison). Composants: Ingrédients Communs et une mesure du poison à neutraliser.

Bromure d'antidote aux stupéfiants (50 CO/Inhabituel): S'il est administré immédiatement, il permet de faire le test d'empoisonnement à +50 et de réduire le nombre de dose de un (ex, neutralise une dose de stupéfiants). Composants: Ingrédients Communs et 1 mesure du stupéfiant à neutraliser.

Bromure d'antidote aux venins (50 CO/Courant): S'il est administré immédiatement, il permet de faire le test d'empoisonnement à +50 et de réduire le nom-

bre de dose de un (ex, neutralise une dose de venin). Composants: Ingrédients Communs et 1 mesure du venin à neutraliser.

Onguent de Phlegethon (200 CO/Rare): Une forme visqueuse d'Eau de Feu, qui est inflammable mais sans la chaleur. Il produit une lumière normale de feu. Quand il est appliqué sur le corps, il réduit les dommages dûs au feu de 2 points. Une dose couvre un homme, ou la moitié d'un homme réellement gros. Composants: Ingrédients communs; Eau Durable et Feu Durable.

Onguent de baume brûlant (50 CO/Fréquent) : Apaise et aide la guérison des tissus brûlés. Redonne 2 points de blessures causées par le feu. Des applications consécutives n'ont plus d'effet sur la même blessure : Ingrédients Communs (incluant les herbes de guérison communes).

Teinture d'yeux dans la nuit (50 CO/Inhabituel): Des gouttes mises dans les yeux donnent la compétence Vision nocturne : fait à partir d'yeux de tout humanoïde qui voit dans la nuit. (Notez que les Nains et les Elfes sont suspicieux face aux humains qui préparent ou utilisent cette potion, car ils les soupçonnent d'utiliser des yeux elfes et nains, qui sont facilement trouvable ; la plupart des goblinoïdes procurent également ces composants, mais ils posent quelques problèmes d'odeurs) Composants: Ingrédients communs et deux yeux d'un humanoïde doté de Vision nocturne. Effets pernicieux: Sens perturbés (Vue) 99-00.

Teinture d'ouïe d'animal (50 CO/Inhabituel): Des gouttes placées dans les oreilles procurent une augmentation de l'ouïe : fabriquée à partir de bêtes à l'ouïe fine. Elles procurent un bonus de +20 et augmentent le bruit d'un niveau pour les tests d'écoute. Composants: Ingrédients communs et oreille d'un animal à l'ouïe fine. Effets pernicieux: Sens perturbés (Ouïe) 99-00.

Teinture d'odorat d'animal (50 CO/Courant): Des gouttes placées dans le nez donnent un odorat supérieur : Elles procurent un bonus de +20 aux tests

d'odorat. Composants: la potion commune à base d'organes olfactives est très fragile et peu efficace ; la potion à base de glandes d'Hommes bête, et particulièrement les glandes d'Ogre et de Dragon, est spécialement efficace. Composants : Ingrédients communs et organes olfactives exceptionnelles d'Hommes bête, d'Ogre, et de Dragon. Effets pernecieux: Sens perturbés (odorat) 99-00 (81-00 quand ça vient d'Hommes bête, d'Ogre et de Dragons).

Encens au parfum d'animal [Spécifique] (50 CO/Inhabituel): Libère la forte odeur de la bête avec laquelle l'encens est fait. Seul l'odeur d'une espèce peut être contenue dans une mesure de l'encens. Il produit l'exacte imitation de l'odeur d'un seul animal d'une seule espèce. A l'extérieur ou dans un endroit bien aéré, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D6+3 rounds; L'odeur peut être dispersée ou déplacée par le vent à la discrétion du MJ. Dans un endroit fermé, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Composants: Ingrédients communs et un extrait des glandes de la bête spécifique.

Encens au parfum de monstre [Spécifique] (200 CO/Rarissime): Libère la forte odeur du monstre avec laquelle l'encens est fait. Seul l'odeur d'un monstre peut être contenu dans une mesure de l'encens. Il produit l'exacte imitation de l'odeur d'un seul monstre d'une seule espèce. A l'extérieur ou dans un endroit bien aéré, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D6+3 rounds; L'odeur peut être dispersée ou déplacée par le vent à la discrétion du MJ. Dans un endroit fermé, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Note : La plupart des monstres sont rarement rencontrés, peu de créatures ou d'humanoïdes sont familiers avec leurs odeurs. Cependant, la peur des monstres est instinctive, et le parfum des créatures qui causent la peur ou la terreur font faire un test de Sang froid à la discrétion de MJ. Composants: Ingrédients communs et un extrait des glandes du monstre spécifique.

Encens au parfum de tombe (200 CO/Rarissime-10): Libère une forte odeur de mort-vivant. Il n'a pas d'effets sur les créatures non intelligentes. Les humanoïdes intelligents doivent tester leur sang froid

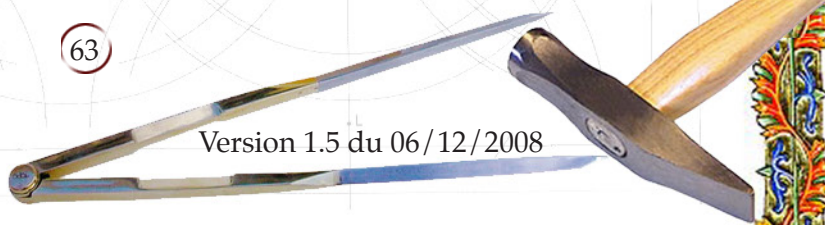
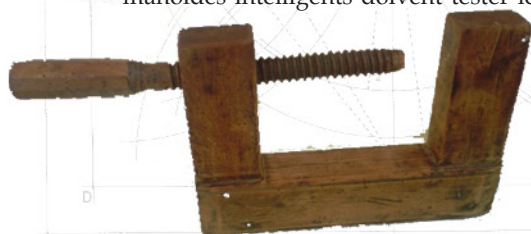
ou être affectés par la peur. A l'extérieur ou dans un endroit bien aéré, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D6+3 rounds; L'odeur peut être dispersée ou déplacée par le vent à la discrétion du MJ. Dans un endroit fermé, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Composants: Ingrédients communs, peau calcinée de zombies ou de goules.

Suie de voyou (50 CO/Courant): Quand elle est mise dans du feu, cette suie produit un épais nuage de fumée noire et âcre qui reste en suspension dans l'air tant qu'elle n'entre pas en contact et qu'elle n'adhère pas à une surface. A l'extérieur ou dans un endroit bien aéré, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D6+3 rounds; La suie peut être dispersée ou déplacée par le vent à la discrétion du MJ. Dans un endroit fermé, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Les êtres et les objets qui passent à travers le nuage ou qui sont pris dans le nuage sont recouvert de suie noire, sombre et collante qui adhère aux surfaces, et qui est indélébile sans qu'il y ait de nettoyages possibles. Cette suie est détectée comme de la magie inactive. Note: Bon pour marquer et traquer un homme. Le voyou doit rester sans bouger pour que le nuage soit formé ; mais si le voyou sort, le nuage ne sera pas produit. Composants : Ingrédients communs.

Fulminé de Sel Ammoniacal (50 CO/Inhabituel): Cause 1D6 blessures de force 3 par mesure ; doit être allumée avec du feu; Ce n'est pas une bombe; Produit un «BOUM» sourd et une fumée âcre. Composants: Ingrédients communs.

Fulminé de Bord de pierre (100 CO/Rare): Cause 1D6 blessures de force 6 par mesure ; une mesure = 1 bombe (voir WJRE, p. 127) ; il faut l'allumer avec du feu; provoque un «BOUM» sourd et une fumée âcre. Composants: Ingrédients communs.

Graine de glace (200 CO/Rarissime-10): Minuscule boulette. Quand elle est exposée à de l'eau, elle gèle tous les fluides dans un rayon de 4 mètres pour 2D6+6 minutes. Composants: Ingrédients communs, eau durable.



Graine d'air (200 CO/Rarissime-10): Minuscule boulette. Quand elle est exposée à de l'air, elle cause une rafale de vent à partir de la graine dans toutes les directions pour 2D6+6 minutes. Les créatures de moins de 3,30 mètres de haut doivent réussir un test sous leur force X 5 ou être jetée à terre et soufflé de 2 mètres par rounds. Les perturbations et les dommages sont laissés à la discrétion du MJ. Composants: Ingrédients communs, air durable.

Graine de feu (200 CO/Rarissime-10): Minuscule boulette. Quand elle est exposée à une flamme, elle enflamme tout le matériel inflammable dans un rayon de 4 mètres et cause une chaleur extrême pour 2D6+6 minutes. Composants: Ingrédients communs, feu durable.

Graine de terre (200 CO/Rarissime-10): Minuscule boulette. Quand elle est exposée à de la terre, elle transforme tous les sols et boues en une matière aussi dure que la pierre dans un rayon de 4 mètres pour 2D6+6 minutes. Composants: Ingrédients communs, terre durable.

Potion de peau résistante (100 CO/Inhabituel): Même effet que le sort mineur peau durcie. Composants: Ingrédients communs, extraits de peau d'ogres ou d'hommes bêtes.

Poussière du Warp (??CO/Rarissime-24): La pierre distordante calcinée est mixée avec du plomb et rendue inerte. Quand elle est exposée directement à une flamme, De la poussière du Warp est libérée. Ceux dans l'aire d'effet doivent réussir un test sous leur endurance X 10 ou être atteint par le Chaos. Le MJ doit faire les tests secrètement et noter les résultats; Les victimes peuvent développer des mutations sous 10 jours, ou bien la corruption peut dormir indéfiniment. A l'extérieur ou dans un endroit bien aéré, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D6+3 rounds; La poussière peut être dispersée ou déplacée par le vent à la discrétion du MJ. Dans un endroit fermé, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Note: la possession ou l'utilisation de cette potion est considérée comme une trahison. Composants: Ingrédients communs, pierre distordante. Ef-

fets pernicieux: Corruption chaotique 51-00, comme dans la description.

Feu De Dieu (200 CO/Rarissime-20): Une substance restante qui brûle obstinément, même sur les matériaux qui ne brûlent pas. Elle couvre 30cm2 par dose, et elle brûle pendant 1D6+3 rounds, et cause les dommages dûs au feu (voir WJRF page 80). Composants: Ingrédients communs, feu durable, eau durable.

Poussière de lumière froide (200 CO/Rarissime): Particules de poussière qui éclairent avec la force d'une chandelle quand elles sont exposées à l'air. Eclaire pendant 1D6+3 heures. La «potion» marche seulement quand la dose est tout entière appliquée sur 30cm2, une application plus diffuse est inefficace. Composants: Ingrédients communs, feu durable, air durable.

Philtre de frénésie Berserk (50 CO/Inhabituel, mais habituel dans les communautés Naines): Prise orale. L'utilisateur devient immédiatement frénétique (voir «Frénésie», WJRF page 69); Il n'y a pas de test de Sang froid à effectuer Composants: Ingrédients communs. Note: Les extraits de glandes d'Humanoïdes, un composant essentiel de cette potion, peuvent être obtenus par chirurgie sans mal pour le donneur. Effets pernicieux: Intelligence amoindrie 91-00.

Potion de langue [d'une espèce de bête donnée] (50 CO + coût de l'extrait de la bête /Rarissime-10): Parle le langage d'une espèce de bête donnée. Ne contraint pas la bête à accorder son attention; l'utilisateur doit attirer l'attention de la bête avec succès. La communication n'est pas meilleure que ce à quoi on peut s'attendre, la limitation de l'intelligence de la créature donnée et sa compréhension des choses n'outrepasse pas son expérience. Composants: Ingrédients communs et la cervelle de la créature donnée. (Note: Extraits d'animaux normaux varient de 1CO pour les animaux comme les lapins, les rats et les chevaux à 50CO pour les animaux dangereux, étrangers ou rares comme les ours, les lions. Les extraits de créatures magiques sont des Ingrédients extraordinaires ; donc, toutes les préparations de langue de créatures magiques nécessitent des Ingrédients extraordinaires.

res.) Effets perniciox: Intelligence amoindrie 91-00. Philtre/Huile de contrôle [d'une créature donnée] (50 CO + coût de l'extrait de la créature / Rarissime-20): le Philtre doit être pris par voie orale par la créature, qui va ensuite suivre étroitement et docilement un objet ou une personne enduit avec de l'huile de contrôle. Le philtre est un stimulant de curiosité/d'attraction sexuelle pour une créature spécifique mélangé avec une drogue tranquillisante. L'huile est préparée avec les glandes sexuelles de la créature, qui doivent être collectées quand la créature est en période de reproduction. La durée est de 1D6 heures par doses. Quand le stimulant n'est plus efficace, l'animal n'est pas tractable plus longtemps dans un premier temps mais il reste docile. Composants: Ingrédients communs et extraits de glandes d'une créature spécifique. Note: Extraits d'animaux normaux varient de 1CO pour les animaux comme les lapins, les rats et les chevaux à 50CO pour les animaux dangereux, étrangers ou rares comme les ours, les lions. Les extraits de créatures magiques sont des Ingrédients extraordinaires; donc, toutes les préparations pour créatures magiques nécessitent des Ingrédients extraordinaires.) Effets perniciox: Intelligence amoindrie 91-00.

Philtre d'amour (50 CO/Rare): Quand il est pris par voie orale, le sujet tombe amoureux du premier humanoïde du sexe opposé vu après la consommation de la préparation. Il n'y a pas de test pour résister à un humanoïde du sexe opposé de la même espèce et le consommateur devient au moins un «sujet» pour un amour romantique. Un test de Volonté est accordé pour résister à la première personne vue si celle-ci n'est pas de la même espèce, ou grotesquement laide ou extrêmement non appropriée à l'amour. Composants: Ingrédients communs et extrait glandulaire de l'espèce humanoïde. Effets perniciox: Intelligence amoindrie 91-00.

Philtres d'amitié (+20 Sociabilité); d'antipathie (-20 Sociabilité); d'ennemi (Test sous le calme ou attaque); Peur (Test sous le calme ou fuite!). Application sous forme d'additif, de venin, de gaz...

Potion d'Alectorian (50 CO/Rare): Potion de coura-

ge; +20 aux tests de Calme; fabriqué à partir de pierres trouvées dans l'estomac des coqs. Composants: Ingrédients communs et pierres venant d'estomac de coqs. Effets perniciox: Amnésie 96-00.

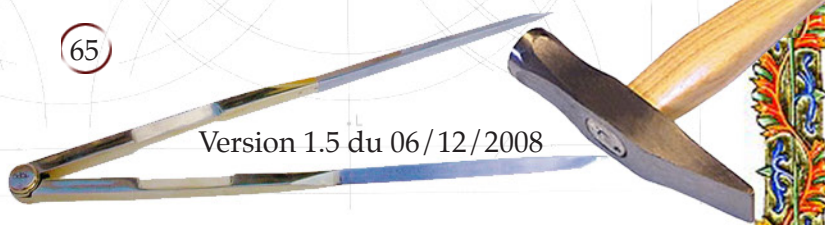
Onguent de Déguisement (100-200 CO/Rarissime-24): Les ingrédients communs permettent de changer de couleur, de visage et de taille de cheveux; Les ingrédients extraordinaires comme les morceaux de Doppelganger permettent de changer volontairement de morphologie ainsi que de couleur de cheveux. Composants: Ingrédients communs; Tissus préservés de Doppelganger pour des effets exceptionnels.

Emplâtre de fausse peau (100 CO/Courant): Quand il est appliqué sur une blessure critique, il la referme en 1D6+3 rounds. Une blessure critique est automatiquement étanchée; Les membres cassés, disloqués ou amputés sont fermés et immobilisés. La victime revient à 0 blessures et est considérée comme étant sévèrement blessée. La blessure doit être traitée par chirurgie ou guérie magiquement avant que la guérison naturelle commence. La blessure peut être bougée sans danger. Note: La Fausse peau ne guérit pas la blessure. Elle est simplement refermée par les vertus régénératrices de la Fausse peau, donc la victime ne développe pas les cicatrices laides associées au Baume de régénération (voir plus bas). Composants: Ingrédients communs, tissus frais de Trolls.

Potion de viscosité (50 CO/Rarissime): Quand il est appliqué sur la peau nue, Le sujet laisse couler une épaisse viscosité qui adhère ou devient glissante à souhait; l'adhérence est grande pour grimper les murs; sa liquidité est grande quand on veut glisser. Un modificateur de 20 est appliqué au test approprié à la discrétion du MJ. Composants: Ingrédients communs et bave de limace; les limaces géantes produisent une viscosité d'une durée et d'une ténacité exceptionnelle. Effets perniciox: Sens troublés (Toucher) 91-00.

Préparation de potions de maîtres

Fulminé d'Orpiment (100 CO/Rarissime): Ne fait pas de dommages, mais tous les humains dans une aire de 1m2 reçoivent 1D3 doses d'un poison équi-



valent à la Manbane; tous les humanoïdes dans une zone adjacente reçoivent 1D3-1 doses. Composants: Ingrédients communs.

Baume de régénération (200 CO/Rarissime): Quand il est appliqué sur une blessure critique, il la referme en 1D6+3 rounds. La victime revient à 2 blessures. La guérison laissera une spectaculaire cicatrice décolorée avec une teinte vert sombre autour de la cicatrice. La blessure ne peut pas être bougée par le blessé tant qu'elle n'est pas soignée. Composants : Ingrédients communs, sang humain frais, Tissus frais de Trolls. Effets pernicieux : Choque 99-00.

Eau de (Vrai métal) trempé (100 CO + Coût du vrai métal donné /Rarissime): Quand elle est appliquée sur le métal approprié ou quand elle est trempée dans le métal, l'Eau le fait devenir extrêmement dur, mais néanmoins subtilement flexible. L'application sur une arme simple donne un bonus de +1 aux dommages, et cause des dégâts aux créatures magiques. Une application sur un morceau d'armure ou sur un bouclier fait qu'il absorbe un point de dégât en plus. Note: Vu que les armes sont souvent faites de fer, la plupart des potions sont des «Eau de fer trempé», mais des «Eau de Mithril et d'argent trempés» peuvent aussi être trouvées, à des prix exorbitants. Composants: Ingrédients communs, Métal noble approprié.

Philtre de Sociabilité (100 CO/Rarissime): Prise par voie orale. Les humanoïdes dans un rayon de 2 mètres réagissent de manière amicale et honnête. L'utilisateur reçoit un bonus de +20 à sa sociabilité. Les personnes affectées peuvent faire un test sous leur Volonté pour résister aux effets s'ils sont alertés ou suspicieux de cette persuasion magique. Composants: Ingrédients communs.

Eau de Magnésium: (200 CO/Rarissime-10): C'est un liquide qui provient d'un métal qui brûle en dégageant une intense chaleur. Cette potion cause 1D6 blessures de force 10 sur une localisation du corps, ou sur une zone de 30cm sur 30cm. Composants: Ingrédients communs, terre durable, eau durable, feu durable.

Potion de vol (100 CO/Rarissime): Prise orale. Le sujet flotte comme s'il pesait moitié moins. Si la potion est utilisée avec des ailes artificielles ou un autre moyen de propulsion, il vole comme un Planeur. Sans propulsion, Il monte et plonge comme un Planeur, mais il ne peut pas se battre en vol ni faire de réelles manœuvres. Composants: Ingrédients communs, aile de dragon, wyvern, hippogriffe, pégase, jabberwock ou manticores et stabilisateurs d'air durable.

Onguent de santé (200 CO/Rarissime): Guérit 1 blessure par rounds pour 2D6+2 rounds. L'onguent laisse de repoussantes masses de tissu distordu et cicatrisé, physiquement horribles mais non dangereux pour la santé. Composants: Ingrédients communs, part égales de sang de trolls frais et de sang de bébé frais. La vente et la possession de cet onguent ne sont pas autorisées par la loi de l'état et de la plupart des cultes, bien qu'il soit trouvable au marché noir à haut prix. Commun dans les cultures gobelines et elfes noires, et considéré comme bénéfique par les ogres, les géants, et de nombreux autres monstres humanoïdes intelligents. Effets pernicieux: Choque 91-00. Extrait d'adrénaline d'ogre (200 CO/Rarissime): +1 en Force, l'utilisateur se met à avoir réellement faim, il doit réussir un test sous son Calme ou se mettre à manger n'importe quelle nourriture en sa possession ou à sa portée. Composants : Ingrédients communs, extrait d'adrénaline d'ogre. Effets pernicieux: Intelligence amoindrie 91-00.

Extrait de glande Elfe (150 CO/Rarissime-24): +20 en Initiative. Composants: Ingrédients communs et Extraits de glandes Elfes.

Distillat de sang plein de vie (200 CO/Rare): Retarde la perte de sang de l'utilisateur, et annule automatiquement un saignement critique. Réduit la perte de blessure par hémorragie de 1 pendant la durée de la potion. Composants: Ingrédients communs, Tissu préservés de Trolls.

Huile de vitesse (200 CO/Rarissime-10): Stimule fortement les muscles et les organes sensorielles de l'uti-

lisateur. Accorde +2 en mouvement, +40 en Initiative, +1 Attaque, -30 en CC, CT, Dextérité, intelligence et à toutes les compétences. L'utilisateur ne peut plus incanter de sorts. Une mesure doit être appliqué sur une surface de peau, et prend 1D6 round pour faire effet. (Une victime qui résiste ou suspicieuse peut faire un test sous sa Force ou sa dextérité à +30 pour éviter une application ; l'huile peut être utilisée comme un projectile ou un gaz.) L'utilisateur réagit avec énergie et excitation, il ne peut pas rester sans bouger, et il doit faire un test de Volonté pour éviter de se déplacer à allure rapide chaque round. Composants: Ingrédients communs, Extraits de glands d'Hippogriffe. Effets pernicieux: Amnésie 96-00.

Potion de langage de bête [1000 CO/Rarissime-24]: L'utilisateur parle le langage de tous les animaux normaux. La potion n'oblige pas la bête à accorder son attention, l'utilisateur doit donc éveiller la curiosité ou l'envie de la bête avec succès. La communication n'est pas meilleure que l'on pourrait l'espérer, étant donné l'intelligence limitée de l'animal et sa compréhension des choses qui sortent de son expérience. Composants: Ingrédients communs + sang de dragon stabilisé par des éléments durables. Effets pernicieux: Amnésie 91-00.

Poussière d'air essentiel (200 CO/Rarissime): Quand elle est reniflée ou respirée, elle permet à l'utilisateur de retenir sa respiration pendant 5D10+10 minutes. Réellement utile sous l'eau et dans les atmosphères toxiques. Composants: Ingrédients communs, air durable.

Préparation de potion de premiers choix
Extrait d'adrénaline de Troll (200 CO/Rarissime-10): +2 en Force, l'utilisateur devient réellement stupide, il doit faire un test sous l'intelligence pour éviter d'avoir de réellement mauvaises idées. (Un superbe challenge de roleplaying; si nécessaire, le MJ doit intervenir et infliger de grande pénalité au sujet s'il joue trop intelligemment.) Composants : Ingrédients communs, Extrait d'adrénaline de Troll. Effets pernicieux: Choque 91-00.

Cire d'Aethyr (300 CO/Rarissime-10): Utilisé comme

chandelle ou appliqué directement sur une flamme, elle produit un nuage de fumée magique invisible. Sens de la magie et détection de la magie sont bloqués par le nuage de fumée. A l'extérieur ou dans les zones bien ventilées, l'aire d'effet est de 4m3, et la durée est de 1D3+3 rounds. Dans les zones fermées, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Composants: Ingrédients communs, Aethyr durable.

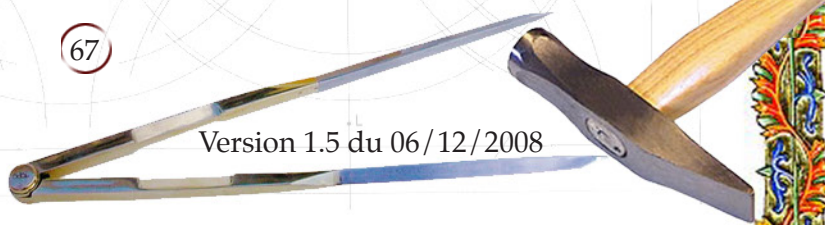
Poussière d'Aethyr (300 CO/Rarissime-10): Elle peut couvrir un humain de taille normale ou une surface de 4m2. Sens de la magie et détection de la magie révèlent l'humain ou la surface couverte par la poussière, bien que la nature de la magie reste obscure. Il peut distraire ou semer la confusion dans les détections magiques, ou servir comme un appât pour les pièges à magiciens ou à aventuriers. Composants: Ingrédients communs, Aethyr durable.

Teinture de vue d'Aethyr (500 CO/Rarissime-20): Voit les sources magiques comme avec le sort détection de la magie. N'interfère pas avec la vue des phénomènes non magiques. Durée d'une heure. Composants : Ingrédients communs, air durable, feu durable, Extrait d'yeux de démons. Effets pernicieux: Sens perturbés (Vue) 51-00.

Potion de langage étranger (500 CO/Rarissime-20): Le sujet parle comme si la langue était sa langue natale. Composants: Ingrédients communs, cerveau préservés, cordes vocales, lèvres et palais de l'humanoïde approprié, et stabilisateurs d'eau durable. Note: Une potion plus petite (100 CO) peut être faite si des matériaux d'humanoïde frais peuvent être trouvés. Effets pernicieux: Intelligence amoindrie 96-00.

Sublimé d'esprit anobli (500 CO/Rarissime-20) : Accorde à l'âme de l'utilisateur une hausse de la conscience et de la concentration, donnant un bonus de +20 aux tests de Volonté. Composants : Ingrédients communs, sang frais d'humanoïde, Aethyr durable. Effets pernicieux: Dépendance 99-00.

Sublimé de génie anobli (500 CO/Rarissime-20):



Accorde à l'esprit de l'utilisateur une hausse de l'intensité de la concentration, donnant +20 aux tests d'intelligence. Cependant, pour la durée des effets, l'utilisateur ne peut pas communiquer avec les autres, est isolé des sons aux alentours, et perd l'usage de toutes ses fonctions involontaires autres que la respiration. L'utilisateur est considéré comme cible inerte en combat. Composants :: Ingrédients communs, tissu de cerveau humanoïde frais, Aethyr durable. Effets pernicieux: Dépendance 99-00.

Distillat de sang déloyal (200 CO/Rarissime-10): Quand la victime perd un point de blessure ou plus à la suite d'une attaque armée (ou autre blessure similaire), elle souffre immédiatement d'une blessure critique. Le flot de sang peut être arrêté par des moyens normaux. Le distillat peut être administré comme un poison de contact ou additif. Composants: Ingrédients communs, eau durable, sang humain frais.

Pastille de baume de fièvre (200 CO/Rarissime): Cette pastille supprime temporairement les dérangements et les comportements bizarres associés aux tests de folie ratés. L'utilisateur devient docile et coopératif pour 2D6+6 heures. Toutes les compétences et caractéristiques subissent un malus de -40. Composants : Ingrédients communs, sang de Nain frais, Chapeau d'homme fou (stupéfiant). Effets pernicieux: Dépendance 91-00.

Cire de Meargh («Poussière de rêve») (400 CO/Rarissime-20): Cette cire est fabriquée sous forme de chandelle ou est à appliquer directement sur une flamme. Sans odeur, une fumée invisible emplit un volume de 10m3. La victime dans la fumée tombe dans un état somnambule, de rêverie, et elle reste sans mouvement tant qu'elle reste dans une transe profonde, ignorante de son entourage. Un test sous la Volonté est accordé pour résister. Les stimuli forts ou violents réveillent automatiquement la victime, et la fumée n'a pas d'autres effets. De discrets tapages peuvent le réveiller plus tard au prix d'un test de Volonté à -20 à la discrétion du MJ. Dans les zones extérieures ou bien aérées, l'aire d'effet est de 4m3, la durée est de 1D3+3 rounds; la substance peut être dispersée ou déplacée par des rafales ou du vent à la discrétion

du MJ. Dans les zones fermées, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Composants: Ingrédients communs, air durable, extraits de glandes de Meargh. Effets pernicieux: Amnésie 51-00.

Potion de vol (400 CO/Rarissime-24): Les propriétés magiques du sang de dragon qui neutralise la masse et la gravité sont temporairement transférées au sang de l'utilisateur. L'utilisateur peut flotter dans les airs, mais il doit se déplacer par ses propres moyens. La «nage» peut marcher, les ailes artificielles et le remorquage par un être volant marche bien mieux. Composants: Ingrédients communs, air et eau durable, sang de dragon préservé. Effets pernicieux: Toxique 91-00.

Potion de musc de séduction (500 CO/Rarissime-24): Les humanoïdes qui avalent la potion se met à sentir une odeur extrêmement subtile qui fait que les victimes du sexe opposé qui s'approchent dans un rayon de 5m deviennent profondément amoureuses de l'utilisateur. Les victimes amoureuses feraient n'importe quoi pour plaire à l'utilisateur, et vont allègrement accomplir toute tâche qui implique une sérieuse menace de blessure (test sous Int à -30 pour résister). La victime peut faire un test sous sa Volonté à -30 pour résister à l'engouement. Dans les zones extérieures ou bien aérées, l'aire d'effet est de 4m3, la durée est de 1D3+3 rounds; la substance peut être dispersée ou déplacée par des rafales ou du vent à la discrétion du MJ. Dans les zones fermées, l'aire d'effet est de 6m3, et la durée est de 1D6 heures. Composants: Ingrédients communs, air durable, extraits de glandes de harpies. Effets pernicieux: Choque 91-00.

Onguent de transformation (500 CO/Rarissime-24): L'utilisateur peut ressembler à n'importe quelle créature de masse similaire. La forme humaine peut être parfaitement imitée. Les membres aliens (nombreuses jambes, nageoire, ailes) sont modérément réussis. Les membres, orifices, et organes aliens ne fonctionnent pas comme ceux de la créature imitée (ex., une araignée géante peut être imitée, mais seulement quatre pattes seront fonctionnelles, et aucun fil ne pourra être fabriqué). Composants: Ingrédients communs, Sublimés de quatre domaines, sang frais de Doppleganger.

Préparation de grandes potions

Elixir d'Amaranth (?? CO/Non trouvable à la vente)

Elixir d'invulnérabilité (1000 CO/Rarissime-24)

Invulnérabilité illusoire (200 CO/Rarissime-24)

Alkahest («Solvant universel») (1000 CO/Rarissime-20)

Infusion du Basilisk (2000 CO/Rarissime-24)

Torche de contre magie (600 CO/Rarissime-24)

Articles et prestation :

Objets magiques :

Poudre de composant

Prix : 100 co

1d10 doses

Encombrement : 5

La poudre de composant est une poudre fine, scintillante et argentée. Une poignée de cette poudre remplace n'importe quels composants.

Boules explosives naines et son sifflet

Prix : 15 co

1d10 pierres

Encombrement : 20

dégât : 1d10+6 dans un rayon de 5 mètres

De petites sphères en pierre grise de 3 cm qui réagissent au son d'un sifflet.

Prison d'âme

Prix : 122 co

2 pièces

Encombrement : 25

Une petite boîte d'une vingtaine de centimètres de haut ressemblant à une lanterne, toute noire sur laquelle sont gravés des symboles magiques. elle renferme l'âme d'un fou. Libéré, son spectre balaie tout sur son passage et provoque 1d4 de points de folie.

Sablier de continuité

Prix : 210 co

1 pièce

Encombrement : 20

Un sablier de continuité est généralement en bronze et orné de pierres semi-précieuses. Remplis d'un sable très brillant, il permet de prolonger la durée d'un sort en fournissant des points de magie supplémentaires.

Anneaux de protection

Prix : 325 co, 135 co, 145, 155 co et 165 co

5 anneaux différents

Encombrement : 2

Utilisation : 1 fois/jour

Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus à l'armure de +1 à +5, selon le modèle.

Anneau du Chamois

Prix : 335 co

Encombrement : 2

Utilisation : 1 fois/jour

Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds (2d4+1 mètres) et lui confère un bonus d'aptitude de +20% aux tests de saut et d'escalade.

Anneau de résistance aux énergies destructives

Prix : 335 co

Encombrement : 2

Utilisation : 1 fois/jour

Anneau du Dragon Vert ; Anneau de Foudre ; Anneau des Forges ; et Anneau Fouet du Balrog

Cet anneau de fer projetant des reflets rouges, des petits éclairs, une aura verte ou bleue, protège son porteur contre un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid) choisi par le créateur de l'anneau (1d4). Chaque fois qu'une attaque devrait infliger des dégâts de ce type au personnage, la valeur de résistance de l'anneau est retranchée aux dégâts effectivement subis. Sa valeur initiale est comprise entre 1 et 100

Baguette Révélatrice

Prix : 225 co

Encombrement : 2

Elle permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone :

Premier round : présence ou absence d'auras magiques.

Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura.

Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possi-



bilité de tenter des tests plus poussés. Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

Intensité de l'aura ;

La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

Baguette de l'Espionne Zaticha

Prix : 235 co

Encombrement : 5

Utilisation : 1 fois/jour

3 charges

Durée du sort : 10 minutes

Elle ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que verrouillage ou verrou du mage. Cet objet ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un verrou du mage, le sort ne dissipe pas le verrou mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît

Bâton du Compagnon

Prix : 250 co

Encombrement : 50

BF -3

Utilisation : 1 fois/jour

Le sujet frappé de la pointe du bâton bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts. Il ignore les 10 premiers points de dégâts X niveau du joueur, infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en mithril ou en argent, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

Corne de brume.

Prix : 250 co

Encombrement : 20

Utilisation : 1 fois/jour

Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, Le brouillard s'étend sur un carré de 3 mètres de côté adjacent à son porteur chaque round que celui-ci continue de souffler dans la corne. La brume se déplace de 3 mètres chaque round sur une ligne droite depuis le point d'origine, à moins d'être bloquée par un obstacle, comme un mur. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler. La brume se dissipe après 3 minutes. Un vent modéré (15 km/h) la dissipe en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement 1 round.

Joyau de Nuit

Prix : 550 co

Encombrement : 5

Magnifique collier en or serti d'une pierre précieuse. Pour chaque blessure que le porteur inflige, celui-ci gagne 1 point de Blessure, jusqu'à un maximum de 3.

Poudre de pluie

Prix : 170 co

5 sacs contenant 2 poignées

Encombrement : 5

En jetant une poignée de cette poudre dans les airs, le jeteur de sort déclenchera une averse voir des pluies torrentielles de quelques minutes à plusieurs jours.

Effets sur 1d10

1 -4 : pluie fine de une à quatre heures

5 - 9 : orage violent de 50 minutes à 1h30

10 ; coup(s) critique(s), le dé est relancé et les effets sont multiplié par 5 (le coup critique est cumulable).

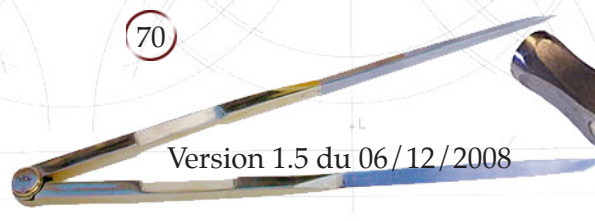
Poudre de pierre

Prix : 170 co

4 sacs contenant 2 poignées

encombrement : 5

Une poignée de cette poudre lancée sur quelqu'un en prononçant le nom du Dieu Aulë, créateur des Nains et Dieu de la terre et des minerais. La cible est transformée en statue de pierre pour une période indéterminée. La transformation est instantanée et aucun test de FM n'est possible. Le jeteur de sort ou un puissant magicien peuvent annuler le maléfice.



Masque d'apparence

Prix 250 co

4 masques

encombrement : 25

Effet : 1d4 heures

Utilisation : 1fois/jour

Ces masques tribaux chamanique sont de puissants objets magiques Gobelins. Son porteur prend la forme d'un Troll pour l'un, d'un Ogre ou d'un Orque Noir pour les autres et enfin, le quatrième permet à son porteur de prendre l'apparence d'un Gnoll. Aucune caractéristique inhérente à ces races (odeur et parler) ne sont transmises. La magie agit seulement sur l'apparence physique.

Poudre de squelettes

Prix : 100 co

1 dose

encombrement : 5

Une poignée de cette poudre lancée au sol fera apparaître 1D6 squelettes comme le sort de magie nécromantique invocation de squelette. Attention, ces squelettes s'attaqueront en priorité aux personnages d'alignement Bon-Loyal.

Poudre d'incapacité

Prix : 254 co

1 dose

encombrement : 5

Lancée sur un sorcier ou un magicien la poudre empêche toutes incantations.

Miroirs des lieux

Prix 400 co/pièce

2 miroirs

encombrement : 400/miroir

Ces deux miroirs de deux mètres de haut, magiquement unis, peuvent servir de portes dimensionnelles. Si quelqu'un rentre dans un miroir, il ressortira par le second.

Laisse démoniaque

Prix : 112 co

encombrement : 20

Cette laisse est utilisée afin de contrôler des démons traqueurs. Elle n'a aucun effet psychologique. Elle

n'agit pas plus qu'une laisse normale sauf qu'elle est adaptée aux démons.

Bâtonnet de Noblesse

Prix : 55 co

encombrement : 20

Donne un bonus de + 10 en Soc pour celui qui le porte.

Cape de vol

Prix : 712 co

encombrement : 20

Dès que le porteur de cette cape prononce le mot «vol», la cape se déploie comme de grandes ailes de chauve-souris. Il pourra voler pendant une heure avec 5 de mouvement. Cette cape ne convient qu'à des créatures de taille et de poids humain.

Bracelet Théurgique

Prix : 112 co

encombrement : 10

Additionne 1d10 points de magie au score de magie d'un sorcier

Gemme de l'Ame

Prix : 1 112 co

encombrement : 20

Se présente comme un gros diamant (200 CO).

Multiplie par deux le nombre d'attaques.

Anneau de Kawfigun

Prix : 912 co

encombrement : 10

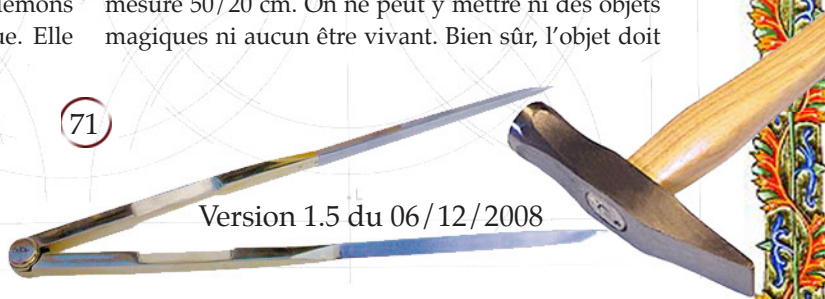
Kawfigun, grand nécromant déchu ! Il portait cet anneau pendant la dernière bataille où il participa. Confère + 20 en FM, + 20 en Int, + 20 points de magie. Mais son utilisateur, s'il est d'alignement loyal, bon ou neutre encaisse 1 point de folie à chaque fois qu'il fait appelle aux ressources de cet anneau.

Sac sans contenance

Prix : 412 co

encombrement : 40

Sac ouvert sur un autre plan. L'ouverture du sac mesure 50/20 cm. On ne peut y mettre ni des objets magiques ni aucun être vivant. Bien sûr, l'objet doit



pouvoir passer par l'ouverture. Il n'est ni aspiré ni déformé par le sac. Pour retrouver l'objet, le propriétaire doit penser à l'objet qu'il veut prendre et plonger sa main dans le sac. Si le propriétaire oublie l'objet, celui-ci est perdu. Le sac a 20 d'Enc

Recette sur parchemin : Poudre de composant

Prix : 912 co

encombrement : 5

La poudre de composant est une poudre fine, scintillante et argentée. Une poignée de cette poudre remplace n'importe quel composant. Dans le cas où l'objet (le composant) est utilisé, la poudre se transformera en celui-ci. Elle doit être utilisée pendant l'incantation.

Sa confection est un mélange des ingrédients suivants :

- le cœur séché d'un dragon,
- le cœur séché d'un démon,
- le cœur séché d'un clerc ou sorcier,
- 15 grammes de poudre de diamant,
- 20 grammes de poudre de verre,
- 30 grammes de poudre d'ossements de crâne quelconque,
- 1 cerveau de géant (ça c'est très dur à trouver),
- 1 cerveau de troll,
- 1 cerveau d'homme bête,
- 10 grammes de soufre,
- 30 ml d'eau,
- 1 luciole séchée, 1 pinte de sang séché d'un clerc bon ou loyal,
- 1 feuille de gui séché,
- 1 brindille de chêne,
- 1 poignée de terre,
- 1 pincée de poussière,
- 3 pansements déchiquetés,
- 10 plumes de griffon,
- 6 plumes d'aigle,
- 2 yeux de basilic,
- 2 yeux de chimère,
- 2 yeux d'araignée géante
- 3 autres composants non mentionnés ci-dessus (un végétal, un minéral et un organique) séchés et en poudre. On doit ajouter à ces ingrédients une poignée de poudre de composant pour préserver un lien entre la poudre et son inventeur, (un slann). Le tout

doit être mélangé pendant 10 heures avec une petite pagaie en bois dans un chaudron en or (valant 500 CO) au centre d'un cercle de pierre, afin de transférer l'énergie vitale (10 points de magie que doit dépenser l'enchanteur) nécessaire au bon fonctionnement, puis réussir un test de FM. L'échec de celui-ci rend inutilisable la poudre ainsi que les ingrédients qui la composent. Cette recette donne 50 poignées de poudre. Bon pour n'importe quel sort, même de magie cléricale.

Emprisonneur d'âmes

Prix : 5112 co

encombrement : 40

C'est une petite boîte d'une vingtaine de centimètres de haut ressemblant à une lanterne, toute noire sur laquelle sont gravés des signes démonistes. Cette petite boîte sert à enfermer toutes les âmes des gens qui meurent à moins de 100 mètres d'elle. Il suffit de lire les mots gravés sur le dessus pour l'animer et en devenir le propriétaire, personne d'autre n'ayant accès aux âmes. Elle fut créée au départ par les démonistes pour recueillir l'âme des gens qu'ils tuaient afin de les offrir au démon qu'ils invoquaient, mais un effet secondaire les rendaient fous, chaque fois que 10 âmes s'ajoutaient au lot, le propriétaire gagnait un point de folie qu'il l'ait en sa possession ou non. Il n'y a pas de limite au nombre d'âmes qu'elle peut contenir.

Masque d'apparence

Prix : 412 co

encombrement : 10

Ce masque noir, qui ne couvre que les yeux permet de prendre à volonté l'apparence et l'habillement désiré, sans pouvoir changer de race, tous les soirs, du coucher du soleil à minuit, sauf les soirs de pleine lune. Il est impossible de reconnaître quelqu'un qui utilise un masque, mais il est possible de lui enlever bien qu'il soit invisible (le masque, pas le type !).

Livre du savoir

Prix : 15112 co

encombrement : 540

Ce livre de 80 cm par 55 cm et 40 cm d'épaisseur contient la totalité des sorts exceptés ceux de magie cléricale, il triple le nombre de Points de Magie de

celui ou ceux qui le tiennent, toute personne ayant le livre et sachant le lire pourra lancer n'importe quel sort sans le connaître. Ce livre contient au-delà de mille pages et l'étude d'une page prend environ un mois.

Livre de sagesse

Prix : 14 788 co

encombrement : 423

Ce livre de 80 cm par 50 cm et 35 cm d'épaisseur contient la totalité des sorts exceptés cléricaux, il triple le nombre de Points de Magie de celui ou ceux qui le tiennent, toute personne ayant le livre et sachant le lire pourra lancer n'importe quel sort sans le connaître. Ce livre contient au-delà de mille pages et l'étude d'une page prend environ un mois.

Bâton magique de clerc

Livre du savoir

Prix : 112 co

Encombrement 80

Il provoque la peur et double les dommages sur les morts-vivants et les éthérés (zombies, squelettes, momies, fantômes, goules, revenants...).

S'illumine aussi dans les ténèbres éclairant dans un rayon de 12 mètres.

Les composants

Composant

Prix

Sort

Doses

Cœur de Démon Servant 20 Co Invocation d'aide magique / dém niv 2 ; 1

Cœur de Démon Mineur 100 Co Invocation du grand pouvoir / dém niv 3 ; 1

Cœur de Démon Majeur 1 000Co Invocation du pouvoir total / dém niv 4 ; 1

Sang de Démon Mineur 20 Co Zone d'annihilation / dém niv 2 ; 1 à 5 p

Sang de Démon Majeur 500 Co Fuite / bat niv 3 Normal ; 1 à 5 p

Main de Démon Majeur 500 Co Téléportation / illus niv 4 ; 2

Crâne monstre 3m et+ 200 Co Peur magique / bat niv 3 Normal ; 1

Crâne guerrier du Chaos 300 Co Immobilisation

de Démon / dém niv 1 ; 1

Basilic Griffes 30 Co

Evoc. d'un élémental de terre / élém niv 4 ; 4D6

« « Yeux (la paire) 1 000Co Immobilisation / bat niv 4 -10 : 1

Troll

Hypophyse 100 Co Guérison des blessures graves / bat niv 4 ; 1

Mâchoire 100 Co Effondrement / élém niv 3 +40 ; 1

Estomac 100 Co Tunnel / élém niv 4 Normal ; 1

Acide (estomac) 200 Co Destruction d'objets magiques / ; 1

dragon

Cœur 1000Co Evoc. d'un élémental de Feu / élém niv 4 ; 1

Langue 500 Co Souffle de feu / élém niv 3 +30 ; 1

Ecaille 10 Co

Incendie / élém niv 2 ; 10D10

Dent 1 000Co Panique magique / bat niv 2 Mur de Flammes / bat niv 4 ; 5 à 15

Morceau de peau 200 Co Aura d'invulnérabilité / bat niv 4 ; 1 à 5

Sang 500 Co Zone

de Fermeté / bat niv 2 ; 5 à 10 p

Amygdales (la paire) 500 Co Malédiction incendiaire / bat niv 2 ; 1

Géant

Scalp (d) 200 Co Force de Combat / bat niv 1 ; 1

Glande thyroïde 200 Co Destruction des murs / élém niv 4 ; 1

Mèche de cheveux 10 Co

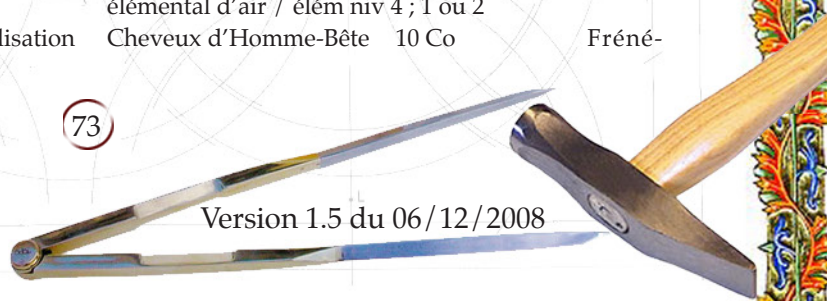
Démolition / bat niv 2 ; 5 à 20 Cerveau 200 Co Stupidité magique / bat niv 3 ; 1

Morceaux Gobelinoïde 5 Co Animosité magique / bat niv 1 ; 5 à 10

Fiente d'Ogre 10 Co

Dessèchement des plantes / élém niv 2 ; 1 à 3 Aile de Griffon 200 Co Evocation d'un élémental d'air / élém niv 4 ; 1 ou 2

Cheveux d'Homme-Bête 10 Co Frénésie



sie magique / bat niv 2 ; 5 à 20

Sang d'Araignée Géante 200 Co Haine magique
/ bat niv 2 ; 1 à 10 p

Yeux de Chimère (tous) 800 Co Confusion uni-
verselle / illus niv 3 ; 1

Queue de Manticore 600 Co H a i e
d'épines / élém niv 4 ; 1

Cœur de Doppelgänger 500 Co Changement
d'allégeance / bat niv 4 ; 1

Oeil de Pieuvre des Marais 200 Co Sable mouvant
/ élém niv 3 Normal ; 1 à 2

Hochet serpent à sonnettes
géant 50 Co

Tempête de poussière / élém niv 3 ; 1
Amibe quelconque 200 Co Evoca-

tion d'un élémentaire d'eau / élém niv 4 ; 1
Morts-Vivants

Linceul d'un Mort-vivant 10 Co Appa-
rence fantomatique / illus niv 2 ; 1

Morceau de linceul 1 Co

Main de mort / nécro niv 1 ; 1D10
Poussière de tombe* 5 Co D e s -

truction de Morts-Vivants / nécro niv 1 ; 1
L'essence d'un Vampire 300 Co Contrôle total /

nécro niv 4 -40 ; 1
Main desséchée d'une

Liche 500 Co Malé-
diction de la « Mort-Vivante » / nécro niv 4 ; 2

Humains

Crâne (enchanté) d'un
Héros légendaire 1 000 Co Evoc. Héros-

squelette Majeur / nécro niv 4 ; 1
Cœur de démoniste 200 Co In vo -

cation d'énergie démonique / dém niv 2 ; 1
Cerveau d'un fou 50 Co F o l l e

terreur / dém niv 3 ; 1
Cerveau de magicien 100 Co 8 / 15 Exten-

sion du contrôle / nécro niv 2 ; 1
Main droite d'un meurtrier

pendu 50 Co M a i n
de poussière / nécro niv 2 ; 1

Main de Nécromant
ou de Démoniste 200 Co Instabilité ma-

gique / bat niv 3 ; 2
Cadavre (ou son squelette) 20 Co E v o c .

de Squelettes / nécro niv 1

Evoc. héros squelette mineur / nécro niv 1 ; 1

Peau écorchée d'un
cadavre frais 30 Co

Annihilation de morts-vivants / nécro niv 3 ; 1

Langue 10 Co D o n
de langues / min ; 1

Fabricant de poisons

Tout comme pour les assassins professionnels, cer-
taines cités sont dépourvues de ces machiavéliques
fabricants de mort. Ils sont même personnes non-
grata dans nombres de contrées civilisées.

pris sur le site : <http://www.aidedd.org/> :

VÉGÉTAL : Substances d'origine végétale. Ces poi-
sons sont les plus faciles d'accès, les plus bénins sont
souvent utilisés par les chasseurs.

MIXTURES : Substances produites par magie. Les
mixture requièrent de puissants sorts et sont confec-
tionnées par des mages ou des prêtres.

VENINS : Substances produites par les glandes d'un
animal. Généralement parmi les poisons les plus vio-
lents les venins sont aussi les plus difficiles à obte-
nir.

TOXINES : Substances qui n'existent pas dans la na-
ture. Les toxines sont produites manuellement par
des sages, assassins ou alchimistes.

BLESSURE : Affecte les créatures en entrant en
contact avec leur flux sanguin. Selon les armes, le
nombre de doses nécessaires varie énormément, de
1 à 10.

CONTACT : Affecte les créatures juste en entrant en
contact avec leur peau. Ces poisons sont parmi les
plus chers.

INHALATION : Fines poudres contenues dans de
fragiles capsules de verre, agissant dans un rayon
limité. Les gaz eux peuvent agir dans un rayon plus
grand, la fiole brisée produisant généralement un
nuage.

INGESTION : Substances faites pour agir à partir du
système digestif. Ce type de poison est le plus cou-
rant.

EFFET INITIAL : Au moment du contact, à l'absorp-

tion, à la respiration, etc.

EFFET SECONDAIRE : Une minute plus tard (sauf indication contraire)

AJIDA

Type : Ingestion Prix : 500 co

Catégorie : Mixture

Effet initial : 5D10 de dégâts ;

Effet secondaire : Cécité ; -1d4X10% en CC, CT et Agilité

Liquide inodore et incolore. Il commence par provoquer des vertiges, puis en l'espace de 5 minutes rend aveugle. Seul un sort peut rendre la vue ainsi perdue.

AJONC A FEUILLES BLEUES

Type : Blessure Prix : 120 co

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1D10 de dégâts ; -1d4X10% en CC, CT et Endurance

Effet secondaire : Perte de connaissance

Cette plante typique à cause de la couleur de ses feuilles est aussi un poison. Il dégage une odeur très caractéristique, un herboriste le reconnaîtra immédiatement (la perte de connaissance dure 1d3 heures).

AMNESITE

Type : Ingestion Prix : 125 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1D10 de dégâts ; -1d4X10% en Intelligence

Effet secondaire : -1d6X10% en Intelligence

Ce poison végétal cause, en quelques secondes, un choc métabolique pouvant provoquer de graves lésions dans le cerveau.

ARBRE A POISON

Type : Blessure Prix : 450 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 4D10 de dégâts -1d4X10% en Force

Effet secondaire ; -1d4X10% en Force

L'arbre à poison est une plante rare qui ne pousse qu'au coeur des jungles tropicales. Pour se protéger des insectes cet arbre produit un poison puissant: la moindre égratignure provoque d'atroces douleurs

dans la plaie, affectant la force musculaire. Ses fleurs sont le seul antidote connu.

ARSENIC

Type : Ingestion Prix : 120 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1D10 de dégâts -1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en Endurance

Poison mortel sans odeur se présentant sous la forme d'un liquide clair.

BAISER DE SORCIÈRE

Type : Contact Prix : 600 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 6D10 de dégâts ; -1d4X10% en CC, CT et Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en CC, CT et Endurance

Ce mélange de toxines agit dans tout l'organisme. Il se présente sous la forme d'une gelatine brune.

BAVE DE CRAPAUD VENIMEUX

Type : Contact Prix : 500 po

Catégorie : Venin

Effet initial : 5D10 de dégâts ; -1d4X10% en Intelligence

Effet secondaire : -1d4X10% en Intelligence

Ce puissant poison d'aspect gluant provoque généralement un coma rapide de la personne.

BELLADONE

Type : Ingestion Prix : 250 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 2D10 de dégâts ; -1d4X10% en CT

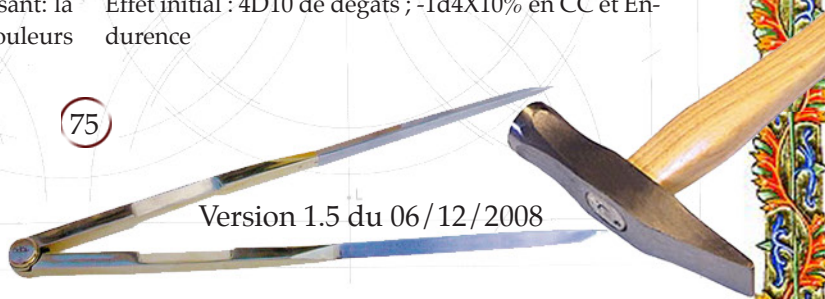
La belladone provoque dans un premier temps des troubles visuels (désorientation, hallucinations) puis une accélération temporaire du rythme cardiaque pouvant causer la mort sur un sujet délicat (les points se récupère tout seul au rythme de 1 toutes les 10 minutes).

BIÈRE DU DIABLE

Type : Ingestion Prix : 400 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 4D10 de dégâts ; -1d4X10% en CC et Endurance



Ce liquide ressemble en tous points à de la bière et agit lentement (la perte se fait au rythme de 10% toutes les minutes).

BILE DE DRAGON

Type : Contact Prix : 1500 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 5D10 de dégâts ; -1d4X10% en CC, CT, Endurance et Social

Effet secondaire : -1d4X10% en CC, CT, Endurance et Social

Cet acide légèrement visqueux et collant, capable de détruire une armure de métal, brûle immédiatement au contact de la peau. Heureusement son prix, dû à la difficulté de rencontrer la substance de base, en fait un poison très rare.

BRALIA

Type : Ingestion Prix : 200 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 1D4 de dégâts ; -1d4X5% en CC, CT, Force et Endurance

Le bralia est un liquide crémeux inodore mais qui possède un goût acidulé très caractéristique. Peu dangereux, il est plus utilisé pour mettre en garde que pour tuer.

BRUME DE FOLIE

Type : Inhalation Prix : 1500 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 1D10 de dégâts ; -1d4X10% en Intelligence et Social ^(d)

Effet secondaire : 1d10 PF, -1d4X10% en Intelligence et Social

La victime qui respire l'odeur dégagée par cette potion se met dans un état nerveux proche de la folie qui se termine souvent par le suicide.

BULUKA

Type : Contact Prix : 600 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 3d10 de dégâts, -1d4X10% en Social

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Cette substance bleuâtre à l'odeur aigre est un acide à action lente. Au bout de quelques minutes au

contact de la peau il s'attaque aux tissus internes. Il laisse une marque indélébile bleu clair sur les chairs qu'il brûle.

CARESSE DE SORCIÈRE

Type : Contact Prix : 400 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1d10 de dégâts/round pendant 4 rounds, -1d4X10% en CC et CT

Ce poison se présente sous la forme d'un liquide clair impossible à détecter. Il se lave facilement à l'eau (récupération des points immédiate dans ce cas). Certains bijoutiers peu scrupuleux l'utilisent sur leurs marchandises, dans leurs coffres-forts ou lorsqu'ils voyagent dans des contrées peu sûres.

CAUSTAR

Type : Blessure Prix : 600 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1d10 de dégâts, -10% en Force

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Le caustar est préparé à partir d'herbes toxiques et il est souvent utilisé par des mercenaires au combat. Une fois que le poison est entré dans l'organisme il provoque une intense douleur.

CENDRES D'UNGOL

Type : Inhalation Prix : 1000 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 3d10 de dégâts, -20% en Soc, -1d4X10% en CC et CT

Effet secondaire : -20% en Soc

Ce poison se présente sous la forme de paillettes d'un brun-roux poussiéreux. La simple respiration de l'odeur dégagée par celles-ci suffit à provoquer des graves lésions sur la peau dont on ne se remet jamais tout à fait complètement.

CENDRES DE LICHE

Type : Ingestion Prix : 250 po

DD : 17 Catégorie : Mixture

Effet initial : 2d6 For Effet secondaire : 1d6 For

Ce sirop noir au léger goût de cendres peut neutraliser sa victime en quelques secondes. Il est généralement ajoutée aux aliments de la victime et quelques gouttes suffisent, ce qui explique son bas prix.

COULABINE

Type : Inhalation Prix : 2000 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1d10 de dégâts, -20% en Agilité, -1d4X10% en CC et CT

Ce gaz, une fois libéré, contamine une zone de 3 mètres de rayon, et provoque une forte accélération de la respiration chez la ou les victimes. Toute action est généralement alors impossible.

CURARE

Type : Blessure Prix : 700 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 8d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance

Ce poison tiré d'une plante tropicale provoque la paralysie progressive des muscles jusqu'à la mort (par arrêt respiratoire ou cardiaque) quelques instants après inoculation.

CYANURE

Type : Blessure/Ingestion Prix : 1300/1000 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 10d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance

Ce poison à une odeur caractéristique d'amandes amères. Sous sa forme de contact il se déclenche au bout de 10 minutes (effet initial retardé), sinon il est instantané. Il cause la mort au bout de quelques secondes. Se vend en poudre ou en pommade.

DERNIER VERRE

Type : Ingestion Prix : 150 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1d10 de dégâts, -1d4X10% en Force, CC et CT

Ce poison est préparé pour être mélangé à du vin. Il n'en altère pas le goût mais en éclaircit légèrement la couleur. Il réagit avec les acides digestifs et provoque la nausée, des convulsions et des crampes abdominales. La victime est ensuite immunisée à ce poison pendant 3d8 jours.

DIFFENBACHE

Type : Ingestion Prix : 400 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X10% en Social

Cette mixture complexe provoque la relaxation complète des cordes vocales de la victime qui ne peut plus parler. C'est un liquide jaunâtre.

DOSHENKANA

Type : Ingestion Prix : 350 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 3d10 de dégâts, -1d4X10% en Agilité, Force et Social

Effet secondaire : -1d4X10% en Endurance

Ce poison se présente sous la forme d'une fine poudre verdâtre. Il cause le souffle court, des nausées, la perte de vision (pour 1d6 heures) et des crises de convulsions. Il y a 5% de chances de perdre la vue totalement tant que le poison est actif (c-a-d tant qu'il y a des % à récupérer).

DROON

Type : Blessure Prix : 1600 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 5d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance, -1d4 en points de Bonus d'Endurance

Effet secondaire : -1d4 points de Bonus d'Endurance

Ce poison extrêmement puissant est également très instable. Il a 50% de chance d'agir.

EMLOC

Type : Ingestion Prix : 700 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 2d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance

Effet permanent : -1d4X10% en Endurance

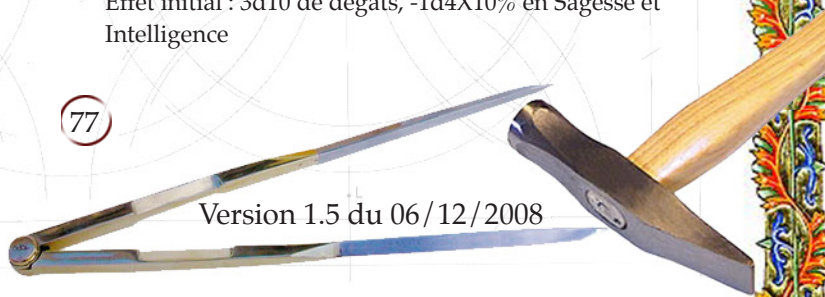
Ce poison ressemble à du sirop, avec un fort goût sucré et une odeur de pêche. Il provoque la dégradation des parois du système sanguin. L'effet initial se produit une demi-heure après ingestion et l'effet secondaire 12 heures plus tard.

ENTOLOME ZÉBRÉ

Type : Ingestion Prix : 180 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 3d10 de dégâts, -1d4X10% en Sagesse et Intelligence



Effet permanent : -1d4X10% Sagesse et Intelligence
Ce poison est tiré d'un champignon qui ne vit que dans les profondeurs de la terre. Il provoque de graves troubles neurologiques au moment de la digestion.

ENVIE DU DÉSERT

Type : Ingestion Prix : 150 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Déshydratation

Effet secondaire : -1d4X10% en Endurance

Ce poison cause la déshydratation (soif intense, fatigue, vertiges, pertes de conscience). La perte de point se fait au rythme de 10% toutes les 2 heures.

ENZYME DE TRIPLE-FLEUR

Type : Contact Prix : 350 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1 pv

Effet secondaire : spécial

Ce liquide jaune collant inflige des dégâts au contact avec la peau jusqu'à ce qu'il soit neutralisé (-1 pv par minute). On peut facilement l'enlever en le lavant, mais les points perdus ne sont pas récupérés automatiquement.

ERWURG

Type : Ingestion Prix : 100 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Toux

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce poison, tiré d'une fleur des bois, provoque une forte toux durant 1d20 minutes. C'est un liquide vert clair.

ESSENCE D'OMBRE

Type : Blessure Prix : 250 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X5% en Force (permanent)

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce poison élaboré par les prêtres à partir d'essence de cette créature mort-vivante est très puissant. On ne s'en remet jamais complètement.

EXTRAIT DE LOTUS NOIR

Type : Contact Prix : 4500 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 10d10 de dégâts, -1d4X10% en CC, CT, Endurance, Force, Agilité et -1d4 points en mouvement

Effet permanent : 1d10 de dégât toutes les heures, -1d4X10% en CC, CT, Endurance, Force, Agilité, Intelligence, Social et -1d4 point en mouvement

C'est également le plus difficile à trouver du fait de l'extrême rareté de cette plante. Personne n'y échappe et la mort est quasi instantanée.

EXTRAIT DE SANVERT

Type : Blessure Prix : 100 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : -1d4 de dégâts, -1d4X10% en CC, CT et Endurance ; -1d4 de points de Mouvement.

Ce poison provoque de fortes nausées, immédiatement après chaque ingestion de liquide ou d'aliment.

FLEUR VOILÉE

Type : Ingestion Prix : 100 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : -1d4 de dégâts et paralysie

Cette petite herbe se trouve facilement dans les prairies, elle contient un poison paralysant (2d6 minutes) qui inquiète toujours les propriétaires de troupeaux. Cependant le goût de cette herbe est très fort et désagréable, ce qui permet souvent dès la première bouchée de s'apercevoir qu'on s'empoisonne.

FLUIDE CERVICAL DE CHAROIGNARD RAM-PANT

Type : Contact Prix : 200 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d10 de dégâts et paralysie

Ce fluide, s'il touche la tête d'une créature, la paralyse immédiatement pour 2d6 minutes. Il n'existe pas d'antidote, même magique.

FLUNA

Type : Blessure Prix : 800 po

Catégorie : Venin

Effet initial : 1d10 de dégâts, -1d4X5% en CC, CT, Endurance, Force, Agilité et -1 point en mouvement

Le fluna est un coléoptère des marais qui ne devient agressif que lors des périodes de reproduction. Son

venin administré à hautes doses est très dangereux

GARABAN

Type : Blessure Prix : 200 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d4X5% en CT et Agilité

Effet secondaire : Sommeil

C'est un poison courant chez les chasseurs. Il provoque immédiatement une très légère paralysie, puis endort rapidement la victime pour 1d4 minutes.

GAZ DES MARAIS

Type : Inhalation Prix : 600 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 3d10 de dégâts, -1d4X10% en CT, Endurance, et Agilité et -1 point en mouvement

Effet secondaire : 1 Point de Folie, -1d4X10% en Agilité et -1 point en mouvement. Ce gaz provoque soit un endormissement ou un ralentissement de la victime puis s'attaque à la partie cérébrale de l'individu.

GOMME JABARA

Type : Ingestion Prix : 800 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : l'Endurance et la Force sont divisées par deux

Ce poison apparaît sous la forme d'une pâte caoutchouteuse de couleur gris clair. Mélangée à des aliments il se dissout à la cuisson pour devenir indécidable par le goût ou l'odeur. Les points se regagnent à un rythme de 10% / jour.

HELLEBORE NOIRE

Type : Ingestion Prix : 200 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1d4 de dégâts, -1d4X5% en CC, Endurance, Force, et -1 point en mouvement

Ce poison fait apparaître des cloques sur les muqueuses de la bouche, gênant la respiration.

HUILE DE TAGGIT

Type : Ingestion Prix : 100 po

Catégorie : Végétal

Effet secondaire : Perte de connaissance

Cette huile, utilisée par les assassins pour les enlèvements de personnes, ressemble en tous points à de l'huile de cuisine, mais dans les 1d10 minutes

qui suivent son ingestion, la victime perd conscience pour 1d3 heures.

HUILE ÉVANOUISSANTE

Type : Contact Prix : 800 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X10% en CT, Endurance, et Agilité et -1 point en mouvement

Effet secondaire : évanouissement

Cette préparation magique brunâtre provoque petit à petit la perte de conscience de la victime (la tête tourne, évanouissement).

HUILE NOIRE

Type : Ingestion Prix : 500 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X10% en CT, Agilité et -1 point en mouvement

Ce liquide noir n'affecte que les mammifères. Il provoque la coloration en noir des pupilles de ses victimes. Mais ce poison induit une insensibilité à la douleur. Certains diplomates ou espions l'utilisent quand ils craignent d'être torturés.

ILLUSION DE LOMAT

Type : Ingestion Prix : 300 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X10% en Social

Effet secondaire : Paranoïa -1d4 Points de Folie

Liquide ou poudre sans goût qui une fois ingurgitée fait croire à la victime qu'elle est épiée et surveillée en permanence.

ILLUMINATION DU MOISSONNEUR

Type : Blessure Prix : 200 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : -1d4X10% en CT, Endurance, et Agilité

Effet secondaire : Surdité

Une fois le poison au contact du sang de sa victime, celle-ci perd temporairement l'ouïe.

JAL WUN JIVVIN

Type : Blessure Prix : 150 po

Catégorie : Venin

Effet initial : Nausée et 1d10 dégâts, -1d4X10% en CT, Endurance, et Agilité et -1 point en mouvement



Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Comparé aux autres poisons utilisés par les elfes noirs celui ci semble n'être qu'un sympathique avertissement. Ce poison est préparé à partir du venin d'un crapaud souterrain. La victime est prise de nausées, de fièvre et de vomissements.

JATROPHA CURCAS

Type : Ingestion Prix : 200 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 1d6 de dégât, -1d4X5% en CT, et Agilité

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilité

La menace de ces noix réside dans leur goût délicieux car celui qui en goûte une en remange instinctivement plusieurs autres. Au-delà d'une dizaine de noix surviennent les crampes dans les jambes. L'arbre ne pousse qu'aux tropiques.

KINTAL DE MAGE

Type : Blessure Prix : 700 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : mutisme

Effet secondaire : mutisme

Ce poison coupe les cordes vocales de la victime. Cette substance est essentiellement employée contre les magiciens et autres jeteurs de sorts.

KRYNN LA GARDIENNE

Type : Blessure Prix : non disponible

Catégorie : Venin

Effet initial : 3d10 dégâts, -1d4X10% en Intelligence

Effet secondaire : -1d4X10% en Intelligence sans possibilité de guérison. Issue d'une araignée géante d'Azilian, seules quelques doses de ce poison existe encore aujourd'hui au monde car l'unique araignée Krynn ayant été tuée, il n'en sera plus jamais refabriquée. Le poison attaque directement les cellules nerveuses et la victime est prise de contorsions ultra violentes la première minute.

LARME DE DRIDER

Type : Blessure Prix : 650 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1d10 dégâts, -1d4X10% en Social

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Malgré son nom, c'est de la salive de ces monstres

qu'est élaboré ce poison. Au contact du sang, ce poison fait augmenter le volume des globes oculaires, les yeux deviennent injectés de sang et des larmes coulent de couleurs rouges sang.

LARMES DE TZOLO

Type : Contact Prix : 800 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 2d10 dégâts, -1d4X10% en Social

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Ce poison incolore sent fortement la rose c'est pourquoi on le cache souvent dans des bouquets de fleurs ou des parfums. Son nom vient de sa plus célèbre victime: la reine Tzolo.

MANDRAGORE

Type : Ingestion Prix : 450 po

Catégorie : Végétal

Effet secondaire : Sommeil

Ce poison au goût amer induit une demi-heure après son ingestion un sommeil de 1d4 heures.

MARCHAND DE SABLE

Type : Blessure/Ingestion Prix : 600/350 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : Sommeil

Ce poison induit un sommeil magique qui n'affecte pas les elfes ou demielfes.

MORTELAME

Type : Blessure Prix : 1800 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 4d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance

Effet permanent : -1d4X10% en Endurance, Social et -1d4 points de Bonus de Force

Ce puissant poison est très prisé par les elfes noirs pour l'assassinat. Il détruit les parois du système vasculaire causant des hémorragies internes massives. En quelques minutes les victimes perdent du sang par tous les orifices puis meurent. Ce poison ne peut être fourni que par un elfe noir.

MURFA

Type : Ingestion Prix : 500 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 3d10 de dégâts, -1d4X10% en Endurance

Effet permanent : -1d4X10% en Endurance

Ce liquide incolore et inodore provoque d'incontrôlables convulsions.

NIBON

Type : Ingestion Prix : 300 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : Surdit 

Ce liquide inodore et incolore rend sourd durant 1d12 heures.

NITHARITE

Type : Contact Prix : 1100 po

Catégorie : V g tal

Effet initial : C cit 

Effet secondaire : 1d4 de d g t/heures, -1d4X10% en Endurance, CC, CT et -1d4 de Points de Mouvement
Cette poudre ne fonctionne que si elle est lanc e dans les yeux des victimes. Elle provoque imm diatement des br lures conduisant   la c cit  (qui ne peut gu rir que par une r g n ration magique des tissus) puis attaque le syst me nerveux, provoquant g n ralement une mort tr s douloureuse.

OEIL DU BASILIC

Type : Blessure Prix : 600 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : Paralyse

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilit  (permanent)

Ce m lange de toxines   un effet imm diat de paralysie pour 3d6 minutes.

OPIA

Type : Ingestion Prix : 400 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d4X10% en Agilit 

Effet secondaire : C cit 

Poudre brune   l'odeur d'amandes et sans go t. M lang e   une boisson elle cause la perte de la vue de fa on temporaire (1d6 minutes).

PATE DE MALYSS

Type : Contact Prix : 500 po

Catégorie : V g tal

Effet initial : 1d10 d g ts/minutes, -1d4X10% en Agilit 

Effet secondaire : -1d4X20% en Agilit 

La p te pr par e   base des racines cette la plante, une fois en contact avec la peau, provoque une paralysie du syst me pulmonaire, provoquant un grand essoufflement dans le meilleur des cas, ou la mort en une dizaine de minutes par arr t respiratoire.

PIEDLENT

Type : Ingestion Prix : 500 po

Catégorie : V g tal

Effet initial : Sommeil

Effet secondaire : Perte de la m moire

Le piedlent est une herbe aux petites fleurs cotonneuses. Il donne un liquide vert clair qui, ajout    de la nourriture, force les victimes   dormir un bref instant (1d3 minutes). Elles se r veillent sans aucun souvenir des trois heures pr c dant l'ingestion de la drogue.

POISON D'ARAIGNEE VELUE

Type : Blessure Prix : 300 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X10% en Agilit 

Effet secondaire : D sorientation

Ce poison provoque une d sorientation temporaire durant 1d3 heures. Les points perdus reviennent automatiquement au bout de ce d lai.

POISON D'ETTERCAP

Type : Blessure Prix : 700 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X10% en Agilit 

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilit  et -1d10 points de Mouvement

Le poison s cr t  par un ettercap est hautement toxique. Il finit par paralyser compl tement la victime, la rendant   la merci de n'importe quel pr dateur.

POISON DE GRENOUILLE DOR E

Type : Blessure Prix : 1300 po

Catégorie : Venin

Effet initial : 5d10 d g t -1d4X10% en Agilit 

Le sang de cette petite b te vivant dans la jungle est utilis  par les tribus indig nes sur leurs fl chettes

de sarbacane lorsqu'elles s'affrontent. Ce poison est mortel.

POISON DES ASSASSINS

Type : Blessure Prix : 1000 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 2d10 dégât, -1d6X10% en Force

Un poison standard pour les assassins: il nécessite 10 jours de fermentation, mais son effet est imparable.

POISON DES ELFES NOIRES DROWS

Type : Blessure Prix : 700 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 2d10 dégât et -1d4X10% en Force

Effet secondaire : Sommeil

Premièrement les victimes se sentent faibles et lasses. Le round suivant l'injection la victime tombe dans un profond sommeil pour 1d3 heures. Ce poison réagit à l'air et à la lumière solaire, il doit donc être conservé dans un flacon hermétique. Exposé à l'air, il perd sa toxicité en 1 heure, exposé à la lumière solaire il devient immédiatement inoffensif. Ce poison n'est fabriqué que par les Drows.

POLLEN DE CYBELLA

Type : Inhalation Prix : 350 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Hallucinations

Effet secondaire : -1d4X10% en Social et 1 Point de Folie

Respirer le pollen de cette fleur fait apparaître à la victime de nombreuses hallucinations (apparition de personnes familières, sentiment de persécutions, ...)

POUDRE D'ASSONNE

Type : Contact Prix : 300 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 2d10 pv

Effet secondaire : -1d4X10% en Endurance

Poudre blanche issue de feuilles séchées, ce poison mortel « bon marché » est heureusement détectable grâce à la forte odeur de cerise qu'il dégage.

POUDRE DE LOTUS JAUNE

Type : Ingestion Prix : 400 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 2d10 dégât, -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X10% en Endurance

Ce poison a un goût très acide. La récupération se fait 2 fois plus lentement qu'un poison classique (5% ou 10% par jour).

POUDRE DE LOTUS POURPRE

Type : Ingestion Prix : 400 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Effet initial : 2d10 dégât, -1d4X10% en Intelligence

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Ce poison a un goût très amer. La récupération se fait 2 fois plus lentement qu'un poison classique (5% ou 10% par jour).

QUARIGAN

Type : Blessure Prix : 300 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : Effet initial : 1d10 dégât, -1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Cette substance est aussi appelée « ChopeNain » car elle n'est toxique que pour cette race. Il s'agit d'une huile utilisée sur les armes qui ne sèche qu'au bout de cinq jours.

QUEUE DE SCORPION ROYAL

Type : Blessure Prix : 750 po

Catégorie : Venin

Effet initial : Effet initial : 3d10 dégât, -1d6X10% en Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilité et -1 point de Mouvement

Le venin de cet animal, que l'on extrait de sa queue, paralyse légèrement sa victime au bout de quelques minutes. Le prix ne s'explique que par la difficulté qu'il y a à récupérer le venin.

REVE D'YA

Type : Ingestion Prix : 1200 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : Insomnie

Effet secondaire : 10% en Force sur 1d10 jours

Poudre ou liquide pourpre qui sent le raisin. Après ingestion, la victime ne trouvera plus le sommeil

jusqu'à une dissipation magique de la drogue. Arrivé à 0% de force, la victime perd 1d10 pv par jours restant.

RHODODENDRON

Type : Ingestion Prix : 100 po

DD : 15 Catégorie : Végétal

Effet initial : Effet initial : 1d10 dégât, -1d4X10% en Intelligence

Effet secondaire : Maux de tête

Ce poison cause des larmoiements et des maux de tête pendant près d'une journée.

SALIVE DE GOULE

Type : Contact Prix : 800 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : Paralyse

Effet secondaire : -1d6X10% en Agilité

Cette huile verdâtre fabriquée par des prêtres sent la pourriture, elle paralyse ses victimes pour 2d6 minutes.

SANG DE SCORPION

Type : Blessure Prix : 900 po

Catégorie : Venin

Effet initial : Effet initial : 4d10 dégât, -1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce mélange de poisons (scorpions, araignées et serpents) se présente sous forme d'un liquide jaune.

SANG DE TROLL

Type : Ingestion Prix : 1000 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : Effet initial : 4d10 dégât, -1d6X10% en Endurance

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce fluide gris vert nécessite cinq gouttes de sang de Troll pour sa préparation. Il devient inoffensif si porté à une température supérieure à 40 degrés.

SIROP DE RÊVE

Type : Ingestion Prix : 300 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : Sommeil

Cette drogue rend ses victimes comateuses et leur

procure des rêves plaisants pour 1d3 heures. C'est un liquide gris, blanc ou brun au goût sucré. Certains personnes se l'administrent volontairement.

SOMBRE SERPENT

Type : Ingestion Prix : 250 po

Catégorie : Toxine

Effet secondaire : -1d4X10% en Social

Ce poison est une poudre rouge carmin qui laisse à vie une légère coloration sur les surfaces qu'elle recouvre.

SOUFFLE DU DÉSERT

Type : Inhalation Prix : 600 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 2d10 dégât et déshydratation

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce terrible poison magique déshydrate ses victimes jusqu'à la mort. Il n'existe pas d'antidote pour ce poison. Seul un sort de création d'eau lancé sur la victime peut stopper les effets.

SPORES D'ASCOMOÏDE

Type : Inhalation Prix : 200 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Cécité

Effet secondaire : 1d10 de dégâts et -1d4X10% en Endurance

Ce poison aveugle (pour 1d4 heures), étouffe puis tue ses victimes dans certains cas.

TÉNÉBREUX VIREUX

Type : Ingestion Prix : 300 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : Effet initial : 1d4 points de dégâts/minutes pendant 20 minutes, -1d6X10% en Endurance et Force

Effet secondaire : -1d4X10% en Force

Ce champignon mortel réduit en poudre et mélangé aux aliments provoque, immédiatement après ingestion, de violentes douleurs abdominales conduisant à la mort dans la plupart des cas. Si toutefois la victime survit, des nouvelles douleurs se présentent 20 minutes plus tard.

TERRINAVE

Type : Contact Prix : 750 po

Catégorie : Végétal

Effet initial : 2d10 dégât et -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X20% en Agilité et -1d4 Points de Mouvement

Cette huile issue des racines de Terrinave provoque une sorte de paralysie.

THRUM

Type : Ingestion Prix : 120 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d4X10% en Intelligence et Social

Effet secondaire : Ivresse

Ce liquide bleu clair sent le citron amer. Il met la victime dans un état d'alcoolisme avancé pour 1d3 heures. Au bout de ce délai, tous les points perdus reviennent automatiquement.

TORMENTILLE

Type : Blessure Prix : 100 po

Catégorie : Végétal

Effet secondaire : 1d10 de dégâts et 1d4X10% en Endurance

Séchée et préparée correctement, cette racine devient un poison lent très puissant. L'effet secondaire apparaît plus d'une heure après le contact.

TOXINE D'ASPIC

Type : Blessure Prix : 500 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 1 point de dégâts et 1d4X10% en Endurance

Ce poison inflige peu de dégât, mais il est quasiment impossible d'y résister.

TOXINE D'OEIL TUEUR

Type : Inhalation Prix : 3500 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 5d10 de dégâts et 1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : 5d10 de dégâts/sur 2 mètres et 1d4X10% en Endurance

Ce gaz particulièrement redoutable est préparé à partir de glandes d'un poisson appelé oeil tueur. Une fois libéré, le nuage toxique tue la plupart des créatures dans un rayon de 2 mètres.

UBON

Type : Ingestion Prix : 100 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : -1d4X10% en Endurance

Effet secondaire : Démangeaisons

Ce liquide jaune, inodore et au goût de melon acide, provoque de fortes démangeaisons.

UROPYGUS

Type : Inhalation Prix : 1700 po

Catégorie : Toxine

Effet initial : 2d10 de dégâts et -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilité et -1d10 points de Mouvement

Le gaz extrait de ce poison inflige des spasmes musculaires qui gênent la coordination à toute créature le respirant dans un rayon de 4 mètres.

VAPEURS D'OTHUR BRÛLÉ

Type : Inhalation Prix : 2100 po

Catégorie : Mixture

Effet initial : 3d10 de dégâts et -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilité et -1d10 points de Mouvement

L'othur est un poison extrêmement puissant et dangereux. Souvent mélangé et incorporé dans des bâtonnets d'encens pour passer inaperçu, ses vapeurs inodores altèrent le système respiratoire et conduisent rapidement à la mort par étouffement.

VENIN D'ARAIGNÉE DES NEIGES

Type : Blessure Prix : 250 po

Catégorie : Venin

Effet initial : Cécité

La victime devient aveugle définitivement.

VENIN D'ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Type : Blessure Prix : 150 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X10% en Force

Effet secondaire : -1d6X10% en Force

Poison très violent, l'effet secondaire se produit 10 sec après le contact.

VENIN DE GUÊPE GÉANTE

Type : Blessure Prix : 210 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d6X10% en Agilité - 1 point de Mouvement

Ce poison est connu pour être un des venins paralysant des plus répandu mais il est souvent vendu dilué pour le rendre plus fluide, ce qui en diminue l'effet.

VENIN DE MILLEPATTES MONSTRUEUX

Type : Blessure Prix : 100 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X5% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X5% en Agilité

Sûrement un des poisons les plus courant. Non mortel, il a seulement tendance à engourdir la victime.

VENIN DE SCORPION MONSTRUEUX

Type : Blessure Prix : 200 po

Catégorie : Venin

Effet initial : - 2 pv et -1d4X5% en Force

Effet secondaire : -1d4X5% en Force

Ce venin diminue la force au rythme de 5% tous les 2 rounds.

VENIN DE VER POURPRE

Type : Blessure Prix : 700 po

Catégorie : Venin

Effet initial : -1d4X10% en Agilité

Effet secondaire : -1d4X10% en Agilité

Il est quasiment impossible de résister au poison de cet immense ver nécrophage, qui n'est heureusement mortel que dans très peu de cas.

VENIN DE VEUVE

Type : Blessure Prix : 350 po

Catégorie : Venin

Effet initial : - 1 pv et -1d4X5% en Force

Effet secondaire : -1d4X5% en Force

Ce venin d'araignée veuve noire d'Azilian n'est pas très violent, mais il faut plus d'une semaine pour qu'il se dissipe. Les points perdus sont donc récupérés uniquement à partir de ce moment-là.

VENIN DE VIPÈRE A TÊTE NOIRE

Type : Blessure Prix : 120 po

DD : 12 Catégorie : Venin

Effet secondaire : -1d4X5% en Force

Le venin de ce serpent agit à retardement. L'effet secondaire se produit 15 minutes après le contact.

VENIN DE WIVERNE

Type : Blessure Prix : 3000 po

DD : 17 Catégorie : Venin

Effet initial : 5d10 points de dégâts et 1d10X10% en Endurance, CC, CT et Agilité

Effet secondaire : 1d10 points de dégâts/heures.

Un des poisons les plus toxiques qu'il existe. Il tue ses victimes dans la minute. Il n'y a de pas d'antidote.

VIN ARGENTÉ

Type : Ingestion Prix : 200 po

DD : 18 Catégorie : Toxine

Effet initial : 1d10 dégâts et -1d4X10% en End.

Effet secondaire : -1d4X5% en Force

Ce poison ne fonctionne pas sur les hobbits ni sur les gnomes. C'est une liqueur au goût très fin, de couleur argentée.

Vendeurs à la sauvette

Il existe un tas de petits boulots, exercés par les indigents, les enfants ou les ouvriers qui veulent mettre du beurre dans leurs épinards.

Rémouleur ; vendeur d'oeufs ; cireur de bottes ; crieur ; chasseur de rat ; vendeur d'allumette ; vendeur de bois ; vendeur d'eau ; vitrier, etc.

