

Karm

Livre des règles
Annexe I : Matériaux, objets &
équipement

Table des matières

Matériaux, Objets et Équipements	3
I) Glossaire :.....	3
II) Table des armures:.....	4
III) Table des boucliers:.....	5
IV) Table des armes corps à corps 1 main:.....	5
V) Table des armes corps à corps 2 mains:.....	6
VI) Tableau arme de tir:.....	7
VII) Armes de jet:.....	8
VIII) Munitions d'armes de jet:.....	9
IX) Matières d'armes et armures.....	9
X) Les packs complet :.....	10
XI) Les troussees et Kits :.....	11
XII) Livres.....	11
XIII) Divers (Pierres, outils, matériaux, consommables...) :.....	12
XIV) Vêtements :.....	12
XV) Animaux dressés :.....	13
XVI) Véhicule :.....	14
XVII) Instruments de musique (Objet de Maître prix X10) :.....	15
XVIII) Achats Immobiliers:.....	15
XIX) Locations immobilières:.....	16
XX) Mobilier :.....	16
XXI) Objets Rares :.....	16
XXII) Les Reliques Occultes :.....	21

Matériaux, Objets et Équipements

Une réparation moyenne d'objet est en moyenne de 20 pièces de cuivre par point perdue sur l'armure. 1H de réparation par point d'usure sur l'objet. L'objet de maître doit être réparé par un maître forgerons habilité et coûte le double en réparation. Les objets Valmirien et Trivirium ne succombe pas à l'usure.

I) Glossaire :

Nom : Désigne l'objet qu'utilisent le PJ et PNJ.

Avantage: Désigne l'avantage de type d'arme. Voir « Avantages de types d'armes » dans « Les règles de base »

Bonus de dégâts : Dégâts supplémentaires ajoutés au dégât naturel du PJ ou PNJ.

Allonge : Désigne le nombre de Mètres de CaC que l'arme peut atteindre en corps à corps.

Action: Désigne le nombre d'action que le personnage doit utiliser pour manier cette arme.

Poids: Le poids de l'objet qui s'additionne au poids de l'équipement.

Prix: C'est la moyenne des prix de l'objet sur le marché.

Point d'usure: Nombre total de points d'usure que l'objet peut subir avant d'être Inutilisable.

RD: Désigne la résistance au dégâts que le personnage obtient en équipant cet objet.

II) Table des armures:

Types Parties	Résistance	Coût	Poids	Malus déplacement	Usure
Matelassé	3	20 Ka	3	0	2
casque	3	5 Ka	0.25	0	2
brassard	3	2 Ka/unité	0.25x2	0	2
plastron	3	11 Ka	1.25	0	2
jambière	3	2 Ka/unité	0.50x2	0	2
Cuir	5	40Ka	4	0	4
casque	5	10 Ka	0.50	0	4
brassard	5	5 Ka/unité	0.75x2	0	4
plastron	5	20 ka	1.50	0	4
jambière	5	5 Ka/unité	0.75x2	0	4
Cuir clouté	6	80 Ka	5	0	5
casque	6	20 Ka	0.50	0	5
brassard	6	10 Ka/unité	0.75x2	0	5
plastron	6	40 Ka	1.50	0	5
jambière	6	10 Ka/unité	0.75x2	0	5
Écailles légères	7	4 Ko	6	-1	6
casque	7	1 Ko	0.50	-0.25	6
brassard	7	50 Ka/unité	0.75x2	-0.25 pour 2	6
plastron	7	2 Ko	2	-0.25	6
jambière	7	50 Ka/unité	1x2	-0.25 pour 2	6
Cotte de Maille	8	8 Ko	7	-1	7
casque	8	1 Ko	1	-0.25	7
brassard	8	1 Ko/unité	1x2	-0.25 pour 2	7
plastron	8	5 Ko	2	-0.25	7
jambière	8	1 Ko/unité	1x2	-0.25 pour 2	7
Armure légère métal	9	16 Ko	8	-1,5	8
casque	9	5 Ko	1	-0.50	8
brassard	9	2 Ko/unité	1.25x2	-0.25	8
plastron	9	7 Ko	2	-0.50	8
jambière	9	2 Ko/unité	1.25x2	-0.25	8
Armure lourde metal	10	40 Ko	9	-3	9
casque	10	10 Ko	1.50	-1	9
brassard	10	4 Ko/unité	1.25x2	-0.50	9
plastron	10	14 Ko	3.50	-1	9
jambière	10	4 Ko/unité	1.75x2	-0.50	9

III) Table des boucliers:

Bouclier	Résistance	Dégâts	Prix	poids	Usure
Targe	2	Force +0	2 ka	0.50	20
Rondache bois	3	Force +1	50 ka	0.50	30
Rondache acier	4	Force +1	4 ko	1	60
Écu de fer	5	Force +2	6 ko	1	70
Pavois	6	Force +3	10 ko	2	80

IV) Table des armes corps à corps 1 main:

Nom	Avantage	Bonus dégâts	Allonge	Action	Poids	Prix	Usure
Hache	Tran 1	+1	1m	1/2	1	3ko	10
Petite Masse	Cont 1	+2	1m	1/2	2	3ko	10
Marteau de guerre	Cont 2	+2	1m	1/2	2	2ko	10
Épée un main	Tran 1	+2	1m	1/2	1	4ko	12
Glaive	Tran 1	+1	1m	1/2	0.50	3ko	12
Rapière	Perf 1	+1	1m	1/2	0.25	2ko	5
Cimeterre	Tran 2	+2	1m	1/2	0.50	4ko	10
Gourdin	Cont1	+0	1m	1/2	0.25	1ko	2
Fléau/ étoile du matin	Cont 2	+4	1m	1/2	0.25	5 ko	10
Dague/couteau	Tran 1	+1	1m	1/2	0.25	50ka	12
Saï	Perf 1	+1	1m	1/2	0.25	1ko	12
Griffe/Kaginiwa	Tran 2/Perf 1	+1	1m	1/2	0.25	4ko	8
Kama/fausille	Lien 3/Perf 1	+1	1m	1/2	0.50	5ko	8
Ninjato	Tran 2	+2	1m	1/2	0.50	3ko	12
Ninjaku	Cont 2	+1	1m	1/2	0.25	2ko	5
Tensen/eventaille	Tran 1	+1	1m	1/2	0.25	1ko	2
Wakisashi	Tran 2	+2	1m	1/2	0.25	3ko	12
War club	Cont 2	+1	1m	1/2	0.25	1ko	5
Katana	Tran 3	+5	1m	1/2	0.50	5ko	12
Kurki	Tran 2	+2	1m	1/2	0.75	3ko	12
Fouet	Lien 4	+1	3m	1/2	0.25	1ko	5
Bracelet seringue	Perf 1	+0	1m	1/2	0.25	20ko	5
Fouet chaîne	Lien 5	+2	3m	1/2	0.75	2ko	10

Tran = Tranchante / Cont = Contondante / Perf = Perforante / Lien = Lien

(Voir « Avantages de types d'armes » dans « Les règles de base »)

V) Table des armes corps à corps 2 mains:

Arme 2 main	Avantage	Bonus de dégât	Allonge	Action	Poids	Usure	Prix
Main /pied	Non légal	Dgt		1/2	0		0
épée longue	Tran 3	+6	1	1	0.50	14	5ko
Bâton	cont 3	+2	1	1/2	0.50	8	1ko
Claymore	Tran 4	+7	1	1	3	12	12ko
Hallebarde	perf 2	+5	2	1	3	10	15ko
Lance	perf 2	+4	2	1	1	8	6ko
Hache de bataille	Tran 3	+6	1	1	3	10	14ko
Yari/lance Nipone	perf 3	+6	2	1	0.50	12	15ko
Epée batard	tran3	+6	1	1/2	0.50	12	9ko
Katana	Tran 4	+6	1	1/2	0.50	12	5ko
Marteau de guerre	Cont 3	+6	1	1	3	10	10ko

VI) Tableau arme de tir:

Armes de tir	Avantage	Dégât	Rch	Charge	Porté	Coût	Poids	Note
Arc court	perf (arc) 1	1d6-1	½	1	30m	2k	0.50	
BOLAS	Lien f	-	-	1	15m	25 pa	0.25	immobilise l'ennemi 1 action pour se libérer. Ne fonctionne pas sur les grosse créature
Arc courant	perf (arc) 1	1d6	½	1/2	40m	2k	0.25	
Arc long	perf (arc) 2	1d6+1	½	1	60m	/2k	0.25	
Arbalète	perf (arc) 3	1d8	1	1	80m	2k	1	
Arbalète répétition	perf (arb) 2	1d8	2	12	80m	50k	3	
Arbalète de poing	perf (arb) 1	1d8-1	1	1	40m	1k	0.50	
Arbalète de poing double carreaux	perf (arb) 1	1d8	2	2	40m	7k	0.50	
Arbalète lourde	perf (arb) 3	1d12	2	1	100m	7k	1	
Bracelet arbalète	perf (arb)1	1d8-1	1	1	15 mètre	10k	0.50	dégaine gratuite
Fronde	cont 1	1d4	½	1	15m	20pc	0.25	-
Lance	jeté/perf 2	Est+3	1/2	1	15m	3k	1	-
Arc long saule noir	perf (arc) 4	1d8+7	½	1	100m	1000k	0.25	
Arc court Saule noir	perf (arc) 3	1d8+4	½	1	60m	500k	0.25	
Arc courant saule noir	perf (arc) 2	1d8+5	½	1	80m	750k	0.25	
Pistolet mousquet	perf (poudre) 4	1d12	2	1	20m	150k	0.50	bonus de 5 a la dégaine rapide
Tromblon	perf (poudre) 2	2d8+1	2	1	10m	200k	1	Balle/pourde noir/ outl
Arquebuse	perf (poudre) 2	1d6+3	2	1	30m	200k	2	balle/poudre noir/outil

Fusil Mousquet	perf (poudre) 5	2D10+ 2	2	1	60m	300k	1	Balle/poudre noir
Sarbacane	perf 1	1D4	1	1	10m	20pa	0.25	
Bomrang	cont 1	1D6+1	1/2	1	20m	50pa	0.25	

VII) Armes de jet:

Nom	Type	Dgt	Poids	Prix
Bombe poudre noir	Explosif 2	2d8+1d6 dgt feu / round	0.25	50ka
Coutelas	perf 1	Dégât brut	0.25/3	20 pa
Sai	perf 1	dégât brut	0.25/5	50 pa
kunai/Shuriken	perf 2	dégât brut +1	0.25 /5	70 pa
Sembon	perf 1	dégâts brut -2	0.25 /10	10 ka

VIII) Munitions d'armes de jet:

Nom	Dégâts	Type	Autre	Prix Unité
Flèches / carreaux normaux	+1			10 Kc
Flèches / carreaux dentelée	+2	Perf 1	Retirer 1D4 +1 pv si la flèche est retirée	20 Kc
Flèches / carreaux cranté	+1	Perf 2	Retirer 1D4 pv si la flèche est retiré	1 Ka
Flèches / carreaux lesté	+1	Perf 1	Permet d'enduire de poison et autre	30 Kc
Flèche / carreaux perforants	+1	Perf 3		1 Ka
Flechette Sarbacane	+1	Perf 1	Permet d'enduire de poison et autre	5 Kc
Balles	+1			10 Ka
Bonbon calcaire	+0		Permet d'enduire de poison et autre	10 Ko

IX) Matières d'armes et armures

Matériaux	Niveau Artisanat	Bonus Dégâts	Bonus Résistance	Propriétés	Multiplicateur de prix une fois façonné	Prix lingots
Acier	Niv 1	0	0	n/a	Coût objet x0	1 Ko
Acier Nordique	Niv 2	+1	+1	Incassable si entretenu Avantage type d'arme +1	Coût objet x2	2 Ko
Argent	Niv 2	0	-5	Très fragile Permet de blesser les créatures de la nuit	Coût objet x3	3 Ko
Trivirium	Niv Maître Nécessite four solaire	+3	+3	Incassable Permet de blesser les créatures de la nuit Avantage type d'arme +1 Compatible à l'alchimie solide	Coût objet x50	50 Ko
Acier Valmirien	Niv Maître Nécessite four solaire	+6	+6	Incassable Permet de blesser les créatures de la nuit Compatible alchimie solide Avantage type d'arme +3	Coût objet x	100 Ko
Métal au sable noir	Niv 3	0	0	Se casse au premier coup Une contrefaçon de l'acier Valmirien	Coût objet /10	10 Ka
Métal vampirique	Niv Maître + Alchimie occulte	+4	+4	Indestructible Compatible alchimie solide Avantage type d'arme +3	Coût objet x70	70 Ko
Arme en saule noir	Niv Maître	+2	+2	Indestructible Avantage type d'arme +1	Coût objet x50	50 Ko
Cristal Vustian	Niv Maître +Forge céleste (Forge aménagée dans un volcan)	+7	+7	Incassable Permet de blesser les créatures de la nuit Aura divine Compatible alchimie solide Avantage type d'arme +3	Coût objet x ???	??? Ko
Granitium	Niv Maître +Forge démoniaque (Forge aménagée dans un volcan)	+7	+7	Incassable Permet de blesser les créatures de la nuit Aura démoniaque Compatible alchimie solide Avantage type d'arme +3 (Nécessite trois doses pour un lingot)	Coût objet x150	150 Ko

Armes de Maîtres	Niv Maître	+2	+2	n/a	Coût Objet x10	n/a
-------------------------	------------	----	----	-----	----------------	-----

Les caractéristiques d'une arme façonnée par un maître s'ajoutent aux caractéristiques du matériau.

X) Les packs complet :

Pack Garde Blanc : 1Ko

- Petit sac à dos (contenance de 20 kg)
- Bouteille en céramique (1 litre)
- Trousse de premiers secours (+1 jet premiers secours)
- Matériel d'écriture
- Lanterne
- Briquet et amadou
- Couverture
- Bougies bleues X6
- Corde (9 mm de diamètre, supporte 150 kg) 20 mètres
- 1 Petite potion de soins
- 1 Lumière de Karn

Poids : 4.75

Pack Aventurier : 50 Ka

- Petit sac à dos (contenance de 20 kg)
- Bouteille en céramique (1 litre)
- Matériel d'écriture
- Lanterne
- Briquet et amadou
- Couverture
- Bougie X6
- Corde (9 mm de diamètre, supporte 150 kg) 20 mètre

Poids : 4.50

XI) Les troussees et Kits :

Trousse de médecine :

Contient les ustensiles nécessaires pour un diagnostic approfondi d'un patient ainsi que tout le matériel pour les premiers soins. Le personnage utilisant cette trousse obtient un bonus +1 à ses jet de médecine.

30 ka

Poids : 0.50

Kit de forgeron:

Contient le matériel nécessaire pour de la réparation d'armes et armure. Le personnage qui utilise cette trousse peut réparer les armes et armure ou il veut.

10 ka

Poids : 1

Trousse de cambriolage:

Contient le matériel nécessaire pour l'ouverture de porte. outils de crochetage, stéthoscope, scie circulaire à soufflet.... L'utilisateur de cette trousse obtient un bonus de +1 au jet de crochetage.

1 ko

Poids : 0.50

Trousse d'alchimie :

Cette trousse possède le nécessaire d'alchimie pour la création d'engins et de potions de niveau 1. L'utilisateur de cette trousse peut produire des potions de niveau 1 n'importe où.

1 ko

Poids : 1

Kit de recharge rapide :

Permet de recharger les armes à feu plus rapidement. offre une ½ action de charge sur les armes à feu.

1 ko

Poids : 0.25

XII) Livres

Livre	Description	Prix	Poids
Les recettes de Filomene Flanel	Recueil de recettes rédigé par Filomene Flanel. Un ouvrage de référence pour tout alchimiste	50 Ko	1
L'alchimie expérimentale	Livre écrit par Filomene Flanel et expliquant les bases de l'alchimie Expérimentale. Les erreurs à ne pas commettre et comment quelques astuces...	25 Ko	1
L'alchimie Solide	Livre écrit par l'alchimiste de renom Alfrid et expliquant les bases de l'alchimie solide. Les erreurs à ne pas commettre et quelques astuces...	100 Ko	1
Atlas de Kheïdolone	Livre d'apprentissage aux connaissances de votre choix. (connaissance héraldique, Garde blanche, artefact...)	1 Ko	1
Le recueil des armes démoniaque	Ouvrage détaillant les spécificités des armes démoniaques... Ces armes enfermeraient les âmes d'anciens démons. Ce livre est légendaire. Les gardes Blancs en gardent quelques exemplaires et cherchent à détruire les autres...	???	1

XIII) Divers (Pierres, outils, matériaux, consommables...) :

Pierres précieuses	Prix	Poids	Outils	Prix	Poids
Diamant	15 Ko	0,25	Pioche/Pelle	1 Ka	0,50
Rubis	20 Ko	0,25	Matériel d'écriture	5 Ka	0
Saphir	20 Ko	0,25	Marteau	30 Ka	1
Émeraude	20 Ko	0,25	Grappin	20 Ka	0,25
Jade	10 Ko	0,25			
Opale	5 Ko	0,25			
Matériaux	Prix	Poids	Consommables	Prix	Poids
Planche	10 Kc	1	Vin	5 Kc	0,25
Rouleau de cuir	10 Ka	1	Vin d'épine	20 Kc	0,25
Rouleau de tissu	80 Kc	1	Hydromel	8 Kc	0,25
Rouleau de soie	5 Ka	1	Lait de chèvre	20 Kc	0,25
Papier (100 feuilles)	50 Kc	0,25	Hydromel cœur de ronce	41 Kc	0,25
Divers	Prix	Poids	Bière	2 Kc	0,25
Carte	60 Kc	0	Rhum	1 Ka	0,25
Cadenas/clé	15 Kc	0,25	Rhum des îles bleues	1 Ko	0,25
Couverture	20 Kc	0,25	Rhum de la sirène vierge	50 Ka	0,25
Huile de baleine 1L	5 Kc	0,25	Provision une semaine	1 Ka	0,25
Hameçon	2 Kc	0	Repas simple	2 Kc	0,25
Ficelle 10m	1 Kc	0	Bon repas	5 Kc	0,25
Accessoires de monte	60 Ka	6	Excellent repas	20 Kc	3
Tente	50 ka	2	Cigares x20	20 Kc	0,25
Piège à ours	30 Ka	1	Tabac	50 Kc	0,25
Piège à loup	20 Ka	1			
Boussole	1 Ka	0			
Clochette	1 Ka	0			
Clous	12 Kc	0			
Fioles	10 Kc	0,25			
Fioles Incassables	30 Kc	0,25			

XIV) Vêtements :

Tenue	Mauvaise Qualité	Bonne Qualité	Très bonne Qualité	Hivers	Noble
Cape	10kc	25 kc	1 Ka	2ka	90ka
Châle	5kc	10kc	70Kc	140kc	20ka
Chapeau	2kc	5 kc	25 kc	50kc	70ka
Pantalon	5kc	10 kc	1 pa	2ka	80ka
Pèlerine	25kc	50 kc	3 ka	12ka	1ko
Botte de cuir	10kc	20kc	80kc	3.80 ka	80ka
Soulier	10kc	20kc	80kc	3.80 ka	20ka
Robe	12kc	25kc	1pa	2ka	1ko
Masque	7kc	15kc	60kc	120kc	50ka
Chemise	2kc	5kc	20kc	40kc	60ka
Ceinture à couteau X10	1KC Permet de dégager les dague couteau pour ½ action				
Ceinture a fiole X10	1KA Permet de dégager les fiole pour ½ action				
Carquois 30 flèches	1KA				
Besace	25KC				
Sac a dos	50KC				

XV) Animaux dressés :

La faune de Karn est diverse et variée et ressemble à celle du monde réel (La terre) . Suivant les régions, certains animaux sont plus ou moins courants. Certaines régions possèdent une faune préhistorique ressemblant à la nôtre. Il y a quand même des particularités physiques qui changent comme une robe différente pour le tigre, une taille exceptionnel pour un moineau géant qui permet de le monter et donc de voler avec, une guêpe de la taille d'une pastèque, un rhinocéros a plusieurs défenses, un lynx porc épique... La particularité de cette faune a permis à l'homme d'utiliser la bête suivant l'environnement qui l'entoure. La domestication de celle-ci est quelque chose de courant.

Certaines bêtes sont utilisées comme monture, d'autres comme familier et encore d'autres comme les deux. Les bêtes sont utilisées pour l'agriculture, la guerre, l'élevage... Libre au maître de jeu d'adapter la faune et la flore de votre environnement suivant les climats de chaque région (CF : L'empire et autres contrées). Il sera difficile de trouver un rhinocéros laineux dans les climats désertiques de l'Orili. Certains hommes en ont fait aussi leur fond de commerce, à capturer et dresser des animaux exotiques valent le coup. Certaines espèces ont des atouts vraiment intéressants.

Espèce↓	Prix↓	Rareté↓
Âne	50 KA	Courant
Petite mule	25 KA	Courant
Poney	01 KO	Courant
Destrier	02 KO	Courant
Destrier de guerre Nordique;	05 KO	Rare
Chien géant	20 KO	Rare
Eléphant	35 KO	Courant
Eléphant géant	70 KO	Très rare
Cheval	01 KO	Courant
Aigle géant	100 KO	Très rare
Cerf à dos blanc	02 KO	Courant
Sanglier du nord géant	04 KO	Rare
Bœuf	80 KA	Courant
Poule	05 KC	Courant
Rapace	25 KA	Courant
Molosse de guerre	50 KO	Courant
Pigeon voyageur	50 KC	Courant
Petit Singe	01 KA	Courant
Singe Mandrill Géant	20 KO	Très rare
Loup	01 KO	Courant
Rhinoceros	10 KO	Courant
Oiseau géant	30 KO	Rare
Bison Blanc	03 KO	Courant
Bélier laineux	80 KA	Courant
Scorpion géant	15 KO	Rare
Ours sinistre	05 KO	Rare
Loup Sinistre	02 KO	Rare
Rats	02 KC	Courant
Chameau/dromadaire	01 KO	Courant
Alpaga	01 KO	Courant
Lion Majestueux	10 KO	Rare

XVI) Véhicule :

Véhicule	Prix
Carriole (nécessite cheval)	50 Ka
Charrette 10 places (nécessite deux chevaux)	1 Ko
Chariot Blindé 10 places +6 cabines protégées (nécessite six chevaux)	50 Ko
Char 2 places (nécessite quatre chevaux)	1 Ko
Barque 6 places + 4 pagaies	70 Ka
Roulotte aménagée (maison sur roue nécessite quatre chevaux)	10 Ko

XVII) Instruments de musique (Objet de Maître prix X10) :

Instrument	Poids	Prix
Guimbarde	0	1 Ka
Flûte de pan	0,25	5 Ka
Flûte traversière	0,25	5 Ka
Tambour	1,5	5 Ka
Luth	2	10 Ka
Mandoline	2	10 Ka
Lyre	2	15 Ka
Bandore	2	15 Ka
Cistre	2	15 Ka
Bombarde	2	15 Ka
Violon	2	20 Ka
Harpe	2	20 Ka
Cornemuse	2	20 Ka
Harpe-Lyre	2	30 Ka
Rhombe	0,25	05 Kc
Olifant	0,25	60 Kc

XVIII) Achats Immobiliers:

Type de bien	Prix	Localisation	Multiplicateur Prix
Terrain nu 100m2	1 Ko	Petit village	x2
Maison à constructible 100m2	2,5Ko	Gros village	x3
Maison neuve (1pièce) + 100m2 de terrain	3 Ko	Ville	x5
Terrain agricole non constructible 1 hectare	5 Ko	Grande ville	x15
•L'ajout d'une pièce coûtera 60 % du prix total•		Capitales	x20
--• Karnage •--			
Quartiers		Multiplicateur Prix	
Quartiers Riches		x120	
Quartiers Moyens		x100	
Quartiers Pauvres		x70	
Quartiers Pauvres sans sécurité		x50	

XIX) Locations immobilières:

Le prix d'une location à l'année se calcul en fonction du prix du bâtiment et de son état.
Un bâtiment coûtant 1Ko et étant en mauvais état coûtera donc 25 Ka. Vous trouverez ci-dessous un tableau pour vous y retrouver.

État du bâtiment	Estimation du loyer
Bon état	70 % du prix (paiement annuel)
État correcte	50 % du prix (paiement annuel)
Mauvais état	25 % du prix (paiement annuel)

XX) Mobilier :

Objet	Prix	Objet	Prix	Objet	Prix
Mobilier pour pièce simple	10Ka	Coffre à verrou difficile	1Ko	Piège à aiguilles	10Ka
Mobilier pour pièce de luxe	2Ko	Coffre a verrou de maître	2Ko	Piège à fiole	50Ka
Bureau à compartiment secret	2Ko	Étagères de rangement	1Ka	Alarme à cloche	75Kc
Bureau	2Ka	Four Solaire	200Ko	Vitrail	1Ko
Lit	1Ka	Forge	2Ko	Miroir	50Ka
Lit en plumes d'oie	50Ka	Laboratoire d'alchimie	10Ko	Table de torture/Chevalet	1Ko
Paillasse	25Kc	Atelier de tannage	50Ka	Cuve pour fondre le verre	1Ko
Tables et chaises	50Kc	Cuisine aménagée	25Ka		
Coffre à verrou simple	50Kc	Baignoire et vasque	75Ka		

XXI) Objets Rares :

Pierre de vision perdue

Pouvoir: Sous forme de rêves ou de vision. Le personnage peut être amené à avoir des indices sur des faits du passé ou des faits du futur. Pour le futur rien n'est réellement précis et le destin peut être changé. Un jet de compétence voyance est nécessaire pour pouvoir manipuler l'orbe. Plus la réussite est grande, plus la vision est précise. Si le personnage ne possède pas la compétence il peut l'acheter mais il ne pourra l'utiliser que s'il est en contact avec la pierre comme s'il avait l'avantage voyance. De plus, ces orbes ont la capacité de communiquer entre elles et de voir à travers les unes et les autres.

Type d'objet: Orbe noir de la taille d'une tête. Elles sont faites à partir de Vustian et ont un poids de 2.

Obtention: Ils en existent moins d'une cinquantaine dans le monde. Certaines se transmettent de main en main. D'autres sont enfouis dans des tombes perdues au milieu de nul part. Son prix est abordable à partir de 500 KO.

Le Cœur de Nivilius

Pouvoir: Le cœur de Nivilius est un pendentif qui a été créé à partir de l'Âme de Nivilius.

Nivilius était un alchimiste solide. Sans doute l'un des premiers alchimistes solides de Nassilia. Ses écrits ont été utilisés à maintes reprises et le sont encore et réinventés. On dit que FF s'est inspiré de ses travaux pour créer sa propre science. Maintenant il est devenu une légende lointaine et tout le monde pense qu'il n'a existé qu'à travers des contes et légendes pour enfants.

Nivilius allait se faire enlever son seul amour par un démon qui possédait son corps. Il a recherché le moyen de protéger l'âme de son amour. Quand il a réussi, c'est en donnant son âme à l'artefact. Depuis l'artefact a été perdu.

Le cœur de Nivilius a la capacité de protéger son porteur des auras démoniaques. Aucune aura démoniaque ainsi que les artefacts démoniaques ne peuvent demander un jet de volonté à son porteur. L'utilisation de PDD ne fait pas subir de prise de point de traumatisme. Attention d'autres coups durs peuvent engendrer des points de traumatismes.

Type d'objet: Pendentif de la taille d'un œuf à la pierre alchimique bleu

Obtention: A partir du premier âge

Bracelet de vie

Pouvoir: Les bracelets de vie sont liés par des poils de cheveux d'une personne. Ils avertissent quand cette personne est en train de mourir.

Type d'objet: Bracelet fin avec compartiment pour cheveux à l'intérieur

Obtention: Sur le marché pour 10KO

Coeur de ronce

Pouvoir: A la capacité de faire pousser des ronces à très grande vitesse sur un être vivant. Les ronces s'infiltrent dans la chair et perforent l'ensemble du corps de la victime. 1d12dgt round

Les ronces prennent peu à peu la forme du corps et laissent derrière elles une statue d'écorce avec un visage en souffrance. La statue prend racine et sauf si on la détruit elle vivra en temps que plante pendant des décennies. On les appelle les "Corps d'écorce".

Le cœur de ronce est aussi la deuxième partie d'une couronne d'un ancien shaman Sylvain. Un fois assemblé l'artefact permet d'avoir le contrôle sur les corps de ronces que le cœur de ronces a laissé derrière lui.

Type d'objet: Pendentif avec une énorme pierre alchimique rouge ornementé de ronces noir.

Obtention: Dans la grande forêt NT1 (le contrôleur des deux artefacts devient le roi Eagles de droit)

La couronne de bois

Pouvoir: La couronne permet le contrôle des plantes autour d'elle sur un jet de volonté. Les plantes dans un rayon de volonté x2d10/mètre peuvent se mouvoir à la volonté du possesseur.

Lié avec le cœur de ronce, la couronne obtient le pouvoir de contrôler tous les corps d'écorce sur plusieurs lieux à la fois.

Type d'objet: Couronne royale faite en bois de saul noir

Obtention: Dans la grande Forêt NT1 (le contrôleur des deux artefacts devient le roi Eagles de droit)

Pierre de communication

Pouvoir: Ces pierres jumelles permettent de communiquer entre deux personnes d'un endroit à l'autre du monde.

Type d'objet: Pierre noire aux reflets bleutés

Obtention: Sur le marché à partir de NT 2 pour 20KO

Armes de corps à corps élémentaire

Pouvoir: Chaque arme inflige des dégâts supplémentaires élémentaires sur leur touche.

Type d'objet: arme en trivirium avec une pierre élémentaire incrustée

Obtention: Il est possible de la faire incruster une pierre sur une arme par un maître forgeron et un maître alchimiste. Prix de l'arme x 50 pour le trivirium + prix de la pierre.

Virole de l'infini

Pouvoir: Toute potion versée dans cette virole se régénère et peut être utilisée à chaque fois que le bouchon se ferme à nouveau.

Type d'objet: Gourde en or

Obtention: Objets très rares et très convoités des alchimistes.

Pierre d'élémentaire :

Pouvoir: La pierre capture l'essence d'un élément et provoque des réactions de l'élément sur explosif 5.

•Feu : 1d? +2 dgt feu / round

•Glace : gèle instantanée des objets touchés. 1d? dgt+2 glace + étreinte

•Électrique : 1d?+2 dgt électrique + dépasse l'explosif si corps conducteur.

Ces pierres sont très instables et sont aussi dangereuses de les transporter que de les utiliser. La moindre secousse produit leur effet. En général, ces pierres sont incrustées dans le trivirium afin de canaliser leur effet sur une lame.

Type d'objet: Pierre alchimique créée grâce à l'alchimie solide

Obtention: Alchimie solide lvl 3 à partir de NT3. Leur achat est entre 20 et 70 KO

Talisman de lumière Bénite:

Pouvoir: Permet de bloquer tout mouvement d'une créature de la nuit de type morts vivant (Vampire ,squelette, zombie...) le temps d'un round (action de défense et d'attaque). La créature doit réussir un jet de volonté pour ne pas subir les effets du talisman. Les créatures de la nuit avec une volonté inférieure à 5 sont automatiquement pétrifié temps que le talisman est dans leur champ de vision.

Type d'objet : Talissement fait de Trivirium de forme octogonale avec le symbole de karn graver sur l'une de ses faces.

Obtention : Offert par les membres du clergé de Karn lors de rite de passage de prêtre de Karn. Alchimie solide lvl 2

Corne du cris du monde

Pouvoir: Quand une personne souffle dans cette corne, un son de terreur retentit sur 50 m autour d'elle. Toute personne présente dans le périmètre obtient les effets de la potion du cri du Monde. (CF: Alchimie)

Type d'objet: Corn de Taureau en Trivirium

Obtention: Objet unique qui passe de main en NT4

Havre Sac

Pouvoir: Le sac a l'intérieur une pierre alchimique de Portail qui mène dans une petite caverne perdue dans le monde Il n'y a pas d'entrée possible mis à part ce sac. La pièce fait 20 m2 et a été aménagée en petit entrepôt. L'on peut entrer et sortir de cette pièce via le sac. Il est possible de jeter des objets dans le sac, a se moment la il ne seront pas ranger. Et on ne peut récupérer les objets sans rentrer dedans.

Type d'objet: Sac de très bonne qualité

Obtention: Divers NT/0

Botte de vitesse

Pouvoir: Augmente la vitesse de base du personnage de 1.

Type d'objet: Jolie Bottes

Obtention: Divers NT/1

Masque du polymorphe

Pouvoir: Permet de prendre l'apparence de trois personnes différentes à volonté. Il suffit de poser un cheveux de cette personne dans l'un des réceptacles du masque. Tant que l'on porte le masque l'effet est permanent.

Type d'objet: Masque fait de bois décorer avec des ornements et plume. Il possède trois cavités qui peuvent accueillir des cheveux humains uniquement.

Obtention: Objet unique qui passe de main en main depuis NT1.

La harpe de l'apaisement

Pouvoir: Apaise toute personne qui entend sa musique. Jouer quelques notes permet d'enlever toute forme de colère à une personne. Contre jet de volonté la personne passe de la colère a un sentiment apaisé et serein. Aucune violence physique ou verbale ne peut sortir de sa bouche. Les insultes sont dites dans la joie et l'allégresse. La personne accepte ce qu'il lui arrive avec le sourire et le rire.

Type d'objet: Harpe en Trivirium

Obtention: Objet unique transmis de barde en barde depuis NT2

Boussole Lié:

Pouvoir: Un petit aimant se détache de la boussole et peut s'accrocher à un objet quelconque. Ses radiations sont très puissante et unique en son genre. L'aiguille de la boussole indique toujours où est l'aimant partout dans le monde.

Type d'objet: Boussole au allure resplendissante. Ornementé de pierre précieuse et d'or. Elle possède dans son mécanisme une pierre alchimique de détection des chaleurs.

Obtention: Divers NT/2

Longue vue de l'invisible

Pouvoir: Cette longue vue permet de voir ce qui est invisible.

Type d'objet: Longue vue avec belle gravure sur le côté.

Obtention: Alchimie solide lvl3 et forge lvlm NT/2. Possibilité d'achat pour 50KO

Epée longue des glaces

Pouvoir: dégâts+8 tranchant 3 Elle inflige des dégâts supplémentaire de Glace +1d4 si armure percé

Type d'objet: Épée longue en trivirium. Elle a une pierre alchimique bleu sur la garde.

Obtention: Divers NT/2

Epée une main de Karn

Pouvoir: Ses épées ont la lame enflammée. Des flamme purificatrice qui inflige 1d6 dégât feu supplémentaire

Type d'objet: épée en trivirium dégât+3 +tran1+ 1d6 dégâts feu.

Obtention: Il en existe un grand nombre répartis dans le monde entier. Cette épée était distribuée au Soldat de Karn pendant la grande Libération. NT/0

Dague de présence maléfique:

Pouvoir: Cette dague bleue luminescente quand elle est en présence de quelque chose de maléfique.

Type d'objet: Dague Granitium dégât +2 tran 1

Obtention: Alchimie solide lvl2 + Artisanat forgerons maître

Pierre de pousse extraordinaire :

Pouvoir: Donner la taille adulte de la graine à la taille adulte a une plante en quelque seconde.Tant que la plante est en contact avec la pierre elle continue de pousser.

Type d'objet: Pierre Jaune/verte de la taille d'un poing.

Obtention: Alchimie solide lvl3

Pierres d'immortalité

Pouvoir: Elles ont été fabriquées par Philomène Flanel. Et distribué au cercles des alchimistes. Elles permettent la régénération du corps du porteur et aussi évite la dégénérescence des cellules.

Type d'objet: Pierre rouge de la taille d'un médaillon.

Obtention: Philomene les distribue à qui elle veut/ Alchimie solide LvlM

Briquet de Karn

Pouvoir: Elle embrase tous les matériaux inflammables qu'elle touche. C'est une petite flamme continue qui peut être contenue dans un réceptacle. Tenue à main nue, elle brule son porteur. Un gant en cuir permet de la porter pendant quelques instants sans avoir mal.

Type d'objet: Pierre incandescente rouge orange

Obtention: Alchimie solide lvl3

Pierre d'invisibilité :

Pouvoir: Le porteur devient totalement invisible (équipement non compris)

Type d'objet: Petite pierre bleu de la taille d'un petit boulet

Obtention: Alchimie solide lvlm

Bijoux des caractéristiques

Pouvoir: Bijoux sur toute leur forme. Ils donnent un +1 dans la caractéristique choisie par le MJ. Le pouvoir des objets de caractéristique ne peuvent être cumulés avec un autre objet sur la même caractéristique.

Type d'objet: Anneaux, talisman, boucle d'oreille....

Obtention: Peut s'acheter dans le commerce à partir de NT3/ Alchimie solide lvl2 + Artisanat orfèvre lvlm Force, volonté, santé, perception =10 ko Environ

Dextérité, Intelligence, charisme, combat = 20Ko Environs

Bijoux d'armure

Pouvoir: donné +1 sur le rd du personnage. Il existe plusieurs objets tel que celui-ci dans le monde. Ils ne peuvent pas se cumuler.

Type d'objet: Anneaux, talisman, boucle d'oreille....

Obtention: Peut s'acheter dans le commerce à partir de NT3 Alchimie solide lv12 + Artisanat forgerons lvlm 5 ko Environ

Artefact de téléportation astral :

L'artefact de téléportation astrale se divise en trois morceaux, cachés dans les terres Shive.

Pouvoir : Grace a cet artefact le porteur peut se téléporter grâce à la méditation sur 3 actions complète en temps de cbt partout dans mais dans un endroit qu'il visualise.

L'équipement de la personne est gratuit à transporter. Mais s' il désire transporter d'autres personnes, il doit réussir un jet de santé contre PF pour chaque personnes qu'il transporte. Jetée en ce moment. A chaque fois qu'il fait une téléportation il doit jeter un d100 chance Sur 90% ou plus il se retrouve sur un plan extérieur à la volonté du MJ.

Type d'objet: Talisman avec trois petites pierres incrustées en son intérieur.

Obtention : assemblé les trois parties de l'artefact. (Pierre de l'éthéré, Pierre du 6eme sens et la pierre de vision.

Amulette du destin

Pouvoir: Cette amulette donne un point de destin à usage unique. Le joueur porteur de cette amulette est le seul à pouvoir l'utiliser. Il existe plusieurs de ses amulettes dans le monde. Elles sont difficiles à trouver et à identifier.

Type d'objet: amulette.

Obtention: Peut s'acheter dans le commerce à partir de NT2 1000 ko Environ

1er élément : Pierre de l'éthéré

Pouvoir : Cette pierre donne le pouvoir à celui qui la porte de devenir immatériel le temps d'un instant. Suffisant pour traverser un mur ou éviter une attaque. Cependant il ne peut le faire qu'une fois par jour.

Type d'objet: Petite pierre violette

Obtention : Dissimuler dans une temple de Karn Shive a partir NT2

2eme élément : Pierre de 6 sens

Pouvoir : Donné l'avantage 6eme sens au personnage

Type d'objet: Petite pierre rouge

Obtention : Dissimuler dans un temple de Karn Shive a partir de NT2

3eme élément : Talisman de Vision

Pouvoir : Donne l'avantage Vision au porteur.

Type d'objet: Talisman Octogonal avec une petite pierre incrustée rose dessus (La pierre de vision). Le talisman est fait de Crystal Vustrian avec deux emplacements pouvant accueillir deux autres pierres: la pierre de l'éthéré et la pierre du sixième sens.

Obtention : Caché dans un ancien temple de Karn Shive a partir de NT2

XXII) Les Reliques Occultes :

Avant la grande libération, certains démons refusaient d'obéir aux ordres de leurs généraux. Pour les punir, ils étaient scellés dans des objets divers et offerts à des hommes pour leur bon service. Les démons ainsi enfermés dans les objets devaient signer un pacte avec leur possesseur assurant un service avec l'humain porteur en échange d'autre chose. Cela assurait l'asservissement des deux parties pour les Généraux.

Les démons scellés sont dans l'obligation de respecter leur engagement en échange d'un paiement. Cependant, il ne reste pas moins des démons et ne sont pas obligés de faire amis amis avec leur porteur. Pouvant même aller jusqu'à le tromper et le piéger pour le pousser dans la mort pour changer de porteur. A l'inverse un démon peut se lier d'affection pour son porteur et faire tout son possible pour le protéger et le servir tel un gardien.

Pour libérer un Démon de son scellement il y a deux possibilités. Soit la libération fait partie de sa sentence et donc quand le contrat est rempli de démons est libéré (secret de MJ à la création de l'objet). Soit le porteur de l'objet prononce le Nom du Démon à voix haute. Un Démon ne peut prononcer son Nom et même le divulguer à son porteur. Le nom du Démon doit être prononcé dans sa langue d'origine, c'est-à-dire en démoniaque ancien.

Gant démoniaque d'Urlog :

Démon : Urlog

Pouvoir : Génère une aura démoniaque autour du porteur. Le porteur peut aller faire un jet d'intimidation +5. En cas d'échec toute les personnes présentes autour y compris le porteur doivent faire un jet de volonté et prennent alors un point de trauma.

Obtention : Les gantelets sont dissimulés quelque part dans le monde.

Type d'objet : gantelet en acier démoniaque.

Contrepartie : Collecteur d'âmes : le porteur doit sacrifier une âme avant chaque utilisation.

Capacité de charge par jour :3

Trauma : le porteur prend porte ouverte au prochain stade de traumatisme.

Lance perdue de Groll :

Pouvoir : Donne un Point démoniaque au porteur

Obtention : Le porteur doit sceller un pacte avec le démon Groll.

Type d'objet : Lance brisé

Contrepartie : Le porteur doit offrir des âmes en sacrifice au porteur. Toutes les 10 âmes Il obtient un PDE capacité de stockage de 3.

Trauma : Le porteur obtient une mutation au prochain trauma. Tout son corps sera couvert d'écaille noir (+1rd)

Gyroscop de Nargohl :

Pouvoir: Cette Sphère est un objet ancien démoniaque qui date d'avant la grand libération. Le démon Nargohl Vassal du général Démon de Gargarok l'utilisait pour récolter les Ames dans les fermes d'humains.

Une fois activé, la sphère ce met a tourbillonné et dégage une lumière verdoyante. Alors une Auras est projeter sur 3d20+10M. Tout Humain ce trouvant dans ce rayon doit réussir un teste de volonté Round. Si le jet est réussie il subit 1point de traumatisme quand même. Si il le rate il prend 1d4 point de traumatisme et 1d6 point de dgt. (Répéter l'action tout les round). Aucune blessure visuel n'est visible sur les victime. Si une personne venait a mourir suite a cette utilisation. Son Ames est définitivement absorbé dans la pierre de Granitium de l'appareil et est stacké. Aucune possibilité de ramener le défunt a la vie car son âmes est définitivement absorbé.

Si l'utilisateur est un humain. Il ne subit pas les même effets. Pour chaque ames ainsi absorber par l'objet il doit réussir un jet de volonté/ 1d4 point de trauma. Tout les palier de traumatisme il obtiendra un traumatisme

•1er : Esprit Torturé

•2eme : (Schizophrénie Les voies demande souvent l'utilisation de l'objet)

•3eme : Vie monotone

•4eme : Porte ouverte (Naghoh démon majeur vient à prendre le contrôle du corps de son nouvel hôte.)

Type d'objet: Machinerie de la taille d'un poing.

Obtention: Dans le coffre en or de la famille Montmirail dans le Madland

Armure complète de Dreerks :

Pouvoir : Le porteur obtient un RD 12 et une invulnérabilité à l'acier. L'armure est complète et ne peut être dissociée. Le porteur ne subit ni la faim ni la soif. Il ne peut être fatigué et ne ressent plus l'envie de dormir.

Obtention : L'armure est caché dans les terre de Nasse

Type d'objet : Armure complète

Contrepartie : L'armure est lourde et il faut minimum un force de 10 pour la porter. Le porteur ne pourra plus l'enlever jusqu'à sa mort. En la portant, le porteur vend son âme au démon Dreerks. Tous les soirs de pleine lune, l'armure doit être rechargée en les enduisant de sang humain. Si ce n'est pas fait, l'armure se nourrira du sang de son hôte.

Trauma : A l'obtention le porteur obtient les yeux jaune des Orphanes.

L'anneau d'invisibilité :

Pouvoir : L'hôte de cette objet perçoit le monde en nuance de gris blanc et bleu. Il est complètement invisible mais ses vêtements et équipements non. L'anneau ne peut se retirer que par le sectionnage du doigt et dans ce cas un spectre de doigt apparaît dans la vision du porteur.

Obtention : Rituel obtenu avec le nécromicon. Il demande le sacrifice d'une femme et d'un rituel macabre fait avec son sang sur l'hôte de l'anneau. L'anneau vient se lier par le sang et l'hôte doit alors boire une potion d'invisibilité déjà pervertie par le rituel.

Type d'objet : Anneau hérissé de tentacules en verre seul le porteur peut le voir.

Contrepartie : il est un anneau maudit qui se lit à son haute et ne le quitte pas jusqu'à la mort ou le doigt porteur sectionné. Il condamne le porteur à ne plus distinguer les couleurs. Et donne une perception du monde monotone. L'hôte ne pourra plus apprécier la nature et toutes les choses magnifiques du monde.

Trauma : "Vie monotone"

Les miroirs portail :

Pouvoir : Permet à son utilisateur de traverser le miroir pour apparaître dans un autre miroir portail à l'autre bout du monde. Deux entités peuvent discuter à travers le miroir et se voir.

Obtention : Rituel de Nécromicon. Le rituel demande un sacrifice humain et de granitium. Il faut également deux miroirs pour qu'il soit lié. En effet, un miroir donne seulement destination à l'autre miroir qui aura été lié lors du rituel.

Type d'objet : Miroir de tout type de forme, suffisamment grand pour pouvoir passer.

Contrepartie : rien

Trauma : rien

Anneaux de Gargarock :

Pouvoir : Le porteur de l'anneau obtient un PDE (point démoniaque).

Obtention : Dissimuler partout dans le monde. Souvent confondu avec de simples babioles.

Type d'objet : Anneau avec différent relief

Contrepartie : Quand le PDE est utilisé le porteur Obtient 1d4 points de trauma

Trauma : Aléatoire

Corne de Morlak :

Pouvoir : En contact avec l'eau, la corne produit une étrange brume verdâtre. En contact trop fréquent avec cette brume, le corps peut obtenir des mutations. Toute personne entrant dans la brume subit doit réussir un jet de volonté par round tous les pallier dépasser fait obtenir une mutation.

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Corne du Général démon Morlak

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la met. S'il le rate, il prend 3 points de traumatismes.

Trauma : Mutation aléatoire

Pierre de chance maudite:

Pouvoir : Donné à son propriétaire un PD (point démoniaque).

Obtention : Donner de main à main par la donneuse de destin.

Type d'objet : Une pierre opaque noir

Contrepartie : aucune

Trauma : "Malchanceux" Le personnage se retrouve avec une poisse énorme. Les échecs critique sont compris de sur les 18,19,20. Si le seuil de réussite dépasse l'un de ses nombres, le jet est réussi. Sa malchance se répercute dans sa vie de tous les jours. Le MJ peut prendre plaisir à donner des petits désagréments tous les jours au personnage. Lacet défait, bourse voler, femme infidèle, crottin sous la chaussure, diaré fulgurante....

Pierre de Talis :

Pouvoir : La pierre de talis transforme tout ce qu'elle touche en granitium

Obtention : elle a été inventée par un alchimiste spécialisé en alchimie solide du nom de Talis. L'objet à eu une grande importance pendant la guerre contre le seigneur vampire Hector.

Type d'objet : pierre verte translucide avec des emanence phosphorescente verte de la taille d'un point.

Contrepartie : Attention à la manipulation de la pierre, il transforme vraiment tout ce qu'il touche. Seul le gantelet de Talis fabriqué à partir de Trivirium et d'alchimie solide permet de manipuler la pierre.

Les objets de Brumere:

Pouvoir : Le corps du porteur ne peut mourir. Le corps se régénère de toute blessure en moins d'une journée. Brumere communique avec son porteur et peut lui offrir tout son savoir en alchimie.

Obtention : Pacte avec Brumere lors du toucher avec l'objet

Type d'objet : Ils peuvent avoir tout type de forme. Il en existe plusieurs dans le monde. Seul objet connu pour le moment est un katana.

Contrepartie : Brumere va tenter de rendre fou son porteur en lui faisant prendre des traumatismes. L'objectif est de prendre possession du corps du porteur.

Trauma : Phobie des grands feux puis porte ouverte avec un niveau de traumatisme franchit, l'esprit de Brumere revit à travers votre personnage.

Amulette de Mitra :

Pouvoir : Produit une aura spectrale de son porteur le protégeant d'un rd de 4 non usable sur tout le corps.

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Un Amulette de Trivirium avec un pendentif en granitium.

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la met. S'il le rate, il prend 3 points de traumatisme.

Trauma : Aléatoire

Couronne de Mitra :

Pouvoir : Permet de contrôler tout mort vivant autour. Les créatures de la nuit avec une volonté supérieure à 15 ne sont pas affectés.

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Couronne d'épine en métal vampirique noir avec une pierre de granitium.

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la met. S'il le rate, il prend 3 points de traumatismes.

Trauma : Aléatoire

Bracelet de change corps :

Pouvoir : Permet de transvaser des esprits d'un vivant dans un cadavre ou dans un autre corps

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Bracelet en Cristal Vustian noir avec pierre de granitium

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la met. S'il le rate, il prend 1 point de traumatisme.

Contrepartie : 90-100 : l'âme est restée dans le bracelet Et bracelet inutilisable.

Pouvoir supplémentaire : Une fois l'âme bloqué dans le bracelet, possibilité de faire un "choc" sur un corps mort pour le réveiller sans lui transmettre l'âme

Bague de Mitra :

Pouvoir : Contre un jet de perception elle absorbe tout le savoir et les souvenirs d'un mort de moins de 3 jours.

Obtention : Dissimuler dans le monde

Type d'objet : Une bague en Trivirium avec un solitaire en granitium.

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé en échange de l'utilisation. Le porteur obtient un point de traumatisme s'il échoue.

Trauma : Aléatoire

Dague de Mitra :

Pouvoir : Permet de transformer n'importe quel corps humain (morts ou vif) en Akraan pourvu qu'elle perfore son cœur.

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Dague en métal vampirique avec un pommeau en forme de crâne. La garde est incrustée de granitium et la lame est gravée de cercle alchimique occulte.

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la porte pour la première fois. S'il le rate il prend 3 pts de traumatisme.

Trauma : Aléatoire

Bracelets de Mitra :

Pouvoir : Les deux bracelets servent pour transvaser une âme prête à mourir dans le corps d'un mort.

Obtention : Dissimulé dans le monde.

Type d'objet : Bracelet en métal vampirique noir avec pierre de granitium

Contrepartie : Un jet de volonté est demandé à son porteur quand il la met. S'il le rate, il prend 3 points de traumatismes.

Trauma : Aléatoire

Anneau du cannibal :

Pouvoir : Le porteur ne ressent plus les effets de la faim. Il ne peut se nourrir qu'une seule fois par semaine et donc ne subit pas les malus de fatigue dû à une sous alimentation.

Obtention : Divers et varié.

Type d'objet : anneau en bronze simple.

Contrepartie : Au bout d'une semaine le porteur doit se nourrir de viande humaine une fois par semaine. L'anneau ne peut être enlevé sauf en sectionnant le doigt.

Trauma : Dépendance viande humaine 1/semaine.

Katana de Morzak :

Pouvoir : Le porteur peut apprendre tout un tas de choses, que ce soit de l'alchimie, que ce soit des connaissances du monde, sur les animaux, sur les rituels, sur les artefacts et autres connaissances. Toutes les connaissances possibles. Le katana boit le sang de ses victimes. Le porteur absorbe les souvenirs et les savoir-faire de sa victime avant qu'ils ne s'estompent. Le porteur obtient les compétences d'intelligence de sa victime pendant 1h.

Obtention : Divers et varié.

Type d'objet : Katana en acier vampirique avec un démon à l'intérieur (Morzak, démon mineur)

Contrepartie : Le porteur doit nourrir le Katana régulièrement (1 fois par semaine), sinon les connaissances disparaîtront et le porteur ne les aura plus.

Trauma : Dédoublément de personnalité

Anneau du corail :

Pouvoir : Le porteur ne ressent se transformer en statue de corail. Provoquant sa mort imminente. Rien ne peut empêcher la transformation a par une amputation faite dans les temps. Le corail commence à l'extrémité du doigt porteur et se propage sur le corps en 1d6 round.

Obtention : Divers et varié.

Type d'objet : anneau en bronze simple avec des décorations maritimes.

Manteau des démons :

Pouvoir : Offre une régénération des blessures de 2 pv par round. Protège son porteur de 1 point de RD additionnel à l'armure. Protège son porteur des dégâts spéciaux.

Obtention : Nécronomicon par rituel

Type d'objet : Manteau fait en cuire noir au reflet verdâtre.

Contrepartie: Le porteur doit offrir une âme humaine tous les jours en échange de ses pouvoirs. S'il ne le fait pas, le manteau tentera de se nourrir de son hôte en aspirant sa vitalité de 1 pv heure.

Trauma : Le porteur obtient une mutation au prochain trauma. Peau démoniaque. Le manteau devient la peau du porteur se soumettant à lui.

Manuscrit de M. le maudit :

Pouvoir : Le livre renferme les secrets d'invocation de démons. A la différence du Necronomicon le manuscrit de M. le maudit permet d'invoquer un démon mineur et ou diablotin qui obéiront au lecteur de l'incantation en langage sombre. Avant de disparaître au bout de 1h. Une incantation dure 1 action d'attaque complète et le lecteur ne peut entreprendre d'action de défense. L'incantation fait apparaître un démon mineur ou un diablotin ou une succube au choix du lecteur. Il obéira à tous les ordres du lecteur en langage sombre avant de retourner dans le livre. Les démons invoqués sont des démons emprisonnés dans le livre. Il y a possibilité d'enfermer d'autres démons grâce à des rites de scellement (CF : nécronomicon).

Obtention : Caché dans le monde

Type d'objet : Livre écrit avec du sang humain

Contrepartie : l'aura démoniaque des démons invoqués agissent aussi sur le lecteur des incantations.

Trauma : Aléatoire.

Liminal la lame des rêves :

Pouvoir : Le démon est silencieux et n'est pas doué de parole. Cependant il voyage dans les rêves de son porteur. Le torture dans son sommeil et lui rappelle chaque nuit les horreur de son passer. Toute les lune rouge de Nargaroth prend possession de son porteur toute la nuit contre un jet de volonté-3.

Epée dgt+ 13 elle en granitium tranchant 6

Recharge stack : 3ames

Pouvoir du stack : Provoque un coup dgt +20 imparable contre jet de volonté (1pts trauma en cas d'échec)

Obtention : Âge 3

Type d'objet : Lame Démoniaque a deux main en granitium

Traits : Propriété alchimique possible (Cf; compétence alchimie solide)/ Indestructible/ Permet de blesser les créatures de la nuit / Bonus type d'arme +3/ Aura Démoniaque verte / Prison pour démon

Contrepartie : 3 âmes

Trauma : Aléatoire

Le fendoir de Narl :

Pouvoir : Narl est le frère démon de barbe l'incroyable. Il est enfermé dans une énorme épée en granitium et confère des pouvoirs à son frère demi-démon. Barde a obtenu cette épée en combattant son frère dans le désert de morts.

Epée dgt+ 13 elle en granitium tranchant 6

Recharge stack : 3ames

pouvoir de Stack : Produit un armure impénétrable autour de Barde sous la forme d'un aura démoniaque jusqu'au prochain round de Barde.

Obtention : Toute époque

Type d'objet :épée démoniaque a deux main en granitium.

Traits : Propriété alchimique possible (Cf; compétence alchimie solide)/ Indestructible/ Permet de blesser les créatures de la nuit / Bonus type d'arme +3/ Aura Démoniaque verte / Prison pour démon

Contrepartie : 3 âmes

Trauma : Aléatoire