

WARHAMMER HEROES

presents

Charts from the past

LES GARDIENS DU SABLIER ETERNEL
DRAGONS

JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES

REGLES DE BASE — BOITE 1



Par le créateur des Règles avancées 1.6a

Design by

Errare Dæmonicum Est

Le webzine des Gardiens du Sablier Eternel

Charts from the Past (Deuxième sortie)

Introduction

Reprenant récemment par hasard le « Guide du Maître » pour les « Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons »® par Gary Gygax (l'homme qui inventa les jeux vidéos avant les ordinateurs), qu'elle ne fut pas ma surprise de constater qu'au milieu d'un dédale d'informations moins ou moins utiles, quelques tables et paragraphes pouvait s'avérer intéressants encore aujourd'hui. Voici donc la compilation que j'en ai extrait, principalement grâce à la reconnaissance de caractère, Word et Torgrim...

Hachman

hachman@warhammerheroes.net
<http://www.warhammerheroes.net/>

Mise en page by 

Torggrim@errare-demonicum-est.fr.st
<http://www.errare-demonicum-est.fr.st/>

Description des chapitres

Chapitre I : Personnages non joueurs

Vos PNJs sont toujours les mêmes ? Vous manquez d'inspiration dans votre interprétation du commerçant du coin ? Vous voulez surprendre vos joueurs ? Voici quelques tables pour mettre de la couleur dans vos habitants du Vieux Monde.

Chapitre II : Maladies et infections

Vos PJs se vautrent dans les bas-fonds ? Côté imprudemment Skavens, zombies et autres vermines ? Où plus simplement négligent leur hygiène et les amulettes qui protègent contre les démons des maladies ? Voilà de quoi les occuper entre deux aventures...

Chapitre III : Folies

Plutôt destinée à la création de PNJs bien craignos, cette table peut aussi servir aux joueurs ayant épuisé les folies du livre des règles et voulant s'enfoncer d'avantage dans les replis les plus sombres de l'esprit humain. Et n'oubliez pas de venir nous raconter cette fabuleuse expérience sur le forum !

Chapitre IV : Droits de douane, cotisations, droits, taxes, impôts, dîmes et péages

Toujours dans le but avoué d'enquiquiner vos joueurs adorés, voici un petit rappel des différentes taxes qui peuvent leur être réclamées. Et s'ils ne savent pas compter, qu'ils ne s'inquiètent pas, on s'en chargera pour eux... Contre une petite rétribution.

Chapitre V : Decorum

Comme souvent, vos PJs décident de sortir de votre scénario pour aller fouiner ailleurs. Pas de problème ! Voici de quoi vous lancer dans de longues heures d'improvisation, avec des découvertes fascinantes, des tables pour les 5 sens et des fous rires en perspective. Faites chauffer les dés !

Chapitre VI : Valeurs et propriétés réputées des gemmes et des joyaux

Si jamais vous vous ennuyez au boulot ou que vous avez vraiment du temps devant vous, voici de quoi faire de bô trésors, avec plein de gemmes et d'autres richesses dedans. Les prix ont vaguement été adaptés au Vieux Monde.

Chapitre VII : Herbes, épices et plantes médicinales

Et oui, les herboristes ne vendent pas que des herbes à des dizaines de CO. Retrouvons les bonnes recettes d'avant les antibiotiques...

I - Personnages non joueurs

Il est souvent hautement désirable, sinon indispensable, d'utiliser des personnages non joueurs (PNJ) bien préparés. Les tableaux ci-dessous sont destinés à faciliter cette préparation. Notez que les différents faits et traits sont donnés dans un ordre qui permet à l'individu de se développer de lui-même (avec l'aide judicieuse du MD).

La personnalité des PNJ spéciaux doit être sélectionnée (et améliorée, si vous le désirez) grâce aux tableaux. D'autres PNJ peuvent être créés entièrement ou partiellement de manière aléatoire. Il faut toujours déterminer au moins trois *tendances générales*, et le MD est libre d'en ajouter d'autres. Bien sûr, certaines sont contradictoires, et une sélection aléatoire indique une dichotomie, relancez les dés jusqu'à l'obtention de tendances compatibles. De même, les différents traits ne doivent pas être opposés aux *tendances générales* déjà obtenues, à moins que le PNJ soit *fou*. Dans ce cas, de tels conflits sont tout à fait possibles. Une brève description de chaque fait et chaque trait est fournie après les tableaux.

Tableaux de faits

Possessions (ou fortune) (d10)

1. aucune
2. insuffisante
3. insuffisante
4. moyenne
5. moyenne
6. moyenne
7. moyenne
8. au dessus de la moyenne
9. exceptionnelle
0. immense

Apparence

(tirer séparément pour chaque catégorie)

Age (d10)

1. adolescent
2. jeune
3. jeune
4. mâtûre
5. mâtûre
6. mâtûre
7. mâtûre
8. force de l'âge
9. vieux
0. vénérable

Générale (d10)

1. sale
2. propre
3. négligent
4. immaculé
5. grossier
6. déguenillé
7. coquet
8. dandy
9. indescriptible
0. imposant

Santé mentale (d10)

1. très stable
- 2-6. normale
7. neurotique
8. instable
9. fou*
0. maniaque*

* Tirez à nouveau. Si le résultat est une fois de plus fou ou maniaque, la santé mentale du personnage est défaillante. Dans tous les autres cas, utilisez le nouveau résultat.

Tables des traits

Tendances Générales (d12, d2)

1. optimiste
2. pessimiste
3. hédoniste
4. altruiste
5. serviable/gentil
6. insouciant
7. capricieux/espiègle
8. sobre
9. curieux/inquisiteur
10. maussade
11. confiant
12. suspicieux/prudent
13. précis/exigeant
14. perspicace
15. opiniâtre/entêté
16. violent/guerrier
17. studieux
18. immonde/barbare
19. cruel/dur
20. blagueur/farceur
21. servile/obséquieux
22. fanatique/obsédé
23. malveillant
24. loquace

Personnalité (d8, d8)

1-5 moyenne

1. modeste
2. égoïste/arrogant
3. amical
4. réservé
5. hostile
6. beau parleur
7. diplomate
8. corrosif

6-7 extravertie

1. vigoureux
2. autoritaire
3. amical
4. fanfaron
5. provocateur
6. rude
7. imprudent
8. diplomate

8 introvertie

1. renfermé
2. taciturne
3. amical
4. réservé
5. hostile
- G. rude
7. courtois
8. solitaire/secret

Disposition (d10)

1. gai
2. morose
3. compatissant/sensible
4. impitoyable/insensible
5. humble
6. fier
7. tempéré
8. nerveux
9. décontracté
0. sévère

Intellect (d10)

1. borne
2. moyen
3. moyen
4. actif
5. actif
6. rêveur
7. pondéré
8. anti-intellectuel
9. intrigant
0. brillant

Nature (d6)

1. compatissant
2. indulgent
3. insensible
4. implacable
5. jaloux
6. vengeur

Matérialisme (d6)

1. esthète
2. intellectuel
3. moyen
4. avide
5. cupide
6. avare

Honnêteté (d8)

1. scrupuleux
2. très honorable
3. confiant
4. moyen
5. moyen
6. moyen
7. menteur
8. fourbe

Bravoure (d8)

1. normale
2. normale
3. normale
4. inconscient
5. brave
6. sans peur
7. couard
8. poltron

Energie (d8)

1. fainéant
2. indolent
3. normale
4. normale
5. normale
6. énergique
7. énergique
8. dynamique

Economie (d8)

1. misérable
2. chiche
3. économe
4. moyenne
5. moyenne
6. dépensier
7. dépensier
8. dispendieux

Moralité (d12)

1. esthète
2. vertueux
3. normale
4. normale
5. vif
6. vif
7. lascif
8. immoral
9. amoral
10. perversi*
11. sadique*
12. dépravé

Piété (d12)

1. saint
2. martyr/fanatique
3. pieux
4. révérend
5. moyenne
6. moyenne
7. moyenne
8. moyenne
9. impie
10. irrévérent
11. iconoclaste
12. incroyant

* Tirez à nouveau. Si le résultat est encore perversi, sadique ou dépravé, le personnage l'est effectivement. Sinon, le second tirage indique la moralité réelle alors que le premier est ignoré.

Intérêts (d12, d2)

1. religion
2. légendes
3. histoire
4. nature
5. horticulture
6. élevage
7. animaux exotiques
8. chasse
9. pêche
10. artisanat
11. sports
12. politique
13. vins et alcools
14. nourriture et cuisine
15. jeu
16. drogues
17. collectionneur*
18. collectionneur*
19. collectionneur*
20. collectionneur*
21. bien général
22. altruisme
23. aucun
24. aucun

* Voir le tableau des Collections, ci-dessous.

Collections (d12)

1. couteaux et dagues
2. épées
3. armes
4. boucliers et armes
5. armures
6. livres et parchemins
7. minéraux et gemmes
8. ornements et bijoux
9. pièces et jetons
10. trophées et peaux
11. porcelaine et cristal
12. objets d'art*

* Ceci inclut les tapisseries, les peintures, les statues, les bas-reliefs, etc.

Faits

Apparence

L'âge peut être véritable ou apparent - (caché par un déguisement, par magie, etc.).

L'apparence **générale** peut être due aux circonstances ou être une caractéristique du personnage. Elle est modifiée par les possessions.

Les **possessions** indiquent la quantité de vêtements, d'ornements, d'armes, de biens, de marchandises, etc. Selon les circonstances spécifiques au PNJ en question. Les possessions réelles et apparentes peuvent être très différentes (un avare, par exemple, ne fait jamais étalage de ses richesses).

La **santé mentale** est une mesure de l'équilibre intérieur du PNJ par rapport à la norme. Le type de folie ou de manie est habituellement déterminé par les tirages de Traits.

Traits

Les **tendances générales** sont fournies pour servir de guide et diriger la génération des différents traits, ainsi que le comportement général du personnage lors de la partie. Les Traits contradictoires doivent être ignorés, à moins que le PNJ soit *fon*. Certaines tendances sont doubles et séparées par une barre oblique. Le MD doit soit en choisir une immédiatement (dans le cas des PNJ déterminés à l'avance) soit noter les deux et choisir celle qui correspond le mieux pour l'équilibre avec les autres Traits, une fois ceux-ci choisis (dans le cas des PNJ rencontrés).

Personnalité

La catégorie **moyenne** représente les personnalités caractérisées par une tendance marquante ou plus. Une personnalité moyenne est souvent très difficile à cerner avant de bien connaître le PNJ au travers de contact et d'association.

Les personnalités **extroverties** sont plus facilement apparentes, ainsi que leurs tendances particulières. Le PNJ extroverti est grégaire et tourné vers des occupations qui le mettent en contact avec les gens ou le pouvoir.

La notion **d'introverti** indique que le personnage est foncièrement renfermé et qu'il préfère sa propre compagnie à celle des autres. Les moines et les ermites constituent de bons exemples à défaut de préciser les extrêmes. Le PNJ introverti occupe rarement une position qui le mette en rapport avec les autres ou dans une communauté importante.

La disposition

Indique les inclinaisons du personnage en ce qui concerne ses manières ou de son humeur.

La nature

Décrit les tendances du personnage et, en tant qu'ajustement, elle doit être étroitement surveillée pour éviter les contradictions (compatissant et impitoyable, sensible et dur, etc.).

La bravoure

Indique le courage du personnage non joueur dans les situations hasardeuses, risquées, menaçantes, etc.

L'intellect

Décrit le fonctionnement des processus de pensée du personnage et modifie son intelligence dans quatre cas sur huit (rêveur brillant). Le "rêveur" et le "pondéré" ont tendance à raisonner plus lentement. Un "intrigant" peut être parfois très brillant tandis qu'un intellect "brillant" se comporte de façon supérieure à son tirage d'intelligence en raison de son bon sens et de son discernement.

L'énergie

S'explique d'elle-même. Le "dynamique" est certainement neurotique, typiquement obsédé et souvent maniaque.

L'économie

Est aussi simple. Les divers degrés d'épargne et de dépense doivent être considérés avec prudence.

Le matérialisme

Dénote les rapports du personnage avec les biens et les possessions. Il est complémentaire de l'**économie**.

L'honnêteté

Décrit le fond de vérité du PNJ et ses tendances dans les rapports avec autrui.

La piété

Est la mesure des convictions religieuses du personnage non joueur. Un tirage de "Saint" doit être modifié pour correspondre à son alignement et le **trait de piété** doit être en relation avec la classe.

La moralité

Fait référence aux tendances sexuelles du personnage, bien qu'il puisse aussi être utilisé pour des questions d'éthique.

Les intérêts

Décrivent les passe-temps et le violon d'Ingres d'un PNJ. Tout personnage qui n'est pas par ailleurs obsédé, ou qui ne suit pas une vocation ou un désir unique, peut en avoir plusieurs.

Les collections

Indiquent simplement le champ **d'intérêt** d'un "collectionneur". D'autres sujets peuvent être ajoutés. Dans le jeu, un collectionneur d'épées, par exemple, est susceptible d'être contacté par des personnages joueurs désireux de se débarrasser d'armes amassées comme butin au cours de leurs aventures.



II - Maladies et infections

Ce système définit des catégories assez générales de maladies et leurs effets sur le jeu, ainsi que les probabilités de contamination en fonction du milieu extérieur. Dans la plupart des cas, vous n'aurez naturellement nul besoin de choisir une maladie au hasard dans la mesure où elle sera bien spécifiée, mais vous pourrez trouver utiles les paramètres aléatoires concernant les circonstances et la gravité de l'infection.

Contraction d'une maladie

Chaque *mois* de jeu, vous pouvez, si vous le désirez, déterminer si, oui ou non, un personnage ne souffre pas d'une maladie (ou de troubles). Tirez chaque *semaine* si les conditions sont particulièrement favorables : temps chaud ou très chaud, temps humide, conditions de vie insalubres, surpopulation par temps ...

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est en contact avec un porteur de maladie susceptible de répandre la contagion. Le porteur peut être un humain, un animal, un insecte, de la nourriture, des immondices, etc. En tant que MD, vous devez indiquer toutes les circonstances spéciales de ces maladies qui sont applicables.

Contraction une infection parasitaire

Tous les *mois* de jeu tirez pour chaque personnage afin de déterminer s'il est contaminé par une forme quelconque de parasite. Si les conditions sont favorables, vérifiez toutes les *semaines* : *CONDITIONS DE VIE INSALUBRES ET TEMPERATURE ELEVEE, TEMPS HUMIDE ET CHAUD*

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est mis en contact d'un porteur de parasites. Les porteurs peuvent être des humains, des animaux, de la poussière, de la terre, du fumier, de la viande crue (ou mal cuite), de l'eau des marais...

Les tirages son effectués en utilisant les tableaux appropriés suivants :

Probabilité de contracter une maladie

Probabilité de base : 2%

Ajustements

Déjà malade ou victime d'un parasite	+1%
Surpopulation (foule, ville, vaisseau...)	+1%
Saleté (ville, camp, siège)	+1%
Le personnage est vieux	+2%
Environnement favorable (marais, jungle)	+2%
Climat chaud et humide (saison et région)	+2%
Le personnage est vénérable	+5%
Contact avec un porteur de maladie contagieuse	+10%
Climat ou temps froid (haute altitude)	-1%
Temps froid, haute montagne	-2%
Sur un vaisseau après 2 semaines de navigation	-2%

Procédure

Modifiez la probabilité de base à l'aide des ajustements. Une fois le pourcentage de contracter une maladie déterminé, lancez les des pour chaque personnage concerne. S'il est atteint, reportez-vous au TABLEAU DES MALADIES pour déterminer sa nature.

Probabilité d'infection parasitaire

Probabilité de base : 3%

Ajustements

Saleté (ordures, égouts, fumier)	+1%
Viande mal préparée	+2%
Eau polluée	+5%
Jungle ou marais	+5%
Temps ou climat froid, désert	-1%
Temps froid, haute montagne, désert froid	-2%

Procédure

Identique à celle concernant les maladies, mais consulter le TABLEAU DES INFECTIONS PARASITAIRES.

Tables des maladies (ou troubles)

Dés	Partie du corps affectée	Circonstances (D8)		Gravité (D8)		
		Aiguë	Chronique	Bénigne	Sérieuse	Finale
01-06	articulations	1-4	5-8	1-6	7-8	
07-08	cardiovasculaire rénal	1-3	4-8	1-2	3-4	5-8
09	Cerveau/système nerveux	1-6	7-8	1-2	3-5	6-8
10-11	muqueuses	1-7	8	1-6	7-8	
12-13	muscles	1-5	6-8	1-5	6-7	8
14-26	nez gorge	1-6	7-8	1-6	7-8	
27-29	oreilles	1-7	8	1-6	7	8
30-31	Organes génitaux	1-2	3-8	1-3	4-7	8
32	os	1	2-8	1	2-3	4-8
33-43	peau	1-5	6-8	1-5	6-7	8
44-46	sanguin	1-3	4-8	1-2	3-5	6-8
47-68	Système gastro-intest.	1-6	7-8	1-5	6-7	8
69-88	système respiratoire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
89-92	Système urinaire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
93-94	Tissus connectifs	1	2-8	1	2-3	4-8
95-00	yeux	1-7	8	1-5	6-7	8

Tables des infections parasitaires

Dés	Zone touchée	Gravité (D8)		
		Bénigne	Sérieuse	Terminale
01-24	estomac	1-2	3-7	8
25-50	intestins	1-2	3-7	8
51-55	muscles	1	2-3	4-8
56-85	peau/cheveux	1-7	8	-
86-90	syst. cardiovasculaire	1-2	3-5	6-8
91-00	syst. respiratoire	1	2-4	5-8

Descriptifs

Les circonstances

Déterminent si la maladie se limite à une simple attaque (*aiguë*) ou si elle se manifestera périodiquement une fois contractée (*chronique*). Les maladies chroniques sont récurrentes et si les symptômes se déclarent en même temps qu'une autre infection (maladie, troubles ou infection parasitaire), la gravité des deux sera accrue. Ainsi, un personnage affaibli par deux maladies chroniques a peu de chance de survivre à une troisième.

La gravité

Conditionne l'importance de la maladie, des troubles ou de l'infection parasitaire, et détermine la période d'incapacité (convalescence ou bien invalidité qui s'achève par le décès du personnage) ainsi que les effets

de l'affection.

Légère : Durant toute la maladie, le personnage est incapable d'effectuer des tâches fatigantes et doit se reposer. Le MD doit déterminer le traitement qui permet de réduire cette période. La durée normale est de 1-3 semaines.

Sérieuse : Une maladie sérieuse ampute les points de vie du personnage de 50% et le rend impotent durant 1-2 semaines, plus encore 1-2 semaines de temps pendant lesquelles la maladie régresse au stade léger et le

Terminale : La maladie entraînera la mort (ou la perte d'une partie du corps) après 1-12 jours (des périodes plus longues sont prévues ci-après dans l'explication des diverses maladies).

Articulations

Les troubles de type chronique entraînent la perte d'un

point de dextérité, les conséquences de chaque attaque sérieuse étant permanentes.

Cardiovasculaire-rénal

Même traitement que pour les troubles sanguins (le stade terminal ne dure que 1-12 jours).

Cerveau

Les problèmes cérébraux impliquent la perte d'un point d'intelligence et de dextérité jusqu'à guérison totale. Les affections chroniques seront donc fatales à la longue. Au stade terminal, la mort intervient entre 1 et 12 heures.

Muqueuses

Les affections chroniques causent la perte d'un point de constitution, permanente en cas d'attaque sérieuse.

Muscles

Les troubles de type chronique entraînent la perte d'un point de force et de dextérité, les attaques sérieuses ayant 25% de chance de rendre ces pertes permanentes. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Nez-gorge

Les troubles chroniques ont 10% de chances d'entraîner la perte d'un point de constitution pour chaque attaque sérieuse.

Oreilles

Les affections de type terminal entraînent la surdité d'une oreille.

Organes génitaux

Aucun trouble notable, sinon la propagation de la maladie... Le stade terminal dure 1-12 mois.

Os

Les effets sont semblables à ceux des troubles sanguins. Les affections chroniques et terminales peuvent être traitées de la même manière.

Peau

Les troubles sérieux ont 10% de chances d'entraîner la perte permanente d'un point de charisme. Les attaques chroniques et bénignes ont la même probabilité de causer une telle perte, les attaques sérieuses 25%. La mort intervient après 1-12 semaines de stade terminal.

Sanguin

Ce genre de troubles entraîne la perte d'1 point de force et de constitution chaque semaine jusqu'à complète guérison. Par conséquent, troubles chroniques vont donc

ronger petit à petit le personnage de l'intérieur. Les affections terminales dureront 1-12 semaines.

Système gastro-intestinal

Les problèmes de nature chronique causent la perte d'un point de force et de constitution à chaque attaque jusqu'à complète guérison (de façon permanente si la gravité de la maladie est sérieuse). La mort arrive après 1-12 semaines de stade terminal.

Système respiratoire

Les maladies chroniques et sérieuses ont 10% de chances de causer la perte d'un point de force et de constitution (tirer séparément pour chaque caractéristique). Le stade terminal dure 1-12 mois avant la mort.

Système urinaire

Les problèmes de nature chronique et sérieuse ont 20% de chances de causer la perte d'un point de dextérité et de constitution, à chaque attaque. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Tissus connectifs

Ces maladies (comme la lèpre) entraînent la perte permanente d'un point de force, de dextérité, de constitution et de charisme par mois (seule une attaque aiguë et légère restera sans effet durable). Les malades au stade terminal survivent tant que leur constitution sera supérieure à 0 ; les considérer comme des cas sérieux et chroniques.

Yeux

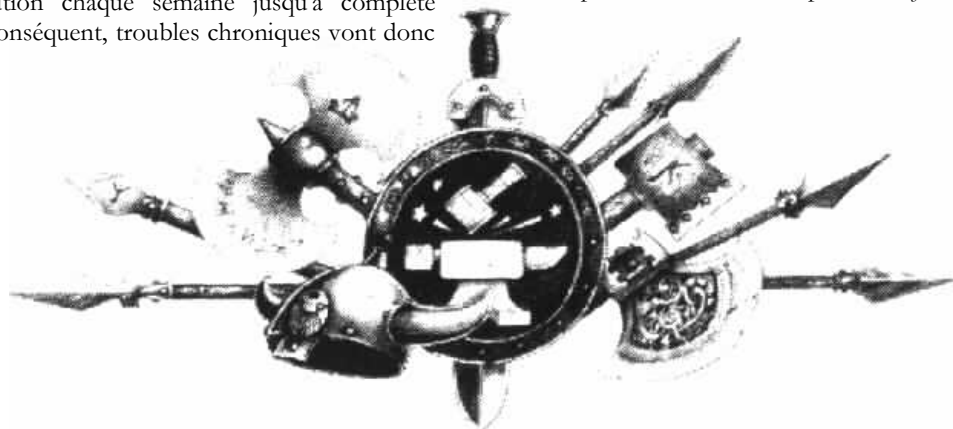
Le stade terminal entraîne la cécité totale ou la perte d'un œil (50% / 50% dans l'un ou l'autre cas).

Ajustement aux tirages de circonstances et de gravité*

Constitution inférieure à 3	+ 2
Constitution entre 3 et 5	+ 1
Maladie ou troubles chroniques	+ 1
Infection parasitaire sérieuse	+ 1
Moins de 25 % des points de vie	+ 1
Constitution entre 10 et 12	- 1
Constitution entre 13 et 15	- 2
Constitution entre 16 et 17	- 3
Constitution égale à 18	- 4

Note: un résultat de 0 ou moins indique que le personnage ne contracte pas la maladie.

*Ne pas utiliser cette table pour les *infections parasitaires*.



III - Folies

Quand un personnage est frappé de folie en raison d'une attaque mentale, d'une malédiction, ou pour toute autre raison, vous pouvez décider arbitrairement du type de folie dont il est victime selon la gravité de l'affliction ou le déterminer aléatoirement au moyen de la table ci-dessous. Chaque type de folie qui y figure est dépeint en termes de jeu. En tant que MD, vous devez assumer le rôle du personnage chaque fois qu'une crise de folie se déclare, car la plupart des joueurs rechigneront à le faire. Notez que cette liste n'est pas exhaustive au point d'interdire tout ajout que vous souhaitez y apporter, assurez-vous seulement de suivre l'esprit de ces régies.

Types des folies

- 1, Dipsomanie
- 2, Kleptomanie
- 3, Schizoïde
- 4, menteur pathologique
- 5, Monomanie
- 6, Démence précoce
- 7, Mélancolie
- 8, Mégalomanie
- 9, Psychose
- 10, Schizophrénie
- 11, Manie
- 12, Aliénation mentale
- 13, Paranoïa
- 14, Manie-dépressive
- 15, Folie hallucinatoire
- 16, Sado-masochisme
- 17, Manie-homicide
- 18, Hébéphrénie
- 19, Manie suicidaire
- 20, Catatonie

1 - Dipsomanie

Cette forme de folie douce se manifeste de manière périodique, Environ une fois par semaine ou à proximité d'énormes quantités de breuvage alcoolisé, le malade commence à boire de la bière, de l'hydromel, du vin ou des liqueurs avec excès. Il continue jusqu'à ce qu'il soit ivre mort et perde connaissance. Il y a 50% de chances que la dipsomanie se manifeste à nouveau à son réveil s'il se trouve non loin de boissons alcoolisées, 10% de chances autrement (auquel cas l'individu se met immédiatement en quête de boisson et devient violent si on tente de l'en empêcher).

2 - Kleptomanie

Il s'agit d'une autre forme de folie douce qui se manifeste par un ardent désir, cette fois le besoin incontrôlable de voler tout objet de petite taille à portée de main. Quelle que soit leur valeur, la victime l'empoche furtivement dès que l'occasion se présente, et elle a tendance à rechercher de telles occasions. Il y a 90% de chances d'être surpris en flagrant délit si quelqu'un observe le personnage, Il est impossible de maîtriser ce désir et l'individu mentira pour éviter de manquer semblable occasion ou s'il est pris la main dans le sac.

3 - Schizoïde

Cette folie relativement douce se manifeste par une perte de personnalité. La victime n'ayant plus aucune personnalité propre, elle se choisit un modèle et fait tout ce qui est en son pouvoir pour lui ressembler. La sélection se fait selon le maximum de différences possibles en fonction du personnage frappé de folie. Ainsi, un magicien schizoïde commencera par exemple à adopter les habitudes d'un guerrier, s'habillant et se comportant comme ce personnage, et cherchant à lui ressembler en tous points.

4 - Menteur pathologique

Cette forme de démence devient évidente après avoir conservé un moment avec la personne affectée. La victime ne manquant pas d'émettre quasi constamment des déclarations outrageuses, quand à ses possibilités, possessions, expériences soit disant vécues... Il est à noter que même lors de discussions importantes voir même vitales, la personne affligée de cette déformation, ne pourra s'empêcher de mentir et fera ceci avec une telle conviction, qu'elle sera elle-même persuadée de la véracité de ses mensonges.

5 - Monomanie

Le malade semble parfaitement normal jusqu'à ce qu'on lui présente une idée, un objectif, ou semblable projet qui leur paraisse prometteur ou susceptible de l'intéresser. A partir de cet instant, le personnage devient obsédé par l'accomplissement de ce but. Il ne pense à rien d'autre, ne font qu'en parler et ne projette rien qui ne soit en rapport avec son idée fixe. Le monomane ne tolère aucune contradiction de la part d'un ami ou d'un associé et il insiste pour qu'il serve la "cause" avec la même dévotion que celle dont il fait preuve (hostilité et violence pouvant en résulter, et certainement pas une simple défiance ou une légère suspicion, si la coopération n'est pas sincère...). Une fois atteint le but tant désiré, le personnage montre tous les symptômes de la démence précoce (voir 6, ci-dessous) jusqu'à ce que soit découvert un nouvel objectif.

6 - Démence précoce

lorsqu'il souffre de cette forme de folie, le personnage affecté n'est intéressé par aucune entreprise. Rien ne semble lui donner de satisfactions et il est continuellement envahi d'un profond sentiment de lassitude et d'un ennui incommensurable. Quelle que soit l'importance de la situation, il y a toujours 25% de chances qu'il l'ignore comme ne présentant sans intérêt.

7 - Mélancolie

Similaire à la démence précoce, cette maladie soumet le personnage à des accès de mauvaise humeur, des crises de cafard et surtout le remplit de désespoir. Il a 50% de chances d'ignorer n'importe quelle situation en raison d'un accès de neurasthénie qui l'envahit.

8 - Mégalomanie

Dans cette condition, un individu est persuadé qu'il est le meilleur en tout : le personnage le plus fûté, le plus fort, le plus rapide, le plus beau et le plus puissant de la profession.

Il prend aussitôt ombrage de la moindre suggestion du contraire et exige le droit de diriger, d'exécuter toutes les actions importantes, de prendre toutes les décisions, etc. (celui-ci est TRES dangereux),

9 - Psychose

Dans cet état, semblable à la mégalomanie, un personnage souffrant de cette forme de folie est persuadé qu'il est un monarque, un demi-dieu ou un personnage similaire. Ceux qui "manquent" de le reconnaître comme tel encourent une grande hostilité. Dans les affaires courantes, il semble tout à fait sain d'esprit, mais le malade agit avec un comportement sans rapport avec son véritable statut social. Il a tendance à donner des ordres à des créatures réelles ou imaginaires, utiliser de l'argent et des objets qui n'existent pas, ne possède pas, etc.

10 - Schizophrénie

Cette forme de maladie mentale se manifeste par les célèbres "dédoublings de personnalité". De 1 à 4 personnalités distinctes peuvent exister chez le malade (déterminez-en le nombre selon la gravité de la folie). De la même manière, les différences entre les personnalités doivent refléter la gravité de l'affliction. Chaque "nouvelle" personne possède un alignement, des buts et des préférences différentes (un cas très sérieux peut même avoir également une autre classe mais, sans possessions "communes", la nouvelle émergente n'a aucune des capacités réelles qu'il pense détenir). Le début de la *schizophrénie* se manifeste aléatoirement, avec une probabilité identique de voir une nouvelle personnalité (ou le retour d'une ancienne) surgir. Par contre, dès que s'instaure une situation de tension nerveuse (décision, attaque, etc.), cette crise de *schizophrénie* a 1 chance sur 6 de se manifester à chaque round tant que durent ces circonstances.

11 - Manie

Quelque peu similaire à la *schizophrénie*, cette forme de maladie mentale se manifeste de manière soudaine (1 chance sur 6 par tour, durée: 2-12 tours, puis 1 chance sur 6 par tour de retour à un état normal) et violente. Le malade devient hystérique, enragé ou complètement maniaque (d6, pour le déterminer, chances égales). Le personnage frappé de folie hurle, délire et se comporte violemment, possédant alors une force exceptionnelle. Le maniaque n'agit pas de façon réfléchi quand on lui adresse la parole mais fait preuve de grande astuce. Il désire éviter la situation présente, ou exécuter quelque chose en relation avec elle, mais pas forcément de manière appropriée. Quand la crise se termine, le maniaque ne se rappelle pas ses actions sous l'emprise de la maladie et refuse de croire qu'il est fou.

12 - Aliénation mentale

Cet état violent se souvent homicide se répète chaque fois que la lune est pleine ou presque. Le personnage se comporte généralement comme un maniaque, avec des tendances paranoïaques, hallucinatoires ou homicides. Quand la lune est absente ou dans ses premiers/derniers quartiers, le malade est atteint de mélancolie. Aux autres périodes du mois il se comporte de manière relativement normale, peut être légèrement suspicieuse et irascible.

13 - Paranoïa

Dès que se manifeste ce dérangement, le personnage est persuadé qu'"ils" complotent contre lui, l'espionnent, l'écourent et ne sont jamais loin. Comme cette affliction se prolonge durant plusieurs jours, le personnage frappé de folie devient convaincu que tout le monde autour de lui fait partie de la conspiration. Les conversations le concernent, les rires se font à ses dépens et chaque geste des ses "anciens" amis n'est accompli que dans le seul but de le tromper pour permettre l'aboutissement du "complot". L'inquiétude du paranoïaque se fixe tout d'abord sur son statut et ses possessions mais, à mesure qu'évolue la maladie, il "comprend" que les conspirateurs en veulent à sa vie. Il montre alors des symptômes de suspicion, prend d'immenses précautions avec les serrures, les gardes, des dispositifs, la nourriture et la boisson. Dans les derniers stades de l'affliction, il fait preuve d'un comportement totalement irrationnel, engage des assassins pour faire disparaître les comploteurs et acquiert même des tendances homicides pour "protéger" son existence. Une fois un certain stade atteint

par l'affliction, le paranoïaque ne fait absolument plus confiance à quiconque et considère ses anciens et proches amis ou associés comme ses pires ennemis.

14 - Manie-dépressive

Cette forme de folie cyclique fait varier l'état du malade dans des intervalles allant de 1 à 4 jours. Quand il est énervé, il a 90% de chances de devenir maniaque (voir 11) et dans des cas de frustration ou de déception, la même probabilité existe pour qu'il devienne foncièrement mélancolique. Ainsi, en dehors du cycle normal du maniaco-dépressif, il peut également passer d'un état à un autre en fonction des stimuli extérieurs.

15 - Folie hallucinatoire

Cette forme de maladie provoque chez la victime la perception (ouïe, vue, odorat, etc.) de phénomènes inexistantes. Plus la situation est grave ou passionnée, plus le personnage est victime d'hallucinations. Les plus communes sont les suivantes: des objets usuels qui n'existent pas, des gens à proximité ou qui passent alors qu'il n'y a personne, des voix donnant des informations et des instructions au personnage, des capacités ou des formes qu'il ne possède pas (force, sexe, ailes, etc.), des créatures menaçantes venues de nulle part, etc. Il y a 50% de chances pour que le personnage se comporte normalement tant que n'apparaissent pas les stimuli ou la tension nerveuse. Les hallucinations commencent alors et durent 1-20 tours après la fin des circonstances qui les ont provoqués.

16 - Sado-masochisme

Cette forme de folie va de pair avec un comportement et des pulsions maniaques. Le malade peut aussi bien se trouver dans un phase sadique ou masochiste (chances équivalentes). Durant la première, il montre un désir obsessionnel de faire souffrir (et probablement) de tuer toutes les créatures vivantes qu'il rencontre. Puis il retourne à un état relativement stable durant 1-3 jours. De la même manière, dans un état masochiste, il est en proie avec une envie irrésistible d'être frappé et agit en conséquence. Après ces accès, il redevient normal pour une période de 1 à 3 jours. Notez que les amis et les associés du personnage n'ont plus aucune importance pour lui, pas plus que ses ennemis.

17 - Manie homicide

L'individu frappé par cette forme de folie semble tout à fait normal. Il se comporte avec, apparemment, un sens rationnel achevé et rien d'anormal ne transparaît, si ce n'est de temps à autre un intérêt prononcé pour les armes, les poisons et tout autre objet mortel. Du fait de sa maladie mentale, il est obsédé par le désir de tuer, lequel doit être satisfait périodiquement, à intervalles de 1-4 jours. La victime doit être humaine (ou de la même race que le personnage si dernier n'est pas humain). S'il est empêché de tuer, l'individu, frustré se transforme en maniaque incontrôlable et attaque la première personne qu'il rencontre, cherchant sauvagement à la tuer. Mais après un épisode, le malade est plongé dans une crise de mélancolie dura 1-6 jours avant de revenir une fois encore à son état homicide.

18 - Hébéphrénie

Un personnage, atteint par cette forme de folie se retire du monde réel. Il erre sans but, parle tout seul, ricane ou grogne et se comporte comme un enfant, régressant parfois même jusqu'à avoir envie de jouer à des divertissements puérils avec d'autres. Cette folie est constante, mais s'il est suffisamment irrité par un individu à proximité le malade à 75 % de chances de devenir enragé et maniaque. Dans ce cas, il attaque féroceement la personne en question. Dans le cas contraire, il entre dans une phase catatonique durant 1-6 heures pour revenir ensuite à son comportement hébéphrénique précédent.

19 - Manie suicidaire

Cette forme de folie se manifeste par des pulsion irrésistibles de se détruire dès qu'un moyen se présente: situation périlleuses, armes ou tout autre possibilité. Plus la situation ou l'objet présentent de danger, plus les réactions de l'individu sont susceptibles d'être autodestructive. Utilisez une échelle de probabilité de 10 à 80% et si le malade ne réagit pas de manière suicidaire, il devient mélancolique durant 1-6 jours. S'il est frustré de ses tentatives de suicide, il devient maniaque durant 2-8 jours, puis sombre dans la mélancolie pour 2-12 jours.

20 - Catatonie

Lorsqu'il est frappé par cette maladie mentale, le personnage se retire complètement de la réalité. Il s'assied et reste immobile les yeux dans le vide, ne réagit plus aux stimuli du monde extérieur et meurt finalement de déshydratation, s'il est laissé seul. L'individu catatonique peut être déplacé, mené de-ci et de-là, nourri, etc, mais n'entreprendra rien de lui-

même. S'il est sujet à des irritations et des provocations permanentes afin de susciter une réaction, il y a 1 % (chance cumulatif par round qu'il réagisse avec manie homicide. Une fois la provocation terminée, il entre, à nouveau, en catatonie).

Naturellement, ces formes de folie ne sont pas cliniquement correctes. Elles sont conçues pour se conformer aux principes et aux situations du jeu. Leur présence est destinée à combler une zone où une telle condition existe sans qu'aucune explication ne soit donnée.

IV - Droits de douane, cotisations, droits, taxes, impôts, dîmes et péages

Quelle société peut exister sans revenus? Et quel est le meilleur moyen de les assurer sinon que la taxation... Tous les noms utilisés dans le titre de ce chapitre sont synonymes d'*impôts*, mais si les noms changent, il est possible que la populace ne prenne pas ombrage d'avoir à payer et payer et encore payer.

Il est important dans la plupart des campagnes de retirer aux PJ tout leur argent excédentaire et la taxation reste le meilleur moyen d'y parvenir. La forme et la fréquence des prélèvements est fonction du lieu et de sa structure sociale. Des *droits de douane* sont habituellement payés sur les marchandises importées dans un pays ou une région, aussi, des fourrures, tapisseries, etc., amenées dans une ville pour y être vendues y sont sujettes. Les *cotisations* sont des sommes versées pour appartenir à une corporation particulière ou pratiquer un métier. De plus, elles peuvent être utilisées lors du change des monnaies, pour permettre de transformer des pièces étrangères en argent de moindre valeur en vigueur dans le royaume. Les *droits* peuvent être levés pour n'importe quelle raison, par exemple l'entrée dans une ville pour tous ceux qui n'en sont pas citoyens. Les taxes sont similaires aux droits de douanes, mais elles ne s'appliquent qu'à l'achat de certains objets (comme une surtaxe) ou encore sur des marchandises qui ne sont pas assujetties aux droits de douane. Les *impôts* sont versés par les habitants et les citoyens de la municipalité et comprennent les sommes indispensables à l'entretien des routes, des rues, des murs, des portes, ainsi que toutes les dépenses administratives et autres. L'imposition n'est pas forcément annuelle, car des impôts spéciaux peuvent être levés dès que le besoin s'en fait sentir, en particulier sur les ventes, les services et les étrangers en général. Les *dîmes* sont principalement des impôts religieux, bien que rien n'interdise dans une cité de mêler le séculier au sacré. Ainsi, une dîme peut être prélevée sur toutes les sommes introduites par n'importe quel résident. Les fonds sont versés à l'organisation religieuse soutenue par la communauté ou à une autre choisie par le joueur (à vous de décider). Bien entendu, ces organisations doivent payer de très lourds impôts à moins d'être officiellement reconnues par la municipalité. Les péages, pour conclure, sont des sommes déboursées pour l'utilisation d'une route, d'un pont, d'un bac, etc. Leur montant est proportionnel au nombre de personnes, d'animaux, de chariots, voire même des matériaux transportés.

Si le Gentil Lecteur pense que les impôts qu'il paye habituellement exercent une ponction importante sur ses revenus, que dire alors de la populace de l'Europe médiévale... Elle devait s'acquitter de toutes les taxes énoncées ci-dessus, avec des péages très fréquents. Et ceux qui tentaient d'y échapper par des chemins détournés risquaient la confiscation pure et simple de leurs biens avec une amende et éventuellement une peine d'emprisonnement à la clef. Chaque nobliau levait une capitation, les municipalités imposaient et le souverain était le pire de tous (les marchands se réunissaient éventuellement et formaient des associations pour se protéger contre un tel vol organisé,

mais les paysans et autres membres de basses couches de la société ne pouvaient que se révolter et rêver à des jours meilleurs). Le troc était très répandu en raison de la rareté des pièces sonnantes et rébuchantes. Par contre, dans un univers fantastique, on brasse des sommes gigantesques de métaux précieux, aussi levez des impôts et des prélèvements en rapport avec les gains des joueurs. Voici un exemple de système qui peut vous aider à concevoir le vôtre.

La ville prélève 1% de droits sur toutes les marchandises ordinaires qui en franchissent le seuil pour y être vendues: nourriture, vêtements et peaux, bétail, matières premières et produits manufacturés. Les étrangers doivent s'acquitter de ces droits, mais au double du tarif (2%). Les marchandises de luxe et précieuses (vins, spiritueux, fourrures, métaux comme le cuivre, l'or, etc., bijoux et équivalents) sont en plus frappées d'une taxe de 5% si elles sont destinées à la vente. Des formulaires sont alors fournis à la personne qui les déclare (sans quoi la vente est illégale). Le droit d'entrée dans la ville est égal à 1 pièce de cuivre par tête (homme ou animal) ou par roue pour les citoyens, 5 pc pour les non-citoyens sauf s'ils possèdent un passeport officiel permettant l'entrée gratuite (le corps diplomatique bénéficie d'une immunité face aux droits de douane et d'entrée en ce qui concerne les biens personnels et possessions). Les impôts sont versés annuellement par personne: 1 pc pour les paysans, 1 pa pour les hommes libres et 1 po pour les gentilshommes ou les nobles. Les étrangers sont fréquemment contrôlés et doivent montrer s'en preuve du paiement. S'ils ne l'ont pas sur eux, ils doivent u ne acquitter à nouveau. De plus, une taxe à la vente de 10% est appliquée à tous les étrangers, mais ceux-ci ne sont pas concernés par les taxes de services. La religion n'est pas régulée par la municipalité, mais toute personne recherchant les services d'une organisation religieuse doit payer la dîme. Enfin, plusieurs péages sont installés sur les routes qui partent et arrivent à la ville, y compris bien entendu celle qui mène au donjon.

Les citoyens sont imposés de 5 % de la valeur de leur propriété en compensation des frais d'entretien de la ville. Cette somme est perçue annuellement. La citoyenneté peut être obtenue par des étrangers après un mois de résidence en ville et le paiement de 10 po (sans compter les multiples pots-de-vin).

La ville n'encourage pas l'utilisation des devises étrangères. Les marchands et les commerçants doivent payer une amende de 5% sur la valeur des pièces étrangères en leur possession et encourrent leur confiscation certaine. C'est pourquoi ils les refusent sauf dans des cas d'exception. Dès l'entrée de la ville, les non-résidents se voient indiquer la Rue des Changeurs d'Argent afin de transformer ses devises en "coms" de cuivre, "nobs" d'argent, "orbes" d'or et "royaux" de platine. Le taux de change s'effectue à 90% de la valeur, donc 9 "communs" en cuivre sont donnés contre 10 pc étrangères. Tout non-résident en possession d'une somme supérieure à 100 nobles d'argent en pièces étrangères doit automatiquement déboursier une amende équivalente à 50% de leur valeur totale, à moins qu'il puisse prouver que son entrée en ville date de moins de 24 heures et qu'il se rendait chez les changeurs lors de son arrestation. Les transactions en gemmes ne sont pas rares, mais une surtaxe de 10% s'applique également sur les ventes et les échanges de pierres précieuses et de marchandises similaires.

Courants d'air

01-05 brise légère
06-10 brise légère et humide
11-12 brise irrégulière
13-18 courant d'air froid
19-20 léger courant d'air descendant
21-22 fort courant d'air descendant
23-69 calme
70-75 calme, très froid
76-85 calme, chaud (ou brûlant)
86-87 léger courant d'air ascendant
88-89 fort courant d'air ascendant
90-93 vent fort
94-95 vent fort en rafales
96-00 vent fort, mugissant

Odeurs

01-03 odeur âcre
04-05 odeur de chlore
06-39 odeur humide et moisie
40-49 odeur de terre
50-57 odeur de fumier
58-61 odeur de métal
62-65 odeur d'ozone
66-70 odeur putride
71-75 odeur d'humus
76-77 odeur de mer
78-82 odeur de fumée
83-89 odeur de renfermé
90-95 odeur sulfureuse
96-00 odeur d'urine

Air

01-70 clair
71-80 brouillard (ou vapeur)
81-88 brouillard (ou brume) au ras du sol
89-90 brumeux (poussière)
91-98 brumeux (fumée)
99-00 nuageux

Général

01 flèche brisée
02-04 cendres
05-06 ossements
07 bouteille cassée
08 chaîne rouillée
09 massue brisée
10-19 toiles d'araignée
20 pièce de cuivre tordue
21-22 fissures dans le plafond
23-24 fissures dans le plancher
25-26 fissures dans les murs
27 garde de dague
28-29 humidité au plafond
30-33 humidité sur les murs
34-40 infiltration d'eau
41 sang séché
42-44 excréments
45-49 poussière
50 flasque percée
51 restes de nourriture
52 fungus ordinaire
53-55 guano
56 touffes de cheveux/fourrure
57 tête de marteau fissurée
58 casque fortement bosselé
59 barre de fer tordue et rouillée
60 pointe de javelot émoussée
61 botte en cuir
62-64 feuilles (mortes) et brindilles
65-68 moisissure (ordinaire)
65-68 moisissure (ordinaire)
69 poignée de pique
70 perche brisée (1,5 m)
71 débris de poterie
72-73 haillons
74 corde pourrie
75-76 débris et ordures
77 sac déchiré
78 couche visqueuse sur le plafond
79 couche visqueuse sur le sol
80 couche visqueuse sur les murs
81 pointe de fer rouillée
82-83 baguettes en bois
84 petits cailloux
85 paille
86 lame d'épée brisée
87 dents/crocs éparpillés
88 bout de torche
89 égratignures sur les murs
90-91 petite flaque d'eau
92-93 grande flaque d'eau
94-95 filet d'eau
96 gouttes de cire
97 masse cireuse (reste de bougie)
98-00 morceaux de bois pourri

Sons inexpliqués ou bruits bizarres

01-05 fracas	50-53 coup
06 meuglement	54-55 rire
07 bruit sourd	56-57 gémissement
08 bourdonnement	58-60 murmure
09-10 chant	61 musique
11 carillon	62 ferraillement
12 gazouillis	63 sonnerie
13 cliquetis	64 rugissement
14 fracas métallique	65-68 froissement
15 bruit sec	69-72 grattement
16 toux	73-74 cri
17-18 grincement	75-77 course précipitée
19 tambourinage	78 trainement de pieds
20-23 bruit de pas (devant)	79-80 glissement
24-26 bruit de pas (s'approchant)	81 claquement
27-29 bruit de pas (derrière)	82 éternuement
30-31 bruit de pas (s'éloignant)	83 sanglots
32-33 bruit de pas (sur le côté)	84 éclaboussement
34-35 gloussement (faible)	85 bruit de verre brisé
36 gong	86-87 couinement
37-39 crissement	88 cri perçant
40-41 plainte	89-90 petit coup
42 grognement	91-92 bruit mat
43-44 chuinement	93-94 bruit lourd
45 hululement	95 son grêle
46 trompe/trompette	96 son nasillard
47 hurlement	97 gémissement
48 vrombissement	98 murmure
49 tintement	99-00 sifflement

Fournitures générales

01 autel
02 fauteuil
03 armoire
04 tenture
05 besace
06 baril
07-08 lit
09 banc
10 couverture
11 grande boîte
12 brasero avec charbon de bois
13 baquet
14 buffet
15 couchette
16 grand baril
17 meuble à tiroirs
18 candélabre
19 grand tapis
20 tonneau
21 chandelier
22 charbon de bois
23-24 chaise
25 chaise rembourrée
26 fauteuil rembourré
27 grand coffre
28 coffre moyen
29 coffre à tiroirs
30 penderie
31 houille

32-33 couche
34 caisse
35 torchère
36 placard
37 coussin
38 dais
39 bureau
40-42 cheminée et bûches
43 cheminée avec manteau
44 barillet
45 fontaine
46 fresque
47 meule (à aiguiser)
48 panier en osier
49 agenouilloir
50 barrique
51 idole de grande taille
52 tonnelet
53 métier à tisser
54 natte
55 matelas
56 seau
57 tableau
58-60 paille
61 piédestal
62-64 chevilles
65 oreiller
66 futaille
67 édredon
68-70 tapis (petit-moyen)
71 joncs
72 sac
73 applique murale
74 paravent
75 drap
76-77 étagère
78 reliquaire
79 desserte
80 sofa
81 bâton (normal)
82 support
83 statue
84 tabouret (haut)
85 tabouret (normal)
86 grande table
87 table longue
88 table ronde
89 petite table
90 table basse
91 table sur tréteaux
92 tapisserie
93 trône
94 malle
95 baignoire
96 fût
97 urne
98 bassin fixé au mur
99 billots en bois
00 établi

Fournitures et articles religieux

01-05 autel	56-58 réceptacle à offrande
06-08 cloche(s)	59 tableaux/fresques
09-11 brasero(s)	60-61 bancs d'église
12 candélabre	62 flûtes
13-14 cierges	63 tapis de prière
15 chandeliers	64 chaire
16 soutanes	65 balustrade
17 carillon(s)	66-67 robes
18-19 nappes (autel)	68-69 sanctuaire
20-23 colonnes/piliers	70-71 paravent
24 tapisserie/tenture	72-76 reliquaire
25 tambour	77 chaises
26-27 bénitier	78- 79 support
28-29 gong	80-82 statue(s)
30-35 symboles saints/maudits	83 trône
36-37 écrits saints/maudits	84-85 encensoir
38-43 idole(s)	86-88 trépied
44-48 brûleur(s) à encens	89-90 sacristie
49 banc de prière	91-97 vêtements sacerdotaux
50-53 lampe(s)	98-99 lumière votive
54 lutrin	00 sifflet
55 mosaïques	



Fournitures de salle de torture

01-02 bâtons (pour bastonnade)	49-50 pilori
03 grosse cloche	51-54 pinces
04-06 banc	55-56 tenailles
07-10 bottes (en fer)	57-58 grand pot
11-15 fers rouges	59-66 râtelier
16-20 brasero	67-68 cordes
21-22 cage	69 réserves
23-26 chaînes	70- 71 tabouret
27 siège avec sangles	72- 75 estrapade
28 main de fer	76- 78 paille
29-31 torchères	79-80 table
32 fers	81 courroies
33-35 puits à feu	82-85 poucettes
36 grilloir	86-88 torches
37-38 crochets	89-90 chevalot
39-43 vierge de fer	91 étau
44 couteaux	92-93 puits
45 menottes	94-96 roue
46 oubliettes	97-00 fouets
47-48 baril d'huile	

Fournitures de magicien

01-03 alambic	54 cercle magique
04-05 balance et poids	55 mortier et pilon
06-09 vase à filtration	56 poêlon
10 soufflet	57-58 parchemin
11 vessie	59 pentacle
12-13 bouteille	60 pentagramme
14-16 livre	61 topette (flacon)
17 bol	62 pipette
18 boîte	63 pot
19-22 brasero	64 prisme
23 cage	65 plume
24-25 chaudron	66-68 cornue
26 chandelle	69 baguette
27 chandelier	70-71 vélin
28 carafe	72 tube à parchemin
29-30 craie	73 drap
31 creuset	74 peau
32 burette	75 crâne
33 boule de cristal	76 spatule
34décanteur	77 cuillère
35bureau	78 support
36plat	79 tabouret
37-38 flasque	80 animal empaillé
39entonnoir	81 réservoir
40fourneau	82 pinces
41-44 herbes	83 trépied
45corne	84 tube
46sablier	85-86 compte-gouttes
47-48 jarre	87 brucelles (petites pinces)
49cruche	88-90 fiole
50Bouilloire	91 Clepsydre
51louche	92 fil
52lampe	93-00 établi
53lentille	

Description générale du contenu d'un récipient

01-03 cendre	49-56 liquide
04-06 écorce	57-58 bloc (s)
07-09 os	59-61 huile
10-14 gros morceaux	62-65 pâte
15-17 scories	66-68 boulettes
18-22 cristaux	69-81 poudre
23-26 poussière	82-83 semi-liquide
27-28 fibres	84-85 peau/fourrure
29-31 gélatine	86-87 éclats
32-33 globes	88-89 pédoncules
34-37 graines	90-92 brins
38-40 corps gras	93-95 bandelettes.
41-43 cosses	96-00 substance visqueuse
44-48 feuilles	

Epices et condiments

01-15 ail	56-58 poivre
16-50 herbes	59-85 sel
51-55 moutarde	86-00 vinaigre

Nourriture et boisson

01-02 ale	39-42 hydromel
03 abricots	43-46 farine
04-05 pommes	47-46 viande
06 haricots	57 lait
07-10 bière	58 muffins (petits pains)
11 baies	59 champignons
12 biscuits	60-62 noisettes
13 cognac	63-64 oignons
14-18 pain	65 pâtisseries
19 bouillon	66 pêches
20 beurre	67 poires
21 gâteaux	68 petits pois
22-24 fromage	69 légumes macérés au vinaigre
25 gâteaux secs	70 tarte
26 oeufs	71 raisins secs
27 poisson	72-74 flocons d'avoine
28 crustacés	75 prunes
29-30 volaille	76 pudding
31 raisin	77 raisins
32 légumes verts	78-80 soupe
33 gruau	81-82 ragoût
34 miel	83 sucreries
35 confiture	84-87 thé
36 gelée	88-89 tubercules/racines
37 poireaux	90-95 eau
38 lentilles	96-00 vin

Transparent

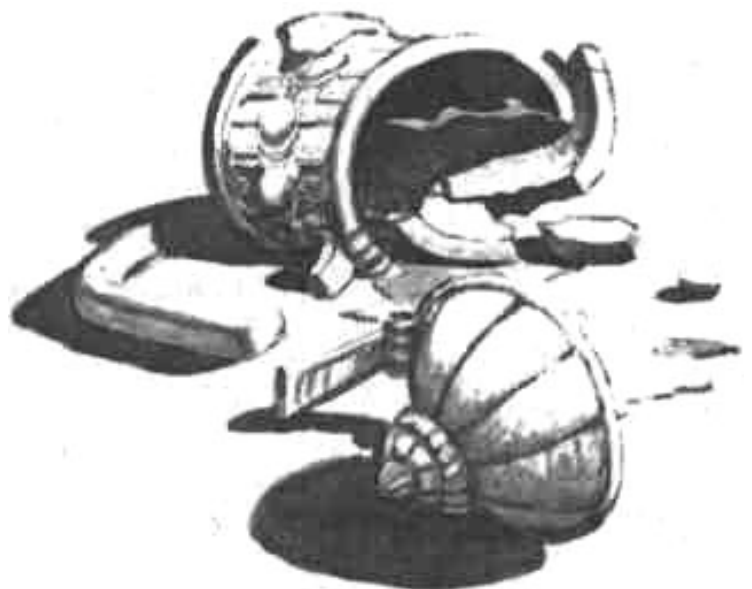
bigarré (déterminez les couleurs)
clair (transparent)
irisé (transparent)
lumineux (déterminez la transparence)
moucheté (transparent + autre)
opalín (luisant)
phosphorescent (déterminez la transparence)
rubané (déterminez la transparence)
stratifié (couleur ou transparence) translucide

Goût et/ou odeur :

Acerbe	épicé	poisson
acide	fort	poivré
aigre	gras	poussiéreux
amer	herbes	salé
aqueux	lacté	sucré/douceâtre
bilieux	melliflue	terreux
brûlant/mordant	métallique	viande
butyreux	moisi	vinaigré
citronné	oignon	
doux	parfumé	

Teintes

MÉTALLIQUE acier airain argent bronze cuivre or	BLANC ivoire os perle sans couleur	GRIS louvet neutre pigeon souris	MARRON acajou brun chocolat écru fauve terre de Sienne	NOIR bitume ébène encre jais suie
VIOLET fushia héliothrope laque lavande lilas magenta mauve pourpre prune puce	JAUNE ambre blond citron clair crème fauve ocre paille pêche safran	ROUGE alizerine bordeaux carmin cerise cinabre corail cramoisi écarlate feu garance rose rouille roux rubis sanguine vermillon	VERT algue- marine émeraude olive	ORANGE abricot doré fauve flamme saumon
		BLEU azur céruleum indigo outre-mer saphir turquoise		



VI - Valeurs et propriétés réputées des gemmes et des bijoux

Gemmes

La valeur de base des gemmes trouvées dans un trésor peut être déterminée en bloc ou par séries de 5 ou 10 pierres en tirant un dé de pourcentage :

Dés	Valeur de base	Description	(ou taille)
01-25	1 CO chaque	pièce ornementale	très petite
26-50	5 CO chaque	pièce semi- précieuse	petite
50-70	10 CO chaque	pièce fantaisie	moyenne
71-90	50 CO chaque	pièce fantaisie (précieuse)	grosse
91-99	100 CO chaque	gemme	très grosse
00	500 CO chaque	gemme (joyau)	énorme

La valeur d'une gemme dépend de sa nature, de sa qualité et de son poids. Une énorme pierre semi-précieuse (par exemple, une obsidienne) vaut autant qu'une gemme moyenne de qualité égale. La taille peut varier d'une pierre à l'autre, une pierre ornementale à 5 CO étant de taille supérieure à la moyenne tandis qu'une gemme à 5 CO sera certainement très petite.

Accroissement ou baisse de valeur par rapport à la valeur de base

Si vous ne déterminez pas la valeur spécifique de chaque gemme dans un trésor, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour définir aléatoirement les variations par rapport à leur valeur de base. Cette variation ira généralement à la hausse, bien qu'il soit également possible que la valeur de la pierre baisse (voir plus bas). Pour ce, tirez un d10 et consultez le résultat pour chaque gemme :

- 1 La valeur de la pierre passe dans la catégorie supérieure; tirez à nouveau en ne gardant que les résultats strictement inférieures à 8. Les pierres valant alors plus de 500 CO progressent de la manière suivante : 1000 CO, 2500 CO, 5000, 10.000 CO, 25.000 CO, 50.000 CO et 10.0000 CO, maximum absolu. Aucune pierre ne peut monter de plus de 7 catégories à partir de sa valeur de base.
- 2 La valeur de la pierre est doublée. Ne relancez pas le dé.
- 3 La valeur de base de la pierre augmente entre 10 % et 60 % (d6). Ne relancez pas le dé.
- 4-8 La valeur de base reste inchangée.
- 9 La valeur de base de la pierre subit une baisse qui varie entre 10 % et 40 % (d4). Ne relancez pas le dé.

- 10 La valeur de base de la pierre descend à la catégorie inférieure; tirez à nouveau sur cette table (d6) en ne considérant que les résultats supérieurs ou égaux à 2. Les pierres en dessous de 1 CO sont les suivantes: 10 PA, 5 PA, 2 PA, 1 PA, et 6 SC. Aucune pierre ne peut voir sa valeur descendre de plus de 5 catégories par rapport à sa valeur de base.

Quand seule la valeur de base est connue, utilisez la table suivante en lançant le dé pour chaque pierre. Ne recommencez que lorsque vous obtenez 1 ou 0. Si vous avez à faire à de grandes quantités de pierre, il est recommandé de tirer leur valeur par groupes pour gagner du temps.

Clés des propriétés de gemmes

Transparente (aucune notation)

Translucide (*italique*)

Opaque (*)

Pierres ornementales

Valeur de base 1 CO

1. Azurite* : tachetée bleu foncé
2. *Agate rayée* : rayée marron, bleu, blanc et rouge
3. Quartz bleu : bleu pâle
4. *Oeil d'agate* : cerclée de gris, blanc, noir, bleu et/ou vert
5. Hématite* : gris-noir
6. Lapis Lazuli* : bleu clair et foncé avec des taches jaunes
7. Malachite* : striée de vert clair et foncé
8. *Agate moussue* : rose ou jaune pâle, avec de petites taches grises ou vertes
9. Obsidienne* : noire
10. Rhodochrosite* : rose pâle
11. *Oeil de tigre* : marron avec un centre doré
12. Turquoise* : bleu-vert pâle

Pierres semi-précieuses

Valeur de base 5 CO

1. Héliothrope* : noire à reflets rouges
2. Sardoine* : de orange à marron-rouge
3. Calcédoine* : blanche
4. *Chrysopase* : de vert pomme à vert émeraude
5. Citrine : jaune-marron pâle
6. Jaspe* : bleu, de noir à marron
7. *Pierre de lune* : blanche avec une lueur bleu pâle
8. Onyx* : noir pur, blanc pur ou bandes de noir et de blanc
9. Cristal de roche : clair
10. Sardonyx* : bande de rouge (Sardoine) et de noir (Onyx)
11. Quartz vaporeux : gris, jaune ou bleu toujours pâle
12. Quartz rose en étoile : rose translucide avec un centre en étoile
13. Zircon : bleu-vert pâle

Pierres fantaisies

Valeur de base 10 à 50 CO :

1. Ambre : diverses nuances d'or (10)
2. Alexandrite : vert foncé (10)
3. Améthyste : pourpre (10)
4. Aigue-marine : bleu-vert pâle (50)
5. Chrysobéryl : jaune-vert à vert (10)
6. Corail* : rouge écarlate (10)
7. Grenat : rouge, marron-vert ou violet (la plus prisée) (10) (50)
8. Jade : vert pâle, foncé, vert et blanc, blanc (10)
9. Jais* : noire (10)
10. Perle : blanc, jaune, rose, ..., noire (la plus prisée) (10) (50)
11. Peridot : vert olive (Chrysolite) (50)
12. Spinelle : rouge, rouge-marron, vert foncé et bleu très foncé (la plus prisée) (10) (50)
13. Topaze : jaune doré (50)
14. Tourmaline : vert, bleu, marron ou rouge toujours pâle (10)

Gemmes

Valeur de base 100 CO ou plus:

1. Opale noire : vert foncé avec des taches noires et or
2. Saphir noir : noir lustré avec des lueurs (500)
3. Diamant : bleu pâle-blanc, les pierres de qualité inférieure sont de teinte blanc pâle (500)
4. Émeraude : vert foncé
5. Opale de feu : rouge feu
6. Jacinthe : orange feu (Corindon) (500)
7. Opale : bleu pâle avec des taches vert et or
8. Améthyste orientale : pourpre (Corindon)
9. Émeraude orientale : vert clair (Corindon) (500)
10. Topaze orientale : jaune feu (Corindon)
11. Rubis : rouge clair à écarlate (Corindon) (500)
12. Saphir : bleu clair à moyen (Corindon)
13. Rubis étoile : rubis translucide avec un centre blanc en étoile
14. Saphir étoile : saphir translucide avec un centre blanc en étoile

Joyaux

La valeur de base des bijoux est déterminée par le tirage d'un D100.

Dés	Valeur de base	Description
01-10	10-100 CO	ivoire ou argent forgé
11-20	20-120 CO	argent et or ouvré
21-40	30-180 CO	or ouvré
41-50	50-300 CO	jade, corail ou platine forgé
51-70	100-600 CO	argent et gemmes
71-90	200-800 CO	or et gemmes
91-00	200-1200 CO	platine et gemmes

Une fois la valeur de base déterminée, on doit juger de la

qualité et de d'aspect en tirant un d10 pour chaque bijou. Chaque résultat de 1 indique un joyau de qualité exceptionnelle, et fait monter sa valeur jusqu'au maximum de sa catégorie ou dans la catégorie supérieure (redéterminez alors sa valeur de base), Faites des tirages pour toute pièce sertie de gemmes au cas où se trouverait sertie une pierre de qualité exceptionnelle. Tout résultat de 1 sur un d8 indique que la valeur totale du bijou augmente de 500 CO ; dans ce cas, relancez un d6. Chaque 1 tiré à la suite double le montant de la hausse : 1000 CO, 2000 CO, 4000 CO, 8000 CO, etc, jusqu'à un maximum de 64.000 pièces d'or.

Le MD peut, bien sur, déterminer le type de chaque joyau (broche, bracelet, couronne, boucles d'oreilles, anneau, collier, pendentif, tiare, etc.) précisant l'aspect, le nombre et la valeur de ses gemmes.

Propriétés magiques réputés des gemmes

Type de gemme ou couleur	Effets ou utilisation
Agate	Sommeil réparateur en toute quiétude
Alexandrite	Heureux présages
Ambre	Immunité contre les maladies
Améthyste	Annihile les effets de l'ébriété ou des drogues
Béryl	Maintient les ennemis à l'écart
Héliotrope	Contrôle du temps
Escarboucle	Pouvoir de vue d'un dragon
Sardoine	Protection contre le mal
Agate (oeil de chat)	Protection contre les esprits
Calcédoine	Maintient les mort-vivants à l'écart
Chrysobéryl	Protection contre la possession
Chrysolite	Immunité contre les sorts
Chrysopase	Invisibilité
Corail	Calme le temps, permet de traverser les cours d'eau en toute sécurité, soigne la folie, stoppe l'écoulement du sang
Diamant	Invulnérabilité aux mort-vivants
Hématite	Aide les guerriers et soigne les blessures
Jacinthe	Porte chance aux voyageurs, immunité contre la peste et protection contre le feu
Jade	Don pour la musique et les instruments
Jaspe	Protection contre le venin
Jais	Réceptacle pour les âmes
Lapis Lazuli	Accroît le moral et le courage
Malachite	Protection contre les chutes
Malachite & pierre soleil	Immunité contre les sorts, les esprits mauvais et les poisons
Pierre de lune	Provoque la lycanthropie
Olivine	Protection contre les sorts
Onyx	Provoque la discorde chez les ennemis
Péridot	Immunité contre les enchantements
Rubis	Porte chance
Saphir	Aide à la compréhension des problèmes, tue les araignées, augmente les facultés magiques
Saphir étoile	Protection contre la magie
Sardoine	Bénéfique pour la sagesse
Serpentine	Accroît la ruse et l'astuce
Topaze	Immunité contre les sorts mauvais
Turquoise	Aide les chevaux en toutes circonstances (faisant alors voler la pierre en éclats)
noir	La Terre - obscurité - négation
bleu	Le Paradis - vérité - spiritualité
transparent	Le Soleil - chance
vert	Vénus - résurrection - vue - reproduction
rouge	Contrôle des hémorragies - chaleur
blanc	La Lune - énigmatique
jaune	Secrets - jaunisse

Note concernant les propriétés magiques des gemmes, des herbes, etc.

Quelles que soient les propriétés que les herbes, les gemmes et toute autre substance sont supposées avoir, la simple possession de quelques types de pierres, ou d'herbes ne confère absolument aucun bénéfice de nature magique au personnage en question. Ces propriétés spéciales sont uniquement données à titre indicatif pour concocter les compositions d'encre particulières, des potions, etc. Ces informations peuvent aussi servir dans d'autres domaines, notamment pour décrire des objets magiques, des laboratoires et autres. Ne permettez jamais à un joueur de vous convaincre du contraire !

Valeur d'autres denrées rares

Fourrures

Type	Peau	Garniture*	Cape ou veste	Manteau
castor	10 PA	4 CO	20 CO	40 CO
hermine	1 CO	8 CO	200 CO	300 CO
renard	2 CO	5 CO	30 CO	50 CO
martre	1 CO	6 CO	80 CO	120 CO
vison	2 CO	10 CO	250 CO	500 CO
rat musqué	5 PA	2 CO	10 CO	20 CO
zibeline	2 CO	10 CO	300 CO	600 CO
phoque	4 CO	2 CO	40 CO	60 CO

* pour des cols, poignets et bordures de vêtements donnés.

Tirez un d10 et modifiez la valeur comme suit :

1 = -10%	5-8 = idem
2 = -20%	9 = +10%
3 = -30%	0 = +20%
4 = -40%	

Brocart*/tapiserie	1-20 CO / m2
encens, rare	1-5 CO / bâton
ivoire	6-12 CO / kg
poivre	2 CO / 100 g
parfum, rare	1-6 CO / petit flacon
soie	1-3 CO / m2
épice, rare	1-4 CO / 10 g
onguent, rare	10-100 CO / litre

* y compris les tapis de qualité.

VII - Herbes, épices et plantes médicinales

Il existe des centaines d'espèces végétales aromatiques et de condiments qui furent (ou sont encore) réputés posséder des propriétés magiques et/ou médicinales. Il n'est pas dans l'optique de cet ouvrage de traiter en détail l'intégralité de ces plantes et épices, particulièrement en ce qui concerne leur description, l'endroit où on les rencontre et les multiples usages qu'on leur prêtait. Vous trouverez ici une liste alphabétique avec un commentaire ou deux sur chaque spécimen. Les passionnés d'herboristerie devront poursuivre leurs recherches dans des ouvrages techniques.

Plante et/ou partie donnée :	Usages et/ou propriétés :
acacia (gomme arabique)	cicatrisation
aconit (napel, char de Vénus, casque de Jupiter, capuce de moine, tue-loup bleu, etc.)	calmant, repousse les loups-garous
aegle marmelos	anti-inflammatoire, ulcères
agar-agar (gélose)	anti-inflammatoire, nutritif
agaric	astrigent, purgatif
aigremoine (xanthium)	reconstituant musculaire, diurétique
ail	états fébriles et grippaux, détoxification, élimination des toxines et des parasites ; repousse les vampires
aloès (aloès amer)	morsures, brûlures, laxatif, tonique ; insecticide
amande (lait/poudre)	nutient ; émollit
amarante (célosie à crêtes, passe-velours)	astrigent, anti-hémorragique
ammoniacum (gomme persique)	stimulant, assistance respiratoire
aneth odorant	nausées
angélique	poumons, foie, bile, vue, ouïe
anis	antiacide, digestion, irritations de la gorge
ansérine (patte-d'oie, chénopode)	calmant (notamment contre la tension nerveuse et l'hystérie)
aristoloche	stimulant circulatoire
aromates sauvages	élimination des toxines, paralysie
artichaut (jus)	remède contre la jaunisse
asaret d'Europe (nard celtique)	émétique, purgatif
asperge (jus/racine)	sédatif, troubles cardiaques ; acide anti-oxalique
assa foetida (férule persique)	aphrodisiaque, stimulant cérébral et nerveux, fortifiant
aubépine	système cardio-vasculaire
aulne	anti-inflammatoire, tonique
ballote	stimulant, vermifuge, hémorragies
balsamine (impatiente)	diurétique, troubles hépatiques et rénaux ; excroissances cutanées, champignons, infections
bardane (glouteron)	laxatif, tuberculose, etc.

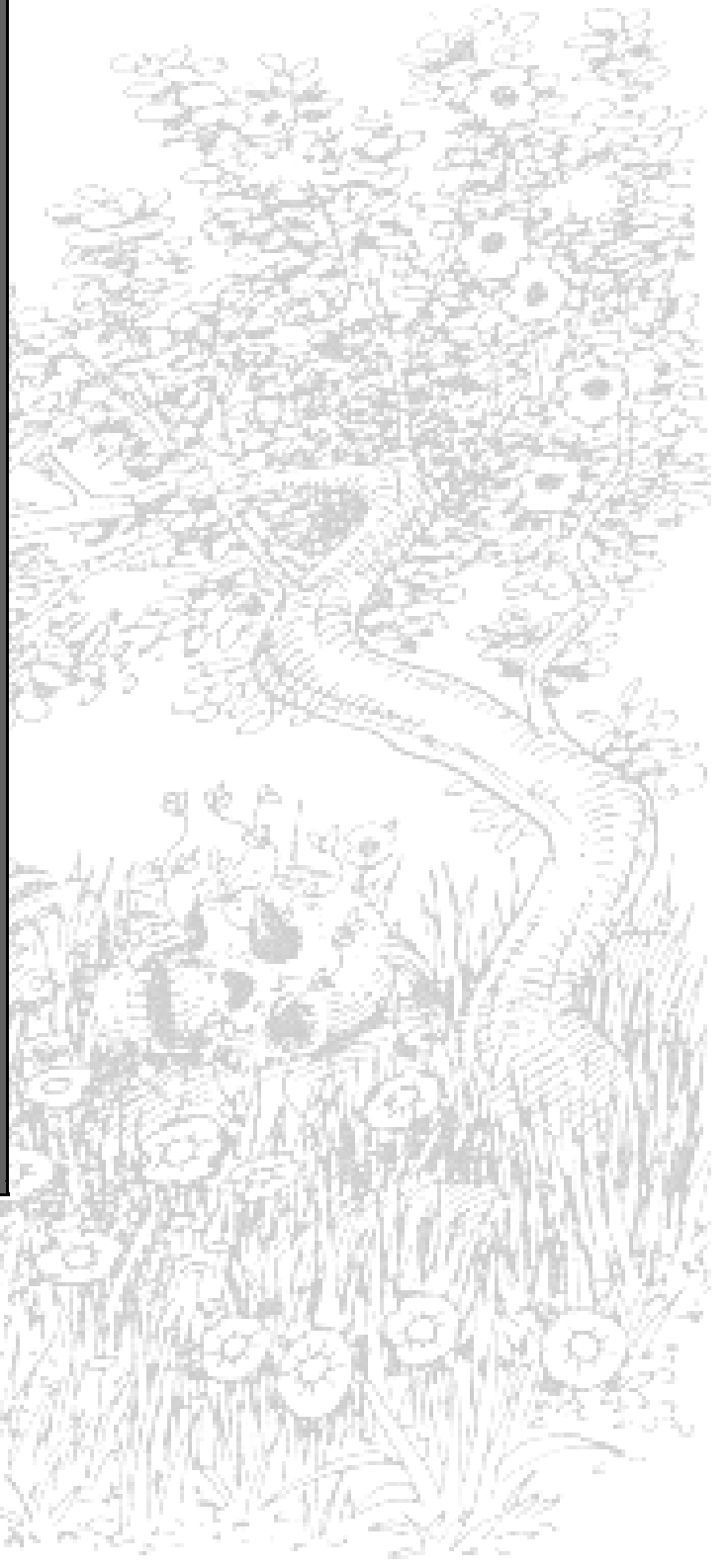
basilic	troubles nerveux
belladone (bouton noir, plante myope, morelle furieuse)	diurétique, calmant, anti-névràlgie, anti-alcaloïde, stimulant circulatoire, poison/remède contre la lycanthropie
benjoin	expectorant, stimulant, antiseptique, plaies et blessures
benoîte (herbe à la tache)	anti-hémorragique, astringent, tonique, anti-dépressif, etc.
bétel	astrigent, helminthique (ver solitaire)
betterave	purifiant organique
bistorte (liane à serpents)	astrigent
bouleau (bouleau blanc)	troubles intestinaux et gastriques, maladies vénériennes, affections de la peau
bourrache	bronchites, troubles pulmonaires
bryone (couleuvrée, navet du Diable)	paralysie, hématomes
bugle	troubles gastro-intestinaux, hémorragies
buglosse (racine)	émollit, antiseptique, vermifuge
buis (feuilles)	tonique, élimination des toxines
calotropis (écorce de mudar)	lèpre, éléphantiasis, etc.
camomille	troubles nerveux, douleurs dentaires et oreillons
camphre	hématomes, entorses, frissons, états fébriles, stimulant cardiaque
cannelle	désinfectant, nausées, préservatif
Cannabis indica/sativa (chanvre indien, herbe qui rend nigaud)	:o]
carotte (jus et graines)	tonique pour une meilleure hygiène de vie
cardamome	?
carvi	anti-acide, facilite la digestion
cassis	diurétique, antiseptique, élimination des toxines
cataire (herbes aux chats)	états fébriles, antispasmodique, hystérie
céleri	fonctions hépatiques, fortifiant, stimulant
cerfeuil	?
chaulmoogra (huile)	états fébriles, sédatifs, éruptions cutanées
chèvrefeuille	troubles hépatiques, difficultés respiratoires, neurasthénie
chiendent	cystites et infections urinaires
chou (jus)	traitement pour les ulcères et les troubles gastriques
ciboulette	refroidissements, maladies courantes ; mauvais œil
citronnelle	calme les nerfs, les fièvres
coing	affections des yeux, maladies de peau, dysenterie
concombre	inflammations
consoude (racine)	refroidissements, difficultés respiratoires, plaies, fractures, gangrène, etc.
coriandre	tonique

couronne impériale (fritillaire)	reconstituant et affermissement des tissus, troubles hépatiques, vermifuge
cresson	fortifiant sanguin (anémie)
cumin (graines)	stimulant
curcuma	?
dauphinelles (pied-d'alouette)	parasites exogènes
digitale (doigt de la Vierge, gant de Notre-Dame, queue-de-loup)	stimulant cardiaque, tonique, soins rénaux (poison)
douce-amère (vigne de Judée, morelle grimpanche, bourreau des bois)	abcès, lymphatisme, goutte et inflammations
ellébore	tonique cardiaque (les radicales sont du poison)
épine-vinette	états fébriles
ergot du seigle (mal des ardents, feu sacré)	hémorragies, maladies vénériennes
euphrase	astrogent, affections des yeux
eupatoire (chanvre d'eau)	états fébriles, affections de la peau, tonique
fenouil	digestion, régulation du poids, tonus musculaire, réflexes, vue, etc.
figue	adoucssant
fraise	vue, goutte et inflammations
framboise	fébrifuge, tonique
frêne (écorce et feuilles)	laxatif, anti-inflammatoire, fébrifuge
galéga	diurétique, vermifuge
genièvre	aphrodisiaque, stimulant, désinfectant, maladies vénériennes, etc.
gentiane	fortifiant, fébrifuge, efficace contre les venins
gingembre	stimulant, refroidissements, crampes
ginseng	stimulant glandulaire, vue, vertiges, céphalées, accès de faiblesse
girofle (clous)	anesthésique, circulation, germicide, désinfectant
gland	induration des tissus
gratteron (gaillet)	états fébriles, circulation, élimination des toxines, plaies, troubles hépatiques
grenade	clamant (nerveux), vermifuge
gui	convulsions, hystérie, narcotique, reconstituant, fièvre typhoïde, cœur
guimauve	états grippaux
héliotrope	infections respiratoires ; substitut nutritif
hysope (herbe au pauvre homme)	difficultés respiratoires, jaunisse, élimination des toxines, remontant, coupures et blessures, etc.
Impératoire	stimulant organique, antispasmodique, etc.
ipéca	dysenterie, infections buccales...

iris (iris des marais)	diurétique, cathartique, élimination des toxines (poison), cicatrisation, maladies vénériennes, etc.
jamelongue (graines)	élimination des toxines, diabète
jujube	anémie
langue de cerf	pharyngite, troubles hépatiques et vésicaux, hypocondrie
langue de serpent (herbe sans couture)	émétique, émollient
laurier (feuille)	?
lotus	?
luzerne	fortifiant
lycopode	blessures, troubles pulmonaires et rénaux, etc.
macis	stimulant
mandragore (bryone blanche)	cathartique, troubles respiratoires, affections cardiaques et rénales
marjolaine	neurasthénie, vertiges, troubles mentaux, douleurs dentaires
marrube	bronchites, maladies pulmonaires, efficace contre les venins
menthe verte ou poivrée	?
mousse pelée (chondrus)	irritations de la gorge, brûlures
moutarde (brassica)	émétique, révulsif, états fébriles
muguet	tonique cardiaque
muira-puama	aphrodisiaque
mûre	astrogent, fortifiant, dysenterie
muscade (noix)	nausées, vomissements, diarrhées
myrtille (airelle)	anti-soif, hydropisie, glande thyroïde (myxoedème, hyperthyroïdie, goitre), etc.
navet	affections buccales, pharyngites
népenthés	prévention et remède contre la petite vérole, troubles gastriques, intestinaux et rénaux
noix vomique	stimulant, fortifiant débilant
oignon	cataplasmes, refroidissements (comme la ciboulette)
orge	nutrient (régénérateur)
origan	germicide, analgésique
ortie	astrogent, antispasmodique
palma-christi (huile de ricin)	purgatif, cathartique
panais	fébrifuge
paprika	stimulant, cataplasmes
pavot	???
pêche (noyau)	fébrifuge, reconstituant (sanguin)
persil	élimination des toxines
pétasite commun	états fébriles, affections urinaires
pimprenelle	?
pissenlit	diurétique, purgatif, tonique
plantain	blessures superficielles, piqûres, exanthèmes
poireau	comme la ciboulette
poivre de Cayenne (rouge)	stimulant
poivre noir	entorses, névrites
potiron (graine)	virilité, fortifiant organique
primevère (coucou, cardamine des prés, épigée)	astrogent, infections vésicales

rampante)	
racine douce	troubles respiratoires
radis	élimination des toxines, foie
raifort	tonique, antiseptique, vermifuge
raisin (jus)	fortifiant (sanguin)
rhubarbe	astringent, cathartique
romarin	germicide, reconstituant musculaire ; repousse les mauvais esprits
rose	refroidissements, fièvres
rue commune	antivomitif, sédatif
sablina (arénaire)	diurétique, maladies urinaires
safran	rougeole, rubéole, troubles respiratoires
salsepareille (conyza)	équilibre physiologique, élimination des toxines, maladies vénériennes, etc.
sauge	fortifiant, plaies
saule (écorce)	astringent, antiseptique
scopolis	calmant (nerveux et musculaire), analgésique, bronchites
scrofulaire (herbe aux écrouelles)	abcès, plaies, analgésique
scutellaire	troubles nerveux, rage
sené	purgatif
sésame	troubles respiratoires, infections oculaires, etc.
sisymbre (herbe aux chantres, vélar)	bronches, poumons
souci	états fébriles, varices, troubles oculaires et cardiaques
tamarin	infections, gangrène
térébenthine de Judée (baume de la Mecque)	nutrient, stimulant organique
thé	antidote contre le poison
thym	antiseptique, élimination des toxines
trèfle (lupinelle)	reconstituant
trigonelle (fenugrec)	stimulant
trillium	astringent, irritations de la gorge, tonique, anti-hémorragie, etc.
varech	thyroïde (hyperthyroïdie, myxœdème, goitre), système cardio-vasculaire, etc.
véronique	astringent, affermissement des tissus
verveine (guérit-tout, herbe à tous les maux)	antiseptique, antispasmodique
vigne vierge	sédatif, tonique (nerfs), états fébriles, etc.

Il est conseillé d'utiliser la liste précédente comme un guide recensant les herbes, les épices ou les plantes dont vous aurez besoin pour les divers effets que vous souhaitez obtenir à partir de potions, d'encres et autres objets magiques. Vous avez toute latitude d'y inclure ou de supprimer n'importe quel ingrédient végétal. Il n'est pas fait mention des croyances populaires en ce qui concerne les applications magiques de la plupart de ces substances, dans la mesure où cet aspect est du seul domaine du MD.



Notes personnelles

