

## Apprenti Bijoutier

L'apprenti bijoutier est capable de créer des bijoux magiques de style tribal. Pour se faire, l'artisan doit utiliser des ressources animales et un substitut pour tout lier ensemble (corde + décoration). Chaque bijou magique détient des ingrédients spécifiques pour fonctionner, et requiert 10 minutes après la confection afin d'infuser de l'énergie magique et débloquent les propriétés des ressources utilisées.

Un objet qui n'a pas été fabriqué dans le temps complet ne pourra pas être utilisé.

Un apprenti bijoutier qui arrête son travail d'infusion magique devra recommencer le temps de celui-ci du début. Le processus d'infusion requiert l'usage de 1 PE (point d'énergie) à la fin du 10 minutes, pour fonctionner.

Note: Le client du bijoutier doit fournir lui-même l'objet qui formera le produit fini. Le bijoutier doit également venir voir l'animation pour la fabrication du carton de l'objet pour confirmer qu'il est magique. Les cartons sont volables et dépouillables.

Tous les bijoux commencent avec 1 point de solidité.

**RÈGLE IMPORTANTE : Les bijoux magiques créés par cette compétence ne comptent pas dans la limite d'objets magiques utilisés, ni dans l'empilement d'effets permanents, mais ils doivent être liés avec le porteur pour avoir le droit d'utiliser ses pouvoirs. La liaison coûte 1 point d'énergie et requiert une méditation de 15 minutes.**

Une autre restriction est qu'on ne peut porter plus d'un objet de la même catégorie à la fois. Par exemple, un personnage ne peut pas porter deux colliers, ou même un collier et un bracelet, mais il peut porter un collier avec une bague et des boucles d'oreilles.

Additionnellement, les effets, qui ont une durée, venant de ces objets, sont considérés comme des effets temporaires dans les règles d'empilement d'effets.

Finalement, les objets magiques inscrits dans ce document ne régénèrent pas leurs charges, et lorsqu'il n'y en a plus, ils s'autodétruisent.

## Colliers et Bracelets

(Les effets qui seront appelés "colliers" peuvent aussi être des bracelets)

| Nom de l'Enchantement             | Temps de Confection | Matériels Requis                                   | Effets                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>013 - Collier du Prédateur</b> | 10 Minutes          | 1 sang animal dans une fiole, 2 dents de prédateur | Le porteur peut faire couler la fiole de sang sur une arme, et celle-ci infligera +2 dégâts avec le qualificatif sournois sur le prochain coup. Ce coup doit respecter les mêmes restrictions qu'une attaque sournoise et ne peut pas être ajouté à une attaque sournoise normale. Utilisable 1 fois. |

|                                       |            |                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>014 - Collier du Vengeur</b>       | 10 Minutes | 3 griffes de prédateur                                                                  | Lorsque le porteur reçoit un coup qui lui fait des dégâts, il peut dire "Verguel" et l'attaquant reçoit 1 dégât de feu. Utilisable 3 fois.                                                                                                                                                            |
| <b>015 - Collier d'Agilité Mineur</b> | 15 Minutes | 3 plumes, 2 dents animales                                                              | Lorsque le porteur reçoit des dégâts venant d'une arme à distance, ou d'une arme de jet, il peut l'esquiver à la dernière minute. Pour se faire, le joueur doit dire "résiste". Utilisable 1 fois.                                                                                                    |
| <b>016 - Collier du Survivant</b>     | 10 Minutes | 1 sang animal dans une fiole, 2 dents animales                                          | Le porteur peut faire couler la fiole de sang sur une armure ou des vêtements, et celle-ci permet, pour la prochaine heure, de rester à 1 point de vie contre le prochain coup qui amène le porteur à 0 points de vie. Utilisable 1 fois.                                                             |
| <b>017 - Collier d'Artisan</b>        | 10 Minutes | 1 sang animal dans une fiole, 2 plumes                                                  | Le porteur peut faire couler la fiole de sang sur des outils d'artisan. Au prochain usage des outils dans l'heure après le versement du sang, le temps de confection sera divisé de moitié. Utilisable 1 fois.                                                                                        |
| <b>018 - Collier de Chute Légère</b>  | 15 Minutes | 5 plumes                                                                                | Le porteur peut résister aux effets de jambette et de repoussement.<br>Additionnellement, dans les rares cas de chute en hauteur, permet de ne subir aucun dégât. Utilisable 5 fois.                                                                                                                  |
| <b>019 - Collier du Chef</b>          | 20 Minutes | 2 Griffes de prédateur, 2 Dents Animales, 2 Dents de prédateurs, 2 Plumes, 2 Os animaux | Permet au porteur de faire des <b>MENACES</b> ou de demander une <b>FAVEUR</b> à n'importe qui à condition que ce soit pour aider son groupe à accomplir un but. Ne fonctionne pas si le porteur ne fait pas partie d'un grand groupe (Exemple : guilde, milice, armée, tribu).<br>Utilisable 2 fois. |

## Bagues

| Nom de l'Enchantement                  | Temps de Confection | Matériels Requis                          | Effets                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>044 - Bague de Vitalité Mineure</b> | 15 Minutes          | 1 cuir supérieur,<br>5 os animaux         | En disant "Protecta", le porteur gagne 1 point de vie temporaire pour la durée d'un combat ou 10 minutes. Ne peut pas être empilé sur lui-même. Utilisable 5 fois.                                                          |
| <b>045 - Bague de Fuite Mineure</b>    | 10 Minutes          | 1 cuir supérieur,<br>2 dents animales     | Durant le roulement de dés pour tenter de fuir une rencontre du système de chasse, le porteur peut frotter sa bague pour gagner un bonus de 10% sur le résultat. Ne peut pas être empilé sur lui-même. Utilisable 2 fois.   |
| <b>046 - Bague de Fureur Mineure</b>   | 10 Minutes          | 1 cuir supérieur,<br>2 dents de prédateur | En frottant la bague avec ses doigts, le porteur peut hurler de rage et infliger +1 dégât sur son prochain coup porté avec une arme de mêlée. Toutefois, le porteur s'inflige aussi 1 dégât sur le coup. Utilisable 2 fois. |

## Autres (Accessoires à cheveux, broches (pour capes), pièces d'oreilles (toujours en pair), etc...)

| Nom de l'Enchantement                        | Temps de Confection | Matériels Requis       | Effets                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------|---------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>093 - Pièces d'oreilles du Chasseur</b>   | 10 Minutes          | 2 griffes de prédateur | Durant le roulement de dés de rencontre dans le système de chasse, le porteur peut utiliser l'une des boucles pour gagner un bonus de 5%. Peut être empilé sur lui-même. Utilisable 2 fois.                                                               |
| <b>094 - Pièces d'oreilles du Guérisseur</b> | 10 Minutes          | 2 plumes               | Lorsque le porteur utilise les compétences de Premiers Soins, Ramancheur, Guérisseur, ou de Maître Guérisseur, il peut utiliser l'une des boucles pour guérir un point de vie ou un point de vie supplémentaire par bandage utilisé sur une personne. Une |

|                                                       |            |                             |                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------|------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                       |            |                             | personne par usage. Utilisable 2 fois.                                                                                                                                          |
| <b>095 - Décoration pour cheveux de l'Herboriste.</b> | 10 Minutes | 2 plumes,<br>1 dent animale | Durant le roulement de dés pour les ressources de plantes alchimiques, le porteur peut gagner un bonus de 5% sur le résultat. Peut être empilé sur lui-même. Utilisable 2 fois. |

### **Identification d'objets**

Un apprenti bijoutier est capable d'identifier les bijoux ayant des effets qu'il peut créer. Le bijoutier et maître bijoutier pourront réutiliser ce code pour identifier les bijoux magiques de leur catégorie et surtout de savoir avec quel matériel ils sont faits. Pour se faire, le joueur doit décrypter le code de l'objet qui sera inscrit sur un carton. Le code va comme suit.

00-0-0-00-000

| Type de métaux                                                                                                                                                    | Type de gemme                                                                                                                                                    | Type de pierre précieuse                                                                                                                                                                                                                                  | Type de Ressources Animales                                                                                                                                       | Effets Magiques  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>0 = aucun</b><br><b>1 à 22</b><br><br><b>S'il y a des ".", c'est pour différencier plusieurs matériaux de la même catégorie qui sont utilisés sur l'objet.</b> | <b>0 = aucun</b><br><b>1 à 9</b><br><br><b>S'il y a des ".", c'est pour différencier plusieurs matériaux de la même catégorie qui sont utilisés sur l'objet.</b> | <b>0= aucun</b><br><b>1 à 7</b><br><br><b>S'il y a des ".", c'est pour différencier plusieurs matériaux de la même catégorie qui sont utilisés sur l'objet.</b><br><br><b>Ajouter "2x" ou "3x" pour indiquer que le matériel est présent 2 ou 3 fois)</b> | <b>0 = aucun</b><br><b>1 à 21</b><br><br><b>S'il y a des ".", c'est pour différencier plusieurs matériaux de la même catégorie qui sont utilisés sur l'objet.</b> | <b>001 à 110</b> |

Par exemple: une bague avec 00-0-0-03.07-044, c'est une bague de vitalité mineure (044), qui est créée grâce au cuir supérieur (03) et des os (07).

Le numéro des ressources et enchantements sont déjà inscrits sur les documents de connaissance appropriés. (Exemple: Connaissance des Ressources Animales, Connaissance des Pierres et Gemmes, Connaissance des Métaux, et ce document.)