

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les coutumes vestimentaires

Deuxième partie : Les coutumes vestimentaires dans le monde de Kor, aspect technique.

Crédits

Auteurs

Tilt
avec l'aide de Bubu

Mise en page

Bubu

Illustrateurs

Karyla (Pomyrienne p 10)
Thierry MASSON (Armure et éléments de mise en page)

Relecture

Bubu
Flip
Jhyreen
Sylas

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



Afin de pouvoir insérer dans le jeu toute cette optique de coutumes, d'apparences, de tenues vestimentaires, cette addition de jeu propose d'ajouter l'attribut mineur « **apparat** » sur les propriétés des personnages et des vêtements, des armures et bijoux.

L'apparat

C'est un attribut qui regroupe l'allure générale, la prestance, et le charisme déterminé par les vêtements d'une personne. Il permet de déterminer une certaine aisance que l'interlocuteur aura, à appréhender plus ou moins mal les paroles d'un orateur en fonction de l'apparence de ce dernier. Cette influence dépend aussi cependant de nombreux facteurs externes, tels que la personne à qui l'on s'adresse qui sera plus ou moins touchée par la prestance de l'orateur. C'est pourquoi cet attribut sera divisé en quatre catégories.

L'apparat général (g)

Il s'agit de la beauté et de la richesse qui émane d'une personne, cet apparat impose une certaine admiration et un respect de l'orateur.

Cela se traduit par un bonus en **Baratin, Conte, Eloquence, Marchandage, Philosophie, Arts de la scène, Diplomatie, Commandement, Séduction, Intimidation** de **+1 tous les 5 points d'apparat**.

Exemple : Une femme porte une robe de soie normale, . Elle a un apparat général de 5. Ses jets de Conte, Eloquence, Marchandage, Philosophie, Arts de la scène, Diplomatie, Intimidation et Commandement ont donc un bonus de +1.

L'apparat de séduction (s)

Il représente les tentations et l'attraction causées par certains vêtements sur une personne de sexe opposé. Il ne peut s'appliquer que dans des situations de séduction, et peut devenir négatif dans des situations particulières.

Il se traduit par un bonus en **Baratin, Eloquence, Marchandage, Arts de la scène, Séduction, Intimidation** de **+1 tous les 5 points d'apparat**.

Remarque importante : L'apparat de séduction ne peut offrir un bonus supérieur à la moitié de la Présence du personnage.

Exemple : Une femme s'adresse à un homme dans une taverne mal fréquentée, elle porte une tenue de cuir prévue pour la séduction, ainsi qu'un parfum envoûtant, elle a alors un apparat de séduction de 6. Elle porte de plus une rivière de diamant qui lui confère un apparat général de 6. Elle a donc un attribut apparat de 6(g) + 6(s), ce qui lui offre un bonus de +1 à ses jets de Conte, Philosophie, Diplomatie, Commandement, et un bonus de +2 à ceux de Baratin, Eloquence, Marchandage, Arts de la scène, Séduction, Intimidation.

L'apparat d'armure (a)

Le fait de porter une armure rend de base une personne plus repoussante, mais peut s'avérer symbole de puissance et de charisme devant une armée, des guerriers, ou dans d'autres situations impliquant une supériorité guerrière. Il est donc de base un apparat négatif, qui devient positif dans ces situations.

Il se traduit par un bonus en **Baratin, Eloquence, Commandement, Diplomatie, Interrogatoire, Intimidation** de **+1 tous les 5 points d'apparat**.

Exemple : Un lieutenant s'adresse à une noble femme, il porte une armure de plate lui conférant un apparat d'armure de -5.

Il a donc un malus de 1 à ses jets de Baratin, Conte, Eloquence, Marchandage, Philosophie, Commandement, Arts de la scène, Diplomatie, Interrogatoire, Intimidation et Séduction.

Ce même lieutenant s'adresse à cinq soldats. Son apparat devient positif devant ces soldats, il a alors un bonus de +1 à ses jets de Baratin, Eloquence, commandement, Diplomatie, Interrogatoire et Intimidation.

L'apparat de faction (f)

Cet apparat varie en fonction des personnes, il est parfois négatif, parfois nul, parfois positif avec une majorité de personnes, mais peut varier, prendre une valeur, devenir négatif ou positif s'il a un sens particulier pour l'interlocuteur. Il se traduit **comme l'apparat général**.

Exemple : Une femme porte une robe en velours et un gros anneau d'Obsidienne (Apparat de faction : Fataliste). Elle a donc un apparat de 3(g) - 2(f) devant un citoyen quelconque, ce qui ne lui confère aucun bonus. Mais elle a un apparat de 3(g) + 2(f) devant un fataliste, elle obtient alors un bonus de +1 à ses jets de Baratin, Eloquence, Marchandage, Philosophie, Arts de la scène, Commandement, Diplomatie, Intimidation, Séduction devant cette personne.

La gestion des appareils

Il est important de limiter le cumul des appareils des tenues et objets apportant ces points d'apparat, et c'est pourquoi il ne faut considérer que l'apparat le plus important (en terme de malus/bonus, ex : deux objets de faction, un de +1 et un de -2 ce sera le -2 qui sera retenu) de chaque catégorie : général, séduction, armure et faction.

Il faut aussi bien répartir les différents appareils afin de pouvoir les gérer correctement en fonction des situations, et ne pas oublier de considérer que certaines personnes peuvent tout simplement détester certains surplus d'appareils.

La résistance au chaud, et au froid.

Ce serait une erreur d'ignorer la première utilité des vêtements qui est de protéger l'homme du climat. C'est pourquoi les vêtements peuvent obtenir deux caractéristiques supplémentaires qui permettent de gérer les actions du joueur en fonction de la température.

Il s'agira alors de la **résistance à la chaleur**, et de la **résistance au froid**.

Ce qui la permettra donc au personnage donc de contrer les malus dus à la température. Il est important de gérer un cumul logique de cet attribut, à peu près de manière similaire à la gestion des appareils.

En fonction de la température, voici les modificateurs à toutes les actions à prendre en compte :

Température	Modificateur (maxi 0)
Inférieure à -30°C	-8 + (Résistance au froid)/3
Entre -30°C et -20°C	-5 + (Résistance au froid)/2
Entre -20°C et -10°C	-3 + (Résistance au froid)/2
Entre -10°C et 0°C	-2 + (Résistance au froid)/2
Entre 0°C et 10°C	-1 + (Résistance au froid)/2
Entre 10°C et 20°C	0
Entre 20°C et 30°C	0 + (Résistance à la chaleur)/3
Entre 30°C et 40°C	0 + (Résistance à la chaleur)/2
Entre 40°C et 50°C	-1 + (Résistance à la chaleur)/2
Supérieur à 50°C	-2 + (Résistance à la chaleur)/2

La confection de vêtements

Première étape : Le choix de l'objet

La première étape de confection consiste avant tout à choisir l'habit qui va devoir être réalisé. C'est la base de votre objet, il y est défini une forme globale du vêtement et ses caractéristiques de bases.

Chaque habit a ses limites, et son utilité ; les matières dans lesquelles il peut être fabriqué sont ensuite déterminées dans l'étape suivante de la conception et définissent des modificateurs sur toutes les caractéristiques de base de l'objet.

Type d'habit	Poids	DC	TC	Village	Villes	Rareté /Prix	Caractéristiques pré requises	Protection	Pénalité d'encombrement	Apparat	Matière principale
Habits légers											
Bottes rigides	0,5	10	3	c/50	tc/80	-	-	-	-	-1	tissu, cuir, fourrure
Bottes souples	0,3	10	2	c/40	tc/60	-	-	-	-	+0	tissu, cuir
Brodequins	0,2	15	3	c/60	c/80	-	-	-	-	+0	tissu, cuir
Bustier	0,3	15	2	r/30	c/50	-	-	-	-	+1(s)	tissu, cuir
Cape épaisse	2	5	1	tc/20	tc/30	-	-	-	-	+1	tissu, fourrure
Cape légère	0,5	5	0	c/10	tc/20	-	-	-	-	+1	tissu
Ceinture	0,1	5	0,2	tc/10	tc/10	-	-	-	-	+0	cuir
Ceinture à poches	0,3	10	1	c/30	c/50	-	-	-	-	+0	cuir
Chapeau	0,3	10	2	tc/30	tc/60	-	-	-	-	+1	tissu
Chausses/Sabots	0,5	10	0,5	tc/20	tc/40	-	-	-	-	+0	tissu, bois
Chemise	0,2	5	1	tc/20	tc/30	-	-	-	-	+0	tissu, cuir
Chemisier	0,2	5	1	tc/30	tc/40	-	-	-	-	+0	tissu
Gants de cuir	0,1	10	2	tc/20	c/40	-	-	-	-	+0	cuir
Gants légers	0,1	10	2	c/10	tc/20	-	-	-	-	+0	tissu, cuir, fourrure
Jupe	0,3	5	1	tc/20	tc/30	-	-	-	-	+0	tissu, cuir, fourrure
Manteau	1	15	1	tc/80	c/100	-	-	-	-	+0	tissu, cuir, fourrure
M'jarh	0,4	15	1	NA/20	NA/20	-	-	-	-	+0	tissu
Pantalon	0,4	5	1	tc/20	tc/30	-	-	-	-	+0	tissu, cuir
Poncho	1	10	0,5	tc/80	c/150	-	-	-	-	+0	cuir, fourrure
Pull	0,4	5	1	tc/30	tc/40	-	-	-	-	+0	tissu
Robe	0,7	10	2	c/50	tc/70	-	-	-	-	+0	tissu, cuir, fourrure
Robe de bure	1	5	0,5	tc/20	tc/20	-	-	-	-	-1	tissu
Sandales	0,1	10	0,5	c/25	tc/40	-	-	-	-	+0	cuir
Sous-vêtements	0	10	2	tc/5	tc/30	-	-	-	-	+3(s)	tissu, cuir, fourrure
Tenue de voyage	1,5	15	4	c/60	c/80	-	-	-	-	+0	tissu, cuir, fourrure
Toge	1	5	1	c/40	tc/50	-	-	-	-	+0	tissu
Vestes	0,7	10	2	pc/60	c/50	-	-	-	-	+1	tissu, cuir, fourrure
Vêtements de nuits	0,2	10	2	r/30	c/40	-	-	-	-	+2(s)	tissu, cuir, fourrure
Armures légères											
Vêtements épais	2	10	4	pc/115	c/125	-	-	2	-	+0	tissu
Fourrures	4	10	5	tc/150	pc/415	-	-	5	-	+0	fourrure
Cuir souple	3	15	8	c/215	tc/160	-	-	4	-	+1(s)	cuir
Cuir clouté	6	15	10	c/300	c/375	-	-	6	-	+0	cuir
Cuir bouilli	6	20	12	pc/765	c/790	-	-	8	-2	-1	cuir
Armures moyennes											
Armure d'os et de corne	7	20	20	r/2400	r/3350	FOR 4	12	-2	-2	-2	Cuir, os, corne
Armure d'écaille	6	18	22	r/1500	r/2100	FOR 4	11	-2	-2	-1	Écailles
Armure de Chitine	7	16	14	tr/1000	int/1200	FOR 4	14	-3	-3	-2	Chitine
Brigandine	16	20	20	r/2300	pc/1800	FOR 5, RES 5	17	-5	-5	-1	Cuir épais

Seconde étape : Le choix des matières

Il faut désormais à présent choisir la ou les matières qui seront employées dans le travail de confection.

Le choix des matières est des plus importants, car il définit non seulement l'apparence générale de votre tenue, mais aussi modifie un grand nombre de caractéristiques de l'habit, tels que l'apparat, le poids, la résistance, la protection et surtout le prix.

Choisir plusieurs matières :

Il est parfaitement possible de choisir plusieurs matières pour la confection d'un habit, tant que ces matières respectent les restrictions demandées par le vêtement désiré.

Choisir plusieurs matières multiplie la difficulté de création et le prix par le nombre de matières choisies et ajoute un modificateur d'apparat de **+2 par matière supplémentaire**. Les modificateurs de caractéristiques sont alors la moyenne de celles attribuées par les matières choisies.

Matière utilisée	Protection	Apparat	Résistance Innée	Prix (pour 10 kg)
Fourrures <i>Compétence : Artisanat (Tannerie)</i>				
Epaisses <i>Ours</i>	5	+0	Supérieure	150
Moyennes <i>Renard</i>	3	+0	Bonne	120
Légères <i>Shâzuns</i>	1	+0	Normale	80
Ecailles <i>Compétence : Artisanat (Tannerie)</i>				
Lourdes <i>Sauryde</i>	14	-2	Supérieure	1500
Cuir écailleux <i>Slyarth</i>	12	+0	Bonne	1200
Fines <i>Lézard des profondeurs</i>	5	+0	Normale	350
Chitine <i>Mante -Faucheuse</i>	6	-2	Normale	750
Cuir <i>Compétence : Artisanat (Tannerie)</i>				
Epais <i>Snenirr</i>	8	-2	Supérieure	70
Moyen <i>Skaërd</i>	4	+0	Normale	50
Léger <i>Eyrok</i>	2	+1	Inférieure	30
Tissus <i>Compétence : Artisanat (Tissage)</i>				
Coton	-	+0	Normale	20
Laine (filée)	-	-1	Bonne	10
Soie	-	+5	Inférieure	4500
Velours	-	+2	Normale	500
Autres <i>Compétences : Variables</i>				
Bois <i>Chêne</i>	10	-1	Supérieur	3
Plumes <i>Aigle doré</i>	6	+3	Inférieure	2300

Troisième étape : La qualité de l'Objet

C'est alors à l'artisan de réaliser le jet de fabrication. Ainsi est obtenue la qualité de l'objet.

Selon les intérêts et la générosité de l'acheteur, mais aussi et surtout de l'artisan, ce dernier s'appliquera plus ou moins sur son œuvre et obtiendra ainsi une œuvre de qualité variant entre inférieure et légendaire. Cet attribut modifie par conséquent l'allure, la beauté, la résistance, et aussi les caractéristiques du vêtement.

NR	Qualité	Caractéristique(s)	
		Spéciales(s)	Prix
0 (avec Chance)	Inférieure	Normal*	-10%
0	Normale	Normal*	Normal
1	Bonne	Normal*	+20%
2	Très bonne	1	+50%
3	Supérieure	1	+x2
4	Exceptionnelle	2	+x5
5	Incroyable	2	+x10
6	Légendaire	3**	+x20

* se référer à la première ligne du tableau ci-dessous.
 ** ces 3 caractéristiques peuvent être remplacées par une propriété magique.

Quatrième étape : Les caractéristiques

Selon la qualité de l'objet obtenue, l'habit peut être fabriqué dans une optique particulière.

Les caractéristiques spéciales correspondent à une optique de réalisation de l'objet. C'est ainsi que selon les souhaits de l'acheteur, un vêtement sera fabriqué dans un but plus ou moins précis, ce qui impliquera des modificateurs importants aux attributs de l'habit. Lorsque la qualité est exceptionnelle ou incroyable, il est possible de choisir deux caractéristiques spéciales ; lorsque la qualité est légendaire, l'objet peut-être particulièrement bien réalisé (3 caractéristiques) ou bien obtenir une propriété magique (cf. page 146 du livre de base).

Caractéristiques spéciales	Qualité Requise	Augmentation		Apparat	Résistance		Encombrement
		de poids	Protection		à la chaleur	au froid	
Normal	Inférieur	Normal	Normale	+0	-1	+1	Normal
Apparat	Supérieure	Normal	-50%	+2	-1	+1	+10%
Cycle Blanc	Très bonne	+50%	+10%	-1	-4	+3	+20%
Cycle du Soleil	Très bonne	-50%	-10%	+1	+0	-2	-30%
Défense	Très bonne	+30%	+20%	-1	-2	+1	Normal
Encombrement minimal	Supérieure	-20%	-20%	+0	-1	+1	-30%
Poids minimal	Supérieure	-70%	-20%	+0	-1	+0	-10%
Séduction	Très bonne	-30%	-30%	+3*	+0	-3	-30%



La confection d'armures

Première étape : Le choix de l'Objet

La première étape de confection consiste avant tout à choisir l'armure qui va devoir être réalisée.

C'est là base de votre objet, il y est défini une forme globale de l'armure et ses caractéristiques de bases. Toutes ces caractéristiques seront modifiées par le choix des matières utilisées.

Armure	Poids	DC	TC	Rareté/	Prix	Caractéristiques		Pénalité	
				Villages	Villes	prés requises	Apparat	Protection	d'encombrement
Armures moyennes									
Cotte légère	8	15	15	pc/550	c/550	FOR 4	-2	10	-
Cotte de mailles	12	20	25	int/3500	pc/1900	FOR 4, RES 6	-2(a)	15	-2
Armure d'anneaux	14	15	30	pc/1100	pc/1400	FOR 4, RES 5	-3	16	-4
Brigandine	16	20	20	r/2300	pc/1800	FOR 5, RES 5	-3	17	-5
Armures lourdes									
Armure d'écailles	17	20	30	tr/2800	r/2800	FOR 6, RES 6	-5	20	-5
Armure de demi plaques	15	20	25	tr/2400	pc/1900	FOR 4, RES 5	-4(a)	18	-6
Armure de lamelles	20	20	30	tr/2600	r/2800	FOR 5, RES 5	-4(a)	22	-8
Armure de plaques	25	25	40	int/11000	r/7500	FOR 6, RES 7	-5(a)	25	-10
Armure draconique*	30	25	10	int/10000	tr/7000	FOR 7, RES 7	+5	27	-10
Boucliers									
Bouclier renforcé	2,5	15	4	pc/120	pc/160	FOR 4, RES 4	-2	4	-2
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+2+1D10									
Grand bouclier	4	20	6	r/425	pc/465	FOR 5, RES 5	-2(a)	6	-4
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+4+1D10									
Bouclier dragon**	5	20	5	NA/420	NA/420	FOR 5, RES 6	+2	7	-5
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+5+1D10									
Bouclier draconique*	6	25	2	int/2600	tr/1600	FOR 6, RES 7	+3	8	-5
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+5+1D10									
* Ne peut être construit qu'à partir d'écailles données par un dragon et modelées magiquement par un artisan élémentaire de Grade 3.									
** Ne peuvent être construits que par des artisans spécialement mandatés par la caste des protecteurs.									

Seconde étape : Le choix des matières

Il faut désormais choisir la ou les matières qui seront employées dans le travail de confection. Le choix des matières est des plus importants, car il définit non seulement l'apparence générale de votre tenue, mais aussi modifie un grand nombre de caractéristiques de l'armure, tels que l'apparat, le poids, la résistance, la protection et surtout le prix.

Choisir plusieurs matières :

Il est parfaitement possible de choisir plusieurs matières pour la confection d'une armure. Choisir plusieurs matières multiplie la difficulté de création et le prix par le nombre de matières choisies et ajoute un modificateur d'apparat de +2/matière supplémentaire. Les modificateurs de caractéristiques sont alors la moyenne de celles attribuées par les matières choisies.



Matière Utilisée	Augmentation		Résistance		
	de poids	Protection	Apparat	innée	Prix
Métaux					
Acier	+30%	+2	+0	Supérieure	+ (Poids x 5)
Argent	+100%	Normale	+3	Bonne	+ (Poids x 25000)
Bronze	-10%	-5	+2	Inférieure	+ (Poids x 6)
Cuivres	+15%	-2	+1	Normale	+ (Poids x 2)
Etain	Normal	-2	+0	Inférieure	Normal
Or	+260%	Normale	+4	normale	+ (Poids x 33000)
Platine	+250%	Normale	+3	Bonne	+ (Poids x 30000)
Plomb	+300%	+3	-2	Bonne	+ (poids x 10000)
Pierre	+20%	Inutilisable	+0	Inférieure	-50%
Sang de Kezyr	+50%	+10	+7	Légendaire	Non négociable
Sombre Acier	-25%	+5	-7(f)*	Incroyable	Non négociable
Autres**					
Elément	-100%/+100%	-10/+10	-10/+10	Variable	Variable
Magique	-100%/+20%	-5/+5	-5/+5	Variable	Variable
Naturel	-80%/+50%	-3/+2	-2/+3	Variable	Non négociable

* Apparat de l'ombre, devient positif devant un fataliste

** Ces objets peuvent acquérir une propriété magique pour 4NR

Troisième étape : La qualité de l'Objet

C'est alors à l'artisan de réaliser son jet de fabrication et d'ainsi obtenir le niveau de qualité de l'armure.

Selon l'intérêt et la générosité de l'acheteur mais aussi et surtout de l'artisan, le travail de ce dernier sera plus ou moins minutieux et la qualité du travail s'en verra modifiée. Pour une qualité Légendaire, l'objet peut obtenir une capacité magique.

NR	Qualité	Caractéristique(s)	
		Spéciales(s)	Prix
0 (avec Chance)	Inférieure	Normale	-10%
0	Normale	Normale	Normal
1	Bonne	Normale	+20%
2	Très bonne	1 O.F.	+50%
3	Supérieure	1	+x2
4	Exceptionnelle	1 O.F. et 1 P.	+x5
5	Incroyable	2	+x10
6	Légendaire	3	+x20

O.F. : Optique de fabrication P. : Perfection

Quatrième étape : Les caractéristiques spéciales

Selon la qualité d'objet obtenue il est possible de perfectionner l'armure selon des optiques diverses.

Caractéristiques spéciales	Qualité Requise	Augmentation de poids	Protection	Apparat	Résistance à la chaleur	Résistance au froid	Encombrement
Normal	Inférieure	Normal	Normale	+0	-	-	Normal
Optique de fabrication							
Apparat	Supérieure	Normal	-2	+2	-	-	+1
Défense	Très bonne	+30%	+1	-2	-	-	Normal
Encombrement minimal	Très bonne	-20%	-2	+0	-	-	-1
Poids minimal	Très bonne	-50%	-2	+0	-	-	Normal
Séduction	Supérieure	-20%	-3	+2(s)	+1	-2	-1
Perfection							
Légèreté	Très bonne	-10%	-	-	-	-	-
Protection	Exceptionnelle	-	+1	-	-	-	-
Apparat	Supérieure	-	-	+1	-	-	-
Résistance à la chaleur	Très bonne	-	-	-	+1	-	-
Résistance au froid	Très bonne	-	-	-	-	+1	-
Encombrement	Exceptionnelle	-	-	-	-	-	-1



La confection de bijoux et d'ornements

Première étape : Le choix de l'objet

La première étape de confection consiste avant tout à choisir la monture qui va devoir être réalisée. C'est la base de votre objet, il y est défini une forme globale du bijoux et ses caractéristiques de bases. Il s'agit simplement de la monture, donc d'une forme géométriquement simple qui servira alors de supporte pour des ornements tels que des minéraux ou des gemmes. Chaque monture peut contenir un poids maximal d'ornements.

Monture de Bijoux						
Objet	DC	TC	Apparat	Ornement (g)	Prix	Poids (g)
Anneau	10	0,5	+0	0	5	5
Bague	15	1	+0	10	20	15
Bandeau	10	0,5	+0	35	15	60
Boucles d'oreilles	15	1	+0	5	10	10
Bracelet (petit)	10	0,5	+0	10	30	30
Bracelet (grand)	10	1	+1	25	50	60
Bracelet de force	15	0,5	-1(a)	30	60	400
Bracelet de combattant	20	2	-2(a)	50	80	1000
Broche	15	1,5	+1	30	40	30
Chaînette	15	2	+0	15	40	20
Collier (simple)	15	0,5	+0	30	60	80
Collier (large)	20	1	+1	50	80	200
Couronne	20	3	+2	50	100	400
Torque	15	1	+1	30	70	500

Seconde étape : La qualité de l'Objet

C'est alors à l'artisan de réaliser le jet de fabrication. Ainsi est obtenue la qualité de l'objet.

Selon les intérêts et la générosité de l'acheteur, mais aussi et surtout de l'artisan, ce dernier s'appliquera plus ou moins pour obtenir de cette manière une œuvre dont la qualité variera entre inférieure et légendaire. Cet attribut modifie par conséquent l'allure, la beauté, la résistance et aussi les possibilités d'ornement. Pour une qualité Légendaire, l'objet peut obtenir une propriété magique ; le nombre d'ornements et de matières possibles redescend alors à 4.

Ornements et Matières			
NR	Qualité	possibles	Prix
0 (avec Chance)	Inférieure	1*	-10%
0	Normale	1	Normal
1	Bonne	2	+20%
2	Très bonne	3	+50%
3	Supérieure	4	x2
4	Exceptionnelle	5	x3
5	Incroyable	6	x5
6	Légendaire	Pas de limites	x15
* l'ornement ou la matière employée ne peut être « noble ».			

Troisième étape : Le choix de la matière

Il faut ensuite choisir la ou les matières avec lesquelles la monture sera réalisée.

Matière	Qualité requis	Modificateur de poids	Apparat	Prix
Fer	Médiocre	Normal	+0	Normal
Acier	Bonne	+30%	+0	+ (poids x 5)
Argent	Bonne	+100%	+1	+ (poids x 250)
Bronze	Normale	-10%	+0	+ (poids x 6)
Cuivre	Normale	+15%	+0	+ (poids x 2)
Etain	Médiocre	-30%	+0	+ (poids x2)
Ivoire	Bonne	70%	+0,5	+ (poids x 50)
Jade	Très bonne	50%	+0,5	+ (poids x 80)
Or	Très bonne	+260%	+1	+ (poids x 330)
Platine	Supérieure	+250%	+1	+ (poids x 300)
Sang de Kezyl	Exceptionnelle	+50%	+2	Non négociable
Sombre Acier	Exceptionnelle	-25%	-2(f)*	Non négociable
*Apparat de l'ombre, positif devant un fataliste				

Quatrième étape : Le choix de l'ornement

Pour finir, la monture une fois prête, l'artisan insère les ornements.

La matière et les ornements définissent l'allure générale du bijou. Le nombre d'ornements et de matières différents ne doit pas dépasser la limite imposée par la qualité. La quantité d'ornements ne doit pas dépasser les restrictions de la monture.

Choisir plusieurs matières :

Il est parfaitement possible de choisir plusieurs matières et ornements pour la conception d'un bijou, tant que ces ajouts respectent les restrictions demandées par la qualité et le bijou désiré. Choisir plusieurs matières multiplie la difficulté de création et le prix par le nombre de matières choisies (on considère que les matières sont présentes dans des proportions équivalentes), les modificateurs d'apparat sont alors additionnés. Pour les ornements, la difficulté et le prix ne sont pas modifiés, il s'applique alors un modificateur de +0,3/ornement ajouté.

Ornements	Apparat (5g)	Prix (5g)
Classiques		
Ambre	+0,1	50
Améthyste	+0,2	200
Diamant	+0,5	750
Émeraude	+0,3	500
Ivoire	+0,1	2
Jade	+0,1	75
Lapis -lazuli	+0,1	75
Marbre	+0,1	1/50g
Obsidienne	-0,2(f)*	150
Opale	+0,1	250
Onyx	+0,1	175
Perle	+0,3	150
Quartz	+0,1	25
Rubis	+0,3	600
Saphir	+0,3	400
Topaze	+0,2	350
Turquoise	+0,2	300
Autres**		
Larme	-1/+1	Non négociable
Élément	-2/+2	Non négociable

*Apparat de l'ombre, positif devant un fataliste

**Peuvent obtenir une capacité magique pour 4 NR

