

## Naheulbeuk JDR – Les livres en Terre de Fangh – V.1.1

Note : En Magie, les livres permettent d'accéder aux disciplines concernées... Il faut donc les posséder pour s'améliorer et lancer de nouveaux sorts, fabriquer des potions, invoquer... Ils constituent aussi de fabuleux butins ! En vente dans les boutiques de sorciers, librairies et bazars (occasion).

Livres pour les mages	Prix (PO)	Notes
Les livres suivants concernent toutes les magies sauf les invocations et la magie noire (Tzinntch)		
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 1	5	En général déjà possédé par le héros
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 2	10	En général déjà possédé par le héros
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 3	30	Accès aux sorts de niveau 3
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 4	30	Accès aux sorts de niveau 4
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 5	50	Accès aux sorts de niveau 5
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 6	50	Accès aux sorts de niveau 6
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 7	80	Accès aux sorts de niveau 7
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 8	100	Accès aux sorts de niveau 8
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 9	150	Accès aux sorts de niveau 9
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 10 à 12	200	Accès aux sorts de niveau 10 à 12
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 13 à 15	400	Accès aux sorts de niveau 13 à 15
Grimoire des Ordres Néfastes niveau 15 à 20	1000	Accès aux sorts de niveau 15 à 20
Les livres suivants sont des compilations des livres précédents : plus chers, plus lourds et plus rares		
Compendium des Ordres Néfastes, Tome 1	200	Accès aux sorts de niveau 1 à 10
Compendium des Ordres Néfastes, Tome 2	400	Accès aux sorts de niveau 11 à 20
Les livres suivants concernent la magie noire (réservés aux sorciers de Tzinntch) – Il est rare d'en trouver par hasard...		
Recueil Maléfique des Aspirants de Tzinntch	5	Magie Noire niveau 1 – En général déjà possédé par le héros
Recueil Maléfique des Initiés de Tzinntch	15	Magie Noire niveau 2 – En général déjà possédé par le héros
Recueil Maléfique des Convaincus de Tzinntch	40	Accès aux sorts de Magie Noire niveau 3
Recueil Maléfique des Survivants de Tzinntch	50	Accès aux sorts de Magie Noire niveau 4 à 5
Recueil Maléfique des Experts de Tzinntch	150	Accès aux sorts de Magie Noire niveau 6 à 8
Recueil des Maîtres de Tzinntch	200	Accès aux sorts de Magie Noire niveau 9 à 12
Recueil Apocalyptique de Tzinntch	400	Accès aux sorts de Magie Noire niveau 13 et plus
Les livres suivants sont des add-ons relatifs à certaines disciplines : ils s'ajoutent au Grimoire des Ordres Néfastes		
Manuel des potions des Novices	20	Permet de fabriquer des potions – Magie généraliste niveau 4
Manuel des potions des Confirmés	200	Permet de fabriquer des potions – Magie généraliste niveau 7
Manuel des potions des Experts (rare)	400	Permet de fabriquer des potions – Magie généraliste niveau 9
Manuel des potions des Maîtres (très rare)	1500	Permet de fabriquer des potions – Magie généraliste niveau 13
Encyclopédie Intuitive des Élémentaires	100	Permet d'invoquer des élémentaires – toutes magies niveau 4 à 10
Manuel de l'Invoicateur Inconscient	150	Permet d'invoquer des démons, esprits – toutes magies niveau 4 à 10
Grand Précis des Élémentaires	300	Permet d'invoquer des élémentaires – toutes magies niveau 11 et plus
Dictionnaire Pratique du Grand Invoicateur	1000	Permet d'invoquer des démons, esprits – toutes magies niveau 11 et plus
<b>Livres pour les prêtres/paladins</b>		
Prodiges des Novices de... (Dlul / Slanoush /etc.)	20	Accès aux prodiges de niveau 1 à 3 - À décliner pour chaque dieu
Prodiges des Sages de... (Dlul / Slanoush /etc.)	100	Accès aux prodiges de niveau 4 à 6 - À décliner pour chaque dieu
Prodiges des Saints de... (Dlul / Slanoush /etc.)	400	Accès aux prodiges de niveau 7 à 10 - À décliner pour chaque dieu
<b>Livres généraux</b>		
Les livres suivants sont réservés à ceux qui savent lire ! En général, les héros qui ont 10 ou plus en intelligence, sauf les Barbares Les bonus ne prennent effet qu'après 7 jours de lecture au moins		
Atlas de la Terre de Fangh	30	Permet de gagner un bonus de +2 à toute les épreuves d'orientation
Bestiaire Insolite de la Terre de Fangh	30	Permet de demander au MJ des détails sur les capacités des monstres
Encyclopédie fanghienne de chirurgie	60	Permet de gagner un bonus de +2 aux "Premiers soins"
Le Grand Livre de la Botte Secrète	300	Au corps à corps, permet de faire des critiques sur 1 ou 2
Techniques de survie au corps à corps	300	Les dégâts critiques des ennemis sont ignorés
Manuel d'archerie de Lai-Gollas	300	À l'arc ou à l'arbalète, permet de faire des critiques sur 1 ou 2

Livres généraux (suite)		
Apprendre la concentration (rare)	300	Pour gagner un bonus de +1 à l'épreuve au lancement d'un sort
Savoir parler aux dieux (rare)	300	Pour gagner un bonus de +1 à toutes les épreuves de prodiges
Grand livre de l'empoisonneur	60	Le personnage saura reconnaître un poison sans passer d'épreuve Le MJ peut lui indiquer comment combattre ce poison
Les créatures d'autres mondes	380	Pour gagner un bonus de +1 à toutes les épreuves d'invocation
Maîtriser son ambidextrie	120	Nécessite Ambidextrie — Amélioration des effets Permet de lancer 2 attaques par assaut à partir de 12 en Adresse
Connaissance des lois physiques	30	Pour gagner un bonus de +2 à une épreuve de bricolage ou réparation
Savoir bouger et parler avec son corps	30	Nécessite "Comprendre les animaux" — Amélioration des effets Pour gagner un bonus de +2 à une épreuve de dialogue animalier
Savoir viser où ça fait mal	100	Ajoute 1 aux dégâts des armes de jet (toutes armes)
Bien maîtriser son arme à deux mains	120	Diminue de 1 tous les malus (AT/PRD) d'une arme à 2 mains
Dictionnaire médical de G. Moudubras	50	Le personnage saura reconnaître une maladie sans passer d'épreuve Le MJ peut lui indiquer comment combattre cette maladie
Manuel des Insolites Ingrédients	40	Le personnage sait reconnaître un ingrédient magique sans épreuve Le MJ peut même lui indiquer son prix
Le marchandage chez les nomades	50	Permet d'avoir 10% de réduction systématique dans les magasins
La méditation nocturne et ses bienfaits	120	Permet de récupérer IPA supplémentaire par nuit de sommeil
Livres généraux – compétences		
Les livres suivants sont réservés à ceux qui savent lire ! En général, les héros qui ont 10 ou plus en intelligence, sauf les Barbares Ces livres ne sont pas reliés au système de compétences des origines et métiers... Ce sont des compétences supplémentaires uniquement.		
Maîtrise de soi : Combattre l'Agoraphobie	30	Permet de se débarrasser de "Agoraphobie"
Alcoolisme au quotidien et Hygiène de vie	30	Permet de se débarrasser de "Appel du tonneau"
Combattre la boulimie avec Jean-Jacques Plubu	30	Permet de se débarrasser de "Appel du Ventre"
Bricoler facile, avec Josiane et Marcel	50	Permet de gagner la compétence "Bricolo du dimanche"
Précis d'équitation Fanghienne	50	Permet de gagner la compétence "Chevaucher"
La marmite joyeuse de Barnabé	50	Permet de gagner la compétence "Cuistot"
Le baratin pour les timides	50	Permet de gagner la compétence "Fariboles"
Tout savoir sur les pièges	80	Permet de gagner la compétence "Désamorcer" Permet de se débarrasser de "Tomber dans les pièges" également
Techniques d'observation de Rakhir	80	Permet de gagner la compétence "Détection"
L'envie de pister – Par Trottesentier	50	Permet de gagner la compétence "Pister"
Les arts martiaux faciles – Par Jicévédé	50	Permet de gagner la compétence "Bourre-Pif"
Dindoniel et le langage des animaux	50	Permet de gagner la compétence "Comprendre les animaux"
La forge et ses techniques – Par Goltor	50	Permet de gagner la compétence "Forgeron"
Le grand mensonge politique	50	Permet de gagner la compétence "Méfiance"
Diriger dans l'harmonie	50	Permet de gagner la compétence "Chef de groupe"
Techniques de danse de Rizmo Jarbé	50	Permet de gagner la compétence "Jonglage et danse"
La vie parasite — Par Terry Hardizon	50	Permet de gagner la compétence "Mendier et Pleurnicher"
Bien gérer sa bourse	50	Permet de gagner la compétence "Radin"
Les symboles d'un autre temps	50	Permet de gagner la compétence "Runes bizarres"
Manuel du petit serrurier	50	Permet de gagner la compétence "Serrurier"
Les armes de jet et leur usage	50	Permet de gagner la compétence "Tirer correctement"
Savoir communiquer avec les sauvages	50	Permet de gagner la compétence "Langue des monstres"

Important : Afin d'éviter d'abuser du système (je lis un livre, je le jette...) et pour préserver l'environnement, les aventuriers devront garder avec eux les livres qui leur apportent des bonus, afin de pouvoir les consulter de temps en temps... Faute de quoi, même après lecture ils finiront par perdre le bonus en question. Les livres prennent de la place dans les sacs à dos et représentent un certain poids (500 grammes/livre). Cela ne signifie pas qu'ils devront les porter "en permanence", mais au moins qu'ils devront les garder à portée de main pour consultation (en les laissant dans la chambre de l'auberge par exemple).

Pour ce qui est des mages/prêtres, ils doivent pouvoir consulter tous leurs livres chaque jour, et doivent s'organiser en fonction.