

Donjon de Naheulbeuk JDR – Les gemmes et pierres précieuses

Version 1.0 – pour le M.J.

Voici quelques informations concernant les pierres précieuses en Terre de Fangh et comment s'en servir en jeu.

Méthode de calcul – l'Unité Goltor

La valeur d'une pierre précieuse varie en fonction de son poids et de sa rareté. Elle change aussi selon que la pierre est brute ou taillée. Ce qui est très intéressant dans la pierre précieuse, c'est qu'un aventurier peut transporter des sommes importantes sans s'encombrer (car 100 pièces d'or pèsent 1 KILO).

Pour déterminer le poids d'une gemme, on utilise une unité créée par les Nains : L'Unité Goltor. Cette échelle, connue dans l'ancien temps comme Unité Gemme, fut renommée au nom de Goltor l'Intrépide à la date de son décès. On peut donc donner le poids d'une gemme en U.G., quelle que soit la période historique en Terre de Fangh (à partir de l'Ère sans dieux).

L'U.G. correspond environ à 8,2478 grammes, mais c'est en vérité un peu plus précis que cela. Pour peser une gemme, il faut disposer d'un pèse-gemme, instrument de grande précision, fragile et fabriqué uniquement par les Nains et vendu environ 500 P.O. Notez que la pierre peut aussi représenter seulement une fraction d'U.G. En conséquence, la plupart des aventuriers ne peuvent faire qu'une estimation du poids des gemmes et ils ne sauront leur véritable valeur qu'en allant voir un spécialiste (Nain, négociant, joaillier ou banquier).

Pour ce qui concerne la rareté de la gemme (et donc, son prix par U.G.), elle est fonction de son matériau comme vous pourrez le voir dans le tableau des gemmes. Certains héros n'ont aucune idée de la rareté d'une gemme, et d'autres au contraire peuvent la déterminer au premier coup d'œil. La gemme peut être enchâssée dans une monture ou sur un objet, ou bien être présentée seule au milieu d'autres trésors ou dans un écrin, sachet, boîte.

Examen de la gemme

Pour ce qui concerne l'évaluation de la valeur d'une gemme par les aventuriers, vous pouvez utiliser les idées suivantes (en tenant compte de l'origine et/ou du métier, selon les cas) :

- Évaluation ou découverte d'une pierre brute : NAIN, MARCHAND
- Évaluation précise de la rareté et du poids : NAIN, MARCHAND, VOLEUR (humain ou elfe)
- Évaluation approximative rareté/poids : VOLEUR, NOBLE, PIRATE, HAUT-ELFE, ELFE NOIR
- Évaluation liée au poids, vague idée pour la rareté : MAGE, PRÊTRE, RANGER, INGÉNIEUR
- Évaluation très laborieuse : BARBARE, GUERRIER, ELFE SYLVAIN, DEMI-ELFE, HOBBIT
- Aucune évaluation : ORQUE, DEMI-ORQUE, GOBELIN, GNOME, OGRE

La plupart des pierres sont souvent taillées sur la base de 1 U.G., ce qui donne des pierres d'usage facile pour les utilisations communes de travaux de joaillerie. Si le MJ veut se faciliter la vie, il peut donc utiliser la valeur taillée de 1 U.G. du tableau pour donner les prix des pierres et gemmes trouvées (avec ou sans jet au D20).

Exemples roleplay : si un Nain trouve un saphir de taille moyenne, vous pouvez lui dire : Tu trouves un magnifique saphir taillé de 3 U.G., qui vaut à peu près 300 P.O.

Au contraire si c'est un Barbare qui trouve le même joyau : Tu trouves une petite pierre bleue qui brille. Pour une elfette sylvain : Tu trouves une très jolie pierre précieuse de couleur bleue !

Tableau des gemmes et pierres, valeur et poids

D20	Type de pierre/gemme	Valeur U.G. (brut)	Valeur U.G. (taillée)	Notes
1	Barbonate Chatoyante	70 P.O.	210 P.O.	Jaune lumineux
2	Diamant bleu	60 P.O.	160 P.O.	Légèrement bleuté
3	Diamant blanc	50 P.O.	130 P.O.	Rien à signaler
4	Klokolum	35 P.O.	150 P.O.	Jaune opaque, irisé
5	Saphir	35 P.O.	100 P.O.	Bleu assez profond
6	Rubis	30 P.O.	95 P.O.	Rouge/rose
7	Zacorite	25 p.O.	90 P.O.	Mauve translucide, irisé
8	Émeraude	25 P.O.	70 P.O.	Vert profond
9	Ambre	22 P.O.	65 P.O.	Orangé/jaune translucide
10	Opale noire	20 P.O.	60 P.O.	Noire, irisée
11	Spinelle	18 P.O.	60 P.O.	Rouge
12	Jaspe	18 P.O.	55 P.O.	Attention, couleurs variées
13	Grenat	18 P.O.	50 P.O.	Rouge-brun
14	Béryl rouge	15 P.O.	45 P.O.	Rouge
15	Cornaline	8 P.O.	20 P.O.	Rouge orangé sombre
16	Kunzite	8 P.O.	15 P.O.	Gris légèrement teinté
17	Perle rose	Sans objet	12 P.O.	Ronde, rose pâle, irisée
18	Perle blanche	Sans objet	10 P.O.	Ronde, blanche, irisée
19	Serpentine	3 P.O.	5 P.O.	Généralement verte/turquoise
20	Sardonix	2 P.O.	4 P.O.	Couleurs variées ou noir

Usage du tableau : vous pouvez faire tirer une gemme au D20 (score petit = gemme de valeur) et prendre au choix 1 U.G. ou bien faire tirer les U.G. sur un D4 / D6 / D10 (selon l'importance du trésor) afin d'avoir immédiatement un tirage aléatoire mais précis. N'oubliez pas de préciser BRUT ou TAILLÉ.

Ce tableau doit aussi vous permettre de donner des prix assez facilement à de nombreux bijoux !

Exemples :

6 au D20, 3 au D4 : 1 beau rubis taillé de 3 U.G. : valeur 285 P.O.

10 au D20, 2 au D6 : 1 opale noire brute de 2 U.G. : valeur 40 P.O.

17 au D20, 8 au D10 : bibelot sculpté en cornaline de 8 U.G., valeur 200 P.O.

Collier en or avec 3 ambres : 3 x 65 P.O. (+ 20 P.O. pour la monture) : 215 P.O.

Bague en argent ornée d'un béryl rouge 1 U.G. : 45 (+ 5 P.O. pour la monture) : 50 P.O.

... Bracelet serti de 16 petits diamants de 1/10e d'U.G. : 160 P.O.

Etc...