



Jaspe	+2 contre les démons +2 soins	Quartz	+5 invisibilité
Jouet	+4 contrôle des enfants	Rame	+4 Affecter les courants
Joug	+4 contrôle du porteur +5 augmenter la force du porteur	Rayonnage	+3 cacher les choses qui s'y trouvent +4 protéger les choses qui s'y trouvent
Lampe	+4 création de feux +7 production de lumière	Récipient	+5 création et transformation du contenu
Langue de serpent	+3 tromperie +6 mensonge	Rubis	+3 affecter le sang +4 commandement en temps de guerre +6 pouvoirs liés au feu
Lit	+6 affecter le sommeil et les rêves	Rubis étoilé	+5 conjuration ou contrôle des entités occultes
Lyre	+3 création de sons +5 affecter la musique	Sac	+3 y mettre ou en enlever les choses +5 emprisonner le contenu
Magnétite	+3 Animal	Saphir	+2 connaissance +2 contre les sorts Corporem néfastes +3 soins
Masque	+2 affecter la vue du porteur +3 cacher +7 déguiser	Sardonyx	+2 contre les sorts Corporem néfastes
Obsidienne	+5 obscurité	Selle	+4 affecter les chevaux +7 affecter le sens de l'équitation
Œil-de-chat	+3 contre les sorts Corporem néfastes	Serpentine	+3 contre les poisons animaux et la contamination
Onyx	+4 mort +4 obscurité	Seuil	+5 transporter magiquement +7 affecter les déplacements au travers +7 portes et portails magiques
Opale	+4 voyager	Soufflet	+4 création de vent +5 attiser les feux
Or	+4 affecter la richesse +4 susciter l'avidité	Tambour	+2 faire peur +3 création de tempêtes et tonnerre +5 assourdir
Os animal	+4 blesser ou tuer les animaux	Tapis	+3 affecter tous ceux qui s'y trouvent
Os Humain	+3 destruction de l'esprit humain +4 destruction du corps humain	Terre	+5 destruction du contenu +7 création de feu et de chaleur
Outre	+5 création d'un contenu liquide	Topaze	+4 commandement +4 force, courage, fierté +5 contrôle des bêtes sauvages
Panier	+3 création d'un contenu +4 préservation du contenu +5 création de nourriture à l'intérieur	Turquoise verte	+4 nécromancie
Peau animale	+7 transformation en l'animal approprié	Verre de montre	+3 augmenter la vitesse +7 alertes et à-propos
Peigne	+5 beauté +7 affecter les cheveux	Verre transparent	+4 invisibilité +5 voir à travers quelque chose
Perle	+5 détection ou destruction des poisons	Voile de bateau	+4 affecter les vents +7 navigation à voile
Pic	+4 destruction de la pierre		
Pièce	+4 y créer quelque chose +6 affecter en même temps tout ce qui s'y trouve		
Pièce de monnaie	+4 susciter l'avidité		
Plancher	+7 affecter les déplacements au travers		
Plomb	+4 garder		
Plume d'oie	+7 écrire		
Porte	+5 garder		

Niveau total du pouvoir, après prise en compte de toutes les autres modifications, est divisé par 2.

Investir les effets

Après avoir soigneusement défini l'effet dont vous voulez investir votre objet, il vous reste à l'y introduire

grâce au rituel adéquat. Le Total de Laboratoire à employer est basé sur vos scores dans les Forme et Technique appropriées, comme celui concernant les sorts, mais plusieurs modificateurs entrent en jeu :

- Si l'effet duplique un sort doté de Compléments, ceux-ci s'appliquent au Total de Laboratoire.
- Consultez la *Table des Formes et de leurs Bonus aux Effets* ; si un des bonus fournis par l'aspect physique de