



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances > Les Cornes d'Urfé > **Trucs bizarres et inventions diverses**

Trucs bizarres et inventions diverses

mercredi 17 mars 1999, par [Heyrick](#)

L'eau de la source (droguée) a des propriétés amusantes (les joueurs doivent le découvrir).

Elle se combine avec certains aliments pour donner des potions parfois utiles, et utilisée sur certains objet, elle modifie parfois leurs caractéristiques.

- Une arme forgée sur place et refroidie dedans aura 2 fois plus de chances de se briser suite à un désastre. (pas bon ça, et le forgeron n'a aucune raison de ne pas refroidir ses armes dedans...). Attention, cela n'est valable que pour l'armement, tout autre matériel forgé (fer à cheval, gond de porte et autre) ne voit pas

ses caractéristiques modifiées

- Si les joueurs créent un bassin et le remplissent avec l'eau de la source pour faire de la pisciculture, les poissons seront bien plus gros que d'ordinaire (marche aussi pour les moustiques, et autres insectes... arf !!!).
- Si on coupe le vin avec, le mélange devient un laxatif puissant (jet de résistance (Vivacité) dif. 6 + nb de verres).
- Mélangé à de l'hydromel, on obtient un philtre de vérité (dif. 7+nb de verres pour résister - Énergie).

J'en ajouterais d'autres plus tard, mais sachez que la plupart du temps, c'est ennuyeux pour les membres de l'alliance.