

## Les ressources Mortrasiennes

En Mortras, l'on peut trouver de nombreuses ressources, que l'on peut échanger, troquer, négocier... voici un petit guide visuel pour vous aider à mieux les reconnaître ! Attention, les plantes, détaillées dans un autre livret, ne sont pas présentes ici.



**Le mineraï :** d'environ un pouce de diamètre, les pépites de mineraï sont extraites du sol par le charbonnier. Evidemment, n'importe qui pourra ramasser celui qui traîne au sol.. Le mineraï de cuivre à une teinte cuivrée (logique), celui de fer une couleur grise sombre, et le dernier, l'Arcanum détient des reflets bleutés. Le métal enchanté, très rare, existe sous forme de coupon.



**Les lingots :** que ce soit ceux de cuivre, de fer ou d'Arcanum, les lingots servent en général à réparer les armures lourdes ou intermédiaires. On peut aussi s'en servir en alchimie, notamment ceux de plomb ou de mercure, vous n'aurez aucun mal à reconnaître un lingot, dessus est noté ce de quoi il est fait ! Ce sont le charbonnier et le rétameur qui fondent les minerais pour en faire des lingots, mais là aussi, tout le monde peut ramasser un lingot qui traîne...



**Le cuir :** le cuir standard est reconnaissable à une couleur beige, voire blanche. Le cuir renforcé est d'un beau rouge luisant. L'un et l'autre interviennent dans la réparation et la création des armures légères et intermédiaires. Le veneur est capable d'en créer en fonction des proies qu'il chasse. Le cuir fabuleux n'existe que sous forme de coupon. Évidemment, tout un chacun peut ramasser du cuir qui se serait égaré.



**Les poudres alchimiques** : de gauche à droite : la poussière d'améthyste (violette), la poudre d'ossements (noire), le sable d'ambre et (orange) et l'émeraudine pilée (verte). Ces composants sont difficilement trouvables à l'état naturel...

Quelle que soit la taille du flacon, il ne représente qu'une dose.



**La Roche Azur** : tout le monde connaît cette vilaine drogue, bien évidemment illégale. Ce fléau fait des ravages dans la jeunesse mortrasienne. Là aussi chaque flacon ne représente qu'une dose, quelle que soit sa taille.



**Les Bois communs** : récoltés par le boquillon, les trois bois les plus communs dans l'Empire sont, de gauche à droite, le sapin (représenté par une bûche marron), l'if (représenté par un tronc vert) et le chêne (représenté par une branche rougeâtre). Bien sûr, si eux aussi se sont perdus, le quidam pourra s'en emparer.



**Les Bois rares** : l'Anadère et l'Ormebrun sont des bois recherchés en Mortras. Ils sont représentés pour le premier par trois bûches empilées, pour le second par cinq bûches empilées.



**Ressources de chasse** : au nombre de quatre, c'est le veneur qui vous les ramènera au terme de ses traques. De nouveau, si un badaud en trouve posées innocemment sur son chemin, il pourra les abriter dans son sac.



**Curiosités** : l'on peut trouver tant de choses en Mortras... que ce soit en agressant sa pauvre faune ou en pulvérisant sa flore ! Tout le monde est à la recherche des éléments les plus insolites, soyez-en certains !