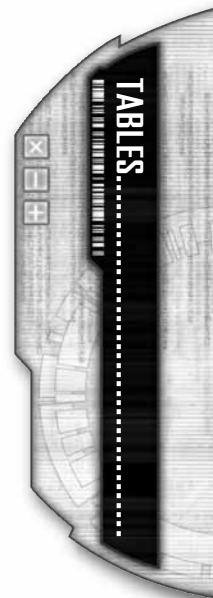




## POUVOIR D'ADEPTE

Pouvoir	Coût	Référence
Analytique	0,25 par niveau	p. 168
Arme en main	0,5	p. 168
Armure mystique	0,5 par niveau	p. 187, <i>SR4</i>
Attribut physique amélioré	1 par niveau	p. 187, <i>SR4</i>
Augmentation d'attribut	0,25 par niveau	p. 187, <i>SR4</i>
Berserk	1	p. 168
Chute libre	0,25 par niveau	p. 168
Combat en aveugle	0,5	p. 168
Compétence améliorée	0,25 ou 0,5 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Contre-attaque	0,5	p. 168
Contrôle corporel	0,5 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Contrôle de la mélanine	0,5	p. 168
Contrôle métabolique	0,5	p. 168
Contrôle vocal	0,5	p. 188, <i>SR4</i>
Coup critique	0,25 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Coup dévastateur	1	p. 169
Course sur les murs	1	p. 169
Détection de mouvements	0,5	p. 169
Doigts de fée	0,25	p. 169
Élasticité	0,25 par niveau	p. 170
Empathie animale	0,25 par niveau	p. 170
Enracinement	0,25 par niveau	p. 170
Focus vivant	1	p. 170
Frappe déséquilibrante	0,5	p. 170
Frappe à distance	2	p. 170
Frappe élémentaire	0,5	p. 170
Frappe névralgique	1	p. 170
Frappe pénétrante	0,25 par niveau (max 3)	p. 170
Froide détermination	0,25 par niveau	p. 171
Glisse	1	p. 171
Grand saut	0,25 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Guérison rapide	0,25 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Immunité naturelle	0,25 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Jet en puissance	0,25 par niveau	p. 171
Linguistique	0,25 par niveau	p. 171
Mains mortelles	0,5	p. 188, <i>SR4</i>
Maîtrise des projectiles	1	p. 171
Mémoire tridimensionnelle	0,5	p. 171
Multi-tâche	0,5	p. 171
Parade de projectiles	0,25 par niveau	p. 188, <i>SR4</i>
Passage sans trace	1	p. 171
Perception accrue	0,25 par niveau	p. 189, <i>SR4</i>
Perception astrale	1	p. 189, <i>SR4</i>
Performance captivante	0,5	p. 172
Poumons décuplés	0,25 par niveau	p. 172
Réflexes améliorés	2, 3, ou 5	p. 189, <i>SR4</i>
Résistance à la douleur	0,5 par niveau	p. 189, <i>SR4</i>
Résistance aux sorts	0,5 par niveau	p. 189, <i>SR4</i>
Sculpture faciale	0,25 par niveau	p. 172
Sens aiguisés	0,25 par niveau	p. 172
Sens amélioré	0,25	p. 189, <i>SR4</i>
Sens du combat	0,5 par niveau	p. 189, <i>SR4</i>
Sens magique	0,5	p. 172
Sens à mémoire eidétique	0,5	p. 172
Soins empathiques	0,5	p. 172
Soulagement de la douleur	1	p. 172
Subsistance	0,25	p. 172
Tolérance à la température	0,25 par niveau	p. 173
Tripes d'acier	0,25 par niveau	p. 173
Voile	0,25 par niveau	p. 173
Voix de commandement	0,25	p. 173
Volonté de fer	0,25 par niveau	p. 173





## SORTS

### Légende

Le **Nom** parle de lui-même. Les sorts marqués d'un astérisque (\*) apparaissent dans SR4, le reste se trouve dans ce livre. Le **Type** est soit Mana (M) soit Physique (P). Voir p. 196, SR4.

**Test** : soit O (Test opposé, auquel on résiste avec l'attribut noté + Contresort), soit R (Test de réussite). Les sorts marqués d'un S (RO) doivent battre le seuil de Résistance de l'objet (voir p. 174, SR4).

**Portée** : soit champ de vision (CDV), soit toucher (T). Les sorts marqués d'un (Z) sont à effet de zone. Pour les sorts de Détection, la notation après le "/" fait référence à la portée du sens : un sens directionnel (D) comme la vue ou de zone (Z) qui détecte des cibles dans toutes les directions ; (ZE) est un effet de zone étendu. Les sorts avec un (V) nécessitent un sujet volontaire.

**Dommages** : soit physiques (P) soit étourdissants (E).

**Durée** : instantané (I), maintenu (M) ou permanent (P). Voir p. 196, SR4.

**Drain** : la Valeur de Drain (p. 196, SR4).

### Sorts de Combat

	Type	Test	Portée	Dommages	Durée	Drain
Bouillie de [objet] (Indirect, Élémentaire)	P	S (RO)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+4
Boule étourdissante (Direct)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	E	I	(P/2)+1
Boule de feu (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+5
Boule de force (Direct)*	P	O (Con)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+3
Boule de foudre (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+5
Boule mana (Direct)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+2
Brise-bouclier (Direct)	M	O (P)	T	P	I	(P/2)-3
Carnage [métatype / espèce] (Direct)	M	O (Vol)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+1
Corrosion [objet] (Indirect, Élémentaire)	P	S (RO)	T	P	I	(P/2)
Coup étourdissant (Direct)*	M	O (Vol)	T	E	I	(P/2)-3
Défonçage [objet] (Direct)	P	S (RO)	T	P	I	(P/2)-2
Démantèlement [objet] (Direct)	P	S (RO)	CDV	P	I	(P/2)
Démolition [objet] (Direct)	P	S (RO)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+2
Direct (Indirect)*	P	O (Réa)	T	E	I	(P/2)-2
Eau de feu (Indirect, Élémentaire)	P	O (Réa)	CDV	P	I	(P/2)+5
Éclair étourdissant (Direct)*	M	O (Vol)	CDV	E	I	(P/2)-1
Éclair de force (Direct)*	P	O (Con)	CDV	P	I	(P/2)+1
Éclair de foudre (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV	P	I	(P/2)+3
Éclair mana (Direct)*	M	O (Vol)	CDV	P	I	(P/2)
Explosion (Indirect)	P	O (Réa)	CDV (Z)	E	I	(P/2)+5
Flot acide (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV	P	I	(P/2)+3
Fracasement (Direct)*	P	O (Con)	T	P	I	(P/2)-1
Fusion [Objet] (Indirect, Élémentaire)	P	S (RO)	CDV	P	I	(P/2)+2
Lance-Flammes (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV	P	I	(P/2)+3
Napalm (Indirect, Élémentaire)	P	O (Réa)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+7
Pain (Indirect)	P	O (Réa)	CDV	E	I	(P/2)
Toucher mortel (Direct)*	M	O (Vol)	T	P	I	(P/2)-2
Tuerie [métatype / espèce] (Direct)	M	O (Vol)	CDV	P	I	(P/2)-1
Un [métatype / espèce] de moins (Direct)	M	O (Vol)	T	P	I	(P/2)-3
Vague toxique (Indirect, Élémentaire)*	P	O (Réa)	CDV (Z)	P	I	(P/2)+5

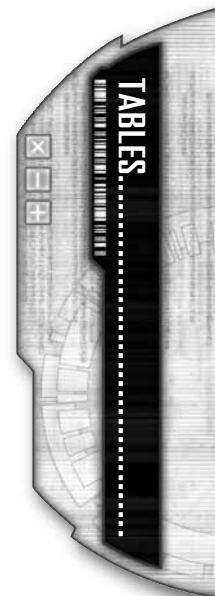
### Sorts de Détection

	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Analyse de la magie (Actif, Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)
Analyse d'objet (Actif, Directionnel)*	P	O (Vol)	T/D	M	(P/2)
Analyse de véracité (Actif, Directionnel)*	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)
Catalogue (Actif)	P	S (RO)	T/Z	M	(P/2)+2
Clairaudience (Passif, Directionnel)*	M	R	T/D	M	(P/2)-1
Clairvoyance (Passif, Directionnel)*	M	R	T/D	M	(P/2)-1
Clairvoyance astrale (Passif, Directionnel)	M	R	T/D	M	(P/2)-1
Détection des ennemis (Actif)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)+1
Détection des ennemis, Étendu (Actif)*	M	O (Vol)	T/ZE	M	(P/2)+3
Détection de [Forme de vie] (Actif)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)-1
Détection de [Forme de Vie], Étendu (Actif)*	M	O (Vol)	T/ZE	M	(P/2)+1
Détection d'un individu (Actif)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)-1
Détection de la magie (Actif)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)
Détection de la magie, Étendu (Actif)*	M	O (Vol)	T/ZE	M	(P/2)+2
Détection de [Objet] (Actif)*	P	S (RO)	T/Z	M	(P/2)-1
Détection de la vie (Actif)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)
Détection de la vie, Étendu (Actif)*	M	O (Vol)	T/ZE	M	(P/2)+2
Diagnostic (Actif, Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	I	(P/2)
Emprunt de sens (Actif, Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)
Fenêtre astrale (Actif, Directionnel)	M	O (Puissance)	T/D	M	(P/2)
Fenêtre mana (Actif, Directionnel)	M	O (Puissance)	T/D	M	(P/2)
Lien mental (Actif, Psychique)*	M	R	T/A (V)	M	(P/2)+1
Œil de meute (Passif, Directionnel)	M	R	T/D (V)	M	(P/2)+1
Œil de faucon (Passif, Directionnel)	P	R	T/D (V)	M	(P/2)-1
Reconnaissance de pensée (Actif, Psychique / Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)



## SORTS (SUITE)

Sorts de Détection	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Reconnaissance de pensée de zone (Actif, Psychique)	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)+2
Réseau télépathique (Actif, Psychique)	M	R	T/Z (V)	M	(P/2)+3
Réseau télépathique étendu (Actif, Psychique)	M	R	T/ZE (V)	M	(P/2)+5
Sens animal (Actif, Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)-1
Sens du combat (Actif, Psychique)*	M	O (Vol)	T/Z	M	(P/2)+2
[Sens] cryptesthésique (Passif, Directionnel)	M	R	T/D	M	(P/2)
Sonde mentale (Actif, Directionnel)*	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)+2
Traduction (Actif, Psychique / Directionnel)	M	O (Vol)	T/D	M	(P/2)
Visée améliorée (Passif, Directionnel)	P	R	T/D (V)	M	(P/2)-1
Vision nocturne (Passif, Directionnel)	P	R	T/D (V)	M	(P/2)-1
Vision thermographique (Passif, Directionnel)	P	R	T/D (V)	M	(P/2)-1
Sorts de Santé	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Antidote*	M	R	T	P	(VD Toxine) - 2
Augmentation d'[Attribut]*	P	R	T (V)	M	(P/2) - 2
Augmentation des réflexes*	P	R	T (V)	M	(P/2)+2
Coup de fouet	P	R	T (V)	P	(P/2)
Désintoxication*	M	R	T	P	(VD Toxine) - 4
Diminution de [attribut] (Négatif)*	P	O (attribut)	T	M	(P/2)+1
Diminution des réflexes (Négatif)	P	O (Réa)	T	M	(P/2)+1
Éveil	M	R	T	M	(P/2)-4
Facilitateur (Négatif)	M	O (Con)	T	M	(P/2)
Hibernation*	M	R	T (V)	M	(P/2)-3
Ivresse (Négatif)	M	O (Con)	T	P	(P/2)
Jeûne	M	R	T (V)	M	(P/2)-5
Nutrition	P	R	T (V)	P	(P/2)
Oxygénation*	P	R	T (V)	M	(P/2)-1
Prophylaxie*	M	R	T (V)	M	(P/2)-2
Résistance à la douleur*	M	R	T	M	(VD) - 4
Soins*	M	R	T	M	(VD) - 2
Soin de maladie*	M	R	T	M	(VD Maladie) - 2
Soulagement d'allergie	M	R	T	M	(P/2) - 4
Soulagement de dépendance	M	R	T	M	(P/2) - 4
Stabilisation*	M	R	T	P	(Surplus de dommage) - 2
Stimulant	M	R	T (V)	M	(P/2) - 5
Teint radieux	P	R	T	P	(P/2) - 1
Sorts d'Illusion	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Agonie (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 2
Agonie de masse (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)
Barrière acoustique (Réaliste, Mono-sensoriel)	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2)+3
Brouillage (Réaliste, Multi-sensoriel)	P	O (Int)	CDV	M	(P/2)
Brouillage de zone (Réaliste, Multi-sensoriel)	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Camouflage (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 2
Camouflage physique (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 1
Chaos (Réaliste, Multi-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV	M	(P/2)+1
Chut (Réaliste, Mono-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Confusion (Réaliste, Multi-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Confusion de masse (Réaliste, Multi-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Double (Réaliste, Multi -Sense)	M	O (Vol)	T	M	(P/2) - 3
Double physique (Réaliste, Multi -Sense)	P	O (Int)	T	M	(P/2) - 2
Furtivité (Réaliste, Mono-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV	M	(P/2)+1
Illusion (Réaliste, Multi-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Illusion tridéo (Réaliste, Multi-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2)+3
Insectes (Réaliste, Multi-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Invisibilité (Réaliste, Mono-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Invisibilité améliorée (Réaliste, Mono-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV	M	(P/2)+1
Maquillage de véhicule (Réaliste, Multi-sensoriel)	P	O (Int)	T	M	(P/2) - 2
Masque (Réaliste, Multi-sensoriel)*	M	O (Vol)	T	M	(P/2)
Masque physique (Réaliste, Multi-sensoriel)*	P	O (Int)	T	M	(P/2)+1
Mauvais pressentiment (Réaliste, Multi-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Métal brûlant (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) - 1
Monde chaotique (Réaliste, Multi-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2)+3
Nuage pestilentiel (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Nuée d'insectes (Réaliste, Multi-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)+2
Orgasme (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 2
Orgie (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2)





## SORTS (SUITE)

Sorts d'Illusion	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Privation de [sens] (Réaliste, Mono-sensoriel)	P	O (Int)	CDV	M	(P/2) - 1
Privation de [sens] en masse (Réaliste, Mono-sensoriel)	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Puanteur (Réaliste, Mono-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 2
Silence (Réaliste, Mono-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Songe (Réaliste, Multi-sensoriel)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 1
Spectacle (Évident, Multi-sensoriel)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Spectacle tridéo (Évident, Multi-sensoriel)*	P	O (Int)	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Sorts de Manipulation	Type	Test	Portée	Durée	Drain
Altération de la mémoire (Mentale)	M	O (Vol)	CDV	P	(P/2) + 2
Altération de la température (Environnementale)	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Animation (Physique)	P	S (RO)	CDV	M	(P/2)
Animation de masse (Physique)	P	S (RO)	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Apaisement d'un animal (Mentale)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 1
Apaisement d'une meute (Mentale)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Armure (Physique)	P	R	CDV	M	(P/2) + 3
Armure astrale (Mana)	M	R	CDV	M	(P/2) + 2
Aura élémentaire de [élément] (Environnementale)	P	R	CDV	M	(P/2) + 3
Bande de colle (Physique)	P	S (RO)	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Barrière anti-esprits (Environnementale)	M	R	CDV (Z)	M	(P/2)
Barrière mana (Environnementale)*	M	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Barrière mana offensive (Environnementale)	M	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Barrière physique (Environnementale)*	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Barrière zappeuse d'esprits (Environnementale)	M	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Brouillage du mana (Environnementale)	M	R	CDV (Z)	P	(P/2) + 4
Brume (Environnementale)	P	R	CDV (Z)	I	(P/2) + 3
Changeforme (Physique)*	P	R	CDV (V)	M	(P/2) + 2
Changement en [Créature] (Physique)*	P	R	CDV (V)	M	(P/2) + 1
Chute féline (Physique)	P	R	CDV	M	(P/2)
Colle (Physique)	P	S (RO)	CDV	M	(P/2) + 1
Consolidation (Physique)	P	R	CDV	M	(P/2) + 1
Contrôle des actes (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Contrôle d'animal (Mentale)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) + 1
Contrôle des émotions (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2)
Contrôle des foules (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Contrôle d'une meute (Mentale)	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Contrôle des pensées (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) + 2
Contrôle des pensées des foules (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) + 4
Couche de glace (Environnementale)*	P	R	CDV (Z)	I	(P/2) + 3
Déviation (Physique)	P	R	CDV	M	(P/2) + 1
Doigts télékinésiques (Physique)*	P	R	CDV	M	(P/2) + 1
Enflammer (Physique)*	P	O (Con)	CDV	P	(P/2)
Façonnage de [Matériau] (Environnementale)	P	S (RO)	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Filet (Physique)	P	O (For)	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Filet mana (Mana)	M	O (For)	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Impulsion (Environnementale)	P	S (RO)	CDV (Z)	I	(P/2) + 3
Influence (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV	P	(P/2) + 1
Interférence (Environnementale)	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Lévitiation (Physique)*	P	R	CDV	M	(P/2) + 1
Liens (Physique)	P	O (For)	CDV	M	(P/2) + 1
Liens mana (Mana)	M	O (For)	CDV	M	(P/2)
Liquéfaction (Physique)*	P	O (Con)	CDV	M	(P/2) + 2
Lumière (Environnementale)*	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) - 1
Manipulation des foules (Mentale)*	M	O (Vol)	CDV (Z)	M	(P/2) + 2
Maquillage (Physique)	P	R	T (V)	P	(P/2)
Mode (Physique)	P	R	T	P	(P/2)
Mur élémentaire de [élément] (Environnementale)	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 5
Pétrification (Physique)*	P	O (Con)	CDV	M	(P/2) + 2
Poltergeist (Environnementale)*	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 3
Préservation (Physique)	P	R	T	P	(P/2)
Projectile (Physique)*	P	R	CDV	I	(P/2) + 1
Purification de [élément] (Environnementale)	P	R	CDV (Z)	P	(P/2) + 2
Réparation (Physique)	P	S (RO)	T	P	(P/2) + 1
Reptation du gecko (Physique)	P	R	T	M	(P/2) - 1
Stérilisation (Physique)	P	R	CDV (Z)	I	(P/2) + 2
Ténèbres (Environnementale)*	P	R	CDV (Z)	M	(P/2) + 1
Vérité (Mentale)	M	O (Vol)	CDV	M	(P/2) - 1
Verrouillage (Physique)	P	S (RO)	CDV	M	(P/2)



## ÉQUIPEMENT

<b>Biens magiques</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Orichalque, par unité				50 000 ¥	12
Matériaux d'Activation				Puissance × 1 000 ¥	Puissance × 4
Matériaux rituels				Puissance × 500 ¥	Puissance × 2
Talisman				100 ¥	—
<b>Focus métamagiques</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Focus d'Ancrage				Puissance × 10 000 ¥	(Puissance × 6)R
Focus de Bouclier				Puissance × 5 000 ¥	(Puissance × 6)R
Focus de Camouflage				Puissance × 10 000 ¥	(Puissance × 6)R
Focus de Centrage				Puissance × 15 000 ¥	(Puissance × 6)R
Focus de Lien symbolique				Puissance × 2 500 ¥	(Puissance × 6)P
<b>Formules de focus</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Arme focus				Puissance × 2 000 ¥	(Puissance × 8)P
Focus d'Ancrage				Puissance × 2 500 ¥	Suivant la catégorie du sort
Focus de Bannissement				Puissance × 1 000 ¥	(Puissance × 4)R
Focus de Bouclier				Puissance × 2 500 ¥	(Puissance × 8)R
Focus de Camouflage				Puissance × 2 500 ¥	(Puissance × 8)R
Focus de Centrage				Puissance × 2 500 ¥	(Puissance × 8)R
Focus de Contresort				Puissance × 1 000 ¥	Suivant la catégorie du sort
Focus d'Invocation				Puissance × 1 000 ¥	(Puissance × 4)R
Focus de Lancement de sorts				Puissance × 1 000 ¥	Suivant la catégorie du sort
Focus de Liaison				Puissance × 1 500 ¥	(Puissance × 6)R
Focus de Lien symbolique				Puissance × 2 500 ¥	(Puissance × 8)P
Focus de Maintien				Puissance × 1 500 ¥	Suivant la catégorie du sort
Focus de Pouvoir				Puissance × 2 000 ¥	(Puissance × 8)R
<b>Outils d'enchantement</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Kit de collecte				100 ¥	4
Kit de raffinage				500 ¥	8
Atelier d'enchantement				50 000 ¥	12
Microlabo d'alchimie				100 000 ¥	12R
<b>Location d'un atelier d'enchantement</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Par heure				25 ¥	8
Par jour				100 ¥	9
Par mois				1 500 ¥	10
<b>Réactifs</b>				<b>Coût par unité</b>	<b>Disponibilité</b>
	<b>Brut</b>	<b>Raffiné</b>	<b>Radical</b>		
<b>Animal*</b>					
Écailles, fourrure, peau, sang	50 ¥	100 ¥	200 ¥		4/6/8
Soie	75 ¥	150 ¥	300 ¥		4/6/8
Peau intacte	100 ¥	200 ¥	400 ¥		4/6/8
Ivoire	300 ¥	600 ¥	1 200 ¥		4/6/8
Venin	600 ¥	1 200 ¥	2 400 ¥		4/6/8
<b>Végétal*</b>					
Écorce, feuilles, pétales, sève	50 ¥	100 ¥	200 ¥		4/6/8
Coton	75 ¥	150 ¥	300 ¥		4/6/8
Fruit	100 ¥	200 ¥	400 ¥		4/6/8
Bois de feuillu rare	600 ¥	1 200 ¥	2 400 ¥		4/6/8
<b>Métallique</b>					
Fer	50 ¥	100 ¥	200 ¥		4/6/8
Cuivre	100 ¥	200 ¥	400 ¥		4/6/8
Argent	300 ¥	600 ¥	1 200 ¥		4/6/8
Mercure	600 ¥	1 200 ¥	2 400 ¥		4/6/8
Or	10 000 ¥	20 000 ¥	40 000 ¥		4/6/8
<b>Mineral</b>					
Cristaux	50 ¥	100 ¥	200 ¥		4/6/8
Fossiles	75 ¥	150 ¥	300 ¥		4/6/8
Obsidienne	100 ¥	200 ¥	400 ¥		4/6/8
Gemmes semi-précieuses	200 ¥	400 ¥	800 ¥		4/6/8
Gemmes précieuses	500 ¥	1 000 ¥	2 000 ¥		4/6/8
*Certaines parties d'espèces animales ou végétales en voie d'extinction peuvent être Restreintes ou Prohibées dans des gouvernements éco-conscients.					
<b>Composés magiques</b>				<b>Coût</b>	<b>Disponibilité</b>
Sagess				1 300 ¥	10R
Force spirituelle				2 800 ¥	16P
Mousse de sorcière				1 300 ¥	10P