

TRAITE SUR L"ALCHIMIE

« Il n'y a pas de problème qui puisse être résolu par une dose d'explosif, une pincée de chance et un soupçon de sprint. » DUMFAR « Trop-court » LAPOUTRAIE

1. De l'importance des définitions :

Un alchimiste utilise sa science pour altérer l'état des éléments et créer un effet magique.

Il peut pallier l'absence de magie, de médecine et, le plus souvent, d'équipes de démolition.

Puisqu'il utilise les secrets de la nature, l'alchimiste expérimente sans cesse, cherchant à trouver des solutions à des problèmes inexistantes.

Les alchimistes étudient les liens cachés, unissant matière et esprit, et rejetant même les distinctions qu'ils considèrent comme des inepties métaphysiques. Méprisés par les praticiens de la magie véritable, qui les considèrent comme des amateurs illuminés ou des charlatans en quête de failles, les alchimistes ont toujours une solution à portée de main, même si celle-ci est instable, peu élégante et provoque des dommages collatéraux inexplicables. Certains alchimistes affirment que ces résultats inattendus sont l'essence même de la véritable découverte, longtemps négligée par les praticiens de la magie incapables de voir au-delà de leurs écrits prétentieux ; d'autres prétendent qu'ils aiment simplement faire exploser des choses.

Les alchimistes maîtrisent l'art de créer des élixirs et des extraits magiques grâce à des procédés mystiques et à l'utilisation de **COMPOSES**, matières mortes issues de végétaux, de terre et d'organismes en décomposition ; et de **REACTIFS**, substances humides extraites d'organismes vivants, fluides prélevés sur des animaux, des bêtes, des monstres et, dans les cas les plus sombres, sur des êtres vivants. Chaque alchimiste est unique ; le savoir se transmet de maître à un ou quelques apprentis, et chaque alchimiste garde jalousement ses connaissances. L'alchimie se divise en plusieurs branches, chacune avec sa propre philosophie sur la magie inhérente à la matière. Certains alchimistes se concentrent sur la transmutation, l'art de transformer une substance en une autre, comme le plomb en or. D'autres voient l'alchimie comme une voie vers la santé et l'immortalité, se spécialisant dans les breuvages et les potions aux propriétés magiques. Cependant, les alchimistes ne sont pas que des scientifiques ; ce sont aussi des hommes d'affaires qui savent fixer un prix juste pour leurs services. D'autres encore choisissent une voie plus aventureuse, à la recherche d'ingrédients puissants et de recettes oubliées.

2. Profession : ALCHEMISTE

♦ Attribut principal : INT

♦ Compétences : Alchimie, Marchandage, Connaissance des bêtes, Soins, Langues, Mythes et légendes, Dextérité, Fronde

♦ Compétence secondaire : Alchimie. Tout comme les mages, un alchimiste possède une compétence secondaire au lieu d'une capacité héroïque.

ÉQUIPEMENT D6

1-2 Arbalète légère, carquois, armure de cuir, sacoche d'alchimiste, corde (chanvre), lanterne, huile de lampe, silex et amadou, rations de campagne D6, argent D8

3-4 Fronde, armure de cuir, sacoche d'alchimiste, carnet, torche, silex et amadou, rations de campagne D6, argent D8

5-6 Épée courte, armure de cuir, sacoche d'alchimiste, lampe, huile de lampe, silex et amadou, rations de campagne D6, argent D10

ALCHIMIE (INT) :

L'alchimie est une compétence secondaire basée sur l'INT. Elle sert à créer des élixirs magiques, des extraits et d'autres substances. Pour ce faire, vous devez avoir accès à un laboratoire et à des ingrédients, et maîtriser une recette. Mécaniquement, l'alchimie fonctionne de manière similaire à la magie, avec des recettes au lieu de sorts.

L'Alchimiste peut faire Test de SURVIE pour trouver des **Réactifs** et **Composés** : 2D4 par INTERVALLE, à répartir entre les différentes compétences.

RÉACTIFS ALCHEMIQUES : Bien qu'il soit illusoire d'espérer que chaque village puisse fournir à un alchimiste les **réactifs** rares nécessaires à son travail, les alchimistes itinérants sont habitués à se débrouiller. S'ils ne sont ni trouvés ni récoltés, les réactifs peuvent généralement être achetés, et nombre d'alchimistes sont réputés pour leur talent de négociateurs. Malheureusement, ces **réactifs** sont trop instables pour se conserver longtemps sur le terrain.

3. Recettes pour novices et nouvelles recettes :

Un novice (tout personnage possédant la compétence secondaire) connaît 5 recettes de rang 1 au début de sa vie d'aventurier. Il peut apprendre de nouvelles recettes en les trouvant, en expérimentant, en les apprenant d'un autre alchimiste ou en les achetant.

La première fois que vous essayez une nouvelle recette, vous devez la suivre à la lettre. Pour chaque Intervalle de travail, dépensez des PV, des Composés et des Réactifs, et effectuez un jet d'INT. En cas de réussite, vous apprenez la recette ; sinon, vous devez continuer à expérimenter jusqu'à la réussir. Si vous apprenez une nouvelle recette d'un maître, vous obtenez un bonus à votre jet d'INT.

Un alchimiste peut mémoriser jusqu'à la moitié de son INT. S'il possède un carnet, il peut apprendre et désapprendre autant de recettes que possible en fonction des recettes contenues dans le carnet et des besoins du voyage. Par exemple, si un héros possède un carnet contenant 10 recettes mais ne peut en mémoriser que 7 (INT 14), il peut échanger une recette connue contre une recette du carnet qu'il n'a pas mémorisée. En raison de la nature magique de la création de recettes, contrairement à l'herboristerie, l'alchimiste ne peut élaborer une recette en se basant uniquement sur un livre.

Pour pratiquer l'alchimie, il est indispensable de disposer du matériel adéquat. Réaliser des recettes sans équipement est dangereux ; tous les tests d'alchimie sont faits avec un Fléau. Utiliser un laboratoire mobile ou un laboratoire ambulant ajoute une **FAVEUR** pour réussir un test d'alchimie.

Le coût est calculé en multipliant le nombre de **COMPOSÉS** et de **RÉACTIFS** par la somme du Rang et du Niveau. Par exemple, une Bombe de Glace de niveau 3 (recette de rang 2) se vend : $4 (2 \text{ Composés} + 2 \text{ Réactifs}) * 5 (\text{rang } 2 + \text{Niveau } 3) = 20 \text{ Pièces d'Or}$. Une recette de rang 0 compte comme une recette de rang 1 pour le calcul du prix de vente. Les produits alchimiques étant rares, les petits marchés peuvent proposer des produits de très bas niveau. N'oubliez pas d'ajouter le prix du flacon ou de la bourse contenant le produit. Les alchimistes peuvent acheter des **COMPOSÉS** et des **RÉACTIFS** au marché, s'ils ont de la chance. Il s'agit généralement de parties d'animaux ou de végétaux spécifiques (mousse, champignons, etc.). Ils n'ont pas de poids et leur prix est d'environ 5 Couronnes (Argent) pour les **Composés** et 1 Dragon (Or) pour les **Réactifs**. La ceinture à fioles est un vêtement, elle n'a donc pas de poids, et les 4 fioles qu'elle contient sont considérées comme une seule arme à portée de main.

4. Matériel et recettes :

OBJET	Cost	DIS.	W	EFFETS
Bougies	4pA	C	1	p. 78 du Manuel des Maîtres
Bouteille	1pO	C	1	Contient 4 unités/doses de liquide.
Ceinture de fioles	20pO	PC	0	Permet de transporter 4 fioles « en main ». Vous devez dépenser une action pour utiliser une fiole.
Composé	5pA	R	-	Matière morte essentielle pour les recettes alchimiques.
Fiole d'Ambre	2pO	PC	.25	Peut contenir 1 dose. La potion conserve ses propriétés.
Fiole de bois	1pC	PC	.25	Contient 1 dose. La potion perd ses propriétés après 30 jours.
Fiole de Cuivre	5pA	R	.5	Peut contenir 1 dose. La potion conserve ses propriétés. Solide, elle est incassable.
Fiole de verre	1pO	PC	.25	Contient 1 dose. La potion perd ses propriétés après 30 jours. Fragile : lancez un D12 à chaque utilisation. Sur un 12, la fiole se brise.
Fiole en céramique	5pA	R	.25	Peut contenir 1 dose. La potion conserve ses propriétés. Fragile : lancez un D6 à chaque utilisation ; sur un 6, la fiole se brise.
Fiole en Os	5pC	R	.25	Contient 1 dose. La potion perd ses propriétés après 15 jours.
Laboratoire	2000pO	R	-	Les outils et les conditions idéales pour tout créer. Tous les tests d'alchimie sont effectués avec une FAVEUR. Peut contenir un nombre illimité de potions, bombes, pièges, huiles et récipients.
Laboratoire Portable	100pO	R	5	Un laboratoire portatif est un grand coffre ou une armoire contenant tout le matériel nécessaire, transportable sur le dos ou, de préférence, à dos de mule ou de cheval. Il peut contenir jusqu'à 12 fioles, potions et huiles. Tous les tests d'alchimie sont effectués avec un bonus de chance (BOON) dans un campement, sous une tente.
Réactif	1pO	R	-	Matières fluides essentielles à la recette alchimique.
Sacoche d'alchimiste	25pO	R	2	La sacoche d'un alchimiste contient les outils nécessaires à la fabrication de bombes, d'huiles et de potions. Elle peut également en contenir jusqu'à six déjà préparées, ainsi qu'une quantité innombrable de composés et de réactifs.
Wagon Laboratoire	1000pO	R	-	Une grande charrette tirée par deux chevaux ou ânes, remplie de matériel de laboratoire : le rêve de tout alchimiste itinérant. Elle peut transporter jusqu'à 36 fioles, potions et huiles. Tous les tests d'alchimie sont réussis avec une FAVEUR à l'arrêt.

Recettes

Chaque recette utilise **1 Composé et 1 Réactif par rang**. Ainsi, une potion de rang 3 nécessite 3 Composés et 3 Réactifs.

Au lieu du poids, c'est le **RÉCIPIENT (R) qui compte**, déterminant la manière dont le produit est transporté et utilisé, ainsi que son poids. Un héros ne peut ingérer **qu'une seule POTION par Période de Repos** pour une **CON de 14 ou inférieur, 2 pour une CON de 15 et au-delà**. Les effets d'une recette ne se cumulent pas. Une arme ne peut pas accumuler les huiles, mais elle peut en utiliser autant que nécessaire à la suite.

Certaines recettes possèdent 4 rangs :

0 = recette nécessitant 6 tours de préparation et seulement 1 composé, sans réactif, avec une zone d'effet d'une seule case et une durée d'1 tour, sauf indication contraire. Ces recettes n'ont pas de niveau. Les rangs 1 à 3 possèdent un niveau, chacun ayant des composants spécifiques, une portée, une durée et une zone d'effet (A.d'E). Le niveau offre généralement des améliorations, comme indiqué ci-dessous :

- Niveau 1 : nécessite 1 composé et 1 réactif ; la zone d'effet couvre jusqu'à 1 case (centre + adjacentes, soit 4 m).
- Niveau 2 : nécessite 1 composé et 1 réactif supplémentaire ; la durée peut être augmentée ; la zone d'effet couvre jusqu'à 2 cases (6 m).
- Niveau 3 : nécessite 2 composés et 2 réactifs supplémentaires ; la durée peut être augmentée ; la zone d'effet couvre jusqu'à 4 cases (10 m).

Le coût en points de VOLONTE (PV) de chaque recette d'alchimie suit ces règles : additionnez le niveau et le rang pour obtenir le coût en PV (rang 1, niveau 1 : 2 PV ; rang 1, niveau 2 : 3 PV ; rang 3, niveau 3 : 6 PV). Le temps de création d'une recette suit ce schéma :

- Rang 0 = 6 tours
- Rang 1/2/3 = 1 Période / ½ INTERVALLE / 1 INTERVALLE. Le niveau multiplie le temps de création ; ainsi, une recette de rang 3 nécessitera 3 INTERVALLE.

Vous faites un test d'ALCHIMIE pour créer une recette. En cas d'échec, le COMPOSÉ et le RÉACTIF sont consommés, mais l'objet alchimique est inopérant. Si vous obtenez un DÉMON, l'objet explose : s'il s'agit d'une bombe ou d'un piège, l'effet est le même ; s'il s'agit d'une huile ou d'une potion, cela inflige D6 dégâts au créateur et à toutes les personnes adjacentes. Si vous obtenez un DRAGON, vous pouvez augmenter l'effet de l'objet d'un niveau, prolonger sa durée d'effet ou annuler un de ses effets secondaires.

BOMBES

Chaque bombe de rang 1 possède une option de rang 0 suivant les règles suivantes :

- ◆ Rang : 0
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 Composé
- ◆ Temps de création : 6 rounds
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

La bombe explose sur une case spécifique, infligeant 1D6 dégâts (feu, glace, pierre, gaz) ou réduisant le déplacement de la cible de moitié (glu) ou aveuglant une cible (fumée).

Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose sur une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

Chaque bombe peut être transformée en PIÈGE ; le piège restera en place pendant 1 Période avec tous ses effets, sauf si vous doublez la quantité de composé pour qu'il dure 1 Intervalle.

INCENDIAIRE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Brûlure 25 %/50 %/75 %, 1D4 dégâts de feu par round.

La bombe crée une explosion de feu dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D6 dégâts de feu. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

BOULE DE NEIGE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Gel 25 %/50 %/75 %, 1D4 dégâts de froid par round. Le sol dans la zone devient glissant (Acrobaties pour éviter de tomber).

La bombe crée une explosion de froid dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D6 dégâts de froid. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierres, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe ne touche pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

BOULET

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Renversement en cas d'échec d'Acrobaties, jet avec un Malus au niveau 2, avec 2 Malus au niveau 3.

La bombe crée une explosion de pierres dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D6 dégâts contondants. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierres, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe ne touche pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

BOMBE GLUANTE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Sol collant, Acrobaties pour se déplacer ou risque de rester englué.

La bombe crée une explosion de substance gluante dans une zone de 4 m de diamètre, réduisant le mouvement de la cible à 0 au niveau 1. Au niveau 2, la cible perd également son prochain tour. Au niveau 3, la cible passe son prochain tour. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe ne touche pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose sur une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

HALEINE DE MORT

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Test de CON contre la puissance du Sommeil (9/12/15, CB p. 52).

La bombe crée une explosion de gaz dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D6 dégâts de gaz. Vous pouvez utiliser votre Escamotage pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierres, Fustibalus). Contre un Dragon, la bombe ne touche pas les alliés. Contre un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

ÉCRAN DE FUMÉE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : CÉCITÉ.

La bombe crée une explosion de fumée dans une zone de 4 m de diamètre, provoquant la CÉCITÉ. Vous pouvez utiliser votre Escamotage pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

BRASIER

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Incendiaire
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Brûlure 25 %/50 %/75 %, 1D6 dégâts de feu par round.

La bombe crée une explosion de feu dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D8 dégâts de feu. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

GLAÇON

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Boule de neige
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Gel 25 %/50 %/75 %, 1D6 dégâts de froid par round. Le sol dans la zone devient glissant (Acrobaties pour éviter de tomber).

La bombe crée une explosion de glace dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D8 dégâts de glace. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

ÉBOULEMENT

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Boulet
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Renversement en cas d'échec d'Acrobaties, jet avec un FLEAU au niveau 2, avec 2 FLEAUX au niveau 3.

La bombe crée une explosion de pierres dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D8 dégâts contondants. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

BOMBE DE COLLE

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Bombe gluante
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Sol collant, Acrobaties pour se déplacer ou risque de rester englué.

La bombe crée une explosion de colle dans une zone de 4 m de diamètre, immobilisant la cible à 0 au niveau 1. La cible doit effectuer un test de Force pour pouvoir attaquer. Au niveau 2, la cible perd également son action suivante et ne peut se déplacer qu'après avoir réussi un test d'Esquive. La cible doit effectuer un test de Force pour pouvoir attaquer jusqu'à ce qu'elle se libère. Au niveau 3, la cible passe 1D6 tours. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

NUAGE DE MORT

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Haleine de mort
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Test de CON contre la puissance du Sommeil (9/12/15, CB p. 52).

La bombe crée une explosion de gaz dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D8 dégâts de gaz. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

TÉNÈBRES

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie, Écran de fumée
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : CÉCITÉ et PEUR.

La bombe crée une explosion de fumée dans une zone de 4 m de diamètre, provoquant la CÉCITÉ. Toute personne dans la zone doit effectuer un test contre la PEUR. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

CHAMP DE FEU

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie, Brasier
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Brûlure 25 %/50 %/75 %, 2D4 dégâts de feu par round.

La bombe crée une explosion de feu dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D10 dégâts de feu. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

AVALANCHE

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie, Glaçon
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Gel 25 %/50 %/75 %, 2D4 dégâts de froid par round. Le sol dans la zone devient glissant (Acrobaties pour éviter de tomber).

La bombe crée une explosion de glace dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D10 dégâts de glace. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

GLISSEMENT DE TERRAIN

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie, Éboulement
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Renversement en cas d'échec d'Acrobaties, jet avec un Malus au niveau 2, avec 2 Malus au niveau 3.

La bombe crée une explosion de pierres dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 2D10 dégâts contondants. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

CRACHAT DE DEMON

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie, Bombe de colle ou Nuage
- ◆ Composants : 3 composés, 3 réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Sol acide, Acrobaties nécessaires pour traverser ou perte de 1D4 points d'armure (si elle atteint 0, elle est détruite). Si la cible ne porte pas d'armure, elle perd ses bottes puis 1D4 PV par round dans la zone.

La bombe crée une explosion d'acide dans une zone de 4 m de diamètre, infligeant 1D6 dégâts d'acide, réduisant l'armure de 1 et chaque arme équipée perdant 1D4 de durabilité. Chaque niveau supplémentaire ajoute 1D6 dégâts d'acide, 1 point de perte d'armure et 1D4 de perte de durabilité. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

PAIX DE L'ESPRIT

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie, Ténèbres
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : FORCE
- ◆ Durée : Instantanée, les effets secondaires durent 1 round supplémentaire par niveau.
- ◆ Effets secondaires : Privation sensorielle.

La bombe crée une explosion de fumée dans une zone de 4 m de diamètre, provoquant une Privation sensorielle. La cible est paralysée pendant le round et tous les êtres présents dans la zone subissent 1D6 dégâts de PV. Vous pouvez utiliser votre **DEXTERITE** pour lancer la bombe ou une arme (Lance-pierre, Fustibale). Sur un Dragon, la bombe n'affecte pas les alliés. Sur un Démon, la bombe explose dans une case adjacente au lanceur (jet de dispersion de D8, 1 étant la case devant le lanceur).

HUILES

HUILE DE LAME

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

L'huile confère +D4 dégâts supplémentaires à une arme TRANCHANTE.

HUILE DE MARTEAU

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

L'huile confère +D4 dégâts supplémentaires à une arme CONTONDANTE.

HUILE DE LANCE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

L'huile confère +D4 dégâts supplémentaires à une arme PERFORANTE.

HUILE D'ÉCAILLES

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 ÉTIREMENT
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

L'huile confère +1 d'armure par niveau aux armures ou aux vêtements.

HUILE DU PENDU

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

Si un héros réussit une attaque et inflige des dégâts, l'huile affaiblit l'ennemi et lui inflige un malus à son prochain jet.

HUILE SANGUINE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

Si un héros réussit une attaque et inflige des dégâts, l'huile fait saigner la cible de +D4 points de dégâts par round.

HUILE BRÛLANTE

- ◆ Rang : 1
 - ◆ Prérequis : Alchimie
 - ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
 - ◆ Portée : Contact
 - ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
 - ◆ Effets secondaires : L'arme perd 1 point de durabilité par round d'activité de l'huile.
- L'huile confère +D4 dégâts de feu supplémentaires à toute arme.

HUILE DE GLACE

- ◆ Rang : 1
 - ◆ Prérequis : Alchimie
 - ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
 - ◆ Portée : Contact
 - ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
 - ◆ Effets secondaires : L'arme perd 1 point de durabilité par round d'activité de l'huile.
- L'huile confère +D4 dégâts de froid supplémentaires à toute arme.

POISON DE CONTACT Mortel

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

Si un héros réussit une attaque et inflige des dégâts, la cible doit effectuer un test contre le poison (9/12/15). Effet complet : Vous subissez D6 dégâts par round, à votre tour, jusqu'à ce que vos PV tombent à zéro. Si vous consommez un antidote à temps, l'effet est annulé. Effet limité : Vous subissez D6 dégâts à votre prochain tour.

POISON DE CONTACT Paralysant

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Aucun

Si un héros réussit une attaque et inflige des dégâts, la cible doit effectuer un test contre le poison (9/12/15). Effet complet : Vous êtes hébété et devez effectuer un jet de Constitution à chaque tour (ce n'est pas une action). En cas d'échec, vous vous endormez et restez endormi pendant un tour. Recevoir un antidote ou subir au moins un point de dégâts vous réveille. Effet limité : Vous êtes hébété.

POISON DE CONTACT Somnolent

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée ◆ Effets secondaires : Aucun.

Si un héros réussit une attaque et inflige des dégâts, la cible doit effectuer un test contre le poison (9/12/15). Effet complet : Vous êtes épuisé et devez effectuer un jet de Constitution à chaque tour (il ne s'agit pas d'une action). En cas d'échec, vous ne pouvez ni vous déplacer ni effectuer d'actions (même gratuites) pendant ce tour. L'effet disparaît après une période d'inactivité ou si vous recevez un antidote. Effet limité : Vous êtes épuisé.

HUILE DU SORCIER

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : L'arme perd 1 point de durabilité par round d'activité de l'huile.

L'huile absorbe D4 points de dégâts de puissance et peut être appliquée à n'importe quelle arme.

HUILE DU SPECTRE

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 composés, 2 réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Première attaque au niveau 1, 1 round au niveau 2, 1D4 rounds au niveau 3.
- ◆ Effets secondaires : L'arme perd 1 point de durabilité par round d'application de l'huile.

L'huile inflige des dégâts magiques aux créatures sensibles à la magie et peut être appliquée sur n'importe quelle arme.

POTIONS

FAITOU

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée :
- ◆ Effets secondaires : Une fois les effets de la potion dissipés, le consommateur effectue son prochain test avec un FLÉAU.

Le consommateur obtient une FAVEUR pour son prochain test. Au niveau 2, il obtient une FAVEUR pour ses 2 prochains tests, et ainsi de suite.

VISION CLAIRE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée :
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

Le consommateur soigne un MAL par niveau.

VIF-ARGENT

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 déplacement
- ◆ Effets secondaires : Une fois la durée écoulée, le consommateur est ÉPUISÉ.

Le consommateur gagne +2 en déplacement par niveau.

COUP DE MULE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 déplacement
- ◆ Effets secondaires : Une fois la durée écoulée, le consommateur est ÉPUISÉ.

Le consommateur peut porter 2 objets supplémentaires par niveau dans son inventaire sans malus. Il peut également porter un autre humanoïde sans malus.

FORCE DE L'OURS

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 changement
- ◆ Effets secondaires : Une fois la durée écoulée, le consommateur est ÉPUISÉ.

Le consommateur double ses dégâts bonus de FORCE pendant toute la durée de la potion.

QUEUE DE SINGE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 changement
- ◆ Effets secondaires : Une fois la durée écoulée, le consommateur est ÉTOURDIE.

Le consommateur double ses dégâts bonus d'AGILITÉ pendant toute la durée de la potion.

AIDE RAPIDE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Aucun.

Le consommateur récupère 1D4 PV par niveau. Ainsi, au niveau 3, il récupère 3D4 PV.

RÉPIT

- ♦ Rang : 1
- ♦ Prérequis : Alchimie
- ♦ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ♦ Portée : Contact
- ♦ Durée : Instantanée
- ♦ Effets secondaires : Aucun.

Le consommateur récupère 1D4 PV par niveau. Ainsi, au niveau 3, il récupère 3D4 PV.

FUREUR

- ♦ Rang : 2
- ♦ Prérequis : Alchimie
- ♦ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ♦ Portée : Contact
- ♦ Durée : Instantanée
- ♦ Effets secondaires : Aucun.

Le consommateur devient un BERSERKER (FP, p. 36). Cette potion ne peut pas être améliorée.

MARE DE SANG

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 changement
- ◆ Effets secondaires : Lorsque vous buvez la potion, lancez un D6. Sur un 1, vous perdez D4 PV au lieu d'en gagner.

Le consommateur gagne D4 PV temporaires par niveau pendant la durée de la potion.

TURQUOISE

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 changement
- ◆ Effets secondaires : Lorsque vous buvez la potion, lancez un D6. Sur un 1, vous perdez D4 PV au lieu de gagner des PS.

Le buveur gagne D4 PV temporaires par niveau pendant la durée de la potion.

TRANSMUTATION

MÉTAMORPHOSE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 Étirement/1 Changement/1 Jour
- ◆ Effets secondaires : Une fois les effets dissipés, vous serez ÉPUISÉ(E). Si vous interrompez votre MÉTAMORPHOSE avant la fin de la durée, votre personnage ne pourra pas dormir jusqu'à la fin de celle-ci.

Le/la consommateur(trice) peut modifier entièrement son apparence. Il/Elle ne peut pas changer sa taille, mais peut modifier tout le reste : sexe, parenté et vêtements. Ce n'est pas une illusion, mais le/la consommateur(trice) peut effectuer un jet de PERFORMANCE pour être convaincant(e). Cette potion ne modifie aucun des ATTRIBUTS du/de la consommateur(trice).

BESTIALITE

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 Étendue/1 Poste/1 Jour
- ◆ Effets secondaires : Une fois les effets dissipés, vous êtes ÉPUISÉ. Si vous interrompez votre SAUVAGEMENT avant la fin de la durée, votre personnage sera incapable de parler jusqu'à la fin de celle-ci.

Le buveur se transforme en un animal de son choix. Il peut choisir parmi la liste des animaux de compagnie. Il conserve tous ses ATTRIBUTS mentaux (INT, VOLONTÉ, CHA) mais acquiert les ATTRIBUTS physiques (FOR, CON, AGI) de l'animal choisi. Le buveur ne peut pas parler, et tous les autres animaux savent qu'il n'est pas naturel.

BOUCLIER DE GEL

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 combat / 1 PERIODE / 1 INTERVALLE
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous devenez VULNÉRABLE aux dégâts de Froid (dégâts doublés).

Vous devenez résistant aux dégâts de FROID ; vous ne subissez que la moitié des dégâts d'une attaque (arrondis à l'inférieur).

BOUCLIER SOLAIRE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 combat / 1 ÉTIREMENT / 1 DÉPLACEMENT
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous devenez VULNÉRABLE aux dégâts de Feu (dégâts doublés).

Vous devenez résistant aux dégâts de FEU ; Vous ne subissez que la moitié des dégâts d'une attaque (arrondie à l'inférieur).

BOUCLIER DES DIEUX

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 3 composés, 3 réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 combat / 1 étirement / 1 changement
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous devenez **VULNÉRABLE** à tous les dégâts (dégâts doublés).

Vous devenez immunisé contre tous les dégâts élémentaires.

ANTIDOTE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 composés, 2 réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Vous êtes **MALADE**.

Vous annulez les effets persistants de tout poison.

VISION DU HIBOU

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 Étirement / 12 Étirements / 1 Changement
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous devenez AVEUGLE pendant D20 rounds.

Vous pouvez voir dans l'obscurité si c'était le jour.

APPEL DE LA FORÊT

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 Période / 12 Période / 1 Intervalle
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous êtes ETOURDIE.

Vos sens s'aiguisent et vous obtenez une FAVEUR en INTUITION, PÊCHE ET CHASSE, et PERCEPTION.

AILES

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 composés, 2 réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 10 rounds / 1 étirement / 1 déplacement
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous êtes EPUISÉ(E).

Vous pouvez voler à votre vitesse de déplacement habituelle.

SPECTRE

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 3 composés, 3 réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 round / 10 rounds / 1 étirement
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous êtes ÉPUISÉ(E).

Vous devenez Éthéré(e), vous pouvez traverser les murs et les objets, et rien d'autre que la magie ne peut vous affecter.

BRANCHIES

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1/2/3 Périodes
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous êtes ÉTOURDI(E).

Vous devenez amphibien(ne) et pouvez respirer sous et au-dessus de l'eau.

GRAND/PETIT

- ◆ Rang : 3
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 3 Composés, 3 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1/2/3 Étirements
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet dissipé, vous êtes ÉPUISÉ(E).

Vous pouvez modifier votre taille (mais pas celle de votre équipement) de 50 cm à 3 m à volonté.

SAUT

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 tour / 10 tours / 1 Étirement
- ◆ Effets secondaires : Une fois l'effet terminé, vous êtes ÉPUISÉ.

Vous pouvez sauter jusqu'à 3 fois plus loin ou plus haut.

TROISIÈME MAIN

- ◆ Rang : 2
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 2 Composés, 2 Réactifs
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 tour / 2 tours / 3 tours
- ◆ Effets secondaires : Vous agissez en dernier au tour suivant.

La vitesse de votre bras principal augmente et vous pouvez piocher une deuxième carte.

TOUS LES JOURS

SÉSAME, OUVRE-TOI

- ♦ Rang : 1
- ♦ Prérequis : Alchimie
- ♦ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ♦ Portée : Contact
- ♦ Durée : Durabilité 10 / Durabilité 15 / Durabilité 20
- ♦ Effets secondaires :

Appliquée sur un cadenas ou une serrure, la pâte les détruit.

OR DES FOUS

- ♦ Rang : 1
- ♦ Prérequis : Alchimie
- ♦ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ♦ Portée : Contact
- ♦ Durée : 1 Période / 1 Intervalle / 1 Semaine
- ♦ Effets secondaires :

Vous créez un liquide qui, appliqué au pinceau, donne à un objet l'apparence et le toucher de l'or. La quantité de liquide est suffisante pour un objet de la taille d'une dague ou d'un cube de quelques décimètres d'arête.

ENCRE DE LUNE

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Permanente
- ◆ Effets secondaires :

Vous créez une petite fiole d'encre. L'encre est totalement invisible, sauf au clair de lune, où elle brille faiblement.

SOUFFLE DU DRAGON

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composant : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : Instantanée
- ◆ Effets secondaires : Vous subissez D4 dégâts de feu.

Vous crachez un cône de feu qui inflige 2D6 dégâts de feu. La taille du cône est de 4/6/8 mètres.

Cette décoction peut être est de Rang 0, elle inflige D6 dégâts à une cible unique et le souffleur perd 1 PV.

LA CHANCE DE SATHMOG

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 composé, 1 réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1/2/3 Périodes
- ◆ Effets secondaires :

Une fois ingéré, les jets de dés de DÉMONS deviennent des DRAGONS et les jets de dés de DRAGONS deviennent des DÉMONS.

PIERRES ÉCLAIR

- ◆ Rang : 1
- ◆ Prérequis : Alchimie
- ◆ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ◆ Portée : Contact
- ◆ Durée : 1 Période / 2 Périodes / 3 Périodes
- ◆ Effets secondaires : -

Vous créez une pâte que vous roulez en boules et que vous séchez. Lorsqu'une boule est jetée contre une surface dure, elle provoque un flash lumineux qui aveugle pendant 1 ROUND toute personne non préparée, qui ne détourne pas le regard ou qui ne ferme pas les yeux.

HUILE DE LUMIÈRE SACRÉ

- ♦ Rang : 1
- ♦ Prérequis : Alchimie
- ♦ Composants : 1 Composé, 1 Réactif
- ♦ Portée : Contact
- ♦ Durée : 1 Période / 12 Périodes / 1 Intervalle
- ♦ Effets secondaires : Une fois la lumière éteinte, le lieu où se trouvait l'huile brille dans le noir pendant un INTERVALLE.

Une fois étalée sur un objet, l'huile crée une lumière vive qui rayonne sur une zone de 10 mètres.

Nouvelles armes

Arme	Poi	FO	Dist.	Dgts	D.	Cout	Sup.	FEATURES
Fustibale	2	-	FO*4	D8	6	2 pA	C	Contondant, peut lancer des potions
Lance Pierre	2	-	FO*2	D6	3	1 pA	C	Contondant, peut lancer des potions



5. Expérimentations :

Vous pouvez créer toutes sortes de potions, selon votre imagination et les souhaits du MJ.

Nouvelles capacités :

TALENT :

◆ Prérequis : ALCHEMISTE, SURVIE 12

◆ Points de Volonté : 3.

Grâce à vos talents de jardinier, vous doublez le nombre de COMPOSÉS et de RÉACTIFS que vous trouvez lorsque vous passez une INTERVALLE à récolter des ingrédients.

LANCEUR :

◆ Prérequis : ALCHEMISTE, DEXTERITE 12

◆ Points de Volonté : 2.

Lorsque vous lancez un objet, vous pouvez relancer votre test de DEXTERITE.

GENIE :

◆ Prérequis : ALCHEMISTE, INT 12

◆ Points de Volonté :

Vous pouvez apprendre autant de recettes que votre INT.

FOND DE POCHE

◆ Prérequis : ALCHEMISTE

◆ Points de Volonté : 2

Vous trouvez toujours 1 COMPOSÉ au fond de vos poches.

MAÎTRE ALCHEMISTE

◆ Prérequis : ALCHEMISTE, ALCHEMIE 15

◆ Points de Volonté : 2

Vous réduisez de moitié le temps de préparation d'une recette.

VOYOU

◆ Prérequis : Fronde 12, Lance-pierres

◆ Points de Volonté : 2

Vous pouvez tirer deux fois en une action avec une fronde ou un lance pierre. Lancez une attaque pour chaque projectile. La seconde attaque est effectuée avec un Fléau.

ALCHEMISTE

◆ Prérequis : -

◆ Points de Volonté : -

Attribuez la COMPÉTENCE SECONDAIRE : ALCHEMIE.

Par Intheedgeofdarkness inspire par le travail de TARON POUNDS, AERENDIR and Tomas Brattström.