

POUDRE DE COAGULATION

Effets: appliquer de la Poudre de coagulation sur une blessure permet d'arrêter l'effet de saignement pendant 2d10 rounds. Après la fin du délai, la blessure recommence à saigner. Il est possible d'appliquer une autre dose.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: 2d10 rounds

Toxicité: -



TOMBE D'ADDA

Effets: une dose de Tombe d'Adda peut être versée sur de la nourriture périssable ou même sur un cadavre. Les denrées périssables ainsi traitées ne commenceront pas à pourrir ou se perdre avant 1d10 jours. Il faut deux doses pour conserver un cadavre de taille humaine.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 13

Temps: 5 rounds

Durée: 1d10 jours

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



HALLUCINOGENE

Effets: un Hallucinogène peut être lancé sur une cible à moins de 3m ou versé dans une boisson. Si la cible rate un jet de Résistance (SD 15), elle commence à halluciner. Ces hallucinations durent pendant 1d10 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: 1d10 rounds

Toxicité: -



POUDRE BASIQUE

Effets: la Poudre basique contre les effets de l'acide, à hauteur d'une dose de Poudre basique pour une dose de Solution acide. La Poudre basique peut aussi supprimer les dégâts d'une blessure critique de perforation de l'estomac.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



AMI DE L'EMPOISONNEUR

Effets: l'Ami de l'empoisonneur est un liquide clair qui peut être versé dans la nourriture ou la boisson afin de lui donner une saveur puissante ou sucrée. Cela augmente le SD pour détecter le poison à 20.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 14

Temps: 10 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



SELS DE PÂMOISON

Effets: les Sels de pâmoison peuvent être mis sous le nez d'une personne ou d'une créature inconsciente ou étourdie afin de la sortir immédiatement de son état. Les Sels de pâmoison peuvent être utilisés 25 fois.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 14

Temps: 10 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



ENCRE INVISIBLE

Effets: l'Encre invisible permet d'écrire des messages qui ne pourront être lus qu'après avoir été exposés à la chaleur pendant 1 tour.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 11

Temps: 5 rounds

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



HERBES ENGOURDISSANTES

Effets: les Herbes engourdisantes appliquées sur une blessure soulagent la douleur et réduisent de 2 les effets négatifs des blessures critiques. Les Herbes engourdisantes réduisent également les pénalités de **seul de blessure** et de **mort imminente** de 2. Les Herbes engourdisantes agissent pendant 2d10 rounds, vous pouvez ensuite appliquer une autre dose.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: 2d10 rounds

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



POTION DE LARMES D'ÉPOUSE

Effets: absorber une Potion de Larmes d'épouse annule les effets de l'ébriété. Immédiatement après avoir bu une dose de Potion de Larmes d'épouse, le buveur est dégrisé.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 14

Temps: 10 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FLUIDE STÉRILISANT

Effets: verser du Fluide stérilisant sur une blessure augmente sa vitesse de guérison de 2 points et réduit de 2 le nombre de jours de récupération suite à une blessure critique. Utiliser plusieurs doses de Fluide stérilisant ne multiplie pas ses effets.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



ONGUENT ESTIVAL

Effets: lorsqu'il est appliqué sur le cou et les poignets, l'Onguent estival double le nombre d'heures que vous pouvez survivre dans un **froid extrême** et réduit la pénalité d'END due à la **chaleur extrême** à un quart de votre END totale.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 12

Temps: 5 rounds

Durée: -

Toxicité: -



SOUFFLE DE SUCCUBE

Effets: une dose de Souffle de succube aide à la séduction. Appliquée sur la peau, elle donne un bonus de +2 en Séduction. Versée dans la boisson de quelqu'un, elle donne à la victime un **maius de -5** pour résister à la Séduction. Un jet de Vigilance (SD 16) permet de détecter le Souffle de succube dans une boisson.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 14

Temps: 10 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



VENIN NOIR

Effets: le Venin noir **empoisonne** immédiatement une cible si il pénètre dans sa circulation sanguine ou est ingéré. Un jet de **Resilience** (SD 16) met fin à l'effet, mais la cible peut à nouveau être empoisonnée si elle consomme encore du Venin noir ou est coupée par une arme empoisonnée.

Enduire une lame de Venin noir prend 1 round complet et l'arme reste empoisonnée pendant 1d10 rounds. Dans une boisson, il faut un jet de **Vigilance** (SD 16) pour réaliser qu'elle est empoisonnée.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 15

Temps: 10 minutes

Durée: 1d10 rounds

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



SOLUTION ACIDE

Effets: la Solution acide inflige 2d6 points de dégâts à toute créature vivante sur laquelle elle est lancée et inflige 1d6/2 points de dégâts d'**ablation** aux armes et armures. La lancer est une attaque sous **Athlétisme** avec une portée égale à votre **COR+2m** et l'acide éclabousse un cône de 2m depuis l'endroit où il atterrit.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



CHLOROFORME

Effets: quiconque respire du Chloroforme doit réussir un jet de sauvegarde contre l'étourdissement avec un malus de -2 ou tomber **inconscient** jusqu'à réussir le jet. Pour l'utiliser, il faut généralement réaliser une attaque sous **Mêlée** avec un tissu imbibé de Chloroforme. Chaque fiole contient 25 doses.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: -

Toxicité: -



ADHÉSIF ALCHIMIQUE

Effets: l'Adhésif alchimique peut être lancé ou répandu sur une surface ou une personne. Après 2 rounds, la solution va durcir, collant les objets et/ou les gens ensemble. On peut les décoller avec un jet de **Physique** (SD 16). Pour le lancer, il faut réaliser une attaque sous **Athlétisme** avec une portée égale à votre **COR+2m**.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 15

Temps: 10 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



CÉLESTINE

Effets: une cible consommant une dose de Célestine hallucine, elle voit des lumières colorées et entend des sons agréables. Cela rend sa concentration difficile, lui donnant un malus de -2 en Vigilance ainsi qu'à toute action nécessitant de la concentration. Les effets durent 2d10 minutes mais un jet de Résistance (SD 14) peut également y mettre fin.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 2d10 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FUREUR DE BREDAN

Effets: la Fureur de Bredan explose au contact de l'air, infligeant 2d6 points de dégâts à l'ensemble des localisations de toutes les créatures se trouvant dans les 2m. La lancer est une attaque sous Athlétisme avec une portée égale à votre CORx2m.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 22

Temps: 30 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FEU RAPIDE

Effets: une dose de Feu rapide versée sur une personne, une surface ou un objet sèche rapidement et rend la cible très inflammable. Il y a 50% de chances qu'elle prenne feu à chaque fois qu'elle est exposée aux flammes ou à des étincelles en tout genre.

Si une cible aspergée de Feu rapide est touchée par un sort ou un objet qui a un pourcentage de chances de lui mettre le feu, les chances augmentent de 50%.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



SOLUTION DE CADAVERINE

Effets: une arme tranchante ou perforante enduite de cadavérine inflige à la fois l'empoisonnement et des trausées à une cible en cas d'attaque réussie. Deux tests de Résistance (SD 16) distincts (un pour chaque effet) doivent être effectués pour mettre fin aux deux effets.

Enduire une arme prend un round complet, elle bénéficie des effets de la solution pendant 1d10 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 1d10 rounds

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



POTION DE PARFUM

Effets: quiconque avale une dose de Potion de Parfum doit faire un test de Résilience (SD 16). L'échec provoque l'ébriété pendant 1d10 heures. Cette ébriété ne peut être annulée que par la magie ou une Potion de Larmes d'épouse. La Potion de Parfum a une Toxicité de 25%.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 1d10 heures

Toxicité: 25%



FORMULES ALCHIMIQUES

FISSTECH

Effets: le Fisstech plonge ceux qui le sniffent ou le frottent sur leurs gencives dans un état euphorique, proche de la transe. Il est souvent utilisé en tant qu'anesthésiant, car il rend insensible à la douleur. Il est très addictif. Après chaque consommation, faites un test de Résilience (SD 18). Si vous échouez, vous devenez **dépendant** (voir p.32 pour plus de détails).

Un consommateur doit réussir un test de Résilience (SD 16) ou être **étourdi** pendant 30 minutes maximum. Il peut refaire un jet à chaque round, mais chaque résultat inférieur à 10 provoque l'**inconscience** pendant 5 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES

LARMES DE TALGAR

Effets: les larmes de Talgar gèlent immédiatement leur cible. Utilisées sur des armes, armures, ou objets, ceux-ci subissent le double de dégâts d'ablation. Lancer une dose est une attaque sous Athlétisme avec une portée égale à votre CORx2m et le liquide éclabousse un cône de 2m depuis là où il a atterri, gelant tout ce qu'il touche.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES

ELIXIR DE PANTAGRAN

Effets: consommer une dose d'Elixir de Pantagran provoque une joie délirante. Cet effet dure 1d6/2 heures et laisse le consommateur incroyablement sensible aux compétences Persuasion, Charisme et Séduction, lui infligeant un malus de -2 à la Résistance à la contrainte.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 17

Temps: 15 minutes

Durée: 1d6/2 heures

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES

POTION D'ENDURANCE

Effets: une dose de Potion d'endurance permet au buveur de récupérer immédiatement 3d6 points d'END. La Toxicité de la Potion d'endurance dure jusqu'à la fin de sa durée, que l'END soit utilisée ou non.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 17

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 50%



FORMULES ALCHIMIQUES



DÉCOCTION DE RAFFARD LE BLANC

Effets: une dose de Décoction de Raffard le Blanc permet au buveur de régénérer 1 point de santé par round pendant la durée de la potion.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 19

Temps: 30 minutes

Durée: 4d6 rounds

Toxicité: 50%



FORMULES ALCHIMIQUES



FEU ZERRIKANEN

Effets: le Feu zerrikanien met instantanément feu à tout ce qu'il touche. Le lancer est une attaque sous Abilitéisme avec une portée égale à votre CORx2m et le liquide éclabousse un cône de 2m depuis la zone où il atterrit, enflammant tout ce qui se trouve dedans.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 17

Temps: 15 minutes

Durée: -

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



POTION DE VITALITÉ

Effets: une dose de Potion de vitalité permet au buveur d'ignorer les pénalités dues au fait d'être à son saut de blessure pendant la durée de la potion.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 2d6 rounds

Toxicité: 50%



FORMULES ALCHIMIQUES



HUILE CONTRE LES INSECTOÏDES

Effets: +5 aux dégâts contre les insectoïdes.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 14

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



BREUVAGE DE BERSERKER

Effets: lorsqu'il consomme une dose, le buveur doit faire un jet de Résistance (SD 16). S'il échoue, il doit passer son prochain tour à attaquer la personne la plus proche de lui. A chaque round, au début de son tour, le buveur peut tenter de réussir un jet de Résistance (SD 16). S'il réussit, la frénésie s'apaise jusqu'à son prochain tour, où il devra refaire un test de Résistance sous peine de retomber en frénésie. Le Breuvage de berserker dure 1d10 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 22

Temps: 30 minutes

Durée: 1d10 rounds

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



HUILE CONTRE LES CRÉATURES MAUDITES

Effets: +5 aux dégâts contre les créatures maudites.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



HUILE CONTRE LES BÊTES

Effets: +5 aux dégâts contre les bêtes.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 14

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



HUÏLE CONTRE LES DRACONIDES

Effets: +5 aux dégâts contre les draconides.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



HUÏLE CONTRE LES ÉLÉMENTAIRES

Effets: +5 aux dégâts contre les élémentaires.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



HUÏLE CONTRE LES HYBRIDES

Effets: +5 aux dégâts contre les hybrides.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



HUÏLE CONTRE LES ÉLÉMENTAIRES

Effets: +5 aux dégâts contre les élémentaires.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



HUILE CONTRE LES VESTIGES

Effets: +5 aux dégâts contre les vestiges.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



HUILE CONTRE LES NÉCROPHAGES

Effets: +5 aux dégâts contre les nécrophages.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



HUILE CONTRE LES SPECTRES

Effets: +5 aux dégâts contre les spectres.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



HUILE CONTRE LES OGRÔIDES

Effets: +5 aux dégâts contre les ogrôides.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (x1)

SD: 15

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



LORIOT DORÉ

Effets: confère une immunité aux poisons et neutralise tous les poisons dans votre organisme.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 2 heures

Toxicité: 50%



HUILE CONTRE LES VAMPIRES

Effets: +5 aux dégâts contre les vampires.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Composants: Suif de chien (xl)

SD: 16

Temps: 15 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: -



FORMULES ALCHIMIQUES



PHILTRE DE PETRI

Effets: confère un bonus de +2 en Incantation, Envôtement et Rituels.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 15 rounds

Toxicité: 75%



CHAT

Effets: annule les pénalités dues à l'obscurité ou à la faible luminosité. Immunise aux tentatives d'hypnose et confère un bonus de +2 pour voir au travers des illusions.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 2 heures

Toxicité: 25%



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



MIEL BLANC

Effets: annule la Toxicité et les effets de toutes les poisons ingérées.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: -

Toxicité: -



HIRONDELLE

Effets: régénère 3 points de santé par round. Si vous subissez des dégâts pendant un round, vous ne régénerez pas durant ce round là. Les effets de cette potion ne sont pas cumulatifs.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 20 rounds

Toxicité: 50%



SANG NOIR

Effets: le sang du Sorceleur empoisonne toute créature qui en absorbe, lui infligeant 3 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Résistance (SD 20). La créature est également contrainte de reculer de 2m.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Durée: 20 rounds

Toxicité: 25%



CHAT-HUANT

Effets: chaque fois que vous utilisez une action de récupération pour recouvrer de l'END, ajoutez +2 points.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 20 rounds

Toxicité: 50%



ORQUE

Effets: augmente votre capacité à retenir votre souffle de 50% et annule les pénalités de vue s'appliquant sous l'eau.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 25%



BLIZZARD

Effets: +4 en REF après avoir éliminé un ennemi. Les éliminations suivantes n'augmentent pas ce bonus, qui perdure jusqu'à ce que la potion cesse de faire effet.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 10 rounds

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



FORÊT DE MARIBOR

Effets: chaque fois que vous gagnez un dé d'adrénaline, ajoutez-en un second.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 15 rounds

Toxicité: 50%



PLEINE LUNE

Effets: vous confère un bonus temporaire de +30 points de santé jusqu'à ce que la potion cesse de faire effet. Les effets de cette potion ne sont pas cumulatifs.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



DÉCOCTION D'ARACHAS

Effets: tous les 10 points d'ENC libres, vous bénéficiez de +2 PA sur toutes les localisations.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène d'Arachas (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



TONNERRE

Effets: +3 dégâts sur les attaques physiques.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 15 rounds

Toxicité: 75%



DÉCOCTION DE GUENAUDE SÉPULCRALE

Effets: vous régénérerez 2 points de santé pour chaque ennemi tué au combat. Ce bonus de santé dure jusqu'à la fin du combat.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Guenaude sépulcrale (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



DÉCOCTION DE NEKKER

Effets: votre monture ne panique jamais et vous gagnez un bonus de +3 à tous les tests d'Équitation et d'Athlétisme.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Nekker (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 14

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



DÉCOCTION DE FIELLON

Effets: votre ENC est doublé.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Fielion (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



DÉCOCTION DE GRIFFON

Effets: chaque fois que vous subissez plus de 5 points de dégâts, vous gagnez +2 PA. Ces bonus de PA s'appliquent à toutes les localisations et sont cumulatifs.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Griffon (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



DÉCOCTION DE SPECTRE DE MIDI

Effets: vous êtes immunisé à l'étourdissement et à l'aveuglement, en outre vous ne pouvez pas être projeté au sol.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Spectre de midi (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



DÉCOCTION DE KATAKAN

Effets: vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de localisation des blessures critiques.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Katakakan (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 16

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



FORMULES ALCHIMIQUES



DÉCOCTION DE WYVERN

Effets: les dégâts que vous infligez augmentent de +1 après chaque frappe réussie. Ce bonus de +1 est cumulatif et augmente avec chaque coup porté avec succès, jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts ou jusqu'à la fin du combat.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Wyvern (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



DÉCOCTION DE TROLL

Effets: vous régénérerez 5 points de santé par round.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Troll (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



FORMULES ALCHIMIQUES



VESSE DE LOUP DU DIABLE

Effets: poison (100%). La Vesse de loup du diable inflige le double des dégâts de poison.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Pétales de ginaïa (x2),

Moissure verte (x2)

Investissement: 92



DÉCOCTION DE LOUP-GAROU

Effets: courtir durant une longue période n'épuise pas votre END.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (malus de -4 sans outils)

Composants: Mutagène de Loup-garou (x1), Bouteille de spiritueux (x1)

SD: 18

Temps: 30 minutes

Durée: 30 minutes

Toxicité: 75%



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



ETOILE DANSANTE

Effets: feu (100%).

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Soufre (x2), Pétales d'hellébore (x2)

Investissement: 108



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



RÊVE DE DRAGON

Effets: crée un nuage de gaz inflammable qui se propage dans une direction aléatoire pendant 3 tours avant de se dissiper. Si un feu allumé dans ce gaz, il explose. Tout le monde à l'intérieur subit alors 5d6 points de dégâts et a 75% de chances de prendre feu.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Racine de tout-épice (x2), Phosphore (x2)

Investissement: 118



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



BOMBE AU DIMERITIUM

Effets: empêche l'utilisation de la magie dans la zone pendant 20 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Optima mater (x1), Pétales de ginatia (x2)

Investissement: 176



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



POUSSIÈRE DE LUNE

Effets: toutes les créatures invisibles ou intangibles deviennent visibles et tangibles pendant 20 rounds. Cela empêche également les monstres de se régénérer ou de se transformer.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (moins de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 16

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Solution de mercure (x1), Soufre (x1)

Investissement: 133



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



SAMUM

Effets: toute personne prise dans l'explosion doit faire un jet contre l'étourdissement à -2 pour ne pas être aveuglée pendant 6 rounds.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 18

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Célandine (x2), Phosphore (x2)

Investissement: 98



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



RUCHE

Effets: feu (25%).

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: Forge

SD: 20

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Fer (x1), Cfil de corbeau (x2)

Investissement: 106



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES



VENT DU NORD

Effets: vous êtes gelé sur place jusqu'à ce que vous réussissiez un jet de Physique (SD 18), que vous soyez frappé, ou pendant 8 rounds. Une attaque pendant que vous êtes gelé vous inflige 246 points de dégâts supplémentaires.

Matériel conseillé: Ensemble d'alchimie (maius de -4 sans outils)

Matériel nécessaire: -

SD: 20

Temps: 30 minutes

Composants: Argile alluviale (x2), Cire (x1), Poudre zerrikanienne (x1), Eau ducale (x2), Vervaine (x2)

Investissement: 118



TECHNOLOGIES EXPERIMENTALES

