

Alchimie

Le médecin, à travers son parcours, apprendra à se servir d'ingrédients qui se retrouvent dans son environnement afin de faire des concoctions alchimiques, que ce soit en forme de potion ou d'onguent. Il saura les identifier et pourra ensuite les transformer selon certains procédés. Chaque recette aura besoin d'ingrédients (composantes végétales, animales ou minérale) pour être faite. Ces ingrédients pourront être trouvés par le médecin lui-même (importation, échange, etc.) ou pourront être achetés en jeu. Toutes ces recettes devront être inscrites dans un recueil/livre (non volable). Il lui sera également possible de transcrire une recette alchimique d'un autre médecin. Ces concoctions peuvent avoir des effets bénéfiques ou, au contraire, néfastes. L'alchimiste doit avoir une compréhension plus subtile des effets des plantes, car sans cela, ce ne serait que des herbes mélangées l'une à l'autre.

Pour qu'une potion puisse faire effet celle-ci doit être ingérée ou appliquée à la peau de la cible. L'effet est déclenché dès que le joueur goûte ou commence à boire la potion. Pour ce qui est des poisons qui entrent en contact avec un joueur, la cible doit recevoir une blessure sur une partie de son corps sans protection métallique. À moins d'indication contraire, une recette produit une dose, qui n'affecte qu'une seule cible. Une dose d'ingrédient est équivalente à une cuillerée à table.

Voici les catégories de classification de concoctions du système d'alchimie:

Type de concoctions

- Élixir (Sec/Huile/Mixture)
- Encens (Sec/Huile)
- Drogues (Mixture/Sec)
- Poisons (Mixture/Huile)

État de concoctions

(Variable selon les types de concoctions)

- Sec
- Mixture
- Huile

Type d'Effets

- Guérison
- Effet Mental (Effets mentaux, RP)
- Toxines (Debuffs)
- Stimulant (Buffs)

Éléments alchimiques

Ces éléments représentent des ressources propres à l'usage de l'alchimiste. L'Alchimiste aura à utiliser ces ressources selon différents agencements avec les composantes de base afin de créer les différents types de concoctions. L'Alchimiste obtiendra un certain nombre d'Élément Alchimique en début de chaque Cycle. Il lui sera par la suite possible d'acheter

- Éléments alcalins
- Éléments acides
- Éléments corrosifs
- Éléments catalysants
- *Éléments réactifs* : Permet de substituer tous les types d'éléments alchimique sans pénalité. Reçu uniquement par l'alchimiste en début du Cycle. Coûte le double du prix sur le marché.

Matériels Hors-jeu

L'Alchimiste devra fournir lui-même ses fioles hors-jeu ainsi que du colorant alimentaire de 4 couleurs différents pour représenter les différentes composantes (animales, végétales, minérales, alchimiques) lors de la préparation de concoction. Chacune des concoctions devra également être identifiée systématiquement lors de sa complétion. Cette identification sera purement hors-jeu.

Méthode de création des concoctions

Lorsque viendra le temps de fabriquer les concoctions, les alchimistes devront convertir les composantes et éléments alchimiques requis en leur version liquide. Pour ce faire, ils représenteront chacune des composantes par de l'eau avec du colorant alimentaire de couleur variable selon le type de composante. Par la suite, les alchimistes devront mélanger dans l'ordre demandé les

différentes composantes selon la méthode de préparation afin de créer la concoction. Chacune des concoctions auront une méthode création particulière seront leurs caractéristiques.

Colorant Bleu: Composante minérale

Colorant Rouge: Composante animale

Colorant Vert: Composante végétale

Colorant Jaune: Éléments alchimique (peu importe le type)

* Certaines recettes demanderont également à l'alchimiste de mélanger les liquides avec une base solide. Nous encourageons ainsi les joueurs-alchimiste à apporter de la farine pour ce genre de mélange.

L'Expérimentation

En tout temps, il sera possible à l'alchimiste *d'Expérimenter*, c'est-à-dire, tester de nouveaux mélanges afin de créer de concoctions inusitées. Afin d'expérimenter adéquatement, l'Alchimiste devra noter étape par étape le procédé de fabrication (La recette) ainsi que le résultat escompté (L'effet) selon le type, l'état, du niveau et la catégorie d'effet de la concoction qu'il souhaite créer. Les composantes et éléments alchimiques associés à l'expérimentation (Le coût) devront également être consommé pendant la création de la concoction. En plus des ressources et composantes associés directement à la recette, l'Alchimiste devra également ajouter à son mélange une quantité éléments alchimiques RÉACTIF pour compléter l'expérimentation selon le niveau de celle-ci.

Tiers de la Concoction	Coûts en éléments alchimiques réactifs
Tiers 1 (Niveau 1 et 2)	1
Tiers 2 (Niveau 3 et 4)	2
Tiers 3 (Niveau 5)	5

Après avoir réalisé l'expérimentation, le joueur alchimiste devra garder en note les étapes de l'expérimentation et l'envoyer au responsable désigné (Xavier Deslandes) via média sociaux la semaine après l'évènement. Selon l'exactitude de l'expérimentation, l'Alchimiste recevra en début de cycle suivant une nouvelle concoction qu'il pourra ajouter à son livre de recette et enseigner à d'autres alchimistes. Si le procédé de fabrication est erroné, tout dépendant du

niveau d'erreur, l'Alchimiste pourra recevoir ou non une concoction avec un effet variable en plus de quelques pistes sur les erreurs. En cas d'erreur, la concoction ne pourra être enseignée ni ajoutée au livre de recette. Chacune des recettes créées de cette manière sera prise en note par l'Organisation de Brumelance afin de garder un suivi des créations alchimiques.

L'Usage et l'application des poisons sur une arme

Afin d'appliquer et aussi utiliser des poisons sur une arme, un individu devra posséder la compétence **Application de Poison**. De plus, chaque poison appliqué sur une arme ne possèdera qu'une seule dose qui sera **perdu si le coup est bloqué ou bien s'il touche une partie du corps protégé par une armure de maille ou de plaque**.

Liste des Concoctions

Niveau I (10-15)

Baume de guérison

Coût: 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixirs

État: Mixture

Catégorie: Guérison

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser la composante végétale suivi de l'élément alcalin dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Appliquer sur un tissu ou baume pour usage ultérieur.

Effets: Appliquer le baume sur la plaie du blessé et refermer avec des bandages. Le baume prend 30 secondes complètes à appliquer et soigne 2 points de vie à la suite de ce délai. Une personne agonisante ne peut utiliser elle-même ce baume.

Baume antipoison

Coût: 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixirs

État: Mixture

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser la composante végétale suivi de l'élément alcalin dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Dilué la solution créer avec un même volume d'eau
- Appliquer sur un tissu ou baume

Effets: Ce baume à l'odeur forte peut être frictionné sur la plaie d'un blessé durant 15 secondes, neutralisant ainsi d'un coup le poison niveau 1 à 3 parcourant ses veines et **ayant été administré par une arme**. N'a aucun effet contre les poisons niveau 4 et plus. Un agonisant ne peut utiliser ce baume.

Poison d'infection

Coût: 1 Élément Corrosif - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'élément corrosif suivi de la composante animale dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Entreposé à l'intérieur d'une fiole jusqu'à usage

Effets: Une fois cette mixture trouble affectant un individu, celle-ci aura la nausée et sentira son sang s'éclaircir. **Ce poison lorsqu'appliqué fait 1 point de dégât supplémentaire sur une arme. Peut être utilisé sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique.** La victime ne pourra plus être en mesure de récupérer de points de vie via sa régénération naturelle durant 24h, ou jusqu'à tant qu'elle boive un Antidote.

Poudre Hallucinogène

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Sec

Catégorie: Effet mentaux

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'élément acide suivi de la composante minérale dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 25 battements de coeur.
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de coeur

- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets: Cet drogue, lorsqu'inspiré par une cible, à pour effet de causer une hallucination visuelle au choix de la cible pendant une durée de 15 min. Pendant ce temps, la cible reste tout de même lucide et peut se défendre.

Encens apaisant

Coût: 1 Élément catalysant - 1 Composante minérale

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Effet mentaux

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'élément Catalysant suivi de la composante minérale dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 25 battements de coeur.
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets: Cet encens a pour effet de relaxer et de calmer les esprits des gens la respirant, les empêchant de vouloir accomplir toute action hostile durant 10 minutes. Il est communément appelé le calumet de la paix et est plus couramment utilisé au Vigmark. Une dose de cet encens peut ainsi affecter les 3 premières personnes qui en respirent les fumées. Il est impossible d'user de cet encens dans une situation de combat. Lorsqu'une personne sous l'effet de cet encens est attaqué de quelconque manière, l'effet se dissipe.

Élixir du Saoulon

Coût: 1 Élément alcalin - 1 Composante minérale

Type: Elixir

État: Huile

Catégorie: Effet mentaux

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'élément corrosif suivi de la composante minérale dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de coeur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans une fiole jusqu'à usage

Effets: Ce liquide un peu orangé plonge la victime qui le boit dans un état d'ébriété avancé pendant 5 min, comme si elle avait bu une trop grande quantité d'alcool d'un seul coup. Après celui, la cible tombe **Assommer** pendant une durée de 5 min.

Tube Éblouissant

Coût: 1 Composante animale, 1 Élément catalysant

Type: Encens

État: Huile

Catégorie: Stimulant

Dose: 3

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser la composante animale suivi de l'élément catalysant dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de coeur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Verser dans trois tubes transparents jusqu'à usage

Effets: Cette recette permet de rendre 3 bâtons transparents remplis de substances réactives aptes à dégager de la lumière. Ils peuvent ensuite être placés dans des fioles remplies d'eau afin de mieux diffuser leur éclairage. L'effet se termine pour un bâton quand il cesse graduellement de fonctionner. Il est dit que ces bâtons sont parfois utilisés lors de rituels et qu'ils pourraient avoir un certain effet sur quelques engeances de Brume.

Huile du Défaut

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Effet mental

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'Élément acide suivi de la composante minérale dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de coeur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence de jade (colorant vert)
- Verser dans une fiole jusqu'à usage

Effets: Cette huile amplifie l'un des VICES de la cible l'ingérant (au choix de la cible) pendant une durée de 30 minutes.

Encens du Valeureux

Coût: 1 Élément catalysant - 1 composante minérale

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Effet mental

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides

- Dans l'ordre, verser l'élément Catalysant suivi de la composante minérale dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 25 battements de coeur.
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence de jade (colorant vert)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets: Cet encens amplifie l'une des VERTUS de la cible l'ingérant (au choix de la cible) pendant une durée de 30 minutes.

Poudre Revigorante

Coût: 1 Élément catalysant - 1 composante minérale

Type: Encens

État: Mixture

Catégorie: Stimulant

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'élément catalysant suivi de la composante minérale dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Y ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Entreposé à l'intérieur d'une fiole jusqu'à usage

Effets: Cet encens, lorsqu'appliqué sur un bout de tissus et inhalé par un individu, aura pour effet de **doubler** sa régénération naturelle pour une durée **de 6 heures**.

Douceur Nocturne

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Effet mentaux

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser l'Élément acide suivi de la composante minérale dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de coeur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambré (colorant jaune)
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

Effets: La personne qui boit cette tisane s'endormira en 30 secondes et cet état durera 5 minutes. La victime se réveille si elle reçoit un coup, qu'il fasse des dommages ou non. La cible ne peut être achevé dans cette condition. Cette recette permet également de guérir instantanément de l'effet du poison Son de Cloche et de tout effet causant des maux de tête.

Niveau II (8-10)

Sirop Curatif

Coût: 2 Composantes végétales - 1 Élément alcalin

Type: Élixirs

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Laisser le mélange reposé à la lumière pour 2 minutes.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: À l'aide d'un sirop au goût fruité qu'elle ingère, la personne regagne instantanément 3 points de vie sans le sortir de la convalescence. Peut être consommé par un agonisant.

Antidote Mineure

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Dilué la solution créer avec un même volume d'eau
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: Cette concoction neutralise les poisons niveau 1 à 3 qui ont été ingérés par la cible. Elle n'a aucun effet contre les poisons infligés par blessure ou les poisons de niveau 4 et plus. Fonctionne contre les poisons magiques.

Poudre Corrosive

Coût: 1 Élément catalysant - 1 Composante minérale - 1 Composante animale

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 25 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Laisser reposer pendant 1 min. et refaire chauffer sur le feu de nouveau pendant 1 min.
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets: Cette poudre corrosive à action lente à le même effet que la compétence "Sabotage" du brigand. Lorsqu'appliqué sur une arme, un bouclier ou une armure pendant **1 min.** celle-ci deviendra inutilisable et devra ainsi être réparée pour être réutilisé. Contrairement à la compétence sabotage, cette poudre n'a aucun effet sur les portes, trappes ou armes de siège.

Huile Tord-Boyau

Coût: Élément acide – Composante animale - Composante animale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: La victime qui ingère ce poison sera prise de violents maux de ventre, et subira 1 point de dommage par 2 minutes, durant 10 minutes, pour un total de 5 dommages. Durant tout ce temps, elle aura du mal à se déplacer et devra garder au moins une main sur son ventre et se plier en deux pour contenir la douleur. Ne peut être appliqué sur une lame. La cible peut tout de même se défendre.

Huile de Fourchelangué

Coût: 1 Élément alcalin - 1 Composante végétale - 1 Composante minérale

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Effet mentaux

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient

- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: Lorsque ingérée, permet de contrer les effets de la torture. Le personnage sera donc quand même capable de donner de fausses informations à son tortionnaire. La potion dure 2 heures.

Onguent Amorphe

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la dernière composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: Lorsqu'il est enduit sur une lame, cet onguent reproduit le même effet qu'un Engourdissement sur le prochain coup asséné avec celle-ci. Tout comme l'effet Engourdissement (Pendant 30 secondes), le coup doit être porté sur une partie du corps non-protégée par une armure de plaque ou de maille. Si le prochain coup est bloqué, l'effet de ce poison est perdu.

Tripes d'Acier

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (Colorant bleu)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: Lorsque bu en entier, cette potion trouble crée une couche qui protège le système contre le prochain poison (1 seul poison) de niveau 1 à 4 reçu (Ingéré ou reçu par une lame). Boire une seconde dose ne rajoute pas une deuxième protection, elle ne fait que de réinitialiser la durée d'une heure. Ne permet pas de guérir l'effet d'un poison affectant déjà la cible.

Huile Coupe-gorge

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante végétale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effet: Cause un mutisme temporaire de la cible et l'empêche donc de parler ou bien d'incanter ses sorts, messes ou rituels pendant la prochaine heure. Peut être utilisé sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique, l'effet de ce poison n'est perdu qu'après un premier contact avec une cible ou un objet. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire *Poison : Silence 1 heure* suivie du nombre de dégât de l'arme utilisée. Cet effet ne peut être dissipé que par l'antidote du niveau adéquat.

Venin Brulant

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante végétale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Sceller complètement le récipient de la concoction pendant 5 min. puis remettre en contact avec l'air
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effet: Lorsqu'ingéré, la cible perdra la moitié de ses points de vie tant que celle-ci n'aura pas reçu d'antidote du niveau correspondant. Peut être utilisé sur une lame. Lorsqu'appliqué sur une arme, ajoute +2 de dégât au prochain coup en ignorant la limite de dégât de l'arme (Pour un maximum

de dégât de 5). L'effet de ce poison n'est perdu qu'après un premier contact avec une cible ou un objet. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire *Poison : (Dégât du coup)*.

Potion de Confusion

Coût: 1 Élément acide, 1 composante animale, 1 composante minérale

Type: Drogue

État: Mixture

Catégorie: Effets mentaux

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la dernière composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (Colorant jaune)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets: Amène la personne qui boit la potion à être complètement déboussolée. Elle n'est plus capable de formuler des phrases complètes, et rien de ce qu'elle dit semble vouloir dire quelque chose, un peu comme un fiévreux qui divague. L'effet de cette drogue dure 20 minutes.

Son de Cloche

Coût: 1 Élément alcalin - 1 Composante animale – 1 Composante animale

Type: Elixir

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la dernière composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole

Effet: Elixir provoquant de sévères maux de tête à la cible l'ingérant. Ces maux de tête dureront **4 heures** et empêcheront la cible d'effectuer quelque action demandant une concentration soutenue de plus de 5 mins (Messes, Rituels, Alchimie, Discours, Fêtes, Cours ou apprentissage de sorts/messes/rituels). L'individu ciblé pourra tout même incanter des sorts et réciter des Prières.

Poudre Cristallisante

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Élément catalysant

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 25 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole

Effets: Pour l'activer, il suffit de répandre une dose de ce produit sur une pièce de vêtement pendant 2 minutes, ce qui leur donne une texture plus rigide, et leur confère un bonus d'armure de +2, jusqu'à perte des points. Ces points ne restent pas d'un GN à l'autre et ne sont pas cumulables avec une seconde dose ni avec les effets provenant du mysticisme et de la prêtrise. Ils se cumulent tout de même avec une armure. Cette poudre est très populaire chez les Douaris de Varn et leur fut enseignée à l'origine par les Kotsbars.

Niveau III (8-10)

Pâte Adhérante

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante minéral - 1 Composante animale - 1 Élément catalysant

Type: Encens

État: Mixture

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole

Effets: Une colle extra résistante qui augmente la durabilité d'un bouclier de 1 Point de résistance pour l'événement (n'est pas cumulable avec aucun effet de renfort ni compétence). Une application de 4 minutes devra être faite avec un séchage d'une minute (pour un total de 5 minutes). L'effet est perdu au premier brise-bouclier reçu. Cet effet ne peut pas être cumulé avec les compétences de forge de l'Artisan.

Poison de Décadence

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effet: Lorsqu'ingéré, la cible perdra la moitié de ses points d'énergie tant que celle-ci n'aura pas reçu d'antidote du niveau correspondant. Peut être utilisé sur une lame. Lorsqu'appliqué sur une arme, enlève 2 point d'énergie à la cible lors du prochain coup. L'effet de ce poison n'est perdu qu'après un premier contact avec une cible ou un objet. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire *Poison* : -2 PE. Les points d'énergie perdus de la sorte ne peuvent pas être regagné tant qu'un antidote ne sera pas consommé.

Poudre de l'Enclume

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante minérale - 1

Élément catalysant

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 4ème composante au mélange

- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole

Effets:

- Cette poudre doit être saupoudrée et frictionnée à l'aide d'un chiffon durant 5 minutes sur la partie métallique d'une arme (ex: lame, tête de marteau) avant de faire effet. Elle immunise l'arme à 1 seul effet de Brise-Arme durant les deux prochaines heures suivantes l'application. Elle n'a aucun effet sur les armes à projectile (arc, arbalète) ou sur les armes dépourvues de métal (gourdin, bâton).
- De plus, l'arme obtient la capacité spéciale de pouvoir frapper les portes ou les trappes pour leur faire des dommages de siège, à raison de 1 dommage par arme pour un total de trois coups. La Poudre de l'Enclume perd ces propriétés après l'usage de ses coups.

Huile de Paralysie

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole

Effets:

Lorsque enduit sur une lame, reproduit le même effet que Paralysie sur le prochain coup asséné avec celle-ci sur un membre (Sauf le torse). Le coup doit être porté sur une partie du corps non-protégée par une armure de plaque ou de maille. Si le prochain coup est ou bloqué, l'effet du poison est perdu. L'effet dure 10 minutes. Celui portant le coup devra dire Poison : Paralysie 10 minutes.

Trou de Mémoire

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Effets mentaux

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (Colorant jaune)
- Verser dans une fiole

Effets: La personne buvant cette potion se sentira prise d'un bref vertige et oubliera instantanément tout ce qui s'est passé durant la dernière heure. Ne peut être appliqué sur une lame.

Élixir Revigorant

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Laisser la concoction reposer à l'obscurité pendant 2 min.
- Verser dans une fiole

Effets: Redonne 1 PE perdus lorsque consommé en combat. Un individu ne peut boire plus d'un Élixir Revigorant (mineur ou majeur) par combat.

Acide Rongeur

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Huile

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Sceller complètement le récipient de la concoction pendant 5 min. puis remettre en contact avec l'air
- Verser dans une fiole

Effets: Permet de créer une fiole remplie d'acide (remplacer par une balle ou un sac de sable au moment du lancer) qu'il est possible de lancer sur une cible comme une arme de jet. À l'impact, la fiole se brise et inflige 4 dommages à sa victime. La fiole peut aussi être utilisée sur une porte/trappe lors d'un siège, sur laquelle elle fera 4 dommages également, à noter qu'il faut tout de même être accompagné d'un membre de l'organisation lors du siège pour qu'il soit en règle. N'a aucun effet si elle touche un bouclier ou une arme. On ne peut lancer simultanément plus d'une dose d'acide rougeur. Ne peut être appliqué sur une lame.

Chloroforme

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Effets mentaux

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (Colorant jaune)
- Verser dans une fiole

Effets: Liquide volatile appliqué sur un chiffon servant à endormir une cible immédiatement au contact sur le visage. Ne peut être utilisé en combat. Les effets de cette drogue durent 10 minutes. Si la cible est attaquée pendant qu'elle dort, elle se réveille immédiatement. La cible ne peut être achevée sous cet effet.

Baume curatif supérieur

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Mixture

Catégorie: Soins

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur

- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Appliquer sur un tissu/baume

Effets: Appliquer le baume sur la plaie du blessé et refermer avec des bandages. Le baume prendra 60 secondes complètes à appliquer et soigne 4 points de vie à la suite de ce délai. Une personne agonisante ne peut utiliser elle-même ce baume.

Essence de Paranoïa

Coût: 1 Élément acide - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante minérale

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Effets mentaux

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (Colorant jaune)
- Verser dans une fiole

Effet: Lorsque ingérée, la potion a pour effet de rendre la personne méfiante de tous les gens qui l'entourent. Elle devient en effet sous un effet de Paranoïa (elle refuse que des gens s'approchent de sa personne et devient agressive si on la force). L'effet de cette potion dure 30 minutes.

Niveau IV

Venin de Comatose

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.

- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole

Effets:

- Lorsque ingéré ou appliqué sur une arme, la cible sentira tout son corps devenir flasque et sera ainsi incapable de bouger pour une durée de 10 minutes. L'effet prend fin si la cible reçoit des dégâts. De plus, celle-ci ne peut être achevée dans cette condition.

Poudre explosive

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante minérale - 1 Composante animale - 1 Élément Catalysant

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 4ème composante au mélange
- Broyer de nouveau le mélange pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Laisser reposer pendant 1 min. et refaire chauffer sur le feu de nouveau pendant 1 min.
- Verser dans une fiole

Effet: L'effet de la poudre explosive diffère selon la cible touchée. Applicable sur une arme seulement. Elle peut permettre à une arme d'asséner **un** coup qui détruira un bouclier (détruit bouclier), une lame (brise arme), **un effet d'impulsion (Impulsion)** ou qui sera plus efficace face à votre adversaire (+2 dégâts pour un coup). Une arme ne peut recevoir plus d'une dose de poudre explosive par jour, sans quoi elle brisera automatiquement.

*À noter que les effets de Brise-arme et d'Impulsion ne peuvent être utiliser qu'avec une arme à deux mains (Brise-arme/Impulsion) ou d'arme d'hast (Impulsion)

Feu Grégeois

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante minérale - 1 Composante animale - 1 Élément Catalysant

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 4ème composante au mélange
- Broyer de nouveau le mélange pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Laisser reposer pendant 1 min. et refaire chauffer sur le feu de nouveau pendant 1 min.
- Verser dans une fiole

Effet:

- Crée une poudre qui pourra être utilisé pour créer un effet de Brise-Bouclier lorsqu'il touchera un bouclier à distance. La poudre devra être installer dans un petit sac de couleur rouge afin d'être utilisé.

- Cette poudre pourra également être appliquer sur une flèche. Celle-ci devra être identifié à son bout d'un ruban rouge. Lorsqu'elle percute un bouclier, cela aura l'effet de causer un Bris de Bouclier. La flèche fera tout de même 4 de dégâts si elle percute une cible.

Sirop Curatif Tonifié

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixirs

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au méalmage
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.

- Verser dans une fiole

Effets: À l'aide d'un sirop renforcé au goût fruité qu'elle ingère, la personne regagne instantanément 6 points de vie et sort de la convalescence. Peut être consommé par un agonisant.

Élixir Vivifiant

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Stimulant

Dose: 2

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (Colorant bleu)
- Verser dans une fiole

Effets: Augmente le nombre de PE de la cible de 1 pour la durée du prochain combat. Diminue également le temps de récupération de ceux-ci de 30 min. après le prochain combat. Cette potion expire d'elle-même en 2 heures si aucun combat n'a été déclenché. (Non-cumulable avec aucun autre effet augmentant le maximum possédable de PE ni avec elle-même)

Vénin d'Abandon (Attrape-Coquin)

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur

- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole

Effets: La victime de ce poison (ingéré ou injecté via une arme) sera sous un état de Convalescence pendant 1 heure, ce qui l'empêchera de se battre convenablement (Elle pourra tout de même se défendre). Peut être appliqué sur une lame. Doit toucher la cible sur une partie du corps non protégé par une armure de plaque ou de maille. Le personnage devra dire à sa cible Poison : Convalescence suivi des dégâts de l'arme. Cet effet ne peut être dissipé qu'avec l'antidote du niveau adéquat.

Élixir Revigorant Majeur:

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Laisser la concoction reposer à l'obscurité pendant 2 min.
- Verser dans une fiole

Effet: Régénère 2 PE dans un combat. Une personne ne peut boire qu'un élixir revigorant (majeur ou mineur) par combat.

Antidote supérieur:

Coût: 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange

- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Dilué la solution créer avec un même volume d'eau
- Verser dans une fiole

Effet: Cet antidote permet de guérir TOUT poison ingéré ou qui a été en contact (par lame) avec une personne.

Poison Hémorragique:

Coût: 1 Élément corrosif - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Sceller complètement le récipient de la concoction pendant 5 min. puis remettre en contact avec l'air
- Verser dans une fiole

Effet: Un poison, qui lorsque ingéré ou en contact avec le sang, se propage rapidement dans le système de la victime, l'amenant à avoir une énorme fièvre accompagné de nausée. Fait +2 de dégâts sur une arme en ignorant la limite de dégât de l'arme (Pour un maximum de 5). La personne ne pourra plus recevoir de soins conventionnels et ne pourra plus utiliser ses compétences de combat tant qu'elle n'aura pas reçu un antidote du niveau adéquat. Peut être appliquer sur une lame. Doit toucher la cible sur une partie du corps non protégé par une armure de plaque ou de maille. Si le poison est utilisé ainsi, le personnage devra dire à sa cible *Poison : Hémorragie* suivi des dégâts de son arme.

Poudre d'Acier

Coût: 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante animale - 1 Élément catalysante

Type: Encens

État: Mixture

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole

Effets: Pour l'activer, il suffit de répandre une dose de ce produit sur des vêtements, ce qui leur donne une texture plus rigide, et leur confère un bonus d'armure de +5, jusqu'à perte des points. Ces points ne restent pas d'un GN à l'autre et ne sont pas cumulables avec une seconde dose, mais se cumulent tout de même avec une armure. Cette poudre est très populaire chez les Douaris de Varn et leur fut enseignée à l'origine par les Kotsbars.

Infusion du Preux

Coût: 1 Élément catalysant – **1 Composante Minérale** - 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante minérale

Type: Encens

État: Mixture

Catégorie: Effet mental

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Ajouter 3 gouttes d'essence de jade (Colorant vert)
- Verser dans une fiole

Effets: Cet encens cause à la cible l'ingérant de devenir immunisé au premier effet mental reçu durant les deux prochaines heures.

Niveau V (6-8)

Substrat d'Ivern

Coût: 1 Dose de Sel d'Ivern - 1 Composante animale - **1 Composante végétale** - **1 Composante minérale** - 1 Composante animale - 1 Élément acide

Type: Drogue

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 4ème composante au mélange
- Broyer de nouveau le mélange pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- **Broyer le sel d'Ivern finement pendant 100 battement de cœur et l'ajouter au mélange**
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (Colorant bleu)
- Verser dans une fiole

Effets: Octroie à la cible +6 PV à son maximum pour la durée du Cycle en cours. Réduit le maximum de PV de la cible de 2 pour la durée du prochain cycle. Si la cible consomme de nouveau du Substrat d'Ivern le cycle suivant sa dose, les effets négatifs en lien avec cette concoction persisteront et seront cumulatifs lors du Cycle subséquent. Après trois consommations successives à l'intérieur de 3 Cycle, l'individu meurt.

Poudre Réactive de Vindavell

Coût: 1 Essence de Bois du Vindavell - 1 Composante animale - 1 Composante minérale - 1 Composante minérale - 1 Composante animale - 1 Élément catalysant

Type: Encens

État: Sec

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient

- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Ajouter la 3ème composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 4ème composante au mélange
- Broyer de nouveau le mélange pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- **Faire sécher le bois du Vindavell au soleil pendant 100 battement de coeur**
- Laisser reposer pendant 1 min. et refaire chauffer sur le feu de nouveau pendant 1 min.
- Verser dans une fiole

Effets: Détruit complètement une porte, trappe, bouclier, arme ou armure lorsqu'elle rentre en contact avec ces objets. Peut-être utilisé en combat. Ne fait aucun dégât sur la cible directement.

Venin de Catharsis

Coût: 1 Épine de Catharsis - 1 Élément corrosif - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale - 1 Composante animale

Type: Poison

État: Mixture

Catégorie: Toxine

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- **Faire lentement sortir le venin de l'épine pour l'ajouter à la mixture pendant 50 battement de coeur**
- Sceller complètement le récipient de la concoction pendant 5 min. puis remettre en contact avec l'air
- Verser dans une fiole

Effets: En contact avec le sang ou ingéré, amène la victime à un état comateux immédiatement après contact. Peut être appliqué sur une lame. Doit toucher la cible sur une partie du corps non protégé par une armure de plaque ou de maille. Lorsque la cible est touché, le personnage doit dire *Poison : Coma*. L'effet ne peut être dissipé qu'avec un antidote du niveau adéquat.

Jouvence de Camelin

Coût: 1 Herbe de Camelin - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- Broyer la feuille de Camelin délicatement dans l'huile de la concoction pendant 100 battement de coeur
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Verser dans une fiole

Effet: Une potion dont les effets sont inimaginables. Très rare dut à la rareté des éléments nécessaires à sa fabrication. Celle-ci soigne la personne qui la consomme du montant de tout ses points de vie, point d'énergie, et enlève les effets néfastes qui sont présentement en effet sur la personne (bris de membre, poison, etc.). Peut être consommé par un agonisant. **Permet de guérir tous les types de poisons et ramène la cible du Coma.**

Second Souffle de Lupin

Coût: 1 Fleur de Lupin - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Mixture

Catégorie: Soins

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre indiqué, les 2 premières composantes dans le récipient
- Y mélanger une base solide quelconque
- Broyer à l'aide d'un pilon et d'un mortier pendant 50 battements de coeur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 3ème composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de coeur
- Ajouter à la fin du broyage la 4ème composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battement de coeur
- Laisser reposer pendant 25 battement de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange

- **Ajouter les 5 pétales de la Fleur de Lupin à la mixture. Prendre 25 battements de cœur entre chaque ajout de pétale.**
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Verser dans une fiole

Effet: Une potion qui redonne un regain d'énergie fulgurant lorsque l'individu s'apprête à tomber dans le coma ou à être achevé. Permet de sortir instantanément de l'état comateux ou agonisant et d'ignorer les effets de la convalescence pendant 15 minutes. La potion doit être ingérée au maximum 60 minutes avant que l'individu ne tombe agonisant pour avoir ses effets. **Prémunis de tous les poisons reçus ou ingérés pendant cette période.**

L'Exode

Coût: 1 Fleur d'Azure - 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Élément acide

Type: Drogue

État: Huile

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- **Diluer et broyer la Fleur d'Azure dans un bol d'eau pendant 50 battements de cœur et ajouter le liquide à la mixture lentement pendant une durée de 25 battements de cœur**
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (Colorant bleu)
- Verser dans une fiole

Effet: Octroie +3PE, +6PV et immunise à tout effet de Peur. L'individu qui consomme cette concoction bleuté devient enivré par le combat pendant 60 minutes. Il saura distinguer ses alliés de ses ennemis, mais ne pourra pas fuir de combats. Suivant la fin d'un combat (ou l'écoulement des 60 minutes d'effet), le personnage tombera automatiquement à 1 PV et sera en état de convalescence pour 60 minutes. Le personnage ne pourra pas recevoir de soins avant l'écoulement des 60 minutes de convalescence et seule la compétence du Repos Forcé peut être utilisée pour réduire le temps de convalescence de l'Exode de moitié.

Après 2 consommations de l'Exode (Peu importe le laps de temps écoulé entre celles-ci), l'effet de dépendance sera enclenché chez l'individu ayant consommé cette drogue. Pour ne pas recevoir d'effet négatif (décris ci-dessous), elle devra consommer une dose d'Exode par mois. Les malus sont cumulatif. À chaque pallier de malus, la personne devra consommer une dose supplémentaire

d'Exode pour ressortir de sa carence. S'il en consomme un nombre inférieur, il descendra d'un nombre de pallier équivalent au nombre consommé.

Si une personne parvient à consommer 3 doses d'Exode consécutive pendant un même cycle. Celle-ci, en plus de recevoir les effets de la concoction, recevra un gain permanent de 1 PV tant qu'elle consommera sa dose mensuel d'Exode. L'effet n'est applicable qu'une seule fois sur un individu.

1^e GN : Perte de sa régénération naturelle (Prend 1 dose)

2^e GN : -1 PV (Prend 2 doses)

3^e GN : -1 PV (Prend 3 doses)

4^e GN : -1PE, -1 PV (Prend 4 doses)

5^e GN : -1PE, -2 PV (Prend 5 doses)

6^e GN : Mort

L'Expiation

Coût: 3 Fleurs d'Azure - 1 Composante animale - 1 Composante végétale - 1 Composante végétale - 1 Composante animale - 1 Élément alcalin

Type: Élixir

État: Huile

Catégorie: Stimulant

Dose: 1

Recette:

- Convertir les composantes et éléments en leur dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 3ème composante et la 4ème composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de coeur
- Ajouter la 5ème composante au mélange
- **Faire sécher les 3 Fleurs d'Azure au soleil pendant 200 battements de coeur et l'ajouter au mélange par la suite.**
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (Colorant bleu)
- Verser dans une fiole

Effet: Enlève complètement la dépendance et les effets négatifs secondaire à l'usage de l'Exode. De plus, pour la durée du Cycle où cette concoction a été consommé, confère + 2 PE. Ne peut se cumuler avec aucun autre effet ajoutant des PE.