Alchimie

À travers son parcours, le médecin apprendra à se servir d'ingrédients qui se retrouvent dans son environnement afin de faire des concoctions alchimiques, que ce soit sous 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 minérales) pour être préparée. 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. Le médecin doit avoir une compréhension plus subtile des effets des plantes, car sans cela, ce ne serait que des herbes mélangées les unes aux autres.

Pour qu'une concoction puisse faire effet, celle-ci doit être ingérée. L'effet est déclenché dès que le joueur goûte ou commence à boire la potion. Pour ce qui est des concoctions de type ‹ poison ›, si le personnage possède la compétence **Application de poison**, l'effet peut être transféré lorsqu'une lame enduite du dit-poison entre en contact avec la peau ou l'armure de cuir de la cible. À moins d'indication contraire, une recette produit une dose qui n'affecte qu'une seule et même cible.

Toutes les concoctions sont définies par leur catégorie de classification, leur type, leur état et leur type d'effet :

TYPE DE CONCOCTIONS

- Élixir
- Encens
- Drogue
- Poison

ÉTAT DE CONCOCTIONS

- Sec
- Mixture
- Huile

CATÉGORIE (TYPE D'EFFETS)

- Soin
- Effet mental
- Toxine
- Stimulant

BONUS

- Protection
- Enchantement
- Impact

ÉLÉMENTS ALCHIMIQUES ET COMPOSANTES DE BASE

Ces éléments représentent des ressources propres à l'usage du médecin. Celui-ci aura à utiliser ces ressources selon différents agencements avec les composantes de base, afin de créer les différents types de concoctions. Le médecin obtiendra un certain nombre d'éléments alchimiques en début de chaque événement. Celui-ci devra préciser lors de son inscription quels types d'éléments il souhaite recevoir. Il lui sera possible, par la suite, d'acheter ou bien de convertir ceux-ci en jeu. Lors de la fabrication de concoction, chaque élément sera représenté par une couleur de colorant alimentaire différent.

- **Éléments alcalins (vert)**
- **Éléments acides (jaune)**
- **Éléments corrosifs (rouge)**
- **Éléments catalysants (bleu)**
- **Éléments réactifs :** Cette ressource possède 2 utilisations possibles.
  Elle peut remplacer un élément alchimique de n'importe quel type. De base translucide, cet élément prendra alors la couleur de l'élément remplacé.
  - Elle doit être ajoutée aux potions expérimentales dans le but de stabiliser la nouvelle tentative d'effet. Le nombre d'éléments réactifs requis dépend du tiers de la potion expérimentée. Les éléments réactifs ne doivent pas figurer dans les composantes de la recette, mais doivent être déchirés en même temps que l'expérimentation.

Les composantes de base utilisées dans la concoction devront être également associées à un colorant alimentaire une fois converties en leur forme liquide :

- **Composante minérale** (bleu)
- **Composante animale** (rouge)
- **Composante végétale** (vert)

MATÉRIELS HORS-JEU

Le médecin devra fournir lui-même ses fioles hors-jeu ainsi que du colorant alimentaire de 4 couleurs différentes pour représenter les différentes composantes (animales, végétales, minérales, alchimiques) lors de la préparation de la concoction. Le médecin devra se servir d'un pilon et d'un mortier afin de broyer les composantes ainsi que du sel ou du sucre pour les concoctions à base solide. Voici une liste exhaustive des matériels requis :

- **Des fioles** (peu importe le format, peu importe le matériel)
- **Du colorant alimentaire** (bleu, vert, jaune, rouge)
- **Un pilon**
- **Un mortier**
- **Un petit chaudron ou petit plat pour la cuisson**
- **Une chandelle électrique pour le « feu ».**

IDENTIFICATION DES CONCOCTIONS

Chaque médecin possédant le niveau d'alchimie requis peut identifier toutes les concoctions en jeu de ce niveau (à l'exception des expérimentations apprises ou créées soi-même). De ce fait, il sera obligatoire que toutes les concoctions alchimiques soient identifiées avec leur nom et leur niveau sur leur fiole. Cette identification est considérée hors-jeu et seuls les médecins du niveau requis pourront lire l'inscription.

MÉTHODE DE CRÉATION DES CONCOCTIONS

Lorsque viendra le temps de fabriquer les concoctions, les médecins devront convertir les composantes et les 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 (voir plus haut). Par la suite, les médecins devront mélanger dans l'ordre demandé les différentes composantes selon la méthode de préparation. Chacune des concoctions aura une méthode de création particulière selon sa caractéristique.

Certaines recettes demanderont également au médecin de mélanger les liquides avec une base solide. Nous encourageons ainsi les joueurs médecins à apporter du sel ou du sucre pour ce genre de mélange.

L'USAGE ET L'APPLICATION DES POISONS SUR UNE ARME

Afin d'appliquer ou d'utiliser un poison 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 perdue** si le coup est bloqué ou bien s'il touche une partie du corps protégée par une armure de maille ou de plaque.

FORMAT DES CONCOCTIONS

Les concoctions devront se retrouver à l'intérieur du grimoire du personnage selon le format présenté ci-bas :

NOM DE LA CONCOCTION
NIVEAU :
COÛT :
TYPE :
ÉTAT :
CATÉGORIE :
DOSE :
BONUS :
RECETTE :

Effets :

BONUS ET MALUS

À travers les divers éléments de jeu, il sera possible aux joueurs de recevoir différents bonus. Une cible peut être affectée par un seul bonus de chaque type à la fois (enchantement et protection). **Si la cible est visée par un bonus d'un type déjà actif, elle doit alors décider lequel elle conserve,** mettant ainsi fin à l'effet non choisi. Une arme peut être affectée par un seul bonus de type impact. Si on lui ajoute un second bonus actif de type impact, le porteur de l'arme doit décider lequel il conserve, ce qui va alors mettre fin à l'effet non choisi. Les effets de compétences passives et les compétences de **Renfort** de l'artisan sont cumulables. Par exemple, un personnage recevant les bonus de points d'armure d'une messe pourra les additionner à son renfort d'armure en plus de sa compétence de Spécialisation d'armure. Par contre, **aucun bonus n'est cumulable avec lui-même**. Ainsi, un bouclier ne peut recevoir deux fois un renfort physique. Prendre note que les malus sont cumulables.

L'EXPÉRIMENTATION

Une fois par événement, il sera possible au médecin *d'expérimenter*, c'est-à-dire tester de nouveaux mélanges afin de créer des concoctions inusitées. Afin d'expérimenter adéquatement, le médecin devra noter étape par étape le procédé de fabrication (autrement dit la recette) ainsi que le résultat escompté (l'effet) selon le type, l'état, le niveau et la catégorie d'effet de la concoction qu'il souhaite créer. Le niveau des expérimentations du médecin ne pourra excéder son niveau de connaissance en Alchimie. Les composantes et les éléments alchimiques associés à l'expérimentation (le coût) devront également être consumés pendant la création de la concoction. En plus des ressources et des composantes associées directement à la recette, le médecin devra également ajouter à son mélange une quantité d'éléments alchimiques réactifs pour compléter l'expérimentation selon le niveau de celle-ci.

TIERS DE LA CONCOCTION	COÛTS EN ÉLÉMENTS ALCHIMIQUES RÉACTIFS
Tiers 1 (niveau I et II)	1
Tiers 2 (niveau III et IV)	2
Tiers 3 (niveau V)	3

Après avoir réalisé l'expérimentation, le joueur devra remplir le formulaire d'expérimentation alchimique au plus tard une semaine suivant la fin de l'évènement. Selon l'exactitude de l'expérimentation, le médecin recevra en début d'événement suivant une nouvelle concoction qu'il pourra ajouter à son livre de recettes et enseigner à d'autres médecins. Si le procédé de fabrication est erroné, tout dépendant du niveau de gravité de l'erreur, le médecin pourra recevoir ou non une concoction avec un effet variable en plus de quelques pistes sur les erreurs. Dans ce cas, la concoction erronée ne pourra pas être enseignée ni ajoutée au livre de recettes du médecin. Chaque recette créée de cette manière sera prise en note par l'organisation de Brumelance dans le but de garder un suivi des créations alchimiques.

Pour qu'une expérimentation soit identifiée par un personnage, celui-ci doit l'avoir appris et l'expérimentation doit être inscrite dans son livre d'alchimie.

MARCHE À SUIVRE D'EXPÉRIMENTATION ALCHIMIQUE		
#	ÉTAPES	POTIONS
1	Permission	Un personnage peut expérimenter 2 expérimentations (Mystique ou Alchimique) par année (maximum une par évènement). La rétroaction de cette expérimentation sera donnée au personnage sous forme de lettre qu'il devra ouvrir durant le prochain évènement auquel il participe. Pour soumettre une expérimentation, le personnage doit avoir participé à l'évènement de Brumelance.
2	Compétence	Le personnage s'assure d'avoir les compétences nécessaires au niveau requis dont il veut tester l'expérimentation (Un niveau d'alchimie équivalent au niveau de la potion expérimentée).
3	Écriture	Écritures des paramètres de la potion sur du papier normal (en jeu ou hors-jeu).
4	Soumettre à l'organisation	Via le formulaire ‹ Expérimentation Alchimique › (en format Word ou PDF comme si votre potion était mise au propre) au plus tard le dimanche suivant la fin de l'évènement. Une seule expérimentation alchimique par évènement. Une seule expérimentation par grandeur nature.
5	Recevoir la lettre de retour	Demander votre lettre à l'inscription au Grandeur nature suivant celui de votre expérimentation (ou le prochain GN auquel vous participerez). Vous devrez payer le coût total de votre expérimentation pour obtenir cette lettre. Un nombre d'éléments réactifs selon le calibre de la potion (1,2 ou 3) + le coût de la potion.
6	Tester en jeu	Le personnage commencera le jeu avec la potion expérimentale qu'il devra tester sur un allié afin que celui-ci dise clairement les effets ressentis pour que l'alchimiste puisse conclure à une réussite ou un échec. Une fois ingéré par le cobaye, le joueur faisant l'expérimentation ouvre la lettre et la lis à la cible qui reçoit l'effet lié à la réussite ou la conséquence liée à l'échec de la potion. (attention plusieurs paramètres peuvent avoir été modifiés) *** Les expérimentations doivent obligatoirement être testées avant samedi minuit. *** (Aucune protection ne peut permettre au personnage de résister aux conséquences d'un échec alchimique, sauf si mentionné) Si une expérimentation n'est pas testée en jeu, vous devez obligatoirement remettre la lettre fermée à l'organisation à la fin de l'évènement. Si le personnage désire tester cette expérimentation l'évènement suivant et qu'il ne l'a pas fait pour X raisons, celui-ci ne peut pas effectuer de nouvelles expérimentations jusqu'à ce que la lettre ait été ouverte ou déclarée comme ‹ ne sera pas testée ›.

LISTE DES CONCOCTIONS

(À TITRE CONSULTATIF)

Niveau 1

BAUME DE GUÉRISON
COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 2
RECETTE :
- Convertir les éléments en leurs 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 cœur
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Appliquer sur un tissu ou un 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.

PÂTE MÉTALLIQUE
COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :
- Convertir les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole jusqu'à usage

Effets : 10 secondes après l'application de cette pâte sur une armure. La pâte durcit et vient boucher les trous faits dans une armure endommagée. L'armure regagne 2 points d'armure temporaires. L'effet de cette pâte n'est que temporaire et sa solidité prend fin 1 heure après l'application elle devra ensuite être réparée normalement.

POISON D'INFECTION
COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 3
RECETTE :
- Convertir les éléments en leurs 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 cœur
- Sceller complètement le récipient de la concoction pendant 5 min. puis remettre en contact avec l'air
- Verser dans trois fioles jusqu'à usage

Effets : Cette mixture trouble affecte un individu. Ce dernier aura la nausée et sentira son sang s'éclaircir. Ce poison, lorsqu'appliqué, fait 2 points de dégâts supplémentaires sur une arme (maximum de 5). Peut être utilisé sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire ***‹ POISON: (DÉGÂTS DU COUP) ›.***

POUDRE HALLUCINOGÈNE
COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 1
RECETTE :
- Convertir et les éléments en leurs 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 cœur
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets : Cette drogue, lorsqu'inspirée par une cible, a 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.

HUILE DE DOUCEUR (Remplace Encens apaisant)
COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 2
RECETTE :
- Convertir les éléments en leurs dérivés liquides.
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient.
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de cœur.
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur.
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune).
- Verser dans une fiole, jusqu'à usage.

Effets : Cette drogue a pour effet de relaxer et de calmer l'esprit des gens, les empêchant de vouloir accomplir toute action hostile et créant l'effet APAISEMENT durant 30 min.

ÉLIXIR DU SOÛLON
COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ACIDE

TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de cœur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans deux fioles 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. Au bout de laps de temps, la cible tombe **ASSOMMÉE** pendant une durée de 5 min.

TUBE ÉBLOUISSANT

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 3
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de cœur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)
- Verser dans trois tubes transparents jusqu'à usage

Effets : Cette recette permet de rendre trois 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 la Brume.

HUILE DU DÉFAUT

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 3
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de cœur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence de jade (colorant vert)
- Verser dans trois fioles jusqu'à usage

Effets : Cette huile amplifie les **VICES** de la cible qui l'ingère pendant une durée de 60 min.

ENCENS DU VALEUREUX

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 3
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs 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 cœur
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence de jade (colorant vert)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets : Cet encens amplifie les **VERTUS** de la cible qui l'ingère pendant une durée de 60 min.

POUDRE FORTIFIANTE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : ENCHANTEMENT
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs 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 cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Cet encens, lorsqu'appliqué sur un bout de tissu et inhalé par un individu, aura pour effet d'augmenter son maximum de points de vie de 1 pour les deux prochaines heures ou pour le prochain combat. Cet encens ne peut pas être utilisé pour ramener une personne à l'agonie à l'état de **CONVALESCENCE**.

DOUCEUR NOCTURNE

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 25 battements de cœur
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- 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 min. La victime se réveille si elle reçoit un coup, qu'il fasse des points de dégâts ou non. La cible ne peut être achevée dans cette condition. Cette recette permet également de guérir instantanément de l'effet de la drogue **SON DE CLOCHE** et de tout effet causant des maux de tête.

SIROP CURATIF

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser le mélange reposer à la lumière pour 2 min.
- 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 PV sans sortir de la convalescence. Peut être consommé par un agonisant.

COLLE FOLLE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (Colorant rouge)
- Verser dans une fiole jusqu'à usage

Effets : 10 secondes après l'application de cette pâte sur une arme ou un bouclier totalement brisé. Permet de recoller les morceaux et de s'en servir encore durant 1 heure. La colle perdra ses capacités après 1 heure d'efficacité et l'arme/bouclier devra ensuite être réparé normalement.

POUDRE ACIDE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- 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 a le même effet que la compétence **SABOTAGE** du brigand. Lorsqu'appliquée sur une arme, un bouclier ou une armure pendant 1 minute, celle-ci deviendra inutilisable et devra ainsi être réparée pour être réutilisée. Contrairement à la compétence **SABOTAGE**, cette poudre n'a aucun effet sur les portes, trappes ou armes de siège.

HUILE TORD-BOYAUX

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

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

Effets : La victime qui ingère cette drogue sera prise de violents maux de ventre, et subira 1 point de dégâts par 2 min. durant 10 min. pour un total de 5 points de dégâts. 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. La cible peut tout de même se défendre.

HUILE DE FOURCHELANGUE

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Y ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Une fois ingérée, cette huile permet de résister aux effets de la torture ou tout autre effet forçant la cible à dire la vérité. La cible sera donc quand même capable de donner de fausses informations à son tortionnaire. La potion dure 2 heures.

ONGUENT AMORPHE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

Effets : Ce poison causera l'effet **AFFAIBLISSEMENT** pour une durée de 5 min. La cible aura de la misère à percevoir les détails et causera 1 dégât de moins à chaque coup, pour un minimum de 1 pour la durée de l'effet. N'affecte pas les coups héroïques. Peut être utilisé sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire **‹ POISON** : Affaiblissement 5 min. **›**

TRIPES D'ACIER

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

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

Effets : Lorsque bue en entier, cette potion trouble donne une résistance au prochain poison. L'effet de cet élixir dure 1 heure.

HUILE COUPE-GORGE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

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

Effets : Empêche temporairement la cible de parler et d'incanter (sort, rituel et messe) durant une heure. Cette huile peut être utilisée sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique.
Dire **‹** POISON : (DÉGÂTS DU COUP) Silence une heure **›**

VENIN BRÛLANT

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e 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 deux fioles jusqu'à usage

Effets : Une fois ce venin ingéré, la cible perdra la moitié de ses points de vie tant que le personnage n'aura pas guérit ce poison. Lorsqu'appliqué, fait 3 points de dégâts supplémentaires sur une arme ignorant la limite de dégâts de l'arme (maximum de 6). Peut être utilisé sur une lame qui doit toucher la cible sur une région du corps non protégée par de l'armure métallique. Le personnage qui touchera une cible devra lui dire **‹ POISON : (DÉGÂTS DU COUP) ›**

POTION DE CONFUSION

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

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 30 min.

SON DE CLOCHE

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT

CORROSIF
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

Effets : Cet élixir provoque de sévères maux de tête à la cible. Ces maux de tête dureront 4 heures et empêcheront la cible d'effectuer quelconque action demandant une concentration soutenue de plus de 5 min. (messes, rituels, alchimie, discours, fêtes, cours ou apprentissage). L'individu ciblé pourra tout même incanter des sorts et réciter des prières.

POUDRE CRISTALLISANTE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir la composante et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets : Pour l'activer, il suffit de répandre une dose de ce produit sur des vêtements pendant 2 min. La poudre rend le tissu plus rigide et lui confère un bonus de 2 points d'armure temporaires. Ces points ne sont pas transférables d'un événement à l'autre. Ils se cumulent tout de même avec une armure.

PÂTE ADHÉRENTE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Cette colle extra résistante augmente la durabilité d'un bouclier de 1 point de résistance pour l'événement (n'est pas cumulable avec aucun effet de renfort ni aucune compétence). Une application de 4 min. devra être faite avec un séchage d'1 min. (pour un total de 5 min.) L'effet est perdu au premier **BRISE-BOUCLIER** reçu. Cet effet ne peut pas être cumulé avec les compétences de l'artisan.

POISON DE DÉCADENCE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 2
RECETTE :

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

Effets : Une fois le poison ingéré, la cible perdra la moitié de ses points d'énergie tant que le personnage n'aura pas guérit ce poison. Peut être utilisé sur une lame. Lorsqu'appliqué sur une arme, enlève 2 PE 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 dire **‹** POISON: MOINS 2 PE POUR L'ÉVÈNEMENT **›**.

POUDRE DE L'ENCLUME

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e puis la 4e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets : Cette poudre doit être frictionnée sur une partie métallique de l'arme à l'aide d'un chiffon durant 5 min. avant de gagner ses bénéfices. Elle immunise l'arme au prochain effet **BRISE-ARME** pour l'événement. L'arme gagne également la possibilité de faire trois coups de 1 point de dégâts de siège à une structure ou arme de siège. La poudre de l'enclume perd ses bénéfices si les 3 coups ou la résistance sont utilisés.

HUILE DE PARALYSIE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 1
RECETTE :

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

Effets : Une fois enduite sur une lame, cette huile reproduit le même effet que **L'ENGOURDISSEMENT** sur le prochain coup asséné avec celle-ci sur un membre. 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 du poison est perdu. L'effet dure 10 min. Le personnage portant le coup devra dire **‹ POISON : ENGOURDISSEMENT 10 MIN. ›**.

TROU DE MÉMOIRE

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante puis la 4e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

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.

ÉLIXIR REVIGORANT

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 2
RECETTE :

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

Effets : Redonne 1 PE perdu lorsqu'il est consommé en combat. Un individu ne peut boire plus d'un **ÉLIXIR REVIGORANT** par combat.

POUDRE CORROSIVE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e puis la 4e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- 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 : Crée une poudre qui pourra être utilisée pour causer 4 de dégâts lorsqu'il touchera une cible à distance (à moins de 10 pieds soit 3 mètres). La poudre devra être installée dans un petit sac de couleur vert afin d'être utilisée. La poudre peut aussi être utilisée sur une porte/trappe lors d'un siège, sur laquelle elle fera 4 points de dégâts 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 de **POUDRE CORROSIVE**.

CHLOROFORME

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante puis la 4e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Ce liquide volatile, appliqué sur un chiffon, sert à endormir une cible immédiatement au contact sur le visage. Ne peut être utilisé en combat. Les effets de cette drogue durent 10 min. Si la cible est attaquée pendant qu'elle dort, elle se réveille immédiatement. La cible ne peut être achevée sous cet effet. Le personnage portant l'action devra dire **‹ ASSOMER 10 MIN. ›**

BAUME CURATIF SUPÉRIEUR

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Appliquer sur un tissu ou un baume pour usage ultérieur

Effets : Appliquer le baume sur la plaie du blessé et refermer avec des bandages. Le baume prendra 30 secondes complètes à appliquer et soigne 5 PV à la suite de ce délai. Une personne agonisante ne peut utiliser elle-même ce baume.

ESSENCE DE PARANOÏA

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ACIDE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 3
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante puis la 4e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence ambrée (colorant jaune)
- Verser dans trois fioles jusqu'à usage

EFFET : Une fois ingérée, la potion a pour effet de rendre la personne méfiante de tous les gens qui l'entourent. Elle est atteinte 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 min.

POUDRE D'EXPULSION

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 2
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e puis la 4e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- 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 : Crée une poudre qui pourra être utilisée pour créer un effet d'**Impulsion** lorsqu'il touchera une cible ou un bouclier à distance (à moins de 10 pieds soit 3 mètres). La poudre devra être installée dans un petit sac de couleur mauve afin d'être utilisée.

Niveau IV

VENIN DE COMATOSE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE ANIMALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Lorsque ce venin est ingéré ou appliqué sur une arme, la cible sentira tout son corps devenir flasque, devra tomber au sol et sera ainsi incapable de bouger pour une durée de 10 min. L'effet prend fin si la cible reçoit des dégâts (ne peut pas être fait en combat). La victime ne peut être achevée dans cette condition. Celui portant le coup devra dire **‹ POISON : ASSOMER 10 min. ›**

POUDRE EXPLOSIVE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : IMPACT
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e, la 4e et la 5e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- **Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)**
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

Effets : L'effet de la poudre explosive diffère selon la cible touchée. Applicable sur une arme seulement. Elle peut permettre à une arme d'asséner 1 coup qui détruira un bouclier (**BRISE-BOUCLIER**), une lame (**BRISE-ARME**) 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 utilisés qu'avec une arme à deux mains (**Brise-arme/Impulsion**) ou une arme d'hast (**Impulsion**).

FEU GRÉGEOIS

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e, la 4e et la 5e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur

- 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 : Engendre une poudre qui pourra être utilisée pour créer un effet de **BRISE-BOUCLIER** lorsqu'il touchera un bouclier à distance (à moins de 10 pieds soit 3 mètres). La poudre devra être installée dans un petit sac de couleur rouge afin d'être utilisée. Cette poudre pourra également être appliquée sur une flèche. Celle-ci devra être identifiée à son bout par un ruban rouge. Lorsqu'elle percutera 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 : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 1
RECETTE :

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

Effets : À l'aide d'un sirop renforcé au goût fruité qu'elle ingère, la personne regagne instantanément 6 PV et sort de la convalescence si elle n'était pas déjà sortie de cet état durant le combat. Peut être consommé par un agonisant.

ÉLIXIR VIVIFIANT

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 2
BONUS : ENCHANTEMENT
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante, la 4e composante et la 5e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

Effets : Augmente le nombre de PE de la cible de 1 pour la durée du prochain combat. Cette potion expire d'elle-même en 2 heures si aucun combat n'a été déclenché. Non cumulable avec un autre effet augmentant le maximum possédable de PE ni avec elle-même.

VENIN D'ABANDON

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE ANIMALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : La victime de ce poison (ingéré ou injecté *via* une arme) sera dans 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 protégée par une armure de plaque ou de maille. Le personnage devra dire à sa cible **‹ POISON : CONVALESCENCE 1 HEURE ›** suivi des dégâts de l'arme. Cet effet perdure jusqu'à ce que le poison ou la convalescence soit guérit.

ÉLIXIR REVIGORANT TONIFIÉ

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 1
RECETTE :

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

Effets : Régénère 2 PE dans un combat. Diminue également le temps de récupération de ceux-ci de 30 min. après le combat. Une personne ne peut boire qu'un **Élixir revigorant** par combat.

ANTIDOTE

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante, la 4e composante et la 5e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Diluer la solution créée avec un même volume d'eau
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

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

POISON HÉMORRAGIQUE

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE ANIMALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer 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

Effets : Une fois le poison ingéré, la cible tombera immédiatement en agonie et recevra l'état d'hémorragie. Lorsqu'appliqué sur une arme, augmente l'attaque de 2 points de dégâts ignorant la limite (pour un maximum de 5) et la cible sera affectée par l'état d'hémorragie : la cible ne pourra plus regagner de point de vie ni utiliser de compétences de combat. Cet effet perdure jusqu'à ce que le poison soit dissipé ou l'hémorragie soit guérie. Dire **‹** POISON : (Dégât) Hémorragique **›**.

PÂTE D'ACIER

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence pourpre (colorant rouge)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Pour l'activer, il suffit de répandre une dose de ce produit sur des vêtements pendant 2 min. La pâte rend le tissu plus rigide et lui confère un bonus de 5 points d'armure temporaires. Ces points ne sont pas transférables d'un événement à l'autre, mais se cumulent tout de même avec une armure physique.

INFUSION DU PREUX

COÛT : ÉLÉMENT ACIDE - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT ACIDE - ÉLÉMENT CATALYSANT
TYPE : ENCENS
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : EFFET MENTAL
DOSE : 1
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- Ajouter 3 gouttes d'essence d'ambre (colorant jaune)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Le personnage qui ingère cette potion doit résister au premier **effet mental** reçu durant les six prochaines heures.

Niveau V

SUBSTRAT D'IVERN

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT ACIDE - HERBE DE VIE
TYPE : DROGUE
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 3
BONUS : ENCHANTEMENT
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e, la 4e et la 5e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Broyer l'Herbe de vie finement pendant 100 battements de cœur et l'ajouter au mélange
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Entreposer dans un sac/vase sec jusqu'à usage

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

POUDRE RÉACTIVE DE VÌNDAVELL

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE MINÉRALE - COMPOSANTE MINÉRALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT CATALYSANT - BOIS DU VÌNDAVELL
TYPE : ENCENS
ÉTAT : SEC
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs 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 cœur
- Ajouter la 3e, la 4e et la 5e composante au mélange
- Faire cuire sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Faire sécher le bois du Vìndavell au soleil pendant 100 battements de cœur et l'ajouter au mélange
- 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 : Détruit complètement une porte, trappe, bouclier, arme ou armure lorsqu'elle rentre en contact avec ces objets. Peut-être utilisée en combat. Ne fait aucun dégât sur la cible directement.

VENIN DE CATHARSIS

COÛT : ÉLÉMENT CORROSIF - ÉLÉMENT CORROSIF - COMPOSANTE ANIMALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT CORROSIF - ÉPINE DE CATHARSIS
TYPE : POISON
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : TOXINE
DOSE : 3
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- **Faire lentement sortir le venin de l'épine de Catharsis pour l'ajouter à la mixture pendant 50 battements de cœur**
- Laisser la concoction reposer à l'air libre pendant 5 min.
- Verser dans trois fioles jusqu'à usage

Effets : En contact avec le sang ou ingéré, ce venin amène la victime à un état comateux immédiatement. Peut être appliqué sur une lame. Doit toucher la cible sur une partie du corps non protégée par une armure de plaque ou de maille. Pour guérir le coma provoqué par cette toxine, un personnage doit d'abord guérir le poison. Dire : ‹ Poison: Coma › tant que tu n'es pas guéri de ce poison.

JOUVENCE DE CAMELIN

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉPINE DE CATHARSIS
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 3
RECETTE :

- **Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides**
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante, la 4e composante et la 5e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Broyer l'épine de Catharsis délicatement dans l'huile de la concoction pendant 100 battements de cœur
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Verser dans trois fioles jusqu'à usage

Effets : Cette potion détient des effets inimaginables. Elle reste très précieuse due à la rareté des éléments nécessaires à sa fabrication. Celle-ci soigne la personne qui la consomme du montant de tous ses points de vie, points d'énergie, et supprime les effets néfastes qui sont présentement en cours sur la personne (poison, bris de membre, hémorragie, paralysie, engourdissement, affaiblissement, affliction). Si le personnage qui ingère cette potion était en état ‹ Coma › ou ‹ Agonie ›, cette potion le ramène en pleine santé sans convalescence s'il n'était pas déjà sorti de cet état durant le combat. Cette potion ne retire pas la rage, la panique ni les marques.

SECOND SOUFFLE DE LUPIN

COÛT : ÉLÉMENT ALCALIN - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE ANIMALE - ÉLÉMENT ALCALIN - ÉLÉMENT ALCALIN - HERBE DE VIE
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : MIXTURE
CATÉGORIE : SOIN
DOSE : 2
BONUS : PROTECTION
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 3 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 cœur.
- Pendant le broyage, y ajouter progressivement la 4e composante
- Poursuivre le broyage pendant 25 battement de cœur
- Ajouter à la fin du broyage la 5e composante
- Faire cuire sur le feu pendant 25 battements de cœur
- Laisser reposer pendant 25 battements de cœur
- Ajouter les 5 brindilles d'herbe de vie à la mixture. Prendre 25 battements de cœur entre chaque ajout de brindille
- Laisser la concoction reposer à la lumière pendant 2 min.
- Verser dans deux fioles jusqu'à usage

Effets : Cette potion donne un regain d'énergie fulgurant lorsque l'individu tombe en état ‹ Mort ›. Le personnage sortira instantanément de l'état Mort, guérira instantanément la totalité de ses points de
vie et le sortira directement de l'état ‹ Convalescence › s'il n'était pas déjà sorti de cet état durant le combat. La potion doit être ingérée au maximum 2 heures avant que l'individu meure pour ressentir ses effets. Prémuni de tous les poisons reçus ou ingérés pendant cette période..

L'EXPIATION

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT ALCALIN - FLEUR D'AZUR
TYPE : ÉLIXIR
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 1
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante, la 4e composante et la 5e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Faire sécher la fleur d'Azur au soleil pendant 200 battements de cœur et l'ajouter au mélange
- Ajouter 3 gouttes d'essence indigo (colorant bleu)
- Verser dans une fiole pour usage ultérieur

Effets : Enlève complètement la dépendance et les effets négatifs secondaires à l'usage de **l'Exode.** De plus, guérit de 1 PV et redonne 1 PE.

L'EXODE

COÛT : ÉLÉMENT CATALYSANT - COMPOSANTE VÉGÉTALE - COMPOSANTE VÉGÉTALE - ÉLÉMENT CATALYSANT - ÉLÉMENT ACIDE - FLEUR D'AZUR
TYPE : DROGUE
ÉTAT : HUILE
CATÉGORIE : STIMULANT
DOSE : 10
BONUS : ENCHANTEMENT
RECETTE :

- Convertir les composantes et les éléments en leurs dérivés liquides
- Dans l'ordre, verser les 2 premières composantes dans un récipient
- Bien battre le liquide à l'aide d'une cuillère pendant 50 battements de cœur
- Ajouter la 3e composante, la 4e composante et la 5e composante au mélange
- Faire chauffer le liquide sur le feu pendant 50 battements de cœur
- Diluer et broyer la fleur d'Azur 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 dix fioles jusqu'à usage

Effets : Le personnage qui ingère cette drogue gagne +3PE, +6PV et immunise à l'effet Peur, Effroi et Panique. L'individu qui consomme cette concoction bleutée, devient enivré par le combat pendant 60 min. Il saura distinguer ses alliés de ses ennemis, mais ne pourra pas fuir les combats. Suivant la fin d'un assaut (ou l'écoulement des 60 min. d'effet), le joueur tombera automatiquement à 1 PV et sera en état de Convalescence pour 60 min. Le personnage ne pourra pas recevoir de soins avant l'écoulement des 60 min. de convalescence et seule la compétence du REPOS FORCÉ pourra être utilisée pour réduire le temps de convalescence de l'Exode de moitié.

Après deux consommations d'Exode (peu importe le laps de temps écoulé entre celles-ci), l'effet de dépendance sera enclenché chez l'individu. Pour ne pas recevoir d'effets négatifs (décrits ci-dessous), il devra consommer une dose d'Exode par évènement où il est présent. À chaque début d'évènement où il est présent, un personnage dépendant à l'Exode augmentera le stade où il avait fini l'évènement précédent d'un niveau. Chaque consommation d'Exode le fera descendre d'un stade jusqu'au stade 0 (toujours dépendant à cette drogue, mais sans aucun malus). Si une personne parvient à consommer 3 doses d'Exode consécutives pendant un même évènement, celle-ci, en plus de recevoir les effets de la concoction, recevra un gain permanent de 1 PV tant qu'elle consommera sa dose d'Exode à chaque évènement. L'effet n'est applicable qu'une seule fois sur un personnage.

Stade 0 : Le personnage a reçu toutes les doses pour combler sa dépendance et ne subit aucun malus.

Stade 1 : Perte de sa régénération naturelle.

Stade 2 : – 1 PV et perte de sa régénération naturelle.

Stade 3 : – 2 PV et perte de sa régénération naturelle.

Stade 4 : – 1PE, -3 PV et perte de sa régénération naturelle.

Stade 5 : – 2PE, -5 PV et perte de sa régénération naturelle.

Stade 6: Mort.