

Alchimie

L'Herboristerie

Le personnage récolte, par chaque tranche de cinq minutes, le nombre de plantes requis pour préparer un composé alchimique. Cependant, chaque composé alchimique de niveau 1 requiert une plante cueillie dans un environnement précis du terrain; les herboristes devront désormais se promener un peu partout sur le terrain pour préparer leurs potions. Comme pour les autres plantes récoltées, il faut posséder la compétence Herboristerie afin de pouvoir reconnaître et cueillir adéquatement les plantes spécifiques. Les critères sont les suivants :

- Une plante cueillie dans un champ;
- Une plante cueillie soit le jour ou la nuit;
- Une plante cueillie près d'un bâtiment;
- Une plante cueillie près d'un cours d'eau;
- Une Plante cueillie en bordure d'un sentier fréquenté;
- Une Plante ou lichen cueillie en terrain rocailleux
- Feuilles d'au plus 2 cm de long
- Une Plante cueillie dans de la végétation dense
- Une Plante poussant dans la roche ou dans le sable
- Une Plante cueillie la nuit dans un champ
- Une Plante cueillie la nuit près d'un bâtiment
- Une Plante cueillie près d'une route peu fréquentée
- Épines de conifères
- Etc.

Les composés alchimiques

Définition et préparation

Les composés alchimiques comprennent les potions, poisons, philtres, élixirs, etc., fabriqués à partir des produits végétaux de la forêt. Pour pouvoir les fabriquer, il faut posséder la compétence « herboristerie » et la ou les compétences d'« alchimie » correspondantes. Ces composés sont classés dans deux catégories distinctes: les composés bénéfiques (qui requièrent « alchimie bénéfique ») et les composés maléfiques (qui requièrent « alchimie maléfique »). De plus, chacun de ces deux groupes est subdivisé en trois degrés de puissances (qui requièrent chacun respectivement le degré de perfectionnement du même niveau, 1 à 3), selon l'efficacité des composés.

Chaque fabrication d'une portion individuelle d'un composé alchimique demande un certain temps minimal pour sa préparation. Ce temps varie selon la puissance du composé et on doit habituellement y ajouter le temps nécessaire pour trouver les plantes

avec la compétence « herboristerie ». De plus, la connaissance de la fabrication de **chaque** composé désiré doit être achetée avec des points de personnage (P.P.) selon le coût correspondant dans le tableau suivant:

Puissance du composé	Coût de chaque composé	Préalable pour le premier composé à cette puissance*
I	2 P.P.	Herboristerie, Alchimie 1
II	4 P.P.	Herboristerie, Alchimie 2, 2 Composés de Puissance I
III	6 P.P.	Herboristerie, Alchimie 3, 2 Composés de Puissance I et 2 Composés de Puissance II

Tableau 1 : Les trois puissances des composés alchimiques et leurs caractéristiques.

Par exemple, pour savoir comment faire une potion bénéfique de puissance III, un personnage doit avoir acheté au minimum **toutes** les connaissances suivantes:

- Herboristerie,
- Alchimie bénéfique
- Deux composés alchimiques de puissance I (ceux-ci peuvent être bénéfiques ou maléfiques),
- Deux composés alchimiques de puissance II (bénéfiques ou maléfiques).

Les temps de préparations indiqués sont pour une portion individuelle, qui consiste en une fiole, bouteille, etc., d'un volume compris entre 10 et 200 ml environ. Une fiole contenant exclusivement de l'eau n'est pas acceptable comme composé alchimique: on doit y ajouter les ingrédients qui lui donneront une couleur et/ou un goût qui l'identifieront comme tel. Pour faire effet, elle doit être bue en entier et ne peut en aucun cas être partagée en plusieurs portions plus petites. Une potion mélangée à de la nourriture ou un breuvage comprenant plus d'une portion perd son effet. Si moins que la totalité de la portion est bue, aucun effet ne se fait sentir. Le personnage ne peut connaître l'effet d'une potion qu'après l'avoir bue en entier. Si vous donnez ou vendez une potion à quelqu'un, **il est obligatoire de coller sous la fiole un petit billet de papier plié qui explique les effets.**

Les composés alchimiques peuvent être conservés dans des contenants hermétiquement fermés pendant un maximum de 48 heures. Dans un contenant ouvert à l'air libre, les composés alchimiques ne se conservent que 12 heures. Après ce temps, ils perdent leur effet. Cependant, tant que cet effet dure, ils sont considérés en jeu comme des objets magiques. Tout sort de détection de la magie, analyse de la magie, dissipation de la magie ou autre, agira sur les composés alchimiques aussi.

Un composé alchimique doit être absorbé de la façon pour laquelle il a été conçu. Par exemple, un poison ingéré doit être bu et ne fait aucun dommage s'il est appliqué sur une arme. Il n'est pas permis de faire boire un composé alchimique à un personnage comateux, assommé, inconscient ou mort.

Note importante : Lors de la préparation de vos potions, servez-vous de votre jugement. Sentez-vous libre d'improviser et d'ajouter d'autres produits à vos potions en plus des ingrédients requis. Cela peut représenter une excellente façon de jouer son rôle. Mais n'essayez pas à tout prix de rendre vos potions imbuables, voire dangereuses pour la santé. Si vous incluez des véritables produits de la forêt (ex: fraises, bleuets, gomme d'épinette, etc.) assurez-vous d'être absolument certain qu'ils sont comestibles. En tout temps, un joueur peut décider de dire que le **personnage** qu'il incarne a bu une potion, mais sans que le **joueur** ne soit obligé de la boire réellement (dans ce cas, videz la simplement par terre). Surtout, n'incluez jamais de noix (à cause des allergies possibles) ou de champignons (potentiellement toxiques) dans vos recettes.

Liste des composés alchimiques communs

La préparation des potions

Pour préparer une potion, l'alchimiste a besoin d'ingrédients. Ces ingrédients sont obtenus à partir des plantes qu'il cueille dans la forêt. Puisque l'alchimie consiste à exploiter le potentiel magique présent dans chaque végétal, ces ingrédients à leur état brut ont certaines propriétés alchimiques. Ils remplaceront les composés alchimiques de niveau 1, ou plutôt ils correspondent à chaque composé de niveau 1. Les composés alchimiques de niveau supérieur, au lieu d'être fabriqués à partir des plantes cueillies dans la forêt, sont préparés à partir des ingrédients, ou des composés de niveau 1.

Chaque ingrédient correspond à un élément out-game qui devra être fourni par le joueur. Ils sont relativement peu dispendieux et sont tous disponibles en épicerie :

Nom du composé	Nom de l'ingrédient	Où, quand, quoi : l'ingrédient	Ingrédient réel
Antidote de puissance I	Molienius	Jour; près d'un cours d'eau	Jus de pêche (en poudre)
Potion de guérison de puissance I	Daucus	Jour; dans un champ	Jus de raisin (en poudre)
Potion de libre mouvement	Sabal	Cours d'eau	gélatine (style Knox)
Potion de ralentissement du poison	Racine rouge	Sentier fréquenté	bouillon de poulet (en poudre)
Potion de résistance à la douleur	Agropyron	Terrain rocailleux	lait au chocolat (en poudre)
Potion de transe de puissance I	Dalcini	Feuilles d'au plus 2 cm de long	sucré
Potion de vision véritable	Panax	Près d'un bâtiment	Jus de cerise (en poudre)
Sérum de vérité	Veritas	Végétation dense	thé glacé (en poudre)
Acide à métaux	Urtica vulgaris	Poussant dans roche ou sable	vinaigre
Draineur de mana	Sang de chèvre	Nuit; dans un champ	jus de tomate
Poison ingéré de puissance I	Asaret	Nuit; près d'un bâtiment	jus de citron
Potion de confusion	Khava	Terrain rocailleux	sel
Potion de peur	Serpolet	Près d'un cours d'eau	sauce soya
Potion de surdité	Orchis	Près d'une route peu fréquentée	Sirup de maïs
Potion d'indifférence	Qat	Épines de conifères	thé, tisane
Liant (pour des pâtes ou onguents)	divers	-	Blanc d'oeuf, ou vaseline

En plus des ingrédients, le joueur devrait également se procurer un outil pouvant faire office de mortier, une surface plane (une table, ou un morceau de planche) afin de pouvoir découper et manipuler correctement ses plantes, un petit couteau, de l'eau en quantité (prévoir une bouteille à cet effet), une casserole ou un chaudron pouvant aller sur

le feu pour réchauffer l'eau et une montre (ou un sablier de cuisine comptant les minutes) afin de chronométrer la durée des opérations. Il devient également indispensable pour chaque alchimiste de maintenir un livre de recettes et un herbier, ainsi qu'un grand nombre de fioles et de récipients.

NOTE : Lors de la fabrication des composés de niveau 1, le joueur remplace les plantes qu'il a préparées par les ingrédients de la liste ci-dessus.

#	Nom du composé	Combo	#	Nom du composé	Combo
Alchimie bénéfique I			Alchimie maléfique I		
1	Antidote I (Molenius)	-	9	Acide à métaux (Urtica vulgaris)	-
2	Guérison I (Daucus)	-	10	Draineur de mana (Sang de chèvre)	-
3	Libre mouvement (Sabal)	-	11	Poison ingéré I (Asaret)	-
4	Ralentissement du poison (Racine rouge)	-	12	Confusion (Khava)	-
5	Résistance à la douleur (Agropyron)	-	13	Peur (Serpolet)	-
6	Transe de puissance I (Dalcini)	-	14	Surdité (Orchis)	-
7	Vision véritable (Panax)	-	15	Indifférence (Qat)	-
8	Sérum de vérité (Veritas)	-	16	Liant (pour pâtes et onguents)	
Alchimie bénéfique II			Alchimie maléfique II		
17	Antidote II (Claria)	1+5	23	Maladresse (Draba)	12+15
18	Prévention des maladies (Aristata)	4+5	24	Poison ingéré II (Byrone)	9+11
19	Discretion (Junipère)	3+7	25	Amnésie (Hallabore)	12+14
20	Forme ectoplasmique (Darma)	3+6	26	Aveuglement (Palustre)	10+13
21	Guérison II (Bremen)	1+2	27	Potion somnifère (Céanothe)	11+12
22	Transe II (Khella)	6+8	28	Poison de contact (Urali)	9+11+16
Alchimie bénéfique III			Alchimie maléfique III		
29	Antidote III (Luteum)	2+17	36	Philtre d'amour (Corpinus)	12+26
30	Régénération (Garrya)	3+21	37	Poison ingéré III (Varrakas)	10+24
31	Anti-magie (Vitis)	6+7+8	38	Pétrification (Éode)	15+26
32	Guérison III (Myrica)	5+21	39	Rage (Rhammus)	15+25
33	Transe III (Galaas)	3+4+6	40	Invisibilité (Cierge d'argent)	10+25
34	Guérison des maladies (Phalaris)	1+18			
35	Infusion de la magie (Sceau des mages)	7+16+22			

Les Recettes

Les recettes du niveau 1 sont identifiées par le nom du composé. Dans les composés de niveau 2 et 3, ou ils servent d'ingrédients, le nom des ingrédients sera utilisé. Il est à noter que, pour chacun des composés de niveau 1, l'alchimiste doit avoir récolté des plantes pendant cinq minutes avec la compétence Herboristerie en plus d'avoir la plante spécifique à chaque composé. *De plus, le temps de fabrication de chaque composé doit respecter les contraintes de temps de la fabrication des composés alchimiques.* Chaque potion sera décrite comme suit :

Nom du composé (nom de l'ingrédient pour les composés de niveau 1)

Ingrédients : Plante spécifique pour les composés de niveau 1 et ingrédients pour les composés de niveau plus élevé.

Recette : Manipulations à effectuer sur les plantes cueillies avec Herboristerie

Type de préparation : Liquide, en poudre ou en pâte

Effet : description des effets magiques de la potion sur le personnage

Prise d'effet : temps d'attente avant que l'effet de la potion se fasse ressentir

Durée : durée de l'effet sur le personnage

Composés alchimiques de puissance 1

Temps de préparation : environ 5 minutes

>>Alchimie bénéfique<<

1. Molenius (Antidote de puissance I)

Ingrédients : Plante cueillie de jour dans un cours d'eau (ex : quenouille)

Recette : Laver les plantes et en enlever les feuilles. Couper la tige en tranches, puis écraser au mortier pour en sortir le jus. Filtrer.

Type de préparation : Liquide (mélanger le jus de pêches avec de l'eau pour consommation) ou en poudre (afin de l'utiliser dans des recettes de niveau supérieur)

Effet : Permet de neutraliser complètement les poisons ingérés de puissance I si l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Aucun effet sur les poisons plus puissants ou sur les poisons de contact.

Prise d'effet : instantanée (avant que le poison ne fasse effet)

Durée : instantanée

2. Daucus (Potion de guérison de puissance I)

Ingrédients : Plante cueillie de jour dans un champ

Recette : Détacher les feuilles en prenant bien soin de ne pas les abîmer, en ne conservant pas la tige. Les rouler et les disposer à plat au soleil ou près d'un feu en les tournant régulièrement pendant 3 minutes. Les broyer au mortier afin d'obtenir une fine poudre.

Type de préparation : Liquide (mélanger le jus de raisin à de l'eau pour consommation) ou en poudre (afin de l'utiliser dans des recettes de niveau supérieur)

Effet : Guérit tout être vivant de 5 P.V. sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet: instantanée

Durée : instantanée

3. Sabal (Potion de libre mouvement)

Ingrédients : Plante cueillie près d'un cours d'eau

Recette : Prendre les racines, les nettoyer et les couper en segments. Exposer à la chaleur quelques minutes et râper afin d'obtenir une poudre

Type de préparation : Liquide (mélanger la gélatine avec de l'eau pour consommation) ou en poudre (afin de l'utiliser dans des recettes de niveau supérieur)

Effet : Procure une immunité à toute paralysie, pétrification, embroussaillement, pied de roc, vent de tempête, rayon de force de Taro, bandes de Mephisto et sphère de capture selon Ethinax.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

4. Racine rouge (Potion de ralentissement du poison)

Ingrédients : Plante cueillie en bordure d'un sentier fréquenté

Recette : Nettoyer les plante en entier puis les faire bouillir en remuant constamment. Filtrez.

Type de préparation : Liquide (diluer le bouillon de poulet dans de l'eau)

Effet : Permet de ralentir l'effet d'un poison de n'importe quelle puissance. Le poison prend deux fois plus de temps avant de commencer à faire effet. Ne fonctionne que sur des poisons qui font perdre des P.V. Peut être pris de façon cumulative.

Prise d'effet: Instantanée

Durée : variable (jusqu'à 2 fois le temps de prise d'effet du poison)

5. Agropyron (potion de résistance à la douleur)

Ingrédients : Plante ou lichen cueillie en terrain rocailleux

Recette : Après avoir débarrassé les plantes des impuretés (terre, insectes), les mettre dans de l'eau chaude (mais pas bouillante) et brasser en prenant bien soin de ne pas abîmer les plantes. Les sortir délicatement en les égouttant. Conserver le bouillon.

Type de préparation : Liquide

Effet : Procure une résistance à la douleur. Le personnage n'a pas à simuler la douleur. De plus, la torture ne fonctionne pas sur lui pendant ce temps.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 15 minutes

6. Dalcini (Potion de transe de puissance I)

Ingrédients : feuilles d'au plus 2 cm de long

Recette : à l'aide d'une lame, ou de ses doigts, enlever toutes les parties plus dures de la feuille (nervures centrales) et ne conserver que la membrane (le limbe). Rouler en petites boules et mettre dans un fond d'eau bouillante. Attendre que l'eau s'évapore et récupérer les feuilles cristallisées.

Type de préparation : Liquide (mélanger le sucre avec de l'eau pour consommation) ou en poudre (afin de l'utiliser dans des recettes de niveau supérieur)

Effet : Permet d'induire le regain de 3 P.M. instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet: instantanée

Durée : instantanée

7. Panax (potion de vision véritable)

Ingrédients : Plante cueillie près d'un bâtiment

Recette : nettoyer les plantes et les broyer au mortier de manière à obtenir un pulpe.

Mélanger avec le double d'eau et faire chauffer.

Type de préparation : Liquide

Effet : Permet au buveur de voir toutes les personnes, créatures ou objets invisibles ou camouflés, ainsi que de détecter toutes les illusions. Ne permet pas de détecter ce qui est dans un autre plan d'existence.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

8. Veritas (sérum de vérité)

Ingrédients : Plante cueillie dans de la végétation dense

Recette : Prendre les feuilles, les hacher et les faire bouillir dans très peu d'eau. Filtrer, broyer au mortier et refaire bouillir pour deux minutes.

Type de préparation : Liquide

Effet : Oblige le buveur à ne dire que des choses vraies. Il lui est impossible de dire le moindre mensonge.

Prise d'effet: instantanée

Durée : 5 minutes

>>Alchimie maléfique <<

9. Urtica vulgaris (acide à métaux)

Ingrédients : Plante poussant dans la roche ou dans le sable

Recette : Dans un récipient **en bois**, verser de l'eau chaude. Couper les plantes dans leurs diverses composantes : les feuilles, la tige et la racine. Faites tremper les feuilles et pendant ce temps écorcez les tiges et les racines. Ajouter au mélange. Retirer les feuilles en les tordant, puis filtrer.

Type de préparation : Liquide

Effet : Ce composé ne doit pas être bu mais bien aspergé sur une armure de métal. Il n'a aucun effet sur le cuir, la chair ou le bois et a un effet négligeable sur les armes de métal. Il détruit 5 points d'armure sur un seul personnage cible si celui-ci est touché par les éclaboussures. Cumulatif: si plusieurs portions sont préparées, elles peuvent être aspergées plusieurs fois sur la même armure et leur effet se fera sentir à chaque fois. S'il est ingéré, il ne provoquera que quelques crampes mineures à l'estomac.

Prise d'effet : instantanée, au contact d'une armure de métal

Durée : instantanée

10. Sang-de-chèvre (draineur de mana)

Ingrédients : Plante cueillie la nuit dans un champ

Recette : Nettoyer la plante, puis la mettre dans une fiole. Plonger dans de l'eau

bouillante pour deux minutes. Sortir puis broyer au mortier et diluer dans de l'eau.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le buveur perd instantanément 5 points de mana (jusqu'à un maximum équivalent au nombre de P.M. courant du personnage). Si le personnage n'a aucuns points de mana, il ne provoquera qu'un léger mal de tête passager.

Prise d'effet: instantanée

Durée : instantanée

11. Asaret (poison ingéré de puissance I)

Ingrédients : Plante cueillie la nuit près d'un bâtiment (ex : longues herbes)

Recette : Rouler grossièrement les plantes en boule et asperger d'eau. Broyer au mortier jusqu'à ce ça devienne trop sec. Ajouter de l'eau au besoin et recommencer. Transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le buveur perd, après le délai de prise d'effet, 8 P.V. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Prise d'effet : délai de 10 minutes

Durée : instantanée

12. Khava (Potion de confusion)

Ingrédients : Plante poussant en terrain rocailleux

Recette : Tailler les plantes en copeaux, puis broyer au mortier dans le sens des fibres afin de les détacher les unes des autres. Rouler en plusieurs petites boules et plonger dans de l'eau bouillante. Filtrer.

Type de préparation : Liquide ou en cristaux pour utiliser dans des recettes de plus haut niveau

Effet : Le buveur devient confus. Il ne sait plus qui il est, où il est ni qui sont ses amis ou ses ennemis. Il n'a pas perdu son intelligence par contre. S'il se fait attaquer, il comprendra donc que ceux qui l'attaquent sont ses ennemis. Il sait encore instinctivement lancer des sorts. Il ne perd pas non plus sa nature et ses valeurs. S'il s'agit d'une créature affamée, elle ne cessera probablement pas de chasser pour se nourrir.

Prise d'effet: instantanée

Durée : 5 minutes

13. Serpolet (potion de peur)

Ingrédients : Plante cueillie près d'un cours d'eau

Recette : Porter les plantes à une flamme puis l'éteindre. Gratter la suie, et recommencer. Une fois la poudre recueillie en quantité suffisante, mettre dans le flacon et ajouter progressivement de l'eau.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le personnage est pris d'une peur panique et doit exprimer une peur très intense (ex.: se sauver en courant, se cacher) de tout autre personnage, créature ou situation stressante qu'il rencontre.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 1 minutes

14. Orchis (potion de surdité)

Ingrédients : Plante cueillie près d'une route peu fréquentée

Recette : Peler la tige. Prendre l'écorce, la hacher le plus finement possible et la mettre dans une fiole avec un fond d'eau. Broyer les feuilles et les ajouter progressivement au mélange avec de l'eau.

Type de préparation : Liquide (Note : couper le sirop de maïs avec un peu d'eau)

Effet : Le buveur devient complètement sourd. Sa parole et ses autres sens fonctionnent normalement.

Prise d'effet: instantanée

Durée : 5 minutes

15. Qat (potion d'indifférence)

Ingrédients : Épines de conifères

Recette : Détacher les épines et ne conserver que les plus vertes. Les couper en deux et mettre dans de l'eau chaude. Pendant ce temps, broyer les autres plantes au mortier et les ajouter à l'eau en brassant régulièrement. Laissez refroidir, puis filtrer.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le buveur perd tout à coup toute émotion. Il devient froid et ne peut éprouver ni peur, ni haine, etc. Il ne peut pas se servir de la compétence rage pendant la durée de l'effet. Il est aussi immunisé contre toute forme de peur magique. Il est également immunisé contre les effets d'un philtre d'amour, d'une potion de peur ou d'une potion de rage si l'un de ces composés est bu pendant la durée de l'effet de la potion d'indifférence.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Composés alchimiques de puissance II

>>Alchimie bénéfique<<

17. Claria (Antidote de puissance II)

Ingrédients : Molenius + Agropyron

Recette : Mélanger les deux poudres dans de l'eau tiède. Remuer jusqu'à ce que le mélange soit de couleur uniforme.

Type de préparation : liquide

Effet : Permet de neutraliser complètement les poisons ingérés de puissance I et II si l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Aucun effet sur les poisons plus puissants ou sur les poisons de contact.

Prise d'effet :Instantanée (avant que le poison ne fasse effet)

Durée : instantanée

18. Aristata (infusion de prévention des maladies)

Ingrédients : Racine rouge + Agropyron

Recette : Diluer la poudre de racine rouge dans de l'eau chaude. Laisser reposer. Pendant ce temps, placer la poudre d'agropyron dans une poche en tissu (poche à thé) ou un infuseur en métal. Tremper pendant une minute dans la solution de racine rouge.

Type de préparation : liquide (se présente habituellement comme un thé lorsque fraîchement préparée, mais peut se conserver pendant le délais habituel de 48 heures)

Effet : Procure une immunité aux maladies non-magiques et à certaines maladies magiques.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 60 minutes

19. Junipère (Potion de discrétion)

Ingrédients : Sabal + Panax

Recette : faire chauffer le panax (déjà sous forme liquide), ou le garder au chaud s'il vient d'être fait. Progressivement, y ajouter le Sabal en poudre en faisant bien attention que la dilution soit uniforme.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur peut devenir pratiquement invisible et silencieux. Doit être utilisé au milieu d'une végétation suffisante (herbes hautes, forêt, buissons,...), à l'extérieur seulement. Le personnage doit se déplacer en bougeant et marchant **très** lentement.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

20. Darmera (potion de forme ectoplasmique)

Ingrédients : Sabal + Dalcini

Recette : Prendre les cristaux de Dalcini et les broyer le plus finement possible mélanger les deux poudres dans le récipient à potion et y verser de l'eau froide. Mélanger énergiquement jusqu'à dilution.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur et ce qu'il porte sur lui deviennent immatériels et translucides (mais pas invisibles). L'apparence du personnage devient floue et vaporeuse. Il garde l'usage de tous ses sens, peut se déplacer mais ne peut ni communiquer verbalement, ni donner de coups physiques, ni jeter de sorts. Il ne peut pas non plus interagir avec les choses qui l'entourent. Il ne peut pas non plus voler dans les airs. De plus, il est immunisé contre les coups des armes non-magiques. Les armes magiques et les sorts lui font le dommage normal. Plusieurs morts-vivants ignoreront un personnage sous cette forme.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

21. Bremen (potion de guérison de puissance II)

Ingrédients : Molenius + Daucus

Recette : Prendre deux solutions de Molenius et de Daucus, dans deux récipients séparés. Amener le Daucus à ébullition, puis l'incorporer à la solution de Molenius.

Type de préparation : Liquide

Effet : Guérit instantanément tout être vivant de 10 P.V. sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

22. Khella (Potion de transe de puissance II)

Ingrédients : Dalcini + Veritas

Recette : Prendre une solution de Veritas, et la chauffer à feu doux pour qu'elle devienne tiède. En tournant lentement avec une cuiller ou une baguette, incorporer les cristaux de Dalcini. Brasser jusqu'à dilution.

Type de préparation : Liquide

Effet : Permet d'induire le regain de 6 P.M. instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

>>Alchimie maléfique<<

23. Draba (Décoction de Maladresse)

Ingrédients : Khava + Qat

Recette : Mettre un bandeau devant le visage pour ne pas inhaler les vapeurs par mégarde. En faisant bien attention, prendre les solutions de Khava et de Qat dans deux récipients séparés (ils ne doivent être remplis qu'à la moitié), et les mélanger en transvidant alternativement les deux liquides.

Type de préparation : liquide

Effet : Le personnage devient très malhabile. Pendant toute la durée de l'effet, il ne peut tenir aucun objet dans ses mains pendant plus de 5 secondes sans l'échapper par terre ou bien sans s'empêtrer dans ses jambes et tomber par terre. S'il essaie de courir, il le fera en tombant ou en fonçant dans les arbres, etc. de façon répétée.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

24. Byrone (Poison ingéré de puissance II)

Ingrédients : Urtica vulgaris + Asaret

Recette : Avec des instruments en bois (sinon l'acide endommagerait l'équipement), mélanger l'Asaret préalablement chauffé à l'Urtica Vulgaris. Embouillonner et brasser.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur perd, après le délai de prise d'effet, 13 P.V. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Prise d'effet : délai de 10 minutes

Durée : instantanée

25. Hallabore (Potion d'amnésie)

Ingrédients : Khava + Orchis

Recette : Mettre un bandeau devant le visage pour ne pas inhaler les vapeurs par mégarde. Préparer une solution de Khava. Diluer le sirop d'Orchis pour le rendre plus liquide, et le mélanger au Khava. Mélanger.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le personnage perd la mémoire des dernières 20 minutes.

Prise d'effet : instantanée

Durée : permanent

26. Palustre (potion d'aveuglement)

Ingrédients : Sang-de-chèvre + Serpolet

Recette : Diluer le sang-de-chèvre avec de l'eau. Y ajouter goutte à goutte le serpolet, en mélangeant doucement avec une baguette de bois.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur devient complètement aveugle. Le joueur doit fermer les yeux pendant

la durée de l'effet.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 1 minute

27. Céanothe (potion somnifère)

Ingrédients : Asaret + Khava

Recette : Faire chauffer la solution d'Asaret. Diluer les cristaux de Khava dans un récipient à part avec un peu d'eau. Mélanger les deux liquides et retirer du feu avant ébullition.

Type de préparation : liquide

Effet : Le personnage tombe immédiatement dans un profond sommeil. Il sera réveillé par le premier coup ou sort offensif reçu, s'il se fait bousculer, ou par le premier bruit vraiment fort (ex: un cri à proximité de lui).

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

28. Urali (Poison de contact)

Ingrédients : Urtica Vulgaris + Asaret + Liant

Recette : Mélanger l'Urtica Vulgaris avec le liant (préférentiellement une graisse animale), et ensuite y ajouter l'Asaret.

Type de préparation : pâte

Effet : Lorsque appliqué sur une arme, ce poison augmente le dommage de celle-ci de 1 point. Ne peut pas être cumulé avec d'autres poisons de contact. Ne peut pas être cumulé avec une augmentation magique du dommage, ou une bénédiction (la magie neutralise le poison alchimique). Ce poison doit avoir l'apparence d'une pâte que le joueur applique réellement sur son arme. Ceci doit cependant être fait avec précaution, car si elle entre en contact avec le corps de quelqu'un (y compris celui qui l'utilise) elle lui fait un point de dommage par seconde, jusqu'à un maximum de 3 points de dommage (ou jusqu'à ce qu'il aie été essuyé sur des vêtements, de la végétation, etc.). Cette potion ne peut être combinée avec aucune autre potion même en ayant recours à la compétence "combiné de potions."

Prise d'effet : instantanée

Durée : un combat (dans lequel au moins un coup a été porté avec l'arme empoisonnée) ou 5 minutes maximum

Composés alchimiques de puissance 3

>>Alchimie bénéfique<<

29. Luteum (Antidote de puissance III)

Ingrédients : Claria + Daucus

Recette : Porter le Claria à faible ébullition. Y mélanger une dose de Daucus en saupoudrant. Mélanger avec une baguette de bois et mettre en fiole lorsque encore chaud.

Type de préparation : Liquide

Effet : Permet de neutraliser complètement les poisons ingérés de puissance I, II et III si

l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Aucun effet sur les poisons de contact.

Prise d'effet : instantanée (avant que le poison ne fasse effet)

Durée : instantané

30. Garrya (Élixir de régénération)

Ingrédients : Sabal + Bremen

Recette : Diluer le Sabal dans un fond d'eau en remuant légèrement la fiole. Lorsque dilué, y incorporer une dose de Bremen préalablement refroidie.

Type de préparation : Liquide

Effet : Permet de faire repousser un membre amputé. Chaque portion de cet élixir ne guérit qu'un seul membre à la fois (au choix du buveur).

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

31. Vitis (potion d'anti-magie)

Ingrédients : Dalcini + Panax + Veritas

Recette : Mélanger les poudres de Panax et de Veritas. Diluer le Dalcini dans de l'eau très chaude et le transvider dans la fiole. Y ajouter le mélange de Panax et de Veritas.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le buveur est immunisé à tous les effets de la magie pendant toute la durée de l'effet. Les sorts ne font aucun effet mais les armes magiques font quand même du dommage, comme si ce dommage n'était pas magique. Par contre, il ne peut pas, lui non plus, ni utiliser de magie (incluant les autres potions), ni méditer pendant ce temps.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

32. Myrica (potion de guérison de puissance III)

Ingrédients : Agropyron + Bremen

Recette : à froid, mettre de la poudre d'Agropyron au fond de la fiole. Y ajouter la solution de Bremen et mélanger. Une fois le tout uniformément brassé, saupoudrer ce qui reste d'Agropyron et boucher le récipient.

Type de préparation : Liquide

Effet : Guérit instantanément tout être vivant de 15 P.V. sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

33. Galaas (potion de transe de puissance III)

Ingrédients : Sabal + Racine Rouge + Dalcini.

Recette : Dans un premier temps, mélanger le Dalcini et le Sabal dans un fond d'eau, et laisser reposer. Passer la Racine Rouge au tamis pour en ôter les impuretés, puis mélanger à la solution de Dalcini et de Sabal.

Type de préparation : Liquide

Effet : Donne 6 P.M. instantanément. Ceux-ci peuvent excéder le maximum normal du personnage. Les P.M. supplémentaires sont perdus s'ils sont utilisés ou après 5 minutes maximum.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée, ou 5 minutes pour les P.M. excédentaires

34. Phalaris (sirop de guérison des maladies)

Ingrédients : Molenius + Aristata

Recette : mettre le Molenius dans une poche de tissu ou un infuseur, et tremper dans une solution d'Aristata chauffée. Lorsque le Molenius est suffisamment infusé, mettre en bouteille.

Type de préparation : Liquide

Effet : Guérit complètement les maladies qui ne sont pas d'origine magique et certaines maladies magiques. Ne permet pas de s'immuniser contre celles-ci par contre. Peut guérir plusieurs maladies à la fois chez un même personnage.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

35. Sceau des mages (fabrication de parchemins)

Ingrédients : Panax + Khella + liant (facultatif)

Recette : porter le Panax à ébullition. Dès que les premières bulles apparaissent, retirer du feu et incorporer au Khella dans le récipient désirer. Laisser refroidir complètement avant usage. Le refroidissement peut être accéléré en laissant tremper le récipient dans un cours d'eau.

Type de préparation : Liquide/pâteuse si désiré

Effet : Permet de créer des parchemins magiques vierges. Prendre un parchemin (papier) et le poser sur une surface plate. Avec un chiffon, appliquer toute la potion et s'assurer que le parchemin est imbibé de part en part. Faire sécher à l'air. Bien que la potion sous forme liquide n'ait qu'une durée de vie de 48 heures, une fois imprégnée dans un parchemin celui-ci conserve ses propriétés jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Sec, le parchemin peut être enchanté grâce à l'une des compétences « fabrication de parchemins magiques ».

Prise d'effet : le temps de séchage

Durée : illimitée

>>Alchimie maléfique<<

36. Corpinus (philtre d'amour de puissance III)

Ingrédients : Khava + Palustre

Recette : Prendre la solution de palustre et la couper avec de l'eau. Y ajouter quelques pincées de Khava et laisser reposer quelques minutes avant de secouer énergiquement.

Type de préparation : Liquide

Effet : Le buveur tombe complètement amoureux de la première personne humanoïde du sexe opposé qu'il aperçoit. Cette personne n'est pas obligée d'être de la même race. Il ne la défendra pas nécessairement au péril de sa vie mais voudra la suivre, l'aider, lui plaire et lui être utile de son mieux. L'effet est annulé au premier geste offensif (coup, sort offensif, bousculade, etc.) que la personne aimée posera contre la personne affectée.

Prise d'effet : variable, au moment où le personnage voit la première personne du sexe opposé (maximum 12 heures)

Durée : 1 heure à partir de la prise d'effet

37. Varrakas (poison ingéré de puissance III)

Ingrédients : Sang-de-chèvre + Byrone

Recette : Faire chauffer la solution de Byrone et y ajouter progressivement le Sang-de-chèvre. Se couvrir le visage et se tenir éloigné des vapeurs. Embouteiller et sceller le récipient

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur perd, après le délai de prise d'effet, 18 P.V. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement.

Prise d'effet : délai de 5 minutes

Durée : instantanée

38. Éode (potion de pétrification)

Ingrédients : Qat + Palustre

Recette : faire chauffer la solution de palustre et y faire infuser le Qat. Lorsque le liquide atteint l'ébullition, le retirer du feu et le laisser refroidir. Verser le liquide dans un récipient.

Type de préparation : liquide

Effet : Le corps du buveur se transforme en pierre. Ses effets personnels restent inchangés. Le joueur doit rester immobile dans la position où il était au moment où il a bu la potion. Il est alors immunisé contre les coups physiques et les sorts offensifs. Pendant qu'il est changé en pierre, il ne voit rien et n'entend rien. Il peut se faire détrouser les objets qui sont sur lui, sauf s'il faut déplacer son corps ou une partie de celui-ci pour les prendre.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 15 minutes

39. Rhammus (potion de rage)

Ingrédients : Qat + Hallabore

Recette : couper la solution d'Hallabore avec de l'eau et faire chauffer. Y faire infuser le Qat et mettre en fiole.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur tombe immédiatement dans une crise de rage agressive où il perd tout sens des réalités. Il est pris d'une folie meurtrière et se met à hurler et à frapper frénétiquement tout ce qui est à sa portée, ami ou ennemi. Il ne peut pas fuir pendant un combat même s'il est en train de se faire tuer; il devra combattre jusqu'à la mort s'il le faut. Si ce sont ses adversaires qui se sauvent, il devra les poursuivre et s'il les tue tous, il se mettra en quête de quelque chose d'autre à tuer. Pendant cette crise, le joueur ajoute 20 P.V. au total normal de son personnage. Les P.V. supplémentaires sont seulement temporaire le temps que dure la crise. Ils sont perdus automatiquement aussitôt que cesse celle-ci. Si ses P.V. sont supérieurs à son maximum naturel à la fin de la rage, il redescend à son maximum. S'ils sont en dessous, son niveau de P.V. reste comme il est. De plus, le joueur n'a pas à simuler la douleur puisque son personnage n'en ressent aucune. Ne peut pas être combinée avec les compétences Combat critique, Maîtrise des duels et/ou Attaque sournoise. Peut être combiné avec Assommage, Chant/danse de guerre, Spécialisation martiale et Force brute.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

40. Cierge d'argent (potion d'invisibilité)

Ingrédients : Sang-de-chèvre + Hallabore

Recette : à petites doses, mélanger le sang de chèvre à la Hallabore. Lorsque le mélange est fait, faire chauffer de l'eau et y diluer la solution.

Type de préparation : liquide

Effet : Le buveur et tout ce qu'il porte sur lui deviennent totalement invisibles. Il peut cependant encore laisser des traces dans le sol et produire des bruits. Pendant la durée de l'effet, tous les objets qu'il touche et garde avec lui deviennent eux aussi invisibles, en autant que ceux-ci soient inanimés, non vivants et de la grosseur d'une main ou moins. Comme le buveur doit maintenir activement son invisibilité en se concentrant, il redevient visible, avec tout ce qu'il porte, au premier coup donné ou reçu, ou au premier sort lancé ou reçu. Même la compétence concentration accrue ne peut pas l'aider à éviter cette caractéristique de la potion d'invisibilité.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes