

Chimie et Mycologie

***Petites notes sur la chimie et la mycologie :**

- Les composés chimiques doivent être achetés avant/durant le GN ou bien trouvés en jeu.
- L'anomalie "Sang chimique" permet de créer un composé chimique.
- Un personnage doit passer au moins 5 minutes dans la végétation à chercher des champignons pour avoir une dose de champignons.
- Certaines recettes nécessitent une dose de champignons radioactifs. Ces champignons doivent obligatoirement être cueillis la nuit parce qu'en jeu, ils émettent une lueur
- L'anomalie "Radioactivité" permet de transformer une dose de champignons réguliers en champignons radioactifs.
- Un joueur doit s'acheter au moins 2 recettes de niveau 1 pour s'acheter une recette de niveau 2.
- Un joueur doit s'acheter au moins 2 recettes de niveau 2 pour s'acheter une recette de niveau 3.

Mycologie

Les temps de préparation indiqués sont pour une portion individuelle, qui consiste en une fiole, bouteille, pot, etc. d'un volume compris entre 10 et 200 ml environ. Une fiole contenant exclusivement de l'eau n'est pas acceptable comme composé: 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 ou bien appliquée pendant 3 secondes et ne peut en aucun cas être partagée en plusieurs portions plus petites. Une infusion 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 infusion qu'après l'avoir bue en entier. Si vous donnez ou vendez une infusion à quelqu'un, **il est obligatoire de coller sous la fiole un petit billet de papier plié qui en explique les effets.**

Un composé 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 à un personnage comateux, assommé, inconscient ou mort.

Note importante : Lors de la préparation de vos infusions, servez-vous de votre jugement. Sentez-vous libre d'improviser et d'ajouter d'autres produits à vos infusions 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 infusions imbuables, voire dangereuses pour la santé. Si vous incluez de 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 infusion, mais sans que le joueur 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.

RECETTES MYCOLOGIQUES

Niveau 1

- Agarics blancs radioactifs
- Bolets à base rose
- Calocybes violets
- Amadouviens radioactifs
- Truffles à spores noirs
- Sclérodermes orangés

Niveau 2

- Agarics jaunissants radioactifs
- Bolets à chaire jaune
- Tricholomes acerbes
- Pieds de mouton
- Hygrophores radioactifs à dents jaunes

Niveau 3

- Agarics à verrues radioactifs
- Bolets à pied rouge
- Lépiotes à crête radioactives
- Vesses de loups perlées radioactives

Exemple

Nom du champignon (peut-être radioactif)

Localisation : L'endroit où le joueur doit mimer de cueillir ces champignons.

Recette :

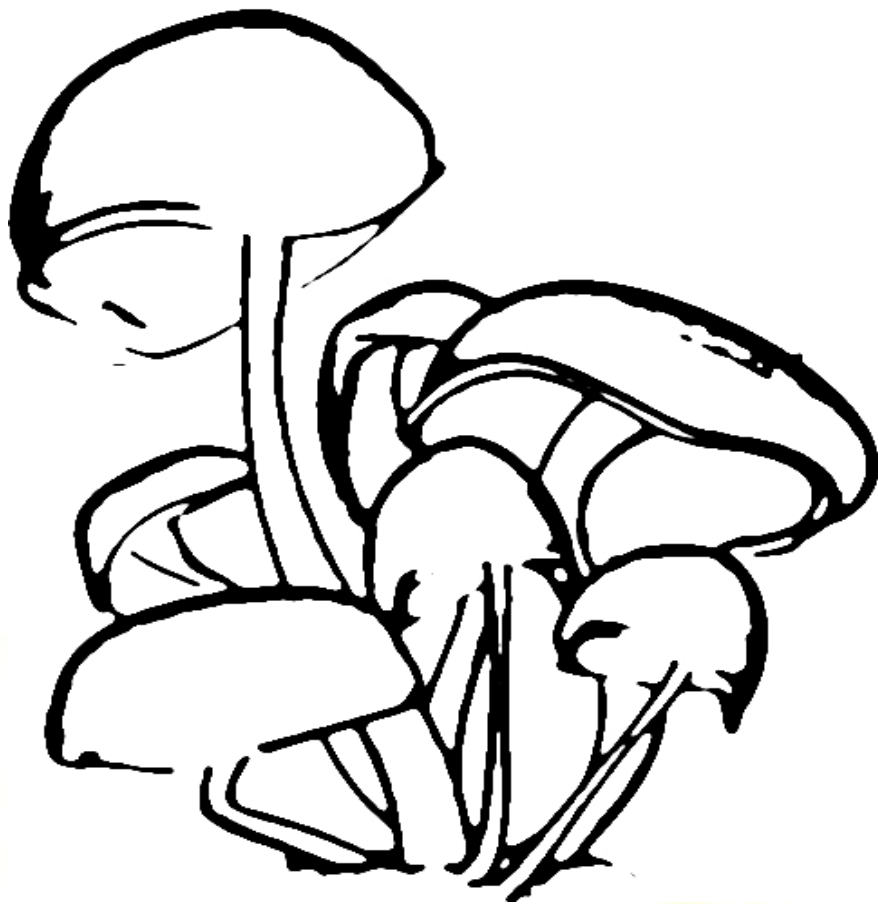
1. Les étapes à suivre afin d'arriver à un résultat.
2. (...)
3. (...)
4. (...)

Type de préparation : Résultat En-Jeu et résultat Hors-Jeu.

Effet: Effet de la recette mycologique.

Prise d'effet : Délai avant que la recette mycologique prenne effet.

Durée : Durée de l'effet.



Niveau 1

Agarics blancs radioactifs

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un bâtiment.

Recette :

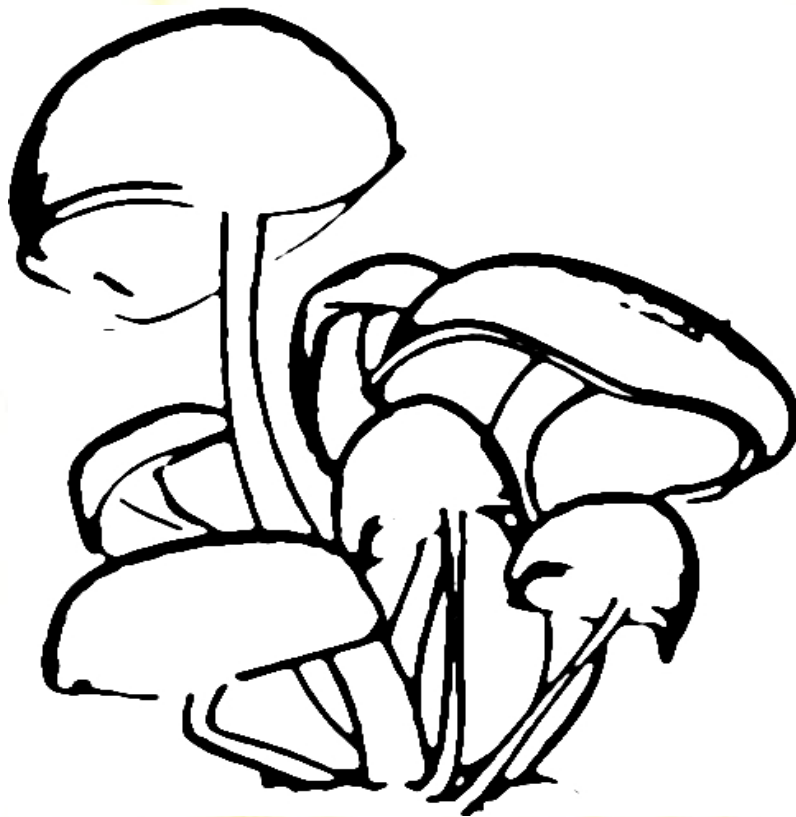
1. Couper les champignons en dé.
2. Broyer au mortier. Ajouter de l'eau.
3. Faire chauffer le mélange.
4. Transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de citron.

Effet: Le personnage perd, après le délai de prise d'effet, 1 P.C au torse. 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.) et apparaissent rapidement.

Prise d'effet : Délai de 10 minutes .

Durée : Instantané.



Bolets à base rose

Localisation : Ces champignons poussent généralement dans l'eau (cour d'eau, marécage, grosse flaque d'eau).

Recette :

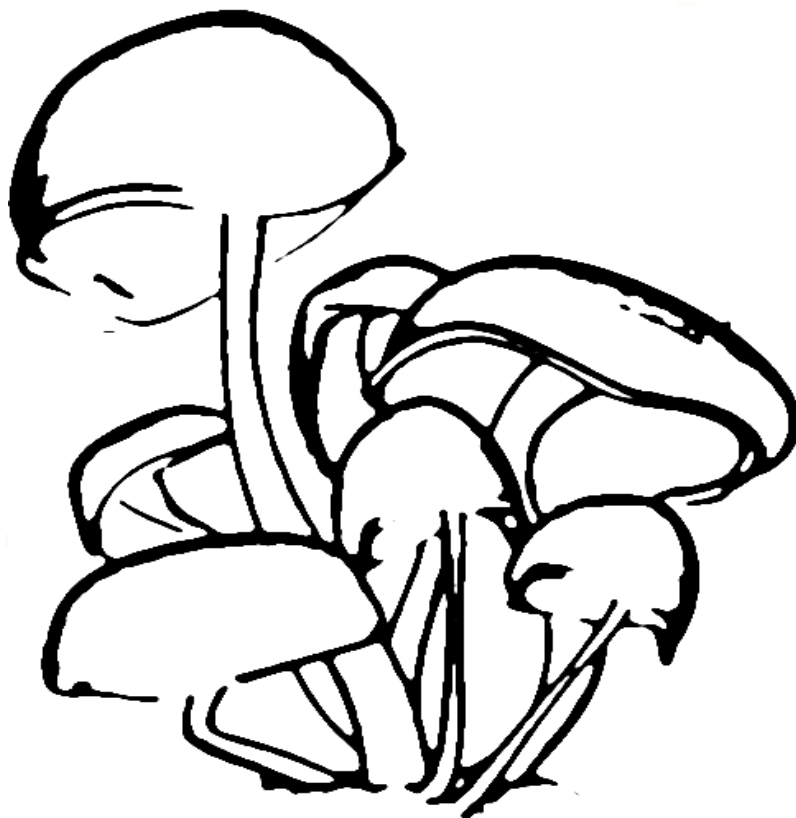
1. Laver les champignons et en enlever les pieds.
2. Couper les pieds en tranches.
3. Écraser au mortier pour en sortir le jus.
4. Filtrer, et transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de pêche.

Effet: Permet de neutraliser complètement l'empoisonnement causé par les Agarics blancs radioactifs. Aucun effet sur les champignons empoisonnés plus puissants ou sur l'Hygrophore à dents jaunes appliqué sur les armes.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Calocybes violets

Localisation : Ces champignons poussent généralement en terrain rocailleux.

Recette :

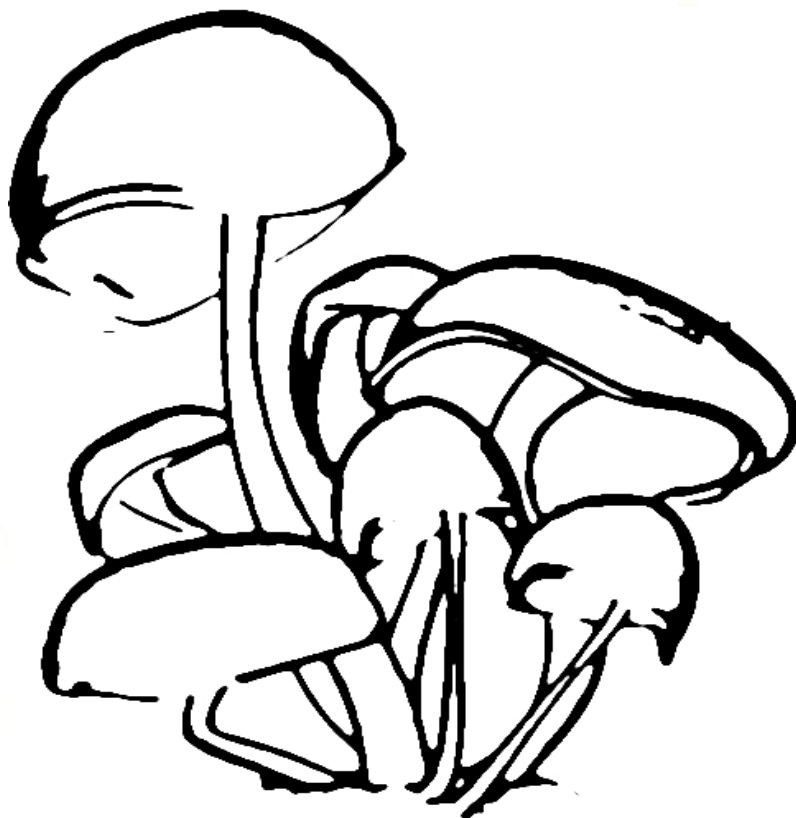
1. Tailler les champignons en copeaux.
2. Broyer au mortier dans le sens des fibres
3. Rajouter un peu d'eau froide pour créer une patte.

Type de préparation : Baume; crème à main/vaseline.

Effet: Le personnage 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 activer des anomalies. 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 : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Amadouiers radioactifs

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un cours d'eau.

Recette :

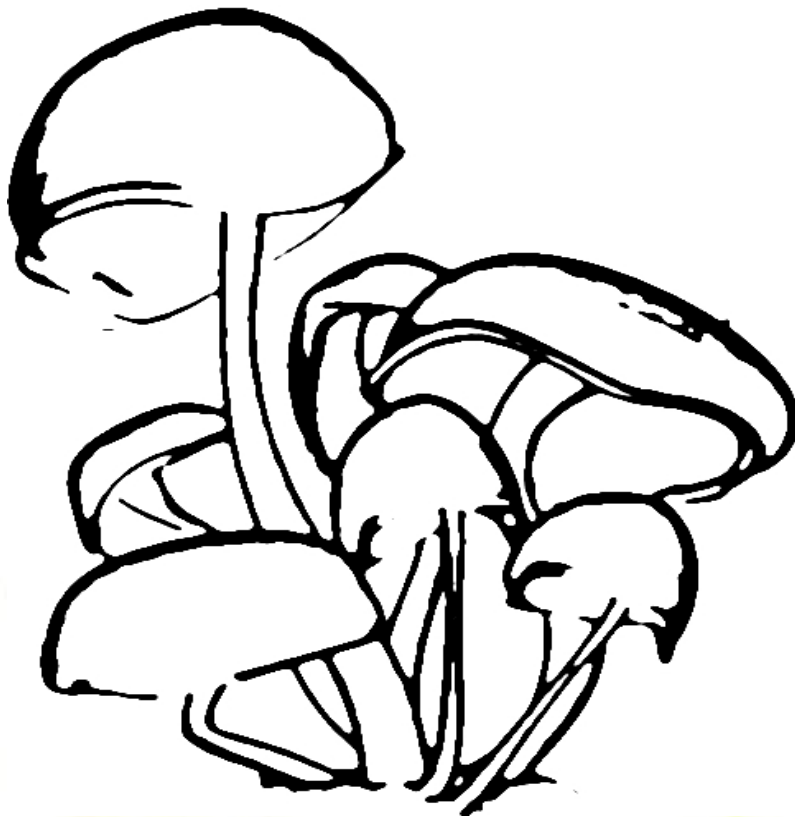
1. Porter les champignons à une flamme puis l'éteindre.
2. Gratter la suie, et recommencer.
3. Une fois la poudre recueillie en quantité suffisante, mettre dans le flacon et ajouter progressivement de l'eau.

Type de préparation : Liquide; sauce soya.

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 : Instantané.

Durée : 1 minute.



Sclérodermes orangés

Localisation : Ces champignons poussent généralement sous les conifères.

Recette :

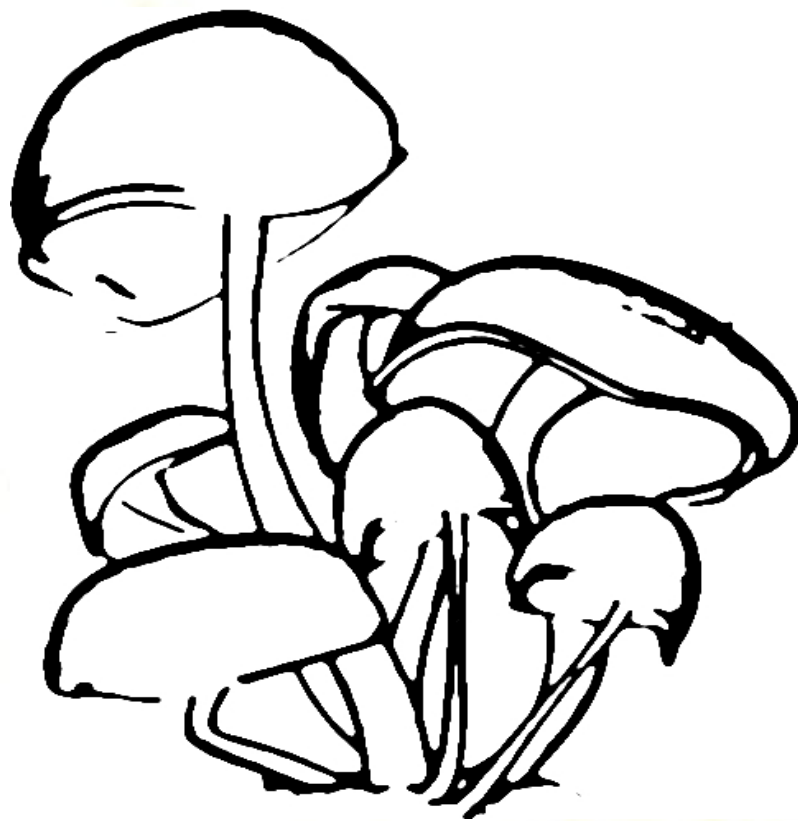
1. Détacher les pieds et conserver les glands.
2. Couper les glands en deux et mettre dans de l'eau chaude.
3. Pendant ce temps, broyer les pieds au mortier et les ajouter à l'eau en brassant régulièrement.
4. Laissez refroidir, filtrer, puis transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; thé/tisane.

Effet: Le personnage 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 également immunisé contre les effets des "Magic Loves", des Amadouviens ou des Vesses de loups perlées radioactives lorsque l'un de ces composés est consommé pendant la durée de l'effet des sclérodermes orangés.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Truffes à spores noirs

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un sentier peu fréquenté.

Recette :

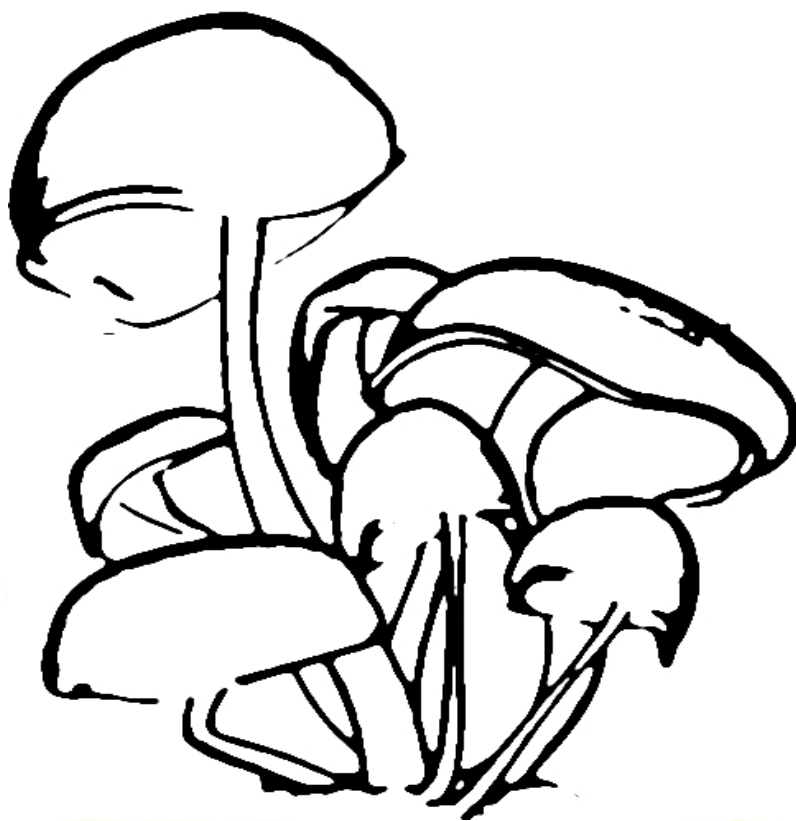
1. Couper les pieds.
2. Prendre les glands, les hacher le plus finement possible et les mettre dans une fiole avec un fond d'eau.
3. Broyer les pieds et les ajouter progressivement au mélange avec de l'eau.

Type de préparation : Liquide; sirop de maïs.

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

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Niveau 2

Agarics jaunissants radioactifs

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un bâtiment.

Recette :

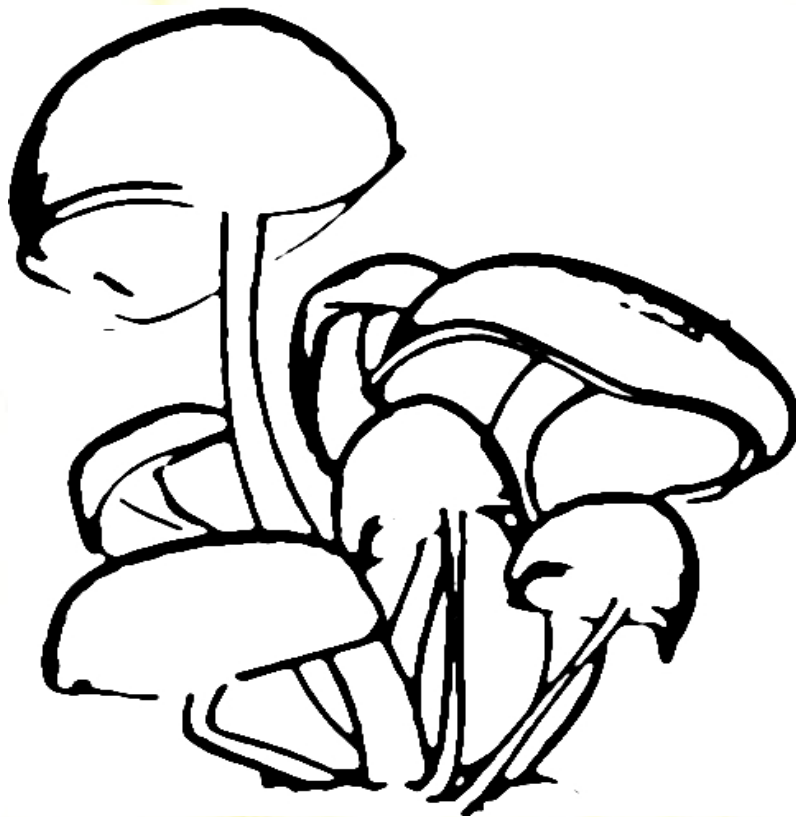
1. Travailler avec des gants.
2. Couper les champignons en dé.
3. Broyer au mortier. Ajouter de l'eau.
4. Faire chauffer le mélange.
5. Transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de citron.

Effet: Le personnage perd, après le Délai de prise d'effet, 2 P.C au torse. 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.) et apparaissent rapidement.

Prise d'effet : Délai de 10 minutes .

Durée : Instantané.



Bolets à chair jaune

Localisation : Ces champignons poussent généralement dans l'eau (cour d'eau, marécage, grosse flaque d'eau).

Recette :

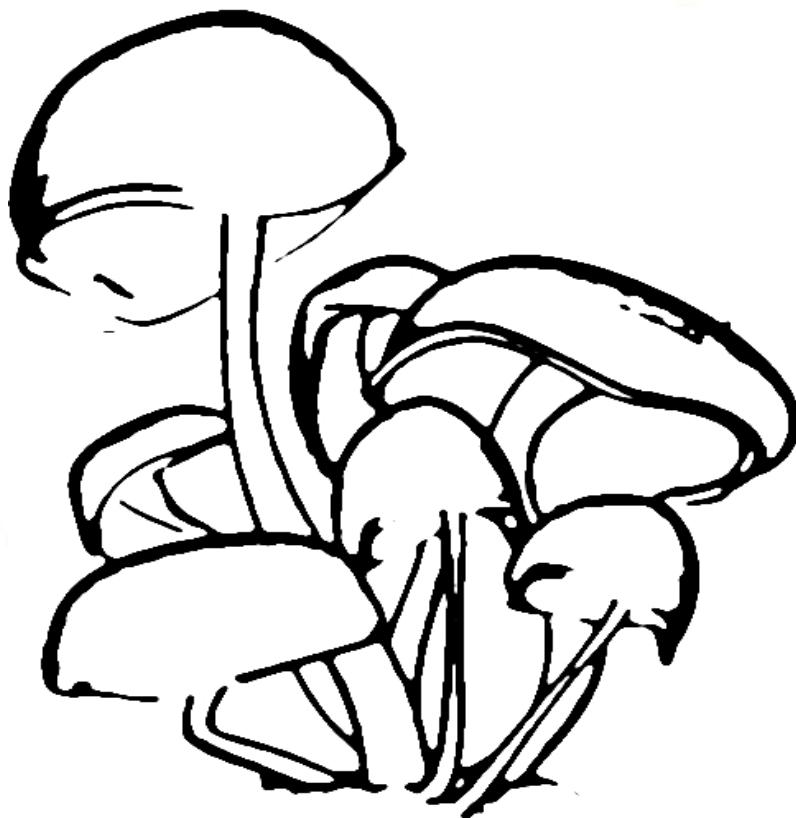
1. Laver les champignons et en enlever les pieds.
2. Couper les pieds en tranches.
3. Écraser au mortier pour en sortir le jus.
4. Filtrer, et transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de pêche.

Effet: Permet de neutraliser complètement l'empoisonnement causé par les Agarics blancs radioactifs et les Agarics jaunissants radioactifs. Aucun effet sur les champignons empoisonnés plus puissants ou sur l'Hygrophore à dents jaunes appliqué sur les armes.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Tricholomes acerbes

Localisation : Ces champignons poussent généralement dans les champs.

Recette :

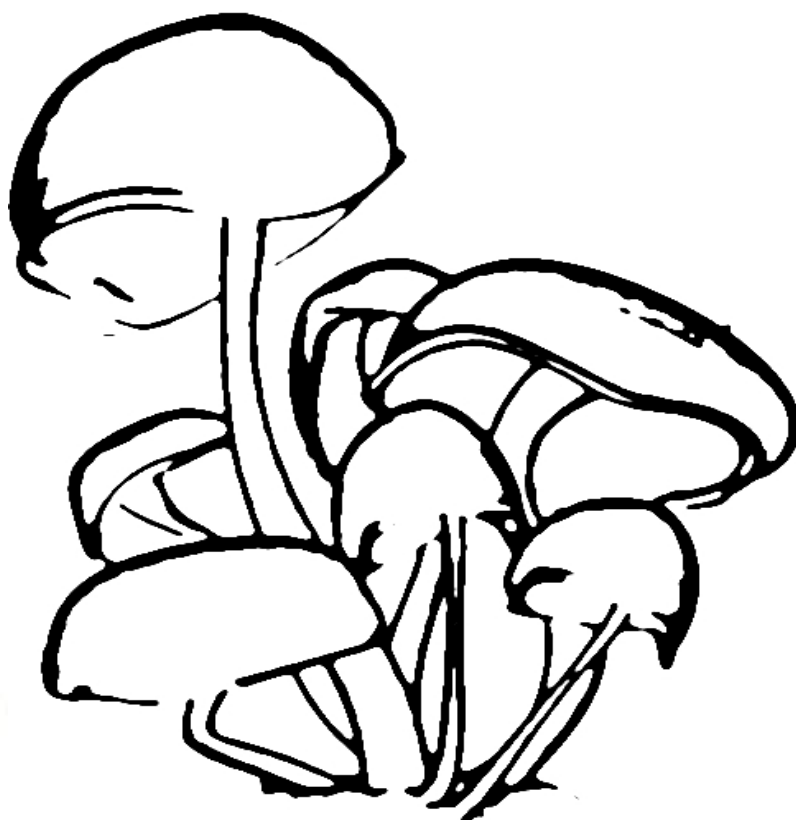
1. Mettre un bandeau devant le visage pour ne pas inhaler les vapeurs par mégarde.
2. Nettoyer le champignon, puis le mettre dans une fiole.
3. Plonger la fiole dans de l'eau chaude pour deux minutes.
4. Sortir puis broyer au mortier et diluer dans de l'eau.

Type de préparation : Liquide; jus de tomate.

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

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Permanent.



Pieds de moutons

Localisation : Ces champignons poussent généralement en végétation dense.

Recette :

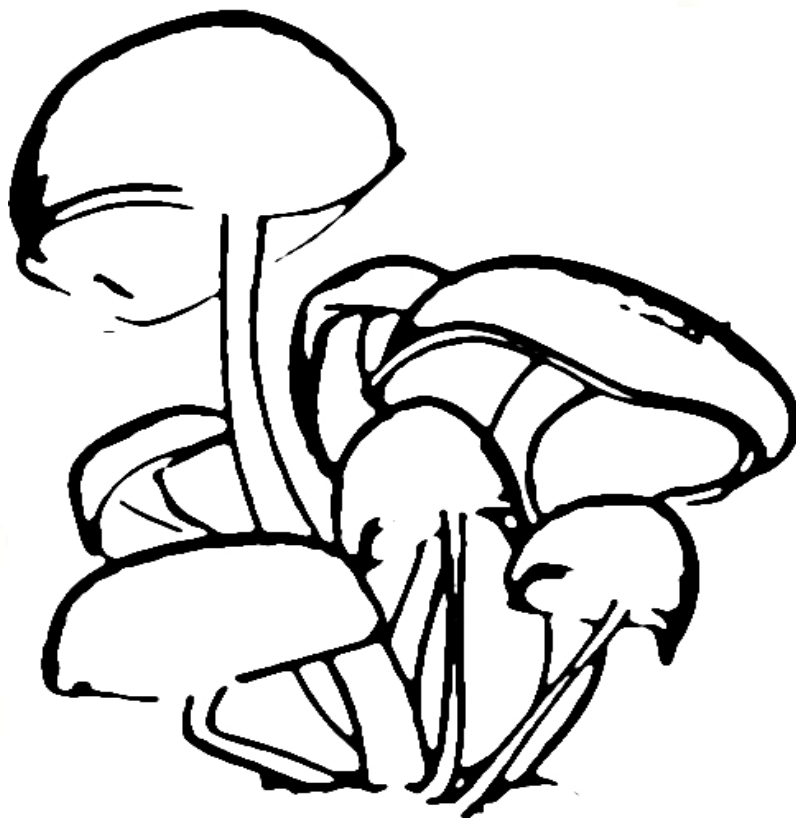
1. Détacher les pieds en prenant bien soin de ne pas abîmer les glands.
2. Couper les glands en rondelles et les disposer à plat au soleil ou près d'un feu en les tournant régulièrement pendant 3 minutes.
3. Les broyer au mortier afin d'obtenir une fine poudre.
4. Diluer dans de l'eau chaude.

Type de préparation : Liquide; jus de raisin.

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

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Hygrophores radioactifs à dents jaunes

Localisation : Ces champignons poussent généralement en terrain rocailleux.

Recette :

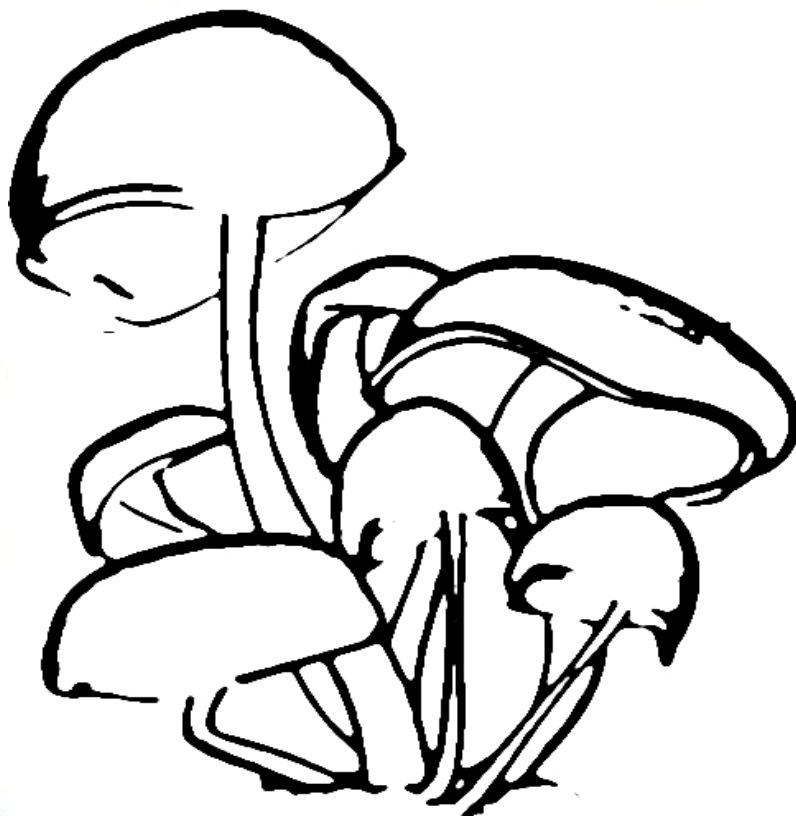
1. Nettoyer les champignons en entier puis faites les bouillir en remuant constamment.
2. Bouillir jusqu'à ce que l'eau s'évapore.
3. Écraser les champignons pour créer une pâte épaisse.

Type de préparation : Pâte; vaseline.

Effet: Lorsqu'appliqué sur une arme, ce poison augmente le dommage de celle-ci de 1 point. Ne peut pas être cumulé avec d'autres applications d'Hygrophores à dents jaunes. Ne peut pas être cumulé avec une augmentation du dommage par anomalie. Ce poison doit avoir l'apparence d'une pâte que le joueur applique réellement sur son arme (ne fonctionne pas sur les Darts d'armes pneumatiques). Ceci doit cependant être fait avec précaution. Les Hygrophores à dents jaunes ne peuvent pas être combinés à d'autres recettes mycologiques ou chimiques avec la compétence "Mélange". De plus cette recette n'est pas compatible avec l'anomalie Biotoxine.

Prise d'effet : Instantané.

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



Niveau 3

Agarics à verrues radioactifs

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un bâtiment.

Recette :

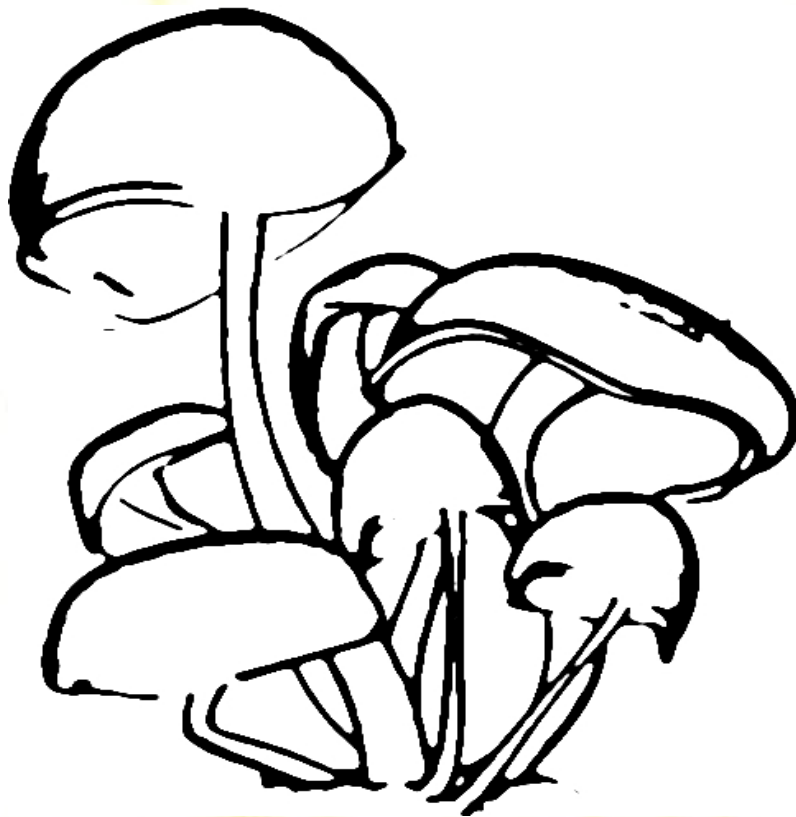
1. Porter des gants et des lunettes de protection.
2. Couper les champignons en dé.
3. Broyer au mortier. Ajouter de l'eau.
4. Faire chauffer le mélange.
5. Transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de citron.

Effet: Le personnage perd, après le Délai de prise d'effet, 3 P.C au torse. Après 2 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant (affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc.) et apparaissent rapidement.

Prise d'effet : Délai de 5 minutes .

Durée : Instantané.



Bolets à pied rouge

Localisation : Ces champignons poussent généralement dans l'eau (cour d'eau, marécage, grosse flaque d'eau).

Recette :

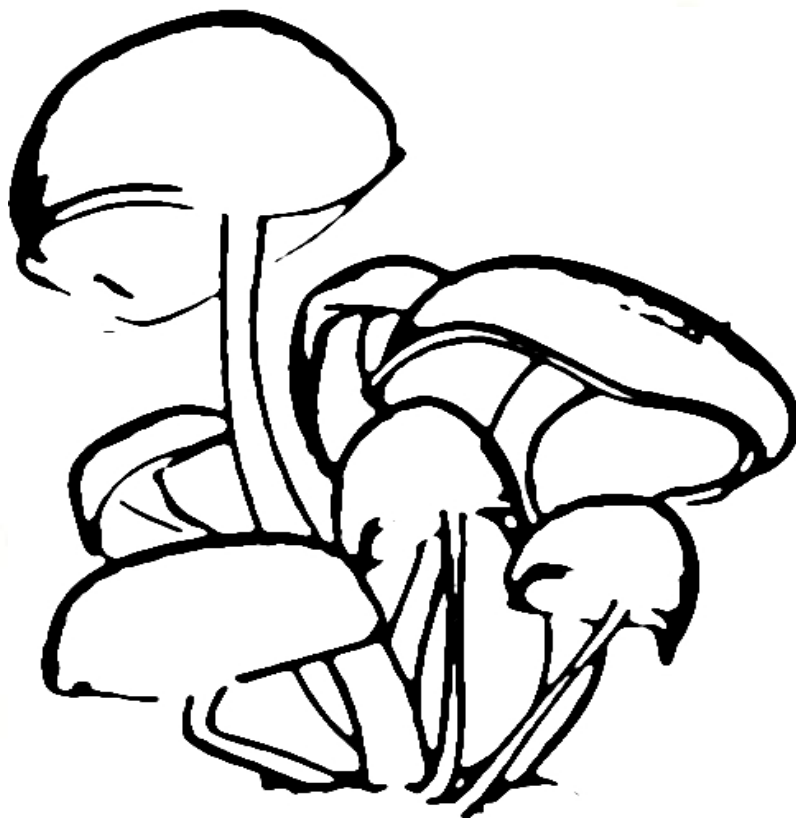
1. Laver les champignons et en enlever les pieds.
2. Couper les pieds en tranches.
3. Écraser au mortier pour en sortir le jus.
4. Filtrer, et transvider le liquide dans une fiole.

Type de préparation : Liquide; jus de pêche.

Effet: Permet de neutraliser complètement l'empoisonnement causé par les Agarics blancs radioactifs, les Agarics jaunissants radioactifs et les Agarics à verrues radioactifs. Aucun effet sur l'Hygrophore à dents jaunes appliqué sur les armes.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Lépiotes à crête radioactives

Localisation : Ces champignons poussent généralement dans les champs.

Recette :

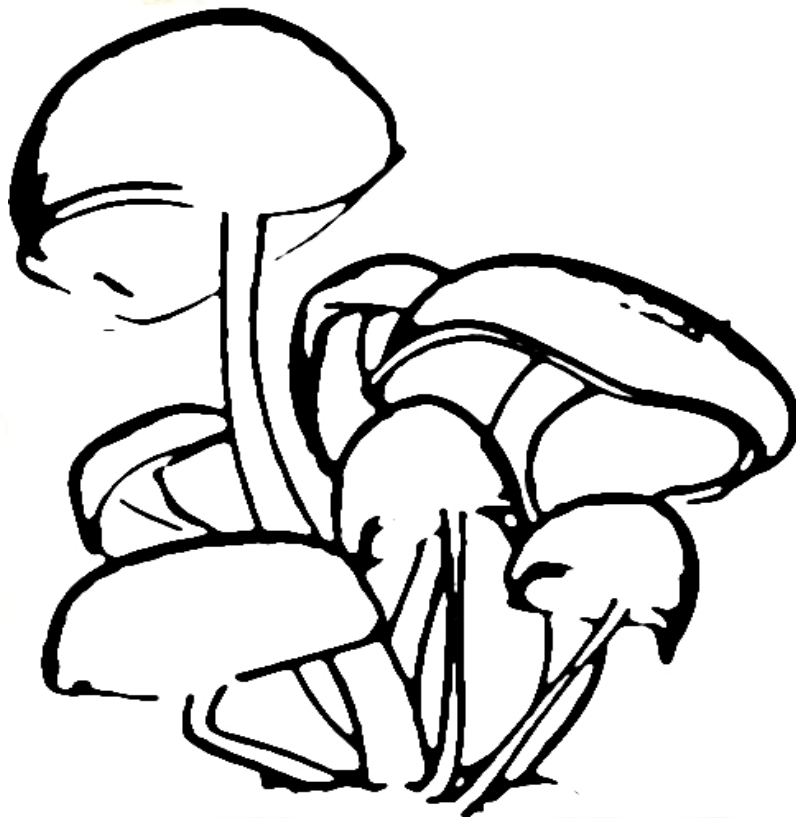
1. Débarrasser les champignons de toutes impuretés (terre, insectes).
2. Les plonger dans de l'eau bouillante.
3. Brasser en prenant bien soin de ne pas abîmer les champignons.
4. Bouillir jusqu'à ce que l'eau s'évapore.
5. Les sortir délicatement en les égouttant.
4. Écraser les champignons pour créer une pâte épaisse.

Type de préparation : Baume; crème à main/vaseline.

Effet: Paralyse le joueur ciblé de la tête aux pieds dans la position exacte où il était au moment où le baume fut appliqué. Celui-ci voit toujours en avant de lui s'il avait les yeux ouverts avant la paralysie. Il ne peut ni bouger, ni parler. L'état de paralysie est annulé par le premier coup ou anomalie offensive reçu.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 15 minutes.



Vesses de loups perlées radioactives

Localisation : Ces champignons poussent généralement près d'un sentier peu fréquenté.

Recette :

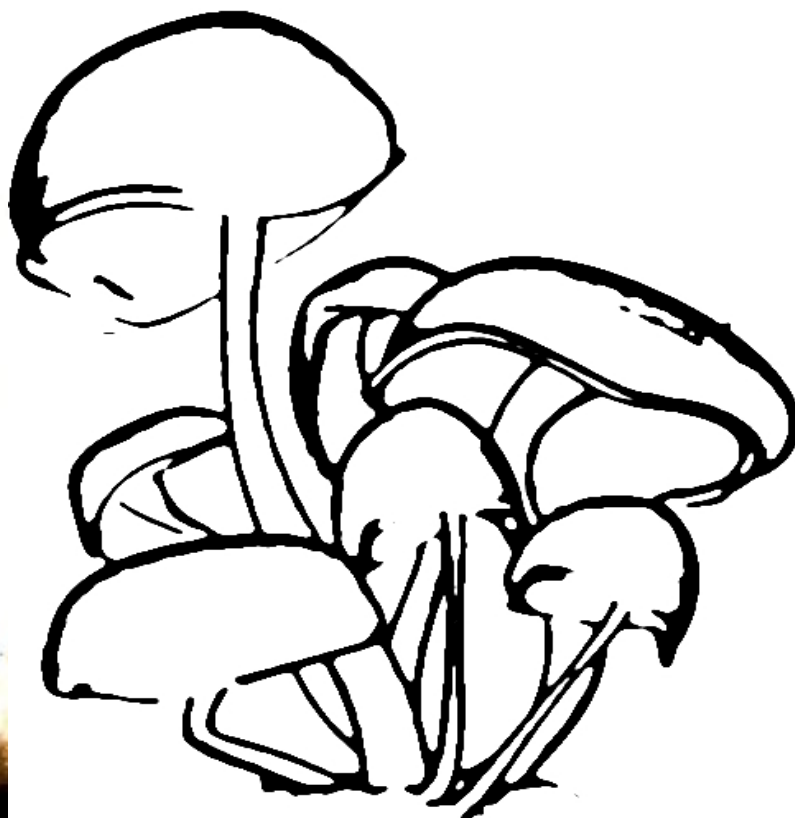
1. Prendre les pieds, les nettoyer et les couper en segments.
2. Exposer à la chaleur pendant 15 minutes.
3. Râper afin d'obtenir une poudre.
4. Diluer cette poudre dans de l'eau froide

Type de préparation : Liquide; lait au chocolat en poudre/sirop.

Effet: Le personnage tombe immédiatement dans une crise de rage agressive où il perd tout sens des réalités. Un personnage sous l'effet de Rage perd son sens de préservation pendant trois minutes ou la durée d'un combat (si ce dernier est plus court que 3 minutes). Il attaquera tout ce qui bouge dans son champ de vision, ami ou ennemi. L'effet dure tant qu'il reste quelqu'un à frapper. Pendant la Rage, le personnage est capable de continuer à utiliser ses membres, même si ceux-ci ont 0 point de corps. Il est aussi immunisé à la douleur. Par contre, il deviendra quand même inconscient à 0 point de corps au torse. À la fin de la rage, tout membre à 0 point de corps devient inutilisable et sera guéri normalement. De plus, le joueur doit simuler une fatigue intense pour les prochaines 5 minutes. L'utilisation d'aucune arme à projectile est permise lors d'une Rage.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Chimie

Les temps de préparation indiqués sont pour une portion individuelle, qui consiste en une injection d'un volume compris entre 10 et 200 ml environ ou bien d'un seul comprimé. Une injection contenant exclusivement de l'eau n'est pas acceptable comme composé: on doit y ajouter les ingrédients qui lui donneront une couleur qui l'identifiera comme tel. Les comprimés ont eu aussi des couleurs spécifiques. Pour faire effet, les injections doivent être entièrement "injectées " ou bien avalées dans le cas d'un comprimé et ne peuvent en aucun cas être partagées en plusieurs portions plus petites. **Il est obligatoire de coller sous la seringue ou le pot/sachet contenant le comprimé un petit billet de papier plié qui en explique les effets.**

Note importante : La fabrication d'un petit laboratoire maison est primordiale. On y retrouvera plusieurs instruments: pesée, tasse à mesuré, éprouvettes, béciers, bruleur, une manière de distiller, une petite chambre à air, un sarrau, des lunettes de protection, des gants, etc. Bien sûr, certains de ces éléments peuvent être seulement décorum (par exemple, une fausse chambre à air fabriqué à partir d'un vieux chaudron relié à une pompe à vélo).

RECETTES CHIMIQUES

Niveau 1

- Injection médicale I
- Injection d'adrénaline I
- Anti-douleurs
- "Oeils de chats"
- Sérum de vérité
- Acide

Niveau 2

- Injection médicale II
- Injection d'adrénaline II
- "Blackouts"
- Injection de prévention des maladies
- "Drops"

Niveau 3

- Injection médicale III
- Injection d'adrénaline III
- Remède
- "Magic Love"

Exemple

Nom du résultat chimique

Composé chimique : Le nombre de composés chimiques qu'il faut pour arriver à un résultat.

Recette :

1. Les étapes à suivre afin d'arriver à un résultat.
2. (...)
3. (...)
4. (...)

Type de préparation : Résultat En-Jeu et résultat Hors-Jeu.

Effet: Effet de la recette chimique.

Prise d'effet : Délai avant que la recette chimique prenne effet.

Durée : Durée de l'effet.



Niveau 1

Injection médicale I

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 50ml d'eau.
2. Chauffer le mélange.
3. Secouer vigoureusement le mélange pendant 30 secondes.
4. Laisser reposer le mélange pour 1 minute.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire rouge.

Effet: Cette injection est utilisée en tandem avec la compétence "premiers soins I". Elle permet à l'utilisateur de "premiers soins I" de donner le dernier point de corps au torse du blessé.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Injection d'adrénaline I

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 75ml d'eau.
2. Placer le mélange dans une éprouvette.
3. Laisser reposer l'éprouvette dans de l'eau froide pour 2 minutes.
4. Secouer lentement l'éprouvette pour 30 secouées.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire bleu.

Effet: Permet d'induire le gain de 3 P.AD. Instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Anti-douleurs

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 60ml d'eau.
2. Placer le mélange dans une éprouvette.
3. Distiller le mélange pendant 3 minutes.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire vert.

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 : Instantané.

Durée : 15 minutes.



"Oeils de chats"

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 100ml d'eau.
2. Y ajouter le composé chimique au compte goutte.
3. Placer le mélange dans une chambre à air et appliquer de la pression pour 3 minutes.

Type de préparation : Comprimé, Drogue; Smartie/Skittle jaune.

Effet: Permet au personnage de voir toutes les personnes, créatures ou objets camouflés. De plus, ce comprimé apporte le personnage à un état très détendu, nonchalant.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 15 minutes.



Sérum de vérité

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Agitez préalablement le composé chimique pendant une minute.
2. Verser la moitié du composé chimique dans 45ml d'eau.
3. Faites chauffer le mélange pendant 3 minutes.
4. Transvider le reste du composé chimique dans le mélange.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire jaune.

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

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Acide

Composé chimique : 1 composé chimique.

Recette :

1. Distiller le composé chimique.
2. Verser le résultat dans 65ml d'eau.
3. Faire chauffer le mélange pendant 1 minute.
4. Agiter le mélange pendant 2 minutes.

Type de préparation : Fiole, éprouvette, contenant, etc; Eau.

Effet: Ce composé ne doit pas être bu, mais bien aspergé sur une armure. Il n'a aucun effet sur la chair. Il détruit 3 points d'armure sur la zone touchée sur un seul personnage cible. Si plusieurs portions sont préparées, elles peuvent être aspergées plusieurs fois sur la même armure et leur effet se feront sentir à chaque fois. S'il est ingéré, il ne provoquera que quelques crampes mineures à l'estomac.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Niveau 2

Injection médicale II

Composé chimique : 2 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 80ml d'eau.
2. Chauffer le mélange.
3. Secouer vigoureusement le mélange pendant 60 secondes.
4. Laisser reposer le mélange pour 5 minutes.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire rouge.

Effet: Cette injection est utilisée en tandem avec la compétence "premiers soins II". Elle permet à l'utilisateur de "premiers soins II" de donner le dernier point de corps au torse du blessé.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Injection d'adrénaline II

Composé chimique : 2 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger les composés chimiques dans 100ml d'eau.
2. Placer le mélange dans une éprouvette.
3. Laisser reposer l'éprouvette dans de l'eau froide pour 5 minutes.
4. Secouer lentement l'éprouvette pour 60 secouées.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire bleu.

Effet: Permet d'induire le gain de 6 P.AD. Instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



"Blackouts"

Composé chimique : 2 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger les composés chimiques dans 30ml d'eau.
2. Distiller le mélange pendant 3 minutes.
3. Placer le mélange dans une chambre à air et appliquer de la pression pour 2 minutes.

Type de préparation : Comprimé, Drogue; Smartie/Skittle mauve.

Effet: Le personnage devient complètement aveugle. Le joueur doit fermer les yeux pendant la durée de l'effet. Cependant, ce comprimé procure aussi une sensation d'euphorie.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 5 minutes.



Injection de prévention des maladies

Composé chimique : 2 composés chimiques.

Recette :

1. Réchauffer un des premiers composés chimiques pendant 1 minute.
2. Agiter l'autre pendant ce temps.
3. Intégrer les deux composés chimiques dans 70ml d'eau en même temps.
4. Agiter ce mélange lentement pendant 2 minutes.
5. Laisser reposer dans de l'eau froide pendant 2 minutes.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire bleu et rouge.

Effet: Procure une immunité aux maladies (Ex. : la morsure mortelle d'un mort-vivant).

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 60 minutes.



"Drops"

Composé chimique : 2 composés chimiques.

Recette :

1. Agiter vigoureusement les deux composés chimiques en même temps pendant 30 secondes.
2. Ajouter le premier composé chimique dans 50ml d'eau chaude.
3. Agiter ce mélange pendant 30 secondes.
4. Ajouter le deuxième composé chimique au mélange.
5. Agiter ce mélange pendant 30 secondes.
6. Laisser reposer le mélange dans de l'eau chaude pendant 3 minutes.
4. Placer le mélange encore chaud dans une chambre à air et appliquer de la pression pour 1 minute.

Type de préparation : Comprimé, Drogue; Smartie/Skittle vert.

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 de façon répétée. Ce comprimé procure aussi une sensation d'alerte extrême et une poussée d'énergie.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 15 minutes.



Niveau 3

Injection médicale III

Composé chimique : 3 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger le composé chimique dans 110ml d'eau.
2. Chauffer le mélange.
3. Secouer vigoureusement le mélange pendant 60 secondes.
4. Laisser reposer le mélange pour 6 minutes.
5. Secouer le mélange pour un autre 60 secondes.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire rouge.

Effet: Cette injection est utilisée en tandem avec la compétence "premiers soins III". Elle permet à l'utilisateur de "premiers soins III" de guérir un P.C. immédiatement.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Injection d'adrénaline III

Composé chimique : 3 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger les composés chimiques dans 120ml d'eau.
2. Placer le mélange dans une éprouvette.
3. Laisser reposer l'éprouvette dans de l'eau froide pour 5 minutes.
4. Secouer lentement l'éprouvette pour 60 secouées.
5. Laisser reposer l'éprouvette dans de l'eau chaude pour 2 minutes.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire bleu.

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

Prise d'effet : Instantané.

Durée : Instantané.



Remède

Composé chimique : 3 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger le premier composé chimique dans 30ml d'eau froide.
2. Mélanger le deuxième composé chimique dans 30ml d'eau chaude.
3. Agiter le troisième pendant 30 secondes.
4. Incorporer le premier mélange et le deuxième mélange au troisième composé chimique en même temps.
5. Distiller le tout pendant 5 minutes.
6. Laisser reposer pendant une minute.

Type de préparation : Injection; Colorant alimentaire rouge et vert.

Effet: Guéris complètement les maladies (Ex: morsure mortelle d'un mort-vivant). 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 : Instantané.

Durée : Instantané.



"Magic Love"

Composé chimique : 3 composés chimiques.

Recette :

1. Mélanger deux composés chimiques ensemble.
2. Mélanger le troisième composé à 100 ml d'eau.
3. Distiller le mélange de composé chimique et d'eau pendant 2 minutes.
4. Laisser reposer le mélange des 2 composés chimiques dans de l'eau chaude.
5. Incorporer les 2 mélanges ensemble.
6. Agitez vigoureusement pendant une minute.
5. Placer le mélange dans une chambre à air et appliquer de la pression pour 5 minutes.

Type de préparation : Comprimé, Drogue; Smartie/Skittle rouge.

Effet: La personne tombe complètement amoureuse de la première personne humanoïde du sexe opposé qu'elle 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, anomalie offensive, bousculade, etc.) que la personne aimée posera contre la personne affectée. De plus, ce comprimé apporte la personne dans un état d'ébriété léger.

Prise d'effet : Instantané.

Durée : 15 minutes.

