

# Karm

**Livre des Règles  
Partie III : L'Alchimie**

# Table des matières

<b>L'alchimie</b> .....	4
I) Les quatre formes de l'alchimie :.....	4
II) Pratiquer l'Alchimie Commune :.....	5
III) Pratiquer l'Alchimie Expérimentale :.....	7
IV) Pratiquer l'Alchimie Solide :.....	9
V) Pratiquer l'alchimie Occulte.....	11
<b>Les Recettes et Rituels</b> .....	14
I) Alchimie Commune.....	14
II) Alchimie Occulte.....	29
III) Nécromicon et rituels.....	32



# L'alchimie

## I) Les quatre formes de l'alchimie :

### L'alchimie Commune :

Il s'agit de l'alchimie la plus répandue dans Kheïdolone. Elle consiste à mélanger des essences d'ingrédients alchimiques pour obtenir un principe actif. Ce principe actif permettra par exemple d'enfermer le feu dans une bouteille, de créer des potions de soins où des fioles de fumée concentrée. Il est important de posséder la recette de la solution visée pour pouvoir la réaliser.

**Matériel Indispensable:** Matériel de concoction + Ingrédients + Recette

### L'alchimie expérimentale :

Il s'agit d'une forme d'alchimie non-académique. Les alchimistes expérimentaux assimilent les bases solides de l'alchimie commune puis se forment sur le tas en enchaînant les expérimentations. Ils développent des recettes qui seront alors utilisées par les alchimistes communs. Toutefois ils ne travaillent pas au hasard et ont toujours une idée précise sur ce qu'ils comptent réaliser.

**Matériel indispensable :** Matériel de concoction + Ingrédients + Imagination

### L'alchimie Solide :

Il s'agit d'une forme avancée et dangereuse d'alchimie. Elle consiste en la matérialisation d'un principe alchimique dans un catalyseur. Ainsi il est possible de créer des gemmes ou des armes aux propriétés alchimiques inépuisables.

Pour ce faire, l'alchimiste devra faire chauffer son catalyseur et son principe actif dans un four solaire afin d'imprégner le dit catalyseur de l'essence alchimique l'accompagnant.

C'est une opération très délicate qui nécessite des connaissances alchimiques au dessus des standards. Une mauvaise utilisation d'un four alchimique pourrait raser un village tout entier.

**Types de catalyseurs :** Pierres Précieuses, Trivirium, Granitium, Cristal Vustian, Pierre de Crisium, Saule Noir, Metal Vampirique

**Matériel Indispensable :** Four Solaire + Catalyseur + Principe Alchimique (Potions ou autres)

### L'alchimie Occulte :

Il s'agit d'une alchimie parallèle à l'alchimie commune. Elle tire son essence du Granitium, une roche démoniaque. Ses utilisateurs pactisent avec les démons afin d'obtenir des principes alchimiques ou pour s'adonner à la Nécromancie. Cette discipline de l'alchimie est plus simple d'utilisation car elle permet d'obtenir des résultats probants avec une simple liste d'ingrédients et une pierre de Granitium ou en suivant un rituel codifié.

Mais elle est aussi à double tranchant : L'utilisation du Granitium corrompra l'alchimiste un peu plus à chaque réalisation pour au final en faire le serviteur des démons.

**Matériel indispensable :** Matériel de Concoction + Ingrédients + Granitium

## II) Pratiquer l'Alchimie Commune :

L'alchimie commune nécessite de rassembler plusieurs éléments : Un alambique fonctionnel, une recette, des ingrédients de même niveau que la recette ainsi que le niveau de compétence requis.

### Les étapes :

Voici la liste des étapes à suivre lors de l'élaboration d'un produit alchimique commun.

Étape 1 : Obtenir une recette	Étape 2 : Obtenir les ingrédients	Étape 3 : Obtenir le matériel	Étape 4 : Effectuer le jet d'alchimie
Le joueur doit se procurer une recette dans une boutique d'alchimie, la trouver durant son aventure ou l'élaborer via l'alchimie expérimentale.	Le joueur doit se procurer le nombre d'ingrédients requis pour l'élaboration de la recette. Ingrédients devant correspondre au niveau recommandé par la recette. Il pourra obtenir ces ingrédients en boutique, durant son aventure ou via la compétence cueillette.	Le joueur doit obtenir le matériel nécessaire pour réaliser la recette. Ces outils serviront à isoler les principes alchimiques des ingrédients pour les mélanger et obtenir le résultat souhaité.	Le joueur devra réussir son jet d'alchimie pour réaliser son produit.  Si il n'a pas le niveau requis pour cette réalisation, un malus de -5 lui sera infligé.

### Où trouver des recettes :

Les recettes peuvent être trouvées aux quatre coins de Kheïdolone. Toutefois les plus rares seront plus difficiles d'accès de par leur prix ou leur localisation. Le prix d'une recette correspond à celui du produit qu'elle façonnera. (**exemple** : La potion de soins coûtant 1Ko, sa recette coûtera 1Ko).

Gardez malgré tout en tête que le MJ conserve le dernier mot sur la localisation des recettes et leurs prix.

- Recettes de Niveau 1** : Trouvables dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau 2** : Trouvables dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau 3** : Trouvables plus facilement dans les grandes villes de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau Maître** : Trouvables plus facilement dans les capitales de Kheïdolone. Sous réserve que l'alchimiste les possédants soit enclin à partager ses secrets.

Les alchimistes ont pour habitude d'échanger leurs recettes afin d'élargir leur panel de possibilités.

Les recettes peuvent aussi être compilées dans des Livres de Recettes. Dans ces conditions, le MJ choisira lui-même la composition des ouvrages sur lesquels tomberont les joueurs
--

## Comment obtenir des ingrédients :

Il est possible de trouver des ingrédients n'importe où. Toutefois les ingrédients de hauts niveaux seront bien entendu plus difficiles d'accès. Il est possible de les acheter ou de les cueillir. Vous pourrez durant vos aventures tomber sur 5 types d'ingrédients :

•**Ingrédients de Niveau 1** : Trouvable dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 1. **Prix : 50 Kc**

•**Ingrédients de Niveau 2** : Trouvable dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 2. **Prix : 25 Ka**

•**Ingrédients de Niveau 3** : Trouvable plus facilement dans les boutiques des villes de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 3. **Prix : 1 Ko**

•**Ingrédients de Niveau Maître** : Trouvable dans les capitales de Kheïdolone (souvent jalousement gardés par les pouvoirs en place) ou via la compétence cueillette Niv Maître **Prix : 15 Ko**

•**Ingrédients de Niveau Légendaire** : Introuvable chez un quelconque commerçant. Il s'agit le plus souvent de cadeaux diplomatiques destinés au plus grand alchimiste. Toutefois il est possible d'en récolter via la compétence cueillette Niv Maître doublé d'un jet chance (1D100). Le joueur devra obtenir 20 ou moins.

## Comment obtenir le matériel :

Dans ce tableau vous trouverez ce dont vous aurez besoin pour vos concoctions en fonction de leurs niveaux. Suivi d'une indication vous indiquant comment vous les appropriés.

<b>Trousse d'Alchimie</b>	<b>Laboratoire d'Alchimie</b>
<b>Concoctions de niveau 1</b>	<b>Concoctions de niveau 1, 2, 3 et Maître</b>
<p>Il s'agit d'un nécessaire basique vous permettant de réaliser les recettes les plus simples. Facile à transporter, cette trousse d'outils contient un mortier, quelques fioles et de quoi produire un petit feu.</p> <p>Il est possible de trouver cette trousse dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.</p>	<p>Il s'agit d'un laboratoire complet permettant la création de tous types de concoction alchimiques communes ou expérimentales. Il contient un alambique ainsi qu'une farandole de fioles en tout genre et de tuyaux. Idéal pour les créations les plus complexes.</p> <p>Il est possible de se procurer un laboratoire dans toutes les boutiques d'alchimie. Les Commerçants sont d'ailleurs souvent enclin à partager les leurs à condition qu'ils puissent surveiller la préparation.</p> <p>Ce laboratoire étant encombrant, il est recommandé de posséder un véhicule aménagé type caravane ou carriole pour le transporter</p>

### III) Pratiquer l'Alchimie Expérimentale :

L'alchimie expérimentale est l'art de créer de nouveaux concepts alchimiques. Elle est destinée aux joueurs imaginatifs souhaitant mettre au point des concoctions inédites. Toutefois il s'agit d'une compétence qui nécessite de se concerter avec le MJ. C'est à lui qu'appartient la décision finale d'accorder ou non au joueur la possibilité de créer cette nouvelle solution. L'obtention de cette compétence nécessite un niveau d'alchimie

#### Les étapes :

Voici la liste des étapes à suivre lors de l'élaboration d'un produit alchimique expérimental.

Étape 1 : Inventer un concept	Étape 2 : Obtenir les ingrédients	Étape 3 : Obtenir le matériel	Étape 4 : Effectuer le jet d'alchimie
Le joueur doit inventer un nouveau concept sous la forme de son choix (Potion, onguent, fumée ou autre).  Le MJ acceptera ou non sa requête et déterminera le niveau d'alchimie expérimental nécessaire à sa réalisation ainsi que le niveau d'ingrédients adéquats.	Le joueur devra se procurer les ingrédients déterminés par le MJ afin de mener à bien son expérience.  Il pourra obtenir ces ingrédients en boutique, durant son aventure ou via la compétence cueillette.	Le joueur doit obtenir le matériel nécessaire pour réaliser son projet.  Ces outils serviront à isoler les principes alchimiques des ingrédients pour les mélanger et obtenir le résultat souhaité.	Le joueur devra réussir son jet d'alchimie pour réaliser son produit.  Si il n'a pas le niveau requis pour cette réalisation, un malus de -5 lui sera infligé.

Si la réalisation fonctionne, le joueur pourra alors l'ajouter à ses recettes. Sa reproduction se jouera alors sur un jet d'alchimie commune.

#### Comment obtenir des ingrédients :

Il est possible de trouver des ingrédients n'importe où. Toutefois les ingrédients de hauts niveaux seront bien entendu plus difficiles d'accès. Il est possible de les acheter ou de les cueillir. Vous pourrez durant vos aventures tomber sur 5 types d'ingrédients :

• **Ingrédients de Niveau 1** : Trouvable dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 1. **Prix : 50 Kc**

• **Ingrédients de Niveau 2** : Trouvable dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 2. **Prix : 25 Ka**

• **Ingrédients de Niveau 3** : Trouvable plus facilement dans les boutiques des villes de Kheïdolone ou via la compétence Cueillette Niv 3. **Prix : 1 Ko**

• **Ingrédients de Niveau Maître** : Trouvable dans les capitales de Kheïdolone (souvent jalousement gardés par les pouvoirs en place) ou via la compétence cueillette Niv Maître **Prix : 15 Ko**

• **Ingrédients de Niveau Légendaire** : Introuvable chez un quelconque commerçant. Il s'agit le plus souvent de cadeaux diplomatiques destinés au plus grand alchimiste. Toutefois il est possible d'en récolter via la compétence cueillette Niv Maître doublé d'un jet chance (1D100). Le joueur devra obtenir 20 ou moins.

## Comment obtenir le matériel :

Dans ce tableau vous trouverez ce dont vous aurez besoins pour vos concoctions en fonction de leurs niveaux. Suivi d'une indication vous indiquant comment vous les appropriés

Trousse d'Alchimie	Laboratoire d'Alchimie
Concoctions de niveau 1	Concoctions de niveau 1, 2, 3 et Maître
<p>Il s'agit d'un nécessaire basique vous permettant de réaliser les recettes les plus simples. Facile à transporter, cette trousse d'outils contient un mortier, quelques fioles et de quoi produire un petit feu.</p> <p>Il est possible de trouver cette trousse dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.</p>	<p>Il s'agit d'un laboratoire complet permettant la création de tous types de concoction alchimiques communes ou expérimentales. Il contient un alambique ainsi qu'une farandole de fioles en tout genre et de tuyaux. Idéal pour les créations les plus complexes.</p> <p>Il est possible de se procurer un laboratoire dans toutes les boutiques d'alchimie. Les Commerçants sont d'ailleurs souvent enclin à partager les leurs à condition qu'ils puissent surveiller la préparation.</p> <p>Ce laboratoire étant encombrant, il est recommandé de posséder un véhicule aménagé type caravane ou carriole pour le transporter</p>





## IV) Pratiquer l'Alchimie Solide :

L'alchimie solide est un art permettant de renfermer les propriétés alchimiques d'une concoction (Potion, onguent, fumée ou autre) dans un objet. Toutefois, tous les matériaux ne sont pas compatibles avec cette science. L'alchimiste utilisera donc des catalyseurs qui captureront les essences alchimiques des concoctions. Une fois l'objet créé, il pourra l'utiliser plusieurs fois avant que la charge alchimique ne s'épuise. (Le nombre de charges disponibles se jouent sur 1D6) Les objets sont rechargeables en répétant leur processus de création.

### Les étapes :

Voici la liste des étapes à suivre lors de l'élaboration d'un produit alchimique solide.

Étape 1 : Obtenir une concoction	Étape 2 : Obtenir un catalyseur	Étape 3 : Obtenir le matériel	Étape 4 : Effectuer le jet d'alchimie
Le joueur devra se procurer un concoction alchimique qu'il cherchera à insuffler dans un catalyseur.	Le catalyseur sera l'objet qui conservera les propriétés alchimiques.  Il existe plusieurs type de matériaux pouvant faire office de catalyseurs. Ils sont toutefois souvent difficile d'accès.	L'alchimie solide nécessite l'utilisation d'un four Solaire.  L'utilisateur devra placer sa concoction et son catalyseur dans ce four afin de créer la réaction alchimique voulue.  Toutefois ces fours sont très rare et leur utilisation peut s'avérer périlleuse.	Le joueur devra réussir son jet d'alchimie solide pour réaliser l'objet.  Si il n'a pas le niveau requis pour cette réalisation, un malus de -5 lui sera infligé.

Un niveau 3 en alchimie solide permet de créer des objets alchimiques inépuisables. Le joueur ne souffrira donc plus de la peur de voir sa création inefficace au bout d'une poignée d'utilisations.

### Comment obtenir un catalyseur :

- **Pierres précieuses** : Les pierres précieuses peuvent parfois faire office de monnaie. Il n'est pas rare de pouvoir échanger 10 Ko contre une pierre précieuse, plus simple à transporter.
- **Trivirium** : Il s'agit d'un métal Shive. Les forgerons des grandes villes et des capitales peuvent en vendre. Tous les clans Shives en possèdent également. **(Requiert Alchimie Solide Niv 3)**
- **Cristal Vustian** : Il s'agit d'un matériaux extrêmement rare. L'empereur lui-même aurait du mal à s'en procurer. **(Requiert Alchimie Solide Niv Maître)**
- **Saule Noir** : Il s'agit d'un bois ne craignant pas le feu. Seuls les gardiens des saules noirs et quelques rares élus connaissent l'emplacement de ces arbres. **(Requiert Alchimie Solide Niv 3)**
- **Métal Vampirique** : Il s'agit d'un alliage mis à point par d'occultes procédés. Quelques lingots circulent sans doute sur le marché noir. A vos risques et périls. **(Requiert Alchimie Solide Niv 2)**
- **Granitium** : Le granitium est une roche utilisée lors de rituels occultes. C'est notamment ce matériaux qui permet aux nécromanciens de pratiquer leur art. Disponible sur le marché noir...

## Comment obtenir le matériel :

L'alchimie solide requiert un four solaire pour être pratiquée. Toutefois ces fours très puissants ne se trouvent pas facilement. Certains nobles en possèdent parfois un mais ne seront pas enclin à les louer à de parfaits inconnus. Un garde blanc peut malgré tout en réquisitionner un si il dispose d'une quelconque autorité sur le possesseur du four solaire.

Les capitales aussi peuvent parfois contenir des fours solaires. Ces derniers seront réservés à des artisans ou alchimiste officiels dépendants du pouvoir en place ou directement de l'empereur.

Il est éventuellement possible de louer un four solaire sur le marché noir. Toutefois son utilisation se fera sous une surveillance insistante et rien ne garantira à son utilisateur que son fonctionnement sera optimal. Cette solution de dernier recours convient d'avantage aux membres de la Vermine qu'aux honnêtes gens.

## V) Pratiquer l'alchimie Occulte

L'alchimie occulte est sans doute la plus ancienne des alchimies. Elle fut utilisée par les démons durant des siècles et certains humains réussirent à se l'approprier. Elle permet également de s'adonner aux rituels nécromanciens pour les alchimistes les plus expérimentés.

### Les étapes de l'alchimie occulte

Étape 1 : Obtenir une recette	Étape 2 : Obtenir les ingrédients	Étape 3 : Obtenir le matériel	Étape 4 : Effectuer le jet d'alchimie
Le joueur doit se procurer une recette au marché noir, la trouver durant son aventure ou l'élaborer via l'alchimie expérimentale.	Le joueur doit se procurer le nombre d'ingrédients requis pour l'élaboration de la recette. Ingrédients communs, nécromanciens ou parfois spécifiques comme le Granitium.  Il pourra obtenir ces ingrédients au marché noir, durant son aventure ou via la compétence cueillette.	Le joueur doit obtenir le matériel nécessaire pour réaliser la recette. Ces outils serviront à isoler les principes alchimiques des ingrédients pour les mélanger et obtenir le résultat souhaité.	Le joueur devra réussir son jet d'alchimie occulte pour réaliser son produit.  Si il n'a pas le niveau requis pour cette réalisation, un malus de -5 lui sera infligé.

Une fois le niveau maître atteint en alchimie occulte, il est possible de pratiquer la nécromancie. Le joueur obtiendra donc une copie du Necronomicon, un livre dans lequel les rituels les plus sombres sont détaillés. Son utilisation est périlleuse...

### Les étapes de la nécromancie

Étape 1 : Sélectionner un rituel	Étape 2 : Obtenir les ingrédients	Étape 3 : Obtenir des âmes	Étape 4 : Effectuer le jet d'alchimie
Le joueur doit se procurer une recette au marché noir, la trouver durant son aventure ou l'élaborer via l'alchimie expérimentale.	Le joueur doit se procurer le nombre d'ingrédients requis pour l'élaboration de la recette. Ingrédients nécromanciens ou autres comme le Granitium et parfois des métaux.  Il pourra obtenir ces ingrédients au marché noir, durant son aventure ou via la compétence cueillette.	Le joueur devra souvent sacrifier des humains afin de réaliser les divers rituels. Les marchés noirs sont tout indiqués pour se procurer des esclaves peu coûteux à sacrifier...	Le joueur devra réussir un jet d'alchimie occulte pour réaliser son rituel.  Si il n'a pas le niveau requis pour cette réalisation, un malus de -5 lui sera infligé.

Certains joueurs pourraient disposer du Necronomicon avant l'obtention du niveau Maître en alchimie occulte. Il subiront alors un malus de -5 lors de la réalisation des rituels tant que le niveau Maître ne sera pas atteint.

## Où trouver des recettes :

Les recettes peuvent être trouvées aux quatre coins de Kheïdolone. Toutefois les plus rares seront plus difficiles d'accès de par leur prix ou leur localisation. Le prix d'une recette correspond à celui du produit qu'elle façonnera. (**exemple** : La potion de soins coûtant 1Ko, sa recette coûtera 1Ko). Gardez malgré tout en tête que le MJ conserve le dernier mot sur la localisation des recettes et leurs prix.

- Recettes de Niveau 1** : Trouvables dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau 2** : Trouvables dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau 3** : Trouvables plus facilement dans les grandes villes de Kheïdolone.
- Recettes de Niveau Maître** : Trouvables plus facilement dans les capitales de Kheïdolone. Sous réserve que l'alchimiste les possédants soit enclin à partager ses secrets.

Les alchimistes ont pour habitude d'échanger leurs recettes afin d'élargir leur panel de possibilités.

Les recettes peuvent aussi être compilées dans des Livres de Recettes. Dans ces conditions, le MJ choisira lui-même la composition des ouvrages sur lesquels tomberont les joueurs

## Comment obtenir des ingrédients :

Les ingrédients communs s'obtiennent de la même façon que pour l'alchimie commune. Voici donc les types d'ingrédients spécifiques à l'alchimie occulte ainsi qu'une idée sur leurs emplacements.

- Ingrédients Nécromanciens** : Trouvables sur les corps d'humains et autres créatures via la compétence cueillette. Les marchés noirs peuvent fournir ce genre d'ingrédients. **Prix : 50 Ka**
- Granitium** : Il est possible de trouver du Granitium dans les mines via la compétence cueillette. Si un mineur ne prévient pas l'inquisition suite à sa découverte, il peut en tirer un bon prix au marché noir... **Prix : 50 Ko**

## Comment obtenir le Matériel et les Âmes:

L'alchimie occulte reposant sur les mêmes fondamentaux que l'alchimie commune, le matériel de base reste inchangé.

<b>Trousse d'Alchimie</b>	<b>Laboratoire d'Alchimie</b>
<b>Concoctions de niveau 1</b>	<b>Concoctions de niveau 1, 2, 3 et Maître</b>
<p>Il s'agit d'un nécessaire basique vous permettant de réaliser les recettes les plus simples. Facile à transporter, cette trousse d'outils contient un mortier, quelques fioles et de quoi produire un petit feu.</p> <p>Il est possible de trouver cette trousse dans toutes les boutiques d'alchimie de Kheïdolone.</p>	<p>Il s'agit d'un laboratoire complet permettant la création de tous types de concoction alchimiques communes ou expérimentales. Il contient un alambique ainsi qu'une farandole de fioles en tout genre et de tuyaux. Idéal pour les créations les plus complexes.</p> <p>Il est possible de se procurer un laboratoire dans toutes les boutiques d'alchimie. Les Commerçants sont d'ailleurs souvent enclin à partager les leurs à condition qu'ils puissent surveiller la préparation.</p> <p>Ce laboratoire étant encombrant, il est recommandé de posséder un véhicule aménagé type caravane ou carriole pour le transporter</p>

**Les âmes :** Il s'agit d'âmes à sacrifier lors des rituels Nécromanciens. Les manières de se fournir en humains à sacrifier sont nombreuses. Toutefois les marchés noirs disposent souvent de stocks d'esclaves ou autres captifs. Ce sont des endroits de choix pour quiconque souhaite s'adonner aux sciences occultes...

# Les Recettes et Rituels

La surconsommation d'une même préparation ne crée pas des effets cumulables. Enduire deux fois de suite un onguent de viscosité sur un objet ne provoquera pas un malus de 14 à la dextérité. Toutefois il est possible de combiner cet onguent avec un autre d'invisibilité pour créer un objet invisible et difficile à saisir.

## I) Alchimie Commune

### Onguents, pommades, enduits et parfums

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
Crème d'illusion corporelle	Niveau 1	Permet de créer une illusion sur son apparence.	Les effets durent une heure	Ingrédients de niveau 1 : x1	2 Heures	1 Ka
Pommade de renfort de furtivité	Niveau 2	Renforce la compétence discrétion	+ 1 à la compétence pendant 24 heures.	Ingrédients de niveau 2: x2	1 Heure	30 Ka
Enduit de renfort d'armure	Niveau 3	Augmente la résistance aux dégâts	+ 1 à la résistance aux dégâts pendant 24 heures	Ingrédients de niveau 3 : x1	2 Heures	2 Ko
Onguent d'Invisibilité	Niveau 3	Rend invisible le porteur ou tout autre objet	Les effets durent une heure	Ingrédients de niveau 3 : x3	3 Heures	4 Ko
Enduit de lumière bénite	Niveau 2	Fait jaillir une lumière bénite de l'objet enduit pendant une heure	Les créatures de la nuit 1D4 de dégâts supplémentaires à son contact.	Ingrédients de niveau 2 : x1	1 Heure	85 Ka
Parfum des tombes	Niveau 1	Laisse une puissante odeur de putréfaction sur le porteur	Les créatures de la nuit perçoivent le porteur comme un congénère durant 24 heures	Ingrédients de niveau 1 : x4	1 Heure	4 Ka
Onguent de viscosité	Niveau 1	La surface enduite devient extrêmement glissante	Un jet de dextérité à -7 sera demandé pour se servir d'un objet enduit ou pour se déplacer sur une surface touchée.	Ingrédients de niveau 1 : x3	1 Heure	2 Ka

## Potions de renfort

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Élixir de renfort de vol à la tire</b>	Niveau 1	Renforce la compétence de vol à la tir	+1 à la compétence vol à la tire pendant 24 heure	Ingrédients de niveau 1 : x1	1 Heure	2 Ka
<b>Élixir de renfort de commerce</b>	Niveau 2	Renforce la compétences commerce du buveur	+1 à la compétence commerce pendant 24 heure	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	70 Ka
<b>Élixir de renfort de santé</b>	Niveau 2	Augmente le nombre de PV max	Le consommateur obtient 2 PV supplémentaires durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x1	1 Heure	75 Ka
<b>Élixir de renfort de précision</b>	Niveau 2	Permet de déplacer la localisation d'un attaque	Le consommateur peut modifier son jet de localisation de 2 points à toutes ses attaques durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	70 Ka
<b>Élixir de renfort de force</b>	Niveau 3	Permet de déplacer les dégâts d'un pallier sur la table des dégâts	Déplace les dégâts sur la table des dégâts de 1 pendant 24 heures	Ingrédients de niveau 3 : x1	3 Heures	1 Ko
<b>Élixir de renfort d'arme</b>	Niveau 1	Augmente la compétence d'arme choisit	Lors de combats, le jet d'arme utilisé (Ex : Arme de tir) gagne un bonus de +1 durant 24 heures	Ingrédients de niveau 1 : x2	1 Heure	70 Ka
<b>Élixir de renfort musculaire</b>	Niveau 1	Permet de porter des charges plus lourdes	Permet d'augmenter le niveau d'encombrement de 5 durant 24 heures	Ingrédients de niveau 1 : x1	2 Heures	1 Ka
<b>Élixir de renfort de guérison</b>	Niveau 3	Améliore la guérison naturelle	A chaque blessure, le joueur récupère 1D4 de PV pendant 24 heures. Il ne subit pas les malus de douleur	Ingrédients de niveau 3 : x3	3 Heures	5 Ko
<b>Élixir de renfort de crochetage</b>	Niveau 1	Améliore la compétence crochetage	Le joueur gagne +1 à sa compétence crochetage durant 24 heures. Il ne subit pas de malus pour des serrures trop dures pour son niveau (Sauf niveau maître)	Ingrédients de niveau 1 : x1	1 Heure	60 Kc

<b>Élixir de renfort de défense</b>	Niveau 3	Améliore la réactivité lorsque le joueur est attaqué	Le joueur obtient une demie action de défense supplémentaire (esquive ou autre) pendant 24 heures	Ingrédients de niveau 3 : x1	1 Heure	2 Ko
<b>Élixir de renfort de renfort de volonté</b>	Niveau 2	Améliore la résistance mentale	Confère deux points de volonté supplémentaires au jour durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x3	2 Heures	1.50 Ko



## Potions de soins et de guérison

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Petite Potion de soins</b>	Niveau 1	Soigne le personnage	Soigne le personnage à hauteur d'1D6	Ingrédients de niveau 1 : x2	1 Heure	5 Ka
<b>Potion de soins</b>	Niveau 2	Soigne le personnage	Soigne le personnage à hauteur d'1D8	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Grande Potion de soins</b>	Niveau 3	Soigne le personnage	Soigne le personnage à hauteur d'1D10	Ingrédients de niveau 3 : x2	2 Heures	3 Ko
<b>Potion médicinale</b>	Niveau 1	Soigne les maladies	N'a d'effet que si le buveur est sous l'effet d'une maladie	Ingrédients de niveau 1 x3	1 Heure	70 Ka
<b>Antidote Poison</b>	Niveau 1	Soigne les effets de poisons	Nécessite de prélever le poison à l'origine du mal. Si le poison est de niveau 3, le soigné devra réussir un jet de santé pour guérir	Ingrédients niveau 1 : x3 +poison	1 Heure	70 Ka

## Potions de résistance

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Potion de résistance aux poisons</b>	Niveau 2	Permet de mieux résister à n'importe quel poison	Octroie un bonus de +5 au jet de santé du joueur si il est atteint par un poison durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Potion de résistance au feu</b>	Niveau 2	Permet de résister au feu	Permet de résister aux dégâts de feu durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Potion de résistance à la foudre</b>	Niveau 2	Permet de résister à la foudre	Permet de résister aux dégâts de foudre durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Potion de résistance à la glace</b>	Niveau 2	Permet de résister à la glace	Permet de résister aux dégâts de glace durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Potion de résistance à la peur</b>	Niveau 2	Permet de résister à la peur	Octroie un bonus de +5 aux jets de volonté en situation effrayantes durant 24 heures	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka

## Potions d'altérations physiques ou mentales

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Potion de lien télépathique</b>	Niveau 1	Cette potion permet de rentrer en communication télépathique avec un autre buveur de la même potion.	Le lien télépathique se fait dans un rayon de 10 km autour des buveurs. Ils peuvent communiquer pendant 24h	Ingrédients de niveau 1 : x10	1 Heure	10 Ka
<b>Petite potion d'amnésie</b>	Niveau 1	Permet d'oublier ou de faire oublier plusieurs heures	Le buveur oublie les dernières heures de sa vie (1D20 heures) Il conserve ses compétences	Ingrédients de niveau 1 : x3	5 Heures	1 Ko
<b>Potion d'amnésie</b>	Niveau 2	Permet d'oublier ou de faire oublier plusieurs jours	Le buveur oublie les derniers jours de sa vie (1D20 jours) Il perd les compétences acquises durant cette période	Ingrédients de niveau 2 : x3	5 Heures	15 Ko
<b>Grande potion d'amnésie</b>	Niveau 3	Permet d'oublier ou de faire oublier plusieurs mois	Le buveur oublie les derniers mois de sa vie (1D20 mois) Il perd les compétences acquises durant cette période	Ingrédients de niveau 3 : x3	5 Heures	30 Ko
<b>Filtre de vérité</b>	Niveau 2	Le joueur ne peut plus mentir	Le buveur peut tenter de mentir mais il subira un malus de -5 à la compétence baratin	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka
<b>Filtre d'amour</b>	Niveau 2	Le buveur tombe amoureux	Nécessite un cheveu de la personne qui sera cible des sentiments du buveur. Contrable par un jet de volonté à -3	Ingrédients de niveau 2 : x2 +cheveux de la personne cible de l'amour	1 Heure	75 Kc
<b>Potion de respiration aquatique</b>	Niveau 2	Permet de respirer sous l'eau	Le buveur peut respirer sous l'eau durant une heure	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	30 Ka
<b>Potion d'embrasement</b>	Niveau 3	Permet d'embraser son corps sans subir de dégâts	Buveur immunisé contre le feu. Les autres subissent 1D6 de dégâts Feu	Ingrédients de niveau 3 : x5	2 Heures	9 Ko

<b>Potion de glaciation</b>	Niveau 3	Permet de glacer son corps sans subir de dégâts	Buveur immunisé contre la glace. Il gagne 2 points d'armure durant une heure	Ingrédients de niveau 3 : x5	3 Heures	9 Ko
<b>Potion d'électrification</b>	Niveau 3	Permet d'électrifier son corps sans subir de dégâts	Buveur immunisé contre l'électricité Les autres subissent 1D6 de dégâts Elec	Ingrédients de niveau 3 : x5	1 Heure	9 Ko
<b>Potion de transformation animale</b>	Niveau 3	Transforme le buveur en animal	Nécessite un poil de l'animal en question pour se transformer. Les effets durent une heure	Ingrédients de niveau 3 : x5 +poils d'animal	2 Heures	7 Ko
<b>Potion de polymorphie</b>	Niveau 3	Permet de se transformer en un autre humain	Nécessite un cheveu de l'humain en question pour se transformer. Les effets durent une heure	Ingrédients de niveau 3 : x5 +cheveu humain	3 heures	5 Ko

## Potions de Lancé

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Poudre anti larcin</b>	Niveau 1	Poussière explosive se répandant en un essaim noir et irritant	La victime voit toutes ses muqueuses irritées au contact de la poudre. Le forte odeur de la poudre ne disparaît qu'après un lavage complet. Octroie un bonus de 5 au pistage de la cible	Ingrédients de niveau 1 : x10	2 Heures	10 Ka
<b>Glace en bouteille</b>	Niveau 2	Une fois éclatée, tous les fluides au contact de la solution gèlent	Les fluides en contact gèlent durant 1D12+6 minutes. Le joueur se trouvant dans son sillage sont immobilisés par la glace. Un jet de Dextérité sera demandé pour se déplacer sur la surface gelée .	Ingrédients de niveau 2 : x3	1 Heure	1 Ko
<b>Vent en bouteille</b>	Niveau 2	Une fois éclatée, provoque une puissante rafale de vent	Le vent soufflé durera 1D12+6 minutes. Les créatures de moins de 330 cm devront réussir un jet de force pour ne pas reculer de 2m par round	Ingrédients de niveau 2 : x3	1 Heure	1 Ko
<b>Pierre en bouteille</b>	Niveau 1	Tout élément au contact de cette substance se voit recouvert d'une couche de pierre	La durée d'action est de 1D12+6 minutes. Un jet de force ou de bons outils seront nécessaires pour se libérer	Ingrédients de niveau 1 : x4	1 Heure	10 Ka
<b>Repousse morts</b>	Niveau 2	Repousse les créatures de la nuit de type « Morts-vivants »	Permet de faire perdre une demie action aux créatures suivantes : Zombis, Goules, Vampires, Squelettes	Ingrédients de niveau 2 : x3	2 Heures	2 Ko

<b>Fumépaisse</b>	Niveau 2	Déclenche un épais nuage de fumée pendant 5 minutes	La personne dans le nuage subit un malus de -10 en Perception	Ingrédients de niveau 2 : x1	1 Heure	70 Ka
<b>Fumée d'argent</b>	Niveau 3	Provoque une fumée infligeant des dégâts aux créatures allergiques à l'argent	Les créatures sensibles à la fumée subissent 1D6 de dégâts par round durant 5 minutes	Ingrédients de niveau 3 : x1 niveau 2 : x2	1 Heure	2 Ko
<b>Acide en bouteille</b>	Niveau 3	Ronge la surface ciblée (sauf le verre)	Le personnage touché subit 1D6 de dégâts par round durant 1D4 rounds et se voit infligé un point d'usure à la pièce d'armure touchée	Ingrédients de niveau 3 : x1	2 Heures	2 Ko
<b>Fiole de cri du monde</b>	Niveau 2	Permet de provoquer un cri effroyable en débouchonnant la fiole	Le cri sortant de la fiole tétanise le personnage visé. Un jet de volonté sera demandé pour ne pas baisser sa garde	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	80 Ka
<b>Lumière de Karn</b>	Niveau 3	Aveugle n'importe qui et inflige des dégâts aux créatures de la nuit	Un jet de santé sera demandé pour ne pas être aveuglé durant un tour. Les créatures de la nuit en contact subiront 1D12 de dégâts	Ingrédients de niveau 3 : x1 niveau 2 : x2	1 Heure	2 Ko
<b>Feu en bouteille</b>	Niveau 2	Provoque un véritable brasier une fois éclatée	Les personnages touchés subissent 1D6 de dégâts par round durant 1D4 round	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	50 Ka
<b>Foudre en bouteille</b>	Niveau 2	Provoque des arcs électriques une fois éclatée	Les personnages touchés subissent 1D6 de dégâts par round durant 1D4 round	Ingrédients de niveau 2 : x2	2 Heures	1 Ko
<b>Phéromones animales</b>	Niveau 2	Répond une odeur attirant les animaux	Les animaux dans un rayon de 1D4 Km devront réussir un jet de volonté pour ne pas	Ingrédients de niveau 2 : x2 +poil animal	30 Minutes	1 Ko

## Poisons

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Poisons de ralentissement</b>	Niveau 3	Engourdi les muscles de la victime	La victime doit réussir un jet de santé pour ne pas être affectée. Le poison réduit la vitesse de base de trois points	Ingrédients de niveau 3 : x5	1 Heure	7 Ko
<b>Petit poison mortel</b>	Niveau 1	Inflige des dégâts à la victime	La victime doit réussir un jet de santé pour ne pas être affectée. Le poison inflige 1D4 de dégâts par round	Ingrédients de niveau 1 : x2	1 Heure	1 Ka
<b>Poison mortel</b>	Niveau 2	Inflige des dégâts à la victime	La victime doit réussir un jet de santé pour ne pas être affectée. Le poison inflige 1D6 de dégâts par round	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	80 Ka
<b>Grand poison mortel</b>	Niveau 3	Inflige des dégâts à la victime	La victime doit réussir un jet de santé à -5 pour ne pas être affectée. Le poison inflige 1D8 de dégâts par round	Ingrédients de niveau 3 : x2	1 Heure	2 Ko
<b>Poison de mutisme</b>	Niveau 2	La victime ne peut plus utiliser sa voix	La victime devra réussir un jet de santé pour ne pas être affectée	Ingrédients de niveau 2 : x1	1 Heure	50 Ka
<b>Poison paralysant</b>	Niveau 2	Paralyse la victime	La victime devra réussir un jet de santé pour ne pas être affectée	Ingrédients de niveau 2 : x1	30 Minutes	50 Ka
<b>Poison de frénésie</b>	Niveau 2	La victime entre dans une colère aveugle	Un jet de santé à -5 sera demandé pour ne pas être affecté. La victime attaquera toute personne (joueurs ou non) à proximité durant 30 minutes	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	60 Ka

<b>Poison de sommeil</b>	Niveau 2	Endors la victime	Un jet de santé à -3 sera demandé pour ne pas être affecté. Le sommeil dure une heure	Ingrédients de niveau 2 : x3	2 Heures	1 Ko
<b>Poison de feu</b>	Niveau 3	Brûle le corps de la victime	Peut être enduit sur une lame ou ingurgité. La victime subit 1D6 de dégâts par round durant une heure	Ingrédients de niveau 3 : x3	2 Heures	2 Ko
<b>Poison de glace</b>	Niveau 3	Gel le corps de la victime	Peut être enduit sur une lame ou ingurgité. La victime doit réussir un jet de santé à -5 chaque round pour ne pas perdre 1 point de vitesse de base	Ingrédients de niveau 3 : x3	1 Heure	1 Ko
<b>Poison d'argent</b>	Niveau 2	Inflige des dégâts aux créatures de la nuit	Les créatures de la nuit touchées ne peuvent utiliser leurs facultés de régénération qu'en réussissant un jet de santé à -5. Le poison inflige 1D4 de dégâts par round	Ingrédients de niveau 2 : x2	1 Heure	75 Ka



## Drogues

Recettes	Niveau	Dépendances	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Soulmak</b>	Niveau 1	Le joueur doit réussir un jet de volonté pour ne pas être dépendant. En cas de dépendance il subira un malus de -2 en intelligence	Le consommateur obtient +5 en volonté durant 1D6 heures. Il obtient +1 en intelligence durant une heure. Le sevrage se joue sur 1D6 jours sans prise	Ingrédients de niveau 1 : x1	1 Heure	30 Kc
<b>Opium bleu</b>	Niveau 1	Le joueur doit réussir un jet de volonté pour ne pas être dépendant. En cas de dépendance il devra consommer 1D4 dose par jour	Le consommateur obtient +5 en sensualité. Des hallucinations peuvent être observées durant la prise Le sevrage se joue sur 1D6 jours sans prise	Ingrédients de niveau 1 : x1	1 heure	70 Kc
<b>Opium rouge</b>	Niveau 2	Le joueur doit réussir un jet de volonté pour ne pas être dépendant. En cas de dépendance il devra consommer 1D4 dose par jour	Drogue apaisante. Les personnes ayant un pouvoir extrasensoriel (sixième sens, voyance) ne perçoivent que de bonnes choses pendant une heure. Le sevrage se joue sur 1D6 jours sans prise	Ingrédients de niveau 2 : x1	1 Heure	1 Ko

## Potions de maître

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Potion de contrôle mental</b>	Niveau Maître	Permet de contrôler les personnes ayant ingéré la potion	Les personnes victimes seront sous les ordres de l'alchimiste durant 2 jours Contrable via un jet de volonté à -5	Ingrédients de niveau maître : x1 + Cheveu du maître	1 Jour	70 Ko
<b>Absinthe pourpre</b>	Niveau Maître	Transforme le buveur en créature sanguinaire à chaque pleine lune	A chaque pleine lune le buveur doit se nourrir de chair humaine pour assouvir sa faim.	Ingrédients de niveau 2 : x2 Niveau maître : x1	5 Heures	20 Ko
<b>Potion de soins mental</b>	Niveau Maître	Soigne les traumatismes mentaux	Le buveur peut se retirer 1D4 points de trauma. Permet de perdre sa dernière mutation ou son dernier traumatisme	Ingrédients de niveau Maître : x9 Niveau 3 : x3	5 Heures	150 Ko
<b>Potion de soins de Maître</b>	Niveau Maître	Soigne les blessures	Soigne 1D10 PV par prise. (exceptionnellement cumulable)	Ingrédients de niveau Maître : x2	5 Heures	40 Ko
<b>Potion d'amnésie Maître</b>	Niveau Maître	Permet de faire oublier la totalité d'une vie	Le buveur oublier 1D100 des dernières années de sa vie	Ingrédients de niveau Maître : x3	5 Heures	80 Ko

## Potions légendaires

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Potion de voyance</b>	Niveau Légendaire	Permet d'avoir une vision sur un sujet précis	Le buveur obtient la compétence voyance le temps d'un instant. Il lancera 1D100 pour connaître la qualité de sa vision (1 étant une vision parfaite et 100 une vision très floue)	Ingrédients de niveau légendaire : x3 +le cheveu d'un devin (joueur ou non)	5 Heures	300 Ko
<b>Sang de Karn</b>	Niveau Légendaire	Le buveur devient fils de Karn	Le fils de Karn est promis à une grande destinée. Il vivra jusqu'à 500 et obtiendra un point divin (Point renouvelable lors d'actions jugées héroïques par le MJ)	???	???	2000 Ko
<b>Potion de soins ultime</b>	Niveau légendaire	Soigne le buveur	Cette potion soigne tous les PV et permet aux membres amputés de repousser	Ingrédients de niveau légendaire : x5	5 Heures	100 Ko
<b>L'eau de Sombrefleuve</b>	Niveau légendaire	Décharne le buveur. Seule une potion de soins ultime pourrait lui rendre sa peau...	La personne au contact de cette eau voit sa peau fondre sur place. Il devient un squelette vivant. Il restera la même personne mais son apparence sera mal vue de l'inquisition.	Cette eau se trouve dans un fleuve au sud du désert des morts, non loin des entrailles vampiriques...	n/a	50 Ko
<b>L'eau de la fontaine de jouvence</b>	Niveau Légendaire	Offre la vie éternelle au buveur	Le buveur ne pourra pas mourir de vieillesse. Après l'ingestion il se retrouvera dans son corps de 25 ans. Cette eau soignera tous ses maux... TOUS !	Emplacement de la fontaine de jouvence inconnue à ce jour...	n/a	2000 Ko
<b>Poison de mort instantanée</b>	Niveau Légendaire	Provoque une mort brutale	La victime se videra de son sang par tous les orifices. La mort est imparable.	Lotus blanc Nul ne sait si cette plante existe encore	n/a	500 Ko

<b>Potion de permutation éthérée</b>	Niveau Légendaire	L'âme du buveur rejoindra la plan éthéré	Le buveur sera prisonnier du plan éthéré durant 1D10 heures	Ingrédients de niveau légendaire : x5	1 Jour	100 Ko
--------------------------------------	-------------------	--	---	---------------------------------------	--------	--------

### Autres Recettes

Recette	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Potion nutritive</b>	Niveau 1	Nourrit convenablement un humain	La potion remplit le ventre d'un humain et lui apporte tous les éléments nécessaires à sa survie pendant un jour.	Ingrédients de niveau 1 : x1	30 Minutes	30 Kc
<b>Pierre de Crysium</b>	Niveau 3	Créer une pierre compatible à l'alchimie solide. Il s'agit d'un catalyseur artificiel	Cette pierre permet de s'entraîner à l'alchimie solide. Elle s'effritera une fois son nombre de charges épuisées	Ingrédients de niveau 3 : x4	4 Heures	Variable
<b>Bougie à flamme bleue</b>	Niveau 3	Système d'alarme contre créatures de la nuit	La flamme de cette bougie devient bleu quand des créatures de la nuit sont proches. La lumière est plus ou moins vive en fonction de leur proximité	Ingrédients de niveau 3 : x1	1 Heure	2 Ko

## II) Alchimie Occulte

### Potions occultes

Recettes	Niveau	Effets	Détails	Ingrédients	Durées Prépa	Prix
<b>Élixir d'Alkimy</b>	Niveau 3	Protège des effets du vieillissement	Une fois ingurgité, le corps ne vieillit plus durant un an	Ingrédients de niveau 3 : x6 +Granitium	1 Jour	70 Ko
<b>Potion de vision nocturne</b>	Niveau 2	Des gouttes dans les yeux donnant l'avantage « vision nocturne »	L'avantage de vision nocturne durera une journée après application des gouttes	Ingrédients de niveau 2 : x5 +Nécromancien	3 Heures	2 Ko
<b>Potion de télépathie</b>	Niveau 3	La potion se prend en deux gorgées. Le premier buveur pourra lire les pensées du second durant une heure. La portée du lien se joue sur 1D4 Km	Le second buveur aura un malus de -10 à tous ses jets de compétences charsime (Baratin, diplomatie, commerce) face au premier buveur qui saura à quoi pense le second	Ingrédients de niveau 3 : X5 +nécromancien +granitium	5 Heures	10 Ko
<b>Parasite vampirique</b>	Niveau 2	Une bouche aux crocs vampiriques apparaît dans la main du buveur. La transformation disparaît au bout d'une heure.	Les crocs vampiriques permettent d'absorber 1D8 PV à la victime en pompant son sang. Si l'hôte des crocs est blessé il sera donc soigné. Au bout d'une heure l'hôte subira 1D6 de dégâts	Ingrédients de niveau 2 : x4 +nécromancien	2 Heures	2 Ko
<b>Protection d'âme</b>	Niveau 3	Permet de protéger l'âme du buveur	Le buveur ne peut pas subir de points de trauma durant 5 heures	Ingrédients de niveau 3 : x1 +nécromancien	3 Heures	2 Ko
<b>Potion pattes d'araignées</b>	Niveau 1	Le buveur voit ses mains adhérer aux murs sur demande	Le buveur peut se déplacer verticalement sans contraintes. Il obtient un bonus de +10 à ses jets d'athlétisme	Ingrédients de niveau 1 : x2 +nécromancien	1 Heure	60 Ka
<b>Mutation en bouteille</b>	Niveau 3	Le buveur obtient une mutation au hasard	Le MJ choisit une mutation au hasard dans la table des mutations	Ingrédients de niveau 3 : x3 +nécromanciens x4	3 Heures	10 Ko

<b>Sphère nécrotique</b>	Niveau 1	Une fois éclatée, provoque une vague occulte sur 4m	Les personnages perdent 1D4 pv par tours passés dans la zone	Ingrédients de niveau 1 : x4 +nécromanciens x2	1 Heure	2 Ko
<b>Élixir de rigidité cadavérique</b>	Niveau Maître	Permet de conserver son corps vivant dans un état de mort durant des années	Le corps doit être scellé dans un lieu clos. La substance recouvrant le corps le placera dans un état de mort sans putréfaction durant ?D100 années (Le nombre de D100 est à la volonté de l'alchimiste)	Ingrédients de niveau maître: x3 +nécromanciens x4	1 Semaine	100 Ko
<b>Poussière démoniaque</b>	Niveau 2	Une fois jetée sur un brasier, répand une vapeur démoniaque. Ses effets durent 1D6 après quoi elle devient inoffensive	Les personnes au contact doivent réussir un jet de volonté pour ne pas obtenir une mutation dans les 10 jours à venir	Ingrédients de niveau 2 : x4 +nécromancien	2 Heures	2 Ko
<b>Poison de nécrose</b>	Niveau 3	Fait pourrir la peau de la personne touchée	Provoque 1D12 de dégâts par round pendant 1D6 rounds si non-traité	Ingrédients de niveau 3 : x3 +nécromancien	2 Heures	3 ko
<b>Potion du zombi</b>	Niveau 2	Transforme un cadavre en Zombi	Permet d'accélérer la malédiction de Mitra faisant se relever les morts. Le cadavre renaît 30 secondes après ingestion	Ingrédients de niveau 2 : x1 +nécromancien	3 Heures	2 Ko
<b>Potion de résurrection</b>	Niveau 3	Permet de ramener un mort à la vie si son cadavre est bien conservé	L'être revenant à la vie subira 1D8 points de traumatismes pour avoir vu la mort de si près	Ingrédients de niveau 3 : x1 +nécromancien +Granitium	10 Heures	100 Ko
<b>Poison de corruption</b>	Niveau 2	Corrompt la personne de son choix	Le buveur obéira une heure aux désirs du créateur de la potion. Il devra ensuite réussir un jet de volonté pour se libérer. En cas d'échec il retentera sa chance toutes les heures	Ingrédients de niveau 2 : x1 +nécromancien	1 Heure	75 Ka
<b>Potion de coagulation sanguine</b>	Niveau 1	Le buveur voit son sang coaguler plus rapidement	En cas d'hémorragie, le buveur verra son sang coaguler plus vite et sa perte de sang s'estomper	Ingrédients de niveau 1 : x4 +nécromancien	2 Heures	70 Ka

<b>Potion de cécité</b>	Niveau 1	Le buveur devient aveugle	Le buveur ne peut plus rien voir durant une heure. Il aura un malus de -19 à tous ses jets de perception (visuelle)	Ingrédients de niveau 1 : x4 +nécromancien	1 Heure	60 Ka
<b>Potion de résistance absolue</b>	Niveau 2	Le buveur pourra tromper la mort durant une heure	Les PV du buveur pourront tomber dans les négatifs durant une heure sans qu'il meurt. Toutefois il devra retrouver un ratio de PV positif avant ces une heures pour ne pas mourir	Ingrédients de niveau 2 : x2 +nécromancien	2 Heures	4 Ko
<b>Spectre en bouteille</b>	Niveau 3	Libère un spectre non violent	Permet de libérer un spectre durant 1D20 minutes. Il pourra communiquer avant de repartir dans les limbes	Ingrédients de niveau 3 : x3 +chaire de la personne à invoquer	3 Heures	4 Ko
<b>Potion de transformation démoniaque</b>	Niveau 3	Transforme le buveur en démon (niveau du démon au choix du MJ)	Seul un enfant de Karn pourra contrer les effets de la potion via un jet de volonté réussi	Ingrédients de niveau 3 : x1 +nécromancien +Granitium	2 Heures	55 Ko
<b>Poison de fatigue</b>	Niveau 1	Le buveur se voit infligé 5 points de fatigue	Le buveur subit un malus de -5 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il puisse se reposer	Ingrédients de niveau 1 : x2 +nécromancien	1 Heure	70 Ka
<b>Poison de cauchemar</b>	Niveau 1	Pervertit les rêves du buveur	Le buveur devra réussir un jet de volonté à -2 pour dormir paisiblement. Sinon il se verra infliger deux points de fatigue (-2 à tous ses jets jusqu'à la prochaine nuit de sommeil)	Ingrédients de niveau 1 : x2 +nécromancien	1 Heure	55 Ka

### III) Nécronomicon et rituels

#### L'histoire du Necronomicon

Le Necronomicon a été créé par Mortefeuille, le premier fils des démons. Il était le chef des armées humaines qui ont refusé de suivre Karn lors de la grande libération. Il serait celui qui a bu en premier le sang du Roi Démon. Son pouvoir est démesuré et lui aurait permis de créer les créatures de la nuit. Il est la première créature de la nuit et leur père à toutes.

Mortefeuille a enfermé tout son savoir nécromancien dans un livre appelé le Nécronomicon. Il est écrit avec le sang des martyrs qui ont été offerts en sacrifice. La couverture est en cuir de visage humain. Son créateur y a offert une grande partie de son pouvoir et afin d'offrir une conscience propre à cet ouvrage occulte. Le livre regroupe tous les rituels démoniaques possibles.

Le Livre est rattaché à un plan qui lui est propre. Un alchimiste occulte s'en montrant digne peut se voir offrir le Nécronomicon.

Une personne encapuchonnée viendra prêt de cet alchimiste pour lui tendre le livre, qu'il devra signer de son sang pour en obtenir le savoir. Le Nécronomicon apparaît aux hommes désirant un savoir absolu et finit bien souvent par les pervertir...

#### Les règles du Necronomicon

- Le Nécronomicon s'obtient quand un personnage à atteint le niveau de compétence Alchimie occulte maître ou en le récupérant via l'avantage « objet sentimental ».

- En signant de son sang, le personnage devient porteur du livre. Il peut l'utiliser à sa guise.

- Le porteur est le seul à pouvoir sortir le livre de son plan et aussi à le ranger dans celui-ci d'un claquement de doigt.

- Le porteur est le seul à pouvoir toucher le livre à main nue. Tout autre personne le touchant devra réussir un jet de santé mentale pour ne pas subir 1 point de traumatisme.

- Le porteur peut lire ce qu'il recherche sur le Nécronomicon mais ne trouvera jamais rien s'il n'a pas un but précis sur ses recherches. En effet, le livre est en langue démoniaque ancienne et seul ce qu'il veut sera traduit dans sa langue.

- Le Nécronomicon enregistre tout ce qui est écrit dessus et le retranscrit sur toutes les copies.

- Le Nécronomicon peut appartenir à plusieurs personnes en même temps et peut aussi se multiplier.

- Quand le porteur meurt, le livre retourne dans son plan.

- Le porteur n'est pas obligé de connaître les règles d'utilisation du Nécronomicon sauf s'il décide de les lire.

- Les pages du livre peuvent être déchirées et offertes à d'autres personnes. Mais elles restent sous la propriété du porteur. S'il meurt, elles disparaissent aussi.

- Le Nécronomicon peut être prêté mais répond toujours à l'appel du porteur. L'emprunteur n'a pas à faire le pacte du sang sur la couverture. Il ne prendra pas de points de traumatisme.

- Il est possible pour deux alchimistes de converser à l'écrit sur une page vierge.



## Les rituels occultes

Les rituels occultes sont en réalité la première forme d'alchimie de Kheïdolone. Leur utilisation remonte à bien avant la grande libération. Cette alchimie est une pratique occulte que les démons utilisaient depuis la nuit des temps. Tous les démons sont capables d'utiliser cette alchimie. Cette science a été apprise aux premiers esclaves et a été même utilisée sur eux. Les rituels sont nombreux et proposent tellement de variantes qu'il est impossible de tous les énumérer. Pour un démon né avec la faculté a utilisé ces rites instinctivement leur utilisation est simple. Pour un humain il faudra se prêter au jeu des rituels...

Les premier Nasses ont longtemps utilisé cette science avant l'arrivée de Karn et l'apprentissage de l'alchimie basique. De nombreux rites ont été écrits dans ce livre, certains sont complètement oubliés. Les rites du Nécronomicon ont tous des points en commun. Les nécromanciens capables de les utiliser sont des alchimistes très puissants. Ils sont souvent appelés "Maître des messes occultes". Les Rites demandent toujours le dessin d'un cercle de rituel, un symbole tracé à la craie ou avec du sel voir dans certains cas de sang...

### Recettes de rituels :

<p><b>Invocation de démon mineur</b>            Effet : Le rituel permet d'invoquer un Démon Mineur.            Nombre d'âmes : 2            Granitium : 1            Ingrédient : 5 ingrédients nécromanciens</p>	<p><b>Invocation de Succube</b>            Effet : Le rituel permet d'invoquer une succube.            Nombre d'âmes : 2            Granitium : 1            Ingrédient : 3 ingrédients nécromanciens</p>
<p><b>Invocation de familier diabolin</b>            Effet: Le rituel permet d'invoquer un familier diabolin. La créature obéit à son invocateur jusqu'à ce qu'elle quitte le plan humain "Kheïdolone".            Nombre d'âmes: 1            Granitium:1            Ingrédient: 1 ingrédients nécromanciens,</p>	<p><b>Transformation Vampirique</b>            Effet: Permet de ramener un homme du royaume des morts en tant que seigneur vampire            Nombre d'âmes: 1            Granitium: 2            Ingrédient: 10 ingrédients nécromanciens</p>
<p><b>Invocation de démon majeur</b>            Effet : Le rituel permet d'invoquer un démon majeur.            Nombre d'âmes : 3            Granitium : 2            Ingrédient : 10 ingrédients nécromanciens</p>	<p><b>Invocation de démon Goliath</b>            Effet : Le rituel permet d'invoquer un Goliath            Nombre d'âmes : 5            Granitium : 2            Ingrédient : 15 ingrédients nécromanciens</p>
<p><b>Transformation Akraane</b>            Effet: Permet de ramener un homme du royaume des morts en tant que Akraane            Nombre d'âmes: 1            Granitium:1            Ingrédient: 5 ingrédients nécromanciens</p>	<p><b>Transformation Garou</b>            Effet: Permet de ramener un homme du royaume des morts en tant que Garou (loup,félin.....)            Nombre d'âmes :1            Granitium :1            Ingrédient : 5 ingrédients nécromanciens</p>

**Pacte démoniaque**

Effet : Permet d'obtenir un point démoniaque octroyé par le démon à l'origine du pacte...

Nombre d'âmes : 2

Granitium : 2

Ingrédient : 2 ingrédients nécromanciens

**Création d'arme Vampirique**

Effet : Permet de créer une lame en métal Vampirique ( voir Arsenal).

Nombre d'âmes : 0

Granitium : 0

Requis : Artisanat niveau Maître et Alchimie occulte niveau 3

Ingrédient : Lingot d'acier, ingrédient nécromancien x2