

# COMPLÉMENTS D'ALCHIMIE

Les recettes suivantes sont possible à fabriquer dans les conditions habituelles.

## MUNITIONS ARCANIQUES

### CARTOUCHE ARCANIQUE

**Alchimique** **Munition** **Feu** **Néogicien**

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

**Activation** Remplacer la cartouche (3 actions)

Munition de base pour pistolets arcaniques des néogiciens. Contient 3 charges.

**Type** inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 50 pc

**Type** modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

**Type** supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 30 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

**Type** majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 300 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

### CARTOUCHE ENFLAMMÉE

**Alchimique** **Munition** **Feu** **Néogicien**

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

**Activation** Remplacer la cartouche (3 actions)

L'énergie de cette cartouche arcanique a été altérée pour la faire basculer vers l'élément feu. Le type de dégâts de l'arme est de Feu tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 75 pc

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

**Type** supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

**Type** majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

### CARTOUCHE ACIDIFIÉE

**Alchimique** **Munition** **Acide** **Néogicien**

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

**Activation** Remplacer la cartouche (3 actions)

Le liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été mélangé prudemment avec de l'acide. Le type de dégâts de l'arme est d'Acide tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

**Type** inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 75 pc

**Type** modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 pa

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

**Type** supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 50 po

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

**Type** majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 500 po

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

## CARTOUCHE GIVRÉE

**Alchimique** **Munition** **Givre** **Néogicien**

---

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

**Activation** Remplacer la cartouche (3 actions)

La température du liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été fortement abaissée et stabilisée. Le type de dégâts de l'arme est de Givre tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

**Type inférieur ; Niveau 2 ; Prix 75 pc**

---

**Type modéré ; Niveau 4 ; Prix 15 pa**

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

---

**Type supérieur ; Niveau 12 ; Prix 50 po**

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

---

**Type majeur ; Niveau 18 ; Prix 500 po**

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme

## CARTOUCHE PLASMIQUE

**Alchimique** **Munition** **Foudre** **Néogicien**

---

**Utilisation** Munition ; **Encombrement** L

**Activation** Remplacer la cartouche (3 actions)

Le liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été chargé de façon instable au point de créer un plasma. Le type de dégâts de l'arme est de Foudre tant qu'elle est chargée de cette munition. Contient 3 charges.

**Type inférieur ; Niveau 2 ; Prix 75 pc**

---

**Type modéré ; Niveau 4 ; Prix 15 pa**

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 1d4 dégâts à votre arme.

---

**Type supérieur ; Niveau 12 ; Prix 50 po**

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d4 dégâts à votre arme

---

**Type majeur ; Niveau 18 ; Prix 500 po**

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque. Cette munition ajoute 2d8 dégâts à votre arme