

# Compléments d'alchimie

## Munitions de Néogiciens

*Les recettes qui suivent sont peu communes et par conséquent ne figurent pas dans le manuel d'artisanat de base*

### Cartouche arcanique

**Alchimique** **Munition** **Arcanes** **Néogicien**

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 actions)

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

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	1	75 Pa	
Modéré	3	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Supérieur	11	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	17	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.

### Cartouche enflammée

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

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 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.*

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	2	75 Pa	

Types	Niveaux	Prix	Effets
Modéré	4	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Suprieur	12	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	18	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.

## Cartouche acidifiée

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

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 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.*

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	2	75 Pa	
Modéré	4	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Suprieur	12	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	18	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.

## Cartouche givrée

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

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 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.*

Types	Niveaux	Prix	Effets
-------	---------	------	--------

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	2	75 Pa	
Modéré	4	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Suprieur	12	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	18	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.

## Cartouche Plasmique

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

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 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.

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	2	75 Pa	
Modéré	4	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Suprieur	12	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	18	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.

## Cartouche Gluante

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

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

**Activation** Remplacer la cartouche (2 actions)

Le liquide arcanique contenu dans cette cartouche a été rendu extrêmement visqueux, infligeant un malus de statut à la vitesse aux créatures touchées par les balles pendant 1 min. Contient 3 charges.

Types	Niveaux	Prix	Effets
Inférieur	2	75 Pa	
Modéré	4	1,5 Po	Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et 1d4 aux dégâts de votre arme.
Supérieur	12	50 po	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et 2d4 aux dégâts de votre arme.
Majeur	18	500 po	Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et 2d8 aux dégâts de votre arme.