

# ALCHIMIE

---



# MATÉRIEL D'ALCHIMISTE

## UTILISER LE MATÉRIEL D'ALCHIMISTE

La maîtrise des fournitures d'alchimiste vous permet de produire des concoctions utiles, telles que des potions et des huiles.

### CONTENU

Les fournitures d'alchimiste comprennent deux bêchers en verre, un cadre en métal pour maintenir un Becher en place au-dessus d'une flamme ouverte, une baguette de mélange en verre, un petit mortier et pilon, et un sac contenant des ingrédients alchimiques courants tels que du sel, de l'alcool distillé, du fer en poudre et de l'eau purifiée.

### JETS DE COMPÉTENCES

Si vous avez la maîtrise du matériel d'alchimiste, vous pouvez utiliser votre maîtrise d'outil pour vous donner un avantage sur certains jets de compétence.

#### ARCANES

La maîtrise des fournitures d'alchimiste vous permet de débloquer plus d'informations sur les jets de sauvegarde d'arcanes impliquant des potions et matériaux similaires.

#### INVESTIGATION

Lorsque vous inspectez une zone à la recherche d'indices, maîtrisez les fournitures d'alchimiste donne un aperçu supplémentaire de tout produits chimiques ou autres substances qui auraient pu être utilisés dans la zone.

### CRÉATION DE POTIONS ET DE CONCOCTIONS ALCHIMIQUES

### RECETTES COMMUNES (DD8)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 1 jour ouvrable de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 25po.

#### FEU GRÉGEOIS

Cette substance collante s'enflamme lorsqu'elle est exposée à l'air. En tant qu'action, vous pouvez jeter cette fiole jusqu'à 6 mètres, la brisant lors de l'impact. Faites une attaque à distance contre une créature ou un objet, considérant le feu grégeois comme une arme improvisée.

Sur un coup, la cible subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à ces dégâts en utilisant son action pour effectuer un jet de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Ingrédients: Pois de feu, Flacon d'Huile



#### ENCRE, ECRITURE DE SORTS (COMMUN)

Bouteille de 30 millilitres utilisée pour l'écriture de sorts. Peut être utilisée pour les sorts de niveau 1 à 3, à la fois pour les parchemins et dans les livres.

Ingrédients : Charbon

#### GRENADE FUMIGÈNE

En tant qu'action, un personnage peut lancer une grenade à un point jusqu'à 20 mètres de distance. Avec un lance-grenade, le personnage peut propulser la grenade jusqu'à 40 mètres de distance.

Un round après l'atterrissement d'une grenade fumigène, elle émet un nuage de fumée qui crée une zone fortement obscurée dans un rayon de 6 mètres. Un vent modéré (au moins 16km/h) disperse la fumée en 4 tours ; un vent fort (32km/h ou plus) la disperse en 1 tour.

Ingrédients : Lys de Flamme, Lichen de Givre.

#### POTION D'ESCALADE

Lorsque vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche pendant 1 heure. Pendant ce temps, vous avez l'avantage sur les vérifications de Force (Athlétisme) que vous effectuez pour grimper. La potion est séparée en couches marron, argent et grises ressemblant à des bandes de pierre. Secouer la bouteille ne parvient pas à mélanger les couleurs.

Ingrédients: Cheveux d'Araignée-Loup Géante, Griffe d'Évanescence

#### POTION DE NAGE\*

La potion est faite de couches de sarcelle, bleu clair et indigo qui ressemblent à une mer profonde. Secouer la bouteille ne parvient pas à mélanger les couleurs.

Lorsque vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche pendant 1 heure. Pendant ce temps, vous avez l'avantage sur les jets de sauvegarde de Force (Athlétisme) que vous effectuez pour nager.

Ingrédients : Écaille de Piranha (x3)

#### POUDRE EXPLOSIVE

Poudre alchimique volatile dans un petit sachet, qui explose lorsqu'elle est enflammée par une flamme nue ou une mèche. Les créatures à moins de 1,5 mètres du sachet explosé doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 3d6 de dégâts contondants en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

Un personnage peut relier plusieurs sachets de poudre explosive pour qu'ils explosent en même temps, augmentant les dégâts de 1d6 par sachet (max 10d6) et le rayon d'explosion de 1,5 mètres (max 6 mètres).

Ingrédients : Lys de Flamme, Charbon.

## SANG FACTICE\*

Fabriqué à partir de racine de sang et infusé avec de petites quantités de fer en poudre, cette mixture a l'apparence, l'odeur et même le goût du vrai sang. Une investigation de 15 ou plus ou tout niveau de magie d'identification révèle sa véritable nature.

Ingrédients : Racine de Sang.

## SEL APAISANT

Les sels apaisants sont dérivés de cristaux naturels. Ils sont consommés par voie orale en doses de pastilles et les utilisateurs réguliers peuvent être identifiés par la tache rouge caractéristique autour de leur bouche. Une créature soumise à une dose de sel apaisant a l'avantage sur tous les tests d'Intelligence pendant 1d4 heures.

Pour chaque dose de sel apaisant consommée, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou gagner un niveau d'épuisement, un effet qui est cumulatif avec de multiples doses.

Les sels apaisants peuvent valoir jusqu'à 150 pièces d'or pour le bon acheteur, mais il est souvent illégal de les échanger.

Ingrédients : Géode de Sel Apaisant

## SOUFFLE EN BOUTEILLE

Cette bouteille contient une bouffée d'air élémentaire. Lorsque vous l'inhalez, vous pouvez soit l'expirer ou la retenir.

Si vous l' expirez, vous bénéficiez de l'effet du charme de tempête, qui permet de lancer 3 fois le sort éclair. Si vous la retenez, vous n'avez pas besoin de respirer pendant 1 heure, bien que vous puissiez mettre fin à ce bénéfice plus tôt (par exemple pour parler). Mettre fin à ce bénéfice plus tôt ne vous permet pas d' expirer la bouffée d' air.

Ingrédients: Bouffée d'élémentaire de l'air

## RECETTES PEU COMMUNES (DD12)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 3 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 100po.

## ENCRE INVISIBLE\*

Une bouteille de 30 millilitres d'encre qui ne peut être rendue visible qu'avec des sorts, des traits ou des objets qui permettent de voir l'invisible, ou en appliquant un acide doux.

Ingrédients : Parasol de Fée, Encre



## ENCRE, ECRITURE DE SORTS (PEU COMMUN)

Bouteille de 30 millilitres utilisée pour l'écriture de sorts. Peut être utilisée pour les sorts de niveau 4 à 6, à la fois pour les parchemins et dans les livres.

Ingrédients : Charbon, Fer finement broyé

## HUILE D'INSAISISSABILITÉ

Cette huile peut couvrir une créature de taille moyenne ou plus petite, ainsi que l'équipement qu'elle porte et transporte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de moyenne). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature affectée obtient alors l'effet d'un sort de liberté de mouvement pendant 8 heures. Alternativement, l'huile peut être versée sur le sol en tant qu'action, où elle couvre un carré de 3 mètres de côté, dupliquant l'effet du sort de graisse dans cette zone pendant 8 heures.

Ingrédients : Flacon d'Huile, Mucus de charognard rampant, Gouttelette d'élémentaire de l'eau

## HUILE DE MINUIT\*

Lorsque l'huile de minuit est utilisée pour allumer une lanterne, elle émet une lumière vive sur 1,5 mètre et une lumière tamisée sur 1,5 mètre supplémentaires pendant 8 heures. Si une créature reste dans la lumière émise par cette huile pendant les 8 heures complètes, elle bénéficie de tous les avantages d'un repos long sans avoir besoin de dormir, à condition qu'elle ne fasse que des activités légères telles que la lecture, l'étude, la conversation, etc.

Ingrédients : Flacon d'Huile, Parasol de Fée

## POTION D'AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

En agitant ce liquide boueux, de petits morceaux apparaissent en surface : une écaille de poisson, une langue de colibri, une griffe de chat ou un poil d'écureuil. Lorsque vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort d'Amitié avec les animaux (jet de sauvegarde de Sagesse DD 13) à volonté pendant 1 heure.

Ingrédients : Langue de Chat, Écaille de Piranha.

## POTION D'AGRANDISSEMENT

Lorsque vous buvez cette potion, vous obtenez l'effet "agrandissement" du sort d'Agrandir/Rétrécir pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). Le rouge dans le liquide de la potion s'étend continuellement à partir d'une petite perle pour colorer le liquide clair autour de lui, puis se contracte. Secouer la bouteille ne parvient pas à interrompre ce processus.

Ingrédients : Herbe Acide, Baies de Gel éternel, Cheveux d'Araignée-loup géante.

## POTION DE RESPIRATION AQUATIQUE

Après avoir bu cette potion, vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure. Sa couleur verte nuageuse sent la mer et a une bulle semblable à une méduse qui flotte dedans.

Ingrédients : Giroflée Sauvage, Gouttelette d'élémentaire de l'eau

## POTION DE MANA MINEURE\*

Bleu vibrant et violet profond, parsemé de points blancs et argentés, cette potion rappelle le ciel nocturne. Lorsqu'elle est agitée, elle émet une lumière violette douce. Après avoir bu cette potion, l'utilisateur récupère 2 emplacements de sorts similairement à la restauration magique du magicien ou récupère 2 points de sorcellerie (ensorceleur).

Ingédients : Parasol de Fée, Épine d'argent.

## POUDRE DE FÉE

En tant qu'action, vous pouvez saupoudrer cette poussière sur vous-même ou sur une autre créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,5 mètres de vous. Le destinataire obtient une vitesse de vol de 10 mètres et la capacité de rester en suspension pendant 1 minute. Si la créature est en l'air lorsque cet effet se termine, elle retombe en toute sécurité au sol, sans subir de dégâts et en atterrissant sur ses pieds. Un petit paquet contient suffisamment de poussière de fée pour une utilisation.

Ingédients : Champignon Arc-en-ciel, Serre d'aigle

## POTION DE RÉSISTANCE

Lorsque vous buvez cette potion, vous devenez résistant à un type de dégâts pendant 1 heure. Le type de dégâts dépend de l'ingrédient spécial ajouté.

Ingédients : Doigt de Sorcière, ainsi qu'un ingrédient spécial.

Type de Dégâts	Ingédient
Acide	Mucus de charognard rampant
Froid	Lichen de Givre
Feu	Fleur des cendres
Force	Salive d'Amphibien
Foudre	Mousse de Foudre
Nécrotique	Belladone
Poison	Galet d'élémentaire de la terre
Psychique	Corne puante Flagelleuse mentale
Radiant	Herbe Acide
Tonnerre	Ortie Chantante

## POTION DE SOUFFLE ENFLAMMÉ

Après avoir bu cette potion, vous pouvez utiliser une action bonus pour expirer du feu sur une cible située dans un rayon de 10 mètres autour de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 4d6 dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'effet prend fin après avoir expiré du feu trois fois ou lorsque 1 heure s'est écoulée. Le liquide orange de cette potion crève, et de la fumée s'échappe du récipient à chaque ouverture.

Ingédients : Fleur des Cendres, Braise d'élémentaire de Feu

## RECETTES RARES (DD15)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 10 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 500po.

### ENCRE, ECRITURE DE SORTS (RARE)

Bouteille de 30 millilitres utilisée pour l'écriture de sorts. Peut être utilisée pour les sorts de niveau 7 à 8, à la fois pour les parchemins et dans les livres.

Ingédients : Charbon, Fer finement broyé, Fruit de Saule

### HUILE DE FLÉAU DU DRAGON\*

Cette huile peut recouvrir une seule arme pour 3 utilisations, ou jusqu'à 3 pièces de munitions peuvent être trempées dans l'huile pour 1 utilisation chacune. Un dragon qui subit des dégâts d'une arme ou d'une munition recouverte d'huile subit des dégâts supplémentaires de 6d6 lors de l'attaque. L'huile sèche après 1 heure et devient inerte.

Ingédients : Sang de Dragon, Poison de Wiverne

### POTION DE CLAIRVOYANCE

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet du sort de Clairvoyance pendant 10 minutes. Un globe oculaire flotte dans ce liquide jaunâtre mais disparaît lorsque la potion est ouverte.

Ingédients : Rosée du Matin, Racine de Mandragore.

### POTION DE DIMINUTION

Lorsque vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet de "réduction" du sort Agrandir/Rétrécir pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). Le rouge dans le liquide de la potion se contracte continuellement pour former une petite perle puis s'étend pour colorer le liquide clair qui l'entoure. Secouer la bouteille ne perturbe pas ce processus.

Ingédients : Parasol de Fée, Traque-lune

### POTION D'ETHERÉALITÉ

Des perles de cette huile grise et nuageuse se forment à l'extérieur de son contenant et s'évaporent rapidement. L'huile peut couvrir une créature de taille Moyenne ou plus petite, ainsi que l'équipement qu'elle porte et transporte (une fiole supplémentaire est nécessaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de Moyenne). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature affectée bénéficie alors de l'effet du sort de Forme éthérée pendant 1 heure.

Ingédients : Ectoplasme, Flacon d'Huile.

### POTION DE FORME GAZEUSE

Lorsque vous buvez cette potion, vous obtenez l'effet du sort de Forme Gazeuse pendant 1 heure (aucune concentration requise) ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à l'effet en tant qu'action bonus. Le contenant de cette potion semble contenir du brouillard qui bouge et s'écoule comme de l'eau.

Ingédients : Ectoplasme, Ortie chantante.

## POTION DE FORCE DE GÉANT

Lorsque vous buvez cette potion, votre score de Force change pendant 1 heure. Le type de géant détermine le score. La potion n'a aucun effet sur vous si votre Force est égale ou supérieure à ce score. Le liquide transparent de cette potion contient un éclat d'ongle d'un géant du type approprié.

Ingédients : Lichen de givre, Ongle de géant d'un type correspondant.

Type de Géant	Score de Force
Collines	21
Givre ou Pierres	23
Feu	25
Nuages	27
Tempêtes	29

## POTION DE FORME AQUEUSE

Lorsque vous buvez cette potion, vous vous transformez en une mare d'eau. Vous reprenez votre forme véritable après 10 minutes, ou si vous êtes incapable d'agir ou si vous mourez. Vous êtes soumis aux effets suivants pendant cette transformation :

Déplacement Liquide. Vous avez une vitesse de nage de 10 mètres. Vous pouvez vous déplacer à travers d'autres liquides et occuper l'espace d'une autre créature. Vous pouvez vous éléver jusqu'à votre hauteur normale et passer à travers même les plus petites ouvertures. Vous éteignez les flammes non magiques dans tout espace que vous traversez.

Résistance Aquatique. Vous avez une résistance aux dégâts non magiques. De plus, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution.

Limitations. Vous ne pouvez pas parler, attaquer, lancer des sorts ou activer des objets magiques. Tout ce que vous portiez ou transportiez fusionne avec votre nouvelle forme et devient inaccessible, bien que vous continuiez à être affecté par tout ce que vous portiez, comme une armure par exemple.

Ingrediens: Gouttelette d'élémentaire de l'eau, Girofle Sauvage, Écaille de Piranha (3)

## POTION D'HÉROÏSME

Pendant 1 heure après l'avoir bu, vous obtenez 10 points de vie temporaires qui durent 1 heure. Pendant la même durée, vous êtes sous l'effet du sort de Bénédiction (aucune concentration requise). Cette potion bleue bout et fume comme si elle était en train de bouillir.

Ingédients : Doigt de Sorcière, Langue de Chat.

## POTION D'INVULNÉRABILITÉ

Pour 1 minute après avoir bu cette potion, vous avez une résistance à tous les dégâts. Le liquide sirupeux de la potion ressemble à du fer liquéfié.

Ingédients : Métal frappé par la foudre.

## POTION DE LECTURE DES PENSÉES

Lorsque vous buvez cette potion, vous obtenez l'effet du sort de Détection des Pensées (jet de sauvegarde de Sagesse DC 13) pendant 10 minutes. Le liquide dense et violet de la potion a une nuée ovoïde de rose qui flotte en elle.

Ingédients: Corne puante flagelleuse mentale, Traque-lune

## POTION DE MANA\*

D'un bleu vibrant et d'un pourpre profond, parsemé de points blancs et argentés, cette potion rappelle le ciel nocturne. Lorsqu'elle est agitée, elle émet une douce lumière violette. Après avoir bu cette potion, l'utilisateur récupère 4 emplacements de sorts similairement à la Restauration Magique du sorcier ou récupère 4 points de sorcellerie. (Ensorceleur)

Ingédients : Parasol de Fée, Épine d'argent, Sang de dragon

## POTION DE RÊVE VÉRITABLE\*

Aussi noir que le vide, ce liquide semble flasher de couleurs vives lorsqu'on le regarde du coin de l'œil. Lorsque vous buvez cette potion avant de vous endormir, vos rêves vous montrent de vraies visions d'événements passés, présents ou futurs liés à une créature, un lieu ou un objet de votre choix. Le DM détermine la nature et la durée de ces visions.

Ingédients : Larme de Nothic, Fruit de Saule ou Huile de Saule.

## POUVOIR DE THOR\*

Une masse tourbillonnante d'un liquide bleu profond, parcourue de stries blanches qui rappellent la foudre. Le contenu qui contient cette potion tremble toujours légèrement. Après avoir bu cette potion, en touchant une cible avec une attaque d'arme de mêlée, un coup de tonnerre retentit et inflige 1d6 supplémentaire de dégâts de tonnerre pendant 1 minute. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où il peut être utilisé pendant cette période.

Ingédients : Bouffée d'élémentaire de l'air ou Ongle de géant (Nuages), Mousse de Foudre, Ortie Chantante

## RECETTES TRÈS RARES (DD18)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 30 jours ouvrables de temps. Après avoir déduit le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 1000po.

## ENCRE, ECRITURE DE SORTS (TRÈS RARE)\*

Bouteille de 30 millilitres utilisée pour l'écriture de sorts. Peut être utilisée pour les sorts de niveau 9, à la fois pour les parchemins et dans les livres.

Ingédients : Charbon, Fer finement broyé, Huile de Saule (2).

## HUILE D'AFFÛTAGE

Cette huile claire et gélatineuse étincelle de minuscules éclats d'argent ultra fins. L'huile peut recouvrir une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à 5 pièces de munitions tranchantes ou perforantes. L'application de l'huile prend 1 minute. Pendant 1 heure, l'objet recouvert est magique et a un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts.

Ingrédients : Ichor d'Ankheg, Épine d'argent

## POTION D'INVISIBILITÉ

Le contenant de cette potion semble vide, mais donne l'impression de contenir un liquide. Lorsque vous la buvez, vous devenez invisible pendant 1 heure. Tout ce que vous portez ou transportez devient invisible avec vous. L'effet prend fin prématurément si vous attaquez ou lancez un sort.

Ingrédients : Griffes d'évanescence, Tabouret de Fée

## ELIXIR DE JOUVENCE

Lorsque vous buvez cette potion, votre âge physique est réduit de 1d6+6 années, jusqu'à un minimum de 13 ans. Chaque fois que vous buvez ultérieurement une potion de longévité, il y a une chance cumulative de 10 pour cent que vous vieillissiez plutôt de 1d6+6 années. Dans ce liquide ambré flottent une queue de scorpion, un croc de vipère, une araignée morte et un petit cœur qui, contre toute logique, bat encore. Ces ingrédients disparaissent lorsque la potion est ouverte.

Ingrédients : Cœur de Diablotin, Champignon Amanite Rouge

## POTION DE POSSIBILITÉ

Lorsque vous buvez cette potion claire, vous obtenez deux Fragments de Possibilité, chacun ressemblant à une minuscule perle d'énergie grisâtre qui vous suit en restant à moins d'un pied de vous en tout temps. Chaque fragment dure 8 heures ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser votre fragment pour lancer un d20 supplémentaire et choisir lequel des deux dés utiliser. Alternativement, lorsque qu'un jet d'attaque est fait contre vous, vous pouvez dépenser votre fragment pour lancer un d20 et choisir lequel des deux dés utiliser, celui que vous avez lancé ou celui que l'attaquant a lancé. Si le jet d'origine a l'avantage ou le désavantage, vous lancez votre d20 après que l'avantage ou le désavantage a été appliqué au jet d'origine.

Tant que vous avez un ou plusieurs Fragments de Possibilité provenant de cette potion, vous ne pouvez pas en obtenir d'autres provenant d'une autre source.

Ingrédients: Griffes d'évanescence, Ectoplasme

## POTION DE MANA SUPÉRIEURE\*

Bleu vibrant et violet profond, parsemé de points blancs et argentés, cette potion rappelle le ciel nocturne. Lorsqu'elle est agitée, elle émet une lumière violette douce. Après avoir bu cette potion, l'utilisateur récupère 8 emplacements de sorts similairement à la restauration magique du magicien ou récupère 8 points de sorcellerie (ensorceleur).

Ingrédients : Parasol de Fée, Épine d'argent, Sang de dragon, Ichor de Remorhaz

## POTION DE VITESSE

Lorsque vous buvez cette potion, vous gagnez l'effet du sort de Hâte pendant 1 minute (sans concentration requise). Le liquide jaune de la potion est strié de noir et tourbillonne de lui-même.

Ingrédients : Sers d'aigle (4), Mousse de Foudre, Sucre

## POTION DE VOL

Lorsque vous buvez cette potion, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement pendant 1 heure et pouvez planer. Si vous êtes dans les airs lorsque l'effet de la potion prend fin, vous tombez à moins que vous n'ayez un autre moyen de rester en l'air. Le liquide clair de cette potion flotte à la surface de son contenant et contient des impuretés blanches et nuageuses qui dérivent.

Ingrédients : Bouffée d'élémentaire de l'air, Ortie Chantante

## POTION DE VUE PARFAITE\*

Boire cette potion accorde la vision parfaite avec une portée 35 mètres pendant 1 heure.

Ingrédients : Tabouret de Fée, Larme de Nôtre Dame

# HERBORISTERIE



# KIT D'HERBORISTERIE

## UTILISATION DU KIT D'HERBORISTERIE

La maîtrise du kit d'herboristerie vous permet d'identifier des plantes magiques et non magiques et de collecter en toute sécurité leurs éléments utiles, et de créer des baumes de guérison, des potions et des teintures.

### CONTENU

Un kit d'herboristerie comprend trois pochettes pour ranger les herbes, des cisailles et des gants en cuir pour collecter les plantes, un mortier et un pilon, et cinq pots en verre.

### JETS DE COMPÉTENCE

Si vous maîtrisez le kit d'herboristerie, vous pouvez utiliser votre maîtrise d'outil pour vous donner un avantage sur certains jets de compétence.

### ARCANES

Votre connaissance de la nature et des utilisations des herbes peut aider vos études magiques qui traitent des créatures végétales et vos tentatives pour identifier des potions.

### INVESTIGATION

Lorsque vous inspectez une zone envahie par les plantes, votre bonus de compétence peut vous aider à repérer des détails et des indices que d'autres pourraient manquer.

### MÉDECINE

Votre maîtrise de l'herboristerie améliore votre capacité à traiter les maladies et les blessures en augmentant vos méthodes de soins avec des plantes médicinales.

### NATURE ET SURVIE

Vous pouvez identifier la plupart des plantes en effectuant un rapide examen de leur apparence, de leur odeur et de leur environnement environnant.

### CRÉATION DE BAUMES, POTIONS ET TEINTURES

Pour créer l'un des articles suivants, un kit d'herboristerie doit être utilisé. La compétence dans les kits d'herboristerie vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde de création de potion.

### RECETTES COMMUNES (DD8)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 1 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 25po.

#### ANTITOXINE

Une créature qui boit ce flacon de liquide obtient un avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingédients : Baies de gel éternel, Langue de chat

#### BAUME APAISANT\*

Un baume collant et malodorant qui peut être appliqué sur des blessures. Lorsque vous utilisez des dés de vie pour récupérer des points de vie en utilisant ce baume, vous récupérez 3 points de vie supplémentaires pour chaque dé de vie utilisé. Cet effet dure 1 heure après application.

Ingédients : Herbe Acide, Rosée Acide

#### BAUME DE MUROOSA

Cette pâte fabriquée à partir du buisson de Muroosa est connue pour aider à prévenir les coups de soleil, mais elle est également un retardateur d'incendie. Après avoir passé 1 minute à appliquer un quart de pinte de baume de Muroosa sur votre peau, vous gagnez une résistance contre les dégâts de feu pendant 1 heure.

Ingédients : Lys de Flamme, Brindilles de Muroosa

#### ELIXIR DE NON-SOIF\*

Une potion bleue qui contient toujours 2 cubes de glace, une branche de menthe et 2 tranches de citron flottant dedans. Elle est toujours froide au toucher. Boire la potion apaise complètement la soif d'une personne et enlève leur besoin de boire quoi que ce soit pendant 2 jours. Cela la rend très recherchée dans les déserts pour ceux qui partent en caravanes.

Ingédients : Brindilles de Muroosa, Giroflée Sauvage

#### HUILE DE SAULE

Une huile bleue foncée peut être extraite du fruit de Saule. Une créature peut utiliser son action pour appliquer l'huile sur une autre créature qui a été pétrifiée pendant moins de 1 minute, ce qui provoque la fin de l'état de pétrification de cette créature au début de ce qui serait le prochain tour de cette créature.

Ingédients : Fruit de Saule

#### POIVRES POIVRÉS\*

Un en-cas bénéfique, ces petits mélanges ont un feu ardent et un craquement très satisfaisant. Manger un poivre poivré donne au consommateur 3 points de vie temporaires.

Ingédients : Pois de feu

Note : Chaque préparation fait 6 Poivres Poivrés et peut être préparé avec le kit de cuisine également.

## POTION DE GUÉRISON

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez des 2d4+2 points de vie. Le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingrédients : Champignon Amanite rouge

## POTION DE PARLEPLANTE\*

Un liquide clair et brun rempli de brindilles vertes vibrantes et feuilles qui change en un liquide jaune pâle une fois ouvert. Boire cela donne au buveur la capacité de communiquer avec les plantes pendant 5 minutes.

Ingrédients : Langue de Chat, Brindilles de Muroosa

## RECETTES PEU COMMUNES (DD12)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 3 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 100po.

### ANTIDOTE A LA THESSALTOXINE

Cette potion semble changer de couleur et de texture chaque fois que vous la regardez. Lorsque vous buvez la potion, elle met fin à l'effet de polymorphisme imposé par la Thessaltoxine.

Ingrédients : Graine d'orchidée fantôme blanche, Racine de Theki

### ANTITOXINE MAJEURE\*

Une potion trouble et orange citrouille, cette potion donne au buveur un avantage sur les jets de sauvegarde contre les dégâts de poison ou contre l'état empoisonné pendant 12 heures. Pendant cette période, le buveur ne subit également aucun dégât dans le temps de tout type de poison ni ne peut tomber à 0 point de vie à cause des dégâts de poison.

Ingrédients: Racine de Theki, Herbe Acide

### BAUME DE FEU\*

Une pâte d'herbes orange utilisée pour aider les personnes à se remettre de maladies. Appliquer une dose de cette pâte donne à l'utilisateur un bonus de +3 sur un seul jet de sauvegarde de Constitution, de Sagesse ou de Charisme pendant les 14 prochaines heures.

Ingrédients : Lys de Flamme, Flacon d'Huile, Racine de Theki



## BREUVAGE DE BABEL\*

Une potion bleue pâle et hautement opaque avec quelque chose de blanc qui se déplace dedans, juste hors de vue et d'une couleur jaune éblouissante lorsqu'elle est secouée. Cette potion donne la capacité de parler et de comprendre, mais pas de lire ou d'écrire, une langue de votre choix pendant 1 heure.

Ingrédients : Ortie chantante (2)

## DIFFUSEUR DE PROTECTION\*

Cette boule d'épices aromatiques et de parfums remplit une zone de 4,5 mètres de rayon avec un fort parfum pendant 24 heures après avoir été déballée. Les créatures mortes-vivantes de dangerosité 2 ou inférieur qui entrent dans cette zone doivent faire un jet de sauvegarde de sagesse DD 15 ou être renvoyés, comme détaillé dans l'aptitude Renvoyer les morts-vivants du clerc.

Ingrédients : Doigt de Sorcière

## ELIXIR DE VIE DE MURGAXOR

Quiconque boit cette potion gagne l'avantage sur les jet de sauvegardes contre la mort pendant 24 heures.

Ingrédients : Graine d'orchidée fantôme blanche

### LIQUEUR DE LA VIE\*

Cette potion a une forte couleur rose et est complètement claire avec l'image d'un cœur rouge flottant au milieu. Quel que soit l'angle sous lequel vous la regardez, le cœur apparaît toujours de la même manière. Boire cette potion vous donne 2d6+2 points de vie temporaires.

Ingrédients : Champignon Amanite rouge, Brindilles de Muroosa

## LYMPHE DE FLÉTRISSEMENT

Une concoction amère chartreuse distillée à partir d'un champignon natif des mauvaises terres des côtes du Fléau. Le liquide vert maladif renferme des propriétés psychédéliques puissantes. Si la créature n'est ni une construction ni un mort-vivant, elle gagne un avantage sur les jets de vérification d'Intelligence et de Sagesse, ainsi qu'une vulnérabilité aux dégâts psychiques pendant 1 heure après avoir consommé une dose de lymphe de flétrissement.

Pour chaque dose consommée, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution de DD 15 ou devenir empoisonnée pendant 1d6 heures et subir les effets d'un sort de confusion pendant 1 minute. Les créatures mortes-vivantes qui consomment une dose de lymphe de flétrissement gagnent un avantage sur tous les jets de vérification de Dextérité et sont immunisées contre l'état effrayé pendant 1 heure.

Ingrédients : Spores de Flétrissement

## POTION DE GUÉRISON MAJEURE

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez 4d4+4 points de vie. Le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingrédients : Champignon Amanite rouge (2)

## POTION D'AVANTAGE

Quand vous buvez cette potion, vous obtenez l'avantage sur un jet de compétence, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde de votre choix que vous effectuez dans les prochaines heures. Cette potion prend la forme d'une brume dorée scintillante qui se déplace et se verse comme de l'eau.

Ingrédients : Fruit de Saule, Champignon Arc-en-ciel

## POTION DE MÉTAMORPHOSE\*

Une potion très particulière qui change de couleur, de clarté ainsi que de la forme et du matériau de son récipient chaque fois que personne ne la regarde. Lorsque le récipient est ouvert, il revient à son récipient et à son apparence d'origine; une potion rose pâle avec des éclats d'argent en suspension. Boire cette potion permet au buveur de se servir du sort Modification d'apparence pendant 30 minutes sans concentration.

Ingrédients : Champignon Arc-en-ciel, Feuille d'Olisuba

## POTION DE PUISSANCE MAXIMALE

La première fois que vous lancez un sort infligeant des dégâts de niveau 4 ou moins dans les 1 minute après avoir bu la potion, au lieu de lancer des dés pour déterminer les dégâts infligés, vous pouvez utiliser le plus grand nombre possible pour chaque dé. Ce liquide violet brillant sent le sucre et la prune, mais il a un goût boueux.

Ingrédients: Racine de Theki, Feuille d'Olisuba, Lys de Rêve

## THÉ DE RAFRAÎCHISSEMENT\*

Cette boisson chaude élimine un niveau d'épuisement chez qui la boit.

Ingrédients : Rosée du Matin, Langue de chat

## RECETTES RARES (DD15)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 10 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 500po.

## CHANCE LIQUIDE\*

Indistinguable visuellement de l'eau, mais ayant le goût et l'odeur du fruit préféré de celui qui le boit. Boire cette potion donne un avantage à celui qui la boit pour tous les jets de déception, de perception et de persuasion pendant 3 heures.

Ingrédients: Champignon Arc-en-ciel, Brindilles de Muroosa, Tabouret de Fée

## ELIXIR DE SANTÉ

Lorsque vous buvez cette potion, elle guérit toute maladie qui vous affecte et enlève les états de cécité, de surdité, de paralysie et d'empoisonnement. Le liquide rouge clair contient de minuscules bulles de lumière. Il n'apporte aucun bénéfice aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingrédients : Tabouret de Fée, Giroflée Sauvage

## POTION DE GUÉRISON SUPÉRIEURE

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez des 8d4+8 points de vie. Le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingrédients : Champignon Amanite rouge (3)

## POTION DE POLYMORPHIE\*

Une potion presque transparente, de couleur verte pâle avec une projection en constante mutation d'une créature flottant à l'intérieur. Boire cette potion permet à celui qui la boit de se servir du sort de Métamorphose sur lui-même pendant 15 minutes sans concentration.

Ingrédients : Champignon Arc-en-ciel, Lys de Rêve, Fruit de Saule

## POTION DE RÉANIMATION

Une potion entièrement opaque, noire, avec un point de lumière suspendu au milieu. Boire cette potion n'a aucun effet sur les personnes en vie, mais lorsqu'elle est versée dans la gorge d'une personne décédée dans la minute suivant son administration, elle la ranime, la ramenant à 1 PV. Cela ne fonctionne pas si la personne est décédée de vieillesse et ne peut pas réparer des parties du corps manquantes.

Ingrédients: Rosée Acide, Lys de Rêve, Graine d'orchidée fantôme blanche.

## POTION DE RESTAURATION\*

Une potion violette avec des images de morceaux de muscle, de veines sanguines et d'organes flottant à l'intérieur. Boire cette potion provoque la régénération des parties ou organes du corps détruits ou manquants sur une période d'une semaine. Cela provoque des démangeaisons sévères et parfois des douleurs éruptives aux endroits de la régénération.

Ingrédients : Rosée Acide (2), Rosée du Matin, Champignon Amanite rouge (2)

## POTION DE RÉSURRECTION

Une potion entièrement opaque, noire avec un point de lumière suspendu au milieu. Boire cette potion n'a aucun effet sur les personnes vivantes, mais lorsqu'elle est versée dans la gorge d'une personne qui est morte dans les minutes qui suivent son administration, elle la ranime, la ramenant à 1 PV. Cela ne fonctionne pas si elles sont morts de vieillesse et ne peut pas réparer les parties du corps manquantes.

Ingrédients : Rosée Acide, Lys de Rêve, Graine d'orchidée fantôme blanche

## REPOS EN BOUTEILLE

Une potion violette apparemment remplie de nuages qui défilent continuellement dans la partie supérieure de la solution. Boire cela restaure 3 dés de vie.

Ingrédients: Giroflée Sauvage, Doigt de Sorcière, Rosée du Matin

## REPOS MÉDITATIF

Un liquide orange vif dans lequel les images vagues de deux formes se battent constamment l'une contre l'autre. Boire cela restaure 4 points de Ki.

Ingrédients: Pois de feu, Baies de gel éternel, Lys de Flamme

## TEINTURE DE FLÉAU DU LOUP-GAROU\*

Tout lycanthrope qui boit cette teinture doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. En cas d'échec, le lycanthrope subit 3d10 de dégâts nécrotiques et doit se transformer en sa forme humaine s'il n'était pas déjà dans cette forme, après quoi le lycanthrope ne peut plus changer de forme pendant 24 heures. En cas de réussite, le lycanthrope subit seulement la moitié des dégâts.

Ingrédients: Aconit, Épine d'argent

## RECETTES TRÈS RARES (DD18)

La création de ces articles nécessite les ingrédients listés et 30 jours ouvrables de temps. Après avoir déduis le prix d'utilisation des ingrédients, une recette coûte 1000po.

### ESSENCE VAMPIRIQUE

Cette potion est parmi les plus difficiles à préparer. De petites erreurs peuvent entraîner une concoction empoisonnée ou simplement horriblement amère. Cependant, si elle est correctement préparée, cette potion vert vif violemment aigre peut être salvatrice entre des mains expertes. Pendant 1 minute après l'avoir bue, 1/5 de tous les dégâts perforants, tranchants ou contondants infligés par le buveur sont absorbés et utilisés pour restaurer ses propres points de vie.

Ingrédients: Racine de sang, Racine de Theki, Champignon Coupe Noire

### POTION DE GUÉRISON CONTINUE

Cette potion rouge trouble est très recherchée par les soldats et les aventuriers. Après l'avoir bue, le consommateur gagne 2d10 PV par tour pendant 1 minute.

Ingrédients: Rosée Acide, Champignon Amanite rouge (3), Feuille d'Olisuba

### POTION DE GUÉRISON SUPRÊME

Lorsque vous buvez cette potion, vous regagnez 10d4+20 points de vie. Le liquide rouge de la potion se met à luire lorsqu'il est agité. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants ou aux constructions.

Ingrédients : Champignon Amanite rouge (4)

### POTION DE PROTECTION\*

Un liquide gris acier, trouble avec de minuscules perles jaunes, vertes, rouges, bleues, violettes, blanches et noires flottant à l'intérieur. Boire cette potion accorde au buveur une immunité à tous les effets de statut à l'exception de au sol, saisi, entravé ou inconscient pendant 1 heure.

Ingrédients: Doigt de Sorcière, Griffes Paresseuses, Graine d'orchidée fantôme blanche



### POTION DE RÉACTIONS AMÉLIORÉES

Cette potion change constamment de couleur et se déplace d'un coin du contenant à l'autre, en faisant un objet décoratif plutôt sympa. Cependant, la boire pourrait être plus utile, car elle confère un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde pendant 1 minute.

Ingrédients: Métal frappé par la foudre, Griffes Paresseuses, Doigt de Sorcière

### POTION DE RÉSISTANCE LÉGENDAIRE

Très recherchée par les lanceurs de sorts, cette potion d'un noir d'encre confère 2 utilisations de résistance légendaire, permettant de réussir un jet de sauvegarde échoué à volonté une fois par tour. Les charges restent actives jusqu'à ce que le buveur prenne un repos long.

Ingrédients: Sève Noire, Corne puante Flagelleuse mentale, Racine de mandragore

### POTION DE VITALITÉ\*

Le liquide cramoisi de la potion pulse régulièrement avec une lumière tamisée, rappelant un battement de cœur. Boire cette potion élimine tout épuisement chez le buveur et guérit les maladies et/ou poisons qui les affectent. Pendant les 24 prochaines heures, le buveur a le double de la quantité normale de jets de vie à dépenser lors des repos courts et récupère le nombre maximum de points de vie pour tout jet de vie qu'il dépense.

Ingrédients : Rosée du Matin (2), Langue de chat (2), Feuille d'Olisuba

### POUSSIÈRE DE RÉINCARNATION

Lorsque cette petite poche de poussière violette est saupoudrée sur un humanoïde mort ou sur un morceau d'un humanoïde mort, la poussière est absorbée par les restes. Si la créature décédée le souhaite, elle revient à la vie avec un nouveau corps, comme si le sort de Réincarnation avait été lancé sur les restes.

Ingrédients: Trompette des anges, Graine d'orchidée fantôme blanche, Métal frappé par la foudre, Racine de mandragore.

# POTIONS MINEURES

Les potions mineures sont produites soit avec le kit d'alchimie soit avec le kit d'herboristerie. Elles ont des temps et des coûts de création réduits par rapport aux potions plus compliquées et la plupart des recettes ne nécessitent pas d'ingrédients spéciaux, étant produites uniquement avec des ingrédients de base. Elles sont souvent produites en lots et peuvent être très recherchées en tant que produits commerciaux, au moins certaines d'entre elles se trouvent dans une apothicaire responsable.

Les recettes de potions mineures sont considérées comme des connaissances courantes et peuvent être facilement trouvées et apprises en 15 minutes sans nécessiter de maîtrise particulière. À chaque augmentation du bonus de maîtrise du joueur, celui-ci peut apprendre 2 nouvelles recettes. Apprendre une nouvelle recette de potion mineure ou terminer une dose ou un lot ne rapporte aucune expérience en fabrication de potions. Pour réussir à créer une potion mineure, il faut réussir un test de compétence (DD 7).

Une potion mineure individuelle coûte 10 pièces d'or et prend 2 heures pour être produite, tandis qu'un lot de 5 potions coûte 45 pièces d'or et prend 8 heures. Les potions qui nécessitent des ingrédients spéciaux peuvent être produites en doses individuelles, mais cela consomme l'ingrédient entier sans réduire le coût de la dose unique. Par exemple, un lot de 5 onguents contre les pellicules nécessite 1 rosée acide et 35 pièces d'or, pour un prix de 7 pièces d'or par dose. Si le joueur décide de ne brasser qu'une seule dose, cela coûte 1 rosée acide et 7 pièces d'or. Les potions mineures ont une valeur marchande de 20 pièces d'or sauf indication contraire.



## ACIDE

En tant qu'action, vous pouvez renverser le contenu de cette fiole sur une créature située à moins de 5 mètres de vous ou lancer la fiole jusqu'à 20 mètres, la brisant à l'impact. Dans les deux cas, effectuez une attaque à distance contre une créature ou un objet, considérant l'acide comme une arme improvisée. Sur un coup touché, la cible subit 2d6 dégâts d'acide.

Ce produit coûte 12,5 pièces d'or à produire et coûte 25 pièces d'or. Il ne peut pas être produit en lots.

Ingrédients: Résidus de Vase grise

## AIDE POUR GENTILHOMME

Une concoction bleue souvent vendue dans un emballage discret, ce produit peut aider les hommes à se mettre dans des situations "dures" pendant 2 heures à la fois. Chaque produit contient 24 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## ANTI-DOULEUR

Pilules analgésiques fabriquées à partir d'un extrait d'écorce de bouleau. Ces pilules peuvent généralement soulager les douleurs dans le corps pendant jusqu'à 5 heures, bien que des douleurs spécifiques puissent nécessiter des médicaments plus spécialisés. Chaque produit contient 18 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## ANTIDOTE À L'INDIGESTION

Une boisson visqueuse au goût d'umami agréable qui est utile pour calmer les maux d'estomac, traiter les brûlures d'estomac et soulager les nausées. Chaque produit contient 8 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## APAISE-GORGE

Une boisson presque écoeurante avec un arrière-goût amer. Cette concoction est efficace pour soulager les douleurs de la gorge et faciliter la déglutition pendant 3 à 4 heures. Chaque produit contient 14 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## ASSISTANCE RESPIRATOIRE

Une potion rose fluorescente avec une forte odeur d'eucalyptus et un goût de réglisse. Elle est bu pour ouvrir les voies respiratoires en réponse à une maladie ou une réaction allergique. Chaque dose fonctionne pendant 3 heures. Chaque produit contient 15 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## BAIN DE BOUCHE

Une potion claire, de couleur cyan, très alcoolisée avec un fort effet sensoriel de brûlure poivrée. Elle est à utiliser deux fois par jour pour réduire la carie dentaire et améliorer l'odeur de l'haleine. Chaque produit contient 28 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## **BAUME À LÈVRES**

Un bâton de baume à lèvres blanc et légèrement gras qui sent le romarin et la fleur d'oranger. Celui-ci a la double fonction d'hydrater et de traiter les infections telles que les plaies. Par beau temps, une seule dose par jour est nécessaire pour traiter les lèvres gercées, tandis que le temps froid peut quadrupler cela. Toute forme d'infection nécessite 3 doses par jour pendant jusqu'à 2 semaines. Chaque produit contient 100 doses.

À chaque fois que ce produit est fabriqué, 4 baumes à lèvres sont produits. La production en lot donne 20 baumes. Un seul baume à lèvres coûte 5 pièces d'or.

Aucun ingrédient spécial.

## **BAUME POUR LES MUSCLES**

Un onguent fortement odorant et à base de plantes utilisé pour traiter les muscles endoloris. Chaque dose est suffisante pour traiter une zone de la taille du bras et de l'épaule supérieurs. Chaque produit contient 40 doses.

Ingredénts : Flacon d'Huile

## **BLOQUEUR INTESTINAL**

Un suppositoire, cette capsule aide à soulager la diarrhée et les gaz. Un doit être pris chaque jour et nécessite généralement une seule dose pour résoudre le problème. Chaque produit contient 5 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## **BROYEUR DE PIERRES**

Une potion gris, blanc et noire tachetée qui a le goût de fer. Elle est très efficace dans le traitement des calculs biliaires et rénaux si elle est prise une fois par jour pendant une semaine. Si un traitement est correctement suivi, même les cas graves de calculs devraient être éliminés. Un produit devrait contenir 7 doses, mais est souvent vendu sous la forme d'une boîte de 5 fioles.

Aucun ingrédient spécial.

## **BREUVAGE ANTI-HOQUET**

Cette solution rose est assez alcoolisée et a un goût merveilleux et est parfois utilisée dans des cocktails. Elle guérit les hoquets, qu'ils soient naturels ou magiquement induits. Une utilisation excessive peut provoquer des hoquets au lieu de les guérir. Chaque produit peut traiter 5 épisodes de hoquet, ou 15 cocktails.

Aucun ingrédient spécial.

## **CALMANT**

Une potion épaisse de couleur grise avec un goût citronné. Une dose de cette potion réduit le stress et calme les nerfs d'un utilisateur. Très populaire auprès des combattants de divertissement, des nouveaux vendeurs, des introvertis, etc. Elle a été prescrite à des personnes souffrant de certaines phobies. Chaque produit contient 20 doses.

Ingredénts : Belladone

## **CONCOCTION DE DISSIMULATION**

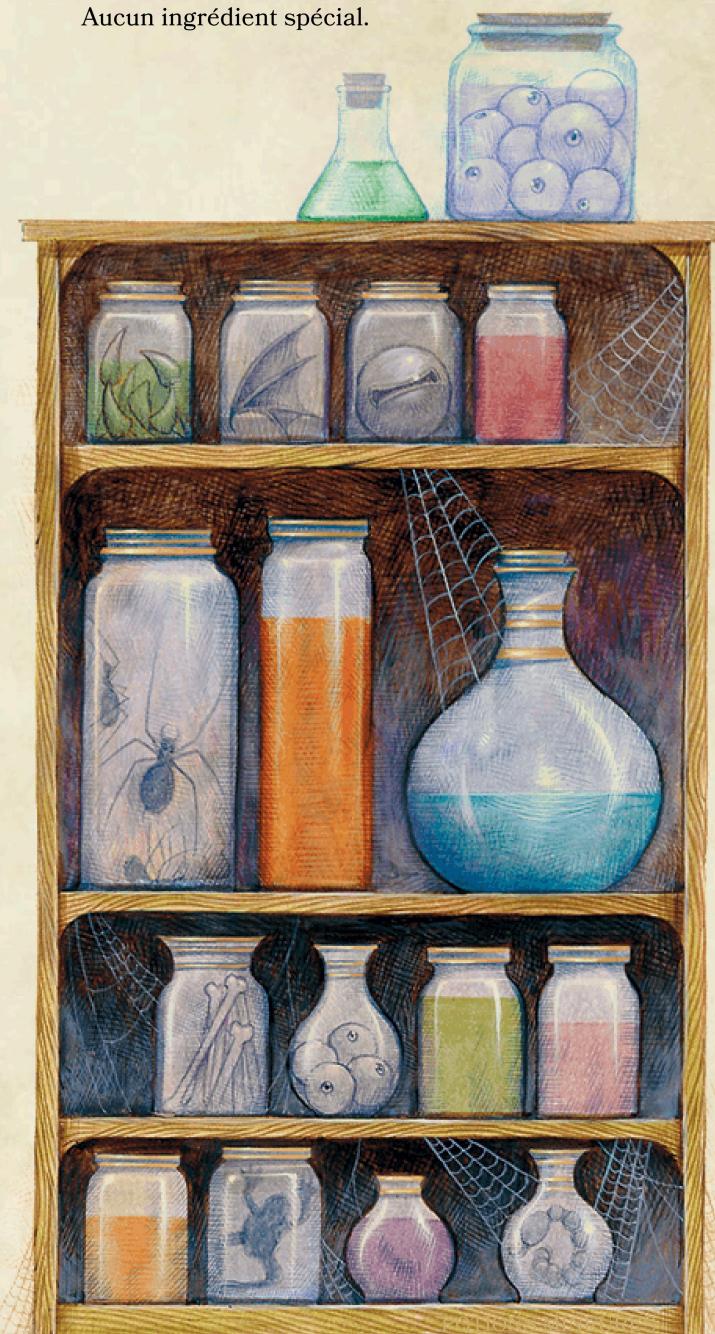
Une solution incolore qui nécessite l'ajout d'un seul cheveu provenant du cuir chevelu de l'utilisateur. Après cela, elle prendra la couleur naturelle des cheveux de l'utilisateur à l'âge de 25 ans. Cette solution permet aux cheveux de l'utilisateur de pousser de 10 centimètres, de combler les zones chauves et de teindre les cheveux de la couleur de l'utilisateur à l'âge de 25 ans. Les zones chauves s'ouvrent progressivement sur une période d'une semaine et la couleur s'estompe lentement sur une période d'un mois. Chaque produit est suffisant pour 6 traitements.

Aucun ingrédient spécial.

## **CONCOCTION POUR LE RHUME**

Supprime complètement les symptômes du rhume, mais ne le guérit pas. Une dose fonctionne généralement pendant 24 heures, bien que des cas graves puissent nécessiter des doses plus fréquentes. Malheureusement, ce médicament se présente sous la forme de comprimés légèrement mou et verdâtres. Chaque produit contient 20 doses.

Aucun ingrédient spécial.



## CURE POUR LES FURONCLES

Cette teinture rouge doit être appliquée goutte à goutte sur les furoncles trois fois par jour. Cela devrait faire éclater les furoncles en 2 à 3 jours au lieu de 17 à 21 jours. Ce médicament est connu pour causer des irritations et des démangeaisons cutanées, qui sont souvent difficiles à identifier en raison de son effet de coloration. Chaque produit est suffisant pour soigner une éruption de furoncles.

Aucun ingrédient spécial.

## CRÈME ANTIFONGIQUE POUR LES PIEDS

Une crème grise peu appétissante avec des taches jaunes, très recherchée dans les zones marécageuses car elle est un traitement puissant pour toutes sortes d'infections fongiques des pieds. Chaque produit est suffisant pour traiter les deux pieds 14 fois, selon la taille du pied.

Aucun ingrédient spécial.

## ELIXIR DU TROUBLE DE LA TÉLÉPORTATION

Bien que cela ne soit vécu que par une petite partie de la population, la désorientation et la perturbation du cycle de sommeil causées par la téléportation sur de longues distances peuvent être très perturbatrices. Cette potion presque jaune-orange fluorescent réinitialise l'esprit au cycle jour-nuit de l'emplacement actuel et élimine le trouble. Cela rend cette potion très recherchée et presque jamais en stock, étant plutôt produite sur demande. Chaque produit contient une seule dose.

Aucun ingrédient spécial.

## ENCRE

Une bouteille ordinaire d'encre de 150 millilitres. Peut être fait en rouge, bleu, vert ou noir.

Aucun ingrédient spécial.

## GOUTTES D'ARRÊT DE LA TOUX

De petites pilules roses incroyablement dures avec un goût agréablement sucré. Ces pilules doivent être sucées et durent environ 3 heures. Pendant ce temps, la toux de l'utilisateur causée par des moyens non magiques ou chimiques est atténuée. Chaque produit contient 56 pilules.

Aucun ingrédient spécial.

## GOUTTES OCULAIRES

Un liquide clair et incolore sans odeur. Il a été fabriqué avec des extraits de plusieurs herbes pour traiter à la fois les yeux secs et les irritations mineures à modérées de l'œil. Les yeux secs nécessitent 3 doses par jour, les infections 5. Chaque produit contient 60 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## HERBICIDE COMMUN

Jaune et opaque, ce produit peut tuer les herbes, les plantes herbacées, les jeunes arbres et les buissons sur une période de 12 heures après l'application. Les plantes qui possèdent une fiche technique ne sont pas affectées. Les effets toxiques des plantes, s'ils en possèdent, persistent pendant 24 heures après la

mort de la plante. Une dose peut tuer 15 mètres carrés de croissance végétale.

Ingrédients : Herbe de Saint-Cristophe

## INFUSION D'EMBELISSEMENT

Une boisson rouge qui améliore la beauté d'une personne en donnant à sa peau un bel éclat, nourrissant ses cheveux et lui donnant un peu plus d'énergie - du moins c'est ce que dit l'étiquette. Chaque produit contient 10 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## LUBRIFICATION DES ARTICULATIONS

Une huile fine qui sent l'amande et les agrumes. Elle est à frotter sur les articulations douloureuses pour engourdir la douleur localement pendant jusqu'à 8 heures. Chaque produit contient 80 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## MIXTURE ÉCLAIRCISSANTE POUR LES CONTUSIONS

Une petite bouteille de liquide d'un noir absolu. Il aide à guérir rapidement les ecchymoses, transformant même les plus grandes et les plus noires des taches en de pâles taches jaunâtres en une heure. Chaque produit ne contient qu'une seule dose.

Aucun ingrédient spécial.

## NETTOYANT AURICULAIRE

Une solution fine avec une odeur acidulée, elle est censée être versée dans les oreilles lorsqu'elles sont infectées et y être laissée pendant 2 minutes à la fois. Cela doit être répété 3 fois par jour pendant 2 jours ou jusqu'à ce que l'infection disparaisse. Chaque produit peut traiter 1 infection.

Aucun ingrédient spécial.



## ONGUENT INSECTIFUGE

Un onguent épais et gras capable de repousser les insectes. Ce type de répulsif ne protège pas contre les insectes géants ou les vils essaims d'insectes décrits dans l'appendice A du Manuel des Monstres. Une application protège son porteur contre les insectes normaux pendant 24 heures. L'onguent est imperméable, donc il ne se lave pas sous la pluie. Chaque produit contient 40 applications.

À chaque fois qu'un produit est fabriqué, 4 onguent insectifuges sont produits. La production en lot donne 20 onguents. Un seul onguent coûte 5 pièces d'or.

Ingrédients: Flacon d'Huile

## ONGUENT POUR HÉMORROÏDES

Une crème bleue, rouge et orange tachetée avec une odeur d'aloe vera et de mûres. Elle est utilisée pour traiter les hémorroïdes. 3 doses doivent être appliquées quotidiennement pendant une semaine maximum. Chaque produit contient 20 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## POTION ANTIPELICULAIRE

Bien que ce produit soit intitulé comme une potion, il ne doit en aucun cas être bu. La potion est plutôt acide et a un goût désagréable. Au lieu de cela, elle doit être appliquée sur le cuir chevelu où elle doit être laissée à reposer pendant 10 minutes avant d'être rincée. Cela élimine toutes les pellicules ou les fragments de peau sèche de l'utilisateur. Laisser la potion en place trop longtemps peut causer une irritation de la peau et une démangeaison pire que la pellicule initiale. Chaque produit contient 8 doses.

Ingrédients : Rosée Acide

## POTION DE CONTRACEPTION

Une potion indigo qui produit une brume verte qui n'apparaît qu'après l'ouverture de la bouteille. Si elle est prise pendant 5 jours après la fin des règles, elle empêche la femme de tomber enceinte pendant la durée de son cycle. Chaque produit contient 5 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## POTION DE FERTILITÉ

Une potion rose avec une brume violet clair qui disparaît une fois ouverte. Malheureusement, elle a un goût de craie et de caoutchouc brûlé. Cette potion doit être utilisée pendant 5 jours à partir du début des règles de la femme par l'homme et la femme essayant de concevoir. On pense qu'elle donne une légère impulsion aux chances de tomber enceinte. Elle n'a aucun effet si l'une des deux parties est infertile. Chaque produit contient 5 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## POTION DE RAFISTOLAGE

Un liquide légèrement violet, cette potion guérit les abrasions et les coupures mineures en quelques minutes. Très populaire auprès des nounous de riches tout-petits. Chaque produit contient 5 doses.

Ingrédients : Giroflée Sauvage

## REMÈDE CONTRE LA FIÈVRE

Une potion lavande qui a un goût de menthe et d'acétone. À prendre deux fois par jour. Elle aide grandement à réduire la gravité des fièvres mais ne traite pas la source de celle-ci. Un élément vital pour tout guérisseur ou médecin. Chaque produit contient 15 doses.

Aucun ingrédient spécial.

## REMÈDE POUR BRÛLURES

Un onguent visqueux et huileux avec une forte odeur de menthol. S'il est appliqué sur les brûlures, il accélère leur temps de récupération trois fois plus vite et réduit considérablement la douleur. Une brûlure légère est guérie en 1-2 jours après l'application, une brûlure du deuxième degré prend 4-6 jours et les brûlures graves prennent 8 jours ou plus pour guérir après l'application. Il aide également à réduire la formation de cicatrices. Une dose est suffisante pour couvrir une carte à jouer pendant 12 heures. Un produit contient 24 doses.

Ingrédients : Flacon d'Huile

## RESTAURATEUR VOCAL

Une potion jaune pétillante qui semble presque chanter une fois débouchée. En la buvant, la voix de quelqu'un est restaurée après avoir été endommagée par une soirée, des cris, un manque de sommeil ou une légère maladie. C'est assez populaire, mais cela n'affecte pas les types de mutisme causés par une blessure ou une magie. Chaque produit contient 4 doses.

Aucun ingrédient spécial.





### RÉDUCTEUR D'INFLAMMATION

Des comprimés faits à partir d'extraits de gingembre, d'ail, de curcuma et de ginseng, entre autres. Cela donne aux comprimés un goût fort rarement apprécié. S'ils sont pris deux fois par jour, ils peuvent réduire l'inflammation des articulations et des muscles causée par n'importe quoi, de la surutilisation à la diminution de l'impact de l'arthrite. Peut causer des effets secondaires graves chez les personnes allergiques tels que des difficultés respiratoires, des évanouissements ou même une encéphalite et une anaphylaxie. Chaque produit contient 20 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### SOULAGE MIGRAINE

Une fine poudre verte destinée à être inhalée vivement. Elle est très efficace pour soulager les maux de tête, bien qu'elle doive être utilisée avec précaution. Une consommation excessive peut entraîner des migraines voire des vertiges. Chaque produit contient 12 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### SOUTIEN DE LA VESSIE

Un comprimé rouge brunâtre extrêmement acidulé destiné à être pris avec de l'eau deux fois par jour. Il aide à éliminer les infections de la vessie et de l'urètre. En général, une infection légère nécessite 4 doses et une infection grave 10 doses ou plus. Chaque produit contient 8 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### SOMNIFÈRE

De petites pilules indigo au goût plutôt amer. La consommation d'une pilule provoque de la somnolence et calme l'esprit, facilitant l'endormissement mais ne provoque pas de perte de conscience. Des dépendances peuvent se développer si elles sont utilisées pendant 3 semaines ou plus d'affilée, rendant quasiment impossible l'endormissement sans eux. Pour cette raison, chaque produit ne doit contenir que 14 doses.

Ingrédients: Lys de Rêve

### SÉDATIF POUR BÉBÉ

Un spray de couleur bleu-vert qui sent les roses. C'est un sédatif extrêmement doux conçu pour être vaporisé sur le visage du bébé. Il est destiné à calmer les bébés atteints de coliques ou malades pour leur permettre (et à leur famille) de dormir. Chaque produit contient 30 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### SÉRUM DE CROISSANCE DES PLANTES

Un liquide verdâtre et trouble, celui-ci doit être appliqué sur les feuilles et la tige de la plante et versé près de la base de la plante pour stimuler le système racinaire. Après 15 minutes, les fleurs de la plante fleurissent et/ou les gousses de graines mûrissent comme si elles étaient sous l'influence du sort Druidisme. Chaque produit est suffisant pour traiter 5 plantes de taille moyenne ou 1 arbre.

Aucun ingrédient spécial.

### **STIMULATEUR INTESTINAL**

Une pâte violette brunâtre qui a un goût prononcé de figues avec une pointe de café. Elle est utilisée pour traiter la constipation et doit être prise deux fois par jour. Chaque produit contient 18 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### **TUEUR DE VERS**

Une boisson épicee, d'un vert pomme, qui élimine les vers dans le tractus digestif. Une dose suffit pour traiter même les infestations les plus graves, mais cela peut causer de la diarrhée. Au lieu de cela, il est souvent pris comme 3 demi doses réparties sur 2 jours. Chaque produit contient 2 doses.

Aucun ingrédient spécial.

### **TRAITEMENT ANTI-ACNÉ**

Une crème épaisse et blanche parsemée de petits fragments bleus. Elle guérit les imperfections de la peau, des taches rouges à l'acné sévère. L'acné traitée avec cette pommade laisse généralement des cicatrices extrêmement mineures voire aucune cicatrice. Chaque produit contient suffisamment de crème pour couvrir le visage 30 fois.

Ingrédients : Baies de gel éternel

