

L'Alchimie à Jamy

Module de règles optionelles



ALCHIMIE pour les nuls

Lorsqu'un personnage alchimiste rencontre un nouvel ingrédient ou élément, il peut le tester sur lui-même ou un coéquipié pour en déterminer son effet. Lancer 1d20 dans la table suivante :

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 1 | Vous devenez une petite grenouille télépathique | 1 | Vous emettez de la lumière |
| 2 | Vous devenez un murlock | 2 | Vous ne pouvez parler que en mensonges |
| 3 | Vous vous changez en forme gazeuse | 3 | Vous oubliez comment lire pendant une semaine |
| 4 | Vous devenez mort-vivant | 4 | Vous ne pouvez parler que en rhymes |
| 5 | Votre peau devient roche | 5 | Une vision d'un dieu ancien vous frappe d'une grande paranoïa |
| 6 | Un bras supplémentaire pousse sur votre corps | 6 | Vous ne pouvez pas mentir |
| 7 | L'un de vos bras devient flacide et inutilisable | 7 | Vous pouvez poser une question oui/non à une divinité aléatoire |
| 8 | Vous ouvrez votre troisième oeil | 8 | Vos pensées sont audibles |
| 9 | Vous rétrécissez jusqu'à $\frac{1}{4}$ de votre taille, gagnez 2 esquive | 9 | Vous êtes immédiatement torché, une goulle de bois légendaire vous attends |
| 10 | Des champignons vous poussent sur la tête | 10 | Vous devenez muet |
| 11 | Vous vous changez en forme spectrale pendant x tours | 11 | Vous pouvez entendre les pensées des gens autours de vous |
| 12 | Vos doigts se transforment en pates arachnéides | 12 | La fatigue vous prends, vous voulez vous assoire et ne plus bouger |
| 13 | Vous suez de l'alchool à brûler | 13 | Nyctalopie |
| 14 | De puissantes mandibules vous poussent sur le visage | 14 | Vous rajeunissez de quelques années, effet négatif si abusé |
| 15 | Vous devenez transparent comme un fantome | 15 | Vous oubliez les dernières 24h |
| 16 | Vous prenez une forme élémentaire | 16 | Votre peau prends une légère teinte verte, vous pouvez vous nourir de la photosynthès |
| 17 | Vous grandissez jusqu'à 1,5 fois votre taille et perdez 1 d'estquive | 17 | Vous devenez accros à cette nouvelle substance, durant votre temps libre, vous devez essayer de vous en procurer. Seul un autre joueur peut vous aider à vous seuvrer |
| 18 | Des cornes de chèvers vos poussent sur la tête | 18 | Il vous semble avoir consommé un repas complet |
| | | 19 | Vos veines s'impriment sur votre peu comme des tatouahes |

- 1 Respiration sous-marine
- 2 Une vague vision du future vous frappe
- 3 Resistance aux températures extrêmes
- 4 Lévitacion
- 5 Régénération
- 6 Plus besoin de dormir pendant une semaine
- 7 Soigne toute maladie
- 8 Votre peau est recouverte d'épines, quand vous recevez une attaque, vous infligez des dégâts magiques
- 9 Résistance aux dégâts magiques pour x tours
- 10 Résistance aux dégâts élémentaires pour x tours
- 11 Vous vous sentez très fort, dégâts bonus +x
- 12 Les personnes qui partagent cette potion peuvent communiquer par télépathie
- 13 Vos armes magiques ne dépensent plus de charges magiques pendant x tours
- 14 Vous devenez invisible pour x tours
- 15 Overheal de x
- 16 Plus x dégâts bonus pendant un combat
- 17 Heal x
- 18 Inflige x dégâts passe armure
- 19 Régénère x PV par tour pendant un combat
- 20 Augmente votre défense totale de x
- 21 Votre prochain jet utilise 3 dés au lieu de 2
- 22 Engrais incroyable
- 23 alcool à bruler
- 24 immunité aux poisons
- 25 Vos cheveux prennent la couleur de la potion
- 26 Vous vieillissez de quelques années
- 27 Vos pupilles prennent la couleur de la potion
- 28 Votre peau prend la couleur de la potion

L'alchimie à Jamy

Annexe pour les joueurs

[illegible]

[illegible]