

Rappel des règles d'artisanat

Le personnage a appris un métier artisanal ou un art, comme par exemple l'alchimie, la calligraphie, la cordonnerie, la fabrication d'arcs, la fabrication d'armes, la fabrication d'armures, la fabrication de navires, la fabrication de pièges, la ferronnerie, la maçonnerie, la maroquinerie, la peinture, la poterie, la reliure, la sculpture, la serrurerie, la taille de pierres fines ou précieuses, le travail du bois, le travail de la forge, les travaux de charpente, le tissage ou la vannerie.

Comme *Connaissances*, *Profession* ou *Représentation*, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes. Un personnage peut par exemple choisir *Artisanat (travaux de charpente)* auquel cas son degré de maîtrise n'influera pas sur ses tests d'*Artisanat (maroquinerie)* ou d'*Artisanat (poterie)*. On peut maîtriser plusieurs formes d'artisanat ; il suffit de les choisir et d'attribuer des points à chacune.

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de *Profession*.

Test de compétence

Le personnage peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'artisanat choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires).

Dans certains cas, le sort *fabrication* permet d'obtenir le même résultat qu'une utilisation d'*Artisanat* sans test de compétence. Cela étant, le mage doit toute de même réussir un test d'*Artisanat* quand il tente d'obtenir des objets requérant une grande maîtrise (bijoux, épées, verre, cristal, ...).

Un test de compétence d'*Artisanat (travail du bois)* réussi juste après avoir lancé le sort *bois de fer* permet de créer des objets en bois aussi résistants que l'acier.

Avec *création mineure*, il est nécessaire de faire un test de la forme d'artisanat appropriée pour obtenir un objet complexe ; par exemple, *Artisanat (fabrication d'arcs)* pour tailler des flèches bien droites.

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser des outils d'artisan appropriés. Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Temps et coût de fabrication

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- déterminer le prix de l'objet et le convertir en pièces d'argent ;
- déterminer le DD correspondant à l'objet ;
- s'acquitter du tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières ;
- effectuer un test un compétence, qui représente une semaine de travail ;
- si le tirage est réussi, multiplier le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixé (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois moins de temps, ...). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez ce résultat, qui sera additionné au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet ;
- en cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées : il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

Progression quotidienne

Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence x DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre.

Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure

Le personnage a la possibilité de fabriquer un objet « de maître » ou « de qualité supérieure » (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on crée l'aspect « de maître » ou « de qualité supérieure » à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure de maître, 50 po pour un objet de qualité supérieure) et un DD d'*Artisanat* de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, le personnage est en possession d'un objet « de maître » ou « de qualité supérieure ». Le prix à s'acquitter pour la fabrication de l'aspect est égal au tiers du prix total, comme celui des matières premières. Les termes « de maître » ou « de qualité supérieure » désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée de maître et d'outils de cambrioleur de qualité supérieure.

Réparation d'objets

En règles générales, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20%) du prix de l'objet.

Action

Sans objet. Les tests d'*Artisanat* se font à la semaine ou à la journée.

Nouvelles tentatives

Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

Spécial

En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'*Artisanat* en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'*Artisanat (alchimie)*, car leur odorat sensible

Alchimie élémentaire

Acide

On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,5 mètre du point d'impact.

Allume-feu

La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonner en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe). Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.

Antidote

Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de *Vigueur* contre le poison pendant 1 heure.

Bâton éclairant

Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable.

Bâton fumigène

Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

Feu grégeois

Le feu grégeois est une substance collante qui s'enflamme au contact de l'air. On peut en lancer une flasque comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur

leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'*Artisanat* indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement. Il choisit d'utiliser ou non ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Par fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire de disposer d'un équipement d'alchimiste. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste confèrent un bonus de circonstance de +2 aux tests d'*Artisanat (alchimie)* car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque le personnage dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

Synergie

Un degré de maîtrise de 5 en *Artisanat* confère un bonus de +2 sur les tests d'*Estimation* liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,5 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de *Réflexes* (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de circonstances de +2 à ce test. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

Pierre à tonnerre

On peut lancer cette arme comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un test de *Vigueur* (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante verbale qu'ils pourraient vouloir lancer (auquel cas, il est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,5 mètre de côté. On considère qu'une case à une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs.

Sacoche immobilisante

Cette sacoche sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -4 à sa *Dextérité* effective. Si elle rate un jet de *Réflexes* (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoche

immobilisante. Une créature volante n'est pas clouée au sol, mais doit réussir un test de *Réflexes* de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoche immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau.

Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de Force de DD 17 ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un jeteur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de *Concentration* (DD15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de

Alchimie avancée

Baume guérisseur

Ce baume a la texture et au parfum doux permet à un guérisseur d'apaiser plus facilement les effets des blessures, des maladies et des empoisonnements. Le baume guérisseur confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Premiers secours* destinés à guérir la créature à laquelle on l'applique. Ses effets durent une minute.

Une dose de baume guérisseur suffit à recouvrir une créature de taille M (doubler pour chaque catégorie de taille supérieure). Appliquer le baume guérisseur à est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités. Il peut être appliqué en tant que partie d'une action simple destinée à administrer les premiers secours, ou à soigner une blessure ou un empoisonnement.

Boule flash

On fait souvent passer ce minuscule objet fragile pour un bouton ou un autre accessoire décoratif. On peut lancer la boule flash en tant qu'attaque à distance avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Quand elle est projetée contre une surface dure, la boule explose en produisant un éclair de lumière aveuglante. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,5 mètre doivent réussir un test de *Vigueur* contre un DD de 15 pour éviter d'être aveuglées pendant 1 round et éblouies pendant 1 round ensuite.

Briseur d'odorat

Ce petit sac contient un ensemble d'herbes aromatiques et une substance alchimique fortement odorante. Il permet de confondre n'importe quelle créature avec la capacité d'odorat. Le sac peut être jeté comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres ou son contenu peut être répandu sur une trace. Il couvre alors une surface de 1,5 m de côté. Une fois répandu, le briseur d'odorat reste efficace pendant 1 heure.

La cible renifle le contenu du sac soit d'un coup direct, soit d'une aspersion, soit de la zone sentie. Si elle est touchée par un tir direct, la créature doit réussir un test de *Vigueur* de DD 18 pour perdre sa capacité d'odorat pendant 1 minute. Après une minute, elle doit réussir un nouveau test (même DD) pour perdre sa capacité pendant une autre heure. Les créatures reniflant une trace ou touchée par une aspersion subissent le même effet, mais le DD est de 15.

Posséder 5 degrés dans la compétence *Profession (herbaliste)* fournit un bonus de synergie de +2 pour créer un sac de briseur d'odorat.

2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du *solvant universel* dissout la colle instantanément et libère la créature.

Résumé

objet	prix	DD
Acide (flasque)	10 po	15
Allume-feu	1 po	20
Antidote (fiolle)	50 po	25
Bâton éclairant	2 po	25
Bâton fumigène	20 po	20
Feu grégeois (flasque)	20 po	20
Pierre à tonnerre	30 po	25
Sacoche immobilisante	50 po	25

Chandelle de méticulosité

Ce grand cierge vert brûle rapidement, se consumant en une heure seulement malgré sa taille. En brûlant, une chandelle de méticulosité emplit l'air d'une odeur fraîche et piquante. C'est un atout inestimable pour ceux qui se livrent à une activité mentale ardue. Les personnages situés dans un rayon de 6 mètres autour de la chandelle gagnent un bonus de circonstances de +1 aux tests de *Contrefaçon*, de *Décryptage*, d'*Estimation*, de *Concentration* et de *Fouille*. Quand ils effectuent un test de compétence qui nécessite plus d'une action, les personnages gagnent le bonus de la chandelle de méticulosité seulement s'ils ont passé la durée totale du test dans un rayon de 6 mètres autour d'elle.

Crème de camouflage

Cette crème gris pâle atténue la couleur de la peau, de la fourrure, des écailles et des cheveux. Elle permet à ceux qui l'utilisent de mieux se fondre dans le décor et les ombres.

Appliquer une crème de camouflage est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités. La crème de camouflage confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Discrétion*. Les effets d'une crème durent une heure. La crème de camouflage ne permet pas de se dissimuler sans endroit où se cacher ou quand on est déjà repéré. Une dose permet de camoufler une créature de taille M.

Gel de l'anguille

Ce gel d'un gris verdâtre peut être appliqué sur la peau, les cheveux, les vêtements ou l'armure d'une créature (de taille M). Le gel rend la surface qu'il recouvre glissante et difficile à attraper ou à maintenir, ce qui confère un bonus d'alchimie de +2 aux tests d'*Évasion* pendant 1 heure.

Une dose de gel de l'anguille suffit à recouvrir une créature de taille M. Appliquer le gel est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités. Si le gel de l'anguille est appliqué sur des vêtements ou une armure, ses avantages sont perdus si les vêtements ou l'armure sont retirés. De même, si on oint la peau d'une créature, ses avantages ne s'appliquent plus si celle-ci revêt des vêtements ou une armure.

Graisse d'enclenchement

La graisse d'enclenchement est une huile rouge et épaisse qui assouplit le mécanisme des verrous et serrures non magiques. L'effet de la graisse est bref et donne un léger avantage à ceux qui tentent de crocheter ces serrures.

La graisse d'enclenchement confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Crochetage* effectués contre la serrure pendant 1 minute.

Une dose de graisse d'enclenchement suffit à affecter un mécanisme ou une serrure de n'importe quelle taille. Bien que la graisse puisse affecter n'importe quel type de serrure mécanique ordinaire, elle n'a aucun effet sur les serrures magiques. Appliquer la graisse d'enclenchement sur une serrure est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Huile de longue-vue

Quand elle est appliquée sur les yeux, cette huile limpide affine la vue de l'utilisateur pour une courte période de temps, lui conférant un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Détection* pendant 1 minute.

Une dose d'huile de longue-vue suffit à affecter les yeux d'une créature de n'importe quelle taille, mais celle-ci doit avoir des yeux pour pouvoir bénéficier de ses effets. Appliquer l'huile de longue-vue est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Lubrifiant d'armure

Cette huile non magique réduit les frictions qui rendent les mouvements en armure métalliques si difficiles. Une application de lubrifiant d'armure réduit le malus d'armure aux tests de 1 (avec un minimum de 0). Chaque application prend une minute et dure 1d4 heures. Il n'est pas possible d'appliquer le lubrifiant sur une armure actuellement portée. Le lubrifiant n'est d'aucune utilité sur un bouclier ou sur une armure qui n'est pas faite principalement de métal.

Mainsûre

Cette pâte blanche et épaisse renforce et affermit la prise de l'utilisateur quand on l'applique aux mains et aux pieds, ce qui lui facilite l'escalade. La mainsûre confère un bonus d'alchimie de +2 aux tests de *Escalade* pendant 1 minute.

Une dose de mainsûre suffit à couvrir les mains et les pieds d'une créature de taille M. Appliquer la mainsûre est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités.

Pied-léger

Le pied-léger est une fine poudre grise qui étouffe les sons quand on l'applique sur la plante des pieds ou sur des bottes. Elle confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Déplacement silencieux* pendant une heure.

Une dose de pied-léger suffit pour affecter une créature de taille M disposant d'une seule paire de pieds ou de pattes. Chaque paire de pattes supplémentaire nécessite une autre dose. Appliquer le pied-léger est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Si la poudre est appliquée sur une botte ou tout autre type de chaussure, ses avantages sont perdus si on la retire. De même, si on l'applique sur la peau d'une créature, ses avantages sont perdus si la créature met des chaussures par la suite.

Pommade du faucon

Ce gel épais et acide affine temporairement la vue de son utilisateur. Cependant, une fois que ses effets bénéfiques disparaissent, le gel brûle et pique les yeux pendant quelques minutes. Après avoir appliqué la pommade sur ses yeux, le personnage gagne un bonus de +2 aux tests de *Détection* et de *Fouille* pendant 2 minutes. Après cela, il subit un malus de -2 aux mêmes tests

pendant 10 minutes. On peut réduire la durée de ce malus de moitié en passant un round à se laver les yeux à l'eau claire. Appliquer la pommade du faucon ou se laver les yeux sont des actions simples qui provoquent des attaques d'opportunité.

Poudre d'ouïe fine

Cette poudre blanche et sèche affine l'ouïe d'une créature quand on l'applique à son oreille. Ses effets sont très brefs, et elle est donc souvent plus souvent utilisée par ceux qui tentent d'éviter des gardes ou des sentinelles que par des individus affectés à la surveillance d'un endroit pendant une longue période de temps. La poudre d'ouïe fine confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de *Perception auditive* pendant 1 minute.

Une dose de poudre d'ouïe fine suffit à affecter l'ouïe d'une créature de n'importe quelle taille, mais celle-ci doit avoir des oreilles pour en profiter. Appliquer la poudre d'ouïe fine est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Puanteur féline

Une dose de ce composé alchimique répandu sur les traces du personnage masque son odeur. Toute créature utilisant son odorat pour pister le personnage doit réussir un test de *Survie* contre un DD de 15 pour éviter de perdre sa trace. Si la piste est perdue, la créature peut tenter de la retrouver en utilisant les règles normales associées au don *Pistage*, mais le DD augmente de 2. L'odeur de la puanteur féline reste efficace 10 minutes après qu'on en a fait usage. Répandre de la puanteur féline est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Sirop d'harmonie avec la nature

Cette substance est un liquide trouble à l'odeur âcre. Quand on l'avale, le sirop d'harmonie avec la nature provoque des changements subtils dans l'odeur de son utilisateur. Les animaux sont mieux disposés à son encontre, le considèrent comme moins menaçant et lui font plus facilement confiance. Boire une fiole de sirop confère un bonus d'alchimie de +2 aux tests de *Dressage* et de *empathie sauvage* effectués dans les 12 heures qui suivent.

Torche rapide

Cet objet ressemble à un tube de carton ciré avec un court manche en bois. À l'extrémité opposée, l'objet se termine par un sceau de cire. L'ensemble a la taille d'une torche normale. La substance alchimique contenue dans le tube s'enflamme au contact de l'air, dès que le sceau est retiré, ce qui prend une action rapide. La torche rapide produit une brillante lueur blanche qui produit assez de lumière pour illuminer une zone de 9 mètres de diamètres et une zone de lumière faible jusqu'à 18 mètres.

Une torche rapide se consomme en 10 minutes. Elle supporte les vents violents et fonctionne même sous l'eau. Le seul moyen d'éteindre une torche rapide est de la recouvrir de sable ou de l'entourer d'un matériau non combustible, ce qui prend une action complexe. Une fois éteinte, elle ne peut plus être allumée.

Résumé

objet	prix	DD
Baume guérisseur	10 po	20
Briseur d'odorat	5 po	15
Boule flash	50 po	25
Chandelle de méticulosité	100 po	25
Crème de camouflage	50 po	20
Gel de l'anguille	20 po	20
Graisse d'enclenchement	20 po	20

Capsules alchimiques

La vie d'un aventurier exige qu'il soit prêt à tout instant, et qu'il puisse réagir efficacement aux menaces. Au plus fort de la mêlée ou face à la menace inattendue d'un effondrement, l'aventurier a rarement le temps d'utiliser un objet alchimique. Ces substances sont certes utiles quand l'aventurier sait ce qui l'attend ou a la chance de détecter ses adversaires avant qu'ils ne soient avertis de sa présence, mais ces situations constituent l'exception plutôt que la règle. Pour répondre au besoin d'objets alchimiques rapides à utiliser, des alchimistes entreprenants ont longtemps travaillé pour mettre au point des substances faciles à mettre en œuvre quand la bataille fait rage, permettant à l'utilisateur d'en tirer profit sans perdre le temps qu'il pourrait passer à attaquer l'ennemi ou à lancer un sort.

La réponse de l'alchimie aux besoins des aventuriers est un objet simple qui permet à son porteur de garder une petite quantité de substance alchimique dans la bouche. L'utilisateur peut rapidement briser la capsule (au prix d'une action simple ou rapide), ce qui lui permet de continuer à se battre tout en absorbant le composé alchimique hautement concentré.

Les capsules alchimiques n'affectent que les créatures vivantes possédant une anatomie perceptible. Les créatures artificielles, les élémentaires, les vases, les morts-vivants et les autres créatures qui ne remplissent pas ces conditions ne gagnent aucun avantage de l'utilisation de capsules alchimiques.

Dispositifs de stockage

L'efficacité des capsules alchimiques dépend d'un appareil de stockage, qui peut être soit un réservoir à capsule, soit une dent alchimique.

On ne peut porter d'un réservoir à capsule ou une dent alchimique à un moment donné, et chacun de ces systèmes de stockage ne peut contenir qu'une capsule à la fois. Utiliser une capsule alchimique ne nécessite qu'une action rapide si elle est contenue dans un réservoir à capsule ou une dent alchimique correctement fixée. En l'absence de réservoir ou de dent alchimique, utiliser une capsule alchimique est une action simple, tout le fait de boire une potion.

Insérer une capsule dans un réservoir est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunités.

Réservoir à capsule

Un réservoir à capsule est composé d'une mince bande caoutchouteuse qui entoure la dent. Cette courroie est pourvue d'un petit anneau de métal qui peut contenir une capsule alchimique. L'anneau est positionné soit vers l'intérieur du palais, soit de l'autre côté de la gencive de l'utilisateur. Certains utilisateurs trouvent que porter l'anneau à l'intérieur du palais, avec la capsule sous la langue, est la manière la plus confortable de porter le réservoir, alors que d'autres pensent qu'en portant l'anneau

objet	prix	DD
Huile de longue-vue	25 po	20
Lubrifiant d'armure	40 po	15
Mainsûre	20 po	20
Pied-léger	50 po	20
Pommade du faucon	50 po	25
Poudre d'ouïe fine	20 po	20
Puanteur féline	50 po	20
Sirop d'harmonie avec la nature	50 po	25
Torche rapide	5 po	20

vers l'extérieur de la gencive de la mâchoire supérieure, il est plus confortable de coincer la capsule contre la joue.

Un réservoir à capsule coûte 100 po.

Dent alchimique

Ceux qui préfèrent utiliser leurs capsules alchimiques en secret se tournent plutôt vers les dents alchimiques. Comme leur nom l'indique, ces objets spécialement dissimulés sont conçus pour ressembler à des dents. La dent fonctionne à tous égards comme un réservoir à capsule. De plus, il est très difficile de la trouver sans une fouille approfondie (*Fouille* contre un DD de 30). La fausse dent est la plupart du temps utilisée en tant que version dissimulée du réservoir à capsule, mais quelques espions et autres agents extrêmement dévoués portent une dent pleine de poison pour s'assurer de ne jamais être capturés vivants. Une dent alchimique peut contenir une dose de n'importe quel poison de contact ou ingéré, mais ce poison ne peut affecter que le porteur de la dent : il est impossible de faire de la dent un moyen d'injection efficace en l'associant à une attaque de morsure.

Une dent alchimique coûte 300 po.

Capsule d'antidote

Cette capsule contient une dose d'un faible antidote. Quand il est absorbé, il confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Vigueur effectués contre les poisons. Ce bonus dure une minute.

Capsule d'insensibilité

Cette capsule contient un liquide pâle et épais qui permet à l'utilisateur d'ignorer la douleur et toute forme de distraction. Quiconque utilise une capsule d'insensibilité quand il est chancelant peut ignorer les restrictions concernant le nombre d'actions entreprises dans un round en raison de cette condition (au lieu d'être limité à une action simple). Cet avantage ne s'applique qu'au round durant lequel la capsule est utilisée, et l'effet se termine immédiatement après que l'utilisateur a effectué ses actions pour ce round.

Une capsule d'insensibilité n'empêche pas le personnage de perdre un point de vie s'il est déjà à 0 points de vie ou en dessous, et ne lui évite pas de mourir s'il atteint la limite de -10 points de vie.

Capsule de bras de fer

Cette petite capsule contient un liquide rouge et clair. Quand il est avalé, ce liquide confère une amélioration temporaire de la puissance physique, mais fatigue son utilisateur. Quand on l'utilise, la capsule de bras de fer confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Force et aux dégâts des armes de corps à corps. Cet avantage dure 2 rounds, à la fin desquels l'utilisateur est fatigué. Si un personnage qui utilise une capsule de bras de

fer est déjà fatigué quand ses effets s'estompent, il est épuisé.

Capsule de pas de géant

Cette petite capsule contient une dose d'un liquide clair et bleu. Quand il est avalé, ce liquide allonge les enjambées du personnage et confère une amélioration temporaire de la vitesse, mais fatigue son utilisateur. Quand on l'utilise, la capsule de pas de géant accroît la vitesse de déplacement terrestre de base du personnage de 1,5 mètre. Cet avantage dure 2 rounds, à la fin desquels l'utilisateur est fatigué. Si un personnage qui utilise une capsule de pas de géant est déjà fatigué quand ses effets se dissipent, il est épuisé.

Capsule de saut

L'épais liquide gris de cette capsule permet à l'utilisateur de faire des bonds plus puissants pendant une courte période. L'utilisateur gagne un bonus d'alchimie de +4 aux tests de Saut. Les avantages d'une capsule de saut

Capsules alchimiques offensives

Tout comme un réservoir procure à un aventurier un moyen facile d'ingérer certaines substances alchimiques sans le détourner de ses efforts au combat, une capsule alchimique offensive permet l'application d'un composé préparé spécialement pour affecter les propriétés de l'arme à laquelle elle s'applique.

Utiliser une capsule alchimique offensive nécessite une action rapide (et ne provoque pas d'attaque d'opportunité) si elle est contenue dans le réservoir à capsule offensive adéquat (Cf. infra). Sinon, appliquer une capsule alchimique offensive est l'équivalent d'une huile magique (une action simple qui provoque des attaques d'opportunités).

Réservoir à capsule offensive

La méthode la plus répandue pour appliquer les effets d'une capsule alchimique offensive est le réservoir à capsules offensives. Cette longue lanière de cuir, enroulée autour d'une arme de corps à corps ou d'une arme de jet (mais pas d'un projectile) à la base de la lame ou de la surface de frappe, contient une unique capsule alchimique. Il existe une option plus onéreuse : le triple réservoir à capsules offensives, qui contient trois capsules au lieu d'une. Le personnage qui porte une arme dotée d'un triple réservoir peut utiliser une, deux ou les trois capsules qu'elle contient dans la même action.

Un seul réservoir (unique ou triple) peut être attaché à une arme. Attacher un réservoir à capsule offensive à une arme ou placer une capsule dans un réservoir vide est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité. Par conséquent, remplir un triple réservoir requiert trois actions complexes.

Une capsule alchimique offensive peut être remplie d'une seule dose de poison. Activer la capsule recouvre l'arme de poison, ce qui permet à son porteur d'empoisonner ceux qu'il touche avec. Un personnage qui utilise le poison de cette manière est exposé aux dangers habituels liés à l'utilisation du poison (comme l'exposition accidentelle au poison en activant la capsule ou en obtenant 1 au jet d'attaque).

Un réservoir à capsule offensive coûte 100 po. Un triple réservoir à capsules offensives coûte 450 po.

Dent toxique

Les inventeurs tentant de perfectionner les capsules alchimiques ont mis au point cette fausse dent.

ne durent que 1 round et se terminent immédiatement quand les actions de l'utilisateur pour ce round sont effectuées.

Capsule de stabilité

L'épais liquide bleu que contient cette capsule améliore brièvement le sens de l'équilibre de l'utilisateur. Tant que cette capsule fait effet, l'utilisateur gagne un bonus d'alchimie de +1 aux tests d'Équilibre. Les avantages d'une capsule de stabilité ne durent que 1 round et se terminent immédiatement quand les actions de l'utilisateur pour ce round sont effectuées.

Résumé

objet	prix	DD
Capsule d'antidote	15 po	20
Capsule d'insensibilité	15 po	20
Capsule de bras de fer	125 po	35
Capsule de pas de géant	15 po	35
Capsule de saut	15 po	25
Capsule de stabilité	15 po	20

Ressemblant à une véritable dent, la dent toxique remplace une véritable dent et contient une unique dose de poison de contact, de blessure ou sous forme de gaz. Pour activer la dent, le porteur doit mordre profondément pour la briser, libérant alors le poison. Il peut faire cela en mordant sa cible, par une attaque de contact au corps à corps qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si cette attaque réussit, la cible est exposée au poison et en subit les conséquences normalement. Si la dent contient un poison gazeux, il faut une action de mouvement pour briser la dent, puis une action simple pour expulser le poison qui atteint un unique adversaire à 1,5 mètre (jet de Réflexes de DD 15 pour éviter le gaz). Activer une dent toxique, expose aussi son porteur au poison.

Une dent toxique coûte 300 po. Elle peut être fabriquée par un alchimiste (DD 25).

Étincelle

Une capsule d'étincelle imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche de liquide crépitant d'une dangereuse énergie électrique. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts d'électricité supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée de la sorte inflige 1d6 points de dégâts d'électricité à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round, et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts d'électricité ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts d'électricité infligés par l'arme.

Flammèche

Une capsule de flammèche imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche d'huile qui prend immédiatement feu. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts de feu supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée de la sorte inflige 1d6 points de dégâts de feu à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts de feu ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts de feu infligés par l'arme.

Flétrispectre

Une capsule alchimique de flétrispectre imprègne l'arme de corps à corps ou de jet d'un épais liquide gris. Cette substance permet à l'arme d'ignorer les chances de

rater qui s'appliquent normalement quand son porteur combat des créatures intangibles (comme si l'arme bénéficiait de la propriété *spectrale*). Les effets de la capsule durent 3 rounds.

Froidure

Une capsule de froidure imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche d'huile qui atteint immédiatement une température dangereusement basse. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts de froid supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée de la sorte inflige 1d6 points de dégâts de froid à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts de froid ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts de froid infligés par l'arme.

Alchimie de la pierre

Les nains et surtout les gnomes ont développé de nombreuses techniques alchimiques particulièrement avancées et originales. Le goût des gnomes pour l'alchimie leur vaut la meilleure réputation de maîtres alchimiques au monde. Les nains ont largement bénéficiés de l'enseignement des gnomes.

Acide mange-pierre

Cette forme particulière d'acide affecte uniquement la pierre. Une flasque d'acide mange-pierre peut être lancée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup direct sur une surface de pierre ignore la solidité de l'objet et inflige 3d10 points de dégâts d'acide. Le round suivant, l'acide mange-pierre inflige de nouveau 2d10 points de dégâts d'acide.

Argent poudreux

Cette fine poudre argentée brille quand elle tenue dans la lumière et est contenue dans une bille de verre d'un demi-pouce de diamètre. Une bille peut être lancée avec une attaque de contact à distance, avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Alternativement, elle peut être utilisée comme une bille de fronde. Quand elle se fracasse sur une surface rigide, la poussière se répand tout autour. Les créatures touchées vulnérables à l'argent (ayant une résistance aux dégâts vaincue par l'argent) subissent 1d6 points de dégâts et est nauséuse pendant 1 round (jet de Vigueur de DD 12). Les autres créatures ne sont pas affectées par l'argent poudreux.

Aveugle-nain

technologie gnome

Les pierres d'aveugle-nain sont de petites pierres traitées par alchimie, leur donnant une faible teinte violette. Un personnage peut lancer un aveugle-nain comme une arme à impact. Quand elle touche une surface rigide, elle libère un violent éclair de lumière violette. La lumière illumine une zone de 6 mètres de diamètres brièvement et interfère temporairement avec la vision dans le noir de ceux pris dans l'aire d'effet. Les créatures qui se servent de la vision dans le noir dans un rayon de 3 mètres du point d'impact doivent réussir un test de *Réflexes* de DD 15 ou perdre le bénéfice de leur vision dans le noir pendant 10 minutes. L'aveugle-nain n'a aucun effet sur la vision normale ou la vision nocturne.

Vif argent

Une capsule de vif argent imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche de liquide argenté. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts comme si elle était recouverte d'argent (ce qui n'inflige pas au porteur le malus normal de -1 aux dégâts associés aux armes en argent). Les effets de cette capsule durent 3 rounds et se cumulent avec tous les autres éventuels avantages dus au matériau de l'arme.

Résumé

	objet	prix	DD
Étincelle		25 po	25
Flammèche		25 po	25
Flétrispectre		100 po	35
Froidure		25 po	25
Vif argent		50 po	30

Barre de voyage

technologie de l'Empire de Pierre

Cette barre rigide composée principalement de légumes et de fruits fournit l'équivalent d'un jour de nourriture. Une créature qui consomme une barre (ce qui prend environ 10 minutes) reçoit tous les bénéfices d'un repas complet, si ce n'est le goût. Toutefois, consommer une seconde barre avant 24 heures rend malade pendant 1 heure. Les rangers et les chasseurs de primes prennent souvent des barres de voyages dans leurs paquetages quand ils doivent se rendre dans la nature pendant une longue période, et uniquement à contrecœur.

Billes alchimiques

Ces billes sont remplies d'un liquide spécifique. Il s'agit de billes en verre creuses pouvant être remplies d'acide, de feu alchimique ou même d'eau bénite qui se cassent au contact de leur cible. Elles s'utilisent comme des billes de fronde normales, mais leur taille anormalement grande impose un malus de -2 aux jets d'attaque.

Les billes d'acide infligent 1d3 points de dégâts de d'acide supplémentaires, les billes de feu alchimique infligent 1d3 points de dégâts de feu supplémentaires. Les billes bénites infligent aux morts-vivants et aux extérieurs maléfiques 1d3 points de dégâts bénis supplémentaires.

Boulettes explosives

technologie gnome

Ressemblant à des billes de pierre ou des cailloux, les boulettes explosives sont vendues par sac. Un sac suffit à couvrir une case de 1,5 mètre de côté de ces objets alchimiques. Toute créature se déplaçant ou se battant sur cette case doit réussir un jet de *Réflexes* de DD 15 chaque round pour éviter de briser une boulette. Lorsqu'une boulette se casse, elle explose aussitôt. Cela entraîne une réaction en chaîne qui fait qu'elles explosent toutes dans un boucan d'enfer, infligeant 1d6 points de dégâts de son à la créature se tenant sur cette case. Renverser le contenu d'un sac de boulettes explosives sur une surface plus étendue n'a aucun effet.

Les gnomes ont développé les boulettes explosives comme un système d'alarme. Ils les cachent sous des feuilles ou parmi du gravier.

Chandelle de relaxation

Cette épaisse chandelle bleue brûle lentement, remplissant l'air d'une douce fragrance relaxante pendant 8 heures. Ces chandelles, bien que fonctionnent lentement, ont de remarquables vertus thérapeutiques. Les personnages qui passent une nuit de repos dans les 6 mètres d'une chandelle de relaxation allumée guérit deux fois plus vite que la normale. Un personnage qui passe une journée complète de repos et dort dans les 6 mètres d'une chandelle allumée récupère trois fois plus vite que la normale. Les bénéfices d'une chandelle se cumulent avec ceux fournis par un guérisseur.

Coque de long voyage

technologie de l'Empire de Pierre

Ces ovoïdes gélatineux bleu-vif, quand elles sont avalées, permettent à un humanoïde de marcher pendant 10 heures par jour (au lieu de 8) avant de devoir effectuer un test de Constitution pour résister aux dégâts et à la fatigue. Marcher plus longtemps revient à réaliser une marche forcée. Consommer une seconde capsule avant 24 heures n'a aucun effet supplémentaire.

Corde instantanée

technologie gnome

Quand elle est retirée de sa flasque, ce liquide visqueux de couleur grise se forme en une longue corde. Une fois exposé à l'air, ce liquide augmente rapidement en taille et viscosité, prenant le diamètre d'une corde de chanvre typique, une fois sec. Une flasque de corde instantanée produit une corde de 9 mètres ; il faut deux rounds pour qu'elle se solidifie et soit utilisable. Durant cette période, elle peut être manipulée, mais ne peut supporter un poids de plus de 5 kilogrammes sans se rompre. Une fois complètement sèche, la corde supporte autant de poids qu'une corde de chanvre. Après une heure, la corde instantanée se fragilise et se désagrège en une fine poussière.

Crépitement lumineux

technologie gnome

Cette flasque contient un liquide clair brillant de petites étincelles lumineuses. Elle peut être utilisée comme une arme à impact. Quand elle frappe une surface rigide et se brise, le crépitement lumineux crée une petite zone remplie d'éclairs crépitants et lumineux. Ces éclairs peuvent distraire mais ne provoquent aucun dégât. Cependant, une créature désirant lancer un sort dans un rayon de 1,5 mètre du point d'impact, doit réussir un test de *Concentration* de DD 15 ou perdre son sort. Si le lanceur doit réussir un test de *Concentration* pour une autre raison, le crépitement lumineux n'inflige aucun malus additionnel.

Cube de rouille

Fait de fer rouillé, ce cube peut être camouflé sous la forme d'un dé. Il peut être lancée avec une attaque de contact à distance, avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Alternativement, il peut être utilisée comme une bille de fronde. Quand il se fracasse sur une surface rigide, il se désagrège en une fine poussière. Les objets et les créatures en métal touchées subissent 1d6 points de dégâts (en ignorant la solidité), plus 1d6 points de dégâts chaque round pendant les prochains 2 rounds. Une créature peut se débarrasser de la poussière en y consacrant une action de mouvement.

Défoliant

Ce liquide malodorant a une teinte brune et boueuse et sent les plantes en décomposition. Une flasque de défoliant peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Sur un coup direct, le défoliant inflige 2d4 points de dégâts aux créatures de type plante et tue les plantes normales de taille M ou plus petites. L'aspersion inflige 1 point de dégâts aux créatures de type plante et tue les plantes normales de taille inférieure à M. Les dégâts ne sont pas limités aux plantes vivantes : les objets en bois subissent aussi les dégâts du défoliant, mais leur solidité s'applique.

Eau ferreuse

Une boulette d'eau ferreuse est une sphère de verre d'un diamètre d'un demi-pouce contenant un liquide rouille avec de petites flammèches noires flottant en suspension. Une boulette d'eau ferreuse peut être lancée avec une attaque de contact à distance, avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Alternativement, elle peut être utilisée comme une bille de fronde. Quand elle se fracasse sur une surface rigide, elle répand ses flammèches noires tout autour. Les créatures touchées vulnérables au fer froid (ayant une résistance aux dégâts vaincue par le fer froid) subissent 1d6 points de dégâts et est nauséuse pendant 1 round (jet de Vigueur de DD 12). Les autres créatures ne sont pas affectées par les boulettes d'eau ferreuses.

Élixir d'endurance

Absorber cette substance grise au goût de cendre acclimate instantanément son buveur à son environnement. Pour les prochaines 12 heures, le buveur gagne un bonus alchimique de +4 à tous ses tests de caractéristique, de compétence et de sauvegarde réalisés pour résister aux environnements naturels extrême.

Feu de camp instantané

Un feu de camp instantané consiste un sac de cuir rempli de brindilles, de bûches et de carburant. La ficelle qui maintient ce sac fermé est recouverte de petits morceaux de silex et d'acier. Le sac est lui-même traité pour prendre feu facilement. Quand la ficelle est tirée, le sac tout entier prend feu, créant un très petit feu de camp (suffisant pour faire la cuisine) en un round. Le feu dure 30 minutes après la mise à feu, mais il peut être alimenté avec du bois sec comme n'importe quel feu. Le feu de camp instantané brûle même sous une pluie modérée, mais s'éteint rapidement dans des conditions humides à moins qu'un couvert ne lui soit fourni.

Feu de lame

Similaire au feu alchimique mais moins volatile, cet épais liquide adhésif s'enflamme quand il est exposé à l'air. Le feu de lame est généralement répandu le long d'une lame d'une arme, l'enflammant pour une courte période. Le feu dure 1d6 rounds. Tant que l'arme est enflammée, elle illumine comme une torche et inflige 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Appliquer le feu de lame à une arme est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité. Le feu de lame est assez épais pour ne pas couler une fois répandu sur l'arme, et ne brûle pas son porteur, mais chaque round, l'arme subit 1 point de dégât de feu, la plupart des armes ont une solidité suffisante pour résister à ces dégâts. Cependant, une arme en bois recouverte de feu de lame s'enflamme et subit 1d6 points de dégâts de feu par round, jusqu'à ce qu'elle soit éteinte. Il est possible d'enflammer des objets avec une arme recouverte de feu de lame en une action complexe si l'objet

n'est pas tenu en main. Si l'objet est portée par un adversaire, il faut réussir à l'agripper puis passer une action complexe à l'enflammer.

Feu gélifié

technologie naine

Cette concoction préparée par les alchimistes nains est un gel bleu-vert. Généralement, on la verse dans un récipient creux dans lequel on la laisse sécher. On peut l'y laisser ou la retirer et la découper en cubes de 5 cm de côté. En versant un peu d'eau pure sur le gel (quelques centilitres par cube suffisent), il génère ce qui ressemble à des flammes bleu-vert. Ces flammes n'émettent pas de chaleur et ne blessent pas si on les touche. Une fois mouillé, un cube éclaire pendant 24 heures, fournissant une illumination équivalente à celle d'une torche (6 mètres de rayon). Cette durée peut être interrompue, simplement en sortant le cube de l'eau et en le séchant. Il peut alors être réutilisé plus tard, tant que la durée totale d'utilisation ne dépasse pas 24 heures. Dans les villes souterraines naines, le feu gélifié est utilisé dans des lanternes, ainsi que dans les âtres des foyers et les brasiers. Les lanternes à feu gélifié contiennent une dose chacune. Ce sous souvent des modèles à capote.

Flasque hurlante

technologie gnome

Ce container est fait d'un cuir épais entouré d'une corde fine qui retient un opercule scellé. Tirer sur la corde ouvre la flasque et active la substance alchimique qu'elle contient. La flasque émet un cri strident dans un cône de 4,5 mètres. Tout ce qui trouve dans ce cône subit 1d8 points de dégâts de son et devient sourd pour 1 minute (jet de *Vigueur* de DD 15 pour annuler).

Fléau des vermines

Cette flasque scellée hermétiquement contient un gaz vert pâle. Quand elle est relâchée dans les airs, la fumée remplit une case de 1,5 mètre de côté. La plupart des créatures ne sont pas affectées par cette fumée, même si les humanoïdes en trouvent l'odeur désagréable. Les vermines, cependant, la trouvent intolérable. Pour passer par la case occupée par la fumée, une créature de type vermine doit réussir un test de *Vigueur* de DD 15. Les effets du fléau des vermines durent une minute, bien que de forts vents puissent diminuer cette durée.

Huile de cloque

L'huile de cloque est un liquide alchimique hautement raffiné qui provoque des cloques douloureuses au contact. On en applique une fine couche sur une surface, comme une épée ou une poignée de porte. Une fois appliquée, l'huile reste active pendant 2d4 rounds. Une seule fiole contient assez d'huile pour 1d8 applications, couvrant une zone d'environ 15 cm par 15 chacune.

Lorsqu'une victime met sa peau nue en contact avec l'huile, elle doit réussir un test de *Vigueur* de DD 15 pour éviter que des cloques rougeâtres et douloureuses n'apparaissent sur la zone affectée, ce qui inflige 1d4 points de dégâts par application utilisée. De plus, la victime subit un malus de -2 sur tous les tests de *Dextérité* ainsi que sur les tests de *Réflexes*, pendant 2d4 jours. Si des soins magiques sont appliqués à ces dégâts, les cloques et le malus disparaissent. La guérison naturelle rend les points de vie perdus normalement, mais n'affecte pas les malus sur les tests liés à la *Dextérité*.

Huile de flamme lointaine

Cette huile claire et bleue brûle d'une flamme bleue et illumine une large zone. Quand elle est utilisée, l'huile de flamme lointaine illumine une zone de 12 mètres de rayon. Dans une lanterne à capuchon, elle permet d'illuminer un cône de 24 mètres de long sur 7,5 mètres de large. Une pinte d'huile de flamme lointaine alimente une lanterne pendant 3 heures. Elle peut être répandue sur une case de 1,5 mètre de côté. Si elle est enflammée, l'huile brûle pendant 1 round et inflige 2d4 points de dégâts aux créatures dans la zone.

Longue respiration

Cette épaisse fumée brune est utile à tous ceux qui doivent se passer de respirer pendant quelques rounds. Après avoir inhalé profondément la fumée de longue respiration, un personnage peut retenir sa respiration pendant 3 rounds par point de Constitution (au lieu de 2). La longue respiration peut être utilisée après qu'un personnage ait commencé à retenir sa respiration, mais cela n'augmente que le temps restant sans reprendre son souffle de 50 %. Une fois qu'un personnage commence à devoir réaliser des tests de Constitution pour pouvoir retenir son souffle, la longue respiration n'a plus d'effet.

Nerv

technologie gnome

Nerv est le surnom d'une substance aussi connue sous le nom de courage liquide, un sirop jaune vif contenu dans une fiole de verre peinte. Boire une dose de nerv accorde un bonus alchimique de +2 aux tests de peur de son buveur pendant une heure.

Parchemin du faussaire

technologie gnome

Ces feuilles de parchemin d'apparence normale sont imbibées d'une substance alchimique qui les rendent presque transparents pendant une heure quand elles sont exposées à la chaleur. Ces feuilles presque transparentes peuvent être déposées sur un document officiel afin de le copier, offrant alors un bonus alchimique de +2 au tests de *Contrefaçon*. Une fois que la substance perd de sa puissance, la page ne peut être distinguée d'une page de parchemin normal (et ne peut plus être activée).

Parfum de lys-arachné

L'odeur de lys-arachné repousse la plupart des vermines, à l'exception étonnante des araignées qui ne la sentent absolument pas. Les vermines de taille I évitent les créatures qui portent ce parfum, tandis que les vermines monstrueuses (autre que les araignées) doivent réussir un jet de *Volonté* de DD15 pour les attaquer. Une fois qu'une vermine a réussi un jet de sauvegarde, elle est immunisée contre les effets du parfum de lys-arachné pendant une heure. Une seule application de cette concoction alchimique suffit pour affecter une créature de taille P. Pour les créatures d'autres tailles, il faut deux fois plus (ou moins) d'application par catégorie de taille en dessus (ou en dessous) de P. Une application se dissipe en une heure.

Pierre à étincelles

Ces objets alchimiques ressemblent à des pierres de la taille du poing faite d'argile grise et solide. Elles peuvent être lancées comme des armes à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Quand une pierre à étincelles frappe une cible, elle libère un arc électrique infligeant 1d6

points de dégâts d'électricité. Si une autre créature se trouve à 1,5 mètre de la cible, un arc secondaire se forme et la frappe, infligeant la moitié des dégâts initiaux. Si plusieurs créatures se trouvent à portée, une est choisie au hasard. Si aucune créature ne se trouve à portée, la pierre à étincelles n'a aucun effet secondaire.

Poudre craquante

Cette poudre alchimique crée un bruit sec, comme du bois que l'on casse, à chaque fois qu'elle est agitée. Une seule dose couvre une case de 1, mètre de côté. Répandre la poudre prend une action complexe. Une fois en place, elle reste active pendant 1 heure et impose un malus de -10 aux tests de *Déplacement silencieux* à toute créature qui traverse la case.

Poudre d'écriture dans le noir

technologie naïne

Cette opaque poudre grise n'a aucune caractéristique visible ; il est même impossible de la repérer à plus de 3 mètres en vision normale. Quand elle est vue en vision dans le noir, toutefois, elle se met à luire brillamment. Les créatures qui disposent de cette capacité l'utilisent souvent pour écrire des messages que la plupart des autres créatures ne peuvent pas lire. Chaque fiole contient assez de poudre pour écrire une phrase d'une taille raisonnable.

Ration déshydratée

Les explorateurs gnomes tirent de nombreux bénéfices de l'alchimie, dont celle de pouvoir transporter et conserver facilement de grandes quantités de nourriture. Les rations déshydratées, bien que d'un prix élevé, ne pèsent que la moitié d'une ration fraîche et se conservent des semaines, permettant de voyager de longs jours dans des lieux où l'eau est courante et la nourriture rare. Les personnages mangeant des rations déshydratées doivent boire deux fois plus d'eau que la normale par jour ou commencer à souffrir de la soif.

Respiration claire

Cette flasque libère une fumée grise quand elle est débouchée. Cette fumée inhibe temporairement le sens de l'odorat de celui qui la respire profondément. Elle fournit un bonus d'alchimie de +4 aux tests de *Vigueur* pour résister aux odeurs déplaisantes. Les effets de la respiration claire durent 1 heure.

Saigneur vicieux

Ce gel épais bleu est un puissant anticoagulant. Une blessure causée par une arme enduite de saigneur vicieux continue de saigner pendant 2 rounds, infligeant 1 point de dégât d'hémorragie par round. Appliquer le saigneur vicieux à une arme est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunités. Une fois appliquée sur l'arme, les effets du produit durent 1 minute. Une flasque de saigneur vicieux contient assez de gel pour enduire une arme de taille G ou inférieure. Le saigneur vicieux n'affecte pas les créatures artificielles, les élémentaires, les vases, les morts-vivants, les extérieurs et, de manière générale, les créatures immunisées aux coups critiques.

Soleil liquide

Brillant avec la force d'une torche, les boulettes de soleil liquide sont des sphères de verre d'un demi-pouce de diamètre contenant un liquide couleur or. Une capsule peut être lancée avec une attaque de contact à distance, avec un

facteur de portée de 1,5 mètre. Alternativement, elle peut être utilisée comme une bille de fronde. Quand elle se fracasse sur une surface rigide, elle répand le liquide tout autour. Le liquide continue de briller comme une torche pendant un 1 round après être exposé à l'air. Les créatures sensibles à la lumière qui sont touchées par une bille sont étourdies pour un round. Les boulettes infligent 1d6 points de dégâts à un vampire, un vampirien ou toute autre créature blessée par la lumière du jour.

Tablette d'eau claire

Ces petites boulettes noires sentent fortement le goudron. En jeter une dans une tonnelet d'eau la nettoie des maladies, des poisons et des autres toxines pouvant s'y trouver. L'eau ainsi traitée a un vague arrière goût goudronneux et laisse sur les surfaces sur lesquelles elle est répandue un léger dépôt noir, mais est parfaitement saine à boire. Les liquides magiques, comme les potions, les huiles ou les poisons magiques ou alchimiques, sont immunisés aux effets des tablettes d'eau claire. Les liquides à base d'huile ou d'alcool ne sont pas non plus affectés.

Torche-signal

Ces simples objets sont des torches normales traitées par un procédé alchimique pour produire une couleur particulière à la flamme. Les torches-signal brûlent chacune avec une couleur différente. Il existe de nombreuses teintes différentes, les plus communes sont le jaune, le vert et le bleu.

Résumé

objet	prix	DD
Acide mange-pierre	20 po	20
Argent poudreux	20 po	20
Aveugle-nain	50 po	25
Barre de voyage	1 po	20
Bille alchimique (acide)	10 po	15
Bille alchimique (eau bénite)	10 po	15
Bille alchimique (feu)	20 po	20
Boulettes explosives (un sac)	50 po	25
Chandelle de relaxation	100 po	25
Coque de long voyage	10 po	15
Corde instantanée	25 po	15
Crépitement lumineux	20 po	20
Cube de rouille	100 po	30
Défoliant	20 po	20
Eau ferreuse	20 po	20
Élixir d'endurance	25 po	20
Feu de lame	20 po	20
Feu de camp instantané	50 po	15
Feu gélinifé (12 utilisations)	10 po	20
Flasque hurlante	40 po	25
Fléau des vermines	20 po	20
Huile de cloque	15 po	25
Huile de flamme lointaine	2 po	15
Longue respiration	50 po	25
Nerv	25 po	25
Parchemin du faussaire	10 po	20
Parfum de lys-arachné	75 po	25
Pierre à étincelles	50 po	25
Poudre craquante	30 po	20
Poudre d'écriture dans le noir	10 po	20
Ration déshydratée	2 po	15
Respiration claire	50 po	25
Saigneur vicieux	50 po	20
Soleil liquide	20 po	30
Tablette d'eau claire	1 po	30
Torche-signal	1 po	15

Alchimie nécromantique

Casille

Cet onguent doit être appliqué sur des ossements avant qu'ils ne soient animés sous forme de squelette. Il a pour effet de réduire l'armure naturelle du mort-vivant de 2 points (jusqu'à un minimum de 0), mais si celui-ci est détruit, ses os se brisent et projettent des éclats dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à portée d'allonge du squelette subissent 1 point de dégâts perforants par dé de vie du monstre (jet de *Réflexes* de DD 15 pour demi-dégâts).

On recouvre les ossements d'une créature de casille au prix d'une action complexe. Une fiole suffit pour une créature de taille M ou inférieure. En revanche, il en faut deux pour une créature de taille G, quatre pour une créature de taille TG et ainsi de suite.

Feu embaumant

Ce liquide âcre doit être versé sur un cadavre. Au bout de 1 minute, celui-ci est animé sous la forme d'un zombi. Une fois animé, le monstre s'embrase d'une flamme bleue pendant 1 minute s'il subit au moins 1 point de dégâts. Cette flamme ne lui inflige pas de dégâts, mais ses attaques infligent alors 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires.

On recouvre le cadavre de feu embaumant au prix d'une action complexe. Une fiole suffit pour une créature de taille M ou inférieure. En revanche, il en faut deux pour une créature de taille G, quatre pour une créature de taille TG et ainsi de suite.

Fléau des tombes

Cet épais liquide gris a la consistance d'une huile. Au contact de l'air, il s'évapore immédiatement pour créer une fumée presque imperceptible. Elle n'a aucune odeur et n'a aucun effet sur la plupart des créatures. Les morts-vivants, cependant, sont repoussés par la fumée et ne peuvent la traverser qu'au prix d'un effort de volonté. Quand une flasque de fléau des tombes est ouverte (souvent en se fracassant au sol), la fumée remplit une case de 1,5 mètre de côté. Les morts-vivants ne peuvent traverser la case qu'en réussissant un test de *Volonté* de DD 15. Ils peuvent cependant attaquer la zone normalement, aussi

Alchimie du désert

Baume de fraîcheur

Ce petit pot d'argile contient plusieurs grammes de ce pigment de couleur perle, assez pour en couvrir une créature de taille M. Appliquer le baume sur la peau augmente le niveau de protection contre la chaleur de un niveau. Le baume procure également un bonus de circonstance de +1 aux tests de *Vigueur* pour résister aux environnements chauds.

Brillarmure

Cette peinture métallique est appliquée au pinceau à la surface d'une armure (ce qui requiert une minute), rendant alors la surface brillante. Cette dernière réfléchit la lumière du soleil, ce qui réduit les effets de la chaleur pour le porteur. Pendant 24 heures après l'application, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus alchimique de +2 à ses tests de *Vigueur* pour ne subir les dangers de la chaleur. Le brillarmure augmente aussi le degré de protection contre la

longtemps qu'ils n'entrent pas dans la case. Les effets du fléau des tombes durent normalement une minute, mais des vents forts peuvent diminuer cette durée.

Huile blanche

Cette huile gris pâle est agitée d'étranges forces. Une fois appliquée sur une arme, elle permet d'affecter les créatures intangibles pendant 2 rounds. Contre un mort-vivant intangible, l'arme inflige un point de dégâts d'alchimie supplémentaire.

Quelle que soit la taille de l'arme, on applique l'huile au prix d'une action complexe qui provoque des attaques d'opportunités. Une fiole d'huile blanche renferme assez de substance pour enduire une arme de taille M ou inférieure. En revanche, il en faut deux pour une arme de taille G, quatre pour une arme de taille TG et ainsi de suite.

Nuit liquide

Ce fluide noir et collant offre aux morts-vivants qui y sont sensibles une protection temporaire contre les rayons du soleil. La cible ne tient pas compte de sa vulnérabilité à la lumière du soleil pendant 1 heure. Si la créature est la victime d'un effet magique censé infliger des dégâts supplémentaires aux morts-vivants vulnérables à la lumière du soleil, on considère qu'elle ne présente pas cette vulnérabilité. Toutefois, l'effet brûle la nuit liquide et met aussitôt fin à la protection. Cette substance affiche une odeur musquée caractéristique de marguerite jaune (elle en contient d'ailleurs).

On répand la nuit liquide sur le corps d'une créature au prix d'une action complexe. Une fiole de nuit liquide renferme assez de substance pour une créature de taille M ou inférieure. En revanche, il en faut deux pour une créature de taille G, quatre pour une créature de taille TG et ainsi de suite.

Résumé

objet	prix	DD
Casille	30 po	20
Feu embaumant	20 po	20
Fléau des tombes	50 po	25
Huile blanche	50 po	25
Nuit liquide	150 po	25

chaleur de un niveau. Le brillarmure n'a aucun effet dans un environnement où la chaleur n'est pas dû au soleil.

Extraits d'épine de fer

La plante à épine de fer a une consistance très dense afin de garder son eau. Les extraits de cette plante sont utilisés pour renforcer les objets fragiles, pour imperméabiliser les récipients et renforcer les vêtements. Une flasque d'extraits d'épine de fer permet de traiter une tenue typique, augmentant sa classe d'armure de +1. Elle ne permet pas de renforcer des matériaux qui accordent déjà un bonus d'armure. Quand elle est appliquée sur des vêtements, du cuir ou un matériau similaire, elle en améliore la solidité de 1, jusqu'à un maximum de 5. Ces deux effets durent une semaine ou jusqu'à ce que l'objet soit lavé.

Forme-sable

Le forme-sable est une sorte particulière de poussière du désert aux propriétés psychoréactives. Il peut

être sculpté selon la volonté la volonté de l'artisan. L'objet ainsi fabriqué est fait de sable, mais s'utilise normalement. Un marteau de forme-sable fonctionne comme un marteau ordinaire et une outre de forme-sable est autant hermétique qu'une outre normale.

Contrôler le forme-sable est un exercice de volonté. Un test de Sagesse de DD 16 permet de s'assurer le contrôle d'un volume de forme sable dépendant du score de Sagesse du personnage :

sagesse	volume contrôlable
1-3	-
4-7	30 litres
8-11	70 litres
12-15	140 litres
16-19	210 litres
20-23	280 litres
24+	+70 litres pour 4 points de Sagesse

Si le jet de Sagesse est réussi, le personnage peut modifier la forme de l'objet comme il le désire. Une fois que le contrôle est établi, la forme reste en place aussi longtemps que le personnage reste à moins de 30 mètres de lui. Par conséquent, ceux qui ont assez de force et de patience peut construire de petites forteresses de sable-forme, même s'ils doivent procéder poignée par poignée.

Un autre personnage peut contester le contrôle de l'objet en forme-sable en réussissant un test opposé de Sagesse, bien que le gagnant doive avoir une Sagesse suffisante pour contrôler le volume de l'objet contesté.

Lotion du soleil

Cette lotion d'un vert translucide contient des extraits de plantes mélangées à des huiles provenant de la peau de caméléons. Elle fonce légèrement quand elle est exposée au soleil. Une flasque suffit pour protéger une créature de taille M des dommages non-létaux dus à l'exposition au soleil pendant 4 heures.

Œil noir

Cette peinture huileuse est étalée autour des yeux et sur les joues pour réduire les effets d'un soleil éclatant. Une personne ainsi protégée de l'aveuglement dû au soleil pendant 4 heures.

Oleum

Cet épais liquide noir a une odeur fétide et amère. Il apparaît naturellement à plusieurs endroit dans le monde, mais est plus courant dans le désert profond. Bien qu'il se forme sous la terre, il est généralement exploité dans des bassins à la surface de zones désolées.

Une flasque d'oleum peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Il s'utilise alors comme du feu grégeois, sauf qu'il faut une action complexe pour préparer et enflammer la flasque avant de la lancer. Une fois qu'elle est lancée, il y a 50% de chance pour que l'oleum prenne effectivement feu. L'oleum est particulièrement difficile à éteindre, infligeant un malus de -4 aux tests pour l'éteindre. Il brûle de lui-même en 4 rounds.

L'oleum brut brûle facilement, mais produit une épaisse fumée quand il le fait. Cette épaisse fumée remplit chaque round un espace de 1,5 mètre de côté. Elle a l'avantage de repousser les insectes, mais est aussi la raison pour laquelle, l'oleum est principalement utilisé en plein air.

L'oleum peut aussi être utilisé comme lubrifiant. Une flasque suffit à couvrir une surface de 1,5 mètre de côté, à condition qu'elle soit lisse. Une créature peut traverser la case à demi-vitesse en réussissant un test

d'*Equilibre* de DD 10. En cas d'échec, elle ne peut se déplacer ce round. Si elle échoue d'au moins 5 points, elle glisse et tombe au sol. Dans une zone où l'oleum est enflammé, il brûle pendant 4 rounds et inflige 1d3 points de dégâts de feu par round à toute créature dans la zone.

Une créature peut se recouvrir d'oleum (ce qui consomme 2 flasques pour une créature de taille M). Elle bénéficie alors d'un bonus de +4 à ses tests d'*Evasion* et aux tests opposés de lutte pour éviter ou se libérer d'un empoignade. L'oleum utilisé de cette manière agit aussi comme repoussoir à insectes, protégeant la créature des vermines communes (comme une *nuée d'insectes*) et accordant un bonus de +4 à la CA contre les créatures de type vermines. Une créature avec l'oleum sur les mains a un malus de -4 à ses tests de luttés pour agripper un adversaire et sur les actions nécessitant une prise en main ferme (ce qui comprend l'utilisation d'une arme). Un jet d'attaque de 1 signifie que la créature fait tomber au sol son arme glissante.

L'oleum est inconfortable et déplaisant. Une créature qui en est recouverte subit un malus de -2 à ses jets de *Vigueur* contre les effets normaux de la chaleur. De plus, l'oleum demeure inflammable et inflige un malus de -4 à ses jets contre la chaleur surnaturelle et contre les attaques de feu (y compris les jets de *Réflexes* pour éteindre un feu). Quand la créature est la victime d'une attaque de feu qui n'enflamme normalement pas ses cibles, elle doit réussir un test de *Réflexes* de DD 14 ou s'enflammer. Comme indiqué au dessus, l'oleum brûle pendant 4 rounds.

Un peu d'oleum peut se substituer aux composantes habituelles du sort *graisse*.

Oleum raffiné

technologie de l'Empire de Pierre

Les nains de l'Empire de Pierre ont appris à raffiner l'oleum brut pour en concentrer ses caractéristiques inflammables et explosives. L'oleum raffiné a de nombreux usages industriels, mais il peut aussi s'utiliser plus simplement comme produit hautement inflammable.

Une flasque d'oleum raffiné peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Il s'utilise alors comme du feu grégeois, sauf qu'il faut une action complexe pour préparer et enflammer la flasque avant de la lancer. Contrairement à l'oleum brut, une fois mis le feu à la mèche, l'oleum s'enflamme automatiquement. Un coup au but inflige 2d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1d3 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,5 mètre du point d'impact. L'oleum raffiné est particulièrement difficile à éteindre, infligeant un malus de -4 aux tests pour l'éteindre. Il ne s'éteint pas au contact de l'eau et continue de brûler même complètement immergé. Il brûle de lui-même en 6 rounds.

L'oleum raffiné produit toujours de la fumée quand il le fait (mais moins épaisse et noire que l'oleum brut). Cette fumée remplit chaque round un espace de 1,5 mètre de côté.

L'oleum raffiné est aussi la matière principale des munitions des crache-feu de l'Empire de Pierre. L'oleum est alors mélangé à divers produits afin de le rendre plus épais et d'augmenter sa capacité d'imprégnation des cibles du crache-feu. Une munition de crache-feu permet de tirer deux fois avec l'arme.

Outre pleureuse

Cet objet ressemble à une outre presque vide et scellée hermétiquement. Quand elle est ouverte et exposée à

l'air, la substance alchimique qu'elle contient produit lentement de l'eau potable. L'outre se remplit d'un demi-litre par heure pendant 8 heures. L'eau peut être vidée au fur et à mesure qu'elle se génère ou être maintenue dans l'outre.

Sable de sommeil

Les sables de sommeil sont un événements naturels, mais les alchimistes sont capables de fabriquer une substance qui en duplique les effets. Une cible touchée par une flasque de sable de sommeil doit réussir un test de Vigueur de DD 15 pour ne pas s'endormir immédiatement pour une minute. Le sable de sommeil n'affecte qu'une créature directement touchée et celles avec au moins 5 dés de vie sont immunisées à ses effets.

Le sable du sommeil est plus efficace quand il est utilisé en tant que composante optionnelle d'un sort de sommeil, de sommeil profond ou de symbole de sommeil. Quand il est ainsi utilisé, le nombre total de DV de créatures victimes du sort augmente de 2, et le jet de sauvegarde du sort augmente de +1.

Sèche-sec

Cette poudre est un mélange de sel, d'herbes séchées et d'extraits de plantes du désert. On l'utilise en la mélangeant de l'eau, ainsi elle sert à augmenter la rétention des liquides et diminue les effets de déshydratation. Une dose de sèche-sec suffit pour 5 litres d'eau qui fournissent

un bonus alchimique de +5 aux tests de *Premiers soins* pour soigner la déshydratation.

Sel liquide

Une flasque remplie de cette substance surnaturelle mortelle peut être utilisée comme une arme à impact, avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Un coup direct inflige 2d6 points de dégâts de dessiccation (2d8 points aux plantes et aux élémentaires d'eau). Chaque créature dans un rayon de 1,5m du point d'impact subit 1d4 points de dégâts de dessiccation dus à l'aspersion (1d6 points aux plantes et aux élémentaires d'eau). Le sel liquide est toujours transporté dans des récipients en verre.

Résumé

objet	prix	DD
Baume de fraîcheur	50 po	20
Brillarmure	50 po	25
Extraits d'épine de fer	25 po	20
Forme-sable (jarre de 5 litres)	100 po	25
Lotion du soleil	20 po	20
Munition de crache-feu (oleum)	30 po	30
Œil noir	1 po	15
Oleum brut (flasque)	30 gp	10
Oleum raffiné (flasque)	50 po	25
Outre pleureuse	50 po	15
Sable de sommeil	50 po	12
Sèche-sec	10 po	15
Sel liquide	200 po	30

Alchimie des peuples de la Mer

Masque à air

Ce masque se plaque sur le visage du porteur. La plus grande partie de l'objet est un sac de tissu contenant une substance spongieuse et poreuse. Il faut une action de mouvement, qui provoque des attaques d'opportunité, pour mettre ou enlever le masque et une fois que le porteur a commencé à respirer à travers le masque, ses bénéfices ne durent qu'une heure.

Une créature portant un masque à air reçoit un bonus alchimique de +5 à ses tests de *Vigueur* contre les toxines qu'il inhale. De plus, le porteur peut respirer sous l'eau, bien que cette utilisation réduit son autonomie à 10 minutes.

Plante à air

La plante à air est une forme originale de végétation dont la structure spongieuse produit et stocke l'air, gardant la plante à la surface pour qu'elle puisse recevoir assez de lumière. Cette masse reste vivante et continue de produire de l'air, une fois coupée. Quand elle est placée en bouche, un morceau de plante à air traité alchimiquement de la taille d'un poing fournit assez d'air pour subvenir aux besoins d'une créature de taille M pendant 5 minutes. Après ce délai, la créature immergée

commence à retenir sa respiration et risque de se noyer. La plante à air meurt après utilisation et ne peut être rechargée.

Pot puant

Cette arme alchimique assez simple consiste en une jarre remplie d'un mélange de produits nuisibles. Quand elle est enflammée, la substance produit un nuage nauséabond qui remplit une zone de 3 mètres de côté. Chaque créature vivante dans la fumée doit réussir un test de Vigueur de DD 15 ou devenir nauséuse aussi longtemps qu'elle reste dans la zone et 1d4+1 rounds au-delà. Chaque round, la créature doit réussir un nouveau test pour ne pas être affectée.

Le contenu du pot est consommé en 3 rounds (en un unique round par vent modéré) et la vapeur se dissipe naturellement. Enflammer un pot puant est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités.

Résumé

objet	prix	DD
Masque à air	60 po	25
Plante à air	25 po	10
Pot puant	50 po	20

Alchimie du Nord

Baume de morsure du froid

Cette crème jaune pâle soulage immédiatement du froid. Elle ne guérit pas les dégâts dus au froid mais supprime temporairement 2 points de perte temporaire de caractéristique causés par le froid. Les effets du baume durent 1 heure, après laquelle les pertes temporaires de caractéristiques reviennent.

Craie de glace

La craie de glace est fabriquée en une variété de couleurs. Ces bâtons cireux servent à inscrire temporairement des marques sur les surfaces de glace, comme de la craie est utilisée sur de la pierre.

Graisse de baleine

La graisse de baleine est une graisse épaisse et claire fabriquée à partir d'un mélange de foie de baleine et

de divers minéraux réduits en poudre et de plantes grasses. Cette concoction malodorante doit être appliquée directement sur la peau (ce qui prend une minute) pour être efficace. Une fois appliquée, la graisse isole l'utilisateur de l'hypothermie, fournissant une protection complète contre les effets d'hypothermie pendant une heure. Elle ne se nettoie pas à l'eau, mais est soluble dans l'alcool. Quand elle est portée, sa forte odeur permet aux créatures avec le pouvoir d'odorat de repérer le porteur au double de la portée normale.

Isolant d'armure

Cette épaisse mixture rouge sirupeuse est appliquée avec une brosse sur les surfaces internes d'une armure. Quand la mixture entre en contact avec la chaleur d'un corps et avec la sueur, elle piège la chaleur du corps, protégeant le porteur de l'armure des effets du froid pendant 24 heures après l'application ou jusqu'à ce qu'il retire l'armure pendant plus de 15 minutes. Il bénéficie alors d'un bonus alchimique de +5 aux tests de *Vigueur* pour résister aux effets des climats froids.

Peau polaire

Cette crème blanche fournit une protection limitée contre le froid. La peau polaire perd son efficacité après avoir absorbé 5 points de dégâts de froid ou après une heure après son application. Les effets de la peau polaire ne se cumulent pas avec une source magique de résistance au froid. Appliquer la peau polaire prend une minute.

Poudre de fusion

Utilisant les mêmes principes que la poudre de givre, la poudre de fusion provoque immédiatement la fonte de la glace sur laquelle elle est répandue. Une fiole de poudre de fusion est suffisante pour faire fondre un seizième de mètre cube de glace. Répandue sur une surface plus importante, elle cause la fonte d'une surface de 3 mètres de côté, sur une profondeur d'un pouce, qui regèle aussitôt. La poudre a un goût amer, mais n'est dangereuse que pour des créatures ayant le sous-type *froid*. Une telle

Alchimie des Profondeurs

Acide brûle-pierre

technologie drow

Cet acide est une forme moins puissante d'acide minéral alchimique. Il n'attaque que la pierre et les autres minéraux et n'est d'aucun usage comme arme à impact, parce qu'il nécessite à la fois un contact prolongé et une pression pour faire effet. Autrement, il ne laisse que quelques traces à la surface. Quand cet acide est appliqué avec pression contre la roche ou un autre minéral, il inflige 2d6 points de dégâts d'acide et ignore la solidité de la pierre. Cette dissolution survient un round, après quoi, l'acide cesse de faire effet et devient inerte. Il s'avère d'un usage limité pour percer un trou dans une paroi, mais s'avère utile pour former de petites encoches dans le roc pouvant servir à l'escalader facilement.

Acide minéral alchimique

L'acide minéral alchimique est une substance collante qui dissout les rochers et les autres minéraux. Une flasque d'acide minéral alchimique peut être jetée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Une touche directe contre une créature ayant le sous-type terreux subit 1d6 points de dégâts d'acide. Toutes les créatures à 1,5 mètres ayant le sous-type terreux subit 1

créature subit 2d- points de dégâts d'acide si elle absorbe la poudre (jet de *Vigueur* de DD 15 pour demi-dégâts).

Poudre de givre

Cette poudre ressemble à du sel, mais est bien plus fine au toucher. Une fiole de poudre de givre est suffisante pour instantanément geler un seizième de mètre cube de liquide non magique. Si elle est introduite dans un plus grand volume de liquide, elle gèle une surface d'un pied de diamètre. Répandue sur une surface sèche, la poudre recouvre une surface de 1,5 mètre de côté de glace. La poudre est dangereuse à avaler ; quiconque est assez fou pour l'avalier subit 2d6 points de dégâts de froid (jet de *Vigueur* de DD 15 pour demi-dégâts).

Poudre de rasoir de glace

Cette poudre blanche granuleuse peut être répandue sur toute surface de glace ; une fiole suffit pour couvrir une surface de 1,5 mètre de côté. Cette zone se recouvre immédiatement de petits cristaux de glace particulièrement affûtés. Il faut réussir un test de *Survie* de DD 20 pour les remarquer. Quiconque traverse la zone subit 1d4 points de dégâts tranchants et 1d6 points de dégâts de froid, de plus son mouvement est réduit par les blessures. Une créature ayant le sous-type *froid* peut utiliser une action simple pour répandre la poudre sur une de ses armes naturelles ; celle-ci gagne alors un bonus d'altération de +1 sur ses dégâts tranchants pendant une heure.

Résumé

objet	prix	DD
Baume de morsure du froid	50 po	25
Craie de glace	20 po	15
Graisse de baleine	75 po	25
Isolant d'armure	50 po	25
Peau polaire	25 po	25
Poudre de fusion	25 po	20
Poudre de givre	100 po	25
Poudre de rasoir de glace	50 po	25

point de dégâts d'aspersion. Le round suivant l'attaque, la cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Si l'acide est directement répandu sur une surface de roche inerte, il inflige 3d6 points de dégâts (1d6 pendant 3 rounds) en ignorant la solidité de l'objet.

Agrippant

technologie drow

Cette substance brumeuse améliore la capacité adhésive d'une toile d'araignée. Une seule fiole contient assez de brume pour remplir un cube de 3 mètres de côté en un round. Toutes les toiles dans la zone deviennent plus collantes et solides, augmentant le DD pour s'en échapper ou la briser de +2 pendant une heure. L'agrippant peut aussi être utilisé sur une toile créée par un sort de *toile*.

Baume de recouvrement

technologie drow

Cette pâte grise est brassée à partir d'exosquelettes d'araignées monstrueuses mélangés à des huiles à base de soie et divers réactifs chimiques. Quand elle est répandue sur la peau, elle la renforce temporairement accordant un bonus d'armure naturelle de +1 pour 2 minutes. Ce bonus s'ajoute à toute armure naturelle actuellement possédée. Il

faut une minute pour appliquer correctement ce baume sur le corps entier et en obtenir les bénéfices.

Certains maîtres alchimistes peuvent créer des baumes plus puissants, accordant des bonus de +2 à +5, mais ceci augmente le DD du test d'alchimie de +4 pour chaque point de bonus supplémentaire et en augmente le coût comme suit : 200 pour +2, 500 po pour +3, 1 000 po pour +4 et 2 000 pour +5.

Bouteille d'air

Une bouteille d'air est un récipient en verre hermétiquement scellé qui contient un liquide bleuté, à la forte odeur acide. Quand la bouteille est ouverte, le liquide se transforme en brouillard et se répand rapidement, créant une petite zone d'air frais et sain.

Activer une bouteille d'air consiste simplement à l'ouvrir, ce qui est une action simple qui provoque des attaques d'opportunités. Elle peut aussi être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 1,5 mètre ; la bouteille se brise alors au contact et libère sa brume dans l'air.

La bouteille dissipe le brouillard, la fumée et les autres gaz dans la zone de 1,5 mètre de côté qu'elle occupe. Les effets de la bouteille durent 2d4 rounds. Une créature qui débouche une bouteille d'air peut cibler une unique case voisine de la sienne. Une créature qui se tient dans une case ainsi dégagée garde les bénéfices de camouflage des cases qui l'entourent, mais les perd face aux adversaires se tenant sur des cases adjacentes à la sienne.

Chausse-trappes de cristal

Ces chausse-trappes spéciaux sont faits de cristal rigides. Ils sont déployés comme des chausse-trappes normaux. Quand ils touchent une cible, ils infligent les dégâts normalement et relâchent un gaz empoisonné. La victime doit réussir un test de *Vigueur* de DD 12 ou s'endormir pour une minute. Après une minute, la victime doit réussir un autre test de *Vigueur* de DD 12 ou rester endormi pour 1d4 minutes supplémentaires. Le gaz affecte les créatures immunisées au sommeil magique, mais non celles immunisées au poison.

Eau noire

Une seule flasque d'eau noire infecte rapidement un volume de 9 m³ d'eau. Une créature aquatique qui respire l'eau infectée doit réussir un test de Constitution ou commence à se noyer. Le DD de ce test est de 10 le premier round et augmente de +1 pour chaque round suivant. Les créatures respirant de l'air ne sont pas affectées par l'eau noire, à moins qu'elles ne respirent sous l'eau par le biais d'un sort ou d'un autre moyen. Les effets de l'eau noire durent 24 heures, mais se dissipent en 1d6 rounds dans de l'eau courante.

Fléau des trolls

technologie gnome

Découvert par des alchimistes gnomes comme un moyen sûr et alternatif d'enflammer des armes, le fléau des trolls interfère avec la capacité de certaines créatures de régénérer leurs chairs, dont particulièrement les trolls, ce qui lui a valu son nom. Mais ce produit est efficace contre toutes les créatures qui soignent rapidement leurs blessures.

Le fléau des trolls est une substance épaisse de couleur bleue qui ressemble à du goudron. Il est généralement conditionné dans des pots en métal. Le fléau des trolls fonctionne comme un poison agissant sur les blessures et est directement appliqué sur une arme avant le

combat. Une attaque réussie avec une arme tranchante ou perçante enduite de fléau des trolls expose la cible au poison. Il est sans effet s'il n'est pas utilisé en conjonction avec une puissante attaque d'une arme et représente peu de danger pour ses utilisateurs.

Une créature touchée par une arme enduite de fléau des trolls perd les avantages de sa capacité de régénération contre cette attaque. Une dose de fléau des trolls n'a d'effet que pour la prochaine attaque réussie de l'arme enduite. Les attaques suivantes d'interfèrent pas avec la capacité de régénération (à moins qu'une nouvelle dose ne soit appliquée).

Gouttes de bile

technologie drow

Distillée à partir des excréments venimeux de certaines espèces d'araignées monstrueuses, cette substance est un fluide épais et visqueux. Une flasque de gouttes de bile peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. En touchant sa cible, la flasque se brise et inflige 1d6 points de dégâts d'acide dans le premier round et de nouveau 1d6 points de dégâts le round suivant. Si la victime passe une action complexe à se nettoyer de la substance, il ne subit pas les dégâts secondaires.

En plus de causer des dégâts d'acide, une flasque de gouttes de bile libère une puanteur horrible quand elle se brise, forçant toutes les créatures à 1,5 mètre à réussir un test de *Vigueur* de DD 13 pour ne pas être nauséeux pendant 1 round. Une créature réellement enduite du produit subit un malus de -4 à ce test.

Grenade éclair

technologie svirfneblîne

Une création des gnomes de profondeurs, ces petites sphères de la taille d'un œuf sont utilisées comme des armes à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Elles ne sont efficaces que quand elles sont lancées dans un feu, où elles explosent dans un brillant flash lumineux. Les créatures dans les 3 mètres doivent réussir un test de *Vigueur* de DD 10 ou être aveuglées pendant 1d4 rounds. Les créatures avec une vulnérabilité à la lumière sont affectées comme par un sort de *lumière du jour*. Il n'y a pas d'effet si la grenade manque le feu, mais elle est détruite.

Huile de limace

technologie drow

Cette substance claire et épaisse est dérivée de plus espèce de muscosité et de certaines huiles minérales. Par une action complexe, il est possible de l'appliquer sur le corps et de gagner ainsi un bonus alchimique de +2 sur les tests d'*Évasion*. Cette huile est particulièrement utile aux explorateurs de Profondeurs qui doivent se glisser dans des espaces étroits. Toutefois cette huile confère un malus de -5 aux tests d'*Escalade*. Ses effets durent une heure après l'application.

Huile sombre

technologie drow

L'huile sombre est une huile minérale rare, spécialement préparée avec des réactifs alchimiques spécifiques. Elle protège les armes des elfes noires et leurs armures des effets de lumière du jour. Une flasque d'huile noire suffit pour protéger une arme pendant 3 jours ou une

armure pendant une journée. Appliquer l'huile noire requiert une minute.

Lubrifiant de serrure

De nombreuses serrures utilisent la friction entre leurs éléments pour fonctionner. Quelques gouttes de lubrifiant de serrure les rendent plus faciles à crocheter. Il s'agit d'une substance graisseuse brune qui ressemble à de l'huile. Elle est gardée dans de petits pots avec une longue pipette. Contrairement à de l'huile, elle ne glisse pas facilement des surfaces où elle est appliquée, la rendant idéale pour graisser des serrures sans se répandre sur les vêtements ou sur les mains. De plus, le lubrifiant de serrure n'est pas inflammable. L'utiliser est une action simple. Elle s'applique aussi bien sur les serrures que sur les mécanismes de pièges aux pièces mécaniques accessibles. Un pot contient 10 doses de lubrifiant.

Quand elle est appliquée à une serrure, elle fournit un bonus alchimique de +2 aux tests de *Crochetage*. Quand elle est appliquée au mécanisme d'un piège, elle fournit un bonus alchimique de +2 aux tests de *Désamorçage*. Ses effets durent jusqu'à ce que le mécanisme soit correctement nettoyé (ce qui prend une action complexe).

Neutralisateur d'acide

Cette substance huileuse de couleur blanche ressemble à du savon. Elle fabriquée en petits blocs compacts de la taille d'un poing, enroulés de papier huilé. Quand un bloc de neutralisateur d'acide est plongé dans de l'acide, il commence à former des bulles et fond, agitant le liquide pendant 5 secondes. L'acide ainsi neutralisé a l'apparence d'une eau jaunâtre, qui ne garde qu'une faible odeur déplaisante. Le neutralisateur d'acide se déclenche automatiquement quand son porteur est immergé dans de l'acide (s'il tombe dans une cuve, par exemple).

Un bloc est suffisant pour neutraliser 300 litres d'acide non magique, celui devient suffisamment faible pour ne provoquer que peu de dégâts : aucun au contact, 5d6 en cas d'immersion (au lieu de 10d6). De plus, l'acide ne produit plus de vapeurs toxiques. Des volumes supérieurs nécessitent des quantités plus importantes de neutralisateur pour être affectées.

Le neutralisateur est bien moins efficace contre les acides magiques qui regagnent leurs caractéristiques au bout de 3d6 rounds.

Pâte de hurlement

Cette substance huileuse est dérivée de champignons hurlants. Quand elle est exposée à la lumière d'une torche ou plus vive, la pâte émet un horrible cri qui dure un round. Le bruit est un signal utile, fort et facile à reconnaître (jet de *Perception auditive* à -10 au DD, modifié par la distance, les obstacles ...), aussi les résidents des Profondeurs l'utilise pour marquer les zones qu'ils souhaitent protéger de l'intrusion de créatures de la surface. Une fois qu'elle a hurlé, la pâte devient inerte.

Peinture de vision du jour

Cette substance spéciale alchimique a été élaborée pour ressembler aux teintes et au contraste des surfaces sur lesquelles elle est appliquée. Cette propriété rend la peinture invisible aux créatures qui dépendent de leur vision dans le noir, mais elle est facilement vue par celles ayant une vision normale ou une vision nocturne. Les races qui ont besoin de lumière pour se repérer utilisent cette peinture pour avertir les leurs des dangers et des menaces. Une seule jarre contient assez de peinture pour inscrire une

vingt larges symboles d'avertissement ou deux petits messages d'au plus 100 mots chacun.

Pierre de lave

Les pierres de lave refroidissent de petites surfaces de roche fondue, permettant ainsi de créer un passage à travers une coulée de magma. Une pierre de lave ressemble à une petite bille de pierre froide au toucher. Quand elle est jetée dans de la lave, elle s'enfonce rapidement, refroidissant la lave dans sa descente, produisant une colonne de 50 cm de diamètre de roche noire durcie qui s'élève au dessus de la surface de la lave. Elle s'active immédiatement et uniquement quand elle est plongée dans de la lave. Jeter une pierre de lave dans une case adjacente est une action de mouvement. La jeter plus loin est une attaque d'arme à impact. La colonne durcie, communément nommée une marche de lave, se forme aussitôt et supporte le poids d'une créature de taille M. Une fois formée la colonne dure 3d8 minutes avant de se transformer de nouveau en roche fondue. Le dernier round, elle luit d'une étrange lueur orange et inflige 1d6 points de dégâts de feu à quiconque marche dessus. Le round suivant, elle s'enfonce dans la lave, entraînant ceux qui s'appuient dessus.

Un individu peut en toute sécurité bouger vers une case adjacente contenant une marche de lave, en une action de mouvement. Il peut sinon, à demi-mouvement, emprunter un chemin de lave composé de colonnes distantes de moins de 1,5 mètre les unes des autres. Cela nécessite un test d'*Équilibre* de DD 10 pour sauter chaque marche. En cas d'échec de 4 ou moins, le personnage a failli perdre son équilibre et ne peut plus bouger ce tour. En cas d'échec d'au moins 5, il tombe dans la lave.

Il existe de plus grosses pierres de lave de la taille d'une pomme. Elles forment des marches d'un diamètre de 1,5 mètre. Des créatures de taille L peuvent emprunter les chemins qu'elles forment avec une série de tests d'*Équilibre* de DD 10. Pour des créatures de taille M ou moins, le DD diminue de 5.

Pierre du firmament

Ce cristal violet est traité avec une substance alchimique qui réagit à la position du soleil ou de la lune. Même à l'intérieur, il est possible de connaître l'heure du jour ou de la nuit, selon la pierre. Une petite lueur jaune apparaît sur le cristal, de jour, et se déplace avec le soleil, pour les pierres du firmament de jour. La lueur est plus faible, bleutée, ne se déplace que la nuit et change avec les phases de la lune, pour les pierres de firmament de nuit. Une pierre du firmament est toujours active et il suffit d'une action simple pour déterminer l'heure. Chaque pierre est associée soit au jour, soit à la nuit. Une pierre a une durée de vie d'environ un an.

Poudre de marque nocturne

technologie drow

Cette opaque poudre grise s'accroche à toutes les surfaces et ne peut pas être distinguée en vision normale à plus de 3 mètres. Quand elle est vue en vision dans le noir, toutefois, elle se met à luire brillamment et s'avère utile aux créatures qui disposent de cette capacité. Elle est utilisée pour écrire des messages que les créatures de la surface ne peuvent pas lire. Chaque fiole contient assez de poudre pour écrire une phrase de 25 mots.

En y ajoutant de l'huile de soie d'araignée, une encre peut être créée avec les mêmes propriétés que la poudre.

Vernis de mur spectral

Cette épais pâte verte se mélange souvent à de l'eau avant d'être appliquée sur un mur ; il permet d'interdire le passage à travers ce dernier par des créatures intangibles. La pâte se mélange à 4 litres d'eau avant d'être répandue sur le mur. Il faut une minute pour l'appliquer sur un mur de 1,5 mètre de long par environ 2 mètres de haut. Une dose de vernis permet de traiter 15 mètres de mur. Le vernis, qu'il soit appliqué ou non, sèche au bout d'une heure après avoir été mélangé à l'eau.

Le vernis renforce le mur dans toutes les dimensions et empêche les créatures intangibles de le traverser ou de voir à travers. Il est recommandé de penser à traiter tout autant les sols et les plafonds que les murs. Les effets du vernis durent 4d6 heures une fois qu'il est sec.

Résumé

objet	prix	DD
Acide brûle-pierre	10 po	22
Acide minéral alchimique	20 po	22

Sidérurgie alchimique

Un champ complet de l'alchimie est consacré à la purification des métaux afin d'en révéler les propriétés fondamentales. Cet usage de l'alchimie nécessite de grandes quantités de métaux qui subissent des opérations successives de raffinage et finissent par produire peu de métaux raffinés par rapport aux quantités mises en jeu initialement. Ce sont des processus longs qui nécessitent de grandes installations pour pouvoir être menées à bien rapidement. En disposant d'installations de fonte et de forge importantes et spécialisées, il est possible de réduire la durée de fabrication d'un facteur 10.

Argent alchimique

Une arme acquiert le type *Argent* mais elle inflige 1 point de dégâts de moins que la normale.

L'argent alchimique a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.

type d'objet	prix	DD	effet
munition	1 po	15	-1 point de dégât
arme légère	10 po	15	-1 point de dégât
arme à une main	30 po	15	-1 point de dégât
arme à 2 mains	60 po	15	-1 point de dégât

Bronze slothouq

technologie de Sloth Engarn

Les slothari sont capables d'enchanter le bronze pour lui donner la résistance de l'acier. Les armes et armures en bronze slothouq gardent une teinte vive et ne se ternissent jamais.

Les armes en bronze slothouq infligent 1 point de dégât de feu supplémentaire. Les armures en bronze slothouq fournissent un bonus de +1 aux tests de Vigueur de leur porteur.

Le bronze slothouq alchimique a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

type d'objet	prix	DD	effet
arme	500 po	20	+1 de feu aux dégâts
armure	1 000 po	20	+1 aux tests de Vigueur

Cuivre alchimique

Le cuivre traité alchimiquement permet de réaliser des armures. Une armure métallique en cuivre alchimique fournit une résistance au froid de 2.

Le cuivre alchimique a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

objet	prix	DD
Agrippant	50 po	25
Baume de recouvrement	75 po	20
Bouteille d'air	50 po	25
Chausse-trappes de cristal	100 po	25
Eau noire	100 po	25
Fléau de troll	90 po	25
Gouttes de bile	50 po	15
Grenade éclair	60 po	25
Huile de limace	15 po	20
Huile sombre	25 po	20
Lubrifiant de serrure (10 doses)	180 po	25
Neutralisateur d'acide	50 po	20
Pâte de hurlement	50 po	20
Peinture de vision de jour	20 po	15
Pierre de lave (standard)	24 po	20
Pierre de lave (supérieure)	114 po	20
Pierre du firmament	110 po	25
Poudre de marque nocturne	10 po	20
Vernis de mur spectral	150 po	30

type d'objet	prix	DD	effet
armure	700 po	20	résistance au froid 2

Fer fiévreux

technologie de l'Empire de Pierre

Issu de bassins de lave permanente, le fer fiévreux est traité par de complexes procédures alchimiques pour le solidifier tout en conservant ses propriétés.

Les armures métalliques en fer fiévreux fournissent une résistance au feu de 2. Les armes métalliques en fer fiévreux infligent 1 point de dégât de feu supplémentaire. Elles ne peuvent jamais être enchantées pour recevoir des effets de froid.

L'acier de glace a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 12.

type d'objet	prix	DD	effet
arme	500 po	25	+1 de feu aux dégâts
armure	700 po	25	résistance au feu 2

Or alchimique

Les objets en or alchimique pèsent deux fois leur poids normal. Une armure métallique en or alchimique fournit une résistance au feu et à l'acide de 2. Elles sont considérées d'une catégorie de poids supérieure. Le risque d'échec des sorts profanes augmente de 10%. Le bonus de Dextérité maximal diminue de -2 et le malus d'armure aux tests est augmenté de -3.

Les armes métalliques en or alchimiques sont particulièrement lourdes. Elles infligent un malus de -4 au toucher à moins de disposer du don *maniement des armes exotiques (armes en métal alchimique)* ou d'être des armes à une main maniées à deux mains. Elles infligent des dégâts d'un cran supérieurs.

L'or alchimique a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

type d'objet	prix	DD	effet
armure	1 500 po	25	poids x2 ; résistance feu et acide 2 ; +10% d'échec des sorts ; Dex max. -2 ; malus aux tests de -3
arme légère	500 po	25	poids x2 ; dégâts + un cran
arme à une main	800 po	25	poids x2 ; dégâts + un cran
arme à 2 mains	2 000 po	25	poids x2 ; dégâts + un cran

Platine alchimique

Les objets en or alchimique pèsent deux fois leur poids normal. Une armure métallique en platine alchimique

fournit une résistance au froid et au son de 2. Elles sont considérées d'une catégorie de poids supérieure. Le risque d'échec des sorts profanes augmente de 10%. Le bonus de Dextérité maximal diminue de -2 et le malus d'armure aux tests est augmenté de -3.

Les armes métalliques en platine alchimiques sont particulièrement lourdes. Elles infligent un malus de -4 au toucher à moins de disposer du don *maniement des armes exotiques (armes en métal alchimique)* ou d'être des armes à une main maniées à deux mains. Elles infligent des dégâts d'un cran supérieurs.

Le platine alchimique a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

type d'objet	prix	effet
armure	1 500 po	25 poids x2 ; résistance froid et son de 2 ; +10% échec des sorts ; Dex max. -2 ; malus aux tests de -3
arme légère	500 po	25 poids x2 ; dégâts + un cran
arme à une main	800 po	25 poids x2 ; dégâts + un cran
arme à 2 mains	2 000 po	25 poids x2 ; dégâts + un cran

Tissu de chardon

technologie elfe

tissu alchimique

Ce matériau doit son nom à sa couleur et à son toucher. Il est utilisé pour faire des armures matelassées ou en remplacement des couches protectrices en tissu des armures métalliques lourdes.

Une armure matelassée en tissu de chardon fournit à son porteur un bonus de circonstance de +2 à ses tests de *Discrétion* dans l'obscurité ou dans des zones d'illumination faible.

Utilisée sous une armure lourde ou une cotte de mailles, il augmente le malus d'armure aux tests de -1 mais réduit le risque d'échec des sorts profanes de -5%.

La toile de chardon a une résistance de 2 par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 0.

type d'objet	prix	effet
armure matelassée	500 po	25 +2 aux tests de <i>Discrétion</i> dans l'ombre
couche de protection	+250 po	25 malus aux tests de -1 ; échec des sorts réduit de -5%

Toile de feuilles

technologie elfe

bois alchimique

Alchimie médicinale

Les pratiquants de l'alchimie médicinale ont une approche logique et rationnelle de la médecine. Ils s'appuient sur la théorie de l'équilibre des humeurs internes pour développer leurs théories et leurs pratiques. Pour eux, toute maladie peut être soignée en usant des règles bien connues de la sympathie et de la contagion. Une bonne application de ces règles et une parfaite compréhension des origines du mal permettent de soigner n'importe quelle maladie ou affliction.

Pour développer l'alchimie médicinale, le personnage doit posséder le don *préparation de potions*. Les onguents et les breuvages concoctés par le médecin imitent les effets de certains sorts. Il faut une journée de préparation par niveau de sort pour préparer la médecine. Celle-ci se conserve 1d4+1 jours après sa fabrication. Ces médicaments sont souvent spécifiques et réalisés pour un patient donné, leurs effets sur un autre patients sont souvent

La toile alchimique est un composé de feuilles tissées et traitées par de longues procédures alchimiques. Le matériau devient comparable à du cuir tout en pesant moins et en étant moins encombrant.

Pour les armures, la toile de feuilles remplace le cuir. Le risque d'échec des sorts profanes est réduit de -5%. Le bonus maximal de Dextérité augmente de +1 et le malus d'armure aux tests est réduit de 2. La réalisation d'une telle armure nécessite un test d'*Artisanat (alchimie)* de DD 25 en plus du test d'*Artisanat (fabrication d'armure)*.

La toile de feuilles a une résistance de 5 par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 2.

type d'objet	prix	effet
armure	+750 po	25 échec des sorts réduit de -5% ; Dex max. +1 ; malus aux tests réduit de 2

Verracrier

Le verracrier a la transparence du verre et s'avère plus résistant et léger brillant que l'acier. Les objets en verracrier pèsent deux fois moins lourds que des objets normaux. Les armures de verracrier sont considérées d'une catégorie de poids plus légère pour ce qui de leur poids et des possibilités de mouvement qu'elles autorisent. Le risque d'échec des sorts profanes lié au bouclier ou à l'armure est réduit de -10%. Le bonus de Dextérité maximal augmente de +2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3. Les armes de verracrier sont particulièrement tranchantes.

Le verracrier a 40 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 20.

type d'objet	prix	DD	effet
armure légère	3 000 po	30	50% du poids ; -10% d'échec des sorts ; +2 Dex max. ; malus aux tests réduit de 3
armure moyenne	5 000 po	30	50% du poids ; -10% d'échec des sorts ; +2 Dex max. ; malus aux tests réduit de 3 ; RD 1/-
armure lourde	8 000 po	30	50% du poids ; -10% d'échec des sorts ; +2 Dex max. ; malus aux tests réduit de 3 ; RD 2/-
bouclier	1 000 po	30	50% du poids ; -10% d'échec des sorts ; +2 Dex max. ; malus aux tests réduit de 3
pointe de flèche	150 po	30	50% du poids ; +1 aux dégâts
arme légère	1 000 po / kg	30	50% du poids ; +1 aux dégâts (tranchant ou perforant)
arme à une main	1 500 po / kg	30	50% du poids ; +2 aux dégâts (tranchant ou perforant)
arme à 2 mains	2 000 po / kg	30	50% du poids ; +3 aux dégâts (tranchant ou perforant)
autre objet	700 po / kg	30	50% du poids

imprévisibles (et n'ont ceux escomptés que 50% du temps). Le DD de préparation du médicament est de 15 + 3 par niveau de sort. Son coût est égal 20 po par le carré du niveau de sort (minimum 10 po). Contrairement aux tests normaux d'alchimie, la durée de fabrication est fixe et ne dépend pas du prix. Le niveau de lanceur de sort pour déterminer les effets du traitement est égal au niveau minimum pour lancer le sort.

Médecines de niveau 0

Détection du poison
Purification de nourriture et d'eau
Résistance
Soins des blessures superficielles
Stimulant

Médecines de niveau 1

Endurance aux énergies destructives

Ralentissement du poison
Regain d'assurance
Résurgence
Soins légers
Vigueur mineure

Médecines de niveau 2

Apaînement des émotions
Délivrance de la paralysie
Endurance de l'ours
Force du taureau
Préservation des morts
Résistance aux énergies destructives
Restauration partielle
Sagesse du hibou
Soins modérés

Médecines de niveau 3

Delay death
Guérison de la cécité / de la surdité

Poudres et explosifs

L'alchimie est aussi à la base de la fabrication des poudres et des explosifs. Ces matières n'ont pas que des usages militaires et s'avère particulièrement utiles pour des ouvrages d'extraction ou même pour les loisirs. Les armes utilisant la poudre commencent à se répandre, mais leur réalisation nécessite un savoir faire particulier, couvert par la compétence *artisanat (armes à poudre)*. Tout échec au test d'*artisanat (alchimie)* dans la réalisation d'un explosif d'au moins 5 points provoque l'explosion du laboratoire (et de l'alchimiste).

Condensé d'explosion

Le condensé d'explosion est une mixture particulièrement instable, dont quelques gouttes permettent de provoquer une petite explosion. Elle a la forme d'un liquide transparent et sirupeux conservé dans une fiole d'eau en équilibre, protégé par diverses couches de cuir et de tissus. Elle est très dangereuse à manipuler, le moindre choc pouvant provoquer l'explosion de la substance. Elle s'avère particulièrement utile pour faire sauter une serrure rapidement ou pour éteindre un feu. Utiliser le condensé d'explosion est une action complexe, qui nécessite l'utilisation de la compétence *Désamorçage / sabotage* avec un DD variable (faire sauter une serrure DD 20, éteindre un petit feu DD 15, ...). Sa manipulation est tellement délicate qu'il ne peut être utilisé comme arme, à moins de jeter le container entier, comme une arme à impact avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Ce dernier explose en faisant 1d6 points de dégâts par dose restante dans un rayon de 3 mètres. Une flasque contient 10 doses de condensé d'explosion.

Feu d'artifice

Cet usage ludique de la poudre permet de réaliser des bâtons colorés qui s'envolent après être allumés et explosent dans des gerbes de lumière et de couleur dans le ciel. Des alchimistes-illusionnistes gnomes ajoutent souvent des effets d'illusion à ces objets pour en augmenter la qualité visuelle quand ils explosent.

Gros badaboum

Le gros badaboum est un tonneau de 20 kilogrammes de poudre noire, condensée et stabilisée par l'ajout d'une résine alchimique. Il est équipé d'un système d'allumage pour donner le temps aux manipulateurs de se mettre à distance. Une fois le système d'allumage

Guérison des maladies
Neutralisation du poison
Protection contre les énergies destructives
Soins importants
Vigueur

Médecines de niveau 4

Délivrance des malédictions
Protection contre la mort
Restauration
Retour macabre
Soins intensifs

Médecines de niveau 5

Agilité divine
Annulation d'enchantement
Rappel à la vie
Vigueur suprême
Guérison suprême

enclenché, les manipulateurs ont quatre rounds pour se mettre à l'abri. Le gros badaboum provoque une violente explosion là où il a été posé, infligeant 20d6 de dégâts, et 10d6 dans les 3 mètres. Dans des endroits exigus, les dégâts sont doublés par le souffle de l'explosion. Il est souvent utilisé pour faire sauter des galeries de mines envahies ou pour accélérer l'exploitation d'une mine.

Mèche d'allumage

Les mèches d'allumage sont des moyens fiables et efficaces de faire exploser une quantité de poudre noire à distance. Il suffit de relier la mèche aux barils de poudre et d'y mettre le feu à l'autre bout. La mèche se consume à la vitesse de 1,5 mètre par round. Le seul moyen d'arrêter la mèche est de la couper avant qu'elle ne se consume.

Poudre noire

La poudre noire est l'explosif de base. Il s'agit d'une poudre instable composée de différents minéraux récoltés par les alchimistes. Ses secrets de fabrication sont bien gardés, mais il n'empêche que son savoir se développe et se répand d'année en année. La poudre noire peut servir à allumer un feu, en petite quantité, de mèche instable (nécessite un test de Désamorçage / sabotage de DD 15), de créer une forte illumination si elle est répandue en une fine couche (et éblouie alors les personnes situées à moins de 3 mètres) et enfin de créer une explosion quand elle est contenu dans un espace clos ou quand elle rassemblée en grande quantité. Une livre de poudre noire inflige 1d6 points de dégâts en explosant sur la case où elle se trouve. Elle perd toutes ses capacités quand elle mouillée et beaucoup de sa fiabilité dans les environnements humides.

Elle est principalement utilisée comme explosif léger permettant de projeter un projectile. Elle est alors nécessaire à l'utilisation des armes à poudre. Les armes individuelles (pistolets et fusils) peuvent tirer 20 coups avec une livre de poudre. Les canons utilisent une ou deux livres par coup.

Résumé

objet	prix	DD
Condensé d'explosion	200 po	35
Feu d'artifice	10 po	20
Gros badaboum	100 po	30
Mèche d'allumage (15 mètres)	15 po	25
Poudre noire (une livre)	20 po	25

Encres

Les encres sont normalement fabriquées par des artisans spécialisés. Un alchimiste peut aussi fabriquer des encres. La compétence *artisanat (alchimie)* peut être utilisée à la place de la compétence *artisanat (fabrication d'encres)*. En fait, les mécanismes mis en œuvre sont exactement les mêmes.

Encre invisible

Après avoir été utilisée pour écrire un message, cette encre bleue ou rouge disparaît à la vue en une heure (bien que l'encre peut être élaborée, pour un coût plus élevé, pour disparaître au bout d'une période plus longue, comme un jour, une semaine ou un mois. La chaleur (comme celle d'une chandelle) appliquée à document révèle l'encre. Un test de Détection ou de Fouille de DD 20 révèle des traces de l'encre.

Encre temporaire

Cette encre est conçue pour s'effacer sans laisser de trace après quelques jours. Elle est contenue dans de petits pots opaques et ressemble à toute autre encre. Elle existe en plusieurs couleurs. L'encre commence à s'effacer 1d4 jours après qu'elle est utilisée pour écrire un message. Ce dernier disparaît complètement en quelques minutes. L'encre non utilisée perd son pouvoir si elle exposée plus de 10 minutes à l'air, ce qui fait qu'un pot ne permet d'écrire que 12 messages courts ou deux longs.

Encre certifiée

Certains groupes développent leurs propres encres originales pour certifier leurs messages ou leurs documents.

Autres usages de l'alchimie

L'alchimie a aussi de nombreux autres usages plus courants et utiles dans la vie quotidienne. Certains artisans utilisent des talents proches de l'alchimie dans leur art.

Teintures

Les teintures sont normalement fabriquées par des artisans spécialisés. Un alchimiste peut aussi en fabriquer. La compétence *artisanat (alchimie)* peut être utilisée à la place de la compétence *artisanat (fabrication de teintures)*. En fait, les mécanismes mis en œuvre sont exactement les mêmes.

Parfums

Les parfums sont normalement fabriquées par des artisans spécialisés. Un alchimiste peut aussi en fabriquer.

Ces encres développent des couleurs propres ou réagissent de manière particulière à la lumière, au froid, à la chaleur, à l'obscurité, ... Essayer de copier un message utilisant une de ces encres ou de faire un faux, sans disposer de l'encre en question, implique un malus de -5 aux test de *Contrefaçon*.

Encre de puissance magique

technologie de la Magiocratie de Nert

Les sorciers alchimistes de Nert ont développé cette encre afin de renforcer la puissance des textes magiques écrits avec. Cette encre de couleur dorée aux reflets rouges est particulièrement volatile tant qu'elle n'est pas sèche ; un pot d'encre ne dure que le temps d'écrire deux textes. Elle est particulièrement utilisée pour écrire des parchemins profanes. Un sort inscrit sur un parchemin avec cette encre utilise une partie de la puissance de cette encre quand il est lancé. Le DD des jets de sauvegarde de ce sort est augmenté de +1. Seul un lanceur de sorts profanes peut fabriquer cette encre et uniquement avec la compétence *artisanat (alchimie)*.

Résumé

objet	prix	DD
Encre invisible	15 po	15
Encre standard	8 po	10
Encre temporaire	25 po	20
Encre de puissance magique	50 po	30
Encre certifiée	30 po	20

La compétence *artisanat (alchimie)* peut être utilisée à la place de la compétence *artisanat (parfumeur)*. En fait, les mécanismes mis en œuvre sont exactement les mêmes.

Poisons alchimiques

Les empoisonneurs ont des talents très étendus dans leur domaine de compétence. Certains poisons mettent en œuvre des procédures alchimiques, plutôt que les habituels mélanges et distillations. Les poisons alchimiques doivent être réalisés par la mise en œuvre de la compétence *artisanat (alchimie)*. Cinq degrés dans la compétence *artisanat (poisons)* fournissent un bonus de synergie de +2.