

Liste potions, bombes alchimiques et poisons avec ingrédients

Alchimie 1

Nom de la potion

Acide mineur

Effet

Permet de briser une serrure niv 1 en versant l'acide dessus lentement (1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi (1 catalyseur 2 dégats acide) Une défense dextérité mineur est nécessaire pour ne pas subir l'effet.

Durée

instant

Ingrédients Rouges requis

D+D

Ingrédients Bleus requis

H

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

Antidote

Annule les effets de tous poisons majeurs (4 de dégats de poisons et moins) sur le buveur après 1 minute

instant

Ingrédients Rouges requis

E

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Z

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

Brise armure

Permet de lancer la fiole (remplacer par catalyseur) pour briser une armure. Enleve 4 armure au porteur touché .

instant

Ingrédients Rouges requis

C

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

W

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

Combat aveugle

Permet au buveur de se battre même aveuglé, Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement..

1 scène

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

A

I

Concentré magique mineur

Le buveur regagne 3 PM

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

D

J

Courage

Permet au buveur de devenir courageux. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau majeur. Pour contrer un effet, dire : "courage".

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

H + H

Esprit fort

Vous donne une défense spirituelle mineur. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. max 3 utilisations .

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

E + E

Esquive mineur	Permet d'esquiver 3 coups normaux dans la prochaine scène (15 minutes) suivant la période ou l'on a bu la potion. Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal. Les coups magiques, divins ou élémentaires qui ne font que 1 sont normaux. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.				1 scène
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A + C					

Onguent divine	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " divin " pour la prochaine scène.				1 scène
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A + E					

Onguent Magique	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " magique " pour 1 scène.				1 scène
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A+ A + E					

Sens accru en donjon	Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 3 points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface ou fouiller une pièce, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber, nager.				1 scène
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A		V			

Soin mineur	Permet au buveur de regagner instantanément 2 pv				instant
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
D+ E					

Stabilité Permet au personnage de rester ferme sur sa position. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante, sonner et coup de projection. Vous donne l'équivalent de 'défense endurance mineur' pour résister aux pouvoirs et sorts de type "qui vous déplace ou affecte votre déplacement". Pour contrer un effet, dire : "stabilité". Utilisable à volonté sans dépenser vos utilisations de 'défense endurance'.

1 scène

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
B+B				

Alchimie 2

<u>Nom de la potion</u>	<u>Effet</u>	<u>Durée</u>		
Acide majeur	Permet de briser une serrure niv 2 en versant l'acide dessus lentement (1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi (1 catalyseur 4 dégats acide) Une défense dextérité majeure est nécessaire pour ne pas subir l'effet.	instant		
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
D		Y		

Anti-poison

Annule les effets de tous poisons sur le buveur après 1 minute

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

E

O

Aura de peur

Déclenche autour du buveur un aura instantané de peur car le buveur donne l'impression d'être devenu terrifiant. Permet de faire peur à 3 personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment de boire la potion. Votre simple vue leur fait peur. Les victimes ont droit à une défense spirituelle mineur pour se défendre contre cette effet. Durée 1 scène.

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

A

H

W + W

Charme

Permet de charmer un individu. Vous devez lui lancer un catalyseur après avoir but la potion. Si il touche, la cible devient l'amie de l'incantateur et ne fera aucune attaque pouvant le blesser. Ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les créatures sans intelligence propre tels que les golems ou les extérieurs. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur) Défense spirituelle mineur, Durée du charme 1 scène .

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

A+B

F

Concentré magique

Le buveur regagne 5 PM,

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

J

S

Corps mou	Permet au buveur de se defaire de ses liens même magique et du pouvoir "capture" pendant une scène				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
	F + I				

Courage suprême	Permet au buveur de devenir tres courageux. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau ultime. Pour contrer un effet, dire : "courage".				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
	F + H				

Détection des mensonges	Permet au buveur de savoir si les gens autour de lui mentent. Permet de savoir si 3 personnes ont mentis lors de leurs 5 dernières minutes de paroles...Dire : "Empathie 4" et demander discrètement à la personne. Si une personne a un niveau de menteur plus élevé, elle n'est pas détectée.				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
	H+J				

Esprit impénétrable	Vous donne une défense spirituelle Majeur. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer.max 3 utilisations .				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
E		V + V			

Esquive majeur	Permet d'esquiver 2 coups normaux ou spéciaux dans les 15 min suivant la période où l'on a bu la potion. Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs "destruction de bouclier" et "Coup Brise Armure" et tous types d'attaque surprise. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A		W + W			

Guerison des maladies	Guérit le buveur de toute maladie, qu'elle soit magique ou non, l'affligeant				instant
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A	G	V			

Metamorphose	Permet de se métamorphoser et d'avoir des griffes. Permet à la personne de changer une fois de forme, ex. : homme rat. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 1 pv à la fin de la transformation. On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue. Au bout d'une heure ou à la mort la personne regagne sa forme d'origine. Permet aussi au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur ne peut combiner aucune attaque spéciale avec cette arme. Les griffes ou cornes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur.				jusqu'à un court repos
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
	F + J				

Philtre d'amour

Permet de charmer un individu. Il doit boire la potion en entier. Il tombera en amour avec la première personne du sexe opposé (ou meme sexe ou des deux selon l'orientation du personnage) qui prononcera son nom dans la prochaine heure.
Defense spirituelle mineur. Le charme durera 15 minutes

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

A+B

J

Pied forestier

Permet au personnage d'éviter les pièges au sol (équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement, dire 'pied forestier'

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

G + I

Potion de lecture des runes

Il peut être utilisé pour décrypter la plupart des runes classiques, magiques et spéciales. Le personnage peut consacrer 15 minutes ininterrompue à l'observation afin de savoir leur signification dans son esprit. Note: Une fois le temps requis écoulé, voir scénariste pour obtenir l'information obtenue.
Il peut aussi d'acquérir temporairement la faculté d'utiliser avec succès tous sort de niveau 3 et moins (Arcaniques, Divins, Esprits, Sorcelleries) inscrit sur un parchemin pour toute la durée de la potion.

15 minutes

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

E

X

Repos Total

Après avoir bu la potion vous pouvez faire un court repos en 15 minutes. Il regagne aussi l'utilisation d'un pouvoir qui nécessite normalement un long repos

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

D + E

F + H

Soin majeur

Permet au buveur de regagner instantanément 4 pv

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

D + E

F

Soin majeur lent

Permet au buveur de regagner instantanément 6 pv apres 2 min de repos

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

D+ E

G

Soin mineur lent

Permet au buveur de regagner 3 pv apres 2 min de repos

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

C+D

Vigueur

Le buveur gagne 3 pv temporaire (les premiers a partir)

1heure

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

I + J

Alchimie 3

Nom de la potion

Acide Ultime

Effet

Permet de briser une serrure niv 3 en versant l'acide dessus lentement (1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi (1 catalyseur 6 dégats acide) Une défense dextérité ultime est nécessaire pour ne pas subir l'effet.

Durée

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

H+H+H

Y

R

Concentré magique ultime

Le buveur regagne 7 PM

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

J

S+S

Domination

Permet de dominer un individu. Vous devez lui lancer un catalyseur apres avoir bu la potion. Si ca touche elle peut se défendre 'spirituelle ultime'.Sinon la victime touchée devient "l'esclave" du personnage pendant 15 min. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger..

15 minutes

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

A

F + F

V

Langue des monstres	Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 15 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A + B			P		

Liberte d'action	Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui endorment, paralysent ou enchevêtrent. Après trois utilisation de cette défense, l'effet cesse				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
	G + I + I	X+ X			

Onguent divine Ultime	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " divin " pour 15 min. Les dégats de l'arme sont aussi augmenté de 1 pour toute la durée de l'onguent (Type de bonus: temporaire)				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A + E + C			O		

Onguent magique ultime	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " magique " pour 15 min. Les dégats de l'arme sont aussi augmenté de 1 pour toute la durée de l'onguent (Type de bonus: temporaire)				1 scene
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A + E			O		

Soin total lent

Permet au buveur de regagner tous ses pv apres 5 min de repos. Les maladies et poisons majeurs qu'il avait en lui son également soignés

5 min

Ingrédients Rouges requis

D+E

Ingrédients Bleus requis

F+F+J

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

O

Ingrédients Noirs requis

Soin Ultime

Permet au buveur de regagner instantanément 6 pv

instant

Ingrédients Rouges requis

D

Ingrédients Bleus requis

F + F + F

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

O

Ingrédients Noirs requis

Vision véritable

Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Cela permet au personnage de voir la vérité. Dure 1 scène. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux (Des 'c' discrets au bas de la lettre)

1 scene

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

H + J + J

Ingrédients Jaune requis

V

Ingrédients Blanc requis

P

Ingrédients Noirs requis

Bombe alchimique

Nom de la potion

Effet

Durée

Bombe anti magie

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. La créature la plus près de la bombe dans un rayon de 3 mètres subit l'effet d'une dissipation de la magie. Annule toute magie de niv 1 à 3 sur la créature touchée.

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

B

Z

N

Bombe collante

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour sont alors prises dans une sorte de toile d'araignée pour la durée du sort. La cible ne pourra plus bouger ses pieds pour la durée du sort et sa défense dextérité est diminuée d'un rang. Si une cible subit des dégâts de feu pendant la durée du sort, l'effet s'arrête sur elle.

2 minutes

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

G

Z

N

Bombe d'acide

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour subissent 2 dégâts d'acide (sans armure). Défense dextérité majeure

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

B

H

Z

N

Bombe de feu

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour subissent 3 dégâts de feu. Défense dextérité majeure

instant

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

J

Z

N

Bombe de Gaz affaiblissant

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe ou elle est. Les 3 créatures les plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour sont submergés par un gaz affaiblissant, ils deviennent épuisés. Un personnage épuisé ne peut plus courir et ses dégâts faits avec des armes sont diminué de 1 (min. à 0) pour toute la durée du sort. Défense endurance majeure

2 minutes

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

C

Z

N

Bombe de Gaz Hallucinogène

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe ou elle est. Les 3 créatures les plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour sont prises de violentes hallucinations terrifiantes a votre égard et sont affectées d'un effet de peur pour 1 scène. Votre simple vue leur fait peur. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur . Si la personne apeurée recoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui. Défense spirituelle majeure

1 scène

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

E

Z

N

Bombe de Gaz soporifique

Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe ou elle est. La créature la plus proche du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour est endormie pour la durée du sort. Une personne endormie n'a absolument pas conscience de son environnement. Elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 minute. Défense endurance majeure

1 minute

Ingrédients Rouges requis

Ingrédients Bleus requis

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Ingrédients Noirs requis

F

Z

N

Bombe de Gaz Tranquillisant	Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proches du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour sont affectées par un gaz qui les calme. Les effets d'émotions ou de rage sur les cibles se dissipent immédiatement. De plus, les cibles ne ressentent plus pour la durée d'émotions négatives ou agressives et ne peuvent plus faire d'actions offensives. Si les cibles sont attaquées, l'effet cesse immédiatement. Défense spirituelle majeure	5 minutes
-----------------------------	--	-----------

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
A		Z		N

Bombe de glace	Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proches du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour subissent 3 dégâts de glace. Défense dextérité majeure	instant
----------------	--	---------

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
	H	Z		N

Bombe de lumière	Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 2 créatures les plus proches du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour sont aveuglées pour 1 minute. Défense endurance majeure	1 minute
------------------	---	----------

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
A	F	Z		N

Bombe électrique	Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe où elle est. Les 3 créatures les plus proches du catalyseur dans une zone de 3 mètres autour subissent 2 dégâts électrique (sans armure) Défense dextérité majeure	instant
------------------	---	---------

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis
	I	Z		N

Bombe Paralyzante	Après l'amorçage de la bombe (6 secondes), vous aurez 4 secondes pour lancer un catalyseur représentant la bombe, après les 4 secondes, celle-ci explose peu importe ou elle est. La créature, la plus près de la bombe dans un rayon de 3 mètres, est paralysée pour la durée. Tout dégât subit par la cible annule l'effet. Défense endurance majeure				1 minute
Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
D		Z		N	

Poison 1

Nom de la potion

Poison mineur

Effet

Ajoute 2 de dégât de poison au premier coup fait avec l'arme enduite (l'arme reste enduite 1 scène) (Type de bonus:poison) Ne peut être appliqué seulement sur les dagues et arme courte tranchante ou perforante et arme à distance perforant

Durée

jusqu'à guérison

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A			Q		

Poison 2

Nom de la potion

Poison majeur

Effet

Ajoute 4 de dégât de poison au premier coup fait avec l'arme enduite (l'arme reste enduite 1 scène) (Type de bonus:poison) Ne peut être appliqué seulement sur les dagues et arme courte tranchante ou perforante et arme à distance perforant

Durée

jusqu'à guérison

Ingrédients Rouges requis	Ingrédients Bleus requis	Ingrédients Jaune requis	Ingrédients Blanc requis	Ingrédients Noirs requis	
A	H		Q+Q		

Poison 3

Nom de la potion

Poison Ultime

Effet

Ajoute 6 de dégât de poison au premier coup fait avec l'arme enduite (l'arme reste enduite 1 scène) (Type de bonus:poison) Ne peut être appliqué seulement sur les dagues et arme courte tranchante ou perforante et arme a distance perforant

Durée

jusqu'à guérison

Ingrédients Rouges requis

A

Ingrédients Bleus requis

H

Ingrédients Jaune requis

Ingrédients Blanc requis

Q+Q+S

Ingrédients Noirs requis