

Livre de l'Alchimie

Version 15 (2017)

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le mercredi 17 mai 2017

Introduction à l'alchimie

L'Herboristerie

Chaque composé alchimique de puissance I requiert une plante cueillie alors qu'un composé de puissance II en requiert deux et un de puissance III en requiert trois. Ces plantes doivent être cueilli dans un environnement précis du terrain; les herboristes devront se promener un peu partout sur le terrain pour préparer leurs potions. Pour récolter des plantes, il faut posséder la compétence **Herboristerie** et chercher pendant **5 minutes** afin de pouvoir reconnaître et cueillir adéquatement les plantes spécifiques.

Les différents critères sont les suivants et doivent être respecté au meilleur des capacités de l'alchimiste :

Une plante poussant :

- Dans un champ;
- Près d'un bâtiment;
- Près d'un plan d'eau (une flaque n'est pas un plan d'eau);
- Près bordure d'un sentier fréquenté;
- Dans une végétation dense;
- Sur une roche.

Définition et préparation

Les composés alchimiques comprennent les potions, poisons, philtres, élixirs, etc., fabriqués à partir des produits végétaux de la forêt. Pour pouvoir les fabriquer, il faut posséder la compétence « Herboristerie » et la compétence « Alchimie ». Chaque composés individuelles demandent **5 minutes minimum** pour sa préparation et un nombre de plante par niveau de puissance.

Composés alchimiques de puissance	Coût	Préalable pour la compétence
I	15 P.P.	Herboristerie, Alchimie
II	15 P.P.	Composés alchimique de puissance I
III	15 P.P.	Compomposés alchimiques de puissance II

Les temps de préparations indiqués sont pour une portion individuelle, qui consiste en une fiole, bouteille, etc., d'un volume compris entre 10 et 200 ml environ. Une fiole contenant exclusivement de l'eau n'est pas acceptable comme composé alchimique: on doit y ajouter les ingrédients qui lui donneront une couleur et/ou un goût qui l'identifieront comme tel. Une potion mélangée à de la nourriture ou un breuvage comprenant plus d'une portion perd son effet. Dès la première gorgé la potion prends effet et ne peut pas être partagée en plusieurs portions. Si vous donnez ou vendez une potion à quelqu'un, **il est obligatoire de coller sous la fiole un petit billet de papier plié qui en explique les effets.**

Les composés alchimiques peuvent être conservés dans des contenants hermétiquement fermés pendant un maximum de 48 heures. Après ce temps, ils perdent leur effet. Cependant, tant que cet effet dure, ils sont considérés en jeu comme des objets magiques. Une potion d'anti-magie dans le même contenant et tout sort de détection de la magie, analyse de la magie, dissipation de la magie ou autre, agira sur les composés alchimiques aussi.

Un composé alchimique doit être absorbé de la façon pour laquelle il a été conçu. Par exemple, un poison ingéré doit être bu et ne fait aucun dommage s'il est appliqué sur une arme. **Il n'est pas permis de faire boire un composé alchimique à un personnage comateux, assommé, inconscient ou mort.**

Lors de la préparation de vos potions, servez-vous de votre jugement. Sentez-vous libre d'improviser et d'ajouter d'autres produits à vos potions en plus des ingrédients requis. Cela peut représenter une excellente façon de jouer son rôle. Mais n'essayez pas à tout prix de rendre vos potions imbuables, voire dangereuses pour la santé. Veuillez exclure les véritables produits de la forêt, même si vous êtes absolument certain qu'ils sont comestibles. En tout temps, un joueur peut décider de dire que le **personnage** qu'il incarne a bu une potion, mais sans que le **joueur** ne soit obligé de la boire réellement en simplement vidant le contenu de la fiole par terre.

En plus des ingrédients, le joueur devrait également se procurer un outil pouvant faire office de mortier, une surface plane afin de pouvoir couper et manipuler correctement ses plantes, un petit couteau, de l'eau en quantité, une casserole ou un chaudron pouvant aller sur le feu pour réchauffer l'eau et un sablier de cuisine comptant les minutes afin de chronométrer la durée des opérations. Il devient également indispensable pour chaque alchimiste de maintenir un livre de recettes et un herbier, ainsi qu'un grand nombre de fioles et de récipients.

NOTE #1 : Lors de la fabrication des composés, le joueur remplace les plantes qu'il a préparées par les ingrédients comestibles qu'il s'est apportés.

NOTE #2 : Surtout, n'ajoutez jamais de noix dans vos recettes à cause des allergies potentielles.

Liste des composés alchimiques communs

Alchimie I (9)

Antidote I

Guérison I

Transe I

Poison ingéré I

Vision véritable

Sérum de vérité

Acide à métaux

Peur

Indifférence

Alchimie II (11)

Antidote II

Guérison II

Transe II

Forme ectoplasmique

Dépravation de sens

Élixir de focalisation

Poison ingéré II

Maladresse

Amnésie

Somnifère

Poison de contact

Alchimie III (12)

Antidote III

Guérison III

Transe III

Guérison des maladies

Sceau des mages

Anti-magie

Régénération

Philtre d'amour

Poison ingéré III

Pétrification

Rage

Invisibilité

<p>Nom du composé (forme du composé) <i>Ingrédients #1</i> <i>Ingrédients #2</i> <i>Ingrédients #3</i></p>	<p>Effet : propriétés du composés Prise d'effet : temps avant l'activation des effets Durée : durée des effets suivant l'activation Recette : procédure à suivre durant les 5 minutes de préparations</p>
---	---

Composés alchimiques de puissance 1

Antidote I

(liquide)

Plante près d'un plan d'eau

Effet : Permet de neutraliser complètement les poisons ingérés de puissance I si l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Dans le cas d'un poison plus puissant, il prendra deux fois plus de temps avant de faire effet; Ce retardement, n'est pas cumulatif.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Laver la plante et en enlever les feuilles. Couper la tige en tranches puis écraser au mortier pour en sortir le jus. Filtrer.

Potion de guérison I

(liquide)

Plante dans un champ

Effet : Guérit tout être vivant de 5 PV sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Détacher les feuilles en prenant bien soin de ne pas les abîmer, en ne conservant pas la tige. Les rouler et les disposer à plat au soleil ou près d'un feu en les tournant régulièrement pendant 3 minutes. Les broyer au mortier afin d'obtenir une fine poudre.

Potion de transe I

(liquide)

Plante poussant sur une roche

Effet : Permet d'induire le regain de 3 PM instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Enlever toutes les parties plus dures de la feuille (nervures centrales) et ne conserver que la membrane (le limbe). Rouler en petites boules et mettre dans un fond d'eau bouillante. Attendre que l'eau s'évapore et récupérer les feuilles.

Sérum de vérité

(liquide)

Plante en végétation dense

Effet : Oblige le buveur à ne dire que des choses vraies. Il lui est impossible de dire le moindre mensonge.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Prendre les feuilles, les hacher et les faire bouillir dans très peu d'eau. Filtrer, broyer au mortier et refaire bouillir pour deux minutes.

Potion de vision véritable

(liquide)

Plante en végétation dense

Effet : Permet au buveur de voir toutes les personnes, créatures ou objets invisibles ou camouflés, ainsi que de détecter toutes les illusions. Ne permet pas de détecter ce qui est dans un autre plan d'existence.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Nettoyer les plantes et les broyer au mortier de manière à obtenir un pulpe. Mélanger avec le double d'eau et faire chauffer.

Acide à métaux

(liquide)

Plante près d'un bâtiment

Effet : Ce composé ne doit pas être consommée mais bien lancer sur une armure. Il détruit 5 PA sur un seul personnage cible si celui-ci est touché par l'acide. Cumulatif: si plusieurs portions sont préparées, elles peuvent être aspergées plusieurs fois sur la même armure et leur effet se fera sentir à chaque fois. S'il est ingéré, il ne provoquera que quelques crampes mineures à l'estomac.

Prise d'effet : instantanée, au contact d'une armure de métal

Durée : instantanée

Recette : Dans un récipient en bois, verser de l'eau chaude. Couper les plantes dans leurs diverses composantes : les feuilles, la tige et la racine. Faites tremper les feuilles et pendant ce temps écorce les tiges et les racines. Ajouter au mélange. Retirer les feuilles en les tordant, puis filtrer.

Poison ingéré I

(liquide)

Plante poussant sur une roche

Effet : Le maximum normal de P.V. du buveur est réduit de 8 P.V. après un délai de 10 minutes. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal de P.V. prendra effet.

Prise d'effet : délai de 10 minutes

Durée : 1 heure suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

Recette : Dans un récipient en bois, verser de l'eau chaude. Couper les plantes dans leurs diverses composantes : les feuilles, la tige et la racine. Faites tremper les feuilles et pendant ce temps écraser les tiges et les racines. Ajouter au mélange. Retirer les feuilles en les tordant, puis filtrer.

Philtre d'indifférence

(liquide)

Plante près d'un sentier

Effet : Le buveur perd tout à coup toute émotion et sensation. Il devient froid et ne peut éprouver ni peur, ni haine, ni douleur etc. Il ne peut pas se servir de la compétence rage pendant la durée de l'effet. Il est aussi immunisé contre toute forme de peur magique et de torture. Il est également immunisé contre les effets d'un philtre d'amour, d'une potion de peur ou d'une potion de rage si l'un de ces composés est bu pendant la durée de l'effet de la potion d'indifférence.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Détacher les épines et ne conserver que les plus vertes. Les couper en deux et mettre dans de l'eau chaude. Pendant ce temps, broyer les autres plantes au mortier et les ajouter à l'eau en brassant régulièrement. Laissez refroidir, puis filtrer.

Philtre de peur
(liquide)
Plante sur une roche

Effet : Le personnage est pris d'une peur et doit l'exprimer une façon très intense. Pour la durée de la potion, évite tout autre personnage, créature ou situation stressante qu'il rencontre.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 1 minutes

Recette : Le personnage est pris d'une peur panique et doit exprimer une peur très intense (ex.: se sauver en courant, se cacher) de tout autre personnage, créature ou situation stressante qu'il rencontre.

Composés alchimiques de puissance 2

Antidote II

(liquide)

Plante près d'un plan d'eau

Plante près d'un sentier

Effet : Permet de neutraliser complètement les poisons ingérés de puissance II si l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Dans le cas d'un poison plus puissant, il prendra deux fois plus de temps avant de faire effet; Ce retardement, n'est pas cumulatif.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Mélanger les deux plantes séchées et mis en poudre dans de l'eau tiède. Remuer jusqu'à ce que le mélange soit de couleur uniforme.

Potion de guérison II

(liquide)

Plante dans un champ

Plante près d'un bâtiment

Effet : Guérit tout être vivant de 10 PV sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Mettre les plantes dans deux récipients d'eau séparés. Amener à ébullition, puis incorporer ensemble.

Potion de transe II

(liquide)

Plante poussant sur une roche

Plante près d'un plan d'eau

Effet : Permet d'induire le regain de 6 P.M. instantanément, sans excéder le maximum normal du personnage.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Prendre une solution de la première plante, et la chauffer à feu doux pour qu'elle devienne tiède. En tournant lentement avec une cuillère ou une baguette, incorporer les cristaux de la seconde. Brasser jusqu'à dilution.

Poison ingéré II

(liquide)

Plante poussant sur une roche

Plante près d'un sentier

Effet : Le maximum normal de P.V. du buveur est réduit de 13 P.V. après un délai de 10 minutes. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal de P.V. prendra effet.

Prise d'effet : délai de 10 minutes

Durée : 1 heure suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

Recette : Avec des instruments en bois, mélanger la première plante, préalablement chauffé à la deuxième. Embouchonner et brasser.

Forme ectoplasmique
(liquide)

Plante dans un champ
Plante près d'un plan d'eau

Effet : Le buveur et ce qu'il porte sur lui deviennent immatériels et translucides, mais pas invisibles. L'apparence du personnage devient floue et vaporeuse. Il garde l'usage de tous ses sens, peut se déplacer mais ne peut ni communiquer verbalement, ni donner de coups physiques, ni jeter de sorts. Il ne peut pas non plus interagir avec les choses qui l'entourent. Il ne peut pas non plus voler dans les airs. De plus, il est immunisé contre les coups des armes non-magiques. Les armes magiques et les sorts lui font le dommage normal.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Prendre les cristaux de Dalcini et les broyer le plus finement possible mélanger les deux poudres dans le récipient à potion et y verser de l'eau froide. Mélanger énergiquement jusqu'à dilution.

Dépravation des sens
(liquide)

Plante près d'un plan d'eau
Plante en végétation dense

Effet : Le buveur perd un de ses sens, choisi par l'alchimiste lors de la création de ce composé. L'odorat et le touché ne peuvent pas être supprimé par cette potion.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 1 minute

Recette : Diluer la première plante dans un liquide. Y ajouter goutte à goutte la deuxième plante préalablement liquéfié, en mélangeant doucement avec une baguette de bois dans le sens horaire pour rendre sourd, anti-horaire pour rendre muet et en laissant stagner pour rendre aveugle.

Élixir de focalisation
(liquide)

Plante dans un champ
Plante en bordure d'un sentier

Effet : Permet au buveur d'atteindre un niveau de concentration supérieure lui permettant d'être deux fois plus rapide dans ce qu'il entreprend : torture, méditation, premiers soins, réparation. Ne fonctionne pas sur la durée des rituels.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Couper la première plante en petits carrés identiques. Infuser dans de l'eau et intégrer la deuxième plante qui fut préalablement noircie. Filtrer et mettre dans une fiole

Maladresse
(liquide)

Plante poussant sur une roche
Plante près d'un plan d'eau

Effet : Le personnage devient très malhabile. Pendant toute la durée de l'effet, il ne peut tenir aucun objet dans ses mains pendant plus de 5 secondes sans l'échapper par terre ou bien sans s'empêtrer dans ses jambes et tomber par terre. S'il essaie de courir, il le fera en tombant ou en fonçant dans les arbres.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Mettre un bandeau devant le visage pour ne pas inhaler les vapeurs par mégarde. En faisant bien attention, prendre les solutions des deux plantes dans deux récipients séparés et les mélanger en transvidant alternativement les deux liquides.

Amnésie

(liquide)

*Plante dans un champ
Plante près d'un bâtiment*

Effet : Le personnage perd la mémoire des dernières 20 minutes.

Prise d'effet : instantanée

Durée : permanent

Recette : Mettre un bandeau devant le visage pour ne pas inhaler les vapeurs par mégarde. Préparer une solution de la première plante. Diluer le sirop de la deuxième plante pour le rendre plus liquide, et le mélanger à la solution.

Somnifère

(liquide)

*Plante près d'un plan d'eau
Plante en végétation dense*

Effet : Le personnage tombe immédiatement dans un profond sommeil. Il sera réveillé par le premier coup ou sort offensif reçu, s'il se fait bousculer, ou par le premier bruit vraiment fort

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Faire chauffer une solution de la première plante. Diluer des cristaux de la deuxième plante dans un récipient à part avec un peu d'eau. Mélanger les deux liquides et retirer du feu avant ébullition.

Poison de contact

(pâte)

*Plante près d'un bâtiment
Plante sur une roche*

Effet : Lorsque appliqué sur une arme, ce poison augmente le dommage de celle-ci de 1 point. Ne peut pas être cumulé avec d'autres poisons de contact ou une augmentation magique du dommage. Ce poison doit avoir l'apparence d'une pâte que le joueur applique réellement sur son arme.

Prise d'effet : instantanée

Durée : un combat (dans lequel au moins un coup a été porté avec l'arme empoisonnée) ou 5 minutes maximum

Recette : Mélanger les plantes à un liant (préférentiellement une graisse animale), et ensuite mélanger jusqu'à l'obtention d'une pâte.

Composés alchimiques de puissance 3

Antidote III

(liquide)

Plante près d'un plan d'eau

Plante près d'un sentier

Plante dans un champ

Effet : Permet de neutraliser complètement tous les poisons ingérés si l'antidote est pris avant que le poison ne fasse effet. Aucun effet sur les poisons de contact.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Porter la plante d'eau à faible ébullition. Y mélanger le reste des plantes sous forme de poudre avec une baguette de bois.

Potion de guérison III

(liquide)

Plante dans un champ

Plante près d'un bâtiment

Plante près d'un sentier

Effet : Guérit tout être vivant de 20 PV sans excéder le maximum normal. Ne guérit pas l'armure.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : À froid, mettre de la poudre de la plante de champ au fond de la fiole. Y ajouter la moitié de la seconde et mélanger. Une fois le tout uniformément brassé, saupoudrer la troisième et couvrir.

Potion de transe III

Plante poussant sur une roche

Plante près d'un plan d'eau

Plante en végétation dense

Effet : Donne 6 P.M. instantanément. Ceux-ci peuvent excéder le maximum normal du personnage. Les P.M. supplémentaires sont perdus s'ils sont utilisés ou après 5 minutes maximum.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée, ou 5 minutes pour les P.M. excédentaires

Recette : Mélanger la première et la seconde plante dans un fond d'eau, et laisser reposer. Passer la troisième au tamis pour en ôter les impuretés, puis mélanger à la solution avec une cuillère de bois.

Guérison des maladies

Plante dans un champ

Plante près d'un plan d'eau

Plante en végétation dense

Effet : Guérit complètement les maladies qui ne sont pas d'origine magique et certaines maladies magiques. Ne permet pas de s'immuniser contre celles-ci par contre. Peut guérir plusieurs maladies à la fois chez un même personnage.

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée

Recette : Mettre la première plante dans une poche de tissus ou un infuseur, et tremper dans une solution de la seconde plante chauffée. Lorsque la première est suffisamment infusé, mettre en bouteille avec de la poudre de la troisième plante.

Sceau des mages

Plante près d'un bâtiment
Plante près d'un sentier
Plante poussant sur une roche

Effet : Permet de créer des parchemins magiques vierges. Prendre un parchemin (papier) et le poser sur une surface plate. Avec un chiffon, appliquer toute la potion et s'assurer que le parchemin est imbibé de part en part. Faire sécher à l'air. Bien que la potion sous forme liquide n'ait qu'une durée de vie de 48 heures, une fois imprégnée dans un parchemin celui-ci conserve ses propriétés jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Sec, le parchemin peut être enchanté grâce à l'une des compétences « fabrication de parchemins magiques ».

Prise d'effet : le temps de séchage

Durée : illimitée

Recette : Porter la seconde plante à ébullition. Dès que les premières bulles apparaissent, retirer du feu et incorporer aux autres plantes dans le récipient désirer. Laisser refroidir complètement avant usage.

Solution d'anti-magie

Plante près d'un sentier
Plante près d'un plan d'eau
Plante poussant sur une roche

Effet : Le buveur est immunisé à tous les effets de la magie pendant toute la durée de l'effet. Les sorts et les potions ne font aucun effet mais les armes magiques font quand même du dommage. Par contre, il ne peut pas, lui non plus, ni utiliser de magie ni méditer pendant ce temps.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Mélanger les poudres de la première et seconde plante. Diluer la troisième dans de l'eau très chaude et le transvider dans la fiole avec le mélange des poudres.

Élixir de régénération

Plante dans un champ
Plante près d'un bâtiment
Plante en végétation dense

Effet : Permet de faire repousser un membre amputé. Chaque portion de cet élixir ne guérit qu'un seul membre à la fois (au choix du buveur).

Prise d'effet : instantanée

Durée : instantanée:

Recette : Diluer la première plante dans un fond d'eau en remuant légèrement la fiole. Lorsque dilué, y incorporer une solution des autres plantes préalablement refroidie.

Philtre d'amour

Plante près d'un bâtiment
Plante près d'un sentier
Plante près d'un plan d'eau

Effet : Le buveur tombe complètement amoureux de la première personne humanoïde du sexe opposé qu'il aperçoit. Cette personne n'est pas obligée d'être de la même race. Il ne la défendra pas nécessairement au péril de sa vie mais voudra la suivre, l'aider, lui plaire et lui être utile de son mieux. L'effet est annulé au premier geste offensif (coup, sort offensif, bousculade, etc.) que la personne aimée posera contre la personne affectée.

Prise d'effet : variable, au moment où le personnage voit la première personne (maximum 12 heures)

Durée : 1 heure à partir de la prise d'effet

Recette : Prendre une solution de la première plante et la couper avec de l'eau. Y ajouter quelques pincées de la seconde et troisième plante et laisser reposer quelques minutes avant de secouer énergiquement.

Poison ingéré III

*Plante poussant sur une roche
Plante près d'un sentier
Plante près d'un bâtiment*

Effet : Le maximum normal de P.V. du buveur est réduit de 18 P.V. après un délai de 10 minutes. Après 5 minutes, le personnage affecté commence à ressentir des symptômes qui vont en s'aggravant. Affaiblissement musculaire, maux de ventre parfois intenses, étourdissements, etc. apparaissent rapidement. Ce poison n'est pas cumulatif avec lui-même ou un autre poison. Si un second poison viendrait à prendre effet, seul celui imposant la plus grande perte du maximum normal de P.V. prendra effet.

Prise d'effet : délai de 10 minutes

Durée : 1 heure suivant la prise d'effet ou jusqu'à la prise d'un antidote de niveau approprié ou du sort de neutralisation du poison

Recette : Faire chauffer la solution de la première et seconde plantes et y ajouter progressivement la troisième en poudre. Se couvrir le visage et se tenir éloigné des vapeurs. Embouteiller et sceller le récipient

Pétrification

*Plante sur une roche
Plante près d'un plan d'eau
Plante près d'un sentier*

Effet : Le corps du buveur se transforme en pierre. Ses effets personnels restent inchangés. Le joueur doit rester immobile dans la position où il était au moment où il a bu la potion. Il est alors immunisé contre les coups physiques et les sorts offensifs. Pendant qu'il est changé en pierre, il ne voit rien et n'entend rien. Il peut se faire détrousser les objets qui sont sur lui, sauf s'il faut déplacer son corps ou une partie de celui-ci pour les prendre.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 15 minutes

Recette : Faire chauffer la solution de la première plante et y faire infuser la seconde. Lorsque le liquide atteint l'ébullition, le retirer du feu et le laisser refroidir. Verser le liquide dans un récipient avec la troisième plante.

Rage

*Plante près d'un bâtiment
Plante en végétation dense
Plante sur une roche*

Effet : Le buveur tombe immédiatement dans une crise de rage agressive où il perd tout sens des réalités. Il est pris d'une folie meurtrière et se met à hurler et à frapper frénétiquement tout ce qui est à sa portée, ami ou ennemi. Il ne peut pas fuir pendant un combat même s'il est en train de se faire tuer; il devra combattre jusqu'à la mort s'il le faut. Si ce sont ses adversaires qui se sauvent, il devra les poursuivre et s'il les tue tous, il se mettra en quête de quelque chose d'autre à tuer. Pendant cette crise, le joueur ajoute 20 P.V. au maximum normal de son personnage. Les P.V. supplémentaires sont seulement temporaire le temps que dure la crise. Ils sont perdus automatiquement aussitôt que cesse celle-ci. Si ses P.V. sont supérieurs à son maximum naturel à la fin de la rage, il redescend à son maximum. S'ils sont en dessous, son niveau de P.V. reste comme il est. De plus, le joueur n'a pas à simuler la douleur puisque son personnage n'en ressent aucune. Ne peut pas être combinée avec les compétences Combat critique, Maîtrise des duels et/ou Attaque sournoise. Peut être combiné avec Assommage, Chant/danse de guerre, Spécialisation martiale et Force brute.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Couper la solution de la troisième avec de l'eau et faire chauffer. Y faire infuser les deux autres et mettre en fiole.

Invisibilité

Plante près d'un plan d'eau

Plante près d'un sentier

Plante dans un champ

Effet : Le buveur et tout ce qu'il porte sur lui deviennent totalement invisibles. Il peut cependant encore laisser des traces dans le sol et produire des bruits. Pendant la durée de l'effet, tous les objets qu'il touche et garde avec lui deviennent eux aussi invisibles, en autant que ceux-ci soient inanimés, non vivants et de la grosseur d'une main ou moins. Comme le buveur doit maintenir activement son invisibilité en se concentrant, il redevient visible, avec tout ce qu'il porte, au premier coup donné ou reçu, ou au premier sort lancé ou reçu. Même la compétence concentration accrue ne peut pas l'aider à éviter cette caractéristique de la potion d'invisibilité.

Prise d'effet : instantanée

Durée : 5 minutes

Recette : Faire trois solutions avec chacune des plantes. Faire bouillir la seconde et refroidir la troisième. Incorporer ces deux solutions à la première en agitant vigoureusement.